



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 20, maj 2009

w numerze:
wywiad z Nate Frenchem
Android
A Touch of Evil
Once Upon A Time: Dark Tales
Condottiere
Warhammer 40k: Inwazja na Czarną Grań
Na Sygnale
Yucatan
Casus Belli
Nordia
D&D ed.3,5: Podręcznik Gracza
Armory Reloaded





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Beata 'teaver' Kwiecińska-Sobek

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz-Jakubiec

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

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

Wstępniak



Czasami warto marzyć. Kiedy zaczynaliśmy pracę nad Rebel Timesem, było nas z ajflem tylko dwóch, a przyszłość projektu stała pod znakiem zapytania. Sami śmialiśmy się, że pociągniemy pięć-sześć numerów i nasz sen o piśmie się skończy. Tworzyliśmy w końcu projekt fanowski i nie mogliśmy zaoferować nawet wierszówki. Jaki zdrowy na umyśle człowiek chciałby się w coś takiego bawić? A jednak znalazły się takie osoby – Ejdżej, jestem_wredna, Żucho, De99ial, Darcane, Kastor, Finn, Arkady... i wiele, wiele innych, których współpraca z pismem miała epizodyczny charakter. Dzięki, bez was nie udałoby nam się stworzyć aż dwudziestu numerów.

Czasami warto marzyć. Nikt z nas nie spodziewał się, że przeprowadzimy kiedyś wywiad z przedstawicielem FFG, a objętość pisma będzie sukcesywnie wzrastać. Wszystko to motywuje do dalszej, sumiennej pracy. Dla Was, Drodzy Czytelnicy. To dzięki Wam Rebel Times utrzymuje się nadal na rynku. To dzięki Waszej słusznej krytyce może próbować stawać się coraz lepszym pismem. To dzięki Wam wreszcie nadal nam się chce.

Czasami warto marzyć, bo marzenia mogą się spełnić.

Jak oceniamy

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

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

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

Nr 20, Maj 2009

Spis treści

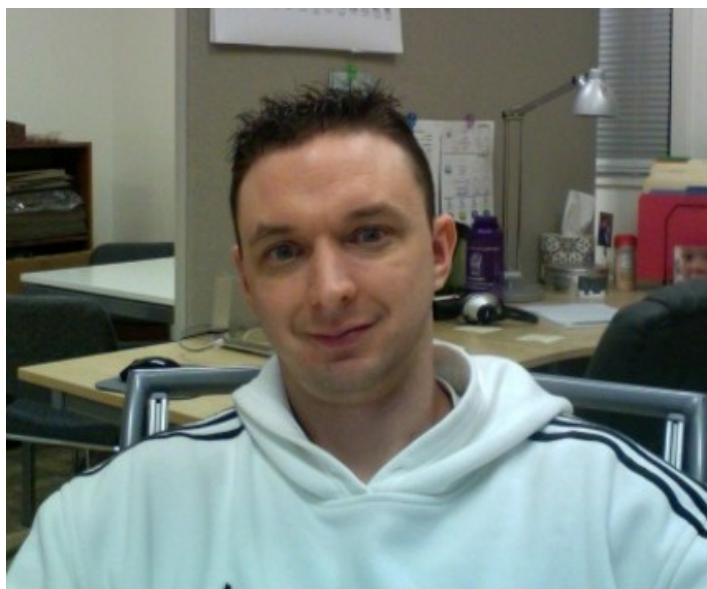
- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Zdecydowanie jestem Lannisterem**
Wywiad z Nate Frenchem
- 9 **Czy androidy marzą o papierowym morderstwie?**
Android
- 15 **Zły dotyk?**
A Touch of Evil
- 18 **O baśniach bez happy endów**
Once Upon A Time: Dark Tales
- 21 **Na podbój Italii**
Condottiere
- 25 **W imię Imperatora!**
Warhammer 40k: Inwazja na Czarną Grań
- 28 **Po trupach do celu!**
Na sygnale
- 31 **Wycieczka do dżungli**
Yucatan

- 34 **Wojna, panowie bracia!**
Casus Belli
- 39 **Tajemnica Milczących Gór**
Nordia
- 42 **Król po liftingu**
D&D ed.3,5: Podręcznik Gracza
- 46 **Oneiros prezentuje**
Armory Reloaded
- 51 **Plany na czerwiec**
czyli: co w następnym numerze?



Wywiad z Nate Frenchem

Zdecydowanie jestem Lannisterem



Nate French (Production Manager w Fantasy Flight Games) urodził się i wychował w USA, w Cleveland, w Stanie Ohio. Oprócz A Game of Thrones pracował także przy Call of Cthulhu LCG, a także nad nową grą karcianą, która zostanie oficjalnie zapowiedziana tego lata. Kiedy nie pracuje nad nowymi projektami uwielbia tak oglądać, jak i samemu uczestniczyć w sportach zespołowych (piłka nożna, koszykówka, siatkówka), czytać powieści (ostatnio czytuje Grega Iles'a, Vince'a Flynna oraz Arthura C. Clarke'a) oraz uprawiać szeroko pojęty hazard. Jego pasja do gier zrodziła się w wyniku fascynacji Pokerem i Szachami, klasycznymi grami, które nadal bardzo ceni.



Witam Panie French. Zaczniemy od objaśnienia czym właściwie jest format Living Card Game dla gier karcianych. Proszę sobie wyobrazić, iż musi Pan wyjaśnić to komuś, kto już posiada pewne doświadczenia w dziedzinie Kolekcjonerskich Gier Karcianych (ang. Collectible Card Games – CCG), ale zastanawia się: „CCG, LCG – czym to się różni?”. Jak by Pan to wyjaśnił?

N.F.: Jest kilka istotnych różnic, które, razem wzięte, tworzą zupełnie nowe doświadczenie w obcowaniu z tym gatunkiem gier. Najbardziej zauważalna różnica dotyczy formy dystrybucji kart w formacie LCG. Zamiast losowych boosterów, które kupujemy „w ciemno” w poszukiwaniu jakichś kart, nie wiedząc czy na nie natrafimy czy nie, każdy wzór w puli kart formatu LCG jest ustalony z góry, a to sprawia, że poszczególne karty są o wiele bardziej dostępne dla gracza. Gracz z tzw. „worem pieniędzy” uczestniczący w turniejach już nie będzie w stanie osiągnąć przewagi nad innymi, wydając całe masy pieniędzy na zestawy kart. Z kolei „zwykły gracz”, który zajmuje się grą karcianą dla czystej rozrywki, zdobędzie nowe możliwości przy projektowaniu swojego decka, a to właśnie tacy gracze są sercem każdej karcianej społeczności. Tak więc oferuje to całą radość i emocje związane z formatem CCG, bez ciężaru „ścigania” danych kart i kupowania boosterów „na ślepo”. Z innych różnic warto wymienić bardziej rozbudowany i „wciągający” zestaw startowy do formatu LCG jakim jest Core Set (który można porównać do zestawu startowego w formacie CCG). Jest on skonstruowany po to, by przyciągnąć szerszą rzeszę grających.

A.S.: Living Card Game to format, który oznacza pewną zmianę tempa w świecie gier karcianych. Czy nie obawialiście się, iż stracie wielu graczy przez tak radykalną zmianę?

N.F.: Wiedzieliśmy, że część graczy będzie się opierała zmianom, ale tak jest zawsze gdy

wprowadza się coś nowatorskiego i innego. Zresztą, zarówno światowa ekonomia gier karcianych jak i ogólne ich postrzeganie, sprawiały iż środowisko i rynek stawały się dla nas coraz bardziej nieprzyjazne, a pragnęliśmy za wszelką cenę utrzymać grę przy życiu i zagwarantować jej sukces. Teraz, gdy ta najpoważniejsza część zmian jest za nami, mamy poczucie, iż część graczy, którzy pierwotnie odrzucili pomysł nowego formatu, teraz mogą zechcieć się z nim zapoznać.

A.S.: A teraz skupmy się na samej „A Game of Thrones LCG”. Jaki proces myślowy stoi za tworzeniem każdego Chapter Packa czy nowej Edycji? Czy to jakaś burza mózgów pomiędzy Panem, Panem Petersenem i Panem Langiem? A może każdy z Was ma swój własny pomysł, pracuje nad nim samemu, a dopiero na koniec łączy swoje koncepcje z resztą zespołu?

N.F.: To zależy. Z każdym zestawem jest inaczej. Czasami Christian (Petersen) albo Eric (Lang) albo ja sam wpadamy niezależnie od siebie na jakiś pomysł albo motyw przewodni, wokół którego chcemy zaprojektować zestaw, innym razem pracujemy wspólnie. A Time of Ravens był obmyślany wokół chwytliwego tytułu na jaki wpadł Christian. Od tego tytułu wzięła się cała mechanika lata/zimy, wszystkie karty „hulaków”, uchodźcy, padlinożercy... to było bardzo czasochłonne. Z kolei Kings Landing zostało zaprojektowane wokół całej mechaniki „Cieni”, a także dlatego, iż zawsze marzyłem o tym by zaprojektować cały dodatek związany tylko z tym miastem. Każdy kolejny dodatek ma swoją własną, unikatową inspirację...

A.S.: Dlaczego George R. R. Martin i jego dzieła? „Pieśń Lodu i Ognia” to wspaniała literatura, pełna zgoda! Ale co sprawia, że akurat ten cykl stał się tak chwytliwą inspiracją dla wspaniałej gry karcianej?

N.F.: Sądzę, że to kwestia bardzo dobrze zarysowanych postaci, a także obecność Wielkich Rodów, oto dwa kluczowe elementy, które pozwalają przetransponować „Pieśń Lodu i Ognia” na grę karcianą. Czytelnicy kochają wielu z głównych bohaterów, a innych kochają nienawidzić. Arya, Tyrion, Jaimie, Jon Snow, Daenerys, Littlefinger... wszyscy są tacy żywi, ludzie naprawdę uwielbiają patrzeć na to co ci bohaterowie robią w grze. A każda frakcja ma swoją własną osobowość, z którą gracz jest w stanie się identyfikować w trakcie rozgrywki.

Honorowi Starkowie, przebiegli Lannisterowie, mściwi Martellowie... gracze na prawdę identyfikują się z Rodem, którym grają.

A.S.: Pomówiliśmy o projektowaniu całych Chapter Packów i Edycji. A co z projektowaniem pojedynczej karty? Jak projektuje się takie coś?

N.F.: Ponownie zależy to od karty. Dla ważnych postaci staramy się ofiarować umiejętność, cechę, która odzwierciedla ich osobowość i rolę w fabule powieści. Na przykład Ilyn Payne zabija bezbronnych więźniów, Bronn chroni tych, którzy mu płacą, Varys zawsze chachmęci i knuje. Inne karty były z kolei projektowane po to by zbalansować grę, jak karta Fleeing to the Wall – pierwotnie była zaprojektowana w czasach, gdy talie oparte na lokacjach stanowiły większość w środowisku gry. Staramy się także znaleźć jakieś połączenie pomiędzy mechaniką gry a motywem, to kwestia rozpoczęcia pracy w jednym punkcie a zakończenia jej w całkiem innym.

Oczywiście nie mogę tu nie wspomnieć o kontekście... Niektóre karty są zaprojektowane na zasadzie pewnej synergii z innymi kartami w zestawie, a inne jako samotne, niezależne byty, posiadające pewne ciekawe właściwości. Są gracze lubiący oba typy kart, a w grze jest dość miejsca na to by obie strategie działały nie wchodząc sobie w drogę.



A.S.: Wielu graczy obawiało się, iż zmiana formatu A Game of Thrones może „wyeliminować” niektóre z kart obecnych we wcześniejszych edycjach. Format LCG jest jeszcze młody – czy problem ten już rozwiązano, czy może gracze nadal obawiają się o swoje stare, sprawdzone talie?

N.F.: Nie chcemy niczego eksterminować, a poza tym zestawy „Legacy” pozwalają graczom na kontynuowanie gry w nowych warunkach, ze starymi wzorami kart. Ale jednocześnie pragniemy by gra była jak najbardziej przystępna dla zainteresowanych formatem LCG, z jego nielosowym układem kart. W tym sensie im więcej graczy przyciągnie format LCG, tym bardziej będzie on żywotny i trwały w przyszłości. Z kolei takie zestawy jak zapowiedziany już Kings of the Sea, czy jeszcze nie ogłoszony, ale zbliżający się Kings of the Sun, powinny stanowić doskonałą płaszczyznę porozumienia pomiędzy starymi a nowymi graczami, przez co pula kart w nowym formacie coraz bardziej się powiększa i dojrzewa.

A.S.: Chapter Pack pod tytułem „Epic Battles” wprowadził do gry nową Fazę (Fazę Epicką); „Kings Landing” wprowadza ikonę „Cienia” (która mi, osobiście bardzo przypadła go gustu!); z kolei Chapter Packi „The Winds of Winter” oraz „A Song of Summer” zaprezentowały nową mechanikę lata/zimy – czy nie obawiacie się, że dodając coś nowego do mechaniki w każdym rozszerzeniu gracze uznają grę za zbyt męczącą, by nadążać za zmianami i nowymi elementami?

N.F.: Sądzę, że to zjawisko cykliczne. Czasami gracze pragną czegoś nowego i ekscytującego, innym razem chcą stabilizacji. Kluczem do sukcesu jest znalezienie właściwego balansu, złotego

środka. Tak długo jak nowe elementy nie oznaczają „używaj albo przegrywaj”, gracze mogą dowolnie przebudowywać i modyfikować swoje talie. To jedna z części formatu Living Card Game, to fakt, iż gra żyje i ciągle się zmienia. Można mieć mnóstwo zabawy przewartościowując swoje dawne karty na potrzeby nowego zestawu, a to nie byłoby możliwe, gdyby wszystkie edycje działały dokładnie w ten sam sposób.

A.S.: A teraz może trochę na temat grafik na kartach – jakie ilustracje Pan preferuje? Surowe, realistyczne jak te autorstwa Catherine Dinger albo Jonathana Standinga, czy może raczej bardziej „baśniowe”, jak te autorstwa Thomasa Denmarka? I który styl, według Pana, bardziej odpowiada A Game of Thrones?

N.F.: Sądzę, że w twórczości George’a R. R. Martina i świecie, który wykreował, jest dość miejsca na oba te style. Są bohaterowie i miejsca niezwykle surowe i realistyczne, a są i elementy baśniowe. Zawsze ciekawi mnie artystyczna interpretacja całego materiału źródłowego, sprawdzenie czy pokrywa się ta interpretacja z tym, co zbudowałem w swojej głowie podczas czytania powieści. Zdecydowanie najbardziej cenię dobrze narysowanych bohaterów, jak na przykład Chella autorstwa Cris Griffin, albo Bronn w wykonaniu Nataschy Roesli. Kiedy artysta naprawdę „złapie” cechę charakterystyczną danej postaci, z miejsca widać to w dziele.

A.S.: Polscy gracze w A Game of Thrones odcieliby mi głowę gdybym nie zadał kolejnego pytania: Macie wielu wspaniałych artystów w AGOT, ale na ilustracji pudełka Core Setu znajduje piękna grafika Tomasza Jędruszka – polskiego artysty! Dlaczego on? Co jest tak niezwykłego w jego pracach, że zdecydowaliście, iż akurat on nadaje się na twórcę głównej grafiki na opakowaniu?



N.F.: Z Tomaszem fantastycznie się współpracuje. Jego rozległa wiedza historyczna jest niezwykła, podobnie jak umiejętność uchwycenia wizualnej dramaturgii. No i jego metody twórcze są niesamowite. Przez wszystkie lata stworzył wiele wspaniałych ilustracji do kart i jest wymieniany przez wielu fanów jako ich ulubiony artysta. Dlatego, gdy doszło do wyboru artysty mającego stworzyć grafikę na okładkę, uznaliśmy iż Tomasz będzie doskonale się nadawał.

A.S.: Który fragment „Pieśni Lodu i Ognia” najbardziej Pan lubi i dlaczego?

N.F.: UWAGA SPOILER! Ha ha... Moim ulubionym fragmentem jest cały ciąg wydarzeń w wyniku którego Catelyn pojmała Tyriona i zabiera go do Eyrie, a on jest w stanie tak zmanipulować całą sytuację, iż udaje mu się uwolnić poprzez Sąd Boży. Cała ta sekwencja wydaje się doskonale pomyślana od początku do końca: zaczyna się, gdy Catelyn wzywa na pomoc chorążych swego Rodu, a następnie obserwujemy bohatera, który wykorzystuje swój spryt by przetrwać podróż (Tyrion), niezwykle baśniowe, ale jednak wiarygodne miejsce (Eyrie), arogancką szlachtę otrzymującą lekcję pokory (Lysa i Robert Arryn), ponury loch (Niebiańska Cela) ze straszliwym strażnikiem (Mord) i wreszcie finałowy pojedynek starego, szanującego ceremoniał rycerza z przeciwnikiem sprytnym i niebezpiecznym (Bronn). Kiedy wszystko w końcu się wyjaśnia, Tyrion wpada „z deszczu pod rynnę”, w drodze powrotnej natrafiając na wrogo doń nastawione, górskie klany...

A.S.: I ostatnie pytanie: który z Wielkich Rodów Westeros jest Pańskim ulubionym?

N.F.: Jestem zdecydowanie Lannisterem. Tyrion jest moim absolutnie ulubionym bohaterem cyklu, a Jaimie’em jestem sam po trosze. Nawet ich sojusznicy, jak Ilyn Payne, Bronn czy

Clegane’owie są ciekawi. Nie jestem do końca przekonany do Cersei (wolałem ją zanim została jednym z narratorów), no i obszedłbym się bez Joffreya. Ale to chyba dobrze. „Pieśń Lodu i Ognia” nie jest opowiedziana na zasadzie „białe – czarne; dobro i zło”, czyli w duchu większości powieści fantasy. Tutaj wszystko sprowadza się do odcieni szarości, do wiarygodnych, bardzo ludzkich, bohaterów którzy czasami czynią rzeczy dobre, czasami złe, a czasami rzeczy, których nie sposób w ogóle ocenić... Lubię Lannisterów ponieważ u nich jest to najbardziej widoczne.

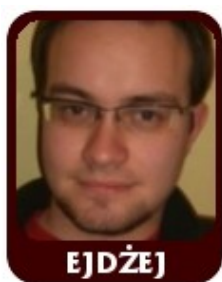
A.S.: Dziękuję za poświęcony czas i pozdrowienia dla wszystkich w FFG!

N.F.: Dziękuję za możliwość dalszego wypromowania gry. Bardzo ucieszyły mnie wieści o jej popularności w Polsce! No, to teraz czekamy już tylko na to, by George R. R. Martin wydał, jak najszybciej kolejną powieść!



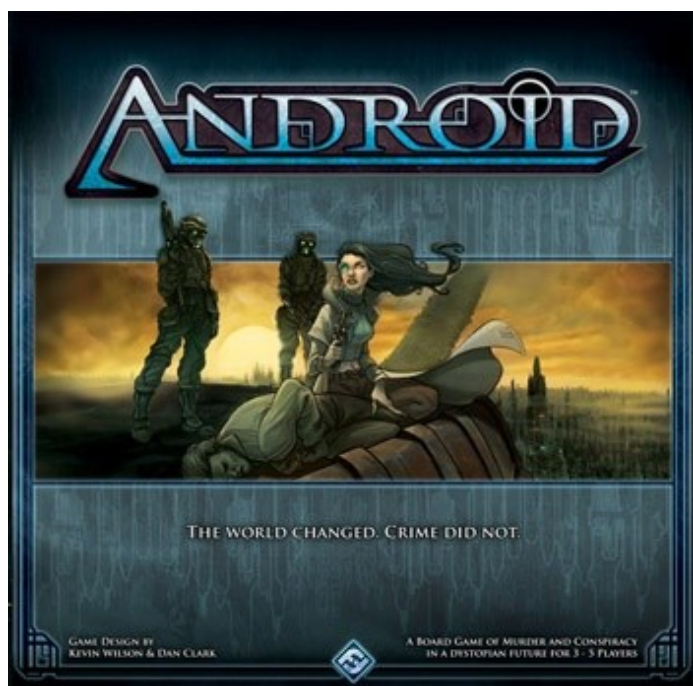
Android

Czy androidy śnią o papierowym morderstwie?



Informacje na temat Androida śledziłem od czasu, gdy tylko na stronach Fantasy Flight Games pojawiły się pierwsze pogłoski na temat tej produkcji. Zupełnie oczarowany wizją prowadzenia własnego śledztwa, niczym

Deckard z powieści Philipa K. Dicka „Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?”, od początku wiedziałem, że jest to gra, w którą będę chciał zagrać. Dziś, bogatszy o doświadczenie po kilku rozgrywkach, muszę powiedzieć – opłaciło się czekać.



Android to gra przygodowa dla 3-5 osób, w której gracze wcielają się w role detektywów w futurystycznym świecie. Nie są to jednak zwykli bohaterowie. Wszyscy mają jakąś mroczną przeszłość, cierpią ze względu na błędy dawniej popełnione albo zwyczajnie nie mogą się pogodzić ze swoim jestestwem i szukają jakiegoś sposobu, by wyjść na prostą. Niech za przykład posłuży chociażby Floyd 2X3A7C – bioroid, rodzaj sztucznego człowieka, którego ogarniają wątpliwości odnośnie własnego istnienia. Jako własność korporacji Haasa musi stosować się do zaprogramowanych w mózgu dyrektyw, ale jednocześnie ma już dość bycia niewolnikiem i na każdym kroku zadaje sobie pytanie: „Co czyni innych ludźmi?”. A to jedynie jedna z pięciu postaci. Każda posiada głębię porównywalną z bohaterami ulubionych RPGów. Android jest bowiem niczym gra fabularna na planszy, a poboczne wątki fabularne są jego bardzo silną stroną.

Czy jesteście więc gotowi na futurystyczną jazdę bez trzymanki?

Elementy gry

Kiedy do rąk dostajemy ciężkie pudło, wiemy już, że w środku czeka nas prawdziwy ogrom dobroci. Gra już od początku stara się wciągnąć nas i odpowiednio nastroić. Klimatyczną ilustrację na pokrywie okraszono dwoma zdaniem: „Świat się zmienił. Zbrodnia nie.”. Już to stara się dać nam do zrozumienia, że będziemy mieć do czynienia z czymś więcej, aniżeli tylko suchymi liczbami, jak np. u Knizi.

Po otwarciu pudełka znajdziemy... Nie, nie mam zamiaru wymieniać wszystkich pojedynczych elementów, jakie się w nim znajdują. Jest ich zwyczajnie za dużo. Dość powiedzieć, że zwykłych kart mamy ponad 300. Do tego dochodzą większe karty postaci, podejrzanych, morderstw, a także kilkaset znaczników i żetonów. Przesyt – to jedyne słowo, które przychodzi mi do głowy. Pomimo, że grę zapakowano w małe, standardowe pudło (30 x 30 cm) ilość elementów porównywalna jest z większymi produkcjami FFG. Przez owo

zatrząsienie żetonów i kart gra na stole zajmuje naprawdę dużo miejsca. Podłoga zupełnie nie nadaje się do gry, gdyż mnogość elementów sprawia, że łatwo pogubić co mniejsze znaczniki. Stąd też moja rada: jeśli wiecie, że będziecie grać w Androida warto przygotować odpowiedni stół i rozłożyć grę wcześniej. Zabiera to bowiem blisko 20 minut, tym bardziej, że w pudełku nie ma ŻADNEJ sensownej wkładki. FFG po raz kolejny uraczyło nas jedynie kawałkiem tektury, który równie dobrze można wyrzucić, bo nadaje się do wszystkiego, poza posegregowaniem poszczególnych elementów. Koniecznie należy się więc zaopatrzyć w woreczki strunowe, gdyż czas potrzebny na przygotowanie może ulec dodatkowemu, zupełnie niepotrzebnemu, przy tak czasożernej grze, wydłużeniu.

Wykonanie elementów to w zasadzie standard. Żetony i znaczniki są z grubej tektury, a karty wydrukowano na wysokiej jakości porowatym papierze. Plansza jest solidna, świetnie posklejana i nawet, pomimo dużej liczby zawartych na niej informacji, przejrzysta. Dobrym pomysłem było podzielenie jej na kwadraty, które, niczym na szachownicy, można zlokalizować poprzez korzystanie z umieszczonych na krawędziach współrzędnych. Największy minus należy się chyba za grafiki postaci. Te nie zachwycają. Nie odrzucają, ale nie są jednocześnie zbyt piękne. W gruncie rzeczy są jednak do przełknięcia. Poza tym gra prezentuje się bardzo dobrze. Odpowiednio dobrane odcienie kolorów nie pozwalają nam zapomnieć, że nie mamy tutaj do czynienia z wycieczką przedszkolaków, ale ponurą, dystopijną przyszłością.

Instrukcja

Zasady to niestety jedna z bolączek Androida. Nie należy tego jednak rozumieć opacznie – nie są one złe, nieprzemyślane, bądź głupie. Jest ich jedynie za dużo. Ilość informacji, jaką należy przyswoić, by w ogóle rozpocząć zmagania, jest porażająca. Android stanowczo nie jest grą, której można by beztrudno używać jako wabik na potencjalnych planszówkowiczów. Ta pozycja z pewnością ich odstraszy. Instrukcja składa się z 48 gęsto naładowanych treścią stron. Liczba drobnych, acz niepotrzebnie skomplikowanych niuansów sprawia, że zasady trudno ogarnąć po dwóch, trzech, a czasem nawet i więcej rozgrywkach. Jeśli jednak nauczymy się, jak grać, gdzie iść i co robić w czasie tur przeciwników, to znajdziemy w Androidzie ogromne pokłady doskonałej, pełnej napięcia i głębi, zabawy.

Zasady stanowczo nie należą do tych z gatunku „do wytłumaczenia w 5 minut”. Poziom ich skomplikowania jest bardzo wysoki. Jeśli więc do gry zasiada nowa osoba, należy się liczyć z przynajmniej półgodzinnym opóźnieniem związanym z tłumaczeniem poszczególnych faz i działań. Nie powinniście być również zaskoczeni słysząc później kolejnych dwadzieścia pytań. Powtarzam po raz kolejny – Android to rozbudowana i skomplikowana gra. W żadnym wypadku nie piszę tego jednak, by odstraszać. Chcę jedynie przestrzec. W związku z tym kolejna rada: jeśli wiecie, że będziecie grać w Androida niech każdy z graczy przynajmniej raz przejrzy instrukcję. To ułatwi wszystkim życie.



Rozgrywka

W przeciwieństwie do wielu innych recenzji tym razem nie będzie opisywania rozgrywki krok po kroku. Zamiast tego skupimy się wyłącznie na „dobrych, złych i brzydkich” aspektach gry, albowiem, by przytoczyć wszystkie zasady i naprostować wszystkie zawiłości, musiałbym napisać osobny artykuł. Zaczniemy jednak standardowo.

Gra rozgrywa się na planszy przedstawiającej dwa bliźniacze miasta – New Angeles na ziemi i Heinleina na księżycu. Pomiędzy obiema mapami widnieje winda kosmiczna, dzięki której gracze mogą przemieszczać się między obiema metropoliami. Po całej planszy nieregularnie porozrzucone są lokacje, w których znajdują się poszlaki pozwalające pchnąć nam śledztwo dalej do przodu. Poza tym mamy również tzw. lokacje główne posiadające pewne specjalne właściwości, a których bohaterowie będą mogli używać, płacąc koszt.

Pomijając rozkładanie planszy, elementów, losowania scenariusza morderstwa itp. grę rozpoczynamy od wybrania swojej postaci. Ma to bardzo duże znaczenie, gdyż różnią się one od siebie diametralnie – taliami swoich kart specjalnych, umiejętnościami, problemami osobistymi, a nawet latającymi samochodami (mają różny zasięg). Do wyboru mamy pięć postaci:

- Caprice Nisei, klon i własność korporacji Jinteki
- Floyd 2X3A7C, trapiiony wątpliwościami bioroid
- Louis Blaine, skorumpowany gliniarz
- Rachel Beckmann, tonąca w długach łowczyni nagród
- Raymond Flint, weteran wojny, alkoholik i bawidamek

Każdą z postaci coś gryzie. Odzwierciedlają to tzw. ścieżki fabularne, o które w trakcie rozgrywki będą musieli zadbać gracze, by trzymać swoich bohaterów z dala od kłopotów. Na początku

każdego tygodnia uczestnicy zabawy losują jedną ze ścieżek fabularnych, którą podążać będzie ich postać i poprzez odpowiednie działania (zyskiwanie dobrych i złych bagażów doświadczeń) starają się doprowadzić poszczególne historie do szczęśliwego zakończenia. Nierzadko jest to bardzo trudne, ale należy się starać, gdyż sukces bądź porażka w ścieżce fabularnej może przesądzić o zwycięstwie, bądź przegranej (za pozytywne zakończenie historii otrzymujemy punkty dodatnie, a za negatywne rozstrzygnięcia – ujemne).



Rozgrywka odbywa się w turach, które odzwierciedlają kolejne dni tygodnia. Na posunięcie śledztwa naprzód gracze otrzymują każdego dnia konkretną liczbę godzin (z reguły 6), które mogą spożytkować w dowolny sposób. Dla przykładu: przemieszczenie się z lokacji do lokacji zajmuje godzinę. Tyle samo czasu potrzeba, by podążyć za umieszczoną na planszy poszlaką, skorzystać z lokacji, albo zagrać na naszego bohatera jasną (dobrą) kartę. Niestety, tury poszczególnych graczy trwają dość długo, nawet jeśli ktoś już wcześniej mniej więcej zaplanował, co danego dnia chce zrobić. Przy pięciu graczach przerwy pomiędzy ruchami mogą trwać nawet pół godziny, co przy intensywnej, ale średnio dynamicznej rozgrywce może uśpić mniej zainteresowanych graczy. Rozgrywka nie należy przy tym do krótkich – nawet przy trzech osobach należy zakładać, że zajmie nam ona około cztery godziny. Wraz z większą liczbą

graczy czas gry ulega jeszcze wydłużeniu.

Na końcu prawie każdego dnia ciągniemy losową kartę wydarzenia, która pozostaje w grze przez kolejne dwie tury. Może się na przykład zdarzyć, że jeden z bohaterów niezależnych (jak przystało na quasi-RPG na planszy są i tacy) będzie chciał nam pomóc w śledztwie albo zyskamy możliwość wypożyczenia supernowoczesnego auta. Skoro już o samochodach mowa – warto zwrócić uwagę, jak autorzy rozwiązali kwestię przemieszczania się po mieście. Pomysł jest bowiem naprawdę przedni. Jak już wspomniałem wcześniej postacie dysponują pojazdami latającymi (o różnych zasięgach), których znaczniki przypominają coś na kształt cyrkla. By przefrunąć z jednej lokacji do drugiej musimy zmierzyć między nimi odległość. Jeśli miejsce docelowe jest w zasięgu naszego znacznika, oznacza to, że możemy tam wykonać ruch. Jeśli nie, pozostaje objazd. Proste i genialne zarazem.



Istotą rozgrywki jest jednak śledztwo. Mamy więc podejrzanych oraz porzrzucane po całej planszy poszlaki. Tak naprawdę do samego końca nie wiadomo, kto zabił. Nie jest to bowiem z góry ustalone. Detektywi, bazując na swoich przeczuciach, próbują „wrobić” podejrzanego, którego uważają za winnego i udowodnić niewinność pozostałych. Kiedy detektyw decyduje się podjąć trop dociąga z puli dowodów żeton, na którym widnieje wartość liczbowa od -4 do +5 (lub też znacznik alibi liczony jako -5 albo krzywoprzysięstwa zmieniający wartość alibi na +5), po czym kładzie go na karcie podejrzanego. Wartości ujemne oznaczają niewinność i odwrotnie. Jeśli więc detektyw chce udowodnić winę któremuś z podejrzanych, będzie przy jego postaci kładł

znaczniki z jak najwyższymi nominalami. Kto jest winny okaże się dopiero na koniec rozgrywki, gdy wszystkie żetony zostaną odwrócone i zsumowane. W międzyczasie gra oferuje nam różne możliwości podejrzenia dowodów ciężących na poszczególnych podejrzanych, ale bardzo często nie ma na to czasu. Najczęściej działamy więc w dużej mierze na ślepo, polegając jedynie na własnych przeczuciach.

Badając poszlakę, zamiast podejmować trop, detektyw ma prawo odkryć jeden z elementów układanki konspiracji i umieścić go na planszy. Znaczniki konspiracji to dosłownie układanka, gdyż przypominają wyglądem znane wszystkim puzzle. Na planszy tworzą one połączenia, wiążąc z morderstwem poboczne organizacje. W zależności od tego, kto jest zamieszany w zbrodnię, efekty są różne – od ujemnych punktów za nieszczęśliwe zakończenia wątków fabularnych, przez punkty za zgromadzone w czasie gry przysługi, aż do bonusów za właściwe wskazanie mordercy.

Przez całą grę gracze mogą wspomagać swoje postacie jasnymi kartami i przeszkadzać innym postaciom odpowiadającymi im kartami ciemnymi. Ich koszt płaci się, zmieniając pozycję znacznika ying-yang na torze zmiernych. Za jasne karty płacimy przesuwając żeton na mroczną stronę, a za ciemne karty odwrotnie. Oznacza to ni mniej ni więcej, że w żadnym momencie nie możemy pozostać bierni i by zagrywać kolejne jasne karty musimy przeszkadzać innym detektywom nękając ich kartami ciemnymi. Wzmaga to rywalizację i w wielu wypadkach przyprawia o spore emocje, gdyż ciemne odpowiedniki najczęściej zagrywa się w odpowiedzi na czyjś ruch (np. gdy postać gracza wchodzi o lokacji o szmernej reputacji). Gracze nieustannie zadają sobie więc pytanie – na ile można ryzykować? Efekty co poniektórych kart są bowiem miażdżące.

Gra posiada wiele dodatkowych smaczków – przysługi Bohaterów Niezależnych, od których bardzo często zależy możliwość zagrania jasnych lub ciemnych kart, policyjne nakazy, a nawet możliwość zlecenia zabójstwa któregoś z podejrzanych... Mnogość możliwości jest dla Androida zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra prezentuje standard zachodnich produkcji. Dobre materiały, solidne żetony, przejrzysty druk. Wszystko, czego trzeba. Stanowczo muszę jednak odjąć punkt za brak jakiegokolwiek sensownej wkładki. Przy tej ilości żetonów to niewybaczalne. Mniejszy minus za średnie grafiki postaci (nie mylić z ilustracją z pudełka!).

Miodność: Gra ocieka mrocznym klimatem. Wątki fabularne zostały zaprojektowane w sposób wyśmienity. Pełne fabularyzacji karty są esencją Androida. Jeśli tylko uda się zgromadzić przynajmniej trójkę graczy nastawionych na nastrojową rozgrywkę, to mogę zagwarantować niezapomniane przygody. Przeszkadza niestety mnogość i poziom skomplikowania zasad, długość przygotowań do gry oraz czas potrzebny na samą rozgrywkę. Być może ze względu na te wady ocena powinna być niższa. Gra jednak potrafi oczarować klimatem na tyle, że można jej to wybaczyć.

Cena: Spora. Nie oszukujmy się – nawet za solidną produkcję jaką jest Android 180 zł to dość dużo, jak na kieszeń przeciętnego gracza. Ilość nabywców z pewnością obniży fakt, że do gry wymagana jest niezła znajomość angielskiego. Może więc ktoś pokusi się o pełne spolszczenie tej produkcji?

Podsumowanie

Android zauroczył mnie już od pierwszego wejrzenia. Nie na tyle, bym przestał dostrzegać jego ewidentne wady – długie przygotowania do gry, zatrważający czas rozgrywki, dłużyzny pomiędzy turami, czy też nadmiar skomplikowanych zasad. Na tyle jednak, by niemal natychmiast wskoczyć do mojego personalnego TOP 3 – tuż obok Battlestar Galactici oraz Arkham Horror. Rozmach z jakim wykonano tę produkcję naprawdę potrafi przytłoczyć, zaskakując jednocześnie głębią. Poszczególne karty napakowane są krótkimi historyjkami z życia detektywów, przydając Androidowi fenomenalnego klimatu. Jeśli tylko pozwala na to czas, warto poszczególne karty odczytywać na głos i napawać się fabularnymi

elementami rozgrywki, bo to właśnie one stanowią najsilniejszy jej punkt. Jest tylko jedno małe „ale” – niestety trzeba przyzwoicie znać język angielski. Bez niego magia pryśnie. Ta gra aż prosi się o to, by wydać ją po polsku. Wtedy każdy – władający bądź nie mową Szekspira – mógłby się delektować tym, co w Androidzie najsmaczniejsze.

Ta gra nie jest filmem noir, ale z powodzeniem mogłaby do niego aspirować. Jeśli więc jesteście miłośnikami science fiction, dobrych kryminałów, mrocznych, dystopijnych światów albo po prostu doskonałej, naładowanej klimatem rozgrywki – ta gra jest dla was. Szczerze polecam.



Android

240-300
min.

15+

3-5

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 **180,00zł**

REBEL.PL
 Centrum gier

13



Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDZMIIN Przygodowa Gra Karciana

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



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



争米 RICE WARS WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

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



WIEDZMIEN 2

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



Nowe spojrzenie
na wyścigi furmanek!

UWAGA
gra zawiera
Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca
gra planszowa dla całej rodziny.

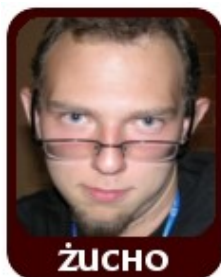
Celem gry jest zbudowanie jak
najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki.
Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami pow-
staje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz
przeciwnie.



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

A Touch of Evil

Zły dotyk?



ŻUCHO

Gra A Touch of Evil (Dotyk Zła) ukazała się w zeszłym roku nakładem Flying Frog Productions, a jej autorem jest Jason C. Hill, znany choćby jako twórca bardzo lubianej planszówki o zombie – Last Night On Earth. Tym razem nie walczymy o przeżycie z hordą nieumarłych, ale wcielamy się w grupę bohaterów broniących miasteczko o wielce klimatycznej nazwie Shadowbrook, przed nadnaturalnym przeciwnikiem, takim jak Wampir, Wilkołak, czy Jeździec bez głowy. Wszystko utrzymane w konwencji dziewiętnastowiecznej gotyckiej opowieści niesamowitej z dwoma możliwymi trybami rozgrywki – rywalizacji bądź kooperacji.

Pierwsze wrażenie

A Touch of Evil wygląda prześlicznie. Po raz pierwszy w swojej recenzenckiej karierze chciałem dać tej grze 10 za wykonanie, ale powstrzymały mnie przed tym pewne wady. Pudełko nie należy do najbardziej wytrzymałych i jest podatne na zarysowania i wgniecenia, a wytłaczanka w środku nie pozwala na sensowne ułożenie licznych żetonów i musimy się sporo napracować, żeby zmieścić je pod pokrywką. Można również mieć zastrzeżenia do błyszczącego lakieru

na kartach i żetonach – czasem zostają na nim odciski palców. Dalej jest jednak znacznie lepiej. A Touch of Evil pod względem wykonania elementów gry bije na głowę wszystkie planszówki jakie widziałem do tej pory. Plansza i żetony zrobione są z bardzo grubego kartonu, a świetne ilustracje w instrukcji i na kartach (będące w większości przypadków retuszowanymi zdjęciami) powalają. Przyzwoicie prezentują się także figurki postaci, ale są trochę mało charakterystyczne i nie zawsze oczywiste jest bez wcześniejszego przyjrzenia się którą się poruszamy. To jednak niewielki mankament. Dodatkową atrakcją A Touch of Evil jest płyta CD ze ścieżką dźwiękową, skomponowaną specjalnie na potrzeby gry. Sama muzyka nie jest może rewelacyjna, ale koreluje z klimatem rozgrywki i nie przeszkadza w niej. Na pewno warto odnotować obecność tego miłego dodatku.



Rozgrywka

Gra o ratowaniu niewielkiego miasteczka przed strasliwym zagrożeniem, gdzie uczestnicy wcielają się w grupę bohaterów prowadzących walkę z Nieznanym, skazana jest z góry na porównania do Arkham Horror, zwłaszcza jeśli oferuje możliwość rozgrywki kooperacyjnej. Z takimi też porównaniami spotkałem się na kilku forach internetowych i muszę zgodzić się z powszechną opinią, że Dotyk Zła rywalizację z AH przegrywa. Mimo wielu identycznych rozwiązań mechanicznych i ogólnego założenia fabularnego, nie jest tak wciągający jak gra FFG i szybciej się nudzi. Oczywiście nie znaczy to, że A Touch of Evil jest pozycją słabą. Zdecydowanie potrafi dostarczyć sporo rozrywki, zapewni kilka fajnych partii, ale raczej nie stanie się przebojem na miarę Arkham Horror i gracze nie będą do niego wracać bardzo często.



Omawiany tytuł od Flying Frog może nie jest zbyt emocjonujący, czasem bywa za prosty, ale ma też zalety. W A Touch of Evil mamy do czynienia z całkiem zgrabną i łatwą do opanowania, choć niezbyt oryginalną i miejscami nielogiczną, mechaniką. Bohaterowie przemieszczają się po polach na planszy oznaczających miejsca w Shadowbrook i najbliższej okolicy miasteczka. Przeżywają tam spotkania opisane na odpowiednich kartach, w rezultacie których mogą otrzymywać przydatne przedmioty bądź sprzymierzeńców, ale też zostać zaatakowani. Testy cech (istnieją cztery – Honor, Duch, Spryt, Walka) wykonuje się

standardowymi kostkami sześciennymi w ilości takiej, jaka jest wartość danego współczynnika. Za sukces uznaje się najczęściej wynik 5 i więcej (np. podczas walki), chyba że tekst na karcie lub planszy stanowi inaczej. W wyniku spotkań w lokacjach lub konfrontacji ze sługami „głównego złego” otrzymujemy żetony Śledztwa (Investigation), spełniające rolę taką samą jak Wskazówki w Arkham Horror – stanowią one walutę gry. Po wydaniu odpowiedniej ilości pozwalają leczyć rany, odkrywać sekrety Rady Miasta, a na końcu wytropić i rozpocząć walkę z Głównym Złym, dzięki wykupieniu specjalnej karty Leża (Lair). Wspomniana Rada Miasta to jeden z najciekawszych elementów A Touch of Evil. Jest to grupa postaci, które nazwałbym, używając RPG-owego slangu, Bohaterami Niezależnymi. Mogą oni przyłączyć się do nas i wesprzeć nas swoimi specjalnymi zdolnościami w ostatecznej konfrontacji, jednak jest jeden mały problem – każdy z Radnych posiada sekret, którego ujawnienie kosztuje. Może się więc okazać, że jeśli wybierzemy na swojego towarzysza Radnego z nie odkrytą kartą sekretu... zamiast nam pomóc, dołączy do złoczyńcy!



Jak widać, podstawowe zasady gry nie są szczególnie skomplikowane i w większości opierają się na sprawdzonych i grywalnych rozwiązaniach z innych tytułów. Oryginalności nie można odmówić

za to pomysłowi z Radą i kartami Leża, które gracze muszą wykupić za Investigation, aby móc rozpocząć konfrontację z głównym przeciwnikiem. Aby to zrobić, należy znaleźć się w miejscu opisanym na karcie i zastosować zawartą na niej zasadę. Kto zorganizuje konfrontację jako pierwszy i pokona Wampira czy też Wilkołaka, zwycięża. W trybie kooperacyjnym w konfrontacji mogą uczestniczyć wszyscy gracze, ale walka ze „złym” jest znacznie trudniejsza ze względu na jego zwiększoną wytrzymałość.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Prawie genialne. Mnogość kolorowych i bardzo wytrzymałych elementów, świetne ilustracje na żetonach, kartach, pudełku i w instrukcji, do tego dołączona płyta ze ścieżką dźwiękową. Murowana „dziesiątka”, gdyby nie kilka mankamentów – opakowanie można dość łatwo uszkodzić, a wytłaczanka w środku nie przewiduje miejsca na wszystkie komponenty gry.

Miodność: : Nieźle, ale bez rewelacji. Rozgrywka jest przyjemna i relaksująca, ale mało emocjonująca. A Touch of Evil po kilku partiach raczej powędruje na półkę, choć niektórzy gracze co jakiś czas będą go z niej zdejmować. Zdecydowanie na plus należy zaliczyć wprowadzenie nietypowego motywu Radnych.

Cena: Zachęcająca jak na dużą, fenomenalnie zilustrowaną grę z mnóstwem dobrej jakości komponentów. Niestety sama rozgrywka kuleje i po większej ilości partii może znudzić, więc ostateczna ocena musi być przeciętna – nie więcej niż 7.

Na koniec warto dodać, że autor opracował dwa warianty trudności rozgrywki – podstawowy i zaawansowany. Różnią się one jednak nie tyle skomplikowaniem zasad, co przede wszystkim ich ilością – w rozgrywce zaawansowanej używamy większej ilości kart i żetonów, a przeciwnicy mają więcej specjalnych umiejętności, nie wpływających jednak rażąco na podniesienie trudności ich pokonania. Po prostu więcej razy zaglądamy do instrukcji...

Podsumowanie

Najkrócej rzecz biorąc, A Touch of Evil to genialnie wyglądająca gra przygodowa o przeciętnej grywalności. Duża rola czynnika losowego w walce, mało oryginalne i nie zawsze logiczne zasady to największe wady Dotyku Zła. Z drugiej strony mamy tu kilka ciekawych motywów, z których najlepiej prezentuje się Rada Miasta i karty sekretów. Na pewno kilka przyjemnych partii ta gra zapewni, choć raczej nie będziemy siedzieć niecierpliwie przy stole i z wypiekami na twarzy oczekiwać co stanie się dalej. A Touch of Evil jest solidnym, ale nie wybijającym się, produktem, zwłaszcza w trybie kooperacji nie wytrzymującym porównania z Arkham Horror. Ten jednak jest tylko opcją, bo gra została napisana z myślą o rywalizacji między uczestnikami, co zresztą jest kilkakrotnie zaznaczone w instrukcji. Natomiast przyznać trzeba, że stosunek ceny do jakości wykonania jest zdecydowanie lepszy w przypadku A Touch of Evil niż produktu Fantasy Flight Games.



A Touch of Evil



ok. 90 min.



12+



2-8



Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10 124,95zł

Once Upon A Time: Dark Tales

O baśniach bez happy endu



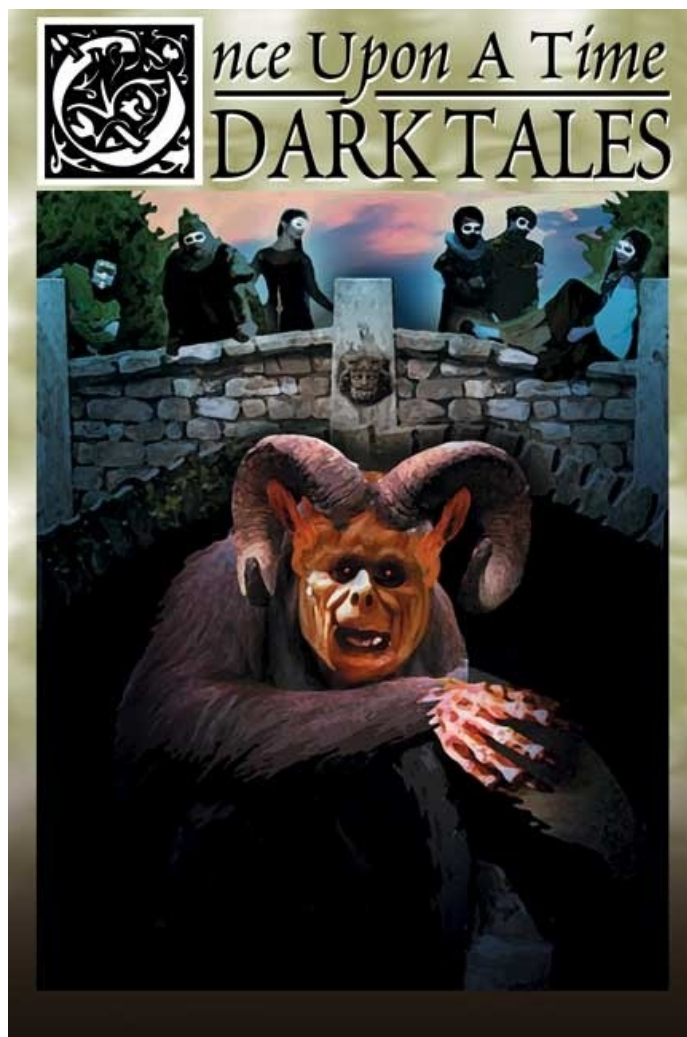
W poprzednim numerze RT miałem przyjemność recenzować rewelacyjną grę karcianą *Once Upon a Time*, wydaną przez firmę Atlas Games. Pozwala ona uczestnikom zabawy ułożyć wspólnie opowieść w bajkowym klimacie przy użyciu motywów zawartych na kartach. Jak jednak wiadomo nie wszystkie baśnie kończą się dobrze, a tę prawdę ilustruje pierwszy, i jak do tej pory jedyny, dodatek do OUAT – *Dark Tales*, czyli „mroczne opowieści”.

Dark Tales to 56 zupełnie nowych kart pozwalających dodać rozgrywce nieco pesymizmu, grozy i posępnego klimatu. Dodatek nie wprowadza żadnych nowych zasad, pozostawiając nietkniętą esencję *Once Upon A Time* – prostą i nie nachalną mechanikę stawiającą głównie na interakcję między graczami oraz na ich wyobraźnię. Jest za to pełen nowych elementów narracji i zakończeń, które w znaczący sposób urozmaicą rozgrywkę.

Wykonanie

Poziomem wykonania *Dark Tales* nie odbiegają zbyt od zestawu podstawowego. W miarę wytrzymałe karty znajdujące się w niewielkim poręcznym pudełku są ilustrowane przez tych samych rysowników. W związku z tym – na co narzekałem już w kwietniowej recenzji *Once Upon A Time* – grafiki są nierówne, a te naprawdę ładne i

klimatyczne znajdują się często obok zupełnie nieudanych. Zatem, ogólnie rzecz biorąc, wykonanie stoi na akceptowalnym poziomie, chociaż nie zachwyca, przez co ta i tak rewelacyjna gra (jak i dodatek) sporo traci. Dodatkowo należy zaznaczyć, że pudełko zestawu podstawowego jest zbyt małe, żeby pomieścić również karty z *Dark Tales* – talie musimy nosić osobno lub w jakimś większym, ale „niefirmowym” opakowaniu.



Nowości

Jak już wspomniałem, w dodatku nietknięte pozostały zasady gry zaprezentowane w instrukcji do podstawowej wersji *Once Upon A Time*. To dobrze, bo są naprawdę świetne i żadnych zmian ani usprawnień nie potrzebują. W *Dark Tales*

dostajemy za to nowe motywy do wykorzystania w narracji, takie jak „grób”, „zemsta”, „nieposłuszeństwo”, bądź... „połknięcie w całości”. Mimo iż dodatek nazywa się Mroczne Opowieści, nie wszystkie są jednak straszne i złe, podobnie jak 16 nowych kart zakończeń, gdzie obok finałów naprawdę mrocznych, mamy (wbrew tytułowi zestawu i niniejszej recenzji) kilka happy endów.



Podsumowanie

Nad Dark Tales zdecydowanie unosi się duch smutnych i okrutnych, ale zarazem pasjonujących, baśni braci Grimm. Na kartach pojawiają się duchy, diabły i mordercy, ale z drugiej strony nie brakuje też motywów bardziej pozytywnych i klasycznie bajkowych. Zestaw, choć zawiera tylko 56 kart, znacznie urozmaica rozgrywkę w Once Upon A Time i uważam, że każdy posiadacz „podstawki” powinien zaopatrzyć się i w Dark Tales, zwłaszcza że cena dodatku nie jest szczególnie wygórowana.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Standardowy, solidny, ale nie rzucający na kolana poziom znany z podstawowej wersji gry. Ponownie głównym mankamentem okazują się nie zawsze udane ilustracje.

Miodność: Once Upon A Time to pozycja świetna sama w sobie, a dodatek ją jeszcze uatrakcyjnia. Zestaw zawiera 40 nowych kart narracji i 16 zakończeń, większość w mrocznej i pesymistycznej konwencji. Zdarzają się też motywy, których zdecydowanie nie określiłbym przymiotnikiem „dark”, co zaburza spójność i wyrazistość tego dodatku, ale sama rozgrywka na tym nie cierpi w żaden sposób.

Cena: Prawie 40 zł nie odstrasza, jest to kwota do wyłożenia, zwłaszcza w kontekście świetnej zabawy, która czeka graczy po zakupie tego dodatku. Dla każdego szczęśliwego posiadacza Once Upon A Time jest to pozycja obowiązkowa.

Once Upon A Time: Dark Tales



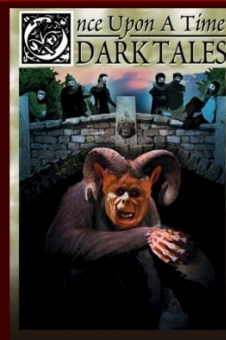
5-20
min.



8+



2-4



Wykonanie: 7/10

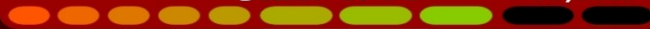


Miodność: 9/10



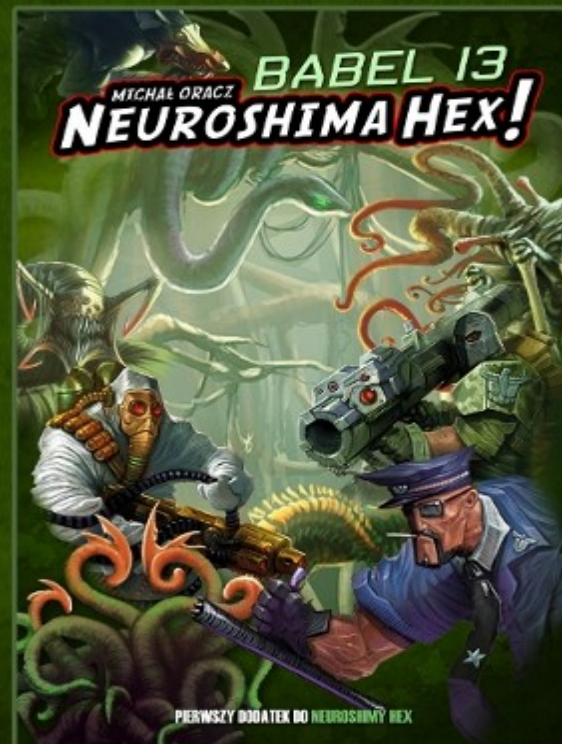
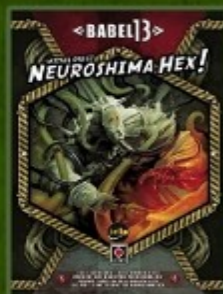
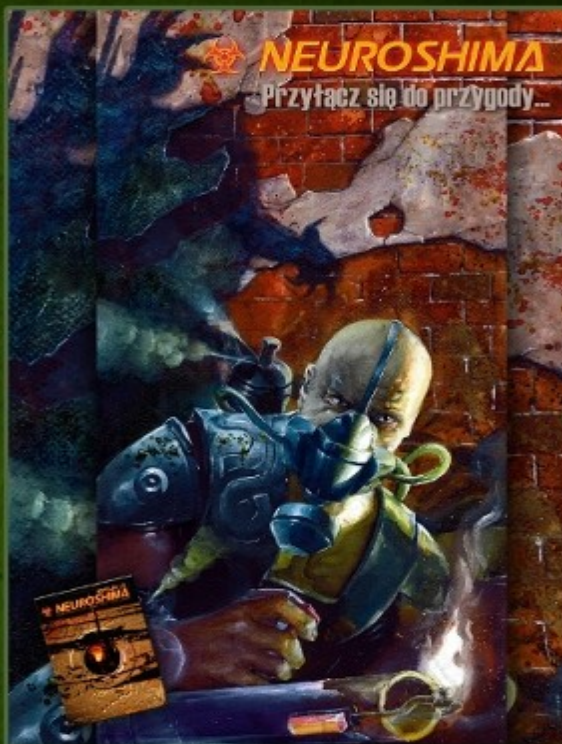
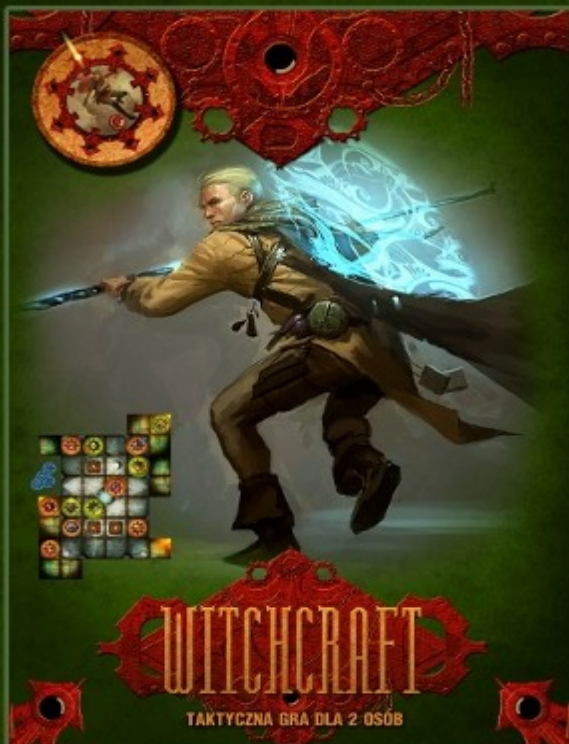
Cena: 8/10

39,95zł



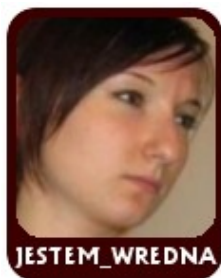


www.wydawnictwoportal.pl



Condottiere

Na podbój Italii



przywódców kompanii najemnych.

W czasach Renesansu armie najemników walczyły ze sobą o miasta – państwa, które wchodziły w skład podzielonych Włoch. Do boju wojska były prowadzone przez Condottieri – elitarnych

W grze Condottiere gracze, poprzez podbijanie najważniejszych miast, starają się zdobyć dominującą pozycję we Włoszech. Jedynie przebiegłe manewry armiami najemników i umiejętna manipulacja Kościołem pozwolą jednemu z nich osiągnąć ten cel.



Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- plansza przedstawiająca mapę renesansowych Włoch
- 110 kart
- 1 znacznik Condottiere
- 1 znacznik papieskiej łaski
- 36 znaczników kontroli (po 6 w 6 różnych kolorach)
- instrukcja

Trudno rozpisywać się na temat jakości wykonania pudełka, bo zwyczajnie odpowiada powszechnym już obecnie standardom. Wieczko zdobi ładna grafika, odpowiednia do konwencji gry. Jeśli zaś

chodzi o wielkość pudełka (ok. 19,5 x 10cm), to Condottiere można określić mianem gry miniaturowej, porównywalnej wymiarowo oraz powierzchniowo do innego wydanego przez Galaktę tytułu – Czerwonego Listopada. Na tym jednak analogie między tymi dwiema pozycjami, niestety, się nie kończą. Z wielkością pudełka bowiem łączą się w obu przypadkach te same problemy: opakowanie nie jest w stanie pomieścić zawartości. W większości przypadków wieczko po prostu się nie domyka.

Sytuacji nie poprawia fakt, że w środku brak porządnej wytłoczki. Jest niby kawałek tektury, który pomaga utrzymać karty we względnym porządku, jednak ze znacznikami jest już gorzej. Zostawiono na nie zbyt mało miejsca, a dodatkowo poskąpiono woreczka strunowego (jest jedynie zwykły), co sprawia, że ciężko utrzymać całość we względnym porządku. Da się co prawda wszystko ładnie poupychać i pozamykać, jednak trzeba się przy tym nieco nagimnastykować.

Jeśli chodzi o planszę, to głównym jej atutem, żeby nie powiedzieć jedynym, są jej niewielkie rozmiary (ok. 25,5 x 17,5cm), dzięki czemu ograniczono znacznie obszar gry. Przedstawia mapę Włoch, podzielonych na 17 regionów, w których zaznaczono główne miasta. Nie sposób rozwdzić się czy jest ładna, czy brzydka – dość że jest

estetyczna, przejrzysta i trwała. Nie można jednak wybaczyć jednego, przeszkadzającego w rozgrywce faktu – planszy nie da się rozłożyć całkowicie płasko. Ma aż dwa zagięcia i na każdym się odkształca. Próbując to naprawić łatwo ją uszkodzić, zaś pozostawienie sprawy tak jak jest prowadzi do irytacji.



O znacznikach trudno zaś powiedzieć coś więcej ponad to, że są. Ot 36 kolorowych sześcienników. W obrębie jednego koloru odcienie nieznacznie się od siebie różnią, lecz nie ma to żadnego znaczenia, a z odróżnieniem poszczególnych kolorów problemów nie ma. Przyczepić natomiast można się do znaczników Condottiere i papieskiej łaski, oba o zgrubsza humanoidalnych, lub jak kto woli fallicznych, kształtach. W naszym egzemplarzu gry ten pierwszy nie został u dołu właściwie przycięty, przez co niemożliwym jest ustawienie go pionowo (dzięki temu zyskał w naszym gronie miano Krzywej Wieży w Pizie). W połączeniu z „wyboistą”

planszą daje to efekty wręcz czasami katastrofalne. Nie wiem czy podobne uchybienie dotyczy wszystkich egzemplarzy, przypuszczam jednak, że przynajmniej części owszem.

Karty to znów powrót do standardu – porowaty, odporny na ścieranie, lecz elastyczny papier. Ładnie się tasują, ale nie niszczą. Warto natomiast zwrócić uwagę na zdobiące je grafiki – te są naprawdę wyborne, co przyznam, wpłynęło na ocenę.

Wreszcie instrukcja – rzeczowa, kolorowa i dość przejrzysta. Pojawia się co prawda kilka kwestii spornych, co do których nie udziela ona żadnych wyjaśnień i które rozstrzygać należy zdroworozsądkowo lub na zasadzie umowy między graczami, ale ogółem rzecz biorąc wykonano ją dość rzetelnie.

Przebieg rozgrywki

Condottiere to gra strategiczna przeznaczona dla 2-6 graczy z przeciętnym czasem rozgrywki 45-60 minut (mimo że na opakowaniu oszacowano go na 30-45 minut). Zwycięzcą w wariantcie dwu- i trzysobowym zostaje ten, kto będzie kontrolował 6 dowolnych regionów lub 4 sąsiadujące ze sobą, a przy czterech, pięciu i sześciu graczach zaś ten, kto podbije 5 dowolnych regionów lub 3 sąsiadujące.

Na początku gry każdy z graczy wybiera swój kolor i otrzymuje odpowiadające mu znaczniki kontroli. Każdemu z nich rozdaje się też po 10 kart. Najmłodszy uczestnik zabawy stawia znacznik Condottiere w wybranym przez siebie regionie. Tam rozegrana zostanie pierwsza bitwa. Następnie przystępuje się do rozgrywania pierwszej rundy gry.

Rozgrzywka składa się z szeregu rund, zaś podczas każdej z nich przeprowadza się co najmniej jedną bitwę. Podczas bitwy gracze kolejno zagrywają przed sobą po jednej odkrytej karcie. Każdy z nich może to robić do momentu, dopóki nie zdecyduje się

spasować. Wartości tak utworzonych „kompanii” podlicza się, gdy wszyscy uczestnicy zdecydują się zrezygnować z dalszego zagrywania kart. Ten, kto dowodzi najsilniejszą kompanią podbija region i umieszcza w nim swój znacznik kontroli, a następnie, stawiając znacznik Condottiere, decyduje gdzie rozegra się następna bitwa. Należy nadmienić, że gracze dociągają nowe karty dopiero na początku nowej rundy (nie bitwy), czyli gdy tylko jeden uczestnik ma jeszcze karty na ręce. Osoba ta może zachować dwie z nich.

Karty

W grze Condottiere występują 2 typy kart: zwykłe i specjalne.

Karty zwykłe to karty najemników. Każdą z nich charakteryzuje określona wartość liczbowa od 1 do 10, oznaczająca siłę karty.

Karty specjalne (należy pamiętać, że choć niektóre z nich, tak jak najemnicy, dysponują określoną siłą, to nie są one traktowane jak karty najemników)

Zima (3) – po zagranie tej karty wszystkie karty najemników traktowane są tak, jakby miały wartość 1 (włączając w to karty gracza, który zagrał Zimę); kartę Zimy niweluje zagranie karty Wiosny;

Wiosna (3) – po zagranie tej karty gracz posiadający najsilniejszą kartę najemnika (oczywiście leżącą na stole) dodaje 3 punkty siły do jego wartości; kartę Wiosny niweluje zagranie karty Zimy;

Biskup (6) – po zagranie tej karty odrzuca się najsilniejszą kartę najemnika będącą w grze; dodatkowo, gracz, który zagrał tę kartę może ustawić w dowolnym regionie znacznik papieskiej łaski (oznacza to, że na tym terenie nie będzie można rozgrywać bitew);

Kurtyzana (12) – gracz, który podczas rozstrzygania bitwy ma w swojej kompanii najwięcej kurtyzan będzie mógł zadecydować o ustawieniu znacznika Condottiere zamiast osoby, która wygrała daną bitwę; dodatkowo Kurtyzana dodaje punkt siły kompanii gracza;

Dobosz (6) – po zagranie tej karty siła kompanii gracza zostaje podwojona;

Bohaterka (3) – karta o sile 10;

Kukła (16) – po zagranie tej karty gracz może przywrócić ze stołu do ręki dowolną, własną, znajdującą się w wyłożonej przed sobą kompanii kartę najemnika;

Kapitulacja (3) – po zgraniu tej karty bitwa natychmiast się kończy i przystępuje się do jej rozstrzygnięcia.

W tym momencie należy wytknąć jak bardzo nieprzebrane są karty specjalne. Problem dotyczy zwłaszcza kart Dobosz i Kapitulacja. Choć nie jest ich w talii wiele, to rozgrywki pokazują, że ich właściwości są nieco zbyt potężne. Szkoda też, że nie ma żadnego sposobu, by zniwelować ich działanie, lub by inny gracz mógł obrócić je na własną korzyść. Wydaje się, że gra tylko by na tym zyskała, ponieważ, w takim wypadku, zagrywanie tych kart wiązałoby się z pewnym ryzykiem i dostarczałoby ekscytujących zwrotów akcji, podczas gdy, na chwilę obecną, wiąże się z niemal pewnym zwycięstwem. Należy też dodać, że zawartość ręki jest kwestią tylko i wyłącznie losową, co sprawia, że czasem nawet i najlepszy zmysł taktyczny na nic się nie zda, jeśli do dyspozycji mamy, przykładowo,



prawie same tylko kukły. Podobna sytuacja nie należy na szczęście do najczęstszych, jednak zdarza się, co może prowadzić do niepotrzebnych irytacji.

Na koniec warto również dodać, że instrukcja proponuje kilka opcjonalnych zasad, pozwalających modyfikować rozgrywkę, czyniąc ją tym samym bardziej urozmaiconą lub trudniejszą.

Podsumowanie

Condottiere to gra, którą najprościej opisać można jako nieco bardziej skomplikowaną wersję znanej wszystkim karcianej Wojny. Dzięki temu pozycja

powinna przypaść do gustu również tym, którzy nie znają gier planszowych lub za nimi nie przepadają (są tacy?!). Niewielkie rozmiary pudełka oraz fakt, że do przeprowadzenia rozgrywki nie trzeba dużo miejsca czynią z niej idealną „grę wyjazdową”. Jej główne minusy natomiast to częściowo wykonanie, duża losowość oraz dość umiarkowana dynamika. Po kilkunastu rozgrywkach każda bitwa staje się niemal schematyczna. Sytuację ratuje na szczęście mnogość oferowanych przez instrukcję zmodyfikowanych wariantów. Reasumując, Condottiere to gra głównie dla fanów gatunku, pozostali będą zapewne lepiej bawili się przy porównywalnym pod wieloma względami Czerwonym Listopadem.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Plusy – gra zajmuje niewiele miejsca, większość elementów na standardowym poziomie, dość przejrzysta instrukcja, ładne grafiki. Minusy – wybór pomiędzy nie domykającym się wieczkiem a dubaniną przy upchaniu wszystkich elementów, zwykły woreczek na znaczniki, nie leżąca płasko plansza i krzywy od spodu znacznik Condottiere.

Miodność: Gra jest dość schematyczna, bardzo losowa i na ogół niespecjalnie dynamiczna, jednak fani gatunku nie powinni być zawiedzeni. Emocji (choć nie zawsze pozytywnych) dostarczają karty specjalne. Rozgrywkę można modyfikować stosując zaproponowane opcjonalne warianty. Fani strategii mogą dodać do oceny jeszcze jeden punkt.

Cena: Cena: Niecałe 60 złotych za stosunkowo niewielką grę z niedużą ilością elementów to chyba dość sporo. Lepiej zaoszczędzić jeszcze trochę i kupić strategię z prawdziwego zdarzenia. Czerwony Listopad, dla przykładu, kosztuje 5zł więcej, ale posiada dużo więcej elementów i jest dużo bardziej rozbudowany.

Czas gry: Żadna nasza rozgrywka nie trwała 30 minut, a mało która 45. Bywają też chwile, kiedy gra ciągnie się niemiłosiernie do tego stopnia, że uczestnicy poddają bitwy prowadzącemu uczestnikowi, byle tylko wreszcie zakończyć rozgrywkę.

Condottiere



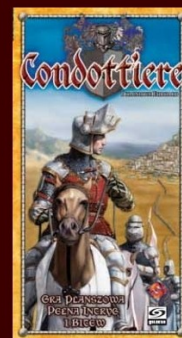
30-45
min.



12+



2-6



Wykonanie: 6/10



Miodność: 6/10



Cena: 7/10

59,90zł



Warhammer 40k: Inwazja na Czarną Grań W imię Imperatora!



Imperium jest w niebezpieczeństwie! Ze wszystkich stron atakują wrogowie: brutalni kosmiczni Orkowie, przebiegli Eldarzy, nieumarli Necroni, straszliwi Tyranidzi, zaawansowani technicznie Tau i spaczona służba Chaosu. Tylko nieustraszeni Space Marines oraz

Gwardia Imperialna stoją na straży ludzkości. W kosmicznej pustce i mrokach 40 milenium wojna nigdy się nie kończy...

Warhammer 40.000 to gra bitewna, w której możesz przejąć kontrolę nad jedną z wymienionych powyżej armii, by poprowadzić ją do zwycięstwa. Gra nie wykorzystuje żadnej planszy, można za to grać na dowolnej płaskiej powierzchni (np. na stole). Zamiast tradycyjnych pionków używa się figurek reprezentujących poszczególne jednostki.

Opakowanie i zawartość

Starter do 5 edycji bitewnego Warhammera 40.000 (dalej: WH40K) zapakowany jest w spore pudło

wykonane z miękkiego kartonu, który z pewnością szybko ulegnie zniszczeniu. Na wieczku znajdziemy epicką grafikę przedstawiającą starcie Ultramarines z kosmicznymi Orkami, z dramatycznie upozowanymi dowódcami obu armii. Na denku widnieje zdjęcie przedstawiające zawartość.

A cóż to za zawartość! Cztery podwójne „wypraski” aż pękają w szwach od upakowanych w nich figurek. W każdym pudle startowym znajduje się wystarczająca ich ilość, aby dwóch graczy mogło rozpocząć przygodę z WH40K i toczyć już od początku emocjonujące starcia. W skład armii Space Marines wchodzi jeden dziesięcioosobowy oddział szeregowych Marines (ze specjalistą od broni ciężkiej i sierżantem), pięcioosobowy oddział Terminatorów z sierżantem, potężny Dreadnought uzbrojony w multimelę oraz Commander. Na siły Orków składa się zgraja 20 orczych „trepów”, z których jeden dzierży ciężki karabin maszynowy, 5 dużych i silnych Nobów, 3 śmigłowce oraz naprawdę imponujący Warboss.

Oprócz figurek (rzecz jasna z podstawkami), w starterze znajdziemy również estetyczne i wytrzymałe wzorniki z zielonego, przezroczystego plastiku, miniaturowy podręcznik z zasadami, książeczkę wprowadzającą do systemu, kalkomanie oraz dwie miarki i zestaw kości.



Zważywszy na cenę i bogactwo elementów „Inwazji na Czarną Grań”, można mieć wątpliwości co do jakości zawartości pudełka. Na szczęście zupełnie nieuzasadnione. Podręcznik, choć wydany został w miękkiej oprawie i mniejszym formacie niż jego „dorosły” krewniak, zawiera **wszystkie** potrzebne do gry zasady, a na pewno lepiej mieści się w plecaku i jest wygodniejszy w użytku w trakcie gry. Figurki, mimo że składają się z mniejszej ilości elementów niż ich sprzedawane osobno odpowiedniki, po sklejeniu i pomalowaniu prezentują się na stole równie atrakcyjnie, zaś uproszczona konstrukcja z pewnością ułatwi początkującym złożenie armii i szybkie przygotowanie ich do boju. Zostały odlane bardzo dokładnie i posiadają sporo wyraźnych detali. Wygląd modeli także nie pozostawia wiele do życzenia – Dreadnought, śmigłowce oraz orkowy Warboss są małymi dziełami sztuki, Terminatorzy i Noby wyglądają świetnie, a Commander może się podobać. „Szeregowcy” nie wybijają się zbyt mocno ani na plus ani na minus, ale to przecież mięso armatnie, którego na stole jest mnóstwo, więc nikt i tak nie zwróci uwagi na poszczególne modele. Tylko miarki są byle jakie i zostały dorzucone do zestawu, by nie trzeba było nic dokupować. Spodziewam się, że zostaną natychmiast wymienione przez graczy na znacznie wygodniejsze w użyciu rozwijane taśmy miernicze.

Jedyną naprawdę istotną wadą zestawu jest mała modularność modeli. Sprzedawane osobno oddziały, złożone z większej ilości elementów, pozwalają na uzbrajanie figurek w różne rodzaje broni i różne ich pozowanie, podczas gdy w przypadku modeli z zestawu jesteśmy skazani na „ustawienia fabryczne”. Założę się jednak, że zdolnych i zdeterminowanych nie powstrzyma to przed ewentualnymi modyfikacjami.

Przebieg rozgrywki

Po sklejeniu figurek i zapoznaniu się z zasadami, czas na pierwszą bitwę. Gracze ustalają między sobą

jak duże czeka ich starcie poprzez określenie limitu punktowego przyznawanego każdej stronie na zakup wojsk (np. 1000 punktów na stronę). Poszczególne armie dysponują wieloma różnymi typami jednostek i pojazdów, więc jest z czego wybierać. Każdy oddział jest unikalny – posiada odpowiednie statystyki i zdolności specjalne, a wystawienie go kosztuje określoną ilość punktów. Jednostki silniejsze i groźniejsze w walce kosztują odpowiednio więcej punktów niż te słabsze.

W przypadku startera nie ma ani konieczności ani możliwości tworzenia list armii, ponieważ obie strony konfliktu zostały dostarczone w gotowej do gry formie – producent wybrał za nas jednostki, a także odpowiednio je wyposażył.

Następnie wybiera się scenariusz. Istnieje kilka wariantów polegających między innymi na zajmowaniu ćwiartek stołu, przejmowaniu kontroli nad punktami o strategicznym znaczeniu, a także zwyczajnym wybiciu do nogi wojsk przeciwnika.

Rozgrywka toczy się w systemie turowym. Tury przebiegają według określonego schematu – najpierw należy poruszyć o odpowiednią odległość (mierzoną za pomocą miarki) wszystkie pożądane oddziały, następnie można otworzyć ogień do przeciwnika, a po rozpatrzeniu wszystkich strzałów istnieje możliwość zaszarżowania wroga, o ile znajduje się w zasięgu, i zaatakowania go wręcz. Gracze wykonują swoje tury naprzemiennie – najpierw jeden przeprowadza wszystkie powyższe manewry, później drugi.

Ponieważ szczegółowych zasad ruchu, strzelania i walki wręcz w WH40k jest zatrzęsienie (co można poznać choćby po pokaźnych rozmiarach instrukcji, która liczy sobie 112 stron), nie zamierzam ich wszystkich opisywać. Dość powiedzieć, że system przewiduje znakomitą większość sytuacji, które mogą mieć miejsce na polu walki. Otrzymujemy więc reguły poruszania się w trudnym terenie, atakowania przeciwnika korzystającego z

dobrodziejstw osłony (np. okopu lub ruin budynku), walki z pojazdami, a także zasady dotyczące broni obszarowych, sprawdzania morale dziesiątkowanych jednostek, używania psioniki i wiele, wiele innych. Z opisu brzmi to być może nadmiernie skomplikowanie, jednak motoryka WH40k jest dość logiczna i intuicyjna, a poszczególne elementy mechaniki są opatrzone przykładami i ilustracjami objaśniającymi. Najważniejsze, najczęściej wykorzystywane zasady można zapamiętać już po kilku minutach gry.

Kilka rozgrywek wystarczy, żeby w WH40k grało się dynamicznie i przyjemnie. Kolejne starcia pozwolą w pełni docenić taktyczne możliwości, jakie gra oferuje, a umiejętność oceny odległości, efektywnego wykorzystywania osłon i dostosowywania strategii do posiadanych na stole oddziałów przyjdzie z praktyką.

Finalne wrażenia

Widząc „Inwazję na Czarną Grań” w sklepie po prostu się ślinię. Produkt jest kompletny, świetnie wykonany, megamiodny i absurdalnie tani. Wielu potencjalnych graczy narzeka, że WH40K to drogie hobby – nowy zestaw po części to zmienia. Za niecałe 200.00 zł (które przecież można wspólnie wysupłać z kolegą lub koleżanką) otrzymujemy podręcznik z zasadami, wart osobno 150.00 zł, wzorniki warte 20.00 zł oraz figurki, za które musielibyśmy zapłacić mniej więcej 760.00 zł.

Potencjalnym kupcom należy się jednak ostrzeżenie: WH40K wciąga jak bagno i szybko okazuje się, że chciałoby się do startera dokupić Codexy (specjalne książki zawierające opisy armii wraz ze statystykami wojsk), kolejne jednostki, elementy terenu, a także pędzelki, farby i mnóstwo innych akcesoriów. Oferta Games Workshop jest olbrzymia i kusi – a za wszystko trzeba płacić. W przeciwieństwie do startera, słono.

Na koniec wspomnę, że gry bitewne to wspaniałe hobby. Malowanie figurek i modelowanie

elementów terenu sprawia mnóstwo przyjemności. Trudno też o piękniejszy i bardziej satysfakcjonujący widok niż stół zastawiony własnoręcznie pomalowaną armią oraz samodzielnie wykonanymi budynkami.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Każdy kto miał kiedyś styczność z produktami Games Workshop wie, że co jak co, ale fuzerki nie można im zarzucić. Poza samym pudełkiem, które i tak wylądować pewnie w koszu na śmieci, wszystkie komponenty wykonane są rewelacyjnie.

Miodność: Jako zagorzały fan „Czterdziestki” twierdzą, że jest to najlepsza dostępna na rynku gra bitewna pozwalająca rozgrywać starcia w dużej skali. Jednocześnie, proste zasady „combat patrolu”, które można ściągnąć ze strony internetowej producenta, pozwalają na rozegranie szybkich, krwawych starć małych oddziałów. Bomba!

Cena: Starter do 5 edycji Warhammera 40.000 oferuje ogrom świetnych figurek, zasady i inne potrzebne akcesoria za niebywale niski koszt... Stosunek jakości/cena w przypadku tego produktu jest tak korzystny, że grzechem byłoby nie nabyć przynajmniej jednego egzemplarza.

WH40k: Inwazja na Czarną Grań



120-240
min.



12+



2



Wykonanie: 9/10



Miodność: 9/10



Cena: 10/10

199,00zł



Na sygnale Po trupach do celu



NFZ i Służba Zdrowia to w naszym kraju temat rzeka. Właściwie nie ma tygodnia, aby media nie przypominały nam o tych elementach współczesnego społeczeństwa. Te informacje są wszędzie – w gazetach, programach informacyjnych i publicystycznych, na ulicach, nawet w reklamach. Wykorzystanie tej tematyki w planszówce było więc tylko kwestią czasu. Na szczęście gra planszowa nie jest tak ponura, jak wszystkie te informacje. Ale po kolei.

Nikt nie spodziewał się łódzkiego pogotowia!

- Łódzkie Pogotowie

Kieszonkowe pudełko, ozdobione prostą, brzydką, aczkolwiek kolorową, ilustracją, kryje w sobie wszystkie elementy potrzebne do gry:

- 54 karty,
- 24 żetony punktów akcji,
- 10 żetonów pacjentów,

- 1 żeton karawanu,
- 8 pionków w czterech kolorach,
- kostkę – typową szóstkę,
- planszę,
- instrukcję.

Generalnie do wykonania mam tylko jedno „ale” – cała gra jest brzydka. Poszczególne elementy od strony technicznej prezentują się nieźle – żetony są solidne i raczej grube (daleko im do typowych żetonów z innych planszówek, ale papier z bloku technicznego to, to nie jest), karty sztywne i odporne na ścieranie (tak wyglądają), pionki, to po prostu pionki, a kostka, jak to kostka, typowa.

Zasady zebrane zostały w 16-stronicowej książeczce, plansza zaś wydrukowana na kredowym papierze. Całość upstrzono karykaturalnymi grafikami ze śladowymi ilościami kolorów.

Najslabszym ogniwnem zestawu jest plansza. Co najgorsze, kredowy papier, w zamyśle mający być zapewne namiastką luksusu, jest tego przyczyną. Plansza, aby mogła zmieścić się do pudełka musi zostać złożona na sześć. Papier kredowy sprawia, że po rozłożeniu jest ona mocno zniekształcona i aby ją ułożyć płasko na stole, trzeba wykorzystać dodatkowe, często improwizowane, przyciski do papieru. Jeden róg obciążony jest kartami, ale pozostałe już nie. Co więcej, pionki mogłyby spełnić tę rolę, ale niestety są za lekkie. Dzięki temu mamy nieustanny bałagan. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że planszy nie da się inaczej przechowywać, więc skazani jesteśmy na jej deformację. Szkoda.

...wynik 1 do 47. Strażacy w defensywie. Rezultat meczu zdaje się być przesądzony...

- Pożar



37 zabitych, 665 rannych, 23 uciekło!

- Czarny Punkt

Na Sygnale to typowa *party game*. Świetnie nadaje się na przerwę pomiędzy zajęciami, na chwilową odskocznę przy cięższych tytułach czy dla zabicia czasu w kolejce do lekarza (swoją drogą byłby niezły widok obserwować emerytów w szpitalach grających w tę grę). Nie ma skomplikowanych zasad, nie ma ładnej oprawy i nie przykuwa na długie godziny. Mieści się w kieszeni, jest szybka i z jajem – czyli ma wszystko to, co *party game* powinna posiadać. Przypuszczam, że czarny humor, którym ocieka, może urazić uczucia pewnej grupy ludzi, ale – na szczęście – ja do nich nie należę. I to sprawiło, że Na Sygnale uważam za tytuł, który warto mieć na półce.



Cytaty pochodzą z kart, a ich podpisy to nazwy tych kart. Prawda, że nabierają one nowego znaczenia?

Dziękujemy wydawnictwu Kuźnia Gier za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra jest brzydka i jej strona techniczna pozostawia wiele do życzenia. Plansza jest straszna i bez dodatkowych przycisków do papierów właściwie ciężko się obyć. Myślałem, że nie da się wydać gry gorzej wykonanej niż Glik – jak widać, myliłem się. Z drugiej strony wszystkie elementy jakoś tam spełniają stawiane przed nimi oczekiwania, więc tak bardzo tragicznie nie jest.

Miodność: Gra jako odskocznia działa fajnie. Raz na jakiś czas, ponieważ przy większej częstotliwości zwyczajnie znudzi. Świetnie sprawuje się przy piwie, średnio przy kawie.

Cena: Atrakcyjna mimo wszystko. Niższa od innych tego typu produkcji, ale okazjna nie jest. Uczciwa.

Na Sygnale

**30-60 min.**

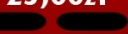
**18+**

**2-4**



Wykonanie: 3/10


Miodność: 7/10


Cena: 7/10
**25,00zł**




Yucatan

Wycieczka do dżungli



Ameryka Środkowa i początki wielkich cywilizacji – te dwa słowa

klucze umiejscawiają fabularnie jedną z najnowszych gier wydawnictwa Wolf Fang – Yucatán.

Podczas zabawy gracz

weźmie udział w wyścigu plemion dążących do zbudowania wielkiej piramidy, która zjedna im przychylność bogów. Sprawa jest zatem prosta – ten, kto pierwszy wybuduje piramidę, wygra, a jego plemię podporządkuje sobie pozostałe. To tyle, jeśli chodzi o założenia. Najwyższy czas przyrzeć się ich realizacji.



Wykonanie

W tym aspekcie Yucatán zrobił na mnie ogromnie pozytywne wrażenie. Cała masa drewnianych elementów, solidne żetony, części planszy wykonane z grubej, lakierowanej tektury. Ta gra z pewnością wytrzyma niemal każde traktowanie i nie ulegnie przy tym zniszczeniu. Pudełko wyposażone jest dodatkowo w wypraskę, w której cała zawartość ma swoje miejsce. Rewelacja, biorąc pod uwagę, że większość polskich (i bardzo często zagranicznych) wydawców tnie na tym elemencie (a raczej na jego braku) koszty produkcji.

Do zawartości pudełka mam tylko dwa zastrzeżenia. Po pierwsze, oklejanie piramid naklejkami, które

symbolizują schody i ornamenty. Ot, niby fajny bajer, jednak nie dajcie się zwieść – raz przyklejone naklejki potrafią się odkleić, a konia z rzędu temu, kto nie spapra pierwszej piramidy (pomimo schematu zamieszczonego w instrukcji bardzo łatwo niesymetrycznie nakleić schody). Po drugie, drobne wady wypraski – w moim egzemplarzu dwa ostatnie elementy piramidy (z czterech) nie mieściły się w przeznaczonym dla nich miejscu.

Mechanika i rozgrywka

Całą zabawę rozpoczynamy od stworzenia planszy i tutaj czeka nas pierwsza, miła niespodzianka. Yucatán bardzo fajnie się skaluje w zależności od ilości graczy – plansza dla dwóch będzie niewielka, dla czterech całkiem spora. Jest to o tyle ważne, że podczas rozgrywki nie uświadczymy nudnego przesuwania pionków przez kilkanaście tur, aby osiągnąć wyznaczony punkt. Dzięki właściwemu

dopasowaniu rozmiaru planszy rozgrywka pozostaje dynamiczna przez cały czas.

Przygotowania kończą się na rozmieszczeniu dwóch wiosek (małej i dużej) przez każdego z graczy nad rzeką, która wypływa z jego kamiennego miasta. Jest to dość istotny krok, więc warto się nad nim poważnie zastanowić. Należy również pamiętać o jednej zasadzie – nigdy dwie wioski nie mogą ze sobą sąsiadować, zawsze musi istnieć pomiędzy nimi przynajmniej jedno wolne pole. Rozkładanie wiosek kończymy dołożeniem neutralnych, aż do wyczerpania się miejsca na planszy. Później każdy z graczy dorzuca jeszcze dwóch swoich wojowników z dowolnie wybranych przez siebie bractw (w okolicy miasta) i można zaczynać.



Sam przebieg rozgrywki jest banalny. Podczas swojej tury gracz może wykonać jeden z pięciu dostępnych mu ruchów. Może **założyć nową wioskę** położoną nad rzeką, nad którą ma już jakieś wioski lub w miejscu, w którym znajduje się jego wojownik (zachowując oczywiście odstęp jednego pola od innych wiosek). Po co zakładać nowe wioski? Ich ilość określa maksymalną liczbę wojowników, jakich możemy kontrolować (plus jeden za kamienne miasto). Wojownicy zaś są nam niezbędnie potrzebni do wygranej. Druga akcja to **rozbudowa wioski** z małej na dużą. Rozbudowa ta daje nam

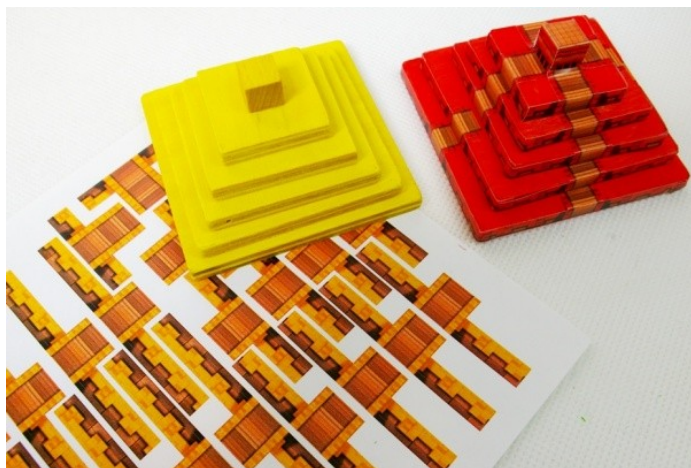
zasadniczo jedną podstawową korzyść – gdy wykonujemy kolejną akcję, **wysłanie wojownika**, czyli *de facto* wystawienie nowej jednostki na planszę, to możemy go umieścić albo w mieście, albo w dużej wiosce. Postawienie dużej wioski w strategicznie ważnym punkcie zapewnia nam zatem znaczną przewagę. Dodatkowo, kiedy nasza wioska zostanie splądrowana, jej poziom spada o jeden – duża wioska staje się małą, mała znika z planszy, to zaś może stanowić świetną okazję dla przeciwnika, aby postawił w tym miejscu swoją własną.

To tyle, jeśli chodzi o ekonomiczne aspekty gry. Czas teraz na to, co tygryski lubią najbardziej – **ruch wojownika** i jego możliwe rezultaty. Wojownik

może poruszyć się o jedno pole, chyba że przemieszcza się wzdłuż rzeki – wtedy może przebyć aż dwa (piszę „aż”, bowiem plansze są naprawdę świetnie skalowane). Dalej, jeśli podczas ruchu wejdzie on do wrogiej lub neutralnej wioski, to zdobywa z niej żeton jeńców (który kładziemy pod nim; jeden wojownik może mieć maksymalnie trzy takie żetony), a sama wioska degraduje się o jeden poziom. Jeśli natomiast wejdzie na pole zajmowane przez wrogiego wojownika, dochodzi do walki, która rozstrzygana jest według mechanizmu papier-nożyce-

kamień. Gracze odwracają swoje pionki spodem do góry i porównują – jaguar pokonuje węża, wąż pokonuje kolibra, koliber jaguara, a w przypadku remisu zwyciężają obrońca. Proste, łatwe i przyjemne, niestety dość losowe (przynajmniej na początku, później można mniej więcej spać, który pionek należy, do jakiego bractwa), to zaś może nie przypaść do gustu wytrawnym miłośnikom strategii. Pokonanie wrogiego wojownika pozwala nam również na przejęcie transportowanych przez niego jeńców. No właśnie, po co nam oni? Jeńcy to klucz do zwycięstwa – jeśli dostarczymy ich do

dużej wioski lub miasta, to poświęcając trzech możemy wykonać **budowę piramidy**. Jeśli uda nam się podczas gry zbudować jej pięć elementów, wygrywamy.



Tak wyglądają założenia. Jak sprawdzają się one podczas gry? Całkiem nieźle, choć po kilku partiach zaczyna się robić powtarzalnie – najpierw łupimy neutralne wioski, później stawiamy na ich miejsce nasze, rekrutujemy nowych wojów i zaczynamy podbój wrażeń plemion. Przy doświadczonej ekipie graczy dochodzi do prawdziwej wojny pozycyjnej, lekkiej stagnacji i przewidywalnych ruchów. Najgorzej wygląda to przy trójce graczy – konflikt pomiędzy dwoma, wykorzystuje trzeci. Łatwo tu również o *kingmaking*. Sama walka rozwiązana jest w sposób dość kontrowersyjny – jak na grę strategiczną dużo w niej losowości. Dodatkowo po kilku partiach razi prostota założeń, która ogranicza wachlarz możliwych do zastosowania strategii.

Podsumowanie

Yucatan to produkt dość udany i wyróżniający się swoim bardzo dobrym, solidnym wykonaniem. Jeśli nie jesteś zagorzałym fanem strategii, rozkochanym w skomplikowanych i rozbudowanych rozwiązaniach, to ta gra przypadnie Ci do gustu. W innym przypadku możesz poczuć się nieco rozczarowany.



Dziękujemy wydawnictwu Wolf Fang za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wykonana jest naprawdę dobrze. Drobne minusy to miejscami źle wykonana wypraska oraz „oklejanie” elementów piramidy.

Miodność: Yucatan jest całkiem grywalny i przyjemny w odbiorze, jednak zagorzałych fanów strategii z pewnością zniechęcą zastosowane w nim proste rozwiązania. Zdecydowanym plusem gry jest jej niezłe skalowanie.

Cena: W relacji do wykonania cena jest wyśmienita, w relacji do miodności jest troszkę ponad przeciętną, co w sumie daje nam mocną siódmkę. Jest to z pewnością produkt, który warto kupić.

Yucatan

45-60

min.

12+

2-4

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10

109,00zł

33

Casus Belli

Wojna, panowie bracia!



W zamieszczonej w poprzednim numerze recenzji kolekcjonerskiej karcianki „Veto!” pisałem o dwóch dodatkach, jakie zdążyły ukazać się ku uciesze fanów tej gry: *Charakternicy* i *Casus Belli*. O ile *Charakternikom* poświęciłem sporo uwagi, o *Casus Belli* jedynie wspomniałem. Wynika to ze znacznej różnicy pomiędzy obydwooma rozszerzeniami. Pierwszy z nich wprowadza jedynie nowe karty i „bosko-piekielny” element, dodający smaczku rozgrywce. Tymczasem *Casus Belli* (łac. powód wojny) zupełnie zmienia przebieg starcia, wprowadzając nie tylko całkiem nowe typy kart (karty ziem, oddziałów czy manewrów), słowa kluczowe (Łucznik, Oficer), ale także nową frakcję (Osmanów) i turę gry.



Rzeczpospolita w wieku wojen

Już krótkie oględziny, w połączeniu z wiele mówiącym tytułem, nasuwa całkiem słuszne skojarzenia co do konceptu samego dodatku. Do walki o koronę Rzeczypospolitej Szlacheckiej włączają się nowe siły – Osmanie. Elekcyjna partia toczy się o wysoką stawkę, dlatego już nie tylko głosy sejmikowych krzykaczy, ostre szable rębajłów i magnackie pieniądze będą liczyły się w tej grze. Zwaśnione frakcje formują oddziały i przymierzają się do przejęcia kontroli nad ziemiami Korony i Litwy. Rzeczypospolitej grozi wojna domowa i to w przeddzień tureckiego najazdu. Wszystko to doskonale (chyba nawet zbyt doskonale) widać w dodatku *Casus Belli* – kontrola ziem pozwala na zdobywanie prowadzących do zwycięstwa kresek w tempie o jakim się wcześniej nie śniło.

Od strony graficznej dodatek prezentuje wysoki poziom podstawki. Estetyczne karty, z charakterystycznym, choć trochę zbyt oryginalnym, logo gry i ładną kolorystyką na grzbiecie, z pomysłowym sposobem na rozróżnianie typów kart, wpadają w oko. Symbole wartości Szabli, Kresek i Lafy, a także symbole przynależności frakcyjnej są oczywiście identyczne jak w podstawce i *Charakternikach*. Podobnie jest zresztą z cytatami – czerpane z literatury, piosenek i tworzone na potrzeby danej karty, dalej celnie trafiają w jej działanie. Trochę inaczej prezentuje się za to sprawa grafik pojawiających się na kartach. Tym razem znacznie więcej z nich ozdobiono reprodukcjami obrazów takich mistrzów jak Kossak czy Matejko. To zdecydowanie dobry ruch, pozwala bowiem nie tylko poczuć wyjątkowy klimat gry, ale ustrzeżę również przed wpadkami przy ilustrowaniu wyjątkowo „epickich” kart, jak np. Chorągwi Królewskiej czy Lisowczyków. Nie musimy zatem obawiać się, że w świeżo rozpakowanym

boosterze znajdziemy „komiksowego” husarza. Szkoda jedynie, że wiele kart posiada ilustracje będące fragmentami tego samego obrazu, co może trochę rozczarowywać. Nie jest to jednak na tyle powszechne, by psuło ogólny odbiór. Graficy ilustrujący pozostałe karty spisali się doskonale, niektóre to prawdziwe arcydzieła (np. Hieronim Lanckoroński, Sioło,), inne dobrze oddają klimat sarmackiej przygody, znany fanom Jacka Komudy (Precyzyjne Cięcie). Brak nieestetycznych wpadek z poprzedniego dodatku i podstawki (a przynajmniej żadnych tego typu nie zauważyłem). Dodatkowo, na uwagę zasługują karty ziem, stylizowane na stare mapy.

Czarne chmury

Zmiany w mechanice gry są znaczące, powiedzieć można, przełomowe. Po pierwsze wprowadzona została zupełnie nowa metoda zdobywania kresiek. Od teraz kreski dostajemy również za kontrolowanie poszczególnych obszarów Rzeczypospolitej, symbolizowanych przez karty ziem. Każda z nich posiada wartość Znaczenia i Dobrobytu. Dobrobyt pozwala na utrzymanie oddziałów bez konieczności płacenia za nie. Znaczenie z kolei określa właśnie ilość otrzymywanych kresiek. Oprócz tego wiele ziem, szczególnie ziemie frakcyjne – np. Ruś Wiśniowieckich, Litwa Radziwiłłów i Dzikie pola frakcji Awanturników – posiadają specjalne, unikatowe właściwości. Drugi typ wprowadzonych kart to oddziały. Są to indywidualne dla każdej frakcji typy jednostek, jak Pospolite ruszenie, Jazda wołoska, Dragonia, Lisowczycy czy Rajtaria. Gracz, który posiada oddziały na jednej z ziem może ją kontrolować, uzyskując w ten sposób nieprawdopodobne korzyści – na początku każdej rundy otrzymuje on ze wspólnej puli, lub z puli przeciwnika (jeżeli wspólna pula jest pusta), ilość kresiek równą Znaczeniu ziemi. Początkowo wydaje się, że jest to decyzja rozsądna – Znaczenie ziem waha się w granicach 1 lub 2 punktów, zasadę można też logicznie uzasadnić (w końcu wojska więcej znaczą niż nawet najwspanialsza mowa na sejmie) – po rozegraniu kilku partii okazuje się jednak, że prowadzi to do niemalże zniszczenia ducha gry, w której (do tej pory) każdy gracz miał własny sposób na zwycięstwo. Przy umiejętnej grze wspólna pula kończy się bardzo szybko, zanim jeszcze gracze wystawią ziemie i oddziały. Czerpanie kresiek z puli przeciwnika to fatalna decyzja – jest to zjawisko tak wysoce pożądane, że w zasadzie gra jakąkolwiek inną taktyką niż na ziemię przestaje mieć sens. Nawet frakcja Wiśniowieckich i ich olbrzymie zdolności „kradzieży” kresiek poprzez Sławne postacie nie nadrabiają szybkości, z jaką można zdobywać kreski przez ziemie.

Oczywiście, drugi gracz może ten proces hamować. Wystawiając własne oddziały i przemieszczając je na



kontrolowane przez przeciwnika tereny, wypowiada wrogim armiom bitwy. Mechanizm ich przeprowadzania nie jest szczególnie skomplikowany, w pewien sposób przypomina pojedynki pomiędzy postaciami, zamiast Sztychów stosuje się tutaj jednak Manewry, oddział trudniej jest również usunąć z gry niż postać. Pewną rolę odgrywają także oficerzy – postacie, które można dołączyć do oddziałów, zwiększając ich sprawność bojową i niwelując różnice pomiędzy frakcjami. Dlatego przy wyrównanych taliach korzyści czerpane z ziem są znacznie mniejsze, jeżeli w ogóle są, i często nie są warte ponoszonych strat – oddziały trzeba bowiem opłacać.

W praktyce trudno o spotkanie dwóch graczy o równych sobie taliach. Po wprowadzeniu *Casus Belli* okazuje się, że różnica pomiędzy graczami o różnych poziomach talii potęguje się. Daleko jeszcze do sytuacji, w której ten, kto wydał więcej na boostery może być niemalże pewien zwycięstwa, wprowadzenie walki o ziemie znacznie jednak do takiej sytuacji zbliżyło. Aby skutecznie grać w Veto!, trzeba teraz posiadać w talii co najmniej kilkanaście dobrze dobranych kart, które przecież nie trafią się od razu w pierwszym boosterze. Gra bez dodatku *Casus Belli* z kimś, kto karty z tego dodatku posiada, to niestety pewna porażka. Problemem dodatku nie jest zatem potęga gry ziemiami i oddziałami, ale przymus, by znaczna część talii składała się właśnie z tych kart. Ciężar gry został zbyt mocno przesunięty z pola elekcyjnego na pole ziem, co najbardziej godzi we frakcje przyzwyczajone do dominacji na polu elekcyjnym – Wiśniowieckich, i nastawione na agitację – Dworskich.

Drugą ważną kwestią jest wprowadzenie do gry nowego słowa kluczowego – Łucznik. Postacie takie (jest ich niewiele) mogą w dowolnym momencie strzelić do postaci przeciwnika, przed czym w zasadzie nie ma obrony. Ofiara przed usunięciem z gry ratować się może jedynie odrzuceniem drogocennych sztychów. Łuczników jest co prawda dość łatwo wyeliminować, nie zmienia to jednak faktu, że po ich wprowadzeniu jeszcze trudniej jest wygrać grę „tradycyjnym” sposobem – za pomocą

agitacji i pojedynków. Najwięcej traci na tym frakcja Awanturników i Wiśniowieckich.

Oprócz powyższych zmian, *Casus Belli* wprowadza karty pozwalające na pełnoprawną grę pojawiającą się już sporadycznie wcześniej frakcją Osmanów. Nie miałem co prawda okazji wypróbować jej możliwości, obserwowałem jednak grę Osmanami podczas jednego z turniejów i muszę przyznać, że jest to bardzo ciekawa alternatywa dla innych frakcji. Z pewnością trudna do złożenia, pozwala jednak na więcej zaskakujących posunięć niż inne frakcje. Gra Osmanami jest chyba trochę subtelniejsza, a na pewno mniej konwencjonalna. Niektóre efekty i postacie zachwycają użytecznością, co jest nagrodą za trud, jaki trzeba włożyć w skompletowanie całej talii. Najlepiej frakcja ta wypada w połączeniu z dobrze dobraną strategią, lub grą na ziemie.

Nihil novi?

Nic nie zmieniło się w kwestii ceny. Nie istnieje co prawda starter do frakcji Osmanów, ale boostery do *Casus Belli* kupić można po takiej samej cenie jak boostery do *Charakterników* czy dostępne już chyba tylko na Rebelu boostery do podstawki. W zawartości boostera zaszła jednak zmiana, która z pewnością ucieszy wszystkich, którym do tej pory nie dopisywało szczęście. Zakupienie zawierającego 11 kart boostera gwarantuje nam otrzymanie 7 kart powszechnych (P), 3 niepowszechnych (N) i 1 rarytasowej (R) – dzięki czemu mamy pewność, że trafimy na kilka naprawdę silnych kart. Dlatego booster jest wart swej ceny, choć oczywiście zakup większej ich ilości jest sporym wydatkiem. Dlatego pozytywnym zaskoczeniem jest fakt, że pojedyncze karty do Veto! z dodatku *Casus Belli* są stosunkowo tańsze niż ich odpowiedniki z wcześniejszych wydań. To duży plus, gdyż dobrojenie talii na potrzeby walki oddziałami, jak już wcześniej pisałem, jest konieczne, natomiast skompletowanie odpowiednich ziem i oddziałów przez boostery mogłoby być bardzo kosztowne.

Inną zaletą jest instrukcja do *Casus Belli*, dostępna w internecie, na stronie wydawnictwa. Jedną z najpoważniejszych wad *Veto!* była właśnie enigmatyczna, niejasna instrukcja, bardziej utrudniająca rozgrywkę niż wyjaśniająca jej zasady. Sytuacja poprawiła się przy *Casus Belli*, choć nadal daleko jej do doskonałości. Tym razem jednak poszczególne etapy gry są wyjaśnione dość czytelnie, w instrukcji nie ma sprzeczności i niepotrzebnych fragmentów. Choć nadal zrozumienie zasad z lektury samej tylko instrukcji jest nie lada wyczynem, nie trzeba już żmudnie przeczesać internetowych for w celu znalezienia brakujących zasad. Co więcej, instrukcja uzupełniona została o opisy typów kart i słów kluczowych, jakie pojawiły się w dodatku *Charakternicy*. Objasnienie zasad do pierwszego dodatku znaleźć można było bowiem jedynie w...

boosterach, na osobnych, specjalnych, i niezbyt powszechnych kartach, co było oczywiście fatalnym rozwiązaniem. Nadal jednak najlepszym sposobem na poznanie reguł *Casus Belli* jest rozegranie partii czy dwóch z obeznanym w zasadach znajomym.

Pomysł, jakim kierowali się twórcy *Casus Belli*, zasługuje na pełne uznanie. Przyjęty profil zmian również. Niestety, gorzej jest już z ich praktycznym wdrożeniem. *Casus Belli* można jednak (czy nawet: trzeba) dać szansę, mając nadzieję, że późniejsze zmiany albo zniwelują dysproporcję, albo w jakiś sposób osłabiają zbyt potężne elementy dodatku. Tymczasem wszystkim grającym w wąskim gronie radziłbym ostrożne wdrażanie nowych kart do wspólnych rozgrywek, a grającym na turniejach i dopiero rozpoczynającym kompletowanie talii – położenie dużego nacisku na najnowszy dodatek.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Trudno napisać w tej kwestii o *Casus Belli* coś więcej poza tym, co przeczytać można w recenzji podstawki. Karty są trwałe, trzymane w koszulkach nie mają prawa się uszkodzić. Graficznie postawiono na czytelność, nie przedobrząc z ilością „fajerwerków”. Nadal ogromnym atutem są ciekawe cytaty i dobrze dobrane grafiki, które tym razem jeszcze lepiej podkreślają wyjątkowość tej karcianki.

Miodność: Pomysł na *Casus Belli* był niezły. Możliwość poprowadzenia, oprócz niepokornych Panów Braci, zbrojnego ataku na ziemie przeciwnika to fascynująca perspektywa. Szkoda tylko, że wiele czysto mechanicznych rozwiązań zostało niedopracowanych i gra staje się nie tylko mniej zrównoważona i stabilna, ale jednocześnie trochę bardziej zależna od zasobności portfela. Dlatego ocena dla *Casus Belli* niższa niż w przypadku samego *Veto!*

Cena: W porównaniu z podstawką i *Charakternikami*, *Casus Belli* jest ostatecznie korzystniejsze cenowo. Wpływa na to niska cena pojedynczych kart oraz gwarancja otrzymania kart niepowszechnych i rarytasowych w boosterze. Z drugiej strony, aby grać w *Veto!* na turniejach, lub po prostu z kimkolwiek posiadającym karty do *Casus Belli*, należy samemu uzbroić się w zestaw ziem, manewrów i oddziałów. O ile bez *Charakterników* spokojnie można było prowadzić wyrównaną walkę, bez kart do *Casus Belli* jest się skazanym na porażkę – zakup kart staje się przykrym obowiązkiem.

Veto: Casus Belli



20-120 min.



12+



2-4



Wykonanie: 9/10

Miodność: 6/10

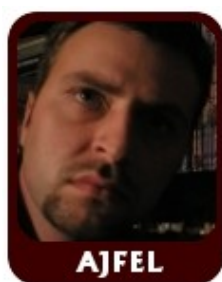
Cena: 8/10 **49,00zł**

[illegible]

Nordia

Tajemnica Milczących Gór

*Tekst pierwotnie publikowany był
na łamach serwisu Wrota Wyobraźni*



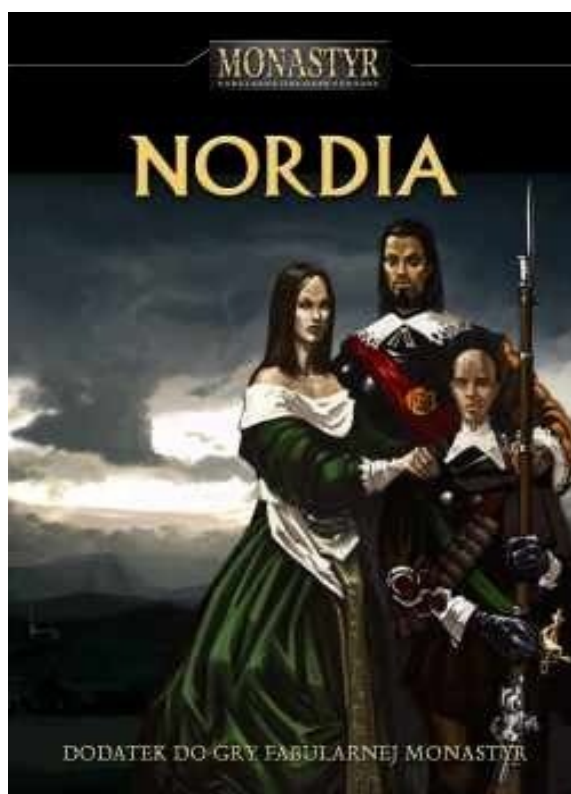
AJFEL

Każda osoba, choć trochę zainteresowana linią wydawniczą Monastyru, z pewnością nie mogła doczekać się wydania tego dodatku. Nareszcie dostajemy materiał źródłowy istotnie rozszerzający wiedzę, jaką otrzymaliśmy w podręczniku podstawowym. Wcześniej, oprócz Atlasu Map Dominium, grono dodatków zasilili jedynie przygody dziejące się w różnych krajach świata Monastyru. Nordia na tym tle z pewnością jest wyjątkową co można stwierdzić już przed lekturą podręcznika - 250 stron nowych zasad i materiału źródłowego. Takich pozycji Monastyr wcześniej nie miał. Czy zatem ten dodatek zaspokoi wymagające grono fanów systemu?

Informacja o obszernym podręczniku w całości poświęconemu jednemu z krajów Dominium bardzo mnie ucieszyła. Zaskakujący i nie do końca zrozumiały był dla mnie natomiast wybór akurat Nordii, jako obiektu zainteresowania w pierwszym dodatku planowanej serii. Od początku za bardziej interesujące uważałem inne kraje Dominium, a odmiennosc Nordii również, w moim odczuciu, można potraktować jako argument na wydanie takiego podręcznika później, w pierwszej kolejności zajmując się chociażby Ragadą, Cynazją, czy Matrą. To oczywiście dość subiektywna ocena. Najpierw wydano podręcznik o Nordii, więc zobaczymy co ma on do zaoferowania.

Jakość wydania, w moim odczuciu, pozostawia wiele do życzenia. Pierwsza sprawa to różnie odbierany przez nabywców dziwny, książkowy

format. Możliwe, że znajdą się tacy, którym propozycja Wydawnictwa Portal przypadnie do gustu, ja jednak uważam to za chybiony pomysł. Liczyłem, że wszystkie dodatki do Monastyru wydawane będą w formacie A4, podobnie jak konsekwentnie zachowywany jest jednolity, mniejszy format w Neuroshimie. Tymczasem Noria, obok innych dodatków na półce, prezentuje się dość dziwnie, zaś kolejne dodatki do tego systemu mają być wydawane w jeszcze innych formatach. Pomysł kontrowersyjny i moim zdaniem nienajlepszy.



Kolejna sprawa to szata graficzna Nordii. Ilustracja na okładce jest ładna, niestety jednak doskonale znamy ją z podręcznika podstawowego. Wewnątrz dodatku znajdziemy czarno-białe ilustracje różnych autorów. Wszystkie prezentują się bardzo dobrze, jest to zdecydowanie mocna strona tego podręcznika. Gorzej natomiast z samym układem stron. Nordia nie jest powieścią, lecz dodatkiem do systemu RPG, dlatego oczekiwałbym klimatycznych marginesów i nagłówek co w tego typu

wydawnictwach jest dobrym standardem. W Nordii niestety mamy goły tekst i towarzyszące mu ilustracje (mimo iż bardzo dobre, w odpowiedniej graficznej otocze prezentowałyby się znacznie lepiej). Recenzowany przeze mnie podręcznik wydano w miękkiej oprawie, oględziny wersji hardcover pozwoliły mi stwierdzić, że droższa wersja prezentuje się zdecydowanie lepiej. Niewielki format przy dość sporej czcionce sprawia, że 250 stron nie robi już takiego wrażenia. W formacie podręcznika podstawowego objętość Nordii z pewnością nie okazałaby się imponująca.

Tyle narzekania, bo zawartość podręcznika rekompensuje na szczęście jego wady. W pierwszej części dodatku mamy rozdział poświęcony tworzeniu postaci. Jest to rozszerzenie zasad z podręcznika podstawowego, pozwalające na tworzenie różnorodnych mieszkańców Nordii, którzy najprawdopodobniej całe swoje życie spędzą w ojczyźnie (przedstawione tu zasady zalecane są

do stosowania w przygodach dziejących się w obrębie Nordii, gdyż przedstawiciele rodów książęcych bardzo rzadko opuszczają swój kraj). Znajdziemy tutaj osiem nowych Pochodzeń, wraz z cechami specjalnymi, charakterystycznymi dla starych, nordyjskich rodów książęcych. Rozdział zawiera także trzy nowe profesje (artysty, duchownego i zbrojnego) oraz nowe zasady dotyczące Przekleństw, które zastępują Tajemnice z podręcznika podstawowego. Rozdział nafaszerowany jest ciekawymi pomysłami, a całość opracowano bardzo rzetelnie. Podręcznik pisany jest znanym z „podstawki” klimatycznym, „monastyrowym” językiem. Nie każdy to lubi, zakładam jednak, że każdą osobę zainteresowaną tym dodatkiem urzekł wcześniej język, jakim napisano poprzednie podręczniki do Monastynu. Te właśnie osoby mogą zapewnić, że Nordia pod tym względem na pewno Was nie rozczaruje.

ONEIROS

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

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Druga część podręcznika to obszerny opis prowincji Nordii. Mamy tutaj lawinę informacji o dwunastu regionach, ich mieszkańcach, skrywanych przed światem tajemnicach, lokalnej władzy i przemyśle. Czyta się to doskonale, a w moim przypadku wyobrażenie Nordii zmieniło się diametralnie. Z każdym akapitem rodzą się u czytelnika kolejne pomysły na przygody, a to chyba najlepsza rekomendacja. Pisałem na początku tej recenzji, że liczyłem w pierwszej kolejności na podręcznik poświęcony innemu krajowi Dominium, a za Nordią nigdy nie przepadałem. Ta część podręcznika, stanowiąca serce dodatku, sprawiła, że obecnie jestem Nordią zafascynowany.

Informacje o prowincjach uzupełnia przewodnik stanowiący ostatnią część podręcznika. Znajdziemy tu szereg użytecznych informacji o miastach Nordii, życiu mieszkańców, tutejszych organizacjach i historii kraju. Dodatek wiele by stracił, gdyby zabrakło tego typu informacji, a bardzo wiele by zyskał, gdyby potraktowano te tematy obszerniej. Niemniej uważam, że ilość i jakość przedstawionego tu materiału jest satysfakcjonująca.

Sądziłem początkowo, że ocena całości sprawi mi problem, tak jednak nie jest. Z pewnością chciałoby się w tej cenie otrzymać podręcznik wydany ładniej, ale jakość wydania jest na tyle zadowalająca by, w połączeniu z zawartością, uznać Nordię za dodatek godny polecenia. Bez cienia przesady stwierdzam, że lektura była dla mnie porywająca, a mój pogląd na opisywany tu kraj znacznie się zmienił (rzecz jasna, na korzyść).

Trzeba jednak zaznaczyć to, na co podręcznik został skazany w chwili, gdy zapadła decyzja, że będzie to opis Nordii, a nie innego kraju. Ten dodatek tak naprawdę nie rozszerza informacji o świecie Monastyru, lecz oferuje inny, alternatywny świat do gry. Albo prowadzimy przygody w Nordii, albo poza nią (w części poświęconej mechanice dość wyraźnie to zaznaczono, a materiały źródłowe utwierdzają w tym przekonaniu). Separacja i mroczne tajemnice czynią ten kraj ciekawym, ale jednocześnie, w znacznej mierze, oderwanym od

rzeczywistości Dominium. Nie wzbogacisz Nordią kampanii, którą prowadzisz w różnych częściach Dominium, ale z pewnością podręcznik ten zapewni Ci repertuar środków do stworzenia nowej, niepowtarzalnej przygody w cieniu Milczących Gór.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Jakość wydania Nordii jest niestety poniżej panujących dzisiaj standardów. Dziwny format i układ stron rekompensują po części dobre czarno-białe ilustracje. Wersja w twardej oprawie zasługuje na notę o jeden wyższą.

Miodność: Ci, którym styl podręcznika podstawowego Monastyru nie przypadł do gustu i tak po Nordię nie sięgną, bo to nie jest produkt dla nich. Natomiast miłośnicy specyficznego, monastyrowego stylu nie będą rozczarowani zarówno ilością informacji oferowanych przez dodatek, jak i formą prezentacji. Podręcznik czyta się znakomicie.

Cena: Mimo niedociągnięć związanych z jakością wydania, uważam że Nordia zdecydowanie warta jest swojej ceny.

Nordia

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
256 / twarda lub miękka

linia wydawnicza:
Monastyr



Wykonanie 5/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10

65,00zł / 48,00zł

Dungeons&Dragons Podręcznik Gracza (ed.3,5)

Król po liftingu

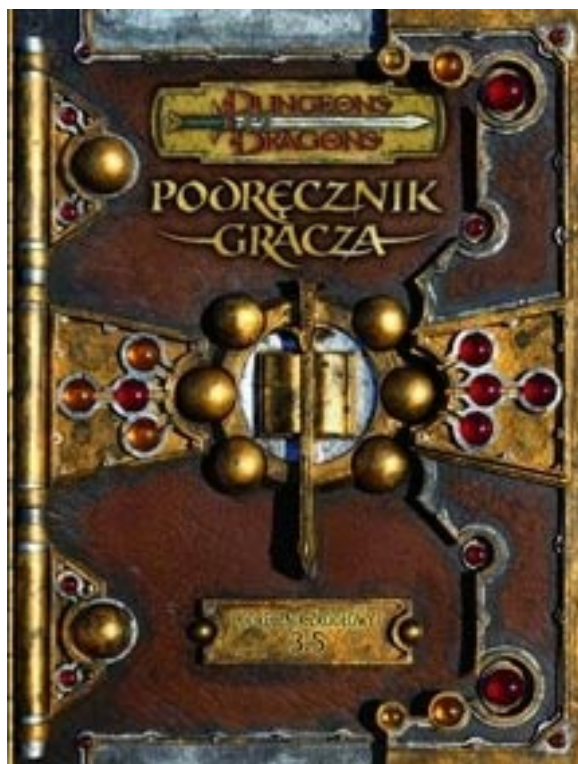


Żywa legenda

Licząca sobie już 35 lat gra D&D, czyli Dungeons and Dragons, jest powszechnie uznawana za legendarną klasykę gatunku. Powiedzmy sobie szczerze – chyba każdy interesujący się grami fabularnymi, a i sporo osób, dla których ta tematyka jest zupełnie obca, słyszał o tym systemie lub o jednym z jego najpopularniejszych settingów – Greyhawku lub Zapomnianych Krainach (Faerun). Do samego systemu graczy przyciąga nie tylko legenda i powszechna dostępność podręczników, czy ilość wydanych dodatków i rozszerzeń, ale i inna zaleta, która jest nieco ukryta. D&D jest prawdopodobnie najbardziej elastycznym, a jednocześnie najbardziej spójnym, systemem, jaki kiedykolwiek powstał. Mimo iż zasady D&D dostosowane są do konwencji heroic fantasy – wspaniałych bohaterów, wielkich czynów, zła czyhającego w otchłaniach piekieł i ratowania świata na każdej sesji gry – z powodzeniem na zasadach „dedeków” grać można w zupełnie innych konwencjach. Sam dobrze pamiętam sesje dziejące się w „późniejszych” czasach niż typowe, pseudośredniowieczne rozgrywki, czy stylizowane na horror lub dark urban fantasy, niezapomniane nocne sesje. Wszystko na prostych i genialnych w tej prostocie regułach, opisanych w Podręczniku Gracza, Przewodniku Mistrza Podziemi i Księdze Potworów.

Zmiany miłe dla oka

Edycja 3.5 systemu miała w zamierzeniu twórców odświeżyć i usprawnić rozgrywkę, a także poprawić równowagę gry, która jest jednym z najważniejszych wyróżników tego systemu (ustanawiając go tym samym istnym rajem dla powergamerów). Mimo rezerwy, z jaką podchodziłem do nowego wydania, zmiany w Podręczniku Gracza pozytywnie mnie zaskoczyły.



Podręcznik wydany jest na wysokiej jakości kredowym papierze, w twardej oprawie i pełnym kolorze. Dzisiaj to już w zasadzie standard, ale PG i tak zwraca uwagę. Nie odstąpiono od graficznej koncepcji okładki, prezentującej podręcznik jako starożytną magiczną księgę, skrywającą niedostępne tajemnice. Okładka została jednak odświeżona – jest dużo bardziej atrakcyjna i kolorowa, w porównaniu z edycją 3.0. Poza okładką zmian w samej szacie graficznej jest niewiele. Zachowano „metalowe” okucia brzegów, a numery stron i nazwy rozdziałów nadal umieszczono w okutych „klejnotach” i „żelaznych” zakładkach. Każdy rozdział, tak jak

wcześniej, rozpoczyna się od strony z kojarzącym się z treścią działu szkicem. Szkoda trochę, że szkice i „okucia” są identyczne co w poprzedniej wersji, można to jednak logicznie usprawiedliwić: w końcu autorom zależało na graficznej ciągłości trzeciej edycji.

Rozczarowuje trochę ilość nowych grafik. Powiem szczerze – spodziewałem się jeśli nie zupełnie nowych ilustracji, to na pewno wymiany co najmniej kilkunastu starych. Tymczasem nowe, kolorowe grafiki policzyć można na palcach jednej ręki. Dodano kilka czarno-białych szkiców, wiele ilustracji zmieniło też swoje miejsce. O dziwo, zniknęły niektóre ciekawe ilustracje: w szczególne zdumienie wprawia spis

czarów, z którego usunięto znakomitą większość grafik.

Rozdział ten wygląda teraz jak suchy spis tabel i statystyk czarów, z rzadka

przetykany małą, nie rzucającą się w oczy ilustracją.

Jeżeli zamysłem twórców miała

być lepsza i

szybsza dostępność do czarów, to udało

im się to – niestety za cenę spadku atrakcyjności tej części podręcznika. Trzeba jednak przyznać, że nowo wprowadzone grafiki są ładne, estetyczne i na wysokim poziomie. Szczególnie warto zwrócić uwagę na rysunki W. Reynoldsa, J. Jarrisa, i oczywiście legendarnego Teda Lockwooda. Nowością są także grafiki planów taktycznych w dziale Walka – staromodne żetony z edycji 3.0 zastąpiono pionowym rzutem na trójwymiarowe, malowane figurki z serii Dungeons & Dragons Miniatures, co wprowadza pewien powiew świeżości.

Wszystko to razem wzięte sprawia pozytywne wrażenie, można nawet zaryzykować, że podręcznik, choć ładnie odnowiony, podkreśla spójność z poprzednią edycją, co jest szczególnie ważne dla posiadaczy masy dodatków do trzeciej edycji gry. Odbiór zaburza jednak kontrowersyjna karta postaci.

Przede wszystkim zabrano w niej graczom pole do jej indywidualizacji. Mniej miejsca na marginesach i pomiędzy polami nie oszczędza paradoksalnie miejsca, a zabiera możliwość dodawania własnych notatek i rysunków. Zmieniono wygląd listy umiejętności – zamiast wpisywać tylko te nam

potrzebne,

dostajemy spis wszystkich umiejętności w grze, do którego wpisujemy statystyki.

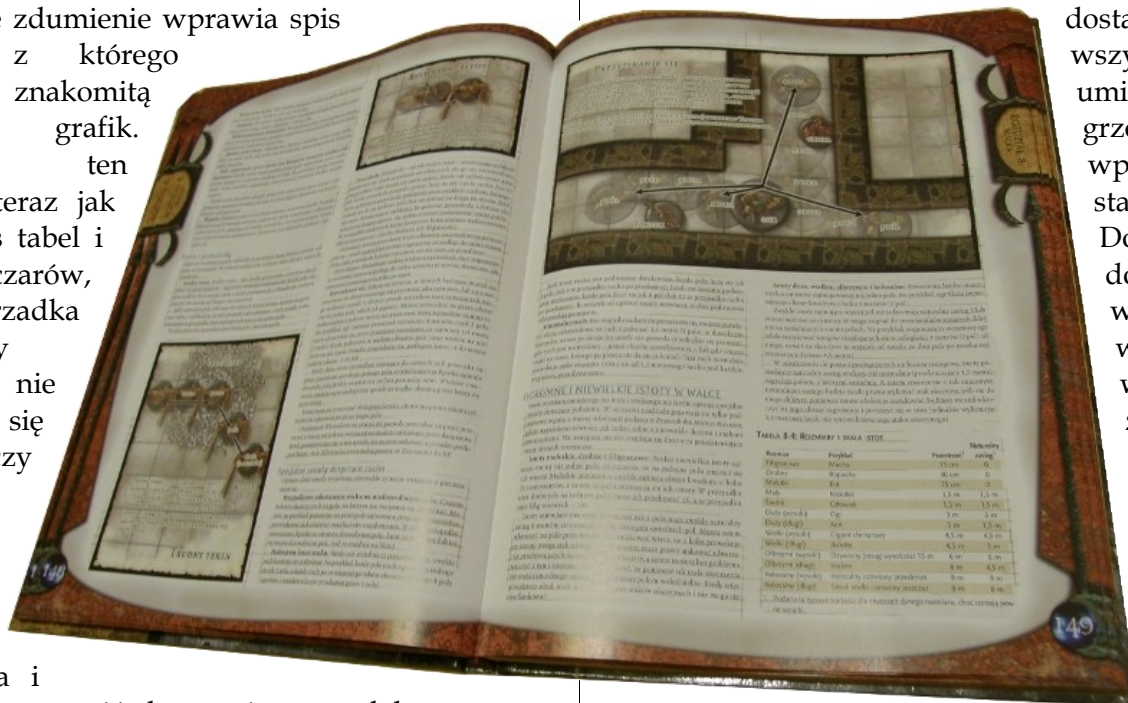
Dodano pole do

wpisywania wartości

walki w

zwarciu, co jest

doskonałym



udogodnieniem dla każdego gracza, ale zrezygnowano z modyfikatorów do ataku, co początkującym graczom przysporzy nie lada trudności. Tragedia rozpoczyna się po odwróceniu strony. Zastosowano dziwny układ, ucinając połowę miejsca na czary (teraz już nic się tam nie zmieści nawet na niższych poziomach), nie ma już miejsca na notatki, zmniejszono miejsce na ekwipunek... Dobrze, że w D&D 3.5 można spokojnie grać na karcie do edycji 3.0.

Naprawdę dobra robota

W podręczniku do gier fabularnych oprawa graficzna znaczy wiele, ale to nadal jedynie dodatek do treści. Tutaj zaś trudno nie szczędzić pochwał „Wizardom”, którzy wprowadzili szereg usprawnień do systemu. Pierwsze widoczne zmiany napotykałyśmy już w opisie ras. Wzmocniono półelfy, które w trzeciej edycji były zdecydowanie za słabe i odstawały poziomem od innych ras. Od teraz ulubioną klasą gnomów jest z kolei bard, co trochę zmienia profil tej rasy (zdecydowanie na lepsze). Zmiany na dobre zaczynają się przy klasach. Już na samym początku wita nas arcypotrzebna każdemu MG (w D&D jest to MP, czyli Mistrz Podziemi) tabelka rozwoju postaci zależnie od klasy i poziomu, czego wcześniej brakowało. Każda klasa w jakiś sposób została odświeżona. Rozdzielono wycucie pułapek od nieświadomego uniku, dzięki czemu łatwiej jest połapać się w otrzymywanych przez łotrzyka i barbarzyńcę premiach. Podobnie rzecz ma się z rozszerzoną i usprawnioną muzyką bardów, zależną teraz od poziomu, nie rang w Występach. Zmieniło się podejście do zwierzęcego towarzysza, co jest jedną z bardziej przyjemnych dla graczy zmian. Od teraz jego potęga rośnie z poziomem druida i tropiciela, niepotrzebne jest zatem zmienianie zwierzęcych towarzyszy co poziom – nawet pocziwy wilk może nam służyć do poziomów epickich. Równie ważna i dobra zmiana to całkowite przekonwertowanie tropiciela, który był niezwykle ciekawą i niezwykle... słabą klasą. Poprzez dodanie mu kilku zdolności nadrabia zaległości względem innych klas.

Odświeżono system umiejętności, kilka z nich (np. Alchemię) połączono z innymi, kilka zniknęło lub zmieniło nazwę (Spostrzegawczość, Zręczna Dłoń, Zwinność). Serce радуje ilość atutów, która znacznie wzrosła w nowej edycji, choć wiele z nich zostało zaczerpniętych z tzw. Classbooków. Widać wyraźnie, zarówno w kwestii umiejętności, jak i atutów, że twórcy poszli trochę dalej w stronę heroizmu i „epickości”, o czym świadczy kilka nieprawdopodobnych atutów, z Wielostrzałem (możliwość posłania nawet 3 strzał przy jednym

naciągnięciu cięciwy) na czele. Niewiele zmienił się za to ekwipunek – dodano kilka rodzajów broni egzotycznej, znanych posiadaczom Księgi Broni i Ekwipunku do trzeciej edycji „dedeków”. Poza drobnymi zmianami w systemie czarowania, zresztą przydatnymi, na uwagę zasługuje lista czarów. Została rozszerzona nie tylko o czary z „Classbooków” i „Magii Faerunu”, ale również o kilka zupełnie nowych zaklęć. Przeredagowano też, co jest zbawienne dla wysokopoziomowych rzucających czary, krótkie opisy zaklęć – zawierają teraz względnie więcej przydatnych informacji.

W kwestii walki zdobyto się na kilka szczególnych rozwiązań, sugerujących dalszy rozwój systemu (co potwierdziła edycja 4.0). W porównaniu z D&D 3.0 więcej uwagi przykuwa taktyka i planowanie. Wyraźnie promuje się używanie w walce siatki bitewnej, figurek/żetonów i zasad poruszania się po 1,5 metrowych polach. Specjalnie dlatego rozszerzono zasady walki taktycznej – m.in. o takie

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik Gracza prezentuje jak zwykle wysoki poziom wykonania. Twarda oprawa i inne atuty podręcznika to już standard na rynku, plusem są jednak nowe, ładne grafiki i choć nie ma ich zbyt wiele, dobrze komponują się one z resztą ilustracji. Na podwyższenie oceny nie pozwoliło jednak co najmniej kontrowersyjne tłumaczenie i źle zaprojektowana karta postaci.

Miodność: Dungeons & Dragons – ta marka mówi sama za siebie. D&D to ścisła czołówka najlepszych i najbardziej grywalnych systemów RPG na świecie. Elastyczność, jasne, zrównoważone zasady, dodatkowo usprawnione i poprawione w nowej edycji 3.5. Osobiście wdzięczny jestem autorom za doprowadzenie do porządku mojej ulubionej klasy – tropiciela.

Cena: Cena podręczników spod szyldu D&D nigdy nie była niska, nie jest to jednak pułap nieosiągalny. Aby móc w pełni cieszyć się systemem, potrzebne są jednak trzy podręczniki źródłowe – Podręcznik Gracza, Przewodnik Mistrza Podziemi i Księga Potworów – a to już trzy razy większa cena i dlatego ocena nie należy do najwyższych. Gra jest jednak warta każdej wydanej na nią złotówki.

zagadnienia, jak poruszanie się po skosie, flankowanie olbrzymich i większych istot, usprawnione zasady zwania, ukrycia i osłony, czy ataki okazyjne. Ruch taktyczny, w tym np. skręcanie, szarżowanie, przeciskanie się i wymijanie, oraz widoczność doczekały się osobnych podrozdziałów i silnie wpływają na grę. Wszystkie sytuacje są poparte czytelnymi przykładami, rozrysowanymi na planie podziemi za pomocą strzałek i rozstawionych figurek. Równie ważny jest teraz zasięg broni miotanej i dystansowej, ataki i czary obszarowe. Krótko mówiąc, gracze wyciskający ze swoich postaci każdy punkt umiejętności i godzinami myślący nad usprawnieniem statystyk, będą zachwyceni. Dla wszystkich innych dobra wiadomość – stare, dobre D&D nadal pozwala na znaczne uproszczenie zasad i nie przejmowanie się takimi szczegółami, jak obciążenie bohatera, wytrącanie broni, itd. Gra nadal możliwa jest oczywiście bez siatki taktycznej i figurek – uniwersalny charakter systemu został zachowany.

Powyższe zmiany nie tylko niwelują prawie wszystkie niedociągnięcia starego systemu, ale wzbogacają ścieżkę, jaką może podążać rozwój naszego bohatera, i to bez konieczności sięgania do dodatkowych źródeł. Nowe atuty, czary i zastosowania umiejętności to ukłon w stronę fanów, ale prawdziwą, nieocenioną zaletą nowej edycji jest dalsze zrównoważenie gry.

Na koniec przykra niespodzianka dla polskich graczy. Nie mam pojęcia, jakimi przesłankami kierowało się wydawnictwo ISA przy tłumaczeniu D&D 3.5 na język polski, jestem jednak pod wrażeniem, że nikt nie zadał sobie trudu, by sprawdzić nazewnictwo wielu zdolności i terminów z poprzedniej edycji gry. Dla mnie, jako wieloletniego fana systemu, prawdziwym ciosem były przeinaczenia zdolności postaci, np. ukradkowy atak łotrzyka (ang. *sneak attack*) z niewiadomych powodów stał się „podstępny atakiem”, ulubiony wróg (*favoured enemy*) – preferowanym wrogiem... Z niewiadomych powodów nazwę tasaka zmieniono na zupełnie

niepoprawny „bułat”, Stosowanie Liny to teraz „Używanie Lin”. Takich „kwiatków” jest znacznie więcej, nie wspominając już o nie wylapanych przez korektę literówkach, źle odmienionych słowach („upadek dowolna wysokość”) itp. Nie ma ich na szczęście zbyt wiele – w podręczniku takiej klasy to jednak nieprzyjemne zaskoczenie. Dużo bardziej bolą nowe tłumaczenia nazw, wprowadzające niepotrzebne zamieszanie. Szkoda, że polskie tłumaczenie odbiło się na świetnym merytorycznie podręczniku.

□

D&D: Podręcznik Gracza

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

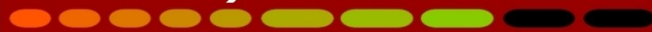
320 / twarda

linia wydawnicza:

**Dungeons&Dragons
edycja 3,5**



Wykonanie 8/10



Miodność: 9/10



Cena: 7/10

60,00zł



Oneiros prezentuje:

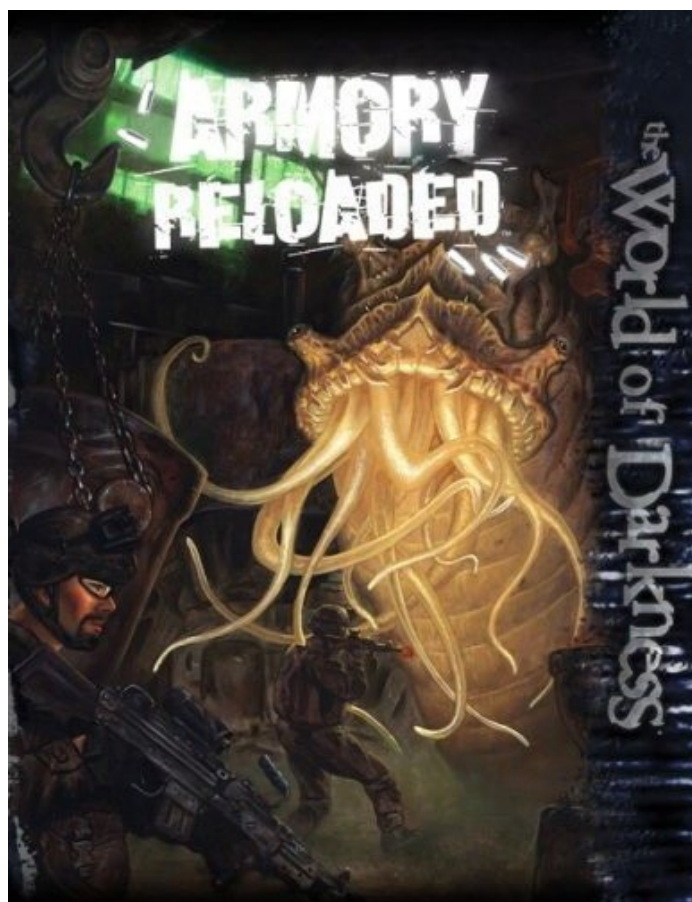
Armory Reloaded



Nim zacznę mówić o podręczniku, chciałbym coś wyjaśnić. **WoD: Armory RELOADED** nie jest nową, ani poprawioną edycją starego podręcznika **WoD: Armory**. Nie zawiera również „więcej tego samego”, choć można byłoby twierdzić, że „więcej tego samego, choć podanego w inny sposób” jest już wystarczająco blisko prawdy. Czego więc należy się po tym podręczniku spodziewać? Mnóstwa naprawdę przydatnych rzeczy.

Zaraz po *Wprowadzeniu* autorzy wykonują bardzo profesjonalny ukłon w stronę tych graczy, którzy nie wykorzystują wszystkich tytułów spośród linii wydawniczych **Świata Mroku**. Czytelna ramka zwięźle przedstawia znaczenie najbardziej podstawowych z terminów występujących w kontekście każdej z gier. Jeśli gracz nie ma pojęcia czym jest krąg (*cabal*) magów, do czego służy Esencja, albo co oznaczają Poziomy (*Tiers*) w Łowcy, a chciałby w pełni skorzystać z materiałów posługujących się tymi terminami, ta ramka zawiera odpowiedzi. Z oczywistych przyczyn nie stara się nawet udzielać wyczerpujących odpowiedzi, pozwala jednak materiałowi z tego podręcznika przemawiać tonem zakładającym znajomość podanej terminologii, bez każdorazowego zagłębiania się w obszerne wyjaśnienia.

Na pierwszy z rozdziałów (*Storied Weapons*) składają się opisy jedenastu „sławetnych broni”. Każda z nich, od starego LeMata, stanowiącego skrzyżowanie pomiędzy strzelbą, a rewolwerem, po żądną krwi maczetę, „Miecz Draculi”, czy prototyp Broni Przyszłości, jest czymś więcej niż na pierwszy rzut oka mogłoby się zdawać. Bronie te nie są dosłownie „magiczne”, nie są fetyszami wilkołaków, ani niczym podobnym. To, co nadaje im ich wyjątkowe właściwości, to potęga Opowieści. Każda z nich to MacGuffin doskonały.



Najlepszym przykładem są dwa mistrzowsko wykonane czarnoprochowe pistolety pojedynkowe, zwane Kłutwą Pojedynkowicza (*Duelist's Bane*). Ich złożona historia szczegółowo opisuje jak na skutek nieuczciwie wygranego pojedynku z obrońców honoru stały się zgubą swych posiadaczy. Właściciel jednego z nich, choćby był zupełnie nieświadom

istnienia posiadacza drugiego z pistoletów, wpływał będzie negatywnie na jego życie osobiste, powodzenie w interesach i szanse odniesienia jakiegokolwiek sukcesu. Jedynym sposobem na rozwiązanie takiej sytuacji jest pozbycie się broni lub stawienie sobie nawzajem czoła w uczciwym pojedynku na śmierć i życie.

Każda z broni jest obszernie opisana, a wraz z nią znane fragmenty z jej przeszłości, co stanowi doskonały materiał do badań dla postaci graczy. Opisy są barwne, sprawne warsztatowo i inspirujące. Pozwalają broniom stać się samodzielną podporą i MacGuffinem pełnoprawnej kroniki. Przy ich opisach pojawia się również nieco opcjonalnych zasad podkreślających unikalny charakter broni, oraz ich wpływ na posiadaczy i ich otoczenie. Zasady te są dobrze przemyślane, pozwalając nie tylko na posiadanie przez graczy potężnej broni, lecz także umożliwiając Narratorowi wprowadzenie do gry MacGuffina i rozwijanie fabuły.

Kolejny z rozdziałów, *Style Walki*, podchodzi do tych Atutów w odmienny sposób niż miało to miejsce pierwotnie. Część z nich została przedrukowana z innych podręczników, by umożliwić korzystanie z nowej wersji zasad osobom posiadającym wyłącznie **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy, WoD: Armory** oraz niniejszy dodatek. Rozdział ten kreśli na nowo stare style walki, dodając przy tym nowe. Zmiany wprowadzono celem uzyskania równowagi pomiędzy różnorodnością stylów, ich podobieństwem faktycznym stylom walki, a także łatwością wykorzystania w rozgrywce. Od teraz style walki dzielą się na *główne* (*core*), *wyspecjalizowane* (*specialized*) oraz *złożone* (*compound*). Podział taki wprowadzono przez wzgląd na istnienie zarówno graczy chcących po prostu, by ich postaci „waliły i kopały ludzi mocno po twarzach”, a także takich, których interesują konkretne szkoły i style walki. Różnice w zasadach nie zmuszają jednak do dokonywania jakichkolwiek zmian na kartach istniejących już postaci. Nowe podejście jest zaledwie rozwinięciem podstawowych zasad opisanych we wcześniejszych podręcznikach. Według tej klasyfikacji *style główne* są bardzo ogólne,

odnoszą się do pojedynczej szkoły lub filozofii walki. Zasady ich dotyczące mają odniesienie do całej kategorii „bicia ludzi” lub „rzucania nimi o ścianę”. *Styl wyspecjalizowany* to wariant *stylu ogólnego*. Zawiera ataki i manewry unikalne dla danego stylu lub danej szkoły. *Style złożone*, jak można się tego spodziewać, to kilka Stylów Walki których dana osoba uczy się jednocześnie.

Rozdział ten dzieli również istniejące już *style główne* na podrzędne części. Boks i Kung-Fu mogą teraz być interpretowane jako szkoła *Agresywnych Ciosów* (taka jak Shotokan Karate albo staroświecki boks bez rękawic i zabezpieczeń), albo szkoła *Nagłych Uderzeń* (jak Jeet Kune Do albo Kenpo). Każda z tych podrzędnych części czerpie odmienne manewry z obu *głównych* stylów walki. Konkretnie style mogą jednak wprowadzać własne manewry. Dzieje się tak w przypadku opisanych w tym rozdziale stylów *wyspecjalizowanych*. W ich poczet wchodzi na przykład Aikido, Iaido i Krav Maga, ale też szkoła walki długim mieczem, czy mieczem i tarczą. Rozdział zawiera także nowe Atuty odnoszące się do Stylów Walki, wiele zahaczek fabularnych, oraz BNów walczących danymi stylami. Samym realnym stylom walki, ich specyfice i historii, również poświęcono sporo miejsca.

Drugi z rozdziałów podręcznika jest obszerny i zawiera mnóstwo przydatnych informacji, a także masę niezłej mechaniki. Cała ta sterta danych będzie jednak przydatna wyłącznie w kronice w której silnie zaakcentowane jest wykorzystywanie Atutów Stylu Walki. Cieszy fakt, iż część z problemów wiążących się z tymi Atutami została naprawiona, że zwiększono ich elastyczność, a dążenie do upodobnienia Atutów do faktycznych sztuk walki nie było jedynie pustym sloganem. Niektóre z nieprzyjemnych cech tych Atutów przetrwały jednak zmiany, a najbardziej irytującą wciąż są manewry pozwalające postaci działać (co zazwyczaj oznacza „atakować”) kilkakrotnie w ciągu jednej tury. Daje to postaci morderczą przewagę nad osobami nie posiadającymi takiej opcji. Na szczęście przynajmniej problematyczne kwestie dotyczące „nakładania się” efektów pojedynczych manewrów

oraz wykorzystania Stylów Walki przez posiadaczy ciał o odmiennych własnościach i kształtach niż ludzkie, zostały pokrótce wyjaśnione i nie powinny stanowić już problemu.

Jeśli jako Narrator lub gracz, będąc ograniczonym przez specyfikę kroniki, nie wykorzystasz żadnej z co bardziej egzotycznych sztuk walki, co najwyżej używając sporadycznie np. technik policyjnych i Krav Magi, spora część tego olbrzymiego rozdziału będzie dla ciebie bezużyteczna. Gdybyś jednak właśnie prowadził kronikę mocno opartą na egzotycznych sztukach walki, albo do takiej kroniki się przygotowywał, zwłaszcza chcąc oddać specyfikę kinowego podejścia do walk, możesz być niezadowolony z tego, jak **Świat Mroku** do tej pory z tym tematem sobie radził. Rozdział drugi niniejszego podręcznika powinien okazać się doskonałym remedium na twoje problemy.

Rozdział o *Broni Przyszłości* jest dokładnie tym, czym być się zdaje. Bezpośrednio odwołuje się do znanej serii programów na kanale Discovery i wymienia znaczną ilość innowacyjnego lub niemalże futurystycznego wyposażenia. Wśród opisanej tu broni znajdziemy jedne z najciekawszych rodzajów broni prezentowanej w programie *Future Weapons*, takie jak pistolet maszynowy KRISS, czy strzelbę automatyczną AA12, a także pancerz Dragon Skin. W rozdziale tym opisywane są także bronie oparte o technologię impulsu elektromagnetycznego, wiązkę laserową, system Corner Shot czy sprzęt do kontroli zamieszek emitujący mikrofały. Pokrótce omówione zostaje również wykorzystanie futurystycznej broni jako narzędzia narracyjnego, poruszony zostaje też temat sposobów zdobywania tego rodzaju wyposażenia.

Co szczególnie interesujące, rozdział ten prezentuje również zasady tworzenia własnej ultranowoczesnej broni. W elegancki sposób dzieli jej cechy na Przełomy i Felery. Pierwsze to dodatkowe zasady, z których korzyść odnosi użytkownik broni, takie jak Stabilność, Aktywny Celownik, czy Zwiększony Zasięg. Do Przełomów należą jednak także takie

cechy jak Metafizyczność, co pozwala na strzelanie do celów niematerialnych. Konsekwencje drugiego z rodzajów cech nietrudno odgadnąć – są to wady konstrukcyjne, z którymi musi się borykać użytkownik. Każda z broni przyszłości musi posiadać przynajmniej jeden Feler. Może on być łatwo zauważalny, jak Nieporęczność, mniej oczywisty (Amunicjożerność), czy nawet nieznany użytkownikowi (Awaryjność). W rozdziale tym wprowadzono również przedmioty takie jak narkotyki bojowe, amunicję Frag-12, systemy szyfrowania transmisji, aktywny kamuflaż, zdalnie sterowane roboty i maszyny zwiadowcze.

Większość rozdziału trzeciego jest bardzo przydatna, zwłaszcza jeśli Narrator poszukuje niestandardowego MacGuffina dla swej kroniki. Pozwala wreszcie właściwie wyposażać operatorów Task Force: VALKYRIE czy Zespołów Polowych korporacji Cheiron. Podjęta zostaje tu również próba wprowadzenia kolejnego korporacyjnego antagonisty, Ganaducci Arms, firmy zbrojeniowej mającej zapewne być analogiem biotechnologicznego Cheiron Group. Firma ta jednak, wraz ze swym nieśmiertelnym właścicielem, którego pamięć i osobowość w chwili śmierci zabija duszę jego syna i przejmuje jego ciało (sic), wypada zaskakująco blado. Być może jest to kwestia ponownego wykorzystania tej samej kliszy, być może jest to również wina tego, że największy z przełomów technologicznych firmy, seria Flrestorm, jest niczym więcej niż krzyżówką wielolufowego Derringera z Minigunem. Ta część rozdziału trzeciego jest niestety rozczarowująca, wydaje się być dodana nieco na siłę. Na szczęście reszta stoi na odpowiednim poziomie i kilka zmarnowanych stron nie stanowi dużego problemu.

Ostatni z rozdziałów, omawiający modyfikacje systemu walki (*Combat Hacks*), stanowi moim zdaniem główne danie tego podręcznika. Jego celem jest umożliwienie takiego dostosowania wrażenia i efektów generowanych przez mechanikę walki, by pasowały do wybranego nastroju kroniki. Opisana jest tu olbrzymia ilość (ponad osiemdziesięciu) modyfikacji i wariantów mechaniki. Dla każdego z

nich podane jest stojące za nim rozumowanie. Przykładowo, *Uważajcie Na Mnie* zmniejsza redukcję Obrony (zachodzącą w przypadku wielu atakujących) o jeden za każdego sprzymierzeńca w zasięgu ręki. Rozumowanie stojące za tą zmianą to zachęcanie postaci do nie rozłączania się i walczenia zespołowego, zwłaszcza w przypadku przewagi liczebnej po stronie wroga. Modyfikacje podzielone są na ogólne (około połowa ogółu zmian), oraz dedykowane poszczególnym grom. Dla każdej z linii wydawniczych, włączając **Prometejczyka**, **Odmieńca** i **Łowcę**, jest 6-8 modyfikacji. Zmiany te są w ogólnym zarysie klasycznymi i prostymi „zasadami domowymi”. Ich celem jest każdorazowo osiągnięcie konkretnego efektu nieobecnego w podstawowej wersji mechaniki walki. Wśród modyfikacji znalazły się także faktyczne zasady domowe fanów **Świata Mroku**, zebrane przez autorów w ramach założonego i komentowanego przez nich wątku na forum RPGnet. To bardzo dobry przykład pozytywnego podejścia kadry autorskiej wydawnictwa White Wolf do pomysłów i potrzeb fanów, które zostają określone, omówione i włączone w strukturę gry. Należałoby jednak podkreślić, że modyfikacje te nie mają na celu „naprawianie” rzekomo „zepsutego” systemu, a tylko nadanie mu większej elastyczności i umożliwienie dopasowania do różnorodnych nastrojów i motywów przewodnich. Różnice pomiędzy „twardym i brutalnym”, a „hollywoodzkim” podejściem są jasno wyłożone, podane są też porady dotyczące wyboru modyfikacji dla każdego z tych stylów. Rozdział szeroko omawia również samo prowadzenie scen walki, podając zarówno podstawowe „10 przykazań”, jak i konkretne rady co do tego jak uzyskiwać odmienne rodzaje nastrojów walk, od „bezpiecznej” Rozróby w Knajpie, po Zupełny Chaos zamieszek. Podane zostają również instrukcje jak krok po kroku projektować alternatywne do podanych nastroje walk.

Nadrzędnym celem niniejszego podręcznika jest wzmocnienie „narzędziowego” podejścia do **Świata Mroku** poprzez zaoferowanie graczom i

Narratorom tyłu opcji, ile to tylko możliwe. **WoD: Armory RELOADED** idzie nie tylko dalej niż trzy alternatywne historie z **VII**, a nawet dalej niż, moim zdaniem najbardziej do tej pory „narzędziowaty” podręcznik, **Damnation City**. Autorzy tego dodatku poszli jeszcze o krok do przodu. Zgodnie z ich słowami, z opcji zamieszczonych w podręczniku należy korzystać nie tylko po to, by dopasowywać do swych potrzeb nastrój i wydźwięk całej kroniki, lecz także poszczególnych scen. Jest to tak proste, jak stwierdzenie pod adresem graczy „Dobra, teraz uważajcie, bo działa zasada *Broń Zabija*”. Od tego momentu walka staje się znacznie bardziej brutalna, mimo że dwie sceny wcześniej postaci wdały się w niegroźną bójkę w barze. Pewne zasady mogą teraz oficjalnie odnosić się do BNów, a nie do postaci graczy, oraz vice versa. W ten sposób „narzędziowość” systemu sięga wartości prawdopodobnie maksymalnych. Dzięki takiemu rozwiązaniu znane jeszcze ze starego **Świata Mroku** podejście graczy twierdzących, że pewne rzeczy działają tak, a nie inaczej w *ich* kronikach, staje się ku pewnemu zaskoczeniu podejściem czysto podręcznikowym.

W ogólnym rozrachunku, poza kilkoma potknięciami, dodatek ten osiąga założony cel. Jest pomocą i inspiracją w kwestii planowania, rozgrywania i opisywania walki. Układ podręcznika jest klarowny i mimo, że większość ilustracji jest zaledwie przeciętna, całość wizualnie skutecznie podkreśla, że walka może być zarówno brutalna i krwawa, jak i być sztuką samą w sobie. Niestety Scribendi, firma redagująca podręczniki na zlecenie wydawnictwa White Wolf, sprawiła się jeszcze gorzej niż zazwyczaj. Niektóre z błędów są dość zatrważające, jak na przykład „*track their pretty by hearing*”, czy „*allows the weapon to be fire single semi-auto shots*”. Zdarzył się też, również z ich winy zgodnie ze słowami autora, jeden błąd w części mechanicznej, gdzie wartość Obrażeń prototypu JFM-1 (str. 133) powinna wynosić „4(L) + 4”, a nie „+2”. Z tego też powodu jestem zadowolony, iż wydawnictwo White Wolf zdecydowało się, przynajmniej częściowo i na próbę, zrezygnować z redagowania podręczników przez Scribendi i wraca

do redagowania ich przez własnych pracowników. Jasnym jest, że pewna ilość błędów jest nie do uniknięcia w tak dużym tekście, być może jednak White Wolfowi uda się pozbyć odium firmy nie potrafiącej wydać podręcznika pozbawionego poważnych błędów. Pomijając potknięcia i irytujące, choć łatwe do odcyfrowania, błędy redakcyjne **WoD: Armory RELOADED** jest bardzo dobrym podręcznikiem, przydatnym w każdym z poruszonych przez siebie tematów. Nawet jeśli nie obchodzą cię egzotyczne sztuki walki, futurystyczne broń i technologia, skorzystasz kupując ten podręcznik, ponieważ prowadzone przez twoją grupę walki będą bardziej interesujące, a ich charakter lepiej dopasowany do waszych potrzeb i preferencji. Podręcznik z pewnością zasługuje na polecenie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Nic nadzwyczajnego. Oprawny, mocny, ale z błędami i przeciętnymi ilustracjami.

Miodność: Niektóre niewielkie części, zwłaszcza seria Firestorm i firma Ganaducci Arms, zawodzą, jednakże reszta podręcznika jest świetnej jakości. Opisy sławetnych broni inspirują, rozwinięcie systemu stylów walki jest bardzo elastyczne (choć w danej kronice może być zbędne), zaś modyfikacje zasad pozwalają na dostosowanie jej przebiegu do potrzeb i upodobań dowolnej grupy graczy. Ciekawe i proste reguły oraz przykłady ultranowoczesnej broni to dobry dodatek wieńczący i tak bogaty podręcznik.

Cena: Ceny podręczników skoczyły w ślad za kursem dolara i wciąż utrzymują delikatną tendencję zwyżkową. Gdyby nie spora objętość i dobrej jakości treść podręcznika, ocena byłaby jeszcze niższa.

Armory Reloaded

opis świata - mechanika

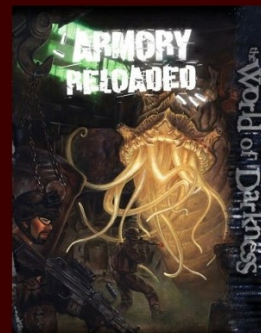


ilość stron / oprawa:

192 / twarda

linia wydawnicza:

World of Darkness



Wykonanie 5/10



Miodność: 8/10



Cena: 4/10

99,00zł



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 21, czerwiec 2009



w numerze między innymi:
Small World
Lost Valley
Munchkin 1,5



Ilustracja z okładki gry "Small World" - (C) Days of Wonder