

w numerze: wywiad ze Sławomirem Maniakiem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 28, styczeń 2010

gry fabularne:

MAGIA WIEKU PARY

Wolsung

PLAYER'S GUIDE

Earthdawn

gry planszowe:

Witch of Salem

Pola Naftowe

Kung Fu

Kingpin

Intrigue

Descent: Quest Cependium vol.1

Captain Pirate

Trucizna

CLAUSTROPHOBIA





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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

Wstępniak



Zima znów zaskoczyła drogowców. Ba, można powiedzieć, że w tym roku zima zaskoczyła wszystkich. Tony śniegu, horror komunikacyjny i zerwane linie wysokiego napięcia... jednak redakcja Rebel Timesa nie poddała się i pomimo przerw w dostawie prądu oddaje w Wasze zmarznęte dłonie nowy, ciepły numer wypełniony po brzegi rozgrzewającą treścią. W takich okolicznościach przyrody pozostaje nam wszystkim wrócić do korzeni i sięgnąć po gry, które nie potrzebują prądu – wystarczy zwykła świeczka i kawałek stołu. A że w tych podłych czasach zimowego kryzysu stół może szybko stać się towarem deficytowym, postanowiliśmy skoncentrować się na grach, które nie wymagają ogromnej ilości miejsca. Wiadomo zresztą nie od dziś, że salon z dużym stołem trudniej ogrzać niż przytulny pokój z narożnym kominkiem. Dlatego też zapraszamy z salonów do saloników (najlepiej tych w Grecji) i życzymy płomiennych partii w Wasze ulubione gry.

Jak oceniamy

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

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

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

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

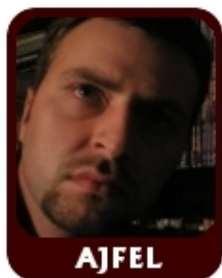
Nr 28, Styczeń 2010

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Aktualności**
... czyli co nowego w świecie gier
- 9 **Zawsze chciałem urodzić się**
na polu bitwy i wieść życie
awanturnika
Wywiad ze Sławomirem Maniakiem
- 12 **Jak dobrze być złym**
Claustrophobia
- 17 **Wiedźmin z Arkham**
Witch of Salem
- 20 **Zostań**
petrodolarowym królem!
Pola Naftowe
- 25 **Jarmark**
w klasztorze Shaolin
Kung Fu
- 28 **Partia szachów**
w mafijnym półświatku
Kingpin

- 33 **Wszyscy króla dworzenie**
Intrigue
- 36 **Księga wyzwań i błędów**
Descent: Quest Compendium vol.1
- 40 **Ahoj, szczury lądowe!**
Captain Pirate
- 42 **Czarną polewkę**
do stołu podano
Trucizna
- 45 **Legendy i Magia**
Earthdawn: Player's Guide
- 56 **Golemiczny środkowy palec**
Wolsung: Magia Wieku Pary
- 63 **Plany na luty**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Ruskie Zombiaki od Portalu

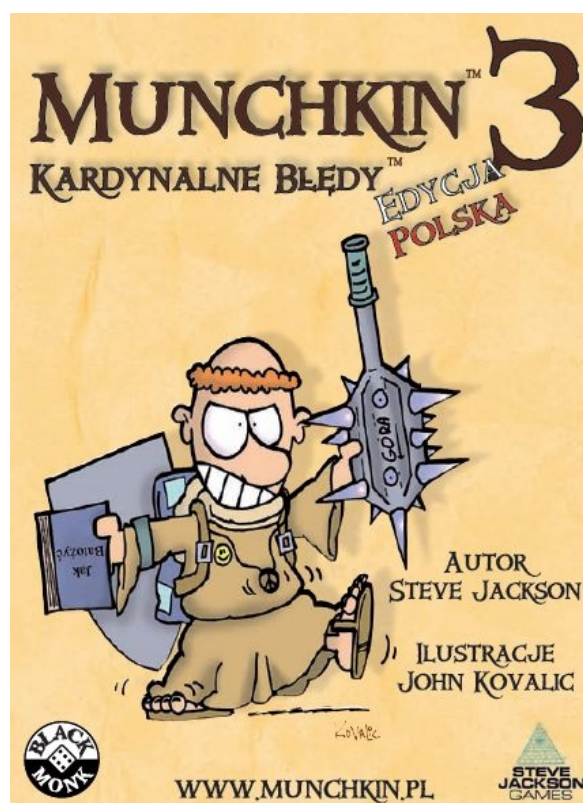
Wydawnictwo Portal
zapowiedziało kontynuację
popularnej gry karcianej
Zombiaki. Nowa wersja, nosząca

tytuł Zombiaki 2: Atak na Moskwę oparta będzie na tych samych założeniach, co pierwowzór, a więc dwuosobowa rozgrywka: ludzie kontra zombie. Ci pierwsi chcą zabić, ci drudzy zjeść (siebie nawzajem rzecz jasna). Ataku Zombiaków na Moskwę możemy spodziewać się już w marcu.



Kardynalne błędy Munchkina

„Kardynalne Błędy” to tytuł kolejnego rozszerzenia do polskiej edycji znakomitej gry karcianej Munchkin. Dodatek stanowi kolejny zestaw nafaszerowanych humorem 110 kart, jak zwykle znakomicie zilustrowanych przez Johna Kovalica i tradycyjnie z polskimi akcentami na kartach zaprojektowanych specjalnie na potrzeby polskiej edycji. Premiera zapowiedziana została na 30 stycznia.



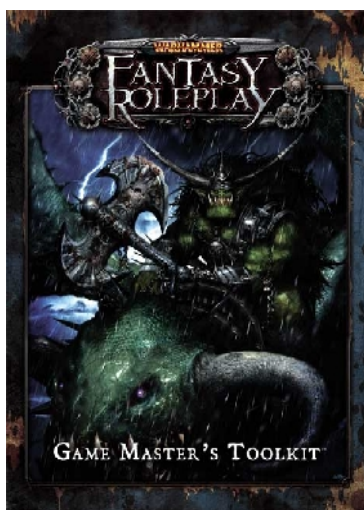
Polskie Podziemia

Dobra wiadomość dla fanów polskiej edycji przygodowej gry planszowej Talisman. Długo oczekiwany, duży dodatek do gry o tytule Podziemia, niebawem trafi do sprzedaży. W

pudełku znajdziemy rozszerzenie zasad, dodatkową planszę do gry, nowych bohaterów, przedmioty, czary i przygody. Z recenzją oryginalnej wersji możecie zapoznać się w 21 numerze Rebel Timesa.



Coś dla Mistrzów Gry WFRP

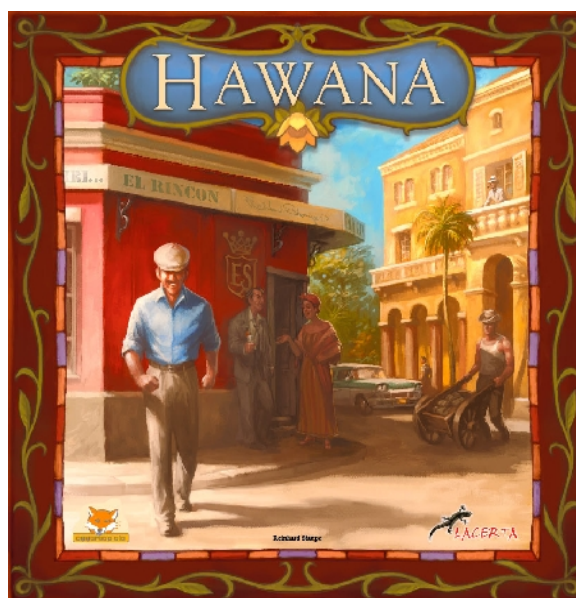


Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie Game Master's Toolkit - kolejnego dodatku do gry fabularnej Warhammer Fantasy. Wśród zawartych w zestawie pomocy dla Mistrzów Gry znajdziemy między innymi kolorową, rozkładaną zasłonkę

(tradycyjnie: z ilustracją po stronie graczy i użytecznymi tabelami po stronie MG), znaczniki nowych Bohaterów Niezależnych oraz liczący 48 stron podręcznik użyteczny przy szykowaniu materiałów na sesje.

Havana od Lacerty

Znamy kolejny tytuł gry planszowej, której polska edycja, obok Factory Managera, ukaże się wiosną tego roku nakładem wydawnictwa Lacerta. Havana to lekka, karciana gra strategiczna, dzięki której uczestnicy mogą przenieść się do egzotycznej stolicy Kuby. Najwyraźniej Lacerta sięga po interesujące tytuły, których premiera miała miejsce niedawno, co wydaje się być słuszną decyzją.



Powstaje dodatek do Strongholda

Biorąc pod uwagę sukces planszówki Portala, nikogo chyba nie zaskoczyła informacja, że trwają prace nad dodatkiem do gry. Na chwilę obecną mamy bardzo skąpe informacje na temat tego produktu, a prace nad nim znajdują się na bardzo wczesnym etapie.

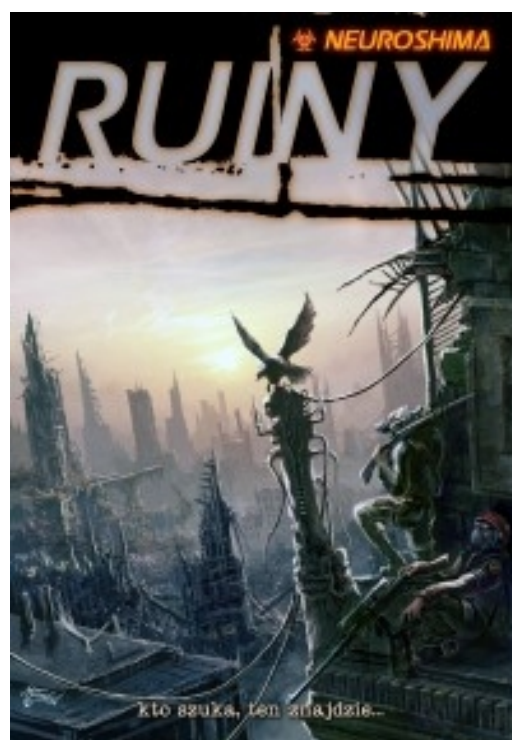
Nowe podręczniki do „fabularnej czterdziestki”



Erpegowi fani uniwersum Warhammera 40000 nie mają powodów do narzekania. Prace nad linią wydawniczą Dark Heresy idą pełną parą, zaś linia niedawno wydanego Rogue Tradera właśnie się rozkręca. Grających w Dark Heresy z pewnością zainteresuje niedawno zapowiedziany podręcznik Ascension, adresowany dla doświadczonych postaci i gruntownie rozszerzający zasady pod ich kątem. Nadchodzi także kampania Damned Cities, druga część trylogii Haarlock's Legacy. Z kolei do gry Rogue Trader niebawem ukaże się podręcznik Lure of the Expanse, zawierający trzy duże scenariusze.

Ruiny w Neuroshimie

Wydawnictwo Portal zapowiedziało na luty wydanie najnowszego dodatku do Neuroshimy zatytułowanego Ruiny. Za 35 złotych dostaniemy 128 stronicowy podręcznik poświęcony gruzowiskom, zawalonym drapaczom chmur i wszelkim opuszczonym budowlom, charakterystycznym dla krajobrazu zrujnowanych Stanów Zjednoczonych.



HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny



Grę kupisz w:



Patroni
medialni:



DIABLOS POLACOS

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

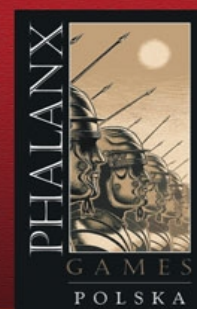
Jako głowa magnackiej rodziny, będziesz dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowej do działania na Twoje rozkazy. Za ich pomocą zwerbujesz wojska, wyślesz zbrojne wyprawy na sąsiadów Rzeczypospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

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

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

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

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

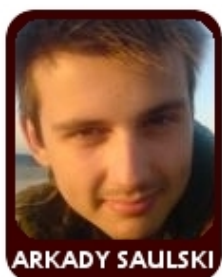


© Phalanx Games Polska
Rynek 23/7
45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

Wywiad ze Sławomirem Maniakim

Zawsze chciałem urodzić się na polu bitwy i wieść życie awanturnika

Sławomir Maniak ur. w 1979 r., z wykształcenia prawnik. Wspaniały mąż i kochający ojciec. Niepalący, bez nałogów. Niedoszły mistrz kung-fu. Miłośnik komiksu, RPG i planszówek. Nałogowy gracz komputerowy - 15 poziom w Company of Heroes, pierwszy kamper w Call of Duty. Ilustrator i *concept artist*. Autor ilustracji do gier planszowych i karcianych różnych wydawnictw (Alderac, WotC, Sony Online, Portal), obecnie pracuje głównie dla firm produkujących gry komputerowe (Guerrilla Games, Crytek).



ARKADY SAULSKI

Na początek będzie trudne pytanie: Jak ciężko jest zostać cenionym grafikiem w Polsce? To trudna droga?

Sławomir Maniak: Myślę, że dużo zależy od człowieka i jego podejścia do sprawy. Mnie interesowało raczej czerpanie przyjemności z tworzenia wizji,

niż zostanie cenionym grafikiem. Z takim podejściem umiejętności rysowania i malowania rozwijają się jakby samoistnie.

A.S.: Skąd Twoje zainteresowanie sztuką? Zawsze chciałeś być artystą? A może miałeś inne plany na swoje życie i o wyborze akurat tej drogi zdecydował przypadek?

S.M.: Do studiów nie interesowałem się sztuką jako taką. Kiedy pierwszy raz chwyciłem za ołówek, chciałem po prostu porysować sobie

zbrojnych rycerzy, piękne panienki i odrażające potworki. Dopiero później, kiedy zrozumiałem pewne zagadnienia, przyszło zainteresowanie malarstwem. Zachwyciłem się dziełami malarzy Młodej Polski. Obrazy Kossaków, Gierymskiego i Malczewskiego były dla mnie prawdziwą inspiracją. Mogłem je podziwiać godzinami.

O pracy ilustratora nigdy nie marzyłem. Nie mogę powiedzieć, że od małego zawsze coś rysowałem. Gryzmołem nie więcej od pozostałych dzieciaków. Z plastyki byłem przeciętnikiem.

Dlatego też nigdy nie wiązałem z tym mojej przyszłości zawodowej. Praca miała być pracą, żmudną i nudną. Na pewno nie zabawą w



malowanie i bujaniem w obłokach. Nie oznacza to jednak, że wiedziałem, co chcę w życiu robić. Raczej rzadko wybiegałem myślą w przyszłość.

Po podstawówce poszedłem do liceum

matematycznego, jednak maturę pisałem z historii. Studia zaczynałem na Wydziale Matematyki i Fizyki, potem przenieśliem się na

Filozofię. W końcu jednak trafiłem na Prawo i tak już zostało do dyplomu (śmiech).

Niestety po studiach nie mogłem odnaleźć się w żadnej pracy. Kancelaria, bank i biura prawne potwornie mnie nudziły. Nie byłem w stanie wysiedzieć kilku godzin na tyłku, pisząc pisma czy kompletując dokumenty. Chroniczny brak satysfakcji sprawiał, że marny był ze mnie pracownik. W tym czasie udało mi się nawiązać współpracę z Wydawnictwem Portal z Gliwic, które wydawało wówczas chyba jedyne czasopismo poświęcone grom RPG. Dostałem szansę wykonania kilkunastu ilustracji do dodatku

do Neuroshimy. Nie były to dzieła najwyższych lotów – dzisiaj nie mogę na nie patrzeć (śmiech), ale w wydawnictwie postanowili dać im szansę. Był to pewien przełom w moim życiu, bo okazało się, że za swoje rysunki mogę otrzymywać trochę grosza. Kiedy nabrałem odrobinę doświadczenia jako ilustrator i byłem wystarczająco przerażony wizją spędzenia większości życia na rozwiązywaniu cudzych problemów, znalazłem ofertę pracy w wydawnictwie edukacyjnym. Stanowisko ilustratora było dla mnie gwiazdką z nieba. W tym momencie rysowanie stało się jakby „na poważnie” – zacząłem tym zarabiać na życie. Po niecałym roku, kiedy już czułem się na siłach by pracować samodzielnie, odszedłem z wydawnictwa i zacząłem raczkować, jako *freelancer*. Dzisiaj już pewnie kroczę przed siebie (śmiech).

A.S.: Jakie tematy są Ci najbliższe? Na Twojej stronie internetowej możemy odnaleźć całą masę pięknych grafik z różnych gatunków – jedne to twarde science fiction, inne fantasy, horror, steampunk i wiele, wiele innych. Czy są jakieś realia, których rysowanie sprawia Ci wyjątkową przyjemność?

S.M.: Nie będę ukrywał, że najbliższym tematem jest dla mnie fantasy. Jak cała rzesza młodych ludzi wychowałem się na Tolkienie, Smoczej Lancy i Czarnej Kompanii. Nie zliczę godzin spędzonych na sesjach w Kryształowym Czasie, Warhammera czy MERP’a. Sporo czasu upłynęło mi też w środowisku bractw rycerskich, kiedy to ganiałem z mieczem po lasach i tłukłem się z przyjaciółmi po zakutych łbach. Jeździłem na turnieje, strzelałem z łuku. Mówiąc krócej, jedną trzecią życia spędziłem w średniowieczu (śmiech). Dzisiaj, malując prace w tych klimatach, czuję jakbym wracał do tamtych szczęśliwych dni i ponownie przenosił się w fantastyczne światy, pełne orków, smoków i samotnych wojowników.

A.S.: Tworzyłeś już grafiki do wielu gier – RPG, planszowych i karcianych – tak w Polsce, jak i za granicą. Jak istotnym czynnikiem jest, według Ciebie, strona plastyczna, estetyka takiej gry?

S.M.: Myślę, że jest bardzo ważna. Chociaż oczywiście zależy to od samej gry, od tego, na co kładzie nacisk. Nie da się jednak zaprzeczyć, że nad pięknie wykonaną planszą, przy wspaniale

zilustrowanych kartach spędza się czas o wiele przyjemniej. A o przyjemność w końcu chodzi.

W grach RPG oprawa wizualna nie jest już aż tak istotna, ale i tu okładki, grafiki oraz *design* to coś, co inspirować i pomaga przenieść się do świata gry. Pamiętam, że niejedna ilustracja z podręcznika stawała się punktem wyjścia do stworzenia emocjonującej przygody. I na pewno, zgodnie z twierdzeniem, że dobra ilustracja jest warta tysiąca słów, była lepszym źródłem inspiracji niż cały rozdział poświęcony tworzeniu scenariusza.

Od strony marketingowej nie sposób przecenić jakości wydania.

A.S.: Żyjemy w czasach, w których sztuka nie wzbudza już takiego zainteresowania wśród młodych ludzi (o ile kiedykolwiek wzbudzała). Czy sądzisz, że piękna grafika na karcie do gry lub planszy może skłonić grającego do zainteresowania się sztuką jako taką?

S.M.: Nie uważam, że dzisiaj sztuka jest mniej pociągająca dla młodych ludzi. Po prostu pojawia się coraz więcej jej form. Młody człowiek nie musi ograniczać się do tych klasycznych. Dzisiejsza rzeczywistość daje nieskończenie wiele możliwości twórczego działania.

Wracając do pytania, uważam, że grafiki w grach mogą jak najbardziej zainteresować gracza sztuką. Ale równie dobrze może to zrobić widok ładnej dziewczyny albo kawałek jakiejś piosenki. Tu nie ma żadnych reguł.

A.S.: Tworzyłeś okładki do wielu powieści. Wiemy, jak ważna bywa okładka książki, mimo że nie należy po niej oceniać dzieła literackiego. A czy jest jakaś powieść, którą chciałbyś zilustrować w taki sposób jak, powiedzmy, Wojciech Siudmak nowe wydanie *Diuny*?

S.M.: W przypadku takich powieści jak *Diuna* nie jestem pewien czy udałoby mi się uwolnić od wcześniejszych wizualizacji i stworzyć coś oryginalnego. Szczepie mówiąc, chętniej zilustrowałbym jakieś mniej znane uniwersum, gdzie byłbym wolny od interpretacji innych autorów. Na pewno byłaby to jakaś powieść: horror, *s-f*, coś z epickim rozmachem. Być może taka książka została już napisana. Niestety ostatnio mało czytam. Czas pochłaniają mi bardziej barbarzyńskie przyjemności (śmiech).

A.S.: A co z Twoimi inspiracjami? Masz jakichś grafików bądź malarzy, którzy są dla Ciebie wzorem do naśladowania?

S.M.: Jedną z silniejszych inspiracji są dla mnie prace innych grafików i malarzy. Najczęściej są to prace młodych twórców. Kiedy oglądam jakiś nowy obraz, moja głowa kipi od pomysłów. Inne źródła inspiracji to muzyka, film i komiks. Czasami książki.

Najwięcej czerpię od artystów skupionych wokół forum conceptart.org. Prace takich twórców jak Adrian Smith, Marko Djurdjevic, Nic Klein, Craig Mullins, Noxizmad, Blackfrog czy Justin Sweet to dla mnie niewyczerpane źródło inspiracji.

A.S.: Większość Twoich dzieł to grafiki przedstawiające światy fantastyczne, mimo to wkładasz w obraz postaci duże starania o realizm. Ale czy realizm w fantastyce jest istotny? Wielu wszak ceni raczej komiksowy sztafaż, niech za przykład posłuży tu estetyka World of Warcraft. Czy realizm w grafice sprawia, że lepiej w nią „wchodzimy”, jesteśmy bardziej w stanie identyfikować się z sytuacją na niej przedstawioną?

S.M.: To temat rzeka... Czy jest istotny? To oczywiście zależy od tego, w jakim celu dana praca powstaje i jaki pomysł na ilustrację ma autor. Prace realistyczne, gdzie anatomia trzyma się kupy, a światło i cień układają się w logiczną całość działają tak, jak mówisz. Pomagają uwiarygodnić wizję autora. Realizm staje się jakby wspólnym mianownikiem świata rzeczywistego i wyimaginowanego, przez co przekaz jest silniejszy dla odbiorcy.

Staram się nie tworzyć dziwolągów i nie rysować naszpikowanych dziwacznym ekwipunkiem wojowników, którzy przy pierwszej próbie podłubania w nosie wykłuliby oczy sobie, wierzchowcowi i towarzyszom (śmiech). Próbuję wyobrazić sobie taką postać, jako aktora, który będzie musiał w tym ekwipunku odgrywać sceny akcji.

Oczywiście o realizmie trzeba jednak zapomnieć, kiedy życzy sobie tego klient. Jeżeli zapragnie postaci z trzymetrowym mieczem w zbroi podobnej do wigilijnej choinki, to trzeba zagryźć zęby i takową namalować. Niestety w

poszukiwaniu oryginalności wydawcy czasami przekraczają granice zdrowego rozsądku.

A.S.: A co z grami komputerowymi? Chciałbyś zacząć prace nad takim projektem? A może rozrywka wirtualna zupełnie Cię nie interesuje?

S.M.: Gry komputerowe towarzyszą mi od „maleńkości”. Któregoś dnia dostaliśmy z bratem Atari i tak zaczęło się łupanie w gry do upadłego. Wiele godzin spędziliśmy grając we wszystko, co wpadało nam w ręce. Bardzo dobrze wspominam tamte czasy, chętnie bym do nich na chwilę powrócił.

Obecnie moja praca coraz bardziej łączy się z grami komputerowymi. Pracowałem już nad kilkoma mniejszymi produkcjami, mam swój mały udział w powstawaniu kolejnej części Killzone’a, a od roku pracuję również dla Crytek’a, między innymi nad grą Crysis 2.

Wykonuję tam głównie pracę koncepcyjną, która dosyć znacznie różni się od tworzenia ilustracji jako takich. Główny nacisk położony jest tam na przedstawianiu i wizualnym rozwijaniu idei, które mają być realizowane w grze. Mówiąc prościej, wymyślam i projektuję takie elementy, jak postaci, potworki czy lokacje.

A.S.: Czy są jacyś inni polscy graficy, z którymi chciałbyś pracować, współtworzyć jakiś projekt? A może jesteś raczej samotnym wilkiem?

S.M.: Nad kilkoma projektami pracowałem wspólnie z innymi polskimi grafikami. To bardzo ciekawa i rozwijająca forma pracy. Jednak najlepiej czuję się, pracując na własną rękę, pozostając samotnym wilkiem.

A.S.: Na koniec pytanie, które zadaje wszystkim artystom, z którymi rozmawiam: gdyby Sławomir Maniak mógł być bohaterem powieści, to kim by był i dlaczego akurat taką postacią?

S.M.: Byłby Conanem Barbarzyńcą. Zawsze chciałem urodzić się na polu bitwy i wieść życie awanturnika (śmiech).



Claustrophobia

Jak dobrze być złym



Nowe Jeruzalem, dziesiąty czerwca 1634 roku. Rada zezwala na eksplorację tajemniczych katakumb znajdujących się pod miastem. Na czele ekspedycji staje Odkupiciel, ksiądz o wielkiej wierze, a jego towarzyszami zostają skazani na śmierć przestępcy najgorszego rodzaju – mordercy, gwałciciele i złodzieje. Nikt nie spodziewa się, że już wkrótce rozpęta się straszliwa wojna z demonami i ich plugawymi sługusami. Wojna, która doprowadzi Nowe Jeruzalem do upadku, a Odkupiciela do śmierci... chyba, że Ty, drogi graczu, poprowadzisz Odkupiciela i jego ekspedycję do zwycięstwa.

Claustrophobia, bo o niej tutaj mowa, to gra przygodowa o dość prostych zasadach i interesujących założeniach. Weterani takich gier jak Descent czy Arkham Horror powinni odnaleźć się w niej po zaledwie kilku sekundach, natomiast dla osób, które z gatunkiem przygodowych gier planszowych nie miały jeszcze styczności, Claustrophobia może stanowić świetne wprowadzenie do tematu. Podstawą dla dobrej

zabawy przy tej grze jest przede wszystkim odpowiednia optyka. Z pewnością nie jest to gra skomplikowana – jej zasady są raczej proste i pozwalają na szybką, niezwykle dynamiczną rozgrywkę. Fani tak skomplikowanych tytułów, jak przytaczany wcześniej Arkham Horror mogą się zatem poczuć nieco zawiedzeni prostotą reguł. Jest to również gra niezwykle losowa, w której korzystne (lub niekorzystne) rzuty kośćmi decydują praktycznie o wszystkim. Ta cecha z pewnością nie spodoba się wytrawnym strategom, miłośnikom eurogier oraz zabawy spod szyldu układania skomplikowanych planów taktycznych. W dobie współczesnych gier, losowość może wydawać się czymś, co powinno postawić sensowność zakupu Claustrophobii pod ogromnym znakiem zapytania. Moim zdaniem jednak cecha ta nie wychodzi grze na minus, wręcz przeciwnie, gwarantuje całą masę świetnych i często niezwykle dramatycznych zwrotów akcji. Ostatnia uwaga ogólna odnosi się do podgatunku, do jakiego należy ten tytuł. Jest nim survival horror i wypada o tym pamiętać, zasiadając do gry. Gracz kontrolujący ekspedycję Odkupiciela



będzie miał zdecydowanie pod górkę, dlatego też osoby, które lubują się w zbalansowanych tytułach mogą odczuwać sporą dozę frustracji, przegrywając partię za partią. Z drugiej strony osoby uwielbiające wyzwania znajdą się w siódmym niebie.

Jak zatem patrzeć na Claustrophobie, aby nie popsuć sobie przyjemności płynącej z rozgrywki? Jak na prostą, dynamiczną grę, która nie rości sobie prawa do bycia czymś innym, czyli skomplikowanym i rozbudowanym tytułem nastawionym na wielogodzinne partie i wymuszającym zaprzężenie do pracy znacznej ilości szarych komórek. Przyjrzymy się jej zatem bardziej szczegółowo.

Zacznijmy od tego, co rzuca się w oczy zaraz po otworzeniu pudełka. Przede wszystkim są to świetnie wykonane figurki, jakich ze świecą szukać u bardziej renomowanych producentów gier. Mimo że malowane fabrycznie, są bardzo dokładne i nie uświadczymy tutaj syndromu „chłapnięcia” farby w nieodpowiednie miejsce, jak to się dość często zdarza. Jedyne mój zarzut do wykonania, to, sądząc po zdjęciach w instrukcji, źle pomalowana latarnia trzymana przez Odkupiciela. Jest to jednak szczegół tak nieistotny, że można go spokojnie pominąć. Kolejne wrażenie, to mała ilość kart oraz żetonów i całkiem spora liczba kwadratów, z których podczas rozrywki budujemy planszę. Jest to bardzo fajny mechanizm, z którym zetknąłem się przy okazji kilku gier (w tym momencie przychodzi mi na myśl Tide of Iron oraz Betrayal at House on the Hill), zwiększający w ogromnym stopniu grywalność tej pozycji. Rozgrywane przez nas scenariusze za każdym razem wyglądają bowiem inaczej i nie da się opracować „jednego, słusznego sposobu na wygraną”. Jednak to, co najbardziej przykuło moją uwagę, to karty bohaterów i specjalne plastikowe podstawy, w których się je umieszcza. Tego typu rozwiązanie zobaczyłem w Claustrophobii po raz pierwszy w życiu.

Jest ono zarazem trzonem całej mechaniki. Każdej postaci przyporządkowano sześć linii z różnymi wartościami trzech atrybutów: MVT czyli zasięgu ruchu, CBT czyli zdolności walki i DEF czyli możliwości obronnych. Zasada ich podziału w zależności od linii jest prosta – wysoki MVT, CBT lub DEF oznacza zazwyczaj niską wartość

pozostałych dwóch atrybutów. Linii z atrybutami jest natomiast sześć, ponieważ w grze używa się sześciennych kostek. W momencie ustalania inicjatywy na daną turę rzucamy więc liczbą kostek odpowiadającą liczbie kontrolowanych przez nas postaci i przydzielamy im wyrzucone wartości. Jeśli np. wyrzuciliśmy dwa i trzy, to jedna z postaci będzie używała w danej turze cech przypisanych do linii trzeciej, druga zaś do linii drugiej. Rozwiązanie to wprowadza jeszcze jedną, ciekawą rzecz, mianowicie dość innowacyjny system obrażeń. Każda z postaci może ich otrzymać dokładnie sześć i w momencie zaznaczenia ostatniego zostaje usunięta z dalszej gry. Obrażenia natomiast „wyłączają” daną linię z dalszego użytku i jeżeli zostaniemy zmuszeni do jej wybrania po rzuceniu na inicjatywę, dana postać nie będzie mogła podczas tury nic zrobić (w grze nosi to miano „wyczerpania” i jest fabularnie przedstawione jako szok z powodu odniesionych ran i utraty krwi). Dodatkowo Odkupiciel ma przypisane specjalne zdolności, zależne od rozgrywanego scenariusza, do określonych linii. Tak więc, aby mógł wspomóc swojego towarzysza w walce, musimy mu przyporządkować po rzucie na inicjatywę wynik dwa, leczenie innych dostępne jest pod czwórką itd. Jak więc widzimy możliwości naszych herosów wybierane są w sposób losowy i zmieniają się z tury na turę. Kolejne odznaczane rany (a one sypią się gęsto i często) ograniczają liczbę naszych wyborów i zmuszają do ciągłego gnania do przodu. Z pewnością podkreśla to bardzo mocno dynamikę samej rozgrywki, ale powoduje również, że jeden pechowy rzut kośćmi może nas kosztować całą grę. Ot, taki urok całkowitej losowości (istnieje co prawda możliwość zmiany wyniku na kostce inicjatywy dzięki zagranie karty Przewagi, ale tego typu karty są zaledwie dwie oraz losuje się je z talii kart, która nie jest dostępna we wszystkich scenariuszach).

Rebel Times

Cóż zatem możemy zrobić po rzuceniu na inicjatywę i przyporządkowaniu kości? Odpowiedź jest banalna, możemy bowiem wykonać ruch i zaatakować, albo zaatakować i wykonać ruch... czy to wszystko? Prawie, możemy również eksplorować, ale to podpada pod ruch. Trochę tego mało, ale uwierzcie mi, że w zupełności wystarcza. Każdy scenariusz wymaga od nas abyśmy gdzieś doszli, skądś wyszli lub znaleźli odpowiednie miejsce, więc eksplorować będziemy często i gęsto – każda eksploracja pozwala dociągnąć kolejny element planszy i ułożyć go na stole (żeby jeszcze bardziej skomplikować życie gracza kierującego siłami dobra, to kolejne elementy mapy dokłada gracz kontrolujący siły zła, zazwyczaj w taki sposób, aby jak najbardziej pokrzyżować mu szyki). Ruch odbywa się zatem w przeliczniku jeden obszar za jeden punkt ruchu, a walka jest równie prosta. Kiedy do niej dochodzi, bierzemy do ręki liczbę kostek równą poziomowi atrybutu CBT i rzucamy. Każda wartość wyższa lub równa

współczynnikowi DEF atakowanego oznacza trafienie i zadanie obrażenia. W przypadku sług Demona, czyli troglodytów, oznacza to natychmiastowy zgon (mają jeden punkt życia), dodatkowo atakujemy ich zawsze jako grupę.

W tym miejscu warto wspomnieć o dramatis personale Claustrophobii. Siły dobra reprezentują: Odkupiciel, Ostrza do wynajęcia i Brutale. Pierwszy to szef całej wyprawy, rzucający na lewo i prawo błogosławieństwa, niezły w walce, mogący pokonać więcej niż jedno pole przy odpowiednim rzucie kostką – słowem klasyczny wyśrodkowany gość; Ostrza to zwiadowcy, którzy mogą pokonać spore odległości, ale są raczej słabo opancerzeni i zazwyczaj przeciętnie walczą (mają jednak zdolność pozwalającą im wyrwać się z pola zajętego przez przeważające oddziały wroga; normalnie można z takiego pola wyjść tylko w sytuacji, gdy naszych figurek jest co najmniej tyle samo, co wrogich; limit figurek na jednym polu na stronę konfliktu to trzy); Brutale to natomiast prawdziwe maszyny do zabijania, opancerzone, dwumetrowe zwierzaki z wielkimi łopato-kilofami (oni dla odmiany uniemożliwiają ucieczkę z pola i mogą na siebie zbierać obrażenia zamiast innych postaci). Siły zła przedstawiają się jeszcze prościej i składają się ze wspomnianych już troglodytów, zwykłego mięsa armatniego, które podczas rozgrywki ginie całymi hordami, i demona, ich złego szefa, zmieniającego się w zależności od scenariusza, ale ogólnie twardego i wyposażonego w nieprzyjemne zdolności.

Kiedy zaczynałem zabawę, myślałem, że ludzie mają ogromną przewagę – mogą mieć spore ilości kostek na rzut walki, niezły DEF i kasują od razu całe grupy



troglodytów. Ci natomiast mają DEF na poziomie trzy i rzucają jedną, żenującą kostką na atak. Dzisiaj mogę powiedzieć, że srogo się pomyliłem i, jak to w survival horrorach bywa, ludzie mają przechłapane na całej linii. Fakt, że jedna kostka to mało, ale jeśli rzucasz dziesięć razy jedną, to przynajmniej 3-4 obrażenia wejdą (czasami nawet wchodziło wg tej średniej 5-6 na turę, wszystko zależało od DEFa przydzielonego ludziom). Mamy tutaj zatem ten sam syndrom „masa czyni cuda”, co w Tide of Iron podczas scenariusza z bitwą pancerną – Niemcy mają w niej mniej czołgów, ale mocniejszych niż Alianci, co i tak kończy się masakrą, bo Ci ostatni strzelają dwa razy częściej. Dodajmy do tego, że troglodyci mają za zadanie tylko naruszyć śmiałków, później zaś wykańcza ich duży, zły demon i mamy obraz całej sytuacji. Człowiek w tej grze to gatunek na wymarciu.

Gracz grający ludźmi może ruszyć się, eksplorować, walczyć i odpalić moce Odkupiciela. Co zatem z ciemną stroną mocy? Tutaj jest zdecydowanie ciekawiej, mamy bowiem dużą Planszę Przeznaczenia, zawierającą kilka efektów, i trzy kości Przeznaczenia. Rzucamy nimi, a następnie przyznajemy ich wartości na interesujące nas efekty. Podstawowym jest pozyskiwanie Punktów Zagrozenia (w przeliczniku jedna kostka za dwa punkty), za które wystawiamy Troglodytów (1 za 1) i Demona (5). Jednak jest tutaj dodatkowa zasada, która przewija się przy kolejnych efektach w różnych konfiguracjach – wszystkie przyznane na to pole kości muszą być parzyste lub nieparzyste. Drugim podstawowym efektem jest pozyskanie kart Wydarzeń (za każdą kostkę z wynikiem 3+) i muszę powiedzieć, że owe karty decydują w znacznym stopniu o końcowym rezultacie. Gros złośliwych zagrań (typu jeden z wojowników wroga atakuje drugiego) jeszcze bardziej komplikuje i tak nieciekawą sytuację sił dobra. Reszta efektów z Planszy Przeznaczenia pozwala nam dopakować troglodytów lub ominąć zasady umieszczania ich na planszy (normalnie możemy umieścić siły zła tylko na polu, które ma nie wyeksplorowane zakończenia, tzn. możemy dołożyć doń jeszcze kolejne korytarze, i nie znajduje się na nim figurka człowieka lub na

polu planszy z oznaczeniem Leża). Dwa inne efekty to rzucenie większą ilością Kości Przeznaczenia w następnej turze (jedna dodatkowa za jedną przyznaną) i Pułapka, która zadaje ranę jednemu z wrażliwych wojowników. Zdecydowana większość efektów ma kolor czerwony, co oznacza, że mogą one zostać zagrane tylko raz w przeciągu całej rozgrywki (do tego rodzaju efektów zaliczają się: dopakowania troglodytów, ominięcie zasad rozmieszczania oraz dodanie większej ilości Kostek Przeznaczenia do następnego rzutu). Z doświadczenia wiem, że najbardziej dewastujący jest efekt Pułapki i mimo że w zamyśle twórców jest on trudny do użycia (musimy nań przyznać z wyrzuconych kostek co najmniej dwanaście oczek), to w praktyce potrafi wygrywać całe partie. Dwanaście to jednak, jak na mój gust, zbyt mało, można to bowiem osiągnąć na zaledwie dwóch kostkach. Powinno być 13+, no ale może w tym momencie już się czepiam. Faktem jest jednak, że na nadjeżdżoną drużynę najbardziej opłaca się zrzucić pułapki, ponieważ w odróżnieniu od ataku naszych bestii, obrażenia z nich wchodzi automatycznie.

Po przyporządkowaniu kostek do efektów na Planszy Przeznaczenia możemy rozmieścić nasze wojska, płacąc odpowiednią liczbę punktów oraz dbając o zachowanie zasad rozmieszczania, i zacząć główną część tury, czyli... ruch i atak lub atak i ruch, eksploracja bowiem nie obejmuje, co logiczne, sługusów ciemności.

Struktura ta powtarza się z tury na turę, aż któraś ze stron odniesie zwycięstwo określone w scenariuszu. Być może powinienem jednak napisać, aż siły zła odniosą zwycięstwo określone w scenariuszu, bowiem faktem jest, że wygrać ludźmi jest strasznie trudno i „wygrywalność” na poziomie 10% może być poczytywana za ogromny sukces i wyznacznik dobrego (lub najbardziej fartownego na kościach) gracza. Co się zaś tyczy samych scenariuszy, to jest ich sześć, uporządkowanych chronologicznie i posuwających fabułę przedstawioną na początku instrukcji do niezbyt szczęśliwego finału, w którym Odkupiciel odchodzi do Pana, a banda morderców próbuje uciec z łupami. Mam dziwne wrażenie, że

miłośnicy Jesiennej Gawędy będą bardziej niż usatysfakcjonowani tym produktem...

Na koniec wypada jeszcze wspomnieć o fajnym „smaczku”, który podnosi żywotność Calustrophobii. Otóż, gdy już nam się znudzi rozgrywanie tych samych scenariuszy w tej samej konfiguracji, możemy sięgnąć po coś, co nazywam „licytacją wstecz”. Ten drobny mechanizm zmienia całą zabawę o sto osiemdziesiąt stopni. Licytacja rozpoczyna się od dwudziestu jeden punktów, a każdy gracz może zejść w dół tej drabiny o jeden. Kiedy drugi w końcu spasuje, to zwycięzca licytacji ma przyjemność (a może raczej nie-przyjemność) dowolnego doboru ekspedycji i jej mocy oraz przedmiotów, ograniczoną oczywiście ilością wylicytowanych punktów (rozpiska, co ile kosztuje znajduje się w instrukcji, darmowy jest tylko Odkupiciel). Powiem tylko tyle, że złożenie grywalnej ekspedycji za piętnaście lub mniej punktów graniczy z cudem (choć dużo zależy również od rozgrywanego scenariusza).

Czy zatem Claustrophobia to gra, w którą warto zainwestować dwieście złotych (do końca stycznia w Rebelu obowiązuje promocja, więc „tylko” sto osiemdziesiąt)? Cóż, odpowiedź na to pytanie nie jest jednoznaczna. Z jednej strony tak, ponieważ tytuł ten dostarcza naprawdę świetnej zabawy, z drugiej nie, bowiem gra jest w zasadzie strasznie prosta oraz niezwykle losowa i po kilku godzinach (oraz kolejnych porażkach sił dobra) zapewne trafi na półkę i pokryje się kurzem. Zastanówcie się zatem dobrze, czy taki stan rzeczy Wam odpowiada.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidnie wykonane elementy i świetne, jak na standardy maszynowego malowania, figurki niewątpliwie wyróżniają ten produkt na tle innych o podobnej tematyce.

Miodność: Gra jest szybka, dynamiczna i dostarcza bardzo dobrej zabawy. Minusem może być z pewnością jej ogromna losowość, więc osoby, które jej nie znoszą, powinny od oceny końcowej odjąć od razu dwa oczka.

Cena: Przeciętna, jednak figurki warte są każdej wydanej na grę złotówki.

Claustrophobia



ok. 45
min.



12+



2



Wykonanie

4.5
/5

Miodność

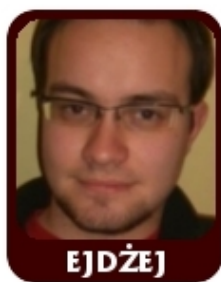
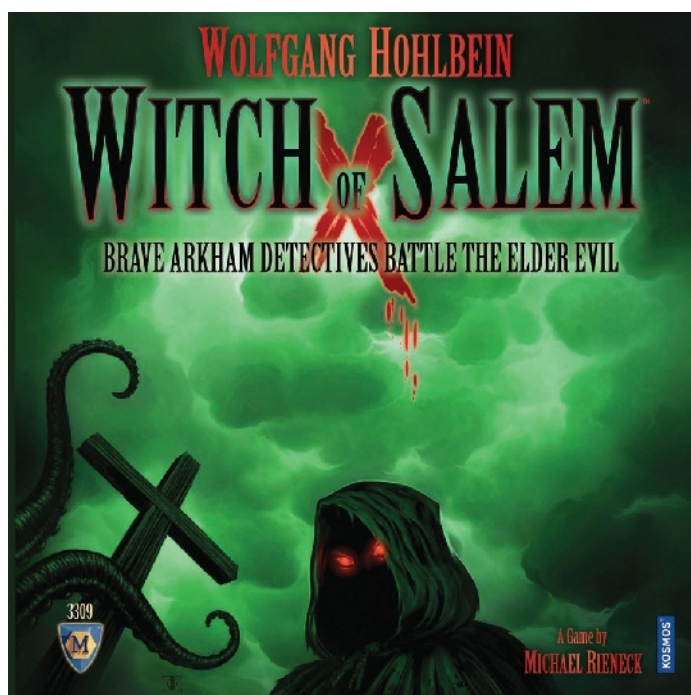
4.0
/5

Cena

3.5
/5

179,95zł

Witch of Salem Wiedźmin z Arkham



Niewypowiedziane zło znów zawisło nad Arkham. Tak niewypowiedziane, że nie sposób go opisać, aczkolwiek zasadniczo jest bardzo straszne. Do tego zaś nienazwane w sposób, który umożliwia szybką i bezproblemową identyfikację. Oto właśnie świat Mitów Lovecrafta. Oto świat Cthulhu, skazanego na wieczną porażkę kandydata na prezydenta.

Niech nikogo nie zwiedzie ten lekko prześmiewczy wstęp. Lovecrafta cenię, choć z perspektywy czasu trudno uznać go za pisarza wybitnego. Z uwagą

jednak śledzę wszystkie wzmianki na temat nowych twórców, tak papierowych, jak i elektronicznych, osadzonych w realiach potwornych mitów Cthulhu. Niemal od początku istnienia Rebel Timesa ciągnie się za nami widmo Arkham Horror, w szczególności wszystkich jego dodatków, których recenzowaliśmy aż sześć. Tym razem jednak chciałbym zaproponować Wam coś innego, lżejszego, co na upartej można byłoby nazwać „Arkham Horror w pigułce”. Oto właśnie Witch of Salem.

Sama nazwa jest nieco myląca, gdyż tytułową „wiedźmą” jest mężczyzna, Robert Craven. Co ważniejsze, nie jest on naszym wrogiem, lecz sojusznikiem. Przeciwnikiem okazuje się zaś zły i podły czarnoksiężnik o wdzięcznym imieniu Necron, który ma zamiar przyzwać jednego z Wielkich Przedwiecznych, a następnie zrównać z ziemią ulubione miasteczko wszystkich okultystów.

Jeśli chodzi o wykonanie, to w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Każda firma wydająca eurogry powinna powiesić Witch of Salem nad biurkami grafików, by ci mogli czerpać zeń natchnienie. Graficznie bowiem gra prezentuje się wyśmienicie, poczynając od pięknej i przejrzystej planszy, przez rewelacyjne ilustracje potworów, a na Przedwiecznych skończywszy. Jedynym zgrzytem estetycznym są rysunki postaci na kartach graczy, ale dla dobra całości można przymknąć na to oko. Do tego dochodzą świetne, drewniane pionki badaczy, bardzo estetyczne żetony oraz wygodna, plastikowa wytłoczka w pudełku i... prawie mamy ideał. Jedynym słabszym elementem jest dość koślawą instrukcją, w której kilkakrotnie użyto niejednoznacznych sformułowań, przez co zasady tracą na klarowności. Niestety, taki już chyba urok anglojęzycznych instrukcji tłumaczonych z obcego języka (w tym wypadku – niemieckiego). Co jednak ważniejsze, po lekturze polskiej instrukcji problemy z interpretacją znikają.

Rozgrywka przypomina z grubsza bardzo uproszczoną wersję Arkham Horror. Zadaniem graczy, wcielających się w rolę badaczy Mitów, jest pozamykanie rozrzuconych po całym miasteczku bram, a następnie złożenie skóry jednemu z wrednych mieszkańców R'lyeh. Aby tego dokonać, badacze muszą ze sobą współpracować. Witch of Salem jest bowiem grą kooperacyjną z krwi i kości. Co warto podkreślić – jedną z lepszych. Do zabawy zasiąść może od dwóch do czterech osób. Z miejsca warto podkreślić, że skalowalność tego produktu jest naprawdę dobra, gdyż poziom trudności dla poszczególnej liczby graczy różni się w zasadzie jedynie ilością pojawiających się co rundę potworów. Niezależnie więc od ilości uczestników, gra ma bardzo podobny potencjał i tą samą intensywność doznań.



Rozgrywka podzielona została na tury. Te z kolei składają się z trzech faz. W pierwszej kolejności na planszy pojawiają się nowe stwory, które dociągamy z talii potworów. Sama obecność wrogich istot

przeszkadza badaczom w stopniu marginalnym, jednak wszystkie kreatury mają w talii dwie identyczne kopie. Ich prawdziwa moc objawia się, gdy w fazie dociągania potworów pojawi się duplikat stwora już znajdującego się na planszy, co zazwyczaj zdarza się kilka razy na grę. Wtedy badacze cierpią najbardziej. Złowrogie istoty oczywiście można pokonać, mając przy sobie w czasie starcia odpowiedni zestaw przedmiotów (wystarczy je mieć, nie trzeba ich nawet używać/odrzucać, co jest w pełni usprawiedliwione sposobem zyskiwania nowych fantów, jak również łatwością ich utraty/szybkością zużywania).

W następnej kolejności swoje tury rozgrywają gracze. Podstawowym zadaniem badaczy jest zamknięcie wszystkich bram na planszy przy użyciu odpowiadających im artefaktów. Problem w tym, że nie wiadomo, gdzie się owe portale znajdują, gdyż ich znaczniki są od początku do końca gry zakryte (jedynie część okaże się otwartymi bramami; pozostałe to zmyłka), a podejrzec je można tylko przy użyciu specjalnych okularów. Jednocześnie należy zbierać kolejne fragmenty Necronomiconu, którego lektura podpowie nam, z którym z Przedwiecznych mamy do czynienia i jak go pokonać. W trakcie tury gracz ma zazwyczaj możliwość udania się do lokacji, walki z potworem, użycia przedmiotu z ekwipunku oraz zabrania przedmiotu z planszy. Ogromną zaletą Witch of Salem jest dynamika rozgrywki oraz fakt, że tury graczy są bardzo krótkie. Z reguły trwają one zaledwie od kilkunastu do kilkudziesięciu sekund.

W ostatniej fazie ciągniemy kartę wydarzeń. Ich efekty są bardzo zróżnicowane – zarówno dobre, jak i złe. Jednocześnie karty te wskazują nam, o ile pól wokół planszy porusza się tytułowy „wiedźm”. Craven to postać bardzo przydatna, gdyż znacząco pomaga badaczom w walce z Necronem, między innymi chroniąc ich przed stworami, czy też pozwalając odzyskać większą liczbę punktów poczytalności.

Jak to w grach kooperacyjnych bywa, przegrać jest kilka razy łatwiej niż wygrać. By zwyciężyć, badacze

muszą pokonać Wielkiego Przedwiecznego, podróżując do R'lyeh, a następnie zamknąć portal na Uniwersytecie Miscatonic (ten otwarty jest permanentnie), uprzednio pieczętując wszystkie otwarte bramy w mieście. Gracze przegrywają, gdy Necron osiągnie odpowiednio wysoki poziom mocy, któraś z bram będzie wciąż otwarta po zamknięciu portalu na Uniwersytecie, bądź też, gdy poczytalność stracą wszyscy badacze poza jednym (samemu nie sposób bowiem pokonać Przedwiecznego). Pomimo tak szerokiej gamy możliwości przegranej, rozgrywka jest dobrze zrównoważona pod względem poziomu trudności. Jeśli gra okaże się zbyt łatwa, można wprowadzić dodatkowe utrudnienia – na przykład obniżyć początkowy poziom zdrowia psychicznego wszystkich badaczy.

Witch of Salem to pozycja godna polecenia. Jej ogromnymi zaletami są: dynamika, długość rozgrywki (większość partii można ukończyć w nieco ponad godzinę), dobra skalowalność, przystępność zasad i wygląd. Minusem zaś jest cena. Grę z czystym sumieniem mogę polecić miłośnikom gier kooperacyjnych. Ci nie powinni się na niej zawieść. Szczególną grupą, do której może trafić

idea oraz koncepcja zabawy są planszówkowe pary. WoS zostało pod tym kątem solidnie przetestowane w wariantcie dwuosobowym i za każdym razem powodowało podobną ilość pozytywnych emocji. Wszystkim innym zaś mówię, że warto zobaczyć i zagrać chociażby raz, bo choć nie jest to gra, na którą czekały miliony, to potrafi przyprawić o dreszczek emocji i dostarczyć sporej dawki satysfakcji ze skopania macek Przedwiecznemu.



Witch of Salem

ok. 60 min.

12+

2-4

Wykonanie

4.5/5

Miodność

4.5/5

Cena

2.5/5

170,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra zasługuje na wyróżnienie, szczególnie wśród eurogier, którym dość często przypina się etykietkę „brzydkich”. Solidna plansza, świetne ilustracje oraz wygodne pudełko, wszystko to sumuje się na solidne „cztery i pół”. „Piątki” nie daję jedynie dlatego, że niedawno absolutnie zauroczyło mnie wykonanie innej eurogry, ale o tym na razie sza!

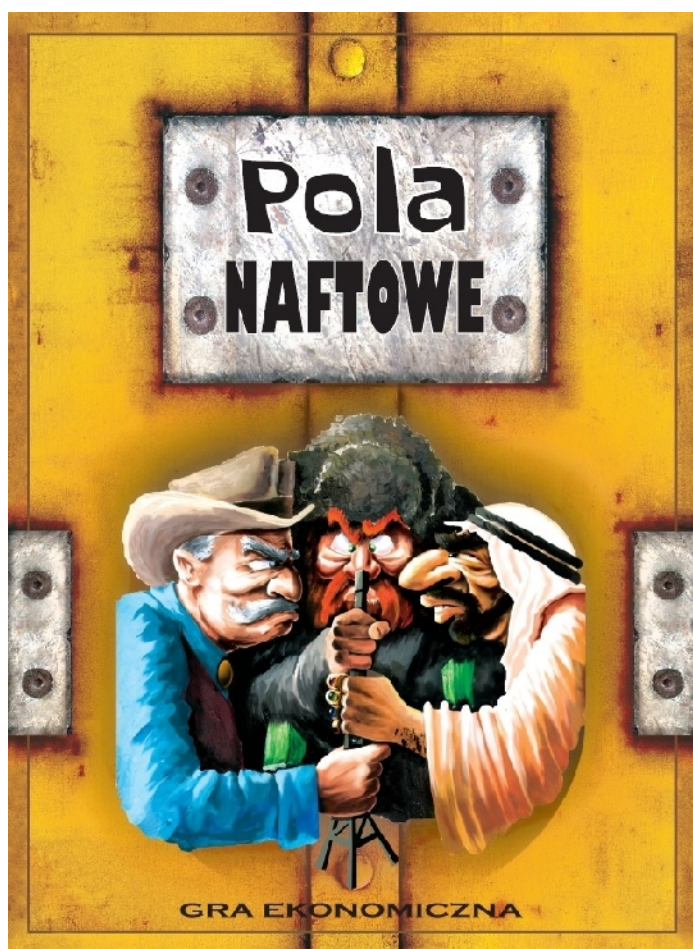
Miodność: Gra ma w sobie lekkość kormorana i dynamikę geparda. Mówiąc w skrócie, gra się świetnie. Dobra skalowalność czyni z tej pozycji świetną grę dla małej ilości graczy (w przeciwieństwie do Arkham Horror, gdzie żeby pokonać Przedwiecznych w najtrudniejszych wariantach, należało zgromadzić solidną drużynę badaczy). Dodatkowym atutem jest krótki czas rozgrywki – w sam raz na wolne popołudnie po pracy.

Cena: To w zasadzie jedyna bolączka Witch of Salem. Za 170 zł dostajemy co prawda produkt o solidnej grywalności, ale ogólna zawartość pudełka może rozczarować. Z drugiej strony – może ta słona opłata wiąże się z wyższymi gażami grafików? Pomimo niezbyt atrakcyjnej ceny warto zastanowić się nad tym produktem.



Pola Naftowe

Zostań petrodolarowym królem!



RAFAŁ CHOLEWA

Ropa naftowa to jeden z najbardziej pożądanых surowców współczesnego świata, którego posiadanie kojarzy się z szeroko pojętym

dobrobytem i władzą. W czasach, gdy widmo jej braku raz po raz prezentowane jest w mediach, jako najczarniejszy sen ludzkości, Wydawnictwo Imperium pozwala przenieść się nam do krainy petrodolarów i odkryć niewyczerpane zasoby płynnego złota. W świecie tym wygrywa nie ten, kto potrafi wydobyć najwięcej, a ten, kto wydobytą ropę potrafi najkorzystniej sprzedać.

Jakość pól

Pola Naftowe są grą ekonomiczną, w której gracze wcielają się w rolę potentatów naftowych, rozbudowujących w różnych zakątkach świata sieci szybów, a także rozwijających kanały dystrybucji i przetwarzania ropy naftowej w celu zdobycia fortuny.

Gra mieści się w prostokątnym pudełku, wykonanym z twardej tektury, na którego wierzchu zastajemy wizerunki zawziętych przedstawicieli Teksasu, Syberii i Bliskiego Wschodu, spoglądających na siebie z wrogością i ściskających w dłoniach szyb naftowy. Grafika ta doskonale obrazuje charakter rozgrywki, podczas której poszczególni gracze próbują się nawzajem przechytrzyć, aby nie tylko zrobić jak najlepszy interes, lecz jednocześnie utrudnić, bądź wręcz uniemożliwić, zrobienie go przeciwnikom.

W pudełku znajdziemy:

- 8 mini plansz pól naftowych,
- 40 żetonów szybów,
- 11 żetonów rafinerii,
- 20 żetonów tankowców,
- 6 żetonów pomocniczych,
- 7 sześciennych kostek,
- 80 drewnianych baryłek,
- 90 banknotów Petrodolarów,

- 2 karty pomocnicze i
- instrukcję.

Liczba elementów, jak przystało na grę ekonomiczną, robi wrażenie. Są one wytrzymałe i dobrze przystosowane do funkcji, którą mają spełniać. Jak zwykle w tego typu grach funkcjonalność została postawiona nad szatą graficzną. Większe grafiki pojawiają się w zasadzie tylko na planszach pól naftowych i są proste oraz niezbyt interesujące. Zabawny jest fakt, że plansza zatytułowana „Ocean Indyjski” zobrazowana została jako łąka, na której pasie się przedstawiciel rożaczyny. Obrazki, które znajdziemy na żetonach również nie powalają, aczkolwiek, jak już wspomniałem, spełniają dobrze swoje funkcje. Instrukcja przypomina kilkustronicową ulotkę, wykonaną na śliskim papierze. Może nie sprawia zbyt pozytywnego wrażenia, ale dobrze przedstawia reguły petrodolarowego świata.

Gra prowadzona jest na kilku niewielkich planszach: dwóch pomocniczych oraz planszach pól naftowych, których ilość uzależniona jest od liczby graczy. Na pierwszej planszy pomocniczej zaznaczamy nasze aktualne koszty związane z obsługą tankowców, szybów i rafinerii, a także etap gry, na którym się w danej chwili znajdujemy. Druga natomiast zawiera wszelkie najistotniejsze informacje, które pomogą nam prowadzić w miarę płynną rozgrywkę, eliminując zjawisko grzebania w instrukcji podczas gry. Znajdziemy tu rozpisane po kolei fazy, ceny zakupów i utrzymania tankowców oraz rafinerii, a także tabele obrazujące nam, jak zmieniać się będzie cena jednej baryłki ropy w zależności od podaży

i popytu. Na odwrocie omawianej planszy znajduje się opis zdarzeń losowych, które mogą nas spotkać podczas zabawy. Na planszach pól naftowych mamy informacje dotyczące kosztu postawienia szybu, jego późniejszego utrzymania, liczby baryłek wydobywanych co turę, a także maksymalnej liczby szybów, jakie mogą się na nich znaleźć.

Dziesięć kroków do petrodolarowej fortuny

Rozgrywka składa się z pięciu rund, z których każda podzielona jest na dziesięć, następujących po sobie faz:

1. Faza Lobbying. Odbywa się na zasadach przetargu. Gracze w tajemnicy przed sobą deklarują pewne kwoty, które ujawniane są równocześnie i ten z nich, który zadeklarował kwotę najwyższą zostaje zwycięzcą i do końca następnej fazy Lobbying będzie cieszył się z licznych przywilejów, pośród których największym jest ten, że każdą fazę będzie zaczynał, jako pierwszy.



2. Faza Popytu. Podczas tej fazy gracze ustalają popyt na ropę, jaki będzie obowiązywał w tej rundzie. Dokonują tego rzucając ilością kości sześciennych odpowiadającą liczbie graczy, a następnie sumując wyrzucone oczka.
3. Faza Zdarzenia Losowego. Za pomocą dwóch kostek sześciennych ustalane jest dla danej rundy zdarzenie losowe. Wynik odczytuje się z jednej z plansz pomocniczych. Zwycięzca Fazy Lobbingu może wykluczyć jednego gracza z efektu wydarzenia.
4. Faza Infrastruktury. Każdy z graczy może kupować bądź likwidować szyby naftowe, tankowce oraz rafinerie.
5. Faza Licytacji. Zwycięzca Fazy Lobbingu decyduje, co będzie przedmiotem licytacji (szyb naftowy, tankowiec czy rafineria). Licytacja odbywa się na standardowych zasadach, tzn. „kto da więcej”.
6. Faza Wydobycia. W tej fazie gracze mnożą ilość swoich szybów na poszczególnych polach naftowych przez wydobycie i odbierają swoje baryłki.
7. Faza Rafinerii. Każdy gracz, który posiada, choć jedną rafinerię musi w tej fazie zaopatrzyć ją w odpowiednią ilość baryłek ropy, a jeżeli tego nie robi, płaci wysokie kary.
8. Faza Opłat. Gracze muszą opłacić koszty związane z użytkowaniem szybów, tankowców i rafinerii. Jeżeli któryś z graczy nie jest w stanie pokryć swoich kosztów – przegrywa i odpada z gry.
9. Faza Giełdy. Najciekawszy ze wszystkich etapów gry. To podczas niego nasi naftowi potentaci starają się wykorzystać swoją pozycję w celu zmaksymalizowaniu zysków i przeszkodzenia w tym samym rywalom. To tutaj przede wszystkim widać, jak wielką przewagę daje zwycięstwo w Fazy Lobbingu. Faza ta składa się z dwóch sesji. Na początku każdej z nich gracze w tajemnicy deklarują pewną ilość baryłek ropy, które chcą w niej sprzedać. Następnie

wszyscy je ujawniają i następuje sprzedaż. Pierwszy sprzedaje oczywiście zwycięzca Fazy Lobbingu, a następnie pozostali gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Żeby zobaczyć, po jakiej cenie baryłki ropy są sprzedawane, przywołujemy wynik rzutu kośćmi z Fazy Popytu i porównujemy go do tabelki znajdującej się na planszy pomocniczej. Jeżeli we wspomnianej fazie wyrzuciliśmy np. 14, to pierwsze 14 baryłek zostanie sprzedanych po 400\$ każda. Następne 14 baryłek po 300\$ za sztukę, a każda następna zaledwie po 200\$. Druga sesja odbywa się na analogicznych zasadach. Gracze znowu w tajemnicy przed sobą deklarują ilości sprzedawanych baryłek, następnie je ujawniają i sprzedają w odpowiedniej kolejności. Jednak podczas drugiej sesji stawki są nieco mniejsze i wynoszą odpowiednio: 300\$, 200\$ oraz 100\$ za baryłkę. Jeżeli założymy, że każdy z naszych graczy miał dokładnie 14 baryłek i zdecydował się je sprzedać podczas pierwszej sesji, to zauważymy, jak wielką przewagę uzyskał zwycięzca Fazy Lobbingu, dlatego też gracze muszą kombinować, obliczać, a także liczyć na szczęście przy swoich deklaracjach, zwłaszcza jeżeli są na końcu sprzedażowej kolejki.

10. Faza Dochodu Rafinerii. Gracze uzyskują 800\$ za każdą posiadaną rafinerię.

Wrażenia płynące z rozgrywki

Pola Naftowe, jak każda gra ekonomiczna, wymagają nabycia wprawy i obycia z zasadami, żeby można było mówić o przemyślanej i sensownej rozgrywce. Nie jest to gra prosta, ani dynamiczna. Wymaga dużej ilości myślenia, a także przeliczania różnych wariantów celem wybrania najkorzystniejszego z nich, dlatego też podczas partii występują dłuższe przestoje, w których czuć prawdziwą burzę mózgów. W rozgrywce najbardziej rzuca się w oczy element losowy, który zwykle odgrywa marginalną rolę w grach ekonomicznych. Tutaj zdaje się, że autorzy nieco

przesadzili. Wydaje się wręcz, że zbyt wiele zależy od rzutów kostką. Całkowite uzależnienie wysokości popytu od losowego rzutu może całkowicie zrujnować gracza, a w połączeniu z niekorzystnym zdarzeniem losowym, nawet go pogrzebać, pomimo że posiadał on dużą przewagę nad pozostałymi konkurentami. Ponadto w rozgrywce stosunkowo często (zwłaszcza wśród doświadczonych graczy) można spotkać się z efektem kuli śniegowej – gracz, który w pierwszej rundzie wygrywa Fazę Lobbingu, o ile kości za bardzo mu nie przeszkodzą, ma sporą przewagę nad rywalami, którą później systematycznie powiększa i w połowie gry wszystko jest już jasne. Po rozegraniu wielu partii gra robi się nieco schematyczna, a największymi przeciwnikami stają się nie pozostali gracze, a kości. Mimo tych dość poważnych niedociągnięć Pola Naftowe zapewniają dobrą zabawę, zwłaszcza na początku. Każda faza jest inna i nieważne, że część z nich ogranicza się zaledwie do rzutu kośćmi. Gra nie jest przeznaczona oczywiście dla wytrawnych entuzjastów gier ekonomicznych, gdyż już od pierwszej partii będą oni sfrustrowani poziomem elementu losowego. Pola Naftowe poleciłbym przede wszystkim osobom, które dopiero zaczynają przygodę z grami tego typu. Dla nich będzie to na pewno ciekawa pozycja, wprowadzająca ich niejako do tego gatunku. Do wypróbowania Pól Naftowych zachęca niewątpliwie cena, która została obniżona o 2/3 swojej wartości sugerowanej i zachęca w ten sposób do kupna, choćby tylko dla samego posiadania.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Duża liczba elementów. Wszystkie przejrzyste i funkcjonalnie wykonane. Skromna szata graficzna (grafiki są proste i nie powalają). Ocean Indyjski przedstawiony jako łaka.

Miodność: Gra wymaga dużej ilości myślenia i liczenia. Duża liczba faz składających się na rundę ożywia grę, ale również ją komplikuje (każda jest inna, mimo że część z nich ogranicza się zaledwie do rzutu kośćmi). Bardzo dobra dla początkujących planszówkowych ekonomistów, dla wyjadaczy zbyt duża rola elementu losowego. Z czasem robi się nieco schematyczna.

Cena: W swej pierwotnej formie odpychająca. Aktualnie (1/3 ceny sugerowanej) sprawia, że warto ją kupić, choćby tylko po to, aby leżała na półce. Ewentualnie, żeby dzieci miały dużo elementów do zabawy.

Pola Naftowe

 45-60 min.

 9+

 3-5



Wykonanie

3.0 /5

Miodność

3.0 /5

Cena

4.5 /5

25,00zł



Gry planszowe i karciane



RPG



REKLAMA

www.kuzniagier.pl/sklep

Kung Fu

Jarmark w klasztorze Shaolin



RAFAŁ CHOLEWA

W klasztorze Shaolin znów da się odczuć wielkie poruszenie, bo oto adepci wschodnich sztuk walki będą musieli wykazać się nie lada sprytem i zręcznością, by zyskać uznanie mistrzów.

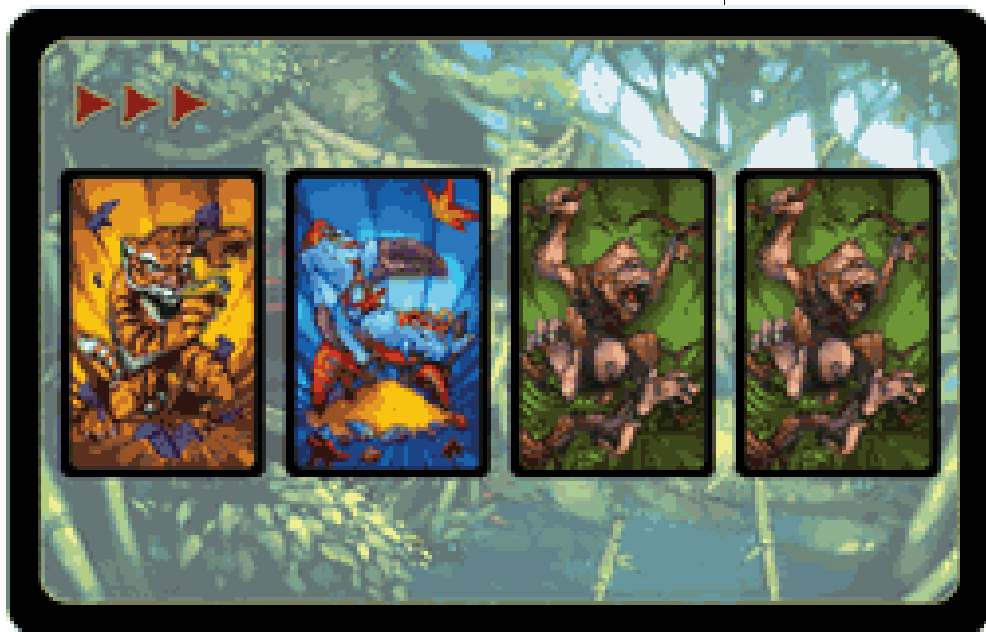
Zmuszeni będą nawet współpracować, pamiętając jednak, że zwycięzca może być tylko jeden.

Kung fu jest kolejnym produktem zaproponowanym przez wydawnictwo Kuźnia Gier, który mam przyjemność recenzować w tym numerze. Tym razem przenosimy się z mrocznego, brutalnego świata Kingpina, w którym rządziła czysta logika, na zupełnie przeciwny biegun - do wesołego, przyjemnego zakątka, w którym radość jest wszechobecna: do gatunku gier na imprezę (*party games*), do których zalicza się omawiana pozycja.

Kung Fu od strony technicznej

Gra mieści się w niewielkim tekturowym pudełku, które bez najmniejszego problemu możemy zawsze i wszędzie ze sobą zabrać. Po jego otwarciu naszym oczom ukazuje się szereg instrukcji, przygotowanych na papierze kredowym, wielkości przeciętnych ulotek, którymi możemy zostać obdarowani na mieście. Każda wersja językowa mieści się na jednej z nich. Jest ich w sumie sześć (w tym polska). Zasady, wedle których toczy się rozgrywka, są proste. Przeciętny Kowalski jest w stanie je pojąć w dwie minuty, toteż autorzy zbytnio się nie rozpisywali. Twórcy słusznie podkreślają, że aby dobrze się bawić grą, należy grać uczciwie (poza „kulturalnym oszukiwaniem”, o którym będzie mowa dalej), a także dogadywać się w sytuacjach spornych, gdyż w tak żywiołowych grach o nie dość prosto. Kiedy w końcu uda się nam przedrzeć przez ten mały stosik, docieramy do elementów, które posłużą nam do dobrej zabawy – kart, na których opiera się cała rozgrywka. Specjalnie dla nich wydawca przygotował w opakowaniu dwukieszeniową wytłoczkę, w której znajdują się karty podzielone na dwa stosy: ciosów i układów. Dzięki temu mamy pewność, że nie będą się one ze sobą mieszać, a co za tym idzie nie będziemy tracić czasu na ich segregowanie przed każdą rozgrywką. Jeżeli chodzi o oprawę graficzną, to prezentuje się ona bardzo miło dla oka. Grafiki, choć nie ma ich zbyt wiele rodzajów (każdy styl obrazowany jest

przez jedną, powtarzaną się na każdej karcie), są kolorowe i oddają w większości waleczny klimat. Pewnym minusem jest wykonanie kart. Proszę mnie źle nie zrozumieć: są one wykonane porządnie i pewnie przy innym produkcie nie zwróciłbym na to uwagi, jednak w rozgrywce, która opiera się na jak najszybszej ich cyrkulacji między graczami w przepelnionej emocjami atmosferze, ich żywotność nie będzie zbyt długa. Wyjściem z sytuacji jest oczywiście ich zabezpieczenie, a znalezienie odpowiednich protektorów nie powinno być trudne, gdyż karty wykonane zostały w standardowym formacie.



Co za Małpę? Żuraw, Tygrys, a może Krab?

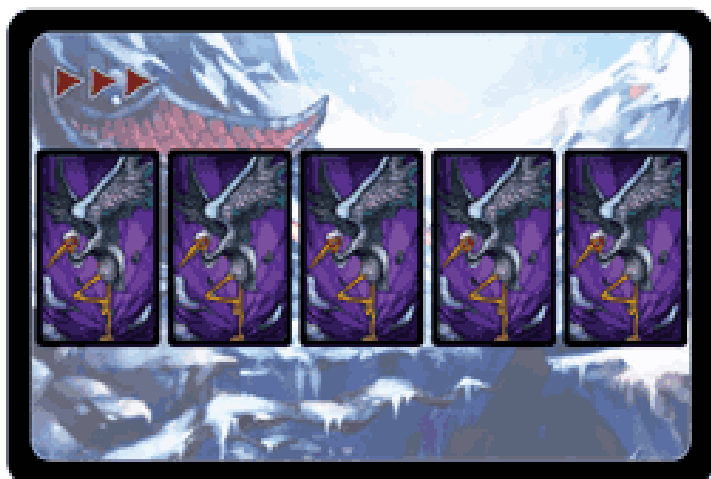
Rozgrywka polega na takim operowaniu kartami, by uzbierać zaprezentowany na odpowiedniej karcie układ. Za każdym razem, gdy któryś z graczy to osiągnie, otrzymuje punkty. Kombinacje tworzące układ zostały dodatkowo podzielone na trzy poziomy trudności, oczywiście z odwzorowaniem

różnicy w punktacji, a także liczby kart, które należy ułożyć. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje pięć losowych kart ciosów. Następnie karty układów, podzielone na trzy stosy, odpowiadające ich poziomom trudności, umieszczane są w dobrze widocznym miejscu. Na znak, trzech graczy odwraca jednocześnie po jednym układzie z każdego stosu i zaczyna się zabawa. W tym miejscu pragnę podkreślić, że Kung Fu jest grą czasu rzeczywistego, w której nie ma podziału na rundy i tury, a gracze dokonują czynności jednocześnie, próbując osiągnąć zamierzony cel szybciej od konkurentów. Od momentu odsłonięcia układów pomieszczenie, w którym toczy się gra, zamienia się w istny jarmark. Gracze starają się wymieniać ze

sobą, by ułożyć jeden z odkrytych układów. W zasadzie nie ma żadnych zasad, które normowałyby transakcje. Można się wymieniać karta za kartę, ale także i większą ilością za jedną, a także oddać kartę za obietnicę odwzięczenia się w przyszłości. W momencie, gdy któremuś z graczy uda się ułożyć układ, kładzie on go przed odpowiednią kartą, krzycząc „Kung fu!”. Gra zostaje na chwilę przerwana, pozostali gracze sprawdzają, czy wszystko się zgadza. Jeżeli tak, to gracz, któremu udało się zebrać odpowiednie karty odrzuca je, ciągnąc w zamian

pięć następnych. Dodatkowo zabiera on zrealizowaną kartę układu, odsłania następną i zabawa toczy się dalej. Prawda, że proste? Jeżeli natomiast inni gracze odkrywają, że się pomylił, musi odrzucić wszystkie karty ciosów i do momentu, gdy komuś innemu nie uda się ułożyć układu, pozostaje poza grą. Muszę przyznać, że zabawa jest bardzo głośna i co najważniejsze wesoła. Osoby, z którymi miałem przyjemność grać naprawdę zaczynały mówić dużo głupich rzeczy, żeby tylko dostać upragnione karty.

Chciałbym jeszcze wspomnieć, że autorzy zachęcają do korzystania z zasady, którą nazwali „kulturalnym oszukiwaniem”. Polega ona na wymienianiu innej karty niż nasz kontrahent sobie życzył. Jeżeli zapomni się on upomnieć o jej odkrycie i dotknie jej – transakcja musi dojść do skutku. Autorzy podkreślają, że podczas żywiołowej rozgrywki wspomniana sytuacja będzie zdarzała się dość często. W praktyce jednak nigdy nie zdarzyło mi się, aby ktoś zapomniał zażądać ujawnienia karty. Oczywiście zasady można z powodzeniem modyfikować, na przykład umawiając się, że wszystkie wymiany dokonywane są w ciemno, lecz nie zmienia to faktu, że jest to niedopatrzeniem ze strony twórców.



Dobijając targu

Kung Fu polecam wszystkim zwolennikom *party games*, a także animatorom opiekującym się zorganizowanymi grupami dzieci czy młodzieży. Produkt ten doskonale sprawdza się przy zapoznawaniu ze sobą nowej grupy osób, gdyż wymaga nieustannej interakcji z każdym z graczy. Pomimo że nie uchronił się on od pewnych niedociągnięć, uważam, iż jest atrakcyjną pozycją dla miłośników lekkiej rozrywki, zdecydowanie wartą swojej ceny.



*Dziękujemy wydawnictwu Kuźnia Gier
za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji*

Kung Fu

20-40 min.

8+

4-8

Wykonanie

3.0 /5

Miodność

3.5 /5

Cena

3.5 /5

34,90zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Do plusów zaliczyć można kolorowe, cieszące oko grafiki oraz niewielkie, łatwe do transportu pudełko, wyposażone w wytłoczki na karty. Do minusów: przewijające się ciągle te same grafiki i nieadekwatną do żywiołowości rozgrywki wytrzymałość kart.

Miodność: Rozgrywka jest bardzo żywa oraz emocjonująca i doskonale się sprawdza przy integracji nowych osób z grupą. Pomieszczenie zamienia się w wesoły jarmark, co jest rezultatem gry w czasie rzeczywistym. Niestety nie wszystkie zaproponowane rozwiązania się sprawdzają („kulturalne oszukiwanie”). Pamiętać również należy, że jak każdy produkt z rodziny „gier na imprezę”, jest to rozrywka okazjonalna.

Cena: Kung Fu jest warte pieniędzy, które należy za nie zapłacić. Cena nie jest ani za wysoka, ani za niska. Po prostu w sam raz.

Kingpin

Partia szachów w mafijnym półświatku



Nie da się ukryć, że nasi rodacy dzielnie sobie poczynali na tegorocznych targach w Essen, zasypując swoje stoiska licznymi interesującymi propozycjami ze Strongholdem na czele. Pośród tych tytułów wyróżniał się nowy produkt Kuźni Gier, Kingpin, będący debiutem Krzysztofa i Rafała Cywickich oraz Krzysztofa Hanusza i osadzony w klimacie mafijnych porachunków, za którego oprawę graficzną

odpowiedzialny był sam Robert Adler (jeden z najpopularniejszych artystów komiksowych młodego pokolenia, który w dorobku ma między innymi ilustracje do serii 48 stron oraz cyklu Status 7). Coraz to nowsze informacje, które za pośrednictwem Kuźni wyciekały do prasy, skutecznie podsycaly i tak już gorącą atmosferę wokół tego produktu. Nie ukrywam, że również dałem się ponieść emocjom i niecierpliwie wyczekiwałem dnia, w którym będę mógł na własne oczy przekonać się o wyniku tychże prac. Moja cierpliwość została w końcu nagrodzona, dzięki czemu dzisiaj mogę podzielić się z Wami swoimi spostrzeżeniami.

Żywe grafiki w martwych elementach

Solidne pudełko o standardowej wielkości wita nas komiksową grafiką w stylu neo-noir, utrzymaną w zdecydowanej przewadze czarno-białych barw i przedstawiającą gangsterów, których przyjdzie nam poprowadzić, aby przejąć całkowitą kontrolę nad miastem. Grafika ta zapewne niejednemu z graczy odwlecze chwilę otworzenia pudełka. Kiedy w końcu nacieszymy swoje oczy i zdecydujemy się pójść dalej, ujrzymy, że w środku znajduje się:

- instrukcja;
- płyta CD, zawierająca *flashow* instrukcję;
- dwustronna plansza do gry;
- 24 żetony symbolizujące gangsterów;
- 12 znaczników ognia w kształcie malutkich drewnianych sześciątów oraz
- 3 znaczniki akcji, przyjmujące postać drewnianych walców.

Biorąc pod uwagę cenę gry oraz rozmiary pudełka, liczba elementów zaskoczyła mnie w sposób negatywny. Opakowanie świeci pustkami i początkowo byłem święcie przekonany, że na pewno czegoś w nim brakuje. Jednak po

porównaniu zawartości ze spisem w instrukcji ponura rzeczywistość stała się faktem. Po chwilowej konsternacji uświadomiłem sobie jednak, że to nie elementy gry decydują o faktycznej satysfakcji, jaka płynie z jej zakupu. Zabrałem się zatem za przyswajanie zasad rozgrywki i muszę przyznać, że instrukcja została przygotowana bardzo dobrze. Jest ona dostępna w dwóch wersjach: 16 stronicowej książeczki o formacie A4 (przygotowanej w trzech językach) i w postaci prezentacji *flash*, znajdującej się na płycie CD. Mimo małej liczby zasad, ich opanowanie zajmuje trochę czasu, gdyż występują one w zróżnicowanych konfiguracjach. Na szczęście instrukcja na każdym kroku serwuje nam przynajmniej jeden przykład omawianej sytuacji, wspomagając opis zdjęciami zdarzenia. Poszczególne zasady prezentowane są na początku pojedynczo, a w dalszych częściach, jako coraz bardziej skomplikowane schematy. Polecam również instrukcję w wersji *flash* – za pomocą licznych animacji objaśnia ona możliwe do wystąpienia podczas rozgrywki sytuacje.



Nie ma się również do czego przyczepić przy planszy, której solidne wykonanie, a co za tym idzie gwarancja trwałości, bardzo się chwali. Każda jej strona zawiera osobną mapę, a mapy te różnią się od siebie nieco innym rozmieszczeniem poszczególnych stref. Każda z nich ma kształt prostokąta podzielonego na kwadraty. Początkowo plansza wydaje się za ciasna, lecz już w trakcie

pierwszej partii widać, że autorzy dobrze przemyśleli sprawę jej rozmiaru. Plansze przedstawiają miasto, na obszarze którego toczy się walka. Zostało ono podzielone za pomocą kolorów na trzy strefy: szarą (obszary, na których wystawiamy gangsterów), czerwoną (ziemia niczyja) i białą (tereny neutralne). Dodatkowo po ich bokach znajdziemy wskaźnik upływających rund, a także ilustracje poszczególnych akcji, które mogą wykonywać gracze podczas swoich tur – ot, taka mała pomoc dla początkujących.



Żetony gangsterów prezentują się równie porządnie, a ich klimatyczne grafiki próbują ożywić nieco kartonowe kwadraty. Jeżeli chodzi o znaczniki ognia, to przyjmują one postać małych drewnianych sześciątów. Pomimo że dobrze spełniają swoją funkcję, gryzą się z ponurym i niebezpiecznym nastrojem towarzyszącym mafijnym porachunkom. Uważam, że bardziej trafne byłoby użycie plastikowych celowników, podobnych do tych, którymi zaznaczono przykładowe sytuacje w instrukcji.

Szach... miałem na myśli „zginiesz”

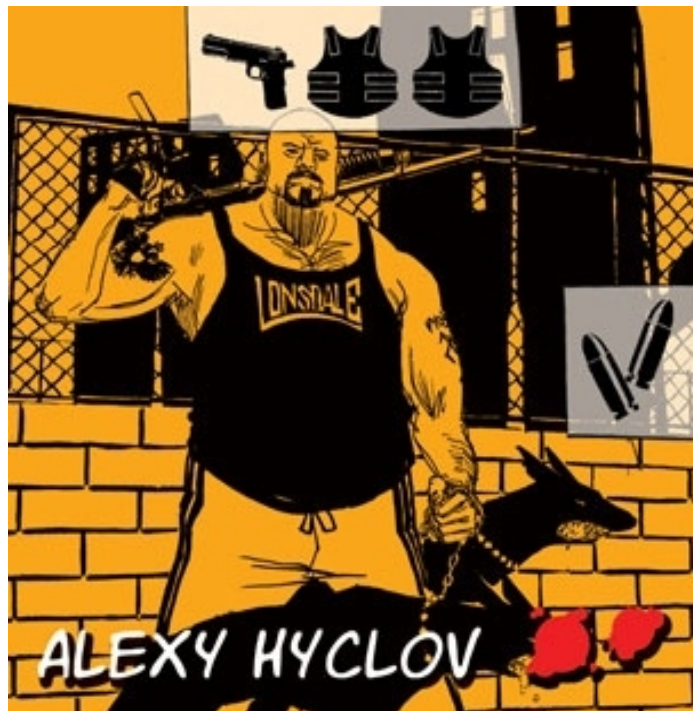
Podczas rozgrywki każdy z graczy prowadzi jedną z trzech rodzin mafijnych, każda z nich ma zaś swoje silne i słabe strony. Rosjanie preferują brutalną siłę (nie mają za to możliwości wprowadzenia w życie bardziej wyrafinowanej taktyki), Włosi są bardzo mobilni (często atakują „z podjazdu”), słabsi natomiast w starciu bezpośrednim, a Yakuza posiada największe wsparcie (jako jedyna mafia ma na swoich usługach dwóch snajperów, jednak generalnie jej jednostki są najsłabsze). Szerzej o przełożeniu różnic pomiędzy frakcjami na styl rozgrywki opowiem trochę dalej.

Zwycięstwo w grze możemy osiągnąć na kilka sposobów:

- wyeliminowanie Kingpina mafii przeciwnej (osiągamy to, gdy jeden z naszych gangsterów wyjdzie poza mapę z jednego z pól, na których przeciwnik może wystawiać swoich poczekników),
- przejęcie we władanie strefy niczyjej (zajęcie przez naszych gangsterów przynajmniej trzech czerwonych pól, gdy przeciwnik nie zajmuje żadnego z nich),
- wyeliminowanie wszystkich gangsterów przeciwnika
- wykorzystanie wszystkich dostępnych akcji przez przeciwnika.

Stosunkowo spora liczba wariantów zwycięstwa jest bardzo dobrym rozwiązaniem, które wymusza dynamikę naszych poczynań oraz utrzymuje skomplikowany charakter gry. Tutaj nie wystarczy przebić się jednym gangsterem przez linię wroga i przeć do przodu, by wyjść za planszę (właśnie przez to przegrałem pierwszą partię, gdyż widząc, że od wyeliminowania Kingpina dzielą mnie dwa pola, a przeciwnik nie ma jak mnie zatrzymać,

zapomniałem o strefie niczyjej). Dodatkowo limit akcji, które możemy wykonać wymusza na rozpoczynającym grę ofensywną, gdyż w przeciwnym wypadku jemu pierwszemu wskaźnik akcji spadnie do zera i tym samym przegra.



Po wykonaniu swojej tury gracz przesuwając wskaźnik akcji stopień niżej. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy podczas swojej tury wykonał atak - wtedy wskaźnik pozostaje na swoim miejscu, a role się odwracają i teraz nad przeciwnikiem wisi groźba wykorzystania całej puli dostępnych mu akcji.

Każdy z graczy rozpoczyna grę posiadając trzy żetony gangsterów. W swojej turze może wystawić żeton w swojej strefie (szare pola) i pociągnąć następny (o ile są jeszcze dostępne), wykonać zwrot żetonu o 90, 180 lub 270 stopni, przemieścić żeton o jedno pole (wykonując nim jednocześnie zwrot bądź nie), wykonać rozsadę (zamienić ze sobą dwa sąsiadujące żetony, znajdujące się pod jego kontrolą) oraz wykonać atak (w tym atak „z podjazdu”). Żetony gangsterów na przynajmniej jednej krawędzi

mają po jednym lub więcej symboli, które informują o ich sile, wytrzymałości i innych możliwościach. Symbolami tymi są:

- „pistolet”, który oznacza ranę zadaną przez gangstera sąsiadującemu przy tej krawędzi przeciwnikowi, gdy tylko dojdzie do wymiany ognia,
- „kamizelka kuloodporna”, symbolizująca ilość ran, które możemy z danej strony zniwelować,
- „samochód”, oznaczający ranę wykonaną podczas ataku „z podjazdu” (normalnie, żeby wykonać atak, żetony muszą na początku tury sąsiadować ze sobą, „podjazd” polega zaś na przemieszczeniu się o jedno pole i zaatakowaniu przeciwnika za pomocą tego symbolu)
- „nabój”, zwiększający o jeden ilość pistoletów i samochodów na wszystkich ściankach naszych gangsterów (żetonów), sąsiadujących z daną krawędzią.

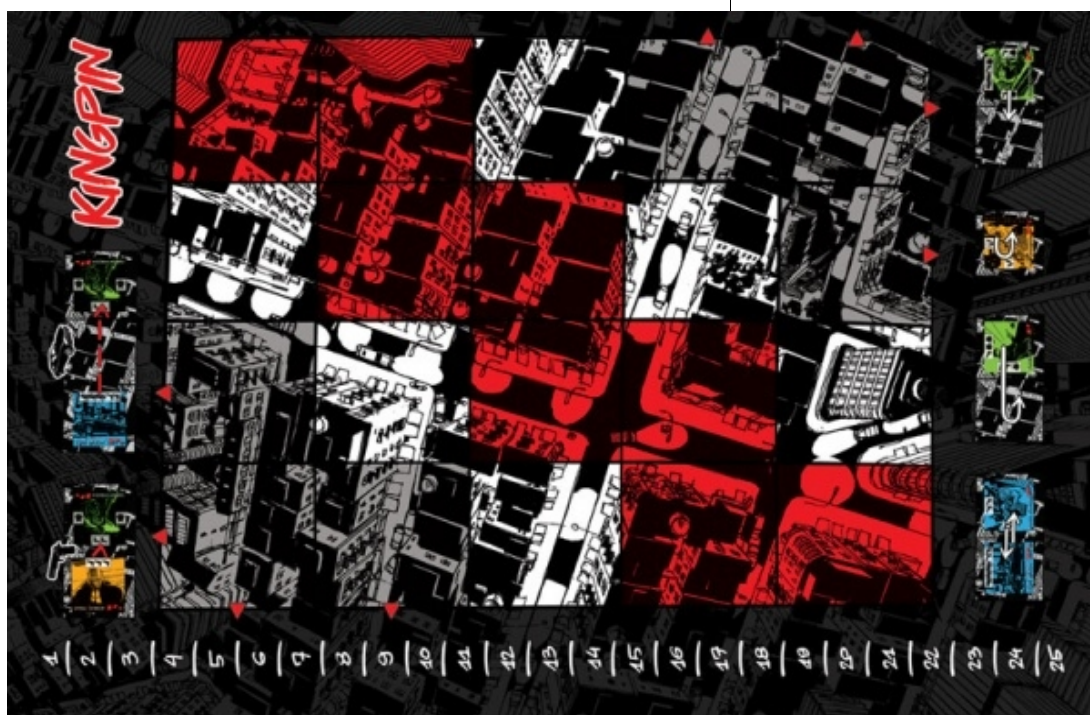
Oczywiście na jednej krawędzi często występuje po kilka symboli tego samego rodzaju. Nieco inaczej sprawa wygląda z żetonami snajperów, gdyż nie posiadają one wyżej wymienionych ikon. W zamian za to mają rozrysowaną strefę ostrzału, którą zaznacza się za pomocą drewnianych sześcianów. Jeżeli dochodzi do walki, a żeton przeciwnika znajduje się w strefie ostrzału naszego snajpera, automatycznie dostaje on jedną ranę.

Sama walka polega na wzajemnej wymianie ognia między walczącymi żetonami. Podkreślić należy, że zarówno atakujący, jak i atakowany, strzelają w jednej w chwili do wszystkich sąsiadujących z nimi przeciwników, jeżeli tylko mają na sąsiadujących z nimi krawędziach odpowiednie symbole. Ci drudzy natomiast strzelają (jeżeli mają taką możliwość) do tych, którzy zainicjowali walkę. Brzmi to trochę skomplikowanie, aczkolwiek instrukcja bardzo dobrze wyjaśnia zasady, w tym te dotyczące walki. Rozgrywka polega zatem na takim przesuwaniu i obracaniu naszych żetonów, żeby doprowadzić do przemyślanego natarcia, w którym weźmie udział kilka żetonów, a nie tylko jeden. Dodatkowo swoją strategię trzeba dopasować do frakcji, którą będziemy prowadzić. Żetony Rosjan mają najwięcej symboli pistoletów, więc dążą do bezpośredniego

starcia, Włosi samochodów i preferują szybkie ataki „z podjazdu”, natomiast Yakuza, jako jedyna, posiada dwóch snajperów, dzięki którym stara się skutecznie osłabiać przeciwnika.

Ostatnie słowo

Kingpin jest przyjemną i pozbawioną elementu losowego grą logiczną, dlatego też nie jest adresowany do wszystkich. Krąg



odbiorców ogranicza dodatkowo fakt, że gra, ze względu na swoją tematykę, przeznaczona jest dla osób powyżej osiemnastego roku życia.

W tej grze wynik starcia zależy w stu procentach od graczy, dlatego też trzeba się podczas niej nieźle nagłówkować. Nie ma tu miejsca na przypadkowe i nieprzemyślane ruchy. Już od pierwszej rundy trzeba mieć pewien zamysł, który będzie się próbowało sukcesywnie wprowadzić w życie, gdyż zegar tyka. Powoduje to, zwłaszcza u początkujących graczy, długie przestoje pomiędzy poszczególnymi turami, gdy powoli rozważają oni możliwe kombinacje. Na szczęście w tym czasie naszą uwagę absorbują znakomite ilustracje Adlera. Szata graficzna jest naprawdę mocnym (jeżeli nie najmocniejszym) punktem tego produktu. Tym bardziej szkoda, że sama rozgrywka nie oddaje już ich klimatu. Tak naprawdę podczas gry nie czujesz, że kierujesz mafią, a gangsterzy pozostają przez cały czas po prostu żetonami. Mimo to w Kingpina gra się przyjemnie. Na czas partii znajdujemy się całkowicie pod urokiem gry, planując w skupieniu nasze przyszłe posunięcia. Porażki spowodowane

jednym błędem wyzwalają żądzę rewanżu, a każde zwycięstwo (zwłaszcza wśród doświadczonych graczy) daje nie lada satysfakcję. Jednak trzeba zauważyć, że po dwóch, trzech partiach pełnych burzy mózgów ma się jednak ochotę zrobić sobie przerwę. Po pewnym czasie rozgrywka staje się trochę schematyczna, ponieważ wiadomo jest, że pierwszy gracz musi nacierać, żeby mieć jakiejkolwiek szanse, dlatego też warto jest stosować zasady opcjonalne (np. granie bez limitu akcji), a także, co jakiś czas, odwracać planszę na drugą stronę, ponieważ na każdej z nich rozgrywka wygląda trochę inaczej.

*Dziękujemy wydawnictwu Kuźnia Gier
za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji*

Komentarz do oceny

Wykonanie: Kingpin został przygotowany w bardzo dobrym stylu. Wszystkie elementy, choć jest ich niewiele, trzymają mroczny, komiksowy klimat mafijnych porachunków (poza drewnianymi znacznikami) i cieszą swoją wytrzymałością. Dodatkowo wydawca dodaje nam bardzo dobrą instrukcję we *flashu*.

Miodność: Rozgrywka przypomina nieco szachy, zarówno w pozytywnym, jak i negatywnym tego słowa znaczeniu. Kingpin jest grą, która wymaga od nas dużo myślenia. Wynik zależy tu w stu procentach od graczy (brak elementu losowego). Od pierwszej rundy planujemy i próbujemy przewidzieć zamysły przeciwnika. Krótki czas rozgrywki jest jej zaletą, gdyż partia naprawdę potrafi zmęczyć nasze szare komórki. Niestety sama rozgrywka już nie trzyma klimatu mafijnego półświatka.

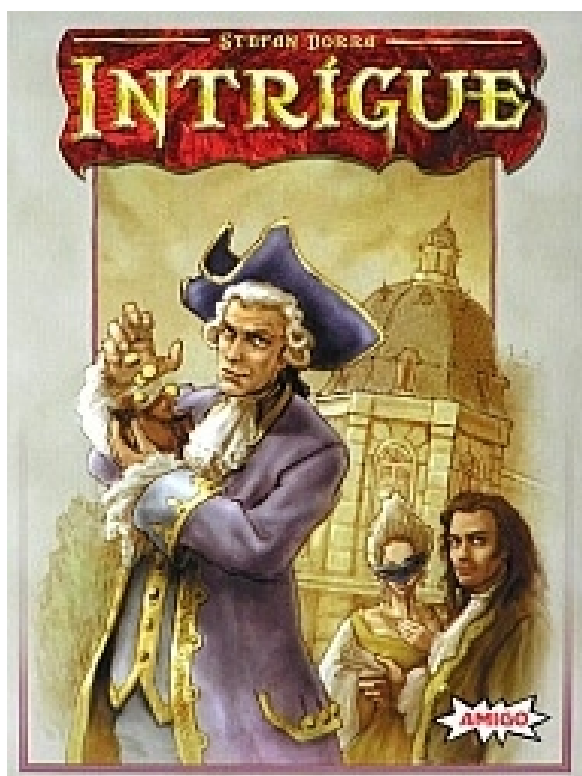
Cena: Cena produktu zdecydowanie nie idzie w parze z zawartością pudełka. Płacimy prawie sto złotych za garść żetonów i drobnych, drewnianych klocków, które umieszczać będziemy na niewielkiej planszy. Niemile uczucie, że zdecydowanie przeplacamy pogłębia również fakt, iż jest to gra, która będzie raczej przerywnikiem pomiędzy innymi tytułami.

Kingpin

 60-180 min.		
 18+		
 2		
Wykonanie  4.0 /5	Miodność  3.5 /5	Cena  2.0 /5 99,95zł

Intrigue

Wszyscy króla dworzenie



Intrigue to gra typowo towarzyska: przeznaczona dla 3-5 osób, zajmująca około dwóch, trzech kwadransów, najlepiej sprawdzi się w charakterze dodatkowej rozrywki na imprezę wśród dobrych znajomych.

Dodatkowej, bo nie jest to gra, która porwie za serca na tyle, by spędzić nad nią całą noc i na pewno nie wszystkim się spodoba. Rozrywki, bo mimo tego gra budzi emocje i to spore – w końcu odwołuje się do tego, co każdy z nas

czasem chce uwolnić, tu zaś może robić to bezkarnie. Dobrzy znajomi są z kolei potrzebni, by kłamanie, oszukiwanie i zrywanie obietnic, tak w tej grze potrzebne, naprawdę uszło nam na sucho.

Polityka pałacowa

Na początku rozgrywki gracz dostaje jeden z pięciu pałaców (zielony, żółty, czerwony, niebieski lub fioletowy), reprezentowany przez cztery karty z wizerunkami poszczególnych części budowli. Karty te pasują do siebie, tworząc zamek w stylu innym dla każdego koloru – dla przykładu czerwony to typowa murowana forteca, podczas gdy żółty to bliskowschodni pałac. Karty te są trwałe i bardzo starannie wykonane – to zdecydowanie najładniejsza część gry. Ilustracje zamków są pełne szczegółów i naprawdę się od siebie różnią.

Potem jest już trochę gorzej. Każdy z graczy dysponuje ośmioma uczonymi: dwoma księżmi, pisarzami, biologami i lekarzami, wszystkimi w kolorze swojego zamku, a jego zadaniem jest umieścić ich w zamkach rywali, oczywiście na jak najbardziej lukratywnych stanowiskach – celem gry jest bowiem zdobycie jak największej ilości pieniędzy. Zwycięża ten, kto po pięciu rundach zgromadził najwięcej gotówki. Życiowe, prawda? Wracając do samych żetonów, są one wykonane dużo słabiej niż karty zamków. To kartoniki ze schematycznym symbolem wykonywanego zawodu. Podobnie, choć już nie w takim stopniu, rzecz ma się z banknotami – ich wzór niewiele ma wspólnego z jakimikolwiek realiami i jedyną zaletą takiego rozwiązania jest to, że przynajmniej gra jest czytelna, szkoda tylko, że traci przez to na jakości wykonania. Listę zawartości uzupełnia wykonana już na poziomie zamków wyspa, na którą trafiają nasi urzędnicy, jeżeli nie zdołamy przekonać do nich rywali.

Kłam, aby wygrać

Tym samym przechodzimy do sedna. Gra toczy się turami, w których każdy z graczy otrzymuje pieniądze za swoich uczonych w pałacach rywali, następnie zaś przyjmuje petentów do swojego pałacu, by wreszcie wysłać dwóch dowolnych uczonych w każdej turze do dowolnych pałaców. Już sam sposób wysyłania uczonych ma wpływ na grę – uczoney musi zostać przyjęty do pałacu, jeżeli miejsce, o jakie się ubiega (warto odpowiednio 1.000, 3.000, 6.000 lub 10.000) jest wolne, a w pałacu nie ma uczonego tego samego typu co on. Warto zatem obserwować, gdzie i jakich uczonych kierują inni gracze. Jeżeli powyższe warunki nie są spełnione, dochodzi do konfliktu, w którym gracz przyjmujący uczonych musi zdecydować, kogo przyjąć. Odrzuceni urzędnicy lądują na wyspie. O tym, kogo wybierze gracz, decydują oczywiście pieniądze, obietnice, prośby i groźby, które stosują pozostali wobec niego i siebie nawzajem. Gracz przyjmujący wysłuchuje ofert, przyjmuje z góry wszystkie pieniądze i dopiero wtedy decyduje.

Co ciekawe, w Intrigue umowy nie są wiążące. Gracz decyduje więc zupełnie dowolnie, na jakie miejsce przyjąć jakiego uczonego, kogo wysłać na wyspę, a kogo zostawić. Na przykład do fioletowego

zamku kandyduje ksiądz z zielonego zamku i ksiądz z żółtego zamku. Zielony gracz daje fioletowemu 20.000, prosząc o przyjęcie na miejsce wartę 6.000. Z kolei żółty gracz daje 15.000, ale deklaruje, że zadowolony będzie miejscem za 3.000. Fioletowy gracz otrzymuje zatem 35.000 i może zrobić, na co ma tylko ochotę – na przykład zesłać zielonego księdza na wyspę, a żółtego przyjąć na miejsce wartę jedynie 1.000. Oczywiście będzie musiał liczyć się z



odwetem ze strony obydwu graczy, gdy jego uczeni staną przed ich pałacami.

Rozgrywka z takimi zasadami – czy też niemalże ich brakiem – jest bardzo emocjonująca. Pełno w niej zawieranych szybko sojuszy, łamania umów, kłamstw, kłamstw i jeszcze raz kłamstw. Gra uczy

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie gry to próba wypracowania pewnego kompromisu. Z jednej strony świetne grafiki zamków, z drugiej schematyczne żetony i dość toporne banknoty. W grze to nie przeszkadza, ale estetów może razić. Dużym plusem są małe wymiary pudełka – Intrigue zmieści się w plecaku czy torbie i umili wyjazd lub imprezę.

Miodność: Gra nie jest liniowa, przede wszystkim dlatego, że jest tylko szablonem-rekwizytem, po którym poruszają się gracze – to oni mają olbrzymi wpływ na jej przebieg i charakter. Intrigue jest dynamiczna i budzi emocje, jest jednak mało intuicyjna. To dobra pozycja dla fanów gier licytacyjnych czy zgranej grupy, ale nie wszystkim musi się podobać idea nieustannych oszustw.

Cena: Cena jest odpowiednia – dobry pomysł, trwałość i ilość elementów nie pozwalają oczekiwać niższej, jednocześnie trudno, żeby gra przy takim wykonaniu kosztowała więcej. Biorąc jednak pod uwagę fakt, że rozgrywka w Intrigue może okazać się trochę zbyt specyficzna, niektórzy mogą obawiać się podjęcia ryzyka.

obserwacji, daje pole do popisu wszystkim z zadatkami na polityków i psychologów. Pozwala grać na emocjach świeżo oszukanych, tworzyć złudne poczucie solidarności... i bezwzględnie je potem wykorzystywać. Nie da się ukryć, że jest przez to momentami trochę brutalna. Łatwo wtedy zapomnieć, że to „tylko zabawa” – szczególnie, gdy kumpel, który chyba coś do Ciebie ma, *non stop* odtrąca Twoich uczonych i chyba sprzymierzył się z Twoją siostrą przeciwko Tobie. Jeżeli jesteście pewni, że potraficie grać, a po grze śmiać się ze swojego oburzenia i matactw, świetnie! Gorzej, jeżeli ktoś traktuje grę trochę zbyt poważnie. Inna sprawa, że tego typu zabawa nie każdemu się spodoba – nie wszyscy mają ochotę być podli i źli, a inaczej w Intrigue grać się nie da.

Równowaga!

Szybko okazuje się jednak, że w plątaninie kłamstw i półprawd bardzo łatwo można się pogubić. Nie wspominając nawet o tym, że oszukujący wszystkich gracz nie może liczyć na dające realne zyski miejsca, przesadzić więc można z... osłabianiem przeciwników. Zasada jest prosta – jeżeli zauważymy, że przeciwnik rośnie w siłę, zaczynamy pozbywać się jego uczonych, tym samym wzmacniamy pozostałych graczy/gracza, przyjmując po stosunkowo niskich kosztach ich urzędników. Co więcej, łatwo również zagalopować się i wydać za dużo. Jeżeli do końca gry pozostały dwie tury, płacenie ponad 20.000 za miejsce warte 10.000 jest zupełnie nieopłacalne, bo wydane pieniądze nawet się nam nie zwrócą, nie mówiąc już o tym, że przecież nie mamy gwarancji, iż się dostaniemy. To jednak chłodna teoria, a gdy kilka osób stara się o to samo miejsce, emocje mogą wywindować „dary” dla przyjmującego do absurdalnych wartości. Trzeba też brać pod uwagę, że wręczając graczowi 20.000, tracimy w ogólnym rozrachunku dwa razy więcej – nasz budżet zmniejsza się o 20.000, a jego wzrasta o tyle samo, jest więc relatywnie o 40.000 wyższy... uff. Bez odrobiny ekonomii się nie obejdzie. Poza tym gracze mają prawo ukrywać swoje pieniądze przed innymi, co miało wprowadzić do gry element niepewności i

ryzyka, spowodowało zaś chaos, bo trudno ocenić sytuację i opracować jakąś strategię. Przeszkadza też brak znacznika do liczenia upływających rund.

Widać wyraźnie, że Intrigue to gra z dużym potencjałem, dająca wiele wrażeń i z pewnością ciekawa. Sam jej pomysł nie jest może wielką nowością, ale świetnie współgra z zasadami. Mimo to gra adresowana jest chyba do konkretnego odbiorcy – lubiącego taką zabawę i mającego doświadczenie w grach licytacyjnych (choć zasady gry nie są zbyt skomplikowane). Jeżeli jednak poprzednie akapity nie zraziły Cię do gry, a wręcz przeciwnie, to ciekawie byłoby spróbować swoich sił w plątaninie intryg i układów. Dodatkowo nie musisz obawiać się, że Intrigue obrośnie kurzem na Twojej półce. No, przynajmniej dopóki znajdziesz kogoś, kto będzie chciał z Tobą grać.



Intrigue

ok. 45 min.

12+

3-5

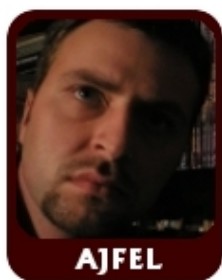
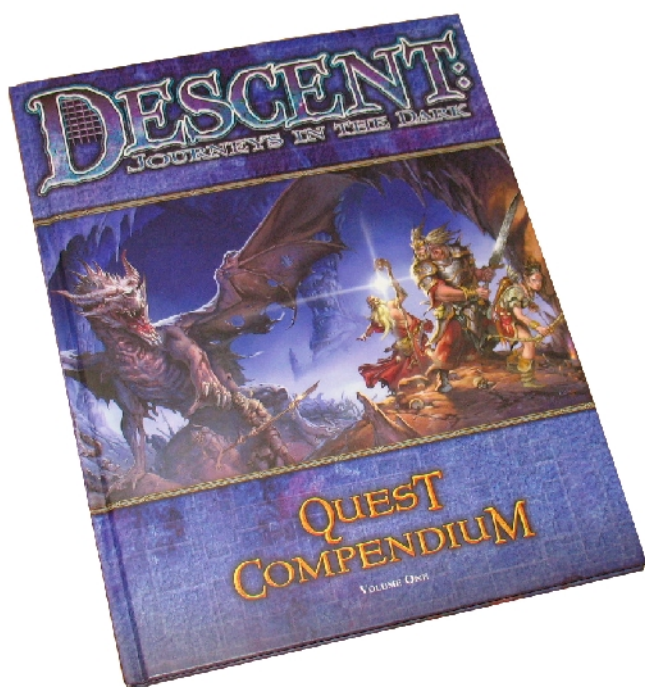
Wykonanie

Miodność

Cena

49,95zł

Descent: Quest Compendium vol.1 Księga wyzwań i błędów



AJFEL

Descent: Journeys in the Dark to gra przygodowa, której nie brakuje rozmaitych dodatków. Po recenzji podstawowego zestawu z grą, prezentowałem Wam na łamach RT trzy dodatki wprowadzające nowe zasady, scenariusze oraz zestaw nowych bohaterów i potworów. Była

także recenzja dodatku różniącego się od pozostałych, który gruntownie modyfikował zasady, umożliwiając rozgrywanie kampanii. Dzisiaj przyszła kolej na piąty dodatek do Descenta. Dodatek zupełnie odmienny od swoich poprzedników, bowiem będący książką zawierającą zestaw nowych scenariuszy. Tytuł zakończony

„vol.1” wyraźnie sugeruje, że mamy tu do czynienia z pierwszą częścią planowanego cyklu. Podręcznik zawiera szesnaście zupełnie nowych scenariuszy do Descenta, opracowanych przez ikony świata gier planszowych i fabularnych. Jak prezentuje się efekt ich pracy?

Wykonanie

Podręcznik wydany jest bardzo ładnie. Twardą, matową okładkę zdobi duże logo serii oraz ilustracja znana z okładki podstawowego zestawu z grą. Cały podręcznik wydany został w cieszącej oko, kolorowej szacie graficznej i na kredowym papierze. Objętość książki nie jest zbyt duża: 96 stron, których lektura nie zajmie dużo czasu, biorąc pod uwagę sporą ilość map, ilustracji i dość duży rozmiar czcionki. Skoro już o ilustracjach mowa, niestety nie znajdziemy tu ani jednego obrazka stworzonego specjalnie na potrzeby tej publikacji. Mimo że, jak doskonale wiemy, świetnych grafików wydawnictwu Fantasy Flight Games nie brakuje, w przypadku gier osadzonych w świecie Terrinoth regularnie serwowane są nam prace znane z wcześniej wydanych produktów. W Descentie spotykamy wiele ilustracji pierwotnie użytych w Runeboundzie, już teraz wiadomo, że niejedna z nich trafi także na karty zapowiadanej dużej strategii o tytule Runewars. Wracając zaś do recenzowanego tutaj podręcznika, wszystkie obrazki pochodzą z podstawowej gry oraz wcześniejszych dodatków. Oczywiście przy zbiorze scenariuszy jest to sprawa drugorzędna, nie da się jednak ukryć, że przynajmniej kilka nowych ilustracji byłoby pozytywnym akcentem.

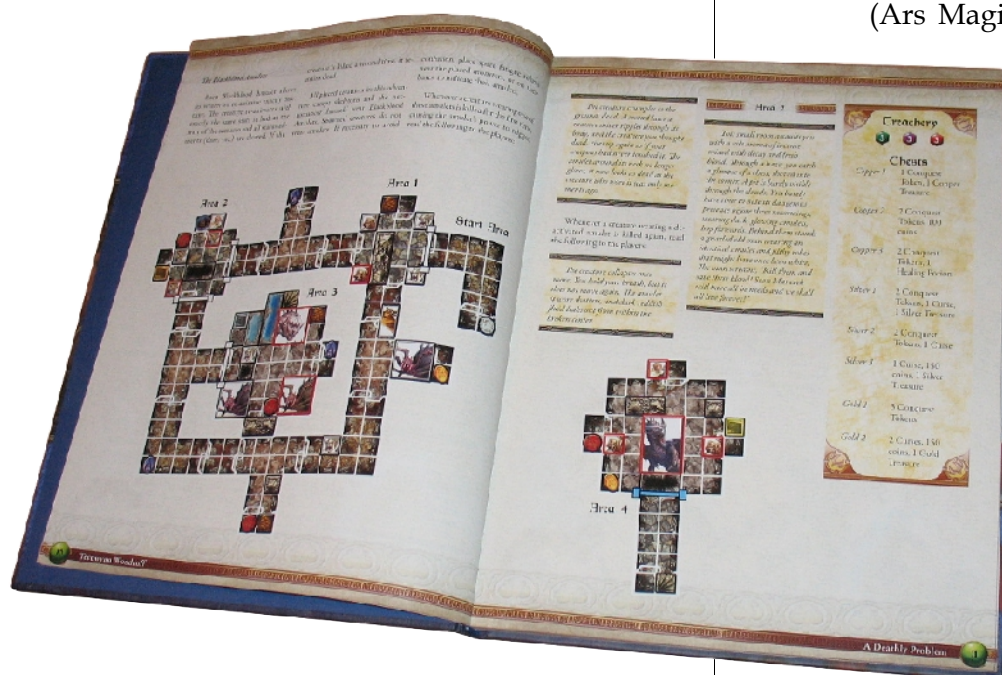
Zawartość

Na początku podręcznika znajdziemy krótkie wprowadzenie napisane przez Kevina Wilsona (twórcę Descenta) oraz specjalne podziękowania za dokonania i bezmiar inspiracji, kierowane do

Gary'ego Gygaxa (1938-2008) oraz Dave Arnesona (1947-2009) – dwóch ludzi, których wkład w powstanie i rozwój gier fabularnych jest nieoceniony. Obaj odeszli w ciągu dwóch ostatnich lat, warto o nich pamiętać.

zaangażowany do opracowania tego podręcznika jest faktycznie wyborowy. Oprócz znanych projektantów z FFG (Kevin Wilson, Corey Konieczka), wśród autorów scenariuszy znajdziemy ludzi znanych z wielu głośnych projektów różnych wydawców, między innymi Chrisa Pramas (druga edycja fabularnego Warhammera), Jeffa Tidballa

(Ars Magica, LOTR RPG), Johna Kovalica (grafik, którego prace znamy m.in. z Munchkina i MagBlasta), Monte Cooka (Dungeons&Dragons), Keitha Bakera (Eberron) i innych.



Zaprezentowanym szesnastu scenariuszom nie można odmówić różnorodności. Są tutaj typowe dla Descenta projekty, uatrakcyjnione zasadami specjalnymi, są także scenariusze bardzo dziwne, nie podobne do niczego z wcześniejszych publikacji. Czyta się to dość ciekawie, ale na etapie gry jest nieco gorzej. Niektóre

Na kolejnych stronach podręcznika przeczytamy artykuł znanego projektanta gier Alana R. Moona (m.in. gry Ticket to Ride, Elfenland oraz Skyline 3000). Jest to przedruk artykułu z 2007 roku, który znalazł się w publikacji Hobby Games: The 100 Best wydanej przez Green Ronin. Ogólnie rzecz ujmując, tekst opisuje, o co chodzi w Descencie i dlaczego ta gra jest taka fajna. Mimo, iż czyta się to przyjemnie, nie do końca pojmuję sens umieszczenia takiej pracy w dodatku do Descenta. Człowiek sięgający po Quest Compendium raczej nie potrzebuje wyjaśnień, czym jest Descent, ani tym bardziej litanii argumentów na to, że warto się tą grą zainteresować.

Najważniejszą część podręcznika stanowią rzecz jasna scenariusze. Przy każdym z nich znajdziemy krótką informację na temat autora, a skład

rozwiązania są ciekawe tylko przy pierwszym podejściu, a powtórne ich rozgrywanie nie ma większego sensu. Nie będę oczywiście opowiadał kolejno o każdej z zaprezentowanych tu przygód, powiem jedynie, że w pełni satysfakcjonuje bogactwo pomysłów, ale mniej grywalność niektórych z nich. Mimo że zatrudnieni projektanci stanęli za wysokości zadania, sprawę zawałił wydawca, bowiem przy podręczniku o tak niewielkiej objętości liczba błędów, braków i niedociągnięć jest karygodna. Przed przystąpieniem do rozgrywek konieczne trzeba pobrać obszerną erratę i nanieść całą masę poprawek: zarówno w tekście, jak i na mapach podziemi. Dobrze, że errata dość szybko została opublikowana, ale płacąc niemałe pieniądze za podręcznik, mamy prawo narzekać, iż takie zatrzęsienie niedociągnięć poszło w druk. To niestety dyskwalifikuje podręcznik, jako pozycję godną polecenia.

Podsumowanie

Descent Quest Compendium rozczarowuje. Czyta się go dość przyjemnie i zawiera on wiele ciekawych pomysłów, jest jednak niedopracowany i niezbyt użyteczny. Mam również problem w określeniu, do jakiej grupy graczy jest adresowana ta publikacja. Uatrakcyjnienie podstawowego zestawu dla początkujących? Raczej nie, bowiem tylko siedem z szesnastu scenariuszy nie wymaga dodatków. Kupowanie podręcznika, z którego nie jesteśmy w stanie skorzystać nawet w połowie nie jest raczej dobrym pomysłem. Czy zatem jest to podręcznik godny polecenia posiadaczom wszystkich dodatków? Takie osoby, jeśli grają w Descenta często, z pewnością wybiorą zasady kampanii, a w takiej sytuacji Quest Compendium nie przyda się zupełnie do niczego. Z kolei posiadaczom wszystkich dodatków, którzy grają w Descenta

okazjonalnie w zupełności wystarczy niemały zestaw scenariuszy z podstawki, Well of Darkness, Altar of Despair oraz Tomb of Ice. Dla kogo jest więc Quest Compendium? W mojej ocenie jedynie dla najwierniejszych miłośników serii, koneserów, którym zależy na tym, by posiadać w kolekcji pełen zestaw suplementów. Podręcznik ten z pewnością zaoferuje pewną odmianę i uatrakcyjnienie rozgrywek, ale na tle innych dodatków nie wniesie do samej gry zbyt wiele.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Pierwsze wrażenie bardzo dobre: twarda, matowa okładka, wewnątrz podręcznika na kredowym papierze, całość w kolorze. Szata graficzna miła dla oka. Potem jest tylko gorzej. Jeżeli chodzi o ilustracje, wydawca poszedł po najniższej linii oporu, bowiem podręcznik zawiera wyłącznie znajome grafiki z wcześniejszych produktów serii. Ani jednej nowej. O niskiej ocenie wykonania zadecydowała jednak przede wszystkim masa błędów, które znalazły się w tym podręczniku. Błędy w tekście, braki w scenariuszach, masa poprawek do naniesienia na mapach. Od razu po zakupie trzeba ściągać ze strony wydawcy obszerną erratę.

Miodność: Kilka scenariuszy prezentuje fajne pomysły, nie ma tutaj jednak niczego wyjątkowo porywającego. Jest kilka dość dziwnych eksperymentów z pierwotnymi założeniami gry, w efekcie czego powstały scenariusze-ciekawostki do jednorazowego wypróbowania, ponieważ granie w nie po raz drugi często mija się z celem. Są też scenariusze bardziej klasyczne, one w zasadzie ratują ten podręcznik. Niska nota za miodność wynika przede wszystkim z faktu, że ciężko powiedzieć, dla kogo jest ta pozycja. Ani dla początkujących, ani dla doświadczonych posiadaczy wszystkich dodatków. Ciekawostka, raczej wyłącznie dla koneserów, gdyż cechuje się mocno przeciętną użytecznością.

Cena: Podręcznik prezentuje się ładnie, ale ma niewielką objętość. Biorąc pod uwagę podane powyżej zarzuty, cena do atrakcyjnych nie należy.

Quest Compendium vol.1

**120-240 min.**

**12+**

**2-5**



Wykonanie
**2.0/5**

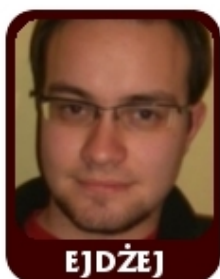
Miodność
**2.0/5**

Cena
**2.0/5**
99,95zł



Captain Pirate

Ahoj, szczury lądowe!



EJDŻEJ

Powiem szczerze, że trochę nie wiedziałem, jak zacząć tę recenzję. Fabularny wstęp nie pasuje, pisanie po raz kolejny o tematyce pirackiej byłoby zbyt banalne, a nic innego nie przychodzi mi do głowy. To wszystko dlatego, że po rozgrywce w Captain Pirate mam dość ciężki orzech do zgryzienia i pustkę w głowie. Pierwszy raz w życiu zdarzyło mi się

bowiem, żeby gra wydała mi się nijaka. Ani dobra, ani zła – ot, taka sobie. Choć, może nie uprzedzajmy faktów.

Captain Pirate to karciana party-game przeznaczona dla czterech do siedmiu graczy, stworzona przez Bruno Faiduttiego dla firmy Cocktail Games, tej samej, która wydała cieszącą się u nas coraz większą popularnością grę Palce w Pralce. Idąc tym tropem, spodziewałem się czegoś na podobnym poziomie, nawet jeśli odrobinę gorszego. Niestety trochę się przeliczyłem, bo CP daleko do Palców, zarówno pod względem miodności, jak i najzwyczajszej, czerpanej z gry przyjemności.

Idea zabawy jest dość prosta. Jak w większości gier o piratach, poszukujemy skarbów. By je znaleźć, musimy udawać się na wyprawę. Tych jednak nie możemy zorganizować samotnie. Potrzebujemy jeszcze akceptacji innego gracza, który na daną ekspedycję stanie się naszym pierwszym oficerem. Aby wyprawa się powiodła, dwaj gracze – kapitan i pierwszy oficer – muszą wyłożyć na stół pięć kart tego samego koloru, przy założeniu jednak, że każdy wyłoży przynajmniej po jednej karcie. Gracze od początku gry zbierają piratów w siedmiu różnych kolorach, dociągając kolejnych korsarzy z ogólnej puli, bądź też wymieniając się z innymi uczestnikami zabawy. Dodatkowo wszyscy morscy rozbójnicy zostali opisani wartością punktową. Ta ma znaczenie w chwili, w której ekspedycja się powiedzie (zdobyte punkty podliczane są pod koniec gry i pozwalają ustalić, kto ją wygrał). Kapitan i pierwszy oficer wybierają bowiem jednego ze swoich piratów, którzy uczestniczyli w wyprawie, a następnie kładą ich zakrytych na stole. Kapitan wybiera jako pierwszy – może wziąć swoją kartę lub kartę wyłożoną przez współtowarzysza podróży. To w zasadzie jedyny moment, kiedy można użyć blefu (zawsze można próbować podrzucić przeciwnikowi nisko punktowanego pirata albo nawet nic nie wartą papugę; musimy się jednak liczyć z tym samym ze strony przeciwnika). Poza tym jednak gra jest dość prostolinijna i w

zasadzie zakłada ciągle gromadzenie kart. Ogólnie rzecz biorąc, jest przy tym trochę drętwo, a rozgrywka nie dostarcza zbyt wielu emocji.

Na wyróżnienie zasługuje jednak wykonanie. Ponad 50 kart zamkniętych zostało w poręcznym i wytrzymałym, metalowym pudełku, identycznym jak opakowanie Palców w Pralce. Jeśli więc ktoś miał w rękach ów hicior ze stajni Cocktail Games, to wie, że wykonanie tegoż stoi na bardzo wysokim poziomie. Równie ciekawie prezentują się karty piratów. Ilustracje są humorystyczne, a co ważniejsze, każdy kolor został zabawnie nazwany. I tak, dla przykładu, grupa niebieskich piratów, to załoga „Błękitnej Ostrygi”, a korsarze służący pod żółtą banderą pływają na „Johnie Lemonie”. I tak dalej. Za to należy się plusik.

Ogólnie jednak Captain Pirate wypada dość blado. Jak na party-game gra jest mało rozrywkowa, a na dodatek liczba możliwych graczy – od 4 do 7 – sprawia, że na większą imprezę raczej się nie nadaje. W skrócie można by ją więc nazwać okazjonalną grą do piwa. W tej roli sprawdza się chyba najlepiej.



Captain Pirate



ok. 30
min.



8 +



4-7



Wykonanie

4.5/5

Miodność

2.0/5

Cena

4.0/5

45,00zł

Komentarz do oceny

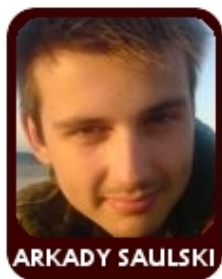
Wykonanie: Gra została zrobiona ładnie i wytrzymałe. Metalowe pudełko doskonale chroni zawartość przed uszkodzeniami, a i same karty są niczego sobie. Plusik za ogólny humor.

Miodność: Niestety tu jest już znacznie słabiej. Captain Pirate zupełnie nie porywa. Rozgrywki są dość nudne i choć z pewnością znajdują się tacy, których zachwyci zbieranie piratów oraz wyruszanie na ekspedycje, to obstawiam, że będą oni w mniejszości.

Cena: Nie jest zła, acz relacja cena/jakość jest oczywiście mniej korzystna niż w przypadku recenzowanych w zeszłym miesiącu Palców w Pralce. Stąd ocena musi być przynajmniej o te pół punktu niższa.

Trucizna

Czarną polewkę do stołu podano



ARKADY SAULSKI

Każdy student z pewnością wie, że mieszać różnych substancji w dużych ilościach nie należy. Co ciekawe, doświadczenia studenckie w znacznej mierze pokrywają się w tej materii z doświadczeniami cenionych alchemików. Nie każdy jest jednak studentem albo alchemikiem, jeżeli jednak mimo to ma ciążoty do ważenia rozmaitych eliksirów, trucizn i

chemikaliów, z pomocą przyjdzie mu Reiner Knizia ze swoją Trucizną.

Trucizna jest niewielką, niekolekcyjerską grą karcianą, przeznaczoną do rozgrywek dla trzech do sześciu graczy. Jest to gra tak mała, że zmieści się Wam w kieszeni spodni lub małej damskiej torebce, ale jednocześnie na tyle interesująca, że spędzicie z nią niejedno spotkanie w pubie lub przy piwie w domu. O co w Truciznie chodzi? Wbrew tytułowi nie o ważenie trucizn, lecz o przyrządzanie magicznych eliksirów z innymi graczami, przeszkadzanie im w tym (dolewaniem tytułowej trucizny) lub pomaganie. „Doprawdy?” – mogą zakrzyknąć ci z czytelników, którzy już domyślili się moich preferencji, co do tematyki gier – „Saulskiemu podoba się gra, w której nie ma szczęku oręża, wojny, grabieży i gwałtu?” Owszem, podoba się właśnie dlatego, że można przy niej od swojej ulubionej tematyki (jaka by ona nie była) odpocząć, jednak bez poczucia zmarnowanego czasu.

Wykonanie

Laboratorium oddane do naszej dyspozycji jest naprawdę skromne – w małym, ale bardzo wytrzymałym pudełku, znajdziemy 50 kart butelek eliksirów i trucizn, instrukcję oraz notes służący nam do zapisywania punktacji. To wszystko. Dlatego nie jest to gra, przy której spędzicie kilka godzin, lecz raczej nadaje się ona na krótkie rozgrywki zajmujące do 45 minut (choć grając w trzy osoby wystarczą zaledwie dwa kwadransy). Zasady są proste – każdy z graczy układa karty eliksirów na kupki trzech kociołków. Jeżeli wartość punktowa przekroczy w danym kociołku pewien pułap, gracz, który dolewał (dodawał kartę) jako ostatni musi zabrać wszystkie karty z tegoż kociołka (oprócz tej, którą wystawił). Po kilku rundach podlicza się punkty – wygrywa ten, kto zgromadził najmniej punktów ujemnych. Interesującym niuans jest wspomniana trucizna, którą możemy dolewać do kociołków po to, aby utrudnić innym graczom życie. W zasadzie rozgrzywka sprowadza się do umiejętnego wystawiania kart i prób odgadnięcia, czym dysponują inni gracze (gra jest utrzymana w raczej spokojnej atmosferze, słowo „przeciwniczy”

byłoby tu więc nie na miejscu). Ale zaszedłem trochę za daleko z opisem rozgrywki, skupmy się jeszcze przez chwilę na wykonaniu. Trucizna zrobiona jest naprawdę bardzo dobrze, doprawdy ciężko jest mieć do niej jakiekolwiek zastrzeżenia. Pudełko jest ładne i bardzo wytrzymałe, karty podobnie – rysunki przedstawiają jedynie butelki z różną ilością płynów, a mimo to postarano się, by grafiki były ładne (co udowadnia, że nawet w skromnej grze estetyka jest bardzo ważna i nawet najlepsze zasady nie uratują produktu brzydkiego). Notatnik to po prostu notatnik, jedynym mankamentem może być tutaj bardzo mała czcionka, przez co osoby widzące słabiej mogą mieć problemy z odczytaniem napisów. Instrukcja to po prostu składana kartka, ale reguły można wyjaśnić w pięć minut, stąd znów niewielkie rozmiary. Naprawdę – przy tak skromnej grze oczekiwania względem wykonania też są skromne, a jednak gra zrobiona jest znakomicie. Jest to bardzo miłe zaskoczenie. Nic więcej nie sposób tu napisać, przejdźmy zatem do sprawy zasadniczej, czyli radości płynącej z gry...

Rozgrywka

... i z tą radością może być różnie. Osoby, które mają problemy z liczeniem i matematyką będą do Trucizny z pewnością podchodziły ze sceptycyzmem, liczby są tu bowiem wszechobecne. Liczy się ile jest płynów w kociołkach i to, jaką

punktacją dysponują na koniec każdej rundy gracze. Pod koniec gry podlicza się zaś całociowy wynik. Każdy, kto nie cierpi liczenia w takiej ilości z pewnością w tym momencie przestał czytać recenzję. Nie dziwię się. Trucizna może sprawić mnóstwo radości, jest bardzo grywalna, ale trzeba zacisnąć zęby i liczyć, liczyć i jeszcze raz liczyć, albo znaleźć w grupie kogoś, kto uczciwie policzy to wszystko za nas. Mimo to możemy nie odczuwać wtedy radości z rozgrywki, ponieważ opiera się ona, znów, właśnie na liczeniu – ile, jakiego płynu dolać do kociołka, czy dolać trucizny teraz czy później... Każdy umysł ścisły będzie grą zachwycony, większość humanistów ze wstrętem do matematycznych wygibasów ominie ją jednak szerokim łukiem. Gra więc nie jest dla każdego. Na pudełku możemy przeczytać, że można w Truciznę bawić się już z ośmiolatkami i jest to prawda – znakomicie nadaje się ona bowiem do powtórek dodawania i odejmowania. Fajnie się w Truciznę gra także w pubie, gdy chcecie się rozerwać przy czymś więcej niż piwku, ale pragniecie by było to coś rozwijającego. Wtedy gra może Wam sprawić mnóstwo radości.

Końcowe wnioski

Trucizna jest bez wątpienia bardzo fajną grą... tyle, że nie dla każdego. Liczenie może odstraszyć, ale kombinowanie, co, do czego dolać i jak to zrobić, by



nie przesadzić jest bardzo zajmujące. Niewiele więcej można na jej temat napisać. Rozgrywka przebiega szybko i sprawnie, tury wykonuje się raczej płynnie, nie ma więc problemu z tym, że zabawa zwalnia w którymś momencie lub wręcz się zatrzymuje. Zasady są banalnie proste i podane w przystępny sposób. Największym zarzutem, jaki mam do tej gry jest jej cena. Trzydzieści pięć złotych to niewiele, ale gra o tych rozmiarach i ilości elementów chyba mogłaby spokojnie kosztować z dziesięć złotych mniej. Mimo to warto ją kupić – sobie, na prezent lub komuś, kogo lubicie i chcecie mu pomóc z matematyką. Nie poczuje się on urażony, a pogra w coś fajnego. Ostatnia uwaga dotyczy minimalnej ilości graczy niezbędnej do rozpoczęcia zabawy. O ile zebrać trzy osoby na spotkaniu w pubie nie będzie trudno, o tyle niekiedy ma się ochotę zagrać w coś tylko w dwie osoby. Wtedy Trucizna raczej Wam się nie przyda.

Generalnie jest to bardzo przyjemna gra. Liczenie co prawda może odstraszać, więc nie jest ona dla każdego, ale warto poświęcić jej kilka chwil – może się spodoba i alchemia stanie się Waszym stałym punktem spotkań?



Trucizna

ok. 45 min.

8+

3-6

Wykonanie

4.5

/5

Miodność

4.0

/5

Cena

2.0

/5

35,00zł

TRUCIZNA

W pracowni alchemika w trzech kottlach przygotowywane są magiczne eliksiry. Każdy z graczy dodaje do kociołków swoje składniki starając się przy tym, aby eliksir nie wykypiał. Niektórzy czasem dodają do kociołków zawartość fiolek z trucizną, chcąc w ten sposób pokrzyżować plany przeciwników.

Czy uda Ci się tak uwarzyć eliksir, aby odnieść zwycięstwo i zdobyć tytuł największego mistrza alchemii?

Zawartość:
50 kart
1 notes
1 instrukcja

Autor: Reiner Knizia
Grafika: Paul Herbert & Alisa Anya Jaeger

© Playroom Entertainment Inc.
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
MMVIII
www.amigo-spiele.de

G3 s.c.
62-510 Konin
Plac Niepodległości 1
www.g3poland.com

5 907732 314083 >

Komentarz do oceny

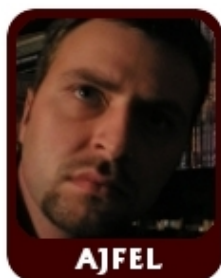
Wykonanie: Gra wykonana jest lepiej niż dobrze i, jeśli chodzi o gry „w kieszeń”, zaskakuje bardzo pozytywnie. Pudełko jest ładne i wytrzymałe, karty podobnie. Można się zaopatrzyć w koszulki, ale nie są one niezbędne. Jedyne mankament znajduje się w notesach – zbyt mała czcionka może utrudnić życie, jak również rozmazywać się przy kserowaniu.

Miodność: Gra jest bardzo przyjemna i o to przecież chodzi – gramy, aby czerpać z tego radość, a nie żeby się męczyć. Jeżeli jednak ciągłe liczenie nie jest Twoim ideałem rozgrywki, to po prostu Trucizny unikaj. Mimo to warto spróbować – będzie to dobra przerwa pomiędzy grą w inne, duże tytuły.

Cena: No cóż, cena w stosunku do zawartości jest dość mocno zawyżona – ta gra mogłaby kosztować nawet o dziesięć złotych mniej. Pięćdziesiąt kart, notatnik i instrukcja to wszystko, co znajdziecie w pudełku. Jeżeli więc potrzebujecie jakiejś gry na imprezę, warto się Trucizną zainteresować, ale jeśli macie choć jedną osobę w grupie z alergią na liczby i liczenie, to kupcie coś innego.

Earthdawn: Player's Guide

Legendy i Magia



AJFEL

Earthdawn to gra fabularna w konwencji *heroic fantasy*, której pierwsza edycja ukazała się nakładem wydawnictwa FASA na początku lat dziewięćdziesiątych. Był to produkt w tamtych czasach bardzo oryginalny, łamiący utarte w *settingach* fantasy stereotypy, oferujący wiele nowatorskich rozwiązań i przede wszystkim bogaty w materiały źródłowe, w szybko rozrastającym się zbiorze dodatków. Późniejsze reedycje systemu (pod względem aktywności wydawców) były jedynie cieniem przeboju FASA Corp. Pierwsza edycja

Earthdawn była swego czasu także popularna w Polsce, za sprawą wydawnictwa MAG, które prócz podręcznika podstawowego przetłumaczyło sporo suplementów. Obecnie system w Polsce ma dość wąską grupę aktywnych fanów. Tymczasem w ubiegłym roku, za sprawą RedBrick Limited, doczekaliśmy się trzeciej edycji Earthdawn. Co oferuje nowego? Czy zainteresuje nowe grupy fanów gier fabularnych? Czy powinni się nią zainteresować starzy „earthdawnowcy”? Jak ów produkt prezentuje się na tle współcześnie wydawanych gier fabularnych? Postaram się odpowiedzieć na wszystkie te pytania. Pierwszą, istotną zmianą w stosunku do pierwotnej wersji gry jest fakt, że podstawowe informacje opublikowano nie w jednym, a dwóch obszernych podręcznikach. Pierwszy, przeznaczony dla graczy, jest przedmiotem tej recenzji. Drugi, adresowany do Mistrzów Gry, zaprezentuję już za miesiąc.

Dla kogo jest ta recenzja?

Gram w Earthdawn od wielu lat i wbrew pozorom wcale nie ułatwiło mi to napisania tej recenzji. Pisząc o trzeciej edycji, aż się prosi przeanalizować zmiany, jakie wprowadzono w systemie. Takie porównania i analizy byłyby jednak mało użyteczne dla osób, które chcą się czegoś dowiedzieć o produkcie, a jego wcześniejsze edycje są im obce (i mało ich interesują). Recenzję więc adresuję do osób, które nie znają tej gry i mają wątpliwości czy jest to produkt, na który warto zwrócić uwagę, produkt, który trafi w ich gusta i oczekiwania. Dlatego recenzja ta poświęcona jest temu, co znajdziemy w omawianym podręczniku, a nie temu, jakie w stosunku do wcześniejszych edycji poczyniono zmiany. Gdybym jednak o zmianach nie wspomniał, w moim osobistym odczuciu oddałbym tekst wybrakowany. Stąd decyzja, by informacje dla osób znających wcześniejsze edycje gry zaprezentować w dołączonych do tekstu ramkach. Jeśli nie znasz Earthdawn, śmiało możesz je pominąć. Jeśli poznałeś ten system w przeszłości i zastanawiasz się, czy warto sięgnąć po nową edycję, uzupełniające recenzję ramki są właśnie dla Ciebie. Bez względu na to, do której grupy należysz, mam nadzieję, że taka forma przypadnie Ci do gustu.

Wydanie

Earthdawn: Player's Guide to liczący trzysta stron podręcznik w twardej oprawie. Kiedy pierwszy raz trafił w moje ręce, byłem zachwycony. Piękna, klimatyczna okładka sugeruje, że zawartość tomiszcza skrywa prawdziwie magiczną wiedzę. I tak właśnie powinno być, Earthdawn bowiem to gra, która przenosi w świat wypełniony po brzegi magią. Wewnętrzne strony okładek zdobi kolorowa mapa Barsawii – krainy, w której toczyć się będą przygody naszej drużyny. Oprócz mapy cała zawartość podręcznika jest czarno-

biała. Szata graficzna stron jest ciekawie stylizowana i

prezentuje się bardzo dobrze. Ilustracje są nierówne,

znajdziemy tu zarówno wiele

interesujących grafik, jak i prac słabych.

Ogólnie całość

prezentuje

się nieźle,

rozzarowała mnie tylko jedna

rzecz: papier. Przez ostatnie dwie dekady standardy wydawnicze nieco się zmieniły, chciałoby się więc za taką cenę dostać podręcznik na papierze wyższej jakości. Układ Player's Guide jest logiczny i

dobrze pomyślany. Indeks ułatwia szybkie dotarcie do szukanej informacji, gdy zajdzie taka potrzeba w trakcie sesji. Za to karta postaci, umieszczona na końcu podręcznika, jest niestety (tradycyjnie już dla tego systemu) kompletnie niepraktyczna i nieprzemysłana. Na dłuższą metę nie nadaje się do notowania wszystkich informacji na temat bohatera. Na szczęście bez trudu można znaleźć w Internecie rozmaite, oficjalne i fanowskie, zamienniki, które na sesjach sprawdzą się o wiele lepiej (o ile rzecz jasna nie postanowimy zrobić własnej).

Systemowe założenia

Earthdawn z założenia jest systemem w konwencji *heroic fantasy*, której ramy są dość szerokie, dlatego warto dodać tu słowo komentarza. Bohaterowie graczy są jednostkami ponadprzeciętnymi, zdolnymi do dokonywania wielkich

czynów. Nie rozpoczynają swej awanturniczej kariery, jako zwykle szaraki, by na skutek zdobytego doświadczenia wejść z butami w boski panteon. Nie są także nadistotami, które przez jakieś wyższe siły obdarzone zostały super potężnymi mocami. Heroiczna konwencja Earthdawn została ujęta inaczej.

Bohaterowie żyją w świecie wypełnionym magią. Jest ona obecna w codziennym życiu mieszkańców, nie zawsze rozumiana i okiełznana, ale po prostu akceptowana, jako element otaczającej ich rzeczywistości. Nieliczni mieszkańcy tego świata mają w sobie dość uzdolnień i cierpliwości, by opanować zdolność korzystania z magicznej energii, kształtowania jej w taki sposób, by wspomagać wykonywanie rozmaitych czynności. Takie,

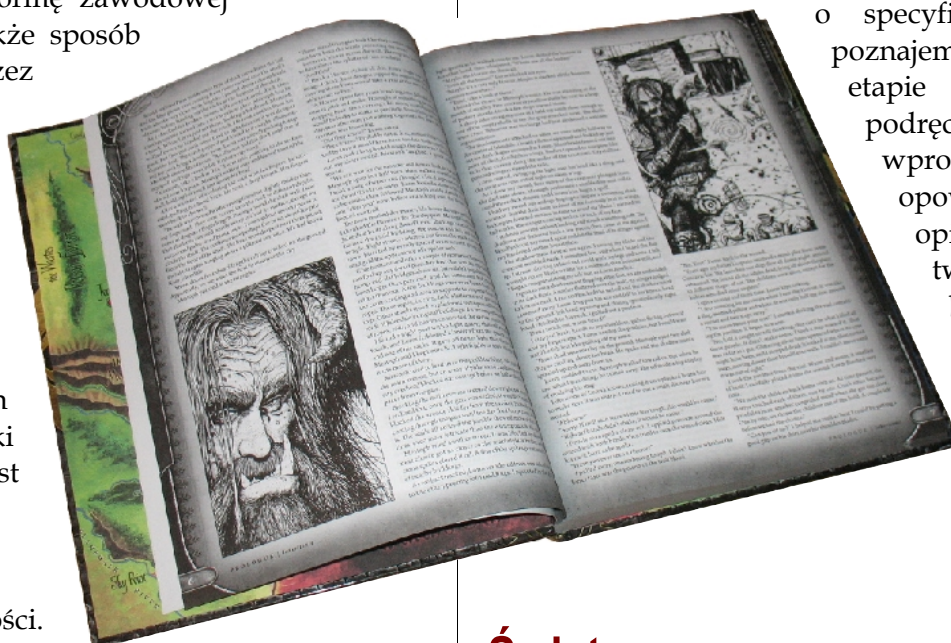


Dwie podstawki zamiast jednej

Dwa podręczniki podstawowe zamiast jednego. Ma to swoje dobre i złe strony. Zła to oczywiście niemały wydatek. Dobra to wygoda podczas rozgrywek. Uczciwie trzeba zwrócić uwagę na fakt, że podręczniki podstawowe do trzeciej odsłony Earthdawn dają nam o wiele więcej informacji niż to, co mieliśmy w podstawce do pierwszej i drugiej edycji tego systemu. Znacznie rozszerzona została porcja materiału źródłowego (o rzeczy, które wcześniej trzeba było osobno dokupić w dodatkach). Z jednej strony czeka więc nas znacznie większy wydatek na starcie, z drugiej jednak, oprócz mechaniki, mamy całkiem porządnie opisane kluczowe elementy świata gry, a nie tak szczątkowe informacje, jak we wcześniejszych podręcznikach podstawowych.

wspierane magiczną energią, zdolności określamy mianem talentów, zaś osoby potrafiące się nimi posługiwać nazywamy adeptami jednej z Dyscyplin. Właśnie w rolę adeptów będzie okazja wcielić się podczas sesji Earthdawn.

Adepci nie są z założenia awanturnikami, przemierzającymi świat poszukiwaczami przygód. W świecie Earthdawn stanowią oni często polityczne elity, wysokich rangą wojskowych, najbardziej utalentowanych artystów. Dyscyplina określa nie tylko formę zawodowej specjalizacji, ale także sposób postrzegania przez nich świata. Jest to także specyficzny sposób wykorzystywania magicznej energii do wykonywania rozmaitych działań. Tym sposobem adept ścieżki Łucznika jest znakomitym strzelcem, wspomagającym magią swoje zdolności.



Podobnie funkcjonuje magia adeptów używana w talentach, jakimi dysponuje Wojownik, Fechtmistrz, Trubadur, Zbrojmistrz, Złodziej czy przedstawiciel jakiegokolwiek innej Dyscypliny. Jak więc widać, wyjątkowość bohaterów Earthdawn objawia się tym, że posługują się magią. Wszyscy, a nie tylko rzucający zaklęcia magowie, których oczywiście także tutaj nie brakuje.

Te podstawowe informacje o specyfice Earthdawn poznajemy na pierwszym etapie lektury podręcznika, po wprowadzającym opowiadaniu, przed opisem zasad tworzenia bohatera.

Na tle wcześniejszych edycji

Na tle wcześniejszych edycji Player's Guide prezentuje się nieźle. Przede wszystkim wspomniana, bardzo klimatyczna okładka. Przy porównaniu jakości wydania najgorzej wypada druga edycja gry, wydana przez Living Room Games.

Jakość papieru Player's Guide jest porównywalna do pierwszej edycji, tyle że tam mieliśmy kilka kredowych wkładek z kolorowymi stronami, których tutaj brak. Rekompensuje to ładniejsza szata graficzna stron. W sumie wychodzi więc porównywalny poziom. Tyle że podręczniki te dzieli siedemnaście lat, więc w nowym wydaniu mamy prawo oczekiwać czegoś więcej. Trzecia edycja zdominowana jest przez te same ilustracje, które fani Earthdawn doskonale już znają. Ciężko znaleźć coś nowego i ciekawego. W tekście całe fragmenty żywcem wzięto z wcześniejszych publikacji. Nawet nie zadano sobie trudu, by zaprezentować inne opowiadanie otwierające podręcznik (tak, tak, w nowym podręczniku znowu przywita nas doskonale znana historia trolla o imieniu Lorm).

Świat

Akcja Earthdawn umiejscowiona jest w Barsawii, rozległej prowincji Imperium Therańskiego. Wiele lat temu podnoszący się poziom wszechobecnej magii sprawił, że na świat zstąpiły rzesze przerażających, siejących spustoszenie istot zwanych Horrorami. Ten okrutny, trwający cztery wieki czas magicznego przesilenia nazwano Pogromem (czasem także Długą Nocą). Na szczęście najwięksi mędrcy zdołali przewidzieć nieuchronne nadejście tych wydarzeń. We wszystkich zakątkach Barsawii wzniesiono cytadele i kaery – magicznie zapieczętowane schronienia, w których całe pokolenia mieszkańców mogły przeczekać lata nieuniknionego spustoszenia. Wynalezione sposoby ochrony były niestety mocno niedoskonałe i wiele schronień nie przetrwało Długiej Nocy. Okrutny los spotkał także elfy w Smoczej Puszczy, położonej na

północy Barsawii. Kiedy ich magiczne schronienia zaczęły ustępować atakom astralnych bestii, dokonano przerażającego Rytuału Cierni. Ocalił on Elfi Dwór, ale w okrutny sposób bezpowrotnie go zmienił. Kraina ta, zwana obecnie Krwawą Puszczą, stanowi siedzibę rasy przemienionych Krwawych Elfów – istot, których ciała od wewnątrz przebijają ostre ciernie.

Pogrom niedawno dobiegł końca. Bezpowrotnie odmieniona, spustoszona Barsawia zaczyna na nowo funkcjonować. Na gruzach upadłych królestw powstają nowe osady, odradzają się miasta oraz otwierają kolejne kaery, z których wychodzą nowe grupy mieszkańców krainy, która Pogrom ma już za sobą, ale zadane przez niego rany wciąż krwawią. W ten zapomniany i bezpowrotnie zmieniony świat wyruszają bohaterowie. Na ich drodze stanie wiele wyzwań, legend i tajemnic. Czy postanowią oczyścić świat z ostatnich Horrorów? A może zechcą pokrzyżować szyki therańskim agentom i łowcom niewolników?

Na temat świata gry w Przewodniku Gracza znajdziemy zaledwie podstawowe informacje. Próżno w nim szukać drobiazgowej historii czy dokładnych opisów poszczególnych krain. Zawarto tu jedynie niezbędne minimum, które powinna znać każda osoba, pragnąca wcielić się w ruszającego w świat adepta. Bardziej szczegółowo gracze poznają świat, przeżywając w nim swoje przygody, bowiem podręcznik adresowany do Mistrzów Gry oferuje w tym temacie znacznie więcej. To, co znajdziemy w Przewodniku Gracza zapewnia nas jednak, że Barsawia to kraina pełna fantastycznych miejsc, nie zawsze gościnna, często niebezpieczna, ale fascynująca na każdym kroku. Krótkie akapity przedstawiają tu najważniejsze miejsca: czym się charakteryzują, z czego słyną. A niezwykle miejsc w Barsawii nie brakuje: wypełnione lawą Morze Śmierci, wielka Wężowa Rzeka, będąca miejscem handlu i areną zmagani wojennych parostatków, wspomniana wcześniej Krwawa Puszcza, Góry Throalskie, wewnątrz których znajduje się fantastyczne królestwo krasnoludów, wielka

metropolia Vivane z militarnym cudem architektury, jakim jest Powietrzna Przystań, Lśniące Szczyty, kryjące w swych zakamarkach osady trolli, Powietrznych Łupieżców i wiele, wiele innych.

Co nowego w świecie?

W trzeciej edycji nie dokonano żadnych zmian w świecie gry. I słusznie – mamy tu *setting* na tyle dobry i kompletny, że zmiany nie są w nim potrzebne. Podręcznik podstawowy do pierwszej edycji opisywał historię do roku 1506TH, zaś późniejsze dodatki, na czele z kampanią *Prelude to War*, prezentowały wydarzenia do 1510TH. Trzecia edycja uwzględnia wszystkie te wydarzenia (zaprezentowane w publikacjach FASA Corp., czyli w pierwszej edycji gry), nie zawiera natomiast wydarzeń późniejszych (prezentowanych w wydanych przez Living Room Games w ramach drugiej edycji podręcznikach *Barsaive at War* oraz *Barsaive in Chaos*). Grając w trzecią edycję *Earthdawn*, uznać więc należy, że wspomniane wydarzenia po roku 1510TH nie miały (i najprawdopodobniej nie będą miały) miejsca. Czy to dobrze? Ogromne zmiany w prowincji wzbudzały sporo kontrowersji, niektórym fanom przypadły do gustu, innym wręcz przeciwnie. Moim zdaniem to dobre posunięcie.

Bohater

Earthdawn: Player's Guide, jak sama nazwa wskazuje, jest podręcznikiem dla graczy, dlatego w całości poświęcony został zasadom tworzenia i rozwoju postaci, opisowi rozmaitych zdolności i zaklęć, którymi bohaterowie mogą dysponować, regułom przeprowadzania rozmaitych testów (włącznie z zasadami walki i rzucania zaklęć) oraz podstawowym informacjom o świecie gry, dostępnych w nim towarach i usługach.

Opis tworzenia postaci zaprezentowano w czytelny i przystępny sposób, krok po kroku ilustrując elementarne zasady i terminologię obecną w systemie. Przedstawione tu reguły zakładają, że postać będzie przedstawicielem jednej z piętnastu Dyscyplin, a więc należy do dosyć wąskiego grona adeptów – osób, potrafiących posługiwać się magicznymi talentami. Magiczne Dyscypliny, które zaprezentowano w podręczniku są na tyle różnorodne, że każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Wyborowi ścieżki naszego adepta towarzyszy rzecz jasna wybór rasy postaci, a tutaj (nie pierwszy i nie ostatni ras) Earthdawn zaskakuje. Znajdziemy w nim bowiem powszechnie znane z innych systemów rasy, których wygląd i natura często odbiegają od utartych stereotypów, jak i rasy bardziej egzotyczne, stanowiące earthdawnową wizytówkę.



Ludzie nie są (jak to najczęściej w rozmaitych *settingach* bywa) rasą przeciętniaków, która zdominowała świat. W Earthdawnie ludzie cechują się wszechstronnością, której nikt inny nie jest w stanie dorównać. Stanowią w sumie niewielki procent populacji, w porównaniu do krasnoludów i orków. Krasnoludy stanowią natomiast większość społeczeństwa i są rasą, która stworzyła fantastyczne królestwo Throalu, ośrodek handlu i nauki. Krasnoludy to dociekliwi badacze, mędrcy i

architekci. Często także uzdolnieni magowie. Zaskoczeni? Czytajcie więc dalej. Orki w Earthdawnie nie mają nic wspólnego z prymitywną zielonoskorą hordą. Są impulsywną, szybko żyjącą rasą. To ceniący, jak nikt inny, wolność nomadzi, nieznównani kawalerzyści i szanowani najemnicy. Potężnie zbudowana rasa trolli to społeczność poważnie przestrzegająca specyficznych zasad, na których zbudowany jest ich kodeks honorowy. Zasłynęli w Barsawii jako klany Powietrznych Łupieżców, przemierzających przestworza na magicznych, powietrznych drakkarach. Z kolei elfy to rasa o wyjątkowo tragicznej historii. Nie należy ich w Earthdawnie kojarzyć z wyidealizowanymi, z natury dobrymi istotami. To rasa, która utraciła to, co dla niej najcenniejsze: kulturowe dziedzictwo. Dawniej dumni, dzisiaj przemierzają świat ze spuszczoną głową. Grono ras zamieszkujących Barsawię, w których przedstawiciele można się

wcielić na sesjach, uzupełniają nieznaną w innych grach, fantastyczne rasy: krzykliwe, jaszczuropolodobe t'skrangi, żyjące na podróżujących po rzekach parostatkach, wietrzniki – niewielkie uskrzydłone istoty, uwielbiające kpić sobie ze swych większych, nieporadnych kuzynów oraz długowieczni, obdarzeni niepospolitą siłą obsydianie – ogromne, humanoidalne istoty, wyglądem przypominające skalę.

Również od strony mechaniki systemu różnice pomiędzy rasami są ogromne, bez sztucznych zasad próbujących całość zrównoważyć. Dla mnie osobiście to ogromny atut: każda rasa to odmienne wyzwanie dla odgrywającego ją gracza i inny repertuar możliwych środków do wykreowania własnego, niepowtarzalnego bohatera.

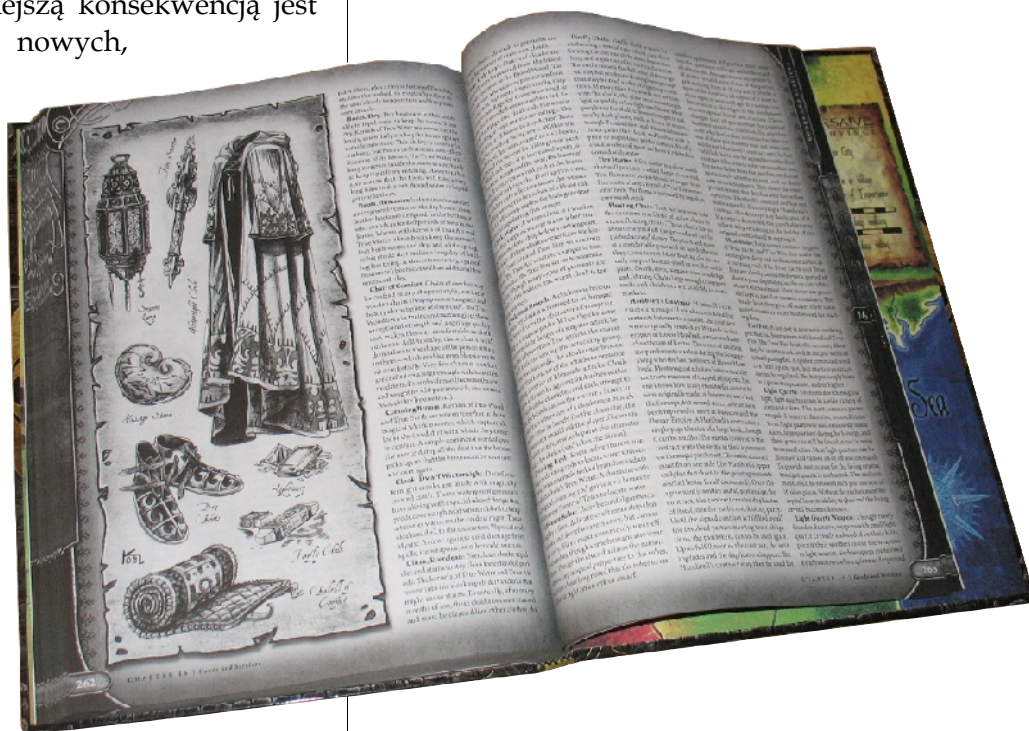
Doświadczenie i potęgę postaci ilustruje jej krąg (świeżo stworzona postać jest adeptem pierwszego kręgu). Zawarte w podręczniku gracza zasady opisują rozwój każdej Dyscypliny do ósmego kręgu. Stanowi to zaledwie połowę ścieżki, bowiem maksymalnym kręgiem, który można osiągnąć, jest krąg piętnasty. Krąg adepta nie jest wyłącznie terminem funkcjonującym w mechanice gry, to także stopień wtajemniczenia obowiązujący w świecie Earthdawn (nie należy się więc dziwić, gdy np. Bohater Niezależny otwarcie przyzna, że „jest Zbrojmistrzem trzeciego kręgu”). Bohaterowie rosną w siłę, wydając zdobyte Punkty Legend. Samodzielne treningi i opłacone szkolenia umożliwiają rozwój na bardzo wielu polach. Uważam to za mocną stronę systemu: dwóch przedstawicieli tej samej rasy i tej samej dyscypliny może tak naprawdę wybrać zupełnie inne drogi rozwoju. Można m.in. inwestować Punkty Legend w rozwój podstawowych atrybutów (kosztowne i mocno ograniczone), doskonalić już poznane talenty oraz poznawać nowe (relatywnie szybko i tanio), rozwijać posiadane niemagiczne umiejętności (jest to trudniejsze i bardziej czasochłonne niż w przypadku talentów). Po spełnieniu określonych wymagań i znalezieniu nauczyciela, można awansować na nowy krąg, czego najważniejszą konsekwencją jest możliwość poznania nowych, ciekawszych talentów.

Warto tutaj w ogromnym uproszczeniu ująć, jak doświadczenie bohatera przekłada się na jego pozycję w świecie, bowiem Earthdawn daje szansę na to, by stać się prawdziwym herosem. Adept pierwszego kręgu jest jednostką ponadprzeciętną, ale takich jak on można spotkać w każdej osadzie. Nie jest skazanym na sławę wybraniec, jedynie uzdolnionym i wyszkolonym magicznie żółtodziobem. Za to

osiągając siódmy bądź ósmy krąg, będzie już dość powszechnie znaną osobistością, a jego czyny tematem niejednej opowieści. Wyższe kręgi (których Przewodnik Gracza nie opisuje) osiągnęły jedynie jednostki wybitne, najwięksi władcy i najpotężniejsi, znani z legend, herosi. W będącej miejscem przygód Prowincji Barsawia, adeptów kręgu piętnastego można policzyć na palcach jednej ręki.

Mechanika

Bohater gracza (podobnie jak i Bohaterowie Niezależni) opisany jest za pomocą sześciu podstawowych atrybutów. Z wartości atrybutu wynika stopień cechy i kości, za pomocą których wykonuje się test. Pomyślano to w taki sposób, że wartość stopnia odpowiada statystycznie średniej wartości, jaką można uzyskać na odpowiadającej mu puli kostek. We wcześniejszych edycjach systemu używano się pełnego zestawu typowych kości: k4, k6, k8, k10, k12 i k20. W nowej edycji porzucono najbardziej nieprzewidywalne kości, czyli k4 (częste przerzuty) oraz k20 (duża rozpiętość wyników).



Zmiany w mechanice

Trzecia edycja to oczywiście nie tylko nowa oprawa i zmieniony układ podręcznika (choć trzeba przyznać, że zastosowany obecnie układ rozdziałów i ich zawartość jest o wiele wygodniejszy niż we wcześniejszych publikacjach). Drobnych, kosmetycznych zmian w mechanice gry jest wiele i nie będę nawet próbował wspomnieć o wszystkich. Warto natomiast wskazać na nowości bardziej istotne. Żeby nie robić zamieszania, co było w Classicu, co zmieniło się w drugiej edycji i tak dalej, wszystkie przedstawione niżej porównania odnosić się będą do pierwszej edycji gry. Jako pierwsza rzuca się w oczy zmieniona tabela stopni i kostek akcji, z której usunięto najbardziej nieprzewidywalne kości k4 i k20. Jak ktoś woli stare rozwiązanie, bez problemu można przy nim pozostać, ja jednak uważam tę zmianę za dobry pomysł.

Naniesiono trochę zmian w mechanice walki, wbrew napotkanym opiniom nie uważam jednak, by było to coś szalenie istotnego. Możliwość taktycznej rozgrywki na „metrowych” heksach jest nowością tylko pozornie. Zmieniono system Karmy, a konkretnie sposób ustalania maksymalnej liczby punktów Karmy oraz dorzucaną kostkę akcji. To akurat jest w mojej ocenie zmiana chybiona: kiedyś zależnie od rasy dorzucało się różne kostki (największy przywilej dla wietrzniaków), teraz wszyscy mają taką samą. Drobne uproszczenie, pytanie tylko: po co? Zmieniono nieco sposób generowania podstawowych atrybutów postaci - zamiast rasowych modyfikatorów cech, mamy wartości początkowe, do których dodajemy punkty z puli według uznania. Detal, ale jednak teraz wygodniej.

Najważniejsze, i na szczęście bardzo pozytywne zmiany, kręcą się wokół talentów i umiejętności. Te ostatnie nareszcie podczas rozgrywek odgrywają rolę i to bardzo istotną. Nadal trudniej jest je opanować i doskonalić niż talenty (i słusznie), niemniej teraz bohater ma więcej punktów na umiejętności i często z nich korzysta. Zmiany w bardzo dobrym kierunku. Jeżeli chodzi o talenty, wprowadzono zupełnie nowy system, wcześniej publikowany przez RedBricka (w ramach edycji Classic), jako zasada opcjonalna. W dużym skrócie chodzi o to, że o ile w pierwszej edycji każda Dyscyplina sztywno narzucała zestaw dostępnych talentów, o tyle teraz mamy zdecydowanie większą swobodę w doborze dostępnych bohaterowi mocy. Działa to tak, że na każdym kręgu mamy dostępny jeden talent dyscyplinarny oraz wybieramy z dostępnej puli jeden talent opcjonalny. Jest sporo przemyślanych zmian w samych talentach (niektóre zniknęły, pojawiły się nowe, wcześniej dostępne wyłącznie w formie umiejętności).

Ogólnie poprawek jest sporo i mają one pozytywny wpływ na mechanikę, niemniej nie ma tu żadnej rewolucji. Ot, po latach testów i wymiany doświadczeń między grającymi, wydawca zdołał wyszlifować i wygładzić. Oczywiście wyszło jej to na korzyść, ale tak naprawdę wciąż jest to ten sam stary, dobry Earthdawn.

Z wartości atrybutów wynika szereg dodatkowych cech, związanych m.in. z udźwigiem, szybkością przemieszczania się, trudnością trafienia i odpornością na wyczerpanie oraz obrażenia. Stopnie atrybutów są także podstawą do ustalania kości, za pomocą których wykonujemy testy posiadanych talentów i umiejętności. Prawie każdy talent (zdolność magiczna) i umiejętność (niemagiczna) oparty jest na jakiejś cesze, a do jej stopnia dodaje się poziom na jakim opanowało się zdolność. Zależnie od otrzymanego wyniku, test tej zdolności wykonujemy określoną liczbą kości danego typu. Proste w założeniach, dość wygodne w praktyce, aczkolwiek nieszczerólnie szybkie. Z tego względu mechanika Earthdawnu wielu osobom nie przypada do gustu. Zliczanie stopni, rzut wieloma różnymi kostkami, sumowanie wyników, przerzuty... i to jeszcze nie wszystko. Zależnie od stopnia trudności, w teście można uzyskać różny poziom sukcesu, co

daje dodatkowe przywileje. Jest to mechanizm działający poprawnie i dla mnie osobiście bardzo wygodny, jednak osoby, które cenią w mechanikach prostotę i szybkość mogą być zawiedzione. Mechanika Earthdawnu jest rozbudowana, opis każdego talentu zawiera specyficzne zasady, podobnie zaklęcia - jest tego całkiem sporo i trzeba trochę doświadczenia, by poruszać się w tym swobodnie. Z drugiej strony wiąże się to z ogromnym atutem systemu, jakim jest silne powiązanie mechaniki ze światem gry. Zasad i towarzyszących im możliwości jest tutaj naprawdę sporo, szczególnie jeżeli chodzi o zagadnienia związane z magią adeptów, o której w kilku słowach opowiem poniżej.

Magia

Przewodnik gracza poświęca różnym rodzajom magii dużo miejsca, nic dziwnego skoro jest to moc znajdująca się w rękach każdego z bohaterów. Oprócz wspomnianych wcześniej talentów, stanowiących podstawowe zdolności postaci, podręcznik prezentuje szereg zagadnień związanych z innym wykorzystywaniem astralnej energii. Sporo miejsca poświęcono magii zaklęć, przede wszystkim zasadom, według których magowie tkają wątki zaklęć w astralnych tworach zwanych matrycami. Trzeba przyznać, że jeżeli chodzi o pomysł na to, w jaki sposób tworzone i rzucane są zaklęcia (od strony mechanicznej, z wyraźnym odzwierciedleniem tego w świecie gry) jest to element, który Earthdawną pozytywnie wyróżnia na tle innych systemów fantasy. Ma to także przełożenie na magię wątków w szerszym kontekście: poznawanie właściwości magicznych przedmiotów, jak również łączenie wątkami wzorców osób i miejsc. Całość stanowi ogromne pole do popisu dla kreatywnych graczy i Mistrzów Gry. Znakomicie zaprezentowane zasady opisujące magię funkcjonującą w świecie Earthdawną, stanowią główną siłę tego systemu. Tutaj użycie magicznego miecza nie sprowadza się do prostego zidentyfikowania jego właściwości i beztrzęsłego używania w walce. W Earthdawnie korzystanie z mocy drzemiących w potężnych magicznych przedmiotach wiąże się z poznawaniem ich historii, magicznym połączeniem wzorca broni (lub innego przedmiotu) z używającą go osobą. Jest to połączenie ewoluujące: poznawanie kolejnych tajemnic przedmiotu umożliwia wzmocnienie magicznego połączenia, co owocuje nowymi magicznymi właściwościami, które jesteśmy w stanie z przedmiotu wydobyć. Poznawanie historii legendarnego oręża lub wnikliwe badanie

pięścienia legendarnego maga rozwiązano od strony mechanicznej w taki sposób, że często element ten nakręca fabułę kampanii, a nie jest jedynie prostym mechanicznym zabiegiem zwiększającym potęgę postaci.

To jednak jeszcze nie wszystko: Przewodnik Gracza zawiera także osobny rozdział poświęcony tzw. Magii Krwi. To specyficzne zastosowanie magii umożliwia nadanie wyjątkowej mocy m.in. przysięgom i przymierzom. Odpowiednim magicznym rytuałom



towarzyszy tutaj niewielkie okaleczenie, którego nie można wyleczyć przez czas trwania przysięgi (zwykle rok i jeden dzień). Również z tym rodzajem magii związane są wyjątkowe przedmioty magiczne, które można spotkać w świecie gry: amulety krwi. Manifestują one swoje, często potężne, właściwości dopiero w kontakcie z krwią użytkującego je adepta. Tak naprawdę zaprezentowane tu zasady dotyczące magii we wszystkich jej odmianach, mimo że oferują masę możliwości, stanowią zaledwie wierzchołek góry lodowej. Jeszcze więcej na ten temat będziemy mieli okazję przeczytać w nadchodzących publikacjach.

Czy trzecia edycja jest dla starych fanów Earthdawn?

Zmiany w trzeciej edycji odbieram bardzo pozytywnie. Jest to stary, dobry Earthdawn z przetestowaną, w wielu miejscach poprawioną mechaniką. Bez rewolucji. Uczciwie trzeba przyznać, że masa zawartych tu informacji to niezmienny przedruk z pierwszej edycji, czasami całe fragmenty przekopiowane słowo w słowo. Z tego względu posiadacze pierwszej, czy drugiej edycji, a przede wszystkim edycji Earthdawn Classic, powinni poważnie zastanowić się czy warto wydawać niemałe pieniądze na coś, co już mamy w nieco innej odsłonie. Niektóre mechaniczne zmiany są istotne i pozytywnie wpływają na rozgrywkę, jednak nie dostrzegłem w trzeciej edycji niczego, co zmieniliby diametralnie jakikolwiek aspekt gry. Wiernych fanów w zasadzie przekonywać nie muszę – kupią tak czy inaczej i żałować nie będą (wiem z autopsji). Osób niezdecydowanych, które mają w kolekcji podręczniki do którejkolwiek z wcześniejszych edycji, szczególnie zachęcać nie zamierzam. Sami wiecie czy Earthdawn jest dla was na tyle dobrym i ważnym systemem, że warto pokusić się o taką inwestycję.

Podsumowanie

Earthdawn to bardzo dobra gra fabularna o jasno zarysowanej konwencji, spójnej, bardzo oryginalnej wizji świata i rozbudowanej, bez zarzutu działającej, mechanice. Długo mógłbym wymieniać atuty dotyczące bogactwa świata gry tudzież szerokiego repertuaru możliwości, jakie dostarcza mechanika. Na wszystkie te czynniki, które stanowią o sile Earthdawn i czynią go wyjątkową grą fabularną, wskazałem już wcześniej. Nie oznacza to oczywiście, że jest on idealnym, pozbawionym wad systemem. Mechanika gry jest złożona, a testy przeprowadza się niezbyt szybko. Nie każdy to lubi. Szereg zasad opisanych w setkach talentów, zaklęć i umiejętności - wszystko to może sprawiać kłopoty na pierwszym etapie obcowania z grą. Co do samego Przewodnika Gracza, to jest on dość drogi.

Wydany nieźle, ale jest się do czego przyczepić. Oferuje w zasadzie kompletne informacje, które wystarczą graczom na bardzo długo (można zagrać całe, długie kampanie, nie



przekraczając ósmego kręgu Dyscypliny). Na upartego można by nawet na tym jednym podręczniku zacząć zabawę (aczkolwiek sporo w ten sposób stracimy).

Earthdawn: Player's Guide ma także coś, czego nie było (w takiej ilości) we wcześniejszych edycjach: opisaną w ramkach całą masę ciekawych zasad opcjonalnych, które wedle uznania można wprowadzać do rozgrywek. Takie rozwiązanie pozwala dostosować system do potrzeb i oczekiwań grupy. Osobiście korzystam z wielu tych zasad.

Cóż mogę jeszcze dodać? Chyba tylko tyle, że system gorąco polecam, mimo wysokiej ceny. Earthdawn uważam za idealny przykład tego, że system w konwencji *heroic fantasy* nie musi wiać sztaampą i nudą, nie musi być cukierkowy i wtórny, lecz potrafi pozytywnie zaskoczyć i urzec. Podręcznik będący przedmiotem tej recenzji jest zaś pierwszym krokiem do tego, by poznać wyjątkowy świat Earthdawn, a kiedyś, w przyszłości, stać się jego Legendą.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Porządna, twarda oprawa; znakomita okładka. Na półce prezentuje się pięknie. Szata graficzna wewnątrz podręcznika jest miła dla oka, ale poziom ilustracji nierówny. Podręcznik jest czarno-biały i wydany na kiepskim papierze. Tradycyjnie dla tego systemu, zamieszczona na końcu podręcznika karta postaci jest zupełnie nieprzemyślana.

Miodność: Niesamowity, porywający świat fantasy, łamiący stereotypy, urzekający wyjątkowymi pomysłami, przesiąknięty magią dosłownie i w przenośni. Spójny *setting* nierozzerwalnie związany ze złożoną, dobrze działającą mechaniką (ta ostatnia nie każdemu jednak przypadnie do gustu). Kompletny zarys mechaniki dla graczy z podstawowymi informacjami na temat świata. Całość oceniam bardzo wysoko.

Cena: Biorąc pod uwagę dalekie od ideału wykonanie i fakt, że jest to jeden z dwóch podręczników stanowiących podstawowy system, cena jest wysoka. Na obronę przemawia to, że mamy tu trzysta stron konkretnych informacji, bez wodolejstwa, przerośniętych czcionek i niepotrzebnych wstawek. Świetna, lekko odmłodzona gra fabularna, przez lata doszlifowana i usprawniona mechanicznie. Mimo całej litanii atutów, gra jest droga i na wyższą notę niestety nie zasługuje.

Earthdawn: Player's Guide

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

304 / twarda

linia wydawnicza:

Earthdawn 3rd edition



Wykonanie

2.5/5

Miodność

4.5/5

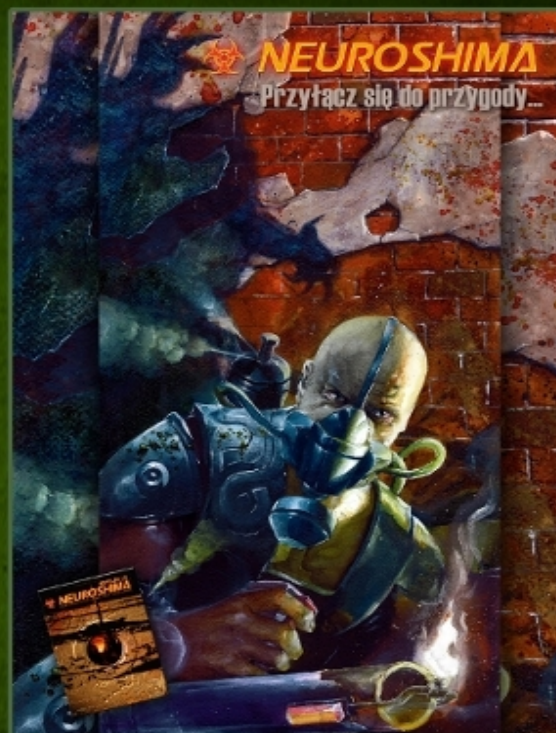
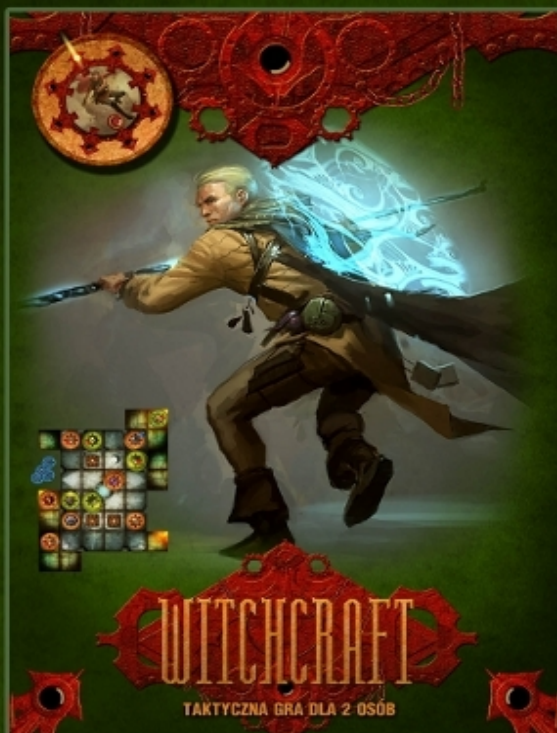
Cena

2.5/5

119,95zł



www.wydawnictwoportal.pl



Wolsung: Magia Wieku Pary

Golemiczny środkowy palec



DE99IAL

Na Wolsunga nie czekałem z wywieszonym językiem, nie śledziłem newsów na stronie wydawcy i nie gorączkowałem się tym, że data premiery jest co jakiś czas przesuwana. I w głęboki poważaniu miałem to, że był to najbardziej oczekiwany system RPG zeszłego – czy któregoś tam – roku. Dla mnie to jedna z wielu premier na naszym rynku, premier produktów, po które sięgnąłem.

Pierwsze wrażenie...

...jest specyficzne. Kiedy po raz pierwszy wziąłem Wolsunga w ręce, poczułem się jakbym znowu miał dwanaście lat i pierwszy raz w życiu trzymał podręcznik do eRPeGa. Bardzo miłe uczucie. Dodatkowo – nawet bez zaglądania do środka – ma się wrażenie posiadania klasycznego do bólu systemu. I nie jest to zasługa miękkiej okładki, jednokolorowego wydruku czy dużej ilości stron. To coś więcej, czego wytłumaczyć nie potrafię – tak po prostu jest.

Wolsung nie pasuje do swoich konkurentów, ubranych w twarde okładki, upstrzonych kolorowymi grafikami, przepięknymi i klimatycznymi zdobieniami stron z kredowego papieru. Wolsung to standard z początku wydawania gier fabularnych w Polsce. Ciekawe jest to, że wcale na tym nie traci. Powiedziałbym nawet, że wręcz przeciwnie – to, jak się prezentuje i jak leży w dłoniach sprawia, że człowiek czuje się fajnie. Taka nutka melancholii.

Wnętrze wygląda obiecująco. Co prawda niektóre grafiki są brzydkie, większość średnia, a jedynie nieliczne naprawdę kapitalne, ale nie ten element jest tutaj najważniejszy. Liczy się treść, a tej jest niezwykle dużo na ponad 470 stronach podręcznika. Bardzo podoba mi się pomysł z zakładkami na marginesach – dzięki temu łatwo można odnaleźć interesujący nas Rozdział. A tych jest sześć: Wprowadzenie, Bohaterowie, Zasady Gry, Opis Świata, Prowadzenie gry i Obsada. Nazwy, jak widać, są jednoznaczne i nie pozostawiają żadnych wątpliwości, co do zawartości poszczególnych rozdziałów. Nie będę streszczał każdego z nich, zamiast tego pokrótce opowiem o najważniejszych aspektach gry.

Świat...

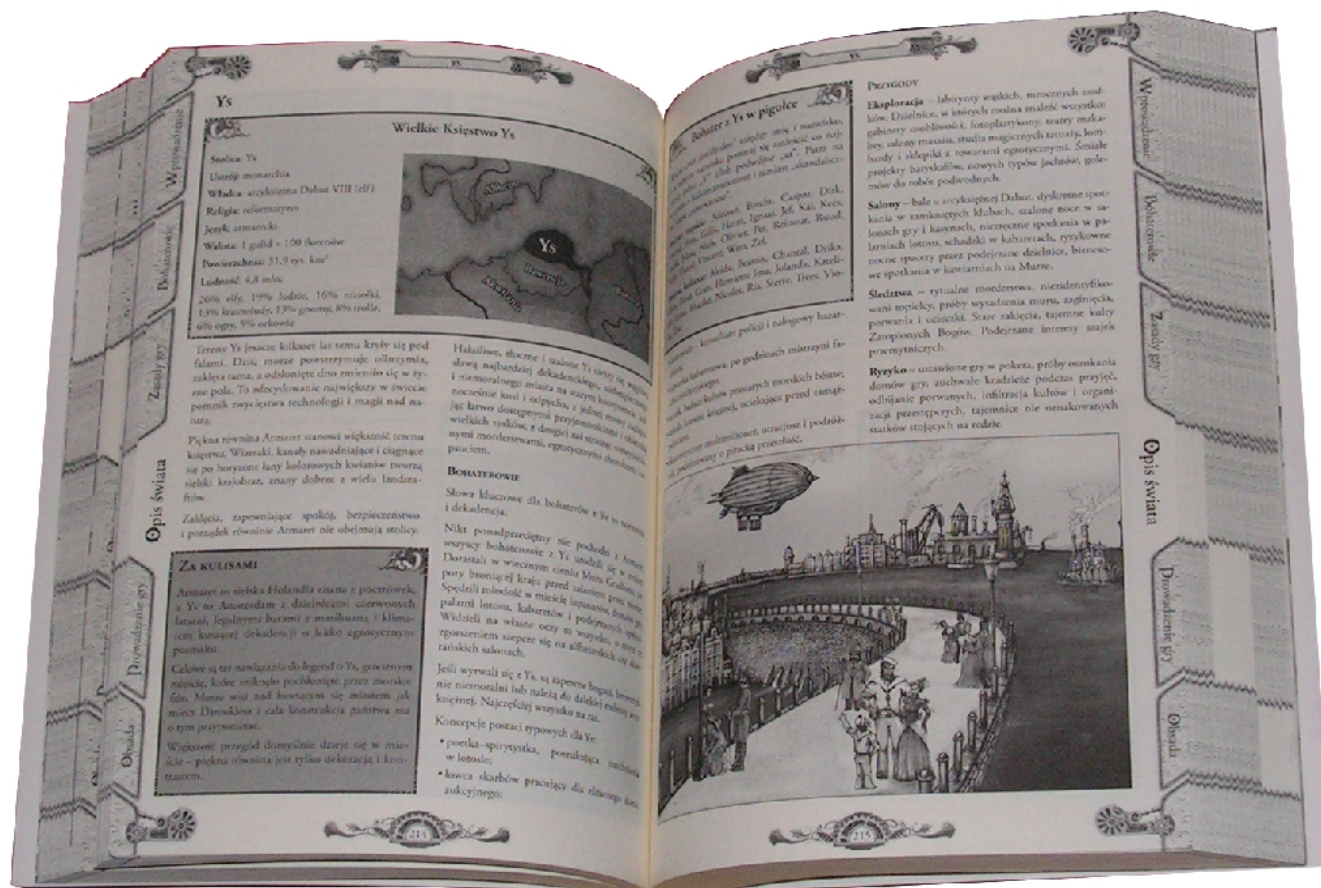
...Magii Wieku Pary. Steampunk pełną gębą. Wzorowany na naszym: układ kontynentów,

państwa czy wydarzenia polityczne. Jednocześnie mocno inny – zamieszany przez osiem rozumnych ras, mający burzliwą przeszłość i – co najważniejsze – przesycony magią. Magią starożytną, taką tradycyjną, ale również magią technomantyczną, nowoczesną, której produktami są golem, protezy golemiczne (takie wszczepy), maszyny różnicowe czy latające wiwerny. Oraz wiele, wiele innych.

Dzięki temu świat jest bardzo mocno zróżnicowany, podzielony raczej na narodowości niż rasy (tak, mieszkańcy najpierw czują się obywatelami danego kraju, a dopiero później przedstawicielami określonej rasy), a całość w opowieści czasów wiktoriańskich z większością absurdów wtedy panujących i uchodzących za normy (paniczny wręcz lęk przed skandalami, mezalianse, nieobyczajne zachowania na balach czy rautach,

organizowanie wystawnych przyjęć i dbanie o reputację) oraz charakterystycznymi dla tej epoki strojami. Oczywiście nie może w takiej epoce zabraknąć skrajności – szybko rozwijająca się industrializacja doprowadza do masowych migracji ludności wsi do miast, pracy w fabrykach i manufakturach, wyzysku i skrajnej biedoty obok obrzydliwych fortun trwonionych na błahostki. Oto codzienne życie świata Magii Wieku Pary – ten, kto ma pieniądze i jest bogaty żyje, a kto ich nie posiada, próbuje przetrwać.

Warto wspomnieć nieco więcej o państwach. Większość z nich wywodzi się z tzw. Smoczycy Dynastii. W zamierzchłej przeszłości wielcy bohaterowie zwyciężali Smoki, a one, w zamian za darowanie życia, ofiarowały życzenie do spełnienia. Smoki, jak to podstępne gady, łatwo nie ulegały i wykorzystywały wszelkie luki w umowach – z



drugiej strony ich pogromcy lepsi nie byli i też kombinowali. Trochę to trwało, ale doszło do sytuacji, w której niemal każde państwo ma na swoich usługach Golemicznego Stalowego Smoka, z zaklętą w stali duszą i świadomością starożytnego gada.

Same państwa wzorowane są na tych nam znanych i tak dla przykładu Wotania to Niemcy z XIX wieku, zmieszane nieco z Republiką Weimarską, rzucone w rzeczywistość po II wojnie światowej (w uniwersum Wolsunga Wotania doprowadziła do wybuchu Wielkiej Wojny – to taki miks pierwszej i drugiej wojny światowej, zmieszany z konfliktem francusko-pruskim z lat 70tych XIX wieku, trwający dużo dłużej niż te trzy globalne konflikty), a Morgowia to Carska Rosja, w której nie było Rewolucji, Car jest tylko marionetką tajemniczego Kościeja, a nekromancja jest całkiem legalna i wykorzystywana do celów państwowych – wszelkich przestępców się tutaj zabija, a potem zamienia w zombie i wysyła do pracy w kopalniach. Oczywiście nie mogło zabraknąć Państwa wzorowanego na naszym kraju. Slavia to kraj targany konfliktami i złamany smoczą klątwą (Piastun, założyciel Slavii, jako jedyny nie podpisał paktu z pokonanym smokiem tylko go zabił – smok w chwili śmierci rzucił na niego klątwę), w którym jednak nie doszło do rozbiorów. To dziki kraj prastarych puszczy, butnych i kłótliwych szlachciców, będących panami samymi sobie na swoich ziemiach, ale w momentach kryzysowych jednoczących się przeciwko większemu zagrożeniu. To także zmieszanie okresu międzywojennego ze Złotą Wolnością. Każde Państwo opisane jest w sposób hasłowy, bazujący na prostych skojarzeniach. Dzięki temu opis nie zajmuje dużo miejsca, a jednocześnie mamy klarowny obraz tego, czym w świecie Wolsunga jest dany kraj. Proste i jakże praktyczne rozwiązanie.

W podręczniku podstawowym mamy także ogólne opisy pozostałych kontynentów, wraz z podpowiedziami, jak można je wykorzystać na swoich sesjach. Także tutaj posłużono się tym samym sposobem – hasłowo, na zasadzie skojarzeń.

Rodzi się więc oczywiste pytanie, w jakie postaci będą się wcielali gracze?

Bohaterowie...

...są wyjątkowi. To Niezwykłe Damy i Niezwykli Dżentelmeni, osoby z pierwszych stron gazet, osoby słynne i rozpoznawalne, wyróżniające się na tle całych społeczeństw. Krótko mówiąc, to oryginały, jakich mało i to wielkiego formatu.

Proces kreacji naszego Dżentelmena lub Damy składa się z dziewięciu kroków. Na każdym etapie definiujemy jeden z aspektów naszej postaci i im bliżej końca, tym konkretniejszy i bardziej wyrazisty bohater nam wychodzi. Nie zamierzam dokładnie opisywać każdego punktu, ale jest kilka takich rozwiązań, które budzą we mnie emocje – i na nich się skupię.

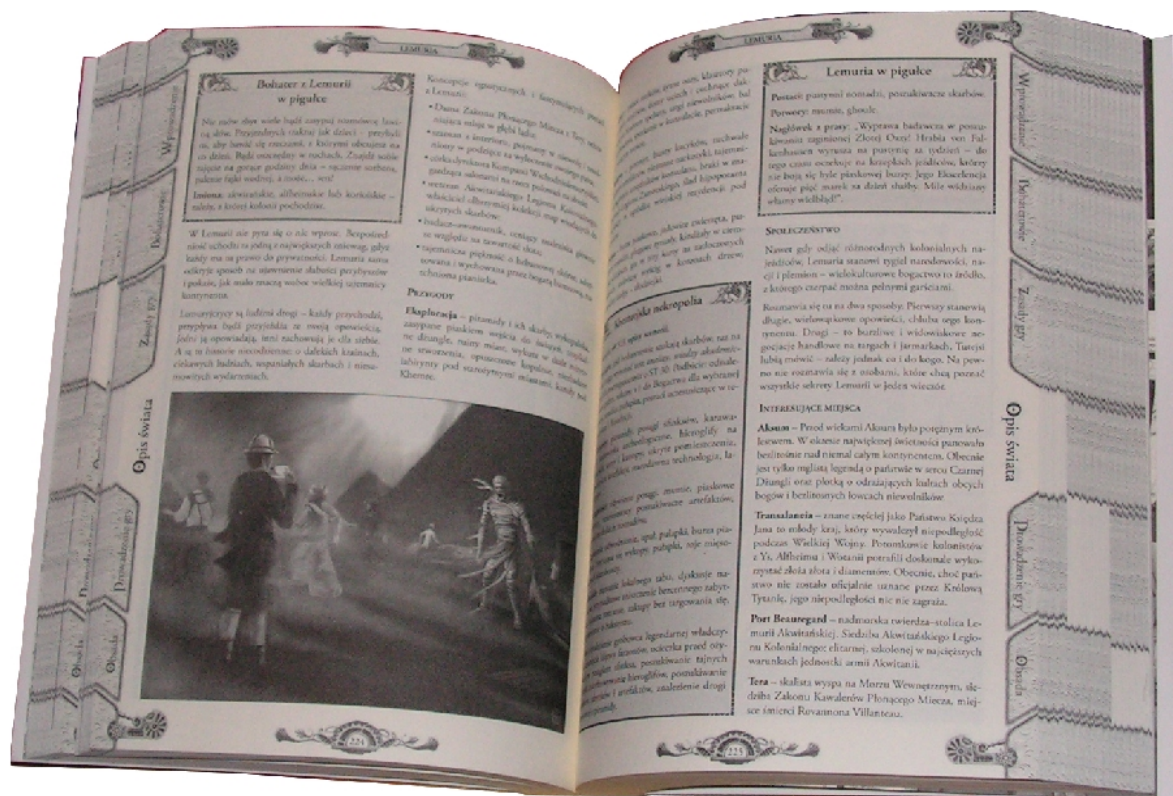
Gadżety to przedmioty istotne dla naszej postaci, coś jak bicz i kapelusz Indiany Jonesa czy Nautilus Kapitana Nemo. Nie potrafimy wyobrazić sobie tych postaci bez tych przedmiotów. Podobne, charakterystyczne dla naszego bohatera przedmioty, to właśnie gadżety. Jest ich bez liku, a lista ta nie jest zamknięta – autorzy systemu zachęcają wręcz do kreowania własnych lub łączenia właściwości opisanych. Bo każdy Gadżet daje przynajmniej jeden bonus, a z czasem, jak nasza postać będzie się do niego coraz bardziej przywiązywać, można dołożyć następne. Fajne jest to, że gadżetu nie da się stracić permanentnie – nawet jeżeli coś zostanie postaci odebrane, to na początku następnej sesji zakłada się, że zostało przez nią odzyskane. No, chyba że utrata ta jest osią obecnej kampanii, ale Gadżety tego typu nie są przypisane do którejkolwiek postaci. Rozwiązanie mi się podoba, a sposób opisania Gadżetów zachęca wręcz do wplatania konkretnych wątków w przygodę – na przykład Sterowiec, aby móc wykorzystać jego zalety, musi pojawić się w przygodzie i zostać wpleciony w rozwój wydarzeń, tak aby miało to przysłowiowe ręce i nogi. Z drugiej strony istnieje grupa Gadżetów, które powinny dawać możliwość wykorzystania ich w możliwie najszerszym spektrum wydarzeń, a tymczasem ich

specyfika mocno to ogranicza. Dla przykładu Trofeum daje bonus do pewności siebie. Może nim być wypchany łeb jakiejś bestii, kolekcja statuetek za różne osiągnięcia czy biurko z nieprzyzwoicie wielkim blatem. Teraz się tylko zastanawiam, w jaki sposób taki Gadżet ma pomóc bohaterowi przy np. konfrontacji z dzikim plemieniem w głębokiej dżungli? Pewność siebie w takiej sytuacji jest przydatna i mechanicznie bonus się należy – wszak postać Gadżet posiada, prawda? Tylko jak to uzasadnić fabularnie? Inna rzecz, wszechobecne maszyny różnicowe. W jednym miejscu są zwykłymi Gadżetami pomiarowymi, zastępującymi przedmiot z jedną cechą, a w innym to mistyczne i wyjątkowe ustrojstwo, ocierające się o magię. To w końcu jak to jest?

Bogactwo, majątek i pieniądze. Jak nietrudno się domyślić, nasze postaci to nie byle kto, więc i pieniędzy po żydowsku się nie rozlicza. Każda postać ma pewien poziom Bogactwa – od 0 do 10 (i w wyjątkowych sytuacjach wyżej, ale na początku maksymalny pułap, to i tak 9, a minimalny 1).

Każdy poziom odwzorowuje pewien styl i poziom bycia oraz potrafi zapewnić konkretne środki. Kiedy nasz Dżentelmen ma Bogactwo 4, uchodzi za bogatego i stać go na własny paromobil czy wykwinną kolację w ekskluzywnej restauracji, natomiast postać koleżanki, z Bogactwem 9, jest bardzo bogata i ma posiłki przygotowywane przez sztab kucharzy, tylko ze świeżych produktów, a po mieście przemieszcza się jednym z wielu paromobili, limuzyną lub jeszcze czymś innym, słowem może wybrzydzać. Dodatkowo, kiedy postaciom w trakcie scenariusza jest coś potrzebne, wystarczy założyć, że to mają. Jeśli sytuacja tego wymaga, część majątku można szybko zamienić na coś niezbędnego – unikatowy przedmiot, finansowe wsparcie czy cokolwiek innego. System prosty i działa, a jednocześnie nie trzeba bawić się ze swoimi graczami w lichwiarza.

Reszta kroków tworzenia postaci jest oczywiście unikatowa dla Wolsunga, ale na tle innych systemów niczym zaskakującym się nie wyróżnia –



ot, wybieramy archetypy, profesję, rasę, narodowość, atuty i jeszcze kilka innych rzeczy. Całość zaś wpasowana jest w Wolsungową mechanikę i stanowi integralną część reguł zabawy. Zabawy w istic hollywoodzkim stylu.

Mechanika...

...podporządkowana jest jednej zasadzie – ma być widowiskowo. Nie bez przyczyny Wolsung ma podtytuł „Fabularna gra akcji”. I w sumie trudno się temu dziwić, ponieważ ciężko sobie wyobrazić Niezwykłe Damy i Niezwykłych Dżentelmenów w innych niż wyjątkowe sytuacjach.

Narzędzia dane nam przez autorów mają w tym pomóc. Ma być szybko, ma być widowiskowo, ma być dynamicznie i ma zrywać czapki z głów. Kino przygodowe pełną gębą – Indiana Jones wymieszany z Matrixem i Skarbem Narodów, przyprawiony odrobiną grozy (a jeśli trzeba, to nawet więcej niż odrobiną) i olbrzymimi ilościami steampunku. Plus, co tylko sobie wykombinujecie. Bo mechanika daje różne możliwości także i graczom – przy pomocy kart (używa się ich w trakcie rozgrywki) i żetonów (taki gadżet w mechanice) mogą oni wpływać na rozwój wydarzeń, mogą wprowadzać na scenę nowe postaci oraz pomagać sobie w sytuacjach kryzysowych (dla przykładu za żeton można znacznie poprawić sobie premię podczas praktycznie dowolnego testu). Mechanika jest dla graczy i ich postaci. Została skonstruowana tak, że utrata bohatera jest trudna i naprawdę trzeba się o to postarać, ale niezwykli ludzie nie giną w zwykły sposób. Owszem, odnoszą rany, które ograniczają ich możliwości, ale ma to służyć zaostreniu dramatyzmu w punkcie kulminacyjnym. Wyobrażacie sobie śmierć Indiany Jonesa? Ja nie potrafię.

Niestety mam pewne obiekcje dotyczące strony mechanicznej Wolsunga. Otóż, jak wiele innych współcześnie wydawanych gier fabularnych, także on przenosi konfrontacje społeczne na szczegółowo rozpisane etapy mechaniczne. Oczywiście autorzy zachęcają do wspierania testów opisami i

odgrywaniem, jednakże jeżeli ktoś nie będzie chciał tego robić, to mechanika pozwala rozstrzygnąć wszelkie dysputy, próby przegadania, przekonywania czy po prostu flirty na salonach za pomocą TYLKO kości i testów. Gracz chce przekonać baronową, że jest zaufanym człowiekiem i można go zostawić sam na sam z podopieczną – rzucamy odpowiednie testy i z ich wyników dowiadujemy się czy mu się udało czy nie. I nie musi on nic więcej robić. Moim zdaniem to słabość współczesnych mechanik, ponieważ umożliwiają one wyrzucenie *role playing* z *role playing games*. A przecież nie o to chodzi. Powiem więcej, na tak rozpisanej mechanice, jak w Wolsungu, swobodnie można zbudować kapitalną grę planszowo-przygodową, ponieważ umożliwia ona rozegranie dowolnej sytuacji – nieważne czy społecznej czy fizycznej – za pomocą odpowiednich testów.

Cokolwiek bym jednak nie powiedział, ważne jest tylko jedno – dobra zabawa. A ta, jak wspominałem na początku tej części tekstu, ma być widowiskowa.

Rozgrywka...

...ma zrywać czapki z głów. Pisałem o tym już przy mechanice – ma być widowiskowo. I nie tylko mechanika nastawiona jest na taki filmowy typ zabawy. Opisy państw, cały rozdział poświęcony prowadzeniu gry i sama konstrukcja świata jest temu podporządkowana. Każda część podręcznika ma pomagać osiągnąć jak najlepszy efekt odwzorowania filmów akcji. Autorzy nie wyjaśniają wielu spraw, nie zagłębiają się w metafizykę, nie tłumaczą, czym są maszyny różnicowe, wiwerny czy protezy golemiczne (czego akurat mi brakuje) – po prostu stawiają nas przed faktem i hajda na smoka! Bo Wolsung nie ma służyć odgrywaniu dramatu wewnętrznego postaci, nie ma być psychodramą i nie ma być realistyczny aż do bólu. To Magia Wieku Pary, widowiskowa i zapierająca dech w piersiach. Jeżeli chcesz wprowadzić na swoich sesjach potężne latające zamki, zrób to. Jeżeli potrzebujesz cyborga psychopaty, wprowadź go. Potrzebujesz armii golemów (jak Złota Armia), zagrażającej światu lub armii ożywieńców, a golem są jedyną szansą na ich powstrzymanie, zrób to. Chcesz, aby w powietrzu

unosił się gigantyczny sterowiec, niosący zamek, droga wolna. Nie zastanawiaj się czy to możliwe, czy fizyka na to pozwala, czy to realne. Nie myśl o tym, czym taki sterowiec miałby być zasilany, jakie ciśnienie musiałyby wytworzyć silniki parowe, aby unieść zamek, czy jak neurony łączą się z toporną mechaniką parowych protez golemicznych. Chcesz takich elementów na sesjach? To je wprowadzaj bez zbędnych pytań – są i już.

Ma być widowiskowo, ma być szybko i ma być tak, aby nerwy były napięte aż do rozwiązania punktu kulminacyjnego – potem, jak już nasi Dżentelmeni i nasze Damy strącą ów zamek, bo zagrażał on pałacowi Królowej Tytanii, wszyscy mają odetchnąć, udać się na salony i napić się dobrej brandy w doborowym towarzystwie, ponieważ tak właśnie robią Niezwykli Dżentelmeni i Niezwykłe Damy.

Podsumowanie

Wolsung na pewno nie jest systemem dla każdego. Nie wszyscy odnajdą się w widowiskowej, filmowej konwencji i nie wszystkim przypadnie do gustu taki steampunk. Osoby rządne teorii naukowych, wyjaśnień szczegółowych czy dokładnych opisów i uzasadnień działań każdego sprzętu w ogóle się tutaj nie odnajdą. Podobnie lubiący realizm rozgrywki, ponure opowieści czy przytłaczającą rzeczywistość. Wolsung zdecydowanie nie jest dla nich, mimo że takie rzeczy umożliwia, ponieważ jego świat ma zarys i elementy potrzebne do tego typu sesji. Mimo tego autorzy postawili na widowiskowość, na akcję oraz filmowe zagrania i właśnie takiemu rodzajowi zabawy podporządkowali wszystkie narzędzia w podręczniku. I wiecie co? Bardzo dobrze, bo lepiej zrobić coś pojedynczego i solidnie, niż tworzyć uniwersum ze wszystkim, bo jak jest wszystko, to niczemu nie poświęca się należytej uwagi i, *summa summarum*, wychodzi nie wiadomo co (jak w Klanarchii).

Wolsung podporządkowany jest jasnym regułom i nakierowany został na ściśle określony typ zabawy, w konkretnie zaplanowanych sceneriach. Każdy, kto

lubi taką zabawę, każdy, kto szuka tego typu rozgrywki i czerpie z niej radość, powinien więc po niego sięgnąć.



*Dziękujemy wydawnictwu Kuźnia Gier
za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji*

Komentarz do oceny

Wykonanie: Miękka oprawa, czern i biel, średnie ilustracje. Mimo że to nie przeszkadza i nadaje Wolsungowi specyficznego uroku, to jednak niezupełnie odpowiada współczesnym standardom wydawniczym rynku.

Miodność: Bardzo bogate uniwersum, dające olbrzymie możliwości i podsuwające niezliczoną liczbę pomysłów na przygody. Konkretny typ zabawy skierowany dla konkretnego odbiorcy.

Cena: Prawie pięćset stron naszpikowanych tekstem. Pod tym względem Neuroshima była pierwsza, a teraz do tego ekskluzywnego grona dołączył Wolsung. Super okazja to nie jest, ale biorąc pod uwagę zawartość podręcznika, cena jest bardzo atrakcyjna.

Wolsung: Magia Wieku Pary

opis świata - mechanika

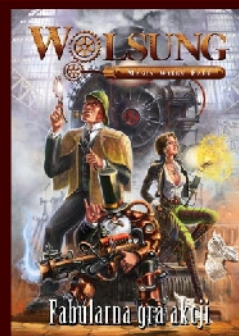


ilość stron / oprawa:

474 / miękka

linia wydawnicza:

Wolsung



Wykonanie

2.0_{/5}

Miodność

4.0_{/5}

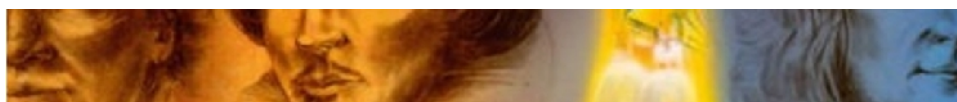
Cena

4.0_{/5}

59,90zł



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 29, luty 2010

w numerze między innymi:
Cywilizacja: Poprzez Wiek
Princes of the Sun
Earthdawn: Gamemaster's Guide



REBEL.PL
Centrum gier