

w numerze: wywiad z Maciejem "Luckiem" Sabatem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 29, luty 2010

gry planszowe:

CYWILIZACJA POPRZEZ WIEKI

RISE OF THE EMPIRES

PRINCES OF THE SUN

FINITO!

AQUARETTO

BLOOMING GARDENS

DRAGON'S ORDEAL

MIŚ, PSZCZOŁY I MIÓD

gry fabularne:

JESIENNA GAWĘDA

WOLSUNG: OPERACJA WOTAN

EARTHDAWN: GAMEMASTER'S GUIDE



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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

Wstępniak



Luty to ferie, ferie to wolne, wolne to narty, wyjazdy, siedzenie w domu, byczenie się przed telewizorem lub... gry planszowe! Aż grzech nie wykorzystać dwóch tygodni laby do planszówkowej podróży poprzez wieki, ubicia wrednego smoka lub zasadzenia kilku róż w ogródku. Gorzej, gdy nie macie ferii, bo wasze szkolne/studenckie czasy minęły już bezpowrotnie. Lepiej, jeśli doczekaliście się swoich pociech, ponieważ do nich skierowaliśmy w tym numerze również kilka propozycji – dla tych młodszych Misia, Pszczoty i Miód, zaś dla tych odrobinę starszych Aquaretto, wspaniałą grę dla całej rodziny.

Luty to również czas na sesję. Pierwszy ich rodzaj spędza sen z powiek wszystkim studentom, drugi wywołuje na ich twarzach uśmiech od ucha do ucha. A skoro sesja, to dlaczego nie w Earthdawn, albo całkiem świeżą kampanię do Wolsunga? A skoro już przy Wolsungu jesteśmy, to Lucek, jeden z jego twórców, postanowił nam o nim poopowiadać.

Zapowiada się wyjątkowo gorący luty, więc albo podkuj buty, albo zabieraj się do lektury i poczekaj na roztopy!

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.

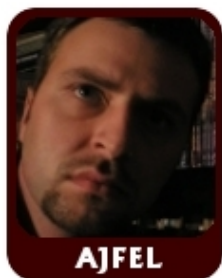
Nr 29, Luty 2010

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
10	Jeśli mógłbym przeprowadzić się do Lyonesse, to zrobiłbym to nawet jutro Wywiad z Maciejem 'Luckiem' Sabatem
14	Poprzez wieki do zwycięstwa Cywilizacja: Poprzez Wieki
21	Odkrycia i podboje Rise of the Empires
26	Niezachwiani, nieugięci, niezlomni A Game of Thrones LCG: Princes of the Sun
31	Jeden turla, wszyscy grają Finito!

33	Czas wejść do wody Aquaretto
36	Róża i jej kolce Blooming Gardens
39	Więcej nie zawsze znaczy lepiej Dragon's Ordeal
45	Rebel Times dzieciom Miś, Pszczoły i Miód
48	Opowieści w strugach deszczu Jesienna Gawęda
50	Naziści i smoki Wolsung: Operacja Wotan
54	Wyzwania godne Bohaterów Earthdawn: Gamemaster's Guide
59	Plany na marzec czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Nowe gry od wydawnictwa Galakta

Wydawnictwo Galakta stopniowo ujawnia nam kolejne ambitne plany na ten rok. Najświeższa wieść, która w ciągu ostatnich dni obiegiła Internet, to informacja o polskiej edycji dużej przygodowej planszówki Middle Earth Quest. Niepowtarzalny świat z kart powieści J.R.R.Tolkiena i jakoś wydania według dzisiejszych standardów Fantasy Flight Games, czyni zapowiadany produkt nie lada gratką dla koneserów przygodowych gier planszowych. To jednak nie koniec pozytywnych informacji od Galakty. Po raz pierwszy wydana zostanie po polsku gra karciana w formie LCG, a będzie nią Warhammer: Invasion. Wybór świetny, ponieważ to najnowsza gra tego typu, od chwili premiery zbierająca bardzo pochlebne opinie. Galakta zapewnia, że tempem wydawania spolszczonych dodatków dotrzyma kroku wydawcy zza oceanu. W połowie roku powinna się także ukazać gra planszowa o tytule Zagłada Atlantydy. Jest to

całkowicie polski projekt, opowiadający o rywalizacji szlacheckich rodów o miejsca na statkach ewakuacyjnych. Gra przeznaczona będzie dla 2 do 5 graczy, na stronie wydawnictwa można przeczytać więcej informacji o tym ciekawie zapowiadającym się produkcie i obejrzeć przykładowe grafiki.

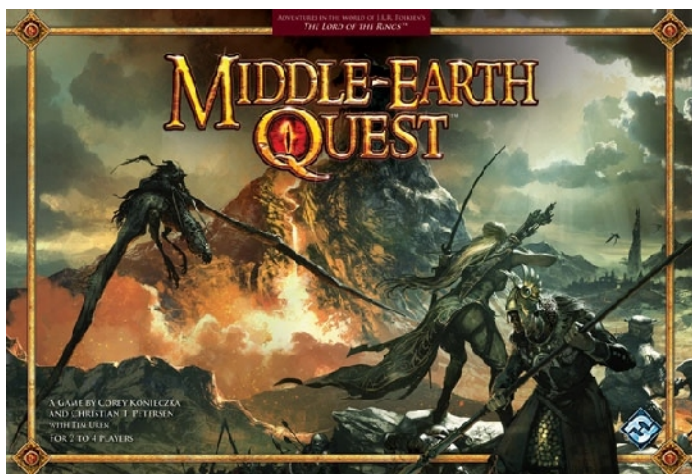
Nowe gry od wydawnictwa Rebel

Wydawnictwo Rebel również nie próżnuje, dzięki czemu fani planszówek mogą liczyć na kolejne polskie edycje świetnych gier. Wśród zapowiedzi pojawiła się Fauna - znakomita gra familijna autorstwa Friedemanna Riese, Crazy Dancing - ciekawa party-game stworzona przez Nicolasa Thiou i Xaviera Duthillieux oraz Dungeon Lords, opracowany przez Vlaadę Chvatila niekwestionowany hit ostatnich targów w Essen (recenzję tej gry przeczytanie na łamach Rebel Timesa już za miesiąc).

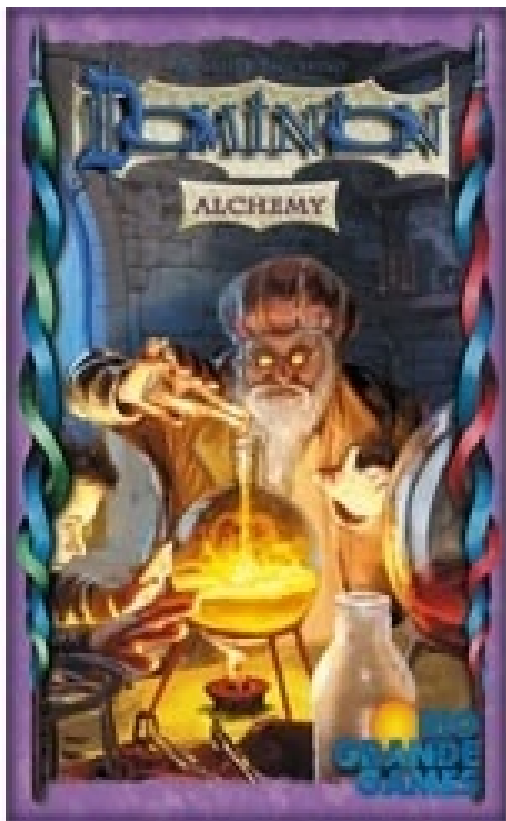


Kolejne dodatki do Dominiona

Wydana przez Rio Grande Games, świetna gra karciana Dominion błyskawicznie po premierze zyskała całe rzesze fanów. Wśród najważniejszych atutów gry najczęściej wymienia się bardzo wysokie



replayability, osiągnięte dzięki innemu zestawowi kart królestwa w każdej rozgrywce. Kolejne produkty serii mają na celu jeszcze bardziej spotęgować odmienność rozgrywek, uatrakcyjnając pierwotne zasady i wprowadzając całą masę jeszcze bardziej zróżnicowanych kart. Dopiero co zdążyliśmy się oswoić z drugim zestawem, wydanym pod nazwą Dominion: Intrigue, a już na rynku od paru miesięcy dostępny jest kolejny, o tytule Dominion: Seaside. Kolejnym produktem serii będzie Dominion: Alchemy, ale zanim zdążymy się nim nacieszyć, to jeszcze w tym roku (na odbywające się jesienią targi w Essen) ma być gotowy dodatek Dominion: Prosperity. To niewątpliwie dobre wieści dla osób nałogowo grających w tę sympatyczną karciankę o budowie królestwa. Nie jestem jednak chyba odosobniony w przekonaniu, że ciężko za wydawcą nadążyć. Szybciej wychodzą nowe produkty serii, niż jesteśmy w stanie je w pełni wyekspluatować i faktycznie poczuć potrzebę urozmaicenia rozgrywek nowymi kartami.



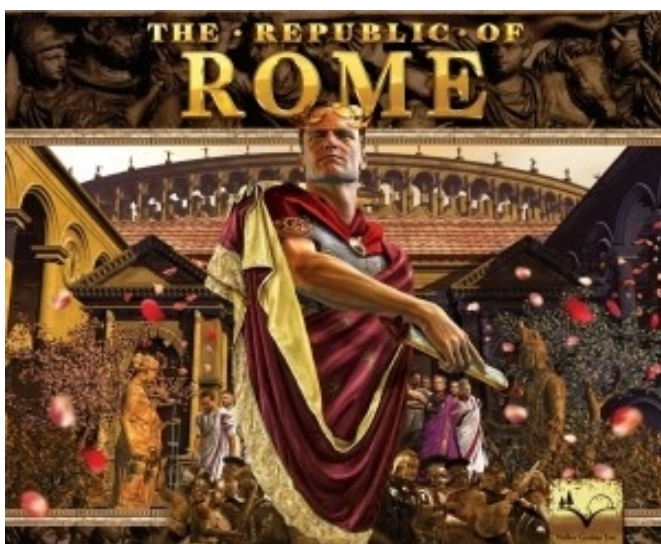
Przybywa potworów na polach BattleLore

BattleLore to wypełniona po brzegi figurkami strategiczna gra o bitwach w klimatach fantasy. Pierwotnie wydana została przez Days of Wonder, obecnie linię dodatków rozwija Fantasy Flight Games, które wyraźnie więcej uwagi poświęca innym produktom. W ciągu ostatnich miesięcy fani serii mają jednak trochę więcej powodów do radości. Po dodatku Heroes, niedawno na półki sklepów trafił BattleLore: Dragons Expansion, jak sama nazwa wskazuje wprowadzający na pola bitew smoki (konkretnie trzy rodzaje potężnych jaszczurów). Potworów wspierających armie nie było dotychczas zbyt wiele, z tego względu „smoczy dodatek” jest interesującą propozycją. To jednak nie koniec bestii na polu bitwy, kilka dni temu bowiem zapowiedziano wydanie BattleLore: Creatures Expansion, który będzie zawierał figurki i zestaw komponentów umożliwiających wprowadzenie do gry kolejnych trzech bestii.



Powraca Republika Rzymu

Republic of Rome to klasyczna, pełna wielkiej polityki gra strategiczna o intrygach w Senacie Rzymu. Po dwudziestu latach, za sprawą wydawnictwa Valley Games, powraca nowa, poprawiona edycja tej wyjątkowej gry. Nowa szata graficzna, poprawione zasady, wysoka jakość komponentów, wszystko to powinno zachęcić do zakupu fanów złożonych gier strategicznych, którym nie straszne są wielogodzinne, pełne intryg i blefu zmagania nad planszą.



Wojny napoleońskie w wydaniu FFG

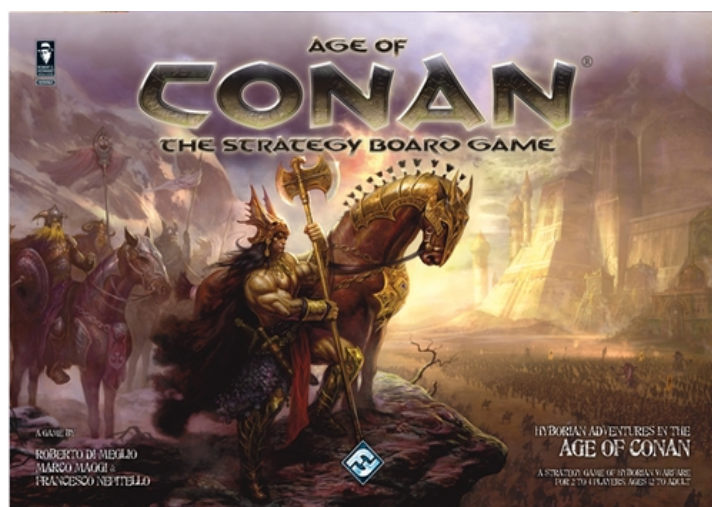
Fantasy Flight Games zapowiedziało nową, interesującą grę wojenną, tym razem osadzoną w czasach napoleońskich. Plansza pokryta siatką dużych heksów, po których przesuwamy regimenty wojsk (świetnie wykonanych, plastikowych figurek) - całość na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl Tide of Iron. Gra ma dawać sporo możliwości taktycznych przy intuicyjnych i łatwych do

opanowania zasadach. Pod tytułem Battles of Napoleon możemy spodziewać się serii produktów, z których pierwszy, zatytułowany The Eagle and the Lion, da nam możliwość rozegrania dziesięciu historycznych scenariuszy, obrazujących bitwy toczone przez Francję i Anglię.



Powstaje dodatek do Age of Conan

Docierają do nas pierwsze przecieki na temat prac nad pierwszym dodatkiem do łączącej strategiczne i przygodowe elementy planszówki Age of Conan. Tytuł rozszerzenia brzmieć będzie Adventures in



Hyboria, a wprowadzone przez niego modyfikacje zasad bardziej wyeksponują w rozgrywce rolę tytułowego barbarzyńcy.

Zostań Menadżerem

Ukazała się polska edycja Power Grid: Factory Manager, świetnej gry ekonomicznej, której premiera miała miejsce pod koniec ubiegłego roku na targach gier Spiel w niemieckim Essen. Polska wersja nosi tytuł Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem. Podobnie jak wcześniej Wysokie Napięcie, pojawiła się w sklepach nakładem wydawnictwa Lacerta.



Ruszył plebiscyt na Grę Roku 2010

Na stronie plebiscytu nagroda.gry-planszowe.pl opublikowana została już lista gier zakwalifikowanych do tegorocznego plebiscytu na Grę Roku, który już po raz szósty w otwartym głosowaniu wyłoni najbardziej interesujące gry planszowe, wydane w Polsce w ubiegłym roku. W tym roku nieco zmieniła się formuła konkursu, o czym można przeczytać na wspomnianej wyżej stronie. Każdy będzie mógł oddać swój głos w otwartym plebiscycie, który ruszy na początku marca, zaś uroczyste ogłoszenie wyników nastąpi w dniach 17-18 kwietnia w Gdyni, w czasie Festiwalu GRAMY.



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...

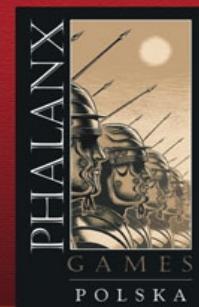
Jako głowa magnackiej rodziny, będziesz dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowej do działania na Twoje rozkazy. Za ich pomocą zwerbujesz wojska, wyślesz zbrojne wyprawy na sąsiadów Rzeczypospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

Na prestiż Twojego rodu wpłynie sława zdobyta w wojnach, ilość ufundowanych miast, kolegów, wielkość ordynacji, a nawet wydatki na dobra luksusowe. Zwycięzys, 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 przeznaczą zasoby na walkę o dominację nad innymi graczami? Czy wesprzesz Króla i ruszysz wraz z nim na odsiecz Wiednia, czy raczej zerwiesz Sejm i najedziesz latyfundia innych graczy?

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

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



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

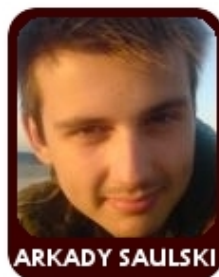
Wywiad

z Maciejem 'Luckiem' Sabatem

Jeśli mógłbym przeprowadzić się do Lyonesse, to zrobiłbym to nawet jutro



Maciej 'Lucek' Sabat rocznik przedwojenny, kielczanin naturalizowany w Krakowie. Z wykształcenia polonista i edytor, wykonywał więcej zawodów, niż, jak mówi, jest w stanie zliczyć. Wielki entuzjasta technologii, miłośnik gier wszelkiego rodzaju. Hobby zmienia średnio raz na dwa miesiące, ale w centrum jego zainteresowań wciąż pozostaje kino klasy B, muzyka, rekonstrukcja historyczna i design. Stały współpracownik wydawnictwa Kuźnia Gier. Współautor Wolsunga: the Boardgame i Wolsunga: Magia Wieku Pary. Wielki fan konwentów.



Witaj Lucek! Skończyłeś Wolsunga, Operacja Wotan także już leży na półkach. Co teraz? Jakie masz plany na bliższą przyszłość?

Maciej Sabat: Cześć Arkady. Pewnie się zdziwisz, ale ciągle nie do końca wierzę w to, że po latach udało nam się dopiąć

swego i wydać podręcznik oraz pierwszy dodatek. Ale tak naprawdę przed nami ciągle masa pracy - żeby gra żyła, trzeba ją stale wspierać, rozwijać i dbać o graczy i fanów. Jeśli idzie o moją działkę - borykam się ciągle z mechaniką larpową, szlifując kolejne jej wersje. Oprócz tego zajmuję się tworzeniem fajnych materiałów dodatkowych, które będziemy umieszczali na stronie. Jeśli pamiętasz nasz wolsungowy magazyn - Lyonesse Crystalograph, to szykuj się na jego odświeżoną wersję.

Z kolei przed całym zespołem stoi praca nad dodatkami. Na ten rok zaplanowaliśmy wydanie całkiem sporej ilości (jak na polskie standardy) rozszerzeń. Naszym niedoścignionym wzorem jest Neuroshima, mamy plan kiedyś zrównać się ilością podręczników. Zaczniemy od opisu pewnego Miasta, a potem sprawy potoczą się jeszcze fajniej. No i na koniec współpraca z Micro Art Studio - chłopaki robią dla nas rewelacyjne figurki, grzechem byłoby, gdyby miały służyć tylko do stania na półce.

A.S.: .. Świat Wolsunga pojawił się wpierw w grze planszowej, dlaczego uznaliście, że nadaje się on także na system RPG?

M.S.: Wolsung od początku istniał jako świat do gry fabularnej - Artur 'Garnek' Ganszyniec zaczął nad nim pracować w okolicach 2000 roku. Planszówka jest pomysłem dużo późniejszym. Kiedy rozpoczęliśmy współpracę z Kuźnią, okazało się, że pisanie tekstu i zbieranie ilustracji potrwa trochę, więc postanowiliśmy wydać grę planszową. W założeniu miało to podtrzymać zainteresowanie tytułem. Chcieliśmy się też zmotywować do działania, w końcu współpraca z

Kuźnią to któraś z kolei próba wydania naszej gry. Poza tym steampunk jest bardzo atrakcyjny wizualnie i w planszówce, gdzie jest masa rysunków, wypada naprawdę sycąco. Zrobiliśmy ładną i fajną grę o casualowym poziomie komplikacji, która dość dobrze przyjęła się w Polsce i bardzo dobrze za granicą - co na pewno zwiększyło morale zespołu przy pracy nad podręcznikiem do RPG. Najzabawniejsze są reakcje hardkorowego planszówkowego getta, dla których Wolsung: the Boardgame to gra niewiele lepsza (a pewnie gorsza) od chińczyka. Na szczęście posarkiwania pięciu nerdów bardzo błedną, postawione przy dziesiątkach pozytywnych recenzji i komentarzy normalnych graczy. Tak samo jest z grą fabularną - trzech głośno krzyczących antyfanów a z drugiej strony - top 5 sprzedaży na Rebelu. Klienci głosują portfelami, rynek weryfikuje - i to jest piękne.

A.S.: Świat Wolsunga jest niezwykle bogaty, a przy tym wprowadza czytelnika w pewną grę cytatami i archetypami. Każdy, kto interesuje się historią i obyczajowością przełomu wieków XIX/XX będzie wniebowzięty, ale gracze przyzwyczajeni do tradycyjnego zabij orka/zastrzel mutanta mogą czuć się trochę wyalienowani. Jak zachęcić ich do wejścia w ten świat?

M.S.: O rany... To nie jest tak, że trzeba być erudytą i specem od historii obyczajowości XIX wieku. Wszystko, co potrzeba do grania w Wolsunga to tak naprawdę kilka popkulturowych klisz. Mamy zresztą z Garnkiem opracowaną metodę wprowadzania świeżych graczy w uniwersum. Wystarczy powiedzieć: "Kojarzysz Sherlocka Holmesa i Kubę Rozpruwacza? Widziałeś Ligę Niezwykłych Dżentelmenów i Indianę Jonesa?" Przykład - Maciek 'sqva' Zasowski, nasz Kuźniowy guru od wizualizacji jest typowym rpgowym konsumentem - lubi Warhammera i westerny a do tego nie siedzi w steampunku. Po pięciu minutach wyjaśnień wyskoczył ze świetnym konceptem postaci, a na sesji robił niesamowicie klimaciarskie akcje przy udziale swojej flotyli sterowców. Źródła, z których czerpaliśmy inspiracje i cytaty funkcjonują w kulturze popularnej, znakomita większość graczy

od razu łapie, o co chodzi. Doświadczenia z Parowych Opowieści (inicjatywa prowadzenia Wolsunga na konwentach) pokazują, że dwie minuty wyjaśnień wystarczają. Hej, w końcu wszyscy wychowaliśmy się na "Tomkach" czy "W pustyni i w puszczy" - a to przecież czysty Wolsung. Ten obraz gracza-manczka, nastawionego na żarcie chipsów i fragowanie kolejnych mobów, to jest amerykańska fikcja, u nas nigdy nie było tradycji dungeonów. Oczywiście, można grać na poziomie maksymalnego odwzorowania świata, karać graczy za używanie niewłaściwych łyżeczek do deserów i nieodprasowane džinsy. Ale domyślny, bazowy setting ma niski próg wejścia.

A.S.: "Fabularna gra akcji", czytamy na okładce podręcznika, tymczasem muszę powiedzieć, że grając w Wolsunga, ostatnie, na co mam ochotę to akcja - wolę zasiąść nad deską kreślarską i tworzyć nowe maszyny, parowe bestie i inne tego typu urządzenia. Wolsung w jakimś stopniu premiuje kreatywność, dlatego więc na okładce widnieje opis umieszczający system w zupełnie innej niszy?

M.S.: Każdemu według potrzeb. Świat, jaki prezentujemy w podręczniku, jest nastawiony właśnie na akcję. Strzelaniny, pościgi, wybuchy i niewiarygodne, heroiczne wyczyny. Wiktoriańskie czasy to przepiękna estetyka do bondowskich historii, o wiele ładniejsza i przyjemniejsza, niż XX wiek. I tutaj chyba jest źródło Twojej potrzeby - te wszystkie elementy zdobnicze, kute balustrady, witraże w oknach golemów bojowych. Szlachetne materiały - drewno, skóra, mosiądz - a nie plastikowe odlewy, masowa produkcja od sztancy. Naturalną potrzebą człowieka jest potrzeba piękna, a wiktoriańska-steampunkowa estetyka to piękno niezaprzeczalne. A co do kreatywności - widziałeś film Michaela Davisa z Moniką Belucci i Clivem Owenem - "Tylko strzelaj" (Shoot 'Em Up)? Tam jest cholernie dużo akcji, którą ciężko określić inaczej, niż kreatywna. No, chyba, że "wykopana w kosmos". Pościgi, strzelaniny, sterowce, wielkie pociągi, gigantyczne golem-y bojowe - ciężko w takim świecie nie grać przygód akcji.

A.S.: Skąd inspiracje? Gdy czytam opis świata nasuwa mi się na pewno jedna - historia. Ale chyba nie tylko z niej Wolsung czerpie pełnymi garściami, czyż nie?



M.S.: W podręczniku wymieniliśmy całą masę źródeł, które polecamy graczom i mistrzom gry. Czerpaliśmy z wszystkiego, co jest fajne - od powieści Juliusza Verne, przez historie o Sherlocku Holmesie, westerny, Cthulhu, całą masę pulpowych opowieści z początków wieku, z King Kongiem i Księżniczką Marsa na czele. Oraz, rzecz jasna, mnóstwo współczesnych rzeczy - komiksowy Hellboy, filmy - Liga Niezwykłych Dżentelmenów, Sky Kapitan i świat jutra czy powieści takie jak Maszyna różnicowa. Jest cała masa świetnych rzeczy w tym klimacie, nie chcę zdradzać za dużo sekretów, ale niedługo wspomozemy naszych Czytelników także i na tym polu. Historia do nas trafia trochę wtórnie - przefiltrowana przez literaturę i film. Owszem,

niektóre wydarzenia (Wojna), miejsca i postaci inspirowane są bezpośrednio, ale najczęściej najpierw jest klisza kulturowa, coś, co znane jest wszystkim konsumentom popkultury.

A.S.: Pomówmy chwilę o storylinii Wolsunga. Każdy system RPG ma prowadzoną pewną storylinię - w podręcznikach, dodatkach, Internecie. Jak to będzie wyglądało w Wolsungu - obmyślcie już jakieś wydarzenia, które zmieniają świat gry?

M.S.: To ciężki temat. Każda próba zmian okupiona jest straszliwą walką. Garnek jest zdeklarowanym wrogiem jakichkolwiek storylinii. Ale to ma swoją dobrą stronę - każda koncepcja musi być naprawdę przemyślana i dobrze zaprojektowana, żeby oparła się konstruktywnej krytyce Artura. Założyliśmy sobie kiedyś, że nasze storylinie rozwijać będą fani. Wydarzenia, które będą miały miejsce na 'storyliniowych' larpach będziemy wrzucać do Wolsunga. W końcu jest to tak samo świat nasz, jak i graczy. Mamy już parę planów i koncepcji na to, co się stanie w najbliższej przyszłości. Na pewno nie będziemy szarżować i robić dużych zmian na samym początku. Co będzie później - zobaczycie.

A.S.: Jeszcze o storylinii - czy rzeczywista historia naszego świata będzie dla Was jakąś inspiracją? Wydaje mi się, że takie wydarzenia jak eksploracja i podbój Afryki lub otwarcie się Japonii na świat i wojna z Rosją w 1905 roku wspaniale byłoby zobaczyć w Wolsungowej konwencji!

M.S.: Podbój Lemurii już się dzieje, właśnie w tym historycznym stylu. To samo jest w zasadzie z resztą kolonii. Z kolei rewolucji nie planujemy zbyt szybko - za bardzo namieszałyby w układzie świata i zmieniła konwencję. Jak zauważysz, wszystkie filmy przygodowe rozgrywają się w takim nibyczasie, nie do końca określonym, w miejscu dzikim i odległym, ale niekoniecznie nazwanym. Wrzucenie tu ostrych podziałów, twardych faktów strzaskałoby tę iluzję. A to właśnie ona jest esencją naszej gry. Duże zmiany

pewnie będą zachodziły, ale na razie są poza planem wydawniczym.

A.S.: Przejdźmy do estetyki gry. Jak wybieraliście grafików do systemu? Czy była jakaś wyklarowana wizja plastyczna Wolsunga, czy raczej pomysł na jego "wygląd" ewoluował?

M.S.: Dookreślenie wyglądu świata od zawsze było dla nas problematyczne. Przykład - wiwerny. W świecie Wolsunga są one odpowiednikami samolotów. To golemiczne maszyny, poruszające się dzięki pracy skrzydeł. Wsiada się do nich, mogą przewozić nieduży ładunek oraz, w zależności od modelu, kilku pasażerów. Są warianty bojowe, w stylu Czerwonego Barona i asów walk powietrznych pierwszej wojny światowej.

Wiemy, co robią, jak działają, dlaczego i po co. Natomiast ani Garnek, ani ja tak do końca nigdy nie mieliśmy pomysłu, jak one wyglądają. Na szczęście pojawił się Michał 'teli' Teliga, który zaczął robić dla nas pierwsze ilustracje. Opad szczęki - i już na stałe Wolsung zyskał ten lekko pokręcony, oniryczny klimat.

Od pewnego momentu wszystkie niemerytoryczne kwestie oprawy graficznej przejęło Wydawnictwo. Tworzyliśmy opisy ilustracji, jakie według nas były potrzebne do tekstu, a potem sprawę przejmował Michał 'Puszon' Stachyra z Kuźni - kontaktował się z rysownikami, rozsyłał zamówienia, dbał o terminy. W odpowiednim momencie grafika trafiała na naszą wewnętrzną listę, omawialiśmy ją dokładnie, sugerowaliśmy zmiany - lub od razu akceptowaliśmy. Ten model jest bardzo dobry - trafia do nas rysunek, my go bierzemy lub odsyłamy do poprawki. To wygodne, mieć dobrego producenta.

A.S.: Jak wyglądała praca nad pisanem podręcznika? Rodził się w bólach czy może pisanie szło lekko?

M.S.: Garnek napisał większość tekstu do nowej edycji. Ja zajmowałem się częścią opisu świata, obsadą i paroma drobniejszymi rzeczami.

Wszystko to było już kiedyś powiedziane, poprowadzone i czasem nawet zapisane (w poprzednich, niewydanych edycjach) - teraz trzeba było to tylko napisać. A z pisanem czasem jest tak, że idzie świetnie, a czasem tak, że lepiej sobie żyły podciąć - będzie mniej bólu. Spięliśmy się i napisaliśmy prawie półtora miliona znaków. Nie było innej opcji. Najwięcej problemów - ale i największe wyzwanie - to rozdział dla MG. Jest tam naprawdę dużo solidnej wiedzy z dziedziny tworzenia scenariuszy (warto zaznaczyć, że Artur jest autorem scenariusza do komputerowego Wiedźmina, więc zna się na rzeczy).

A.S.: Wolsung bez wątpienia niczego nie udaje - nie stara się na pewno być systemem depresyjnym, mrocznym, czyli utrzymanym w typowej dla polskiego RPG estetyce. Dlaczego zdecydowaliście się na lżejszy ton?

M.S.: Zaczę trochę naokoło. Najfajniejszą rzeczą w grach fabularnych jest to, że można grać dokładnie w to, co się chce. Horror, epickie fantasy, splatterowa komedia, kryminały - każdy znajdzie coś dla siebie. A najfajniejszą rzeczą w projektowaniu gier jest to, że można masie ludzi pokazać, jakie gry się lubi. Po prostu napisaliśmy system, w który uwielbiamy grać. Setki sesji za nami - i wciąż mamy ochotę eksplorować świat Wolsunga. Klimat fantastycznych przygód, pięknej techniki, tajemniczej magii, ubrany w stereotypy z pulpowych historyjek - nie ma nic fajniejszego na świecie.

A.S.: I ostatnie pytanie - czy twórca Wolsunga chciałby zamieszkać w świecie, który wymyślił?

M.S.: Jasne! Bardzo lubię nowe miejsca. Jeśli mógłbym przeprowadzić się do Lyonesse, to zrobiłbym to nawet jutro.

□

Cywilizacja: Poprzez Wiek

Poprzez wieki do zwycięstwa



Cywilizacja Sida Meiera to klasyka komputerowych gier strategicznych. Gra, w którą tysiące osób na całym świecie zagrywały się przez lata oraz doskonały przykład tego, jak powinno się tworzyć grywalne tytuły. Założenia Cywilizacji są bardzo proste – na początku posiadamy zaledwie garstkę osadników, którymi zakładamy pierwszą osadę, później zaś, poprzez wieki, rozwijamy się w prawdziwą cywilizację: kolonizujemy nowe terytoria, prowadzimy wojny, dokonujemy postępów technologicznych, dbamy o zadowolenie naszych poddanych, zmieniamy ustroje polityczne itd. W 2006 roku Vlaada Chvátil postanowił przenieść pomysł Sida Meiera na pole gier planszowych i stworzył Cywilizację Poprzez Wiek, tytuł spod znaku *euro*, który, choć inspirowany Cywilizacją, nie stara się być jej kopią. Poprzez Wiek to w pełni niezależna gra, proponująca rozrywkę spod znaku ścisłej

dyscypliny intelektualnej, w której każdy ruch ma znaczenie, a każda nieprzemyślana decyzja może wiele kosztować.

Antyk, czyli podstawy rozwoju

Nie od dzisiaj wiadomo, że dobra gra *euro*, to przede wszystkim dobrze sprawdzający się silnik. Jeśli na tym polu istnieją jakieś niedociągnięcia, bardzo często gry „nie działają” tak, jak powinny i po kilku partiach lądują na półce. Poprzez Wiek to gra, która na szczęście nie zalicza się do tej niechlubnej kategorii – jej zasady są bardzo dobrze przemyślane i intuicyjne.

Dwa podstawowe zasoby występujące w grze to ludność (żółte sześciany) i surowce (sześciany niebieskie). Oba posiadają swoje banki zasobów na karcie cywilizacji każdego z graczy. To pierwsza ważna uwaga: w Poprzez Wiek nie istnieje wspólny bank zasobów, a ich ilość jest ściśle ograniczona (limit ten można jednak podnosić, chociażby poprzez kolonizację nowych terytoriów). Surowce w banku nic jeszcze jednak nie dają i żeby móc z nich skorzystać, należy zwiększyć populację (przeznaczając na ten cel zasoby uzyskane z farm) lub wydobyć surowce w kopalniach (zarówno żywność, jak i inne zasoby oznaczane są przez niebieskie sześciany; wszystko zależy tutaj od tego, gdzie zostały one wyprodukowane). Mechanika gry polega zatem na przesuwaniu robotników (symbolizowanych przez żółte sześciany) z banku na pole wolnych robotników i późniejsze ich przydzielanie do określonych zadań (farmy, kopalnie, budynki użyteczności publicznej i wojsko). Robotnik przydzielony na pole Farmy będzie produkował jeden niebieski sześcian oznaczający żywność, na pole Kopalni jeden sześcian surowców naturalnych itd.

Farmy i Kopalnie dostarczają dwóch podstawowych zasobów, za pomocą których gracze budują swoje cywilizacje. Produkcję z farm wykorzystuje się do zwiększenia ilości dostępnych

robotników i ich późniejszego utrzymania, surowcami z kopalń płaci natomiast za wszystko inne – rekrutację wojska, budowanie większej ilości Farm i Kopalń oraz Budynki Publiczne. Czym są Budynki Publiczne? To miejsca, które dostarczają trzech innych, niezwykle istotnych zasobów. Po pierwsze punktów kultury, dzięki którym wygrywa się grę (gracz z największą ich liczbą zostaje zwycięzcą), po drugie punktów nauki, za pomocą których wynajduje się nowe technologie, po trzecie zaś zadowolenia, które staje się niezbędne, gdy zasoby żółtego banku sukcesywnie maleją. Ostatnim współczynnikiem, opisującym cywilizację jest jej siła militarna, która, ogromnie upraszczając, zależy od siły armii. I tutaj zachodzi identyczna zależność, jak powyżej – każdy żółty sześcian symbolizujący oddział wojskowy, dostarcza określonej liczby punktów siły militarnej.

Podstawę mechaniki zarządzania surowcami i podejmowania działań zamyka ustrój polityczny naszej cywilizacji. Początkowo jest to Tyrania, która dostarcza czterech akcji cywilnych i dwóch militarnych. Cóż to oznacza? Akcje cywilne wykorzystujemy do podjęcia większości działań dostępnych w grze, zazwyczaj w relacji 1 do 1. Za jedną akcję cywilną dokonamy więc rekrutacji jednego wolnego robotnika z żółtego banku zasobów, za drugą stworzymy z niego farmera/górnika/filozofa/kapłana, za trzecią zagramy kartę cywilną z ręki (o tym już za chwilę) itd. Akcje cywilne to główny środek płatniczy za podejmowane działania. Akcje militarne działają na podobnej zasadzie: również są środkiem płatniczym, tyle że związanym z wszelkimi aspektami militarnymi (rekrutacja nowych jednostek wojskowych, wypowiedzanie wojen i agresji oraz dobieranie kart militarnych pod koniec tury). Każdy ustrój informuje nas również o maksymalnej liczbie Budynków Publicznych każdego rodzaju, jaką można wybudować – Tyrania pozwala na maksymalnie dwa, najbardziej zaawansowane ustroje (np. Demokracja, Komunizm) na maksymalnie cztery.

Mechanika w Poprzez Wiek działa bardzo dobrze. Przede wszystkim szybko dywersyfikuje cywilizacje budowane przez graczy – ten, kto wybuduje więcej Kopalń, będzie otrzymywał więcej surowców, ten, kto skupi się na Laboratoriach, będzie miał większy przyrost nauki itp. Mimo że na pierwszy rzut oka może się wydawać, iż najlepiej mieć zawsze najwięcej surowców, bo dzięki nim budujemy niemalże wszystko, bardzo szybko okazuje się, że zaniehbując inne dziedziny cywilizacji możemy nie mieć na co ich wydawać. Tworzenie wielu Farm i rekrutacja wciąż nowych wolnych robotników również może okazać się złym pomysłem, ponieważ zabraknie surowców, żeby ich wszystkich gdzieś przydzielić. Poprzez Wiek promuje przemysłane zarządzanie dostępnymi nam zasobami i ich dynamiczne dostosowywanie do zmieniających się potrzeb.



Średniowiecze, czyli początek rozwoju

Poznaliśmy już podstawy, na jakich opiera się gra, czas więc na przedstawienie opcji, które oferuje. Cała zabawa opiera się na dwóch taliach kart – talii cywilnej i militarnej – podzielonych na cztery okresy historyczne, tj. Antyk (talia A), Średniowiecze (talia I), Odrodzenie (talia II) i Czasy współczesne (talia III). Oczywiście jest to podział bardzo umowny, Poprzez Wiek nie opiera się bowiem na idealnym

odwzorowywaniu wydarzeń historycznych. Głównym kryterium jest tutaj raczej postęp technologiczny, więc same granice epok nie pokrywają się z tymi znanymi z podręczników historii.

Talia kart cywilnych określa, co dana cywilizacja może zrobić, wybudować i wynaleźć, aby zbliżyć się do ostatecznego celu, jakim jest największa liczba punktów kultury. Dostępne karty dzielą się na: Wydarzenia, które, najogólniej rzecz ujmując, ułatwiają rozwój (np. pozwalają na tańsze budowanie Budynków Publicznych lub dodają punkty kultury/nauki); Liderów, czyli ważne osobistości, oferujące wiele korzyści (choćby podniesienie liczby możliwych do wykonania akcji cywilnych czy większy przyrost punktów kultury na turę); Cuda, tj. ważne dla historii świata budowle lub wynalazki, takie jak Wiszące Ogrody i Internet (Cuda oferują po wybudowaniu stałe korzyści, które nie wymagają do działania żadnych żółtych znaczników) oraz Karty Technologii, tj. najważniejsze karty w całej grze, ponieważ w Poprzez Wieki nie da się wygrać bez odpowiedniego ich dobierania i zagrywania.

Karty Technologii z każdej kolejnej epoki pozwalają przede wszystkim czerpać coraz większe korzyści z produkcji zasobów w Farmach, Kopalniach i Budynkach Publicznych. Dla przykładu Żelazo, technologia Kopalni z I epoki, pozwala na znacznie ulepszoną produkcję surowców. Każdy żółty znacznik na niej umieszczony będzie produkował jeden niebieski o wartości dwóch surowców, a nie, jak w Antyku, jednego. Metoda Naukowa, Laboratorium z epoki II, pozwala na produkcję trzech punktów nauki na turę za każdy żółty znacznik, a nie, jak w antycznej Filozofii, jednego. I tak dalej. Dodatkowo od I epoki dochodzą nowe typy Budynków Publicznych, tj. Biblioteki (produkujące punkty kultury i nauki), Areny (zwiększające zadowolenie i siłę militarną) oraz Teatry (produkujące duże ilości punktów kultury), to zaś jeszcze bardziej różnicuje budowane przez graczy cywilizacje.

Identycznie działają karty Technologii Wojskowych, które zwiększają potencjał budowanych armii. Od I epoki zaczynają się one zresztą różnicować, ponieważ do gry wprowadzone zostają dwa dodatkowe typy jednostek wojskowych. Na początku rozgrywki każdy z graczy dysponuje jedynie piechotą (Wojownikami), jednak bardzo szybko liczba dostępnych opcji zwiększa się o kawalerię i jednostki strzelające (w III epoce dochodzi jeszcze lotnictwo). Dla przykładu, Nowoczesna Piechota (technologia piechoty z III epoki) zapewnia pięć punktów siły militarnej za każdy żółty żeton, a nie jeden, jak ma to miejsce w przypadku antycznych Wojowników.



Innym rodzajem Kart Technologii są Technologie Specjalne. Te ogólne karty mają wpływ na funkcjonowanie budowanej przez danego gracza cywilizacji. Murarstwo na przykład obniży koszty wznoszenia budynków publicznych i pozwoli na budowę większej ilości etapów Cudów jedną akcją cywilną, a Wymiar Sprawiedliwości dorzuci do niebieskiego banku trzy znaczniki i doda jedną akcję cywilną. Jednym słowem, Technologie Specjalne ułatwiają w znacznym stopniu rozgrywkę, jednak nie przesądzają o jej ostatecznym wyniku.

Ostatni typ Kart Technologii to ustrój polityczny, który w Poprzez Wieki ma ogromne znaczenie, określa bowiem ilość dostępnych dla danego gracza

akcji cywilnych i militarnych oraz ilość możliwych do wybudowania Budynków Publicznych. Praktycznie nie da się wygrać, pozostając w początkowej Tyranii – wraz z rozwojem rozgrywki mała liczba dostępnych akcji cywilnych bardzo szybko spowoduje, że zacofana pod tym względem cywilizacja przestanie się liczyć.



Dobranie karty cywilnej kosztuje od jednej do trzech akcji cywilnych, w zależności od miejsca, jakie zajmuje ona na Torze Kart. Ten ciekawy mechanizm sprawia, że Poprzez Wieki nabiera dynamizmu i wymusza odpowiednie planowanie każdej rozgrywanej przez graczy tury. Jak to działa? Tor Kart składa się z trzynastu pól, na które kładzie się karty cywilne. Pola znajdujące się najbardziej po lewej mają najniższy koszt w akcjach cywilnych, po prawej najwyższy. Na początku tury każdego z graczy, i w zależności od liczby osób uczestniczących w zabawie, część kart znajdujących się najbardziej po lewej stronie toru zostaje odrzucona (od jednej do trzech), następnie wszystkie karty przesuwane są w lewo i dokłada się nowe. W momencie, w którym kończy się któraś z

talii, kończy się dana epoka i gra zbliża się coraz bardziej ku swojemu zakończeniu - wraz z końcem III epoki cała zabawa się kończy, a cywilizacja z największą liczbą punktów kultury wygrywa. Właśnie ta presja czasu wymusza na graczach stosowanie przemyślanych strategii. Dodatkowo ograniczona liczba pewnych Technologii wymaga ciągłego kalkulowania czy opłaca się poczekać jeszcze turę i zapłacić mniej, czy też ktoś jednak zabierze daną kartę wcześniej. Jedynym elementem losowym dla segmentu kart cywilnych jest moment, w którym niektóre z nich zostaną umieszczone na Torze (bo pojawią się na nim na pewno), to zaś wymusza na graczach ciągle dostosowywanie się do sytuacji. Nie pojawia się oczekiwana Biblioteka? Być może warto zatem zainwestować w Laboratorium, które co prawda nie zapewnia przyrostu kultury, ale zapewnia punkty nauki. Cywilizacja Poprzez Wieki nie promuje wyczekiwania na jedną określoną kartę, cóż nam bowiem po niej, gdy wejdzie ona do gry na tyle późno, że czekając na nią stracimy zbyt wiele w stosunku do innych graczy. Takie czekanie się po prostu nie opłaca.

Ostatnią kwestią czysto mechaniczną, związaną z Kartami Technologii jest ich cena. Oczywiście jest fakt, że im bardziej zaawansowana technologia, tym jej koszt będzie wyższy. Dlatego też każde zaniedbanie przyrostu punktów nauki bardzo szybko się mści. Cywilizacja Poprzez Wieki nie jest grą, w której sprawdzają się wszelkiego rodzaju strategie opierające się na „rushu”, to jest masowej produkcji tanich wojsk i podstawowych technologii oraz zalanie nimi przeciwników. Jako gra cywilizacyjna, promuje ona raczej stałe powiększanie potencjału cywilizacji i przemysłane inwestowanie w potrzebne jej technologie. W Poprzez Wieki będziecie raczej liczyć bonusy, które zapewnia odpowiedni dobór Lidera i postawienie na określone aspekty rozwoju, a nie bezmyślnie przeliczać najtańsze opcje i siłę militarną, licząc na przysłowiową gwiazdkę z nieba. Po pierwsze nigdy wam ona nie spadnie (brak losowości), po drugie nie jest to gra promującą bezmyślne rozwiązania.

Odrodzenie, czyli sztuka prowadzenia sporów

Przejdźmy do systemu interakcji pomiędzy graczami. Do tego celu służy talia militarna, która również, tak jak talia kart cywilnych, została podzielona na epoki. Znajdziemy w niej siedem rodzajów kart: Wydarzenia, Terytoria, Karty Agresji, Karty Wojen, Pakty, Karty Taktyki i Karty Obrony/Kolonizacji. Pięć pierwszych wymienionych rodzajów kart to Karty akcji politycznych. Karty Taktyki zagrywa się, jako akcję militarną i zwiększają one siłę militarną danej cywilizacji (np. Falanga z I epoki zapewnia dodatkowe trzy siły za każde dwa oddziały piechoty i jeden kawalerii). Karty Obrony/Kolonizacji, jak sama nazwa zresztą wskazuje, dają odpowiednie bonusy do danego rodzaju działania.

Karty akcji politycznych stanowią sedno systemu interakcji pomiędzy graczami. Każdy z nich może bowiem wykonać na początku swojej tury jedną akcję polityczną i w zależności od tego, jaki będzie jej rodzaj, uzyskać różne efekty. Jeśli zagrane zostanie Wydarzenie lub Terytorium, to trafi ono na pole Przyszłych Wydarzeń, a Wydarzenie Aktualne wejdzie do gry i jego efekt zostanie natychmiast rozpatrzony (na początku gry stos Wydarzeń Aktualnych tworzy się z losowo wybranych kart militarnych z Antyku). Jest to jeden z najciekawszych mechanizmów zastosowanych w Poprzez Wieki, ponieważ gracz musi tutaj przewidzieć czy za kilka tur będzie nadal spełniał określone warunki (a być może dopiero wtedy zacznie je spełniać), aby stać się beneficjentem zagranej właśnie karty. Każde nieprzemyślane dołożenie Przyszłego Wydarzenia może go w rezultacie wiele kosztować. Działanie Wydarzeń opiera się zawsze na jakimś rachunku zysków lub strat – jakaś cywilizacja (cywilizacje) coś zyskują (najczęściej zasoby lub punkty kultury), inne zaś tracą. Warunkiem zysku lub straty jest zazwyczaj bycie cywilizacją w jakiejś dziedzinie (naukowej, militarnej lub kulturowej) najsilniejszą lub najsłabszą.

Na tej samej zasadzie zagrywa się Terytoria, które również trafiają do Przyszłych Wydarzeń. W momencie, gdy zostaną one odkryte, gracze mogą spróbować ich kolonizacji. Dzieje się to na zasadzie licytacji. Każdy gracz deklaruje jakąś wartość siły militarnej (nie może zadeklarować więcej niż zapewniają mu bonusy i siła jego jednostek) i w momencie wygranej musi poświęcić tyle wojsk, ile siły zadeklarował w licytacji (minimalnie jedną jednostkę, po wcześniejszym odliczeniu bonusów ze stołu i z ręki). Każde zdobyte terytorium daje jakiś stały profit, np. dodatkowe żółte/niebieskie znaczki, więcej siły militarnej itp. oraz określony efekt natychmiastowy – dodatkowe zasoby, karty militarne, punkty kultury itd. Należy zauważyć, że kosztowne licytacje rzadko się opłacają, ponieważ poświęcenie dużej ilości jednostek może sprawić, iż dana cywilizacja stanie się praktycznie bezbronna i inne postanowią ją zaatakować. Dlatego trzeba się poważnie zastanowić czy uzyskane poprzez kolonizację dobra nie zostaną szybko utracone na rzecz innych graczy.

W ten sposób dochodzimy do Agresji i Wojen. Agresje rozpatrywane są w tej samej turze, w której zostały zagrane. Jest to działanie dość proste: agresor wybiera obiekt swojej agresji, płaci odpowiednią liczbę akcji militarnych i określa wartość swojej siły militarnej. Wynosi ona zawsze tyle, ile ma dana cywilizacja, agresor może jednak poświęcić część swoich jednostek, aby dodały do tej sumy jeszcze raz swoją wartość. Obrońca określa wartość swojej siły militarnej dopiero jako drugi i dysponuje jedną opcją więcej, mianowicie, oprócz poświęcania jednostek, może zagrać z ręki kartę z bonusem do obrony. Jeśli agresor uzyskał wyższy wynik, wygrywa agresję i zyskuje coś kosztem pokonanego obrońcy (najczęściej surowce i punkty kultury/nauki, niszcząc budynki publiczne, zabijając Lidera, zabierając zasoby czy też punkty kultury/nauki). W przypadku nieudanej agresji, atakujący nie traci nic. Trochę inaczej wygląda Wojna, ponieważ ten, kto ją przegrywa traci, więc agresor nie jest bezpieczny. Dodatkowo wypowiedana jest ona z jednoturowym

wyprzedzeniem, więc zaatakowany ma możliwość dozbrojenia się. W trakcie wojny żadna ze stron nie może zagrać Kart Obrony, a efekt rozpatrywany jest zawsze na przewagi – określona przewaga punktowa, określone efekty końcowe starcia. Najczęściej przegrywający traci jakąś wartość X, zależną od przewagi, na rzecz zwycięzcy.

Zostają jeszcze Pakty, które są sposobem na bardziej pacyfistyczną interakcję. Pakt powoduje dwa rodzaje efektów – albo obie cywilizacje coś zyskują, albo jedna zyskuje kosztem drugiej (pakt niesymetryczny). Pakty zagrywa się zawsze „w ciemno”, tzn. nie można przed ich zagraniem prowadzić żadnych negocjacji. Zagrany pakt może być zatem odrzucony, a akcja polityczna na daną turę utracona. W praktyce Pakty mają jednak niewielkie znaczenie, ponieważ jest ich w talii zbyt mało w porównaniu do Kart Agresji i Wojen. Bardzo często nie opłaca się również zagrywać Paktów, które zabraniają atakować danego gracza. Powód jest prosty: zapewniają one zbyt małe profity w porównaniu do potencjalnej Wojny czy Agresji.

Interakcja pomiędzy graczami to w zasadzie jedna z niewielu rzeczy, do których mam w Poprzez Wiek pewne zastrzeżenia. Przede wszystkim daje się tutaj zauważyć niekonsekwencję autora, który podkreśla niejednokrotnie w instrukcji, że agresywna gra nie jest najlepszym rozwiązaniem, a obrońca ma zawsze przewagę nad atakującym, ponieważ poświęca jednostki dopiero jako drugi. To stwierdzenie daje się jednak obronić tylko przy grze dwuosobowej, wtedy bowiem sytuacja jest jasna i klarowna – są dwie strony, jeśli jedna poświęci tyle, to druga będzie miała tyle przewagi, co będzie implikowało to i to. Już przy trzech graczach sytuacja ta wygląda jednak znacznie gorzej. Najogólniej rzecz ujmując, atakującemu, który ma przewagę chociażby 2-3 punktów nie opłaca się poświęcać jednostek, tak samo zresztą, jak i obrońcy. Pierwszy nie musi tego robić, ponieważ jeśli obrońca nic nie robi, wygra, drugi, bo jeśli cokolwiek poświęci, to następna agresja (trzeciego gracza) z pewnością się uda, i następna, i następna. Jednym słowem: zanim uda

mu się odbudować straty wynikające z poświęcenia wojsk, będzie już po wszystkim. Przy czterech graczach widać to już niezwykle wyraźnie – cywilizacja, która zostanie chociażby trochę w tyle, znajduje się na straconej pozycji. Dlatego też bardzo często dochodzi do wyścigu zbrojeń i ciągłego wymuszania ładowania kolejnych zasobów w siłę militarną. System paktów również niczego nie rozwiązuje, ponieważ, jak już wspomniałem, jest ich w talii na tyle mało, że bardzo często są elementem dla rozgrywki praktycznie nieistotnym.

Polskie karty dodatkowe

Polska edycja Poprzez Wiek została wzbogacona o kilka kart dodatkowych skoncentrowanych na historii naszego kraju. I tak otrzymaliśmy Jana Pawła II, Mikołaja Kopernika, taktykę Husarii, agresję „Rozbiory” oraz Pałac Kultury i Nauki, a także Kopalnię soli w Wieliczce. Dodatkowe karty wydają się nieco „mocniejsze” od swoich „podstawowych” odpowiedników, jednak nie zaburzają w żaden sposób balansu rozgrywki. Dodatkowo Jan Paweł II naprawia pewnie niedociągnięcie wersji podstawowej, mianowicie czyni inwestowanie w rozwój religijny bardziej opłacalnym (co nie do końca udało się w zamierzeniach samego autora gry).

Również system Wydarzeń może działać wadliwie jeśli część graczy postanowi go zignorować. Wtedy dodawanie kolejnych kart staje się mało efektywne, a ich potencjalne korzyści zostają zepchnięte do odległej przyszłości. Podczas gry dwuosobowej, gdy jeden z graczy zignoruje zupełnie ten segment, liczenie na efekty Wydarzeń jest mało sensowne, a interakcja leży na łopatkach. Jest to dość poważny zarzut, ponieważ taka sytuacja może bardzo szybko doprowadzić Poprzez Wiek do tzw. „grania obok siebie”, tj. każdy z graczy układa swoje karty, liczy swoje przychody, przesuwając znaczniki i przekazuje tę możliwość dalej. Brakuje mi tu jakiegoś mechanizmu, który promowałby większe angażowanie się w interakcję (za zagrane Wydarzenia i Tereny otrzymuje się co prawda punkty kultury, ale nie w każdej sytuacji są one na tyle atrakcyjne, aby jakieś karty zagrać). Z drugiej jednak strony można to wszystko doprowadzić do

stwierdzenia, że w tym przypadku wszystko zależy od grających i będzie to oczywiście prawdą. Wydaje mi się jednak, że gra powinna zapewniać w aspekcie interakcji większą liczbę opcji.

Czasy współczesne, czyli ostatnie uwagi

Poprzez Wieki to bardzo dobra gra. Jej poziom skomplikowania, liczne zasady dodatkowe, cała masa wariantów oraz praktycznie zerowy stopień losowości sprawiają, że jest w zasadzie moim numerem jeden w dziedzinie *eurogier*. Vlaad Chvátíl wpisał się nią na listę najlepszych projektantów, a swoim kolejnym hitem - *Dungeon Lords* - potwierdził, że należy się z nim liczyć. Jeśli zastanawiacie się czy jest to tytuł dla was, to jeżeli tylko lubicie zabawę w budowanie czegoś od podstaw, musicie mieć *Poprzez Wieki* w swojej kolekcji. Jest to absolutny hit i klasyk, od którego powinno zaczynać się swoją przygodę z rozrywką w stylu *euro*.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Całość wykonana jest przeciętnie, instrukcja jednak to doskonały przykład na to, jak w łatwy sposób wyjaśniać skomplikowane zasady. Niestety niska jakość materiałów użytych do produkcji kart (głównego elementu gry) psuje efekt końcowy.

Miodność: *Poprzez Wieki* to ścisła czołówka *eurogier*. Świetna, przemyślana mechanika, multum opcji, praktycznie zerowy czynnik losowy. Jedyne poważny minus to interakcja pomiędzy graczami, która wspiera działania agresywne (choć w założeniu miało być zupełnie odwrotnie) lub, przy grupie mało doświadczonych graczy, ma tendencję do zupełnego zanikania.

Cena: Bardzo atrakcyjna. *Poprzez Wieki* to pozycja, którą powinniście rozpatrywać w pierwszej kolejności, jeśli tylko jesteście fanami *eurogier*.

Wypada napisać jeszcze kilka słów o wydaniu, które, choć stoi na wysokim poziomie, miejscami zawodzi. Drobiazgi to kilka literówek na kartach i w instrukcji (np. *Pyramidy*), te poważniejsze zarzuty to słaba jakość wykonania niektórych elementów. Karty cywilne i militarne mają niemiłą tendencję do szybkiego wycierania się na brzegach, a same plansze cywilizacji można było wykonać na solidnej tekturze. Pomimo tych oczywistych wad jest całkiem nieźle, przede wszystkim zaś czytelnie (poczynając od instrukcji, okraszonej całą masą przykładów i podpowiedzi, a na ilustracjach kończąc), co w tak ogromnej grze jest niebywałym autem.



Cywilizacja: Poprzez Wieki



120-240
min.



12+



2-4



Wykonanie

3.5
/5

Miodność

4.5
/5

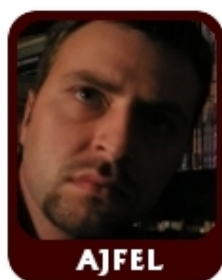
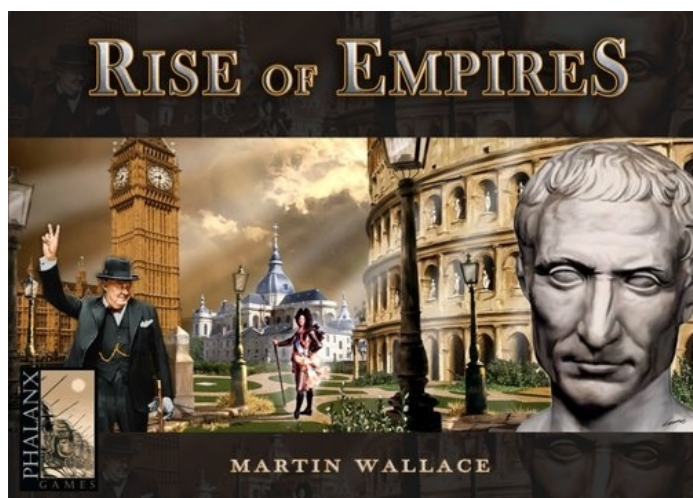
Cena

4.5
/5

169,95zł

Rise of Empires

Odkrycia i podboje



Rise of Empires (Narodziny Imperiów) to gra strategiczna autorstwa Martina Wallace'a, przeznaczona dla od dwóch do sześciu osób. Tytuł natychmiast zdradza tematykę gry: uczestnicy kontrolują wielkie cywilizacje, które rosną w siłę na przestrzeni wieków, dokonują

geograficznych odkryć i podbojów oraz wznoszą wielkie miasta, jak również nie próżnują na polu odkryć naukowych. Gra jest próbą połączenia elementów ekonomicznych ze strategią opartą na kontroli obszarów. Zwycięzcę ma wyłonić tu liczba punktów, gromadzonych i traconych za sprawą rozmaitych czynników. Wszystko to z założenia zawarte jest w grze o nieprzytłaczającej złożoności i rozsądnym czasie rozgrywki. Na ile udał się ten ambitny projekt?

Elementy gry

Przełęczonych rozmiarów, estetycznie wykonane i trwałe pudełko zawiera:

- dwie plansze,
- 36 żetonów miast,
- 48 żetonów rozwoju,
- 8 dużych żetonów imperium,
- 40 żetonów terytoriów,
- 150 żetonów monet w dwóch nominałach,
- 40 drewnianych krążków surowców,
- 150 drewnianych kostek populacji (w 5 kolorach),
- 45 drewnianych krążków akcji (w 5 kolorach),
- 5 drewnianych pionków sojuszy (w 5 kolorach),
- 5 kart pomocy,
- instrukcję.



Pierwsze, na co warto zwrócić uwagę, to jakość i trwałość elementów: pod tym względem produkt prezentuje się znakomicie. Typowe, drewniane znaczniki z natury nie zużywają się nawet po wielu rozgrywkach, są wygodne i praktyczne. Wszystkie tekturowe żetony, których zestaw zawiera sporą liczbę, wykonano z bardzo solidnej, trwałej tektury. Nie budzi także najmniejszych zastrzeżeń solidność wykonania obydwu plansz. Inaczej ma się sprawa z szatą graficzną produktu: gra utrzymana jest w dość

jednolitych, ponurych barwach, bez zbędnych ozdorników. Oszczędna forma, praktyczna i czytelna, ale niezbyt piękna. Bardzo dobrze przemyślana jest główna, duża plansza do gry. Jest ona wygodna, czytelna i podczas rozgrywki sprawuje się bez zarzutu, a to ważniejsze niż masa ozdorników i krzykliwe barwy. Gorzej sprawy mają się jednak z drugą planszą, na której układane są stosy żetonów: jest czytelna i solidnie wykonana, ale niestety niezbyt wygodna podczas rozgrywki. Wysokie stosy grubych żetonów zmuszeni jesteśmy gęsto ustawiać jeden obok drugiego. Wystarczy chwila nieuwagi, by przewrócić któryś z ułożonych stosików. Mało wygodne jest także częste odkrywanie żetonów z wierzchu – można było to rozwiązać lepiej. Wszelkie tekturowe żetony są wykonane bardzo dobrze i sprawdzają się całkiem nieźle podczas zabawy. Przeszkadza niekiedy jeden detal: czerwone cyfry na ciemnym tle są słabo widoczne z większej odległości. Nie jest to może wielka wada, ale drobiazg o tyle irytujący, że przy rozgrywce w 4 lub 5 osób, nie da się mniejszej planszy z żetonami umieścić na stole w taki sposób, by znajdowała się blisko wszystkich uczestników.



Gra jest dość złożona, dlatego pierwsza lektura instrukcji pozostawia sporo wątpliwości. Dwukrotne przeczytanie zasad, koniecznie wraz z kartą pomocy dla graczy, wystarczyło jednak w pełni, by bez większych problemów i przestojów

rozegrać pierwszą partię. Instrukcja jest kolorowa, dobrze zilustrowana i, co najważniejsze, zawiera drobiazgowo opisany przykład początkowego etapu rozgrywki. Dla mnie osobiście był on bardzo użyteczny w szybkim opanowaniu reguł.



Ogólnie, mimo kilku zastrzeżeń do szaty graficznej i mniejszej planszy, gra prezentuje się bardzo dobrze a przede wszystkim widać, że przetrwa w nienaruszonym stanie wiele rozgrywek.

Przebieg rozgrywki

Przygotowanie do rozgrywki jest dość żmudne i czasochłonne. Na początku musimy bowiem ułożyć na planszy, według ściśle określonych reguł, 26 stosików z żetonami. Natychmiast przypomniało mi to setup z Puerto Rico, tyle że w Rise of Empires jest z tym trochę więcej pracy. Odpowiednio ułożone stosy żetonów miast, odkryć i terenów mają na celu sprawienie, by kolejne rozgrywki się od siebie różniły. Większość stosów ma trzy warstwy: najniżej leżą żetony, które zawsze pojawiają się w ostatnim etapie zabawy, w środku stosu układamy wymieszane żetony, które zawsze pojawiają się mniej więcej w połowie gry, zaś na wierzchu te zarezerwowane dla pierwszych epok rozwoju cywilizacji. Mieszanie i losowe umieszczanie na stosach żetonów odkryć i terenów ma sens, ale nakazywane przez instrukcję mieszanie żetonów miast już sensu nie ma, ponieważ i tak każde miasto zawsze pojawia się w tej samej turze gry. Cała ta ceremonia przygotowań tak naprawdę nie

przekłada się na wyjątkową odmienność rozgrywek, a zastosowane tu reguły sprawiają, że ułożenie na stosach jest zawsze bardzo podobne. Kolejne rozgrywki w Rise of Empires często znacznie się od siebie różnią, ale na pewno nie za sprawą zastosowanego tutaj mechanizmu stosów.



Gra składa się z trzech epok, z których każda podzielona została na dwie tury. W każdej turze gracze kolejno wykonują akcje (po 6 na gracza), umieszczając (lub zdejmując) swoje znaczniki na torach akcji. Trzy epoki i mechanizm deklarowania akcji na odpowiednich torach od razu przypomnieli mi grę Age of Empires III (nawiasem mówiąc świetną strategię). Szybko przekonujemy się jednak, że Rise of Empires nie jest mechaniczną kopią przeboju Glenna Drovera. Po pierwsze: nie ma podziału na fazę planowania i późniejszego wykonywania rozkazów. Gdy przychodzi nasza kolej, wybieramy czynność, na jaką wydajemy nasz punkt akcji i natychmiast ją wykonujemy. Po drugie: w Rise of Empires zastosowano bardzo ciekawy, fajnie działający mechanizm lustrzanego odbicia. W skrócie chodzi o to, że w drugiej turze każdej epoki wykonujemy te same akcje, co w pierwszej, ale w odwrotnej kolejności. Dostępne akcje, to przede wszystkim pozyskiwanie aktualnie dostępnych żetonów na wspomnianych wcześniej stosach

(miasta, odkrycia i tereny) oraz umieszczanie kostek populacji w różnych regionach świata (im bliżej końca rozgrywki, tym więcej cennych obszarów jest dostępnych). Jest tutaj masa powiązań, która implikuje całkiem spory repertuar strategii: dla przykładu pozyskanie jednego odkrycia sprawia, że zyskujemy dodatkowe profity za każdy posiadany obszar określonego typu (oznacza to, iż właśnie takie obszary będziemy chcieli pozyskać w jak największej ilości, co oczywiście nie umknie uwadze naszych rywali). Tutaj również nasuwa się skojarzenie z Age of Empires III, które z kolei funkcjonowało w formie rywalizacji o określone rodzaje towarów. Nie należy także bagatelizować rywalizacji o wpływy w różnych regionach świata: jeżeli nasze kostki populacji dominują na danym obszarze, to przysługują nam główne korzyści płynące z kontroli owego regionu.



Celem rozgrywki jest posiadanie największej ilości punktów po ostatniej turze gry. Punkty otrzymujemy na wiele sposobów: kontrolując tereny, wydając zasoby, kupując cuda świata, dokonując niektórych odkryć itd. Cała rozgrywka wymaga umiejętnego gospodarowania różnymi środkami: pieniędzmi, populacją, zdobytymi już punktami, żetonami zasobów oraz zapasami żywności. W zasadzie nie można zaniedbać żadnego z tych czynników. Brak pieniędzy hamuje nam

rozwój, uniemożliwiając np. pozyskiwanie miast. Posiadanie żetonów zasobów zwiększa naszą elastyczność (za pomocą akcji handlu możemy zamienić je na złoto lub punkty zwycięstwa). Populacja to podstawa do uzyskania dominacji w regionach świata, jeżeli zaś nie zadbamy o odpowiedni zapas żywności, zapłacimy za to utratą już zdobytych punktów. Z kolei nadmiar żywności nigdy nie zaszkodzi, bowiem przekłada się na dodatkowe pieniądze. Jak widać, w grze panuje sporo zależności i pierwsze rozgrywki prowadzi się trochę po omacku, nie do końca będąc świadomym wszystkich niuansów. Relatywnie łatwo zadbać o duży zapas populacji, ale jej nadmiar na nic się nie zdaje, w przeciwieństwie do trudniejszych do pozyskania zasobów i żywności.



Warto także dodać słowo komentarza na temat wojen. Od strony mechanicznej rozwiązane są one w bardzo prosty sposób: podczas akcji umieszczania naszej populacji w wybranym regionie, mamy możliwość toczenia wojen z wybranym rywalem. Sprowadza się to do poniesienia odpowiednich strat przez obie strony (zależnie od wybranego żetonu imperium; generalnie agresor ponosi mniejsze straty). Nie ma tu żadnego przypadku, czy elementu zaskoczenia. Wojna w Rise of Empires to skuteczny

mechanizm do zmiany układu sił w danym regionie, poprzez poświęcenie własnej populacji tak, aby wymusić na rywalu usunięcie z planszy jego kostek. W przeciwieństwie do niejednokrotnie wspomianej tu Age of Empires III, w której prowadzenie wojen jest zupełnie nieopłacalne, w Rise of Empires jest to element działań nie mniej istotny niż inne akcje.

Co jeszcze można powiedzieć o rozgrywce? Daje ona sporo możliwości, premiując doświadczenie i działa bez większych przestojów. To najważniejsze atuty. Warto również dodać, że gra nieźle się skaluje: nawet dwuosobowa rozgrywka ma swój urok (Age of Empires III na dwie osoby działa jednak lepiej). W moim odczuciu, im więcej graczy tym lepiej, ale proporcjonalnie do ilości uczestników wydłuża się czas rozgrywki. Dodatkowy czas na przygotowania i liczenie punktów po każdej epoce sprawia, że przy czterech graczach zmieszczenie się w trzech godzinach jest trudne, a przy pięciu raczej nieosiągalne.

Podsumowanie

Rise of Empires zrobił na mnie bardzo dobre wrażenie. Jako gra o rozwoju cywilizacji jest zupełnie niepodobny do przebojowej Cywilizacji: Poprzez Wiek, bliżej mu natomiast do typowych strategii z kontrolą obszarów, tudzież gier ekonomicznych, opartych na gospodarce zasobami. Bardzo fajnie działająca mechanika stanowi interesujący miks sprawdzonych rozwiązań, z sympatycznymi, oryginalnymi drobiazgami. Gra dobrze się skaluje i ma umiarkowany czas rozgrywki (mimo iż odczuwalnie wydłuża się on przy większej grupie). Dla osób szukających w grach strategicznych przede wszystkim ciekawych, dobrze przetestowanych mechanik jest to pozycja ze wszech miar godna uwagi. Strategów ceniących ściśle powiązanie tematu gry z tym, co dzieje się na planszy może odstraszyć spora dawka abstrakcji zawarta w kilku kluczowych elementach gry. Przede wszystkim kontrola miast i terenów (pozyskiwane ze stosów żetony) nijak się ma do zajmowanych

przez naszą populację regionów na mapie świata. Możemy więc posiadać lasy i wzgórza oraz kilka miast, jednocześnie kilka kostek populacji w Europie, a dwie tury później zniknąć z Europy, migrując np. do Ameryki, nadal jednak kontrolując te same lasy, wzgórza i miasta. Dość sztuczna jest zasada likwidowania połowy kostek populacji na mapie po zakończeniu każdej epoki, jak również całkowita niezależność przyrostu populacji od posiadanych zapasów żywności (brak żywności, jak wspomniałem już wcześniej, powoduje jedynie dotkliwą utratę zdobytych punktów zwycięstwa). Wiele mechanizmów należy więc tutaj postrzegać, jako dość sztuczne, za to dobrze służące zbalansowaniu rozgrywki. Jeżeli tego typu elementy nie przeszkadzają jednak Twoim graczom, Rise of Empires jest bez wątpienia grą, którą warto się zainteresować.



Rise of Empires

120-180 min.

12+

2-5

Wykonanie

3.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

2.5 / 5

189,95zł

Komentarz do oceny

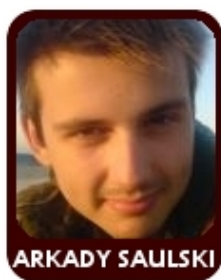
Wykonanie: Jest co pochwalić, jest też co krytykować. Ergonomia głównej planszy bez zarzutu, za to plansza dodatkowa, na której układa się stosy żetonów, niestety wygodna w rozgrywce nie jest. Pozytywne wrażenie robi jakość i trwałość elementów, za to dość ponura, oszczędna szata graficzna nie każdemu przypadnie do gustu. W paru miejscach można mieć zastrzeżenia do czytelności elementów (np. czerwone cyfry na brązowych żetonach miast). Instrukcja i karty pomocy – moim zdaniem bez zarzutu.

Miodność: Bardzo udany miks elementów znanych z różnych gier, z oryginalnymi mechanicznymi ciekawostkami. Zastrzeżenia można mieć do kilku niepotrzebnych, niewiele wnoszących do gry komplikacji zasad (ciekawiej i prościej można było np. rozwiązać ustalanie nowej kolejności graczy po zakończeniu epoki). Osoby lubiące ściśle powiązanie mechaniki z tematem gry zrazić może spora ilość rozwiązań abstrakcyjnych, za sprawą których dominacja w regionach na mapie świata jest „oderwana” od posiadanych w swoim obszarze gry miast i terenów. Rise of Empires stanowi fajne połączenie strategii opartej na kontroli obszarów z elementami gry ekonomicznej. Całość działa sprawnie i bez zarzutu. Rozsądnemu czasowi rozgrywki towarzyszy całkiem niezłe skalowanie gry.

Cena: Po otwarciu pudełka widać, za co płacimy – duża ilość solidnie wykonanych elementów musi kosztować. Nie zmienia to jednak faktu, że cena gry jest nieznacznie, ale jednak wyższa od produktów konkurencyjnych (podejmujących podobną tematykę, jak Cywilizacja: Poprzez Wieki, bądź zdradzających podobieństwa w mechanice, jak Age of Empires III).

AGOT LCG: Princes of the Sun

Niezachwiani, nieugięci, niezłomni



Wilk i lew zagryzają się nawzajem, dumny jeleni liże rany po klęskach, w dalekich krainach wschodu prawdziwa królowa wciąż gromadzi armie i sojuszników, kraken syci głód grabieży i łupów... w tym krwawym tyglu gorące południe zdawało się być oazą spokoju.

Do czasu. Piaskowe Żmije czekają na okazję do ataku i zemsty na tych, którzy skrzywdzili ich Ród. Ta chwila wreszcie nadeszła. Czy jednak będą mieli odwagę podjąć walkę?

Nadchodzą w życiu takie chwile, gdy nic nie jest w stanie nas zaskoczyć. A może inaczej, kiedy czegoś oczekujemy i otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy. Dla mnie ta chwila nadeszła właśnie teraz, gdy piszę swoją jedenastą recenzję dla Rebel Timesa... a może dziesiątą? Bez różnicy. Nie zmieni to faktu, że Princes of the Sun jest produktem, który spełnia dokładnie wszystkie oczekiwania, jakie wobec niego żywiłem. Niczym nie zaskakuje i nie zawodzi. Cóż mam w tej sytuacji zrobić? Gdzieś z tyłu głowy kołaczę mi się myśl, by napisać: „Tak, jest całkiem niezły.”, i zająć się czymś innym, na przykład karmieniem kota, którego zresztą nie posiadam. To jednak nie w moim stylu,

muszę coś napisać, tym bardziej, że Rebel Times był pierwszym magazynem na świecie, który otrzymał informację o tym, że ów dodatek znajduje się w produkcji. W tym przypadku dała o sobie również znać siła graczy – tytuł omawianego produktu miał być zupełnie inny, lecz gracze zmusili twórców do jego zmiany.

Cały czas krążyć wokół tematu zamiast przejść do jego sedna. Przyczyna tego jest bardzo prosta: do Rodu Martell mam bardzo emocjonalne podejście – po prostu gardzę tymi pustynnymi szczurami. Ta ich niezdolność do podjęcia odważnego działania, wewnętrzne rozbieżności, sentymentalizm i ciągła bierność... mógłbym tak jeszcze długo, profesjonalizm jednak każe mi zawiesić osobiste odczucia na czas ocen. Choć to prawda, że trup dornijczyka pachnie wyjątkowo słodko...

Przejdźmy zatem do sedna. Princes of the Sun jest ostatnim dużym dodatkiem do A Game of Thrones LCG. W zasadzie „dodatek” to określenie trochę nie na miejscu – dopiero z Kings of the Sea, Princes of the Sun i Core Set stanowią bowiem kompletny produkt. Książęta Słońca są więc ostatnim członem dzieła, jakim jest A Game of Thrones LCG. Czy wypadają dobrze?



Klejnoty południa

W bardzo wytrzymałym i zilustrowanym grafiką Tomasza Jędruszka pudełku znajdziemy 120 kart (po dwie sztuki każdej karty, łącznie 60 wzorów), nowe reguły do wariantu gry „Civil War” i... to wszystko. Tak jest, tym razem nie otrzymamy pięknego dzieła sztuki, jakim była figurka w Kings of the Sea. Oczywiście możemy ją zamówić oddzielnie, jeśli ktoś znudził się wydawaniem dolarów na samochody, nieruchomości i piękne kobiety. Pozostali, o ile nie są szczególnie lojalistami Książąt Południa, straty nie odczują (choć ja czułem się odrobinę zawiedzony). Co do samych kart, ciężko napisać coś więcej na temat ich wykonania, niż: „standard dla A Game of Thrones”. Aczkolwiek przez „standard” rozumiem wytrzymałe karty i piękne grafiki. Będę się powtarzał, trudno, ale trzeba to powiedzieć – plastyka i estetyka stoi znów na najwyższym poziomie. Wszystkie ilustracje są piękne i klimatyczne: waleczni książęta Dornu, piękne kobiety, kurtyzany i faworyty, armie, Lordowie i rycerze... każda grafika jest tu doprawdy dziełem sztuki. A tego przecież od gier karcianych oczekujemy, prawda? Pudełko jest, jak już wspomniałem, bardzo wytrzymałe i nieduże, dlatego możemy spokojnie nosić w nim swoje karty na spotkania poza domem. Instrukcja do nowego wariantu gry to po prostu, ponownie, kolorowa kartka.

Wykonanie wykonaniem, ale co nowego wnoszą zawarte w zestawie karty? No cóż, Kings of the Sea, jak pamiętacie, trochę mnie zawiodło. Książęta starają się mi to jakoś wynagrodzić. Pomysł by dać po dwie

karty każdego wzoru uważam za świetny – daje to większą swobodę przy tworzeniu talii i trochę

Kings of the Sea i Princes of the Sun

- notatka od projektanta

Kings of the Sea i Princes of the Sun miały w pierwotnym zamierzeniu wprowadzić dwa nowe Rody – Greyjoyów i Martellów – do A Game of Thrones LCG. Z sześcioma Wielkimi Rodami gra staje się ciekawa i nieprzewidywalna, tak więc każdy z tych zestawów stawia swój Ród tematyczny w centrum uwagi. Krótco po ukazaniu się Kings of the Sea, to talia Greyjoyów wygrała najważniejszy z turniejów – Championship Joust na Genconie, było więc bardzo satysfakcjonujące zobaczyć, jak szybko kraken urósł do miana prawdziwej potęgi Westeros. A teraz Ród Martell odciśnie na nim swój własny ślad, dołączając do gry wraz z ukazaniem się Princes of the Sun.

Projektowanie tych zestawów sprawiło mi mnóstwo radości. Każdy z tych Rodów ma własną osobowość, tak w literackim materiale źródłowym, jak i w grze. Greyjoyowie są bardzo agresywnym Rodem, starają się zaatakować od razu, przeprowadzając nawałę Wyzwań nie do odparcia. Ma to odzwierciedlać ich próby najazdów na przybrzeżne prowincje, miasta i wioski Westeros, jak również jeden z ich większych „łupów” z powieści. Są także raczej wytrzymali, mając mnóstwo szans na uratowanie swoich bohaterów, utrzymanie ich przy życiu i na stole – ów aspekt oddaje ich twardy charakter, wytrzymałość, umiejętność przetrwania za wszelką cenę oraz fakt, że dla Żelaznych Ludzi bycie utopionym i „powstałym z morza” jest centralną częścią tożsamości duchowej oraz oddania czci Utopionemu Bogowi. Ród Martell znajduje się z kolei na drugim końcu skali. Jego członkowie są bardzo cierpliwi, niemalże to celebrują, cenią czas, tworząc siłę polityczną i knując intrygi oraz czekając na odpowiedni moment, by uderzyć. Są również w trakcie ogromnej „dysputy” z Lannisterami i zemsta za dawne krzywdy jest punktem centralnym ich motywacji. W trakcie gry prowadzą w intrygach i niecnym sztuczkach, a ilość efektów „zemsty” sprawia, że przeciwnik szybko zostanie ukarany za zbyt skuteczną grę przeciwko nim. Atakując ten Ród, mordując jego bohaterów i zwyciężając w Wyzwaniach, bardzo dużo ryzykujemy!

Jako ostateczny szlif dodaliśmy Królewski Wiec (Kingsmoot) oraz Wojnę Domową (Civil War), czyli nowe warianty dla gry wieloosobowej, które pozwalają graczom na zrobienie czegoś nowego ze swoimi kartami. W Królewskim Wiece gracze walczą o dominację i wpływy na Żelaznych Wyspach, w celu zgromadzenia dla siebie wszystkich sześciu tytułów. W Wojnie Domowej wszyscy gracze mają do dyspozycji jedną talię i muszą tym samym wybierać karty Strategii oraz podejmować decyzję, co wystawić na stół. Przez to ich wybory mają jeszcze bardziej dramatyczny wpływ na rozgrywkę. Było niesamowitą przyjemnością tworzyć nowe warianty taktyczne dla już istniejących kart.

Bardzo się cieszę, że miałem okazję pracować nad Kings of the Sea i Princes of the Sun, sądzę również, że dadzą one bardzo wiele grze. Nie możemy się wprost doczekać, jaki będzie odbiór obu zestawów i z pewnością nie będą to ostatnie „duże dodatki” pudełkowe do A Game of Thrones: The Card Game.

Nate Frech – Production Manager w Fantasy Flight Games

więcej możliwości. Niestety, tak jak i w Kings of the Sea, nie otrzymamy gotowej do gry talii. Tą musimy sobie złożyć sami z tego, co mamy w pudełku i za pomocą tych kart, które mamy w domu. Możliwości jest jednak naprawdę dużo.

Główną strategią Rodu Martell jest czerpanie korzyści ze swoich porażek. Jakkolwiek na papierze dziwnie to brzmi (dla nowych graczy jeszcze dziwniej), to grając tym Rodem, im bardziej obrywamy od przeciwnika, tym lepiej! Zabity rycerz może zabrać do grobu swojego pogromcę, pokonana armia skutecznie zatrzyma pochód tej zwycięskiej, a kurtyzana, której intrygi odkryto może nagle zaskoczyć wroga nagłą zmianą planów. Owszem, celowo unikam tu fachowej terminologii, aby nowi gracze nie czuli się, czytając tę recenzję, wyalienowani. Niestety uczciwość nakazuje mi dodać tu jedno: Ród Martell nie jest rodem dla początkujących! Gra się nimi o wiele ciężiej niż Greyjoyami. Nie ma tu silnych armii i postaci, które zmieniają sytuację na stole samą swoją obecnością. Wyrafinowanie stanie się sprzymierzeńcem gracza. Nie zaszkodzi również posiadanie skłonności masochistycznych – grając tym Rodem, uwierzcie mi kochani, będziecie naprawdę chcieli, by drugi gracz zrobił Wam krzywdę!

Co do pozostałych kart, cóż mam kilka zarzutów. Po pierwsze, dlaczego znów dostajemy te same postaci, na przykład Joffrey'a Baratheona? Rozumiem, że jest to trochę inny Joffrey, który trochę inaczej zmienia sytuację na stole, ale doprawdy, mam już trzech Joffreyów, po jednym z podstawki i dwóch dodatków, chyba zacznę kolekcjonować ich oddzielnie, może pobiję jakiś rekord. Druga sprawa, dlaczego nie otrzymujemy porządných armii dla pozostałych Rodów? Grając siłowo kimś innym niż Starkowie albo Lannisterowie, ciężko jest skompletować porządną siłę uderzeniową. Straż honorowa dla każdego Rodu nie wystarczy. Aha – niespodzianka – Martellowie w Princes of the Sun są jedynym Rodem, który straży honorowej nie otrzymuje. Ostatnią kwestią są wyjątkowo mało użyteczne karty Strategii (Plot), poza kartą The Red Wedding. Tę kartę ukradnijcie znajomemu/znajomej, którzy kupili ten dodatek

(obie kopie!) i używajcie w swoich taliach. Reszta jest co najwyżej przeciętna.

Na temat nowego wariantu gry, zwanego Civil War, nie mogę zbyt wiele napisać. Jest to opcja umożliwiająca dwóm graczom rozegranie partii, dysponując... jedną talią. Rozgrywka przebiega ciekawie, ale nie wprowadza niczego nowego. Mimo to w Civil War gra się bardzo przyjemnie.

Piach i złoto

Zmierzamy powoli do zdania, które musi paść w niniejszej recenzji. A więc oto nadeszła ta chwila: Princes of the Sun jest dodatkiem, w którym otrzymujemy dokładnie to, czego się spodziewaliśmy. Jakość wykonania na najwyższym poziomie? Jest. Piękne grafiki? Są. Karty dla Rodu Martell nadające mu pazur i profil? Są. Przeciętne i nijakie karty dla innych rodów? Również są. Przychylna cena? Jest.

Doprawdy ciężko jest znaleźć w Książętach coś, do czego można się naprawdę przyczepić. Po prostu dostajemy w nim to, na co liczyliśmy. Nie byłbym jednak w stu procentach uczciwy, gdybym nie próbował wejść w skórę kogoś, kto uwielbia książęta Dornu. W końcu o Kings of the Sea pisałem w tonie dość emocjonalnym, jak na wyznawcę Utopionego Boga przystało. Mam zamiar w tej chwili przestawić swój umysł na trochę inne tory. Zważywszy, że Rodu Martell nie cierpię, proszę, docieńcie moje poświęcenie.

Kochani! Nareszcie ukazał się Princes of the Sun! Dość długo czekaliśmy na ten dodatek, ale było warto. Otrzymujemy dokładnie to, na co liczyliśmy – świetne karty dla naszego ulubionego Rodu, wśród których jednak brakuje mi kilku postaci (między innymi wszystkich Pustynnych Żmij). Poza tym całkiem przeciętne karty Strategii (Plot), ale to akurat było do przewidzenia – z pewnością każdy z nas w oczekiwaniu na ten produkt skompletował już własne. No i mnóstwo kart, które sprawia, że przeciwnik spierze nas po tyłkach tak, że

będziemy błagać o więcej (a wiecie, jak to lubimy!). Czy było warto czekać? Oczywiście, to przecież najwspanialszy Ród w całym A Game of Thrones, jak więc może się nie podobać? No, co prawda nie mamy żadnej dobrej armii, ale przecież w grze Martellami nie chodzi o to, aby wygrywać, ale o to, by jak najmocniej dostawać po tyłku i planować zemstę w perspektywie odległej przyszłości...

Dobra, wystarczy. Cały czas staram się ukryć to, że po prostu nie wiem, jak ocenić ten dodatek. Jestem bezradny. Nie jest on przeciętny, spełnia oczekiwania, a oczekiwania były duże. Princes of the Sun spełnił je wszystkie. To chyba wszystko.

Trzeba powiedzieć jedno – jeśli nie lubisz rodu Martell, nie kupuj tego dodatku. Żadne karty w nim zawarte nie przydadzą się w Twojej grze (chyba, że kolekcjonujesz Joffreyów).

Jeśli grasz Martellami – kup koniecznie. Jeśli jesteś recenzentem, poważnie traktującym swoje zobowiązania wobec czytelników... no to też nie masz zbyt dużego wyboru. Ale jeśli masz już talie, karty i strategię – omiń, nic nie stracisz. Nie zmienia to faktu, że dodatek jest znakomity, o wiele lepszy

niż Kings of the Sea (uwierzcie, jak ciężko było to napisać), i jako taki właśnie musi być oceniany. Królowie Morza mogli zawieść zarówno pragnących grać Greyjoyami, jak i innych graczy. Książęta Słońca spełniają w zamian doskonale jedno z zadań – oferują dokładnie to, czego potrzeba by grać i wygrywać Martellami. I dlatego dodatek ten, pomimo moich wcześniejszych uwag i złośliwości, zasługuje na wysoką ocenę.



Princes of the Sun

ok. 60 min.

13+

2-4

Wykonanie

5.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

3.0 / 5

89,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie wyobrażam sobie, jaką inną ocenę mógłbym wystawić w tym aspekcie. A Game of Thrones LCG jest jedną z najładniej wydanych karcianek, a Princes of the Sun potwierdza kunszt poprzednich produktów. Generalnie żadnych wad i same zalety.

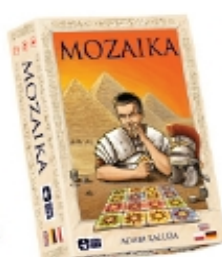
Miodność: Pierwotnie chciałem temu dodatkowi wystawić trochę niższą ocenę, jednak po namyśle uznałem, że byłoby to niesprawiedliwe. Princes of the Sun jest dodatkiem ściśle skierowanym do miłośników Martellów i jako taki musi być oceniany. To, że gracze nie grający tym Rodem nie uczynią z niego większego użytku jest całkowicie bez znaczenia – jego zadaniem jest wprowadzenie do gry Rodu Martell i w tym aspekcie sprawdza się wyśmienicie.

Cena: Grający, lub pragnący rozpocząć grę, Martellami kupią ten produkt bez względu na cenę, mimo to muszę przyznać, że nie jest ona zbyt wygórowana. Z pewnością nie jest tak absurdalna, jak przy Kings of the Sea, a to już duża zaleta.





Gry planszowe i karciane



RPG



REKLAMA

Kolekcyjnerska Gra Karciana

www.kuzniagier.pl/sklep

Finito!

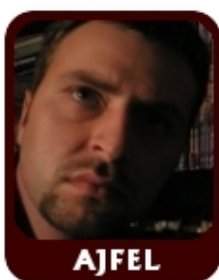
Jeden turla, wszyscy grają



kostka, cztery niewielkie plansze oraz cztery zestawy żetonów numerowanych od 1 do 12. Do tego krótka instrukcja. Wszystkie elementy mają prostą formę, ale wykonane zostały bardzo estetycznie i są wygodne podczas rozgrywki. Plansza każdego z graczy jest identyczna: kwadrat 6x6 pól, kolejno ponumerowanych liczbami od 1 do 20 (większość liczb występuje na planszy po dwa razy, najmniejsze i największe wartości tylko raz). Numerowane żetony to bardzo ładnie wykonane, proste krążki w różnych kolorach (każdy z graczy dysponuje zestawem jednego koloru). Dwudziestościenna kostka nie wyróżnia się niczym szczególnym – ot, zwykła, typowa k20. Elementów, jak widać, nie ma zbyt wiele, zobaczmy zatem jak wygląda...

...przebieg rozgrywki

Celem gry jest ułożenie wszystkich żetonów na swojej planszy, w narastającym porządku od 1 do 12. Osoba, która dokona tego jako pierwsza, okrzykiem „finito!” informuje pozostałych o swoim zwycięstwie. Rozgrywka składa się z dwóch etapów: w pierwszym umieszczamy kolejne żetony na planszy, w drugim zaś przemieszczamy je z miejsca na miejsce, starając się ułożyć wymagany do zwycięstwa układ.



tym, jak wygląda rozgrywka, spójrzmy co składa się na...

...elementy gry

Niewielkie pudełko kryje w sobie równie niewielką zawartość. Finito! to jedna, dwudziestościenna

Finito! to bardzo prosta gra liczbowa przeznaczona dla dwóch do czterech osób. Z założenia jest to tytuł, który powinien sprawdzić się w rodzinnych rozgrywkach i w gronie osób ceniących prostotę założeń połączoną ze sporą dynamiką. Nim zapoznamy się z



W pierwszym etapie, podczas każdej tury możemy umieścić na planszy jeden z trzech wylosowanych żetonów (gdy znajdzie się już na planszy, losujemy

Rebel Times

następny – tak długo, aż w grze znajdą się wszystkie). Każda tura rozpoczyna się rzutem kostką. Nie ma znaczenia, kto wykonuje rzut. Wszyscy uczestnicy umieszczają wybrany żeton na jednym z pól swojej planszy, oznaczonym wyrzuconym na kostce numerem. Jeśli wszystkie takie pola są już zajęte, zmuszeni jesteśmy umieścić żeton na najbliższym wartością polu sąsiednim (na lewo lub prawo, wybór należy do gracza).

Po dwunastu rzutach kostką wszyscy gracze mają już komplet swoich żetonów na planszach. Teraz każdy kolejny rzut wskazuje na pole, na które możemy dowolny żeton przesunąć. W przypadku zajętych pól, obowiązuje podobna zasada wyboru pól sąsiednich, jak w pierwszym etapie. Takie przesunięcia wykonują wszyscy gracze, powtarzając rzuty kostką aż do wyłonienia zwycięzcy.

Jak więc widać, kompletne zasady gry można wytłumaczyć w kilka minut, co w przypadku tego typu tytułu jest oczywiście atutem.



Czy to działa?

Gra jest bardzo prosta i losowa. Nie można jednak odmówić jej uroku, a o zwycięstwie nie decyduje rzecz jasna wyłącznie przypadek (umiejętne rozmieszczenie żetonów w pierwszej fazie zwiększa nasze szanse na możliwość wykonania korzystnych ruchów w drugiej)). Prostota i dynamika to główne atuty, z tego względu w rodzinnym gronie gra sprawdza się bez zarzutu. Do tego nie ma w niej żadnych przestojów i oczekiwania na własną

kolejkę. Od początku do końca rozgrywki aktywny udział biorą w niej bez przerwy wszyscy uczestnicy. W gronie prostych, rodzinnych gier liczbowych jest to produkt, na który warto zwrócić uwagę.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Prosta forma, w pełni zadowalająca estetyka. Nie ma się nad czym rozwodzić, nie ma się też do czego przyczepić.

Miodność: Gra jest bardzo prosta w założeniach i nie wybija się niczym szczególnym, jeżeli chodzi o przebieg rozgrywki. Prostota jednak stanowi o jej sile, jest to bowiem uniwersalna, niewielka gra rodzinna, łatwa, szybka i przyjemna. Zasady bez trudu opanują dzieci, zaś rozgrywki nie będą nużące także dla starszych.

Cena: Cena nie jest wysoka, ale i liczba elementów, na które składa się zestaw jest niewielka. Ocena w tym względzie może więc być, co najwyżej przeciętna.

Finito!

ok. 20 min.

8+

2-4



Wykonanie
3.0 / 5

Miodność
3.5 / 5

Cena
3.0 / 5
49,95zł

Aquaretto

Czas wejść do wody



DARCANE

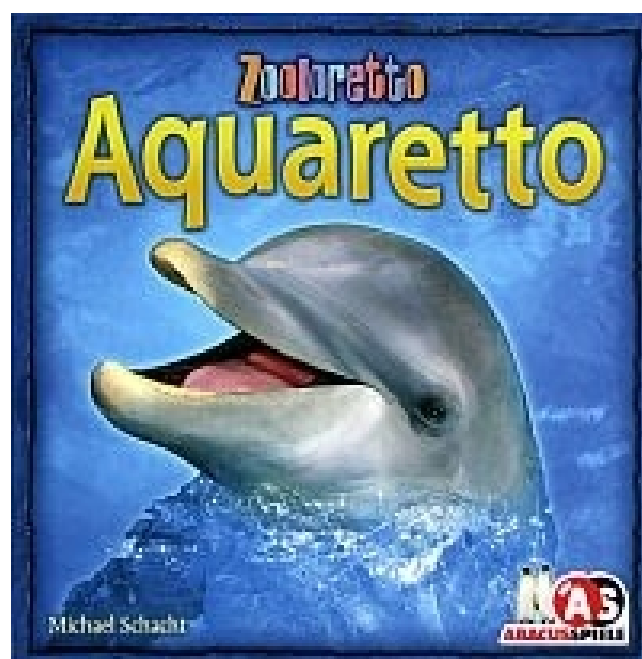
Nie tak dawno, bo zaledwie dwa numery temu, recenzowałem dla Was Zooloretto – niemiecką grę o prowadzeniu własnego zoo i konkurowaniu z innymi graczami-zarządcami o najkorzystniejsze rozmieszczenie zwierząt. Zooloretto, zdobywca prestiżowej Spiel des Jahres, stał się grą bardzo popularną, dzięki czemu doczekał się oczywiście wielu rozszerzeń i kontynuacji. Na tym tle wyróżnia się Aquaretto, samodzielna gra, będąca jednocześnie dodatkiem do oryginału. Wydawać by się mogło, że będzie ona jedynie odświeżoną wersją pierwowzoru: ot, inna okładka i kolorystyka, gatunki zwierząt i wygląd planszy. Na szczęście, nic bardziej mylnego.

Klon Zooloretto?

Podstawowe reguły gry obowiązują nadal – gracze rozbudowują swoje zoo za monety, które otrzymują w wyniku przeróżnych akcji, osią gry jest zaś układanie na drewnianych „ciężarówkach” żetonów z gatunkami zwierząt, tak aby w pewnym momencie zabrać tą najkorzystniejszą dla siebie. Gracze, którzy wcześniej mieli okazję zagrać w Zooloretto, nie będą mieli więc problemów ze zrozumieniem głównych założeń rozgrywki.

Dalej jest już jednak zupełnie inaczej. Nie ma wyznaczonych wybiegów dla zwierząt, a jedynie pewna przestrzeń, na której należy „budować”

baseny dla naszych żółwi, delfinów czy krokodyli. Baseny te nie mogą ze sobą sąsiadować, dlatego niezwykle ważne jest to, w jaki sposób gracze gospodarują posiadaną przez siebie przestrzenią. Odpowiednie ułożenie gatunków pozwala na uzyskanie większej ilości miejsca, co skutkuje łatwiejszym zdobywaniem punktów. Takie rozwiązanie burzy monotonię gry – teraz to gracze decydują, jak będzie wyglądało ich zoo. Przesuwa to też szalę wagi pomiędzy losowością a naciskiem na strategię w stronę strategii, co na pewno jest pozytywnym efektem w porównaniu z bardziej losowym Zooloretto.



Po zapoznaniu się ze szczegółowymi zasadami widać wyraźnie, że twórca gry, Michael Schacht, postanowił zwrócić się w stronę bardziej wymagających graczy. Dalsze reguły dają im jeszcze większe pole do popisu. Każde pięć zwierząt w jednym basenie pozwala na zatrudnienie pracownika, którego można wykorzystać na jeden z czterech różnych sposobów: może on zarządzać depozytem, opiekować się zwierzętami w basenach, trenować delfiny, orki i foki (co daje dodatkowe punkty w zależności od tego, jak korzystnie rozplanujemy baseny) lub, jako kasjer, umożliwić czerpanie korzyści z pozostałych pod koniec gry monet. Możliwości jest zatem sporo, a decyzja, kim zostanie pracownik zależy od obecnej sytuacji na

planszy, co dodaje grze dynamizmu. Pracowników nie dostaniemy zbyt wielu – zaledwie dwóch, może trzech – trzeba zatem naprawdę rozważnie planować ich wykorzystanie. Kolejnym ważnym elementem jest zaplanowanie rozbudowy. Przebiega ona bowiem w sposób całkowicie dowolny, gdyż gracz ma prawo dokładać plansze rozbudowy do swojego zoo w tym miejscu, które mu najbardziej odpowiada. Sprawia to, że zadaniem priorytetowym jest ustalenie, jak docelowo będą wyglądać wybiegi i... zmiana tych ustaleń za każdym razem, gdy coś pójdzie nie po naszej myśli.



A trzeba przyznać, że nadal zdarza się to dosyć często. Czynniki losowe wciąż są obecne i widoczne, co prawda nie w takim stopniu jak w Zooloretto (gdzie wcale nie było go zbyt wiele, spełniał on jednak bardziej znaczącą rolę), ale wyciągnięcie złych żetonów potrafi popsuć szyki. Obecnie w kwestii losowości więcej mają jednak do powiedzenia gracze – teraz sposób, w jaki układane są zwierzęta na „ciężarówkach” jest o wiele ważniejszy. Przy odrobinie szczęścia możemy nieźle zaszkodzić innym graczom... lub sobie, jeżeli tamci będą od nas sprytniejsi.

Gra ma jednak także swoje wady, na których, niestety, cierpi jej grywalność. Przede wszystkim zasady są na tyle skomplikowane, że młodszy gracz, który wcześniej nie miał problemów z Zooloretto,

zaczyna przegrywać. Koniec końców pojmą wytłumaczone im reguły, wydaje mi się jednak, że sprawne układanie gatunków na nieokreślonej planszy może stanowić dla nich poważny problem. Na pewno młodszym będzie dużo trudniej, a w przypadku gry rodzinnej to spory minus. Granica ustalona przez twórcę jest jednak rozsądna (gra jest przeznaczona dla osób powyżej 10 roku życia) i osoby starsze spokojnie poradzą sobie z rozplanowywaniem basenów. Słabe są również zasady pozwalające na połączenie tej gry z jej pierwowzorem. Rozgrywka polega wtedy tak naprawdę niemalże na graniu w dwie gry naraz i mimo że przy większej ilości osób widać rozmach oraz wielkość obu gier, to na takie lub podobne zasady połączenia można by wpaść samemu.

Inną wadą gry jest czas jej trwania, a dokładniej liczba rund, jakie są rozgrywane. Gra trwa przynajmniej 40 minut, a zwykle trochę dłużej – zależy to od ilości graczy. Okazuje się jednak, że podczas rozgrywki rund jest zbyt mało, by móc wcielić w życie jakieś daleko posunięte strategie. Gdy zaczynamy zastanawiać się, jak rozplanować rozwój zoo, to nagle okazuje się, że żetony właśnie się kończą i rozpoczyna się ostatnia runda gry. Pozostawia to pewien niedosyt, bo większa plansza i więcej żetonów pozwoliłyby na ciekawsze rozwiązania. Problemem jest również notoryczny brak monet – co bardziej pechowi gracze mogą zdobyć pierwsze dopiero po kilku rundach, czyli zdecydowanie zbyt późno. Monet brakuje cały czas i jest to raczej frustrujące, niż skłaniające do odpowiedniego nimi gospodarowania.

Graficznie – produkt pierwszej klasy

Mimo moich usilnych starań, dużo trudniej znaleźć mi cokolwiek, co mógłbym zarzucić Aquaretto pod względem jakości, estetyki czy nawet kolorystyki wydania. Gra rzuca się w oczy nasyceniem barw, śliczną grafiką zdobiącą okładkę i równie wysokim poziomem zawartości. W środku znajdziemy instrukcję w kilku językach, napisaną przystępnie i na tyle prosto, że wiele można

wywnioskować z samych graficznych rozrysowań zasad. Plansze są kolorowe, nasycone i pasujące do siebie. Drewniane elementy (monety, „ciężarówka” i figurki pomocników) dodają miłego klimatu całości. Wreszcie żetony – tym razem nie mam nic do zarzucenia twórcy, szczególnie co do wyboru gatunków zwierząt. Wszystkie są bardzo charakterystyczne i łatwo rozróżnialne, a ich wizerunki stoją na wysokim poziomie. Młode na żetonach różnią się od dorosłych osobników. Przyznam, że podczas pierwszych gier, tak przejąłem się estetyką wykonania żetonów i tak spodobały mi się rysunki, że nieświadomie starałem się zbierać żółwie oraz pingwiny, które podobały mi się najbardziej. Przegrywałem, ale przynajmniej miałem najładniejsze zoo.

Aquaretto czy Zooloretto?

Aquaretto i jego pierwowzór są grami samodzielnymi, zrównoważonymi pod względem zasad i wykonanymi na podobnym, bardzo wysokim poziomie. Ich cena (*notabene* dość wysoka) również jest bardzo podobna, trudno zatem oczekiwać, aby te gry od razu znalazły się obok siebie na półce. Gdybym miał doradzić czy lepiej wybrać (na początek lub w ogóle) Zooloretto, czy może jednak Aquaretto, postawiłbym na tę drugą pozycję. Aquaretto jest ciekawsze, bardziej skomplikowane, a przez to dające większe pole do popisu. Gra nie jest taka sama, jak Zooloretto, bo o tym, jak wygląda nasze wodne zoo decydujemy my sami (i trochę przypadek). Zasady są lekko poprawione w stosunku do poprzednika. Aquaretto jest też nawet trochę lepiej wykonane (a na pewno zwierzęta są dużo ładniejsze, ale to moja subiektywna opinia). Przeciwnie tej grze przemawiają w zasadzie bardziej skomplikowane zasady, ale jeżeli nie zamierzamy grać z dużo młodszymi graczami, nie powinno to stanowić żadnego problemu. Słowem, Aquaretto jest grą familijną, napisaną jednak tak, by bardziej wymagający gracze nie zanudzili się na śmierć przy kolejnej grze z młodszym rodzeństwem.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Aquaretto jest grą bardzo dopracowaną pod względem wykonania. Świetnej jakości plansze, żetony, urozmaicające estetykę rozgrywki drewniane elementy, a do tego wszystkiego świetnie narysowane wizerunki zwierząt. Szczegółowo mówiąc, nie mam się, do czego przyczepić. Produkt najwyższej klasy.

Miodność: Aquaretto jest grą zdecydowanie bardziej skomplikowaną od Zooloretto. Nie oznacza to oczywiście tony zasad, ale młodszy gracz może mieć spore problemy ze zrozumieniem zawartości niektórych z nich. Koniec końców, pewnie je pojmą, ale wymagać to będzie cierpliwości. Szkoda też, że sama gra trwa tak krótko. Mimo tego zabawa jest po prostu świetna, a po skończonej rozgrywce chce się więcej.

Cena: Cena Aquaretto jest prawie tak samo wysoka, jak w przypadku Zooloretto. Podobnie zatem jak przy oryginale, trudno powiedzieć, żeby zachęcała ona do zakupu przeciętnego polskiego odbiorcę. Tym razem jednak stosunek ceny do oferowanej zawartości jest korzystniejszy – oprócz osobnej, świetnej gry, dostajemy również coś w rodzaju „dodatku” do Zooloretto, a przynajmniej grę kompatybilną z oryginałem.

Aquaretto

ok. 45 min.

10+

2-5

Wykonanie

5.0 / 5

Miodność

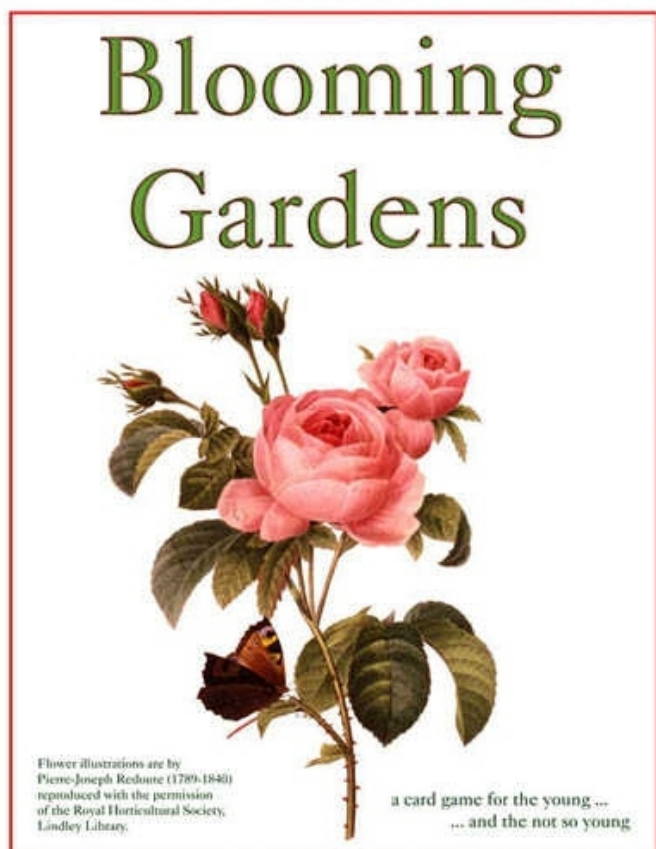
4.0 / 5

Cena

3.0 / 5

99,00zł

Blooming Gardens Róża i jej kolce



Blooming Gardens to gra o... ogrodnictwie, a dokładniej mówiąc, o sadzeniu kwiatów. Gracze kolekcjonują coraz to nowsze gatunki, nawożą swoje grządki i podsyłają przeciwnikom szkodniki, wszystko zaś po to, aby pod koniec gry zostać właścicielem najpiękniejszego (i najokazalszego) ogrodu. Grę można przyrównać do jej tematyki – tak jak ogrodnictwo, Blooming

Gardens dostarcza rozrywki dość specyficznej. Na pewno nie każdemu przypadnie ona do gustu, myślę jednak, że znajdzie swoich zwolenników nie tylko pośród zapalonych ogrodników i ogrodniczek.



Każda róża ma kolce

Gra składa się z talii 112 kart (12 gatunków kwiatów, po 2 na każdy z sześciu miesięcy - od kwietnia do września - plus karty nawozu i szkodników), instrukcji oraz notesu z tabelkami do podliczania punktów. Już na pierwszy rzut oka widać, że Blooming Gardens jest grą nietypową. Smaczku dodaje jej fakt, że zarówno róża na okładce pudełka, jak i wszystkie inne ilustracje kwiatów są

reprodukcjami XIX-wiecznych grafik Pierre-Josepha Redoute'a. Te ilustracje to niewątpliwy i największy atut gry. Zachwycają one kolorami, realizmem oraz szczegółowością. Przedstawione na nich kwiaty są jak żywe i sprawiają, że gra jest niezwykle przyjemna – można w nią grać chociażby dla samych wrażeń estetycznych. Za atut należy również uznać oryginalne rozwiązanie, jakim jest minimalistyczne podejście do oprawy graficznej. Ilustracje na kartach znajdują się po prostu na białym tle – ot, koniec szaty graficznej, nie licząc nazwy kwiatu i jego wartości punktowej. Przy dzisiejszym standardzie, tj. kolorowych, nasyconych grafikach i bogato zdobionych ramkach, Blooming Gardens, paradoksalnie, ciekawie się wyróżnia. Moim zdaniem na plus, ale nie wszystkim może podobać się takie wykonanie. Być może dla niektórych nie jest to minimalizm, a jedynie pójście na łatwiznę.



Trzeba przyznać, że inne elementy gry nie zachwycają, przede wszystkim zaś jej instrukcja. Żle złożona, wydrukowana dziwną czcionką i

uzupełniona grafikami przywodzącymi na myśl program Clipart kojarzy się z głęboką przeszłością. O ile w przypadku pochodzących z *belle époque* ilustracji wychodzi to grze na dobre, o tyle instrukcja rodem z wczesnych lat dziewięćdziesiątych razi. Podobnie jak grzbiety kart – założę się, że identycznym nakładem środków można było wymyślić bardziej estetyczny i pasujący do całości wzór, nawet gdyby miało to być tylko samo logo firmy. Notesik z tabelkami też jest przedpotopowy i generalnie gra przypomina mi pozycję, w jakie grałem z rodzicami czy dziadkami, gdy miałem kilka lat. Prawdę powiedziawszy, sam nie wiem czy to dobrze, czy źle. Z jednej strony gra jest graficznie troszkę niedzisiejsza, z drugiej coś urzeka w tej surowości, a przynajmniej kwiaty oszałamiają jakością wykonania.

Przed wszystkim... nawóz

Kiedy już przyzwyczaimy się do oprawy gry (i samej instrukcji), czas się przez nią przebić i zagrać. Na szczęście zasady gry są proste, dlatego znając, choć pobieżnie język angielski można je łatwo zrozumieć. Reguły, prócz tego, że nieskomplikowane, są dość zrównoważone i można grać bez obaw, że ktoś wreszcie wpadnie na sposób gwarantujący pewne zwycięstwo. Wydaje się zresztą, że w tej grze nie zwycięstwo jest najważniejsze, ponieważ zasady w żaden sposób nie podkreślają rywalizacji pomiędzy graczami. Tak naprawdę jedyna interakcja, w jaką wchodzi gracz, to podbieranie sobie upatrzonej gatunków kwiatów i podsyłanie szkodników, które są pewnym urozmaicheniem, rzadko jednak odgrywają większą rolę w drodze do zwycięstwa. Ot, mając szczęście, możemy odjąć kilka punktów przeciwnikowi. Większą rolę spełniają za to nawozy – ich właściwe rozłożenie pomiędzy graczy często pomaga w wygranej. Niestety jest to niedopracowany szczegół mechaniki, gdyż wnosi do gry zupełnie niepotrzebną losowość: kto trafi na więcej nawozów, ten będzie miał większe szanse na zwycięstwo. Całość sprawia jednak wrażenie gry, w której gracze mogą się odprężyć (choćby pomiędzy cięższymi tytułami) i swobodnie pogadać - Blooming Gardens

nie angażuje bowiem na tyle, aby istniała potrzeba całkowitej koncentracji. Każdy z graczy ma własny ogródek, w który nikt mu za bardzo nie ingeruje i przypomina to trochę „kwietnego pasjansa” dla kilku osób. Dodatkową zaletą gry jest fakt, że przygotowuje się ją błyskawicznie: potasować, rozdać i już można grać.



Sadzić czy nie sadzić?

Blooming Gardens na pewno nie każdemu przypadnie do gustu. To prosta, niewymagająca, lekka gra i przyznam, że po mojej początkowej niechęci zadziwiła mnie tym, jak przyjemnie spędza się z nią czas. Nie mogę przełknąć graficznych niedociągnięć, ale równoważą je z kolei XIX-wieczne ilustracje. Z jednej strony gra się miło, z drugiej niewiele można zmienić w ogrodzie przeciwnika. Ot, gra pełna sprzeczności.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Najmocniejszym atutem gry są niesamowite, przepiękne grafiki rodem z XIX-wiecznego atlasu kwiatów. Niestety reszta elementów pozostawia wiele do życzenia – instrukcja oraz grzbiety kart zupełnie nie pasują do poziomu ilustracji i są wykonane kiepsko. Dziwi też sposób wydania. Minimalistyczna oprawa kart może z jednej strony urzekać, z drugiej zaś, szczególnie w porównaniu z najnowszymi tytułami, trochę razić. Na szczęście w Blooming Gardens zwracamy przede wszystkim uwagę na kwiaty, gra się zatem dość przyjemnie.

Miodność: Po przebrnięciu przez niezbyt starannie wykonaną, angielską instrukcję, okazuje się, że gra jest zupełnie grywalna i naprawdę ciekawa – o ile kogoś nie odstrasza jej tematyka. Gra się lekko, skupiając raczej na sobie niż na innych graczach, a mechanika nie szwankuje. Na przykładzie Blooming Gardens widać, że nawet gra o kwiatach nie musi być nudna, choć oczywiście nie każdy zainteresuje się takim tytułem. Mimo to brak większej interakcji pomiędzy graczami sprawia, że gra może trochę nudzić, a gdyby nie karty szkodników, to przypominałaby ona bardziej pasjansa niż karciankę.

Cena: Cena jest przeciętna i raczej odpowiednia dla tego tytułu. Za niecałe pięćdziesiąt złotych otrzymujemy grę składającą się m. in. z kart w liczbie standardowych dwóch talii. Trudno byłoby chyba sprzedawać ją taniej. Poza tym, jeżeli tematyka nam odpowiada, gra przysparza dużo radości i warta jest swojej ceny.

Blooming Gardens

ok. 30 min.

7+

2-6

Wykonanie

2.5 / 5

Miodność

3.5 / 5

Cena

3.0 / 5

49,95zł

38

REBEL.PL
Centrum gier

Dragons Ordeal

Więcej nie zawsze znaczy lepiej



RAFAŁ CHOLEWA

Jako osoba darząca szczególnym sentymentem kultową Magię i Miecz nie mogłem przejść obojętnie obok debiutu Mateusza Rakowieckiego, czyli gry Dragon's Ordeal. Tytuł ten reklamowany jest, jako nowoczesna i udoskonalona wersja MiMa, wzbogacona o liczne, nowatorskie elementy mechaniki. Reklama ta wystarczyła, żeby Dragon's Ordeal wylądował na pierwszym miejscu produktów, które zamierzałem zrecenzować.

Fabula

Nie od dzisiaj wiadomo, że w grach przygodowych, do których omawiany tytuł się jak najbardziej zalicza, niebagatelną rolę odgrywa fabuła i klimat rozgrywki. Na początku instrukcji znajduje się krótkie opowiadanie, wprowadzające do oczekującej nas przygody. Dowiadujemy się z niego, że krainę, w której toczy się akcja nawiedziła plaga nieurodzaju, po miastach rozprzestrzeniają się choroby, a wody zdatnej do picia jest coraz mniej. Za wszystkie te zdarzenia odpowiedzialny jest podobno smok, który uwięziony został w magicznym więzieniu i którego trzeba pozbawić życia, aby położyć kres złu. Opowiadanie czyta się przyjemnie, aczkolwiek jest w nim wiele niedomówień. Nie wiemy, kto uwięził smoka, ani w jaki sposób uwięziony smok może zsyłać nieszczęścia na królestwo (skoro go ktoś uwięził, zamiast zabijać, to powinien uniemożliwić mu tego typu nieczne działania). W praktyce więzienie jest tylko kolejnym utrudnieniem dla graczy, które zajmie im trochę więcej czasu, nim będą mogli zmierzyć się samym smokiem.

Wykonanie

Od strony technicznej gra prezentuje się nienajlepiej. Karty są wytrzymałe, dodatkowo, poza kartami mapy i bohaterów, wykonano je w standardowym formacie, dzięki czemu nie ma problemu z ewentualnym znalezieniem protektorów. Bardzo dobrze prezentują się kostki, przygotowane specjalnie na potrzeby gry przez Q-Workshop. Zdecydowanie gorzej jest już niestety z żetonami, które przyjmują postać okrągłych kartoników. Żetony monet prezentują się bardzo mizernie. Przygotowane zostały w trzech kolorach, w zależności od nominału, jaki prezentują. Zostały również opatrzone cyframi rzymskimi (które nawet nie znajdują się na środku żetonu), drukowanymi najwykleszą czcionką, co w efekcie wygląda

bardzo ubogo. Równie kiepsko jest z żetonami mającymi służyć nam do oznaczania wysokości poszczególnych parametrów na karcie postaci. Żetony te są zbyt duże w porównaniu do pól, na których mają być umieszczone. W związku z tym, gdy posiadamy taką samą wartość parametrów ułożonych obok siebie, spychają się one wzajemnie, zachodząc na inne pola. Na szczęście autor gry przewidział alternatywę monitorowania rozwoju bohatera w postaci papierowych kart, na których za pomocą ołówka możemy zapisywać sobie wartości poszczególnych cech, a także sporządzać notatki. Tradycyjnie już, jak w innych polskich produktach, zrezygnowano z figurek, a posłużono się tekturowymi postaciami umieszczanymi w podstawkach.



Graficznie gra również nie powala. W Dragon's Ordeal czarno-białe ilustracje przeplatają się z kolorowymi (w zależności od rodzaju kart), a sama kreska nie przypadła mi i moim znajomym do gustu. Grafiki są bardzo proste, nie przyciągają oka a po rozegranej partii żadna z nich nie zostaje w pamięci na dłużej. Kolejnym mankamentem jest czcionka zastosowana w tekście znajdującym się na kartach. Szkoda, że nie pofatygowano się, żeby wybrać jakąś ozdobną, gdyż, o ile wzrok mnie nie myli, zastosowano tu najpopularniejszy Times New Roman, co nie wygląda zbyt dobrze, zwłaszcza na kartach postaci, na których na domiar złego poszczególne zdolności wymieniane są od podpunktów: a), b), c) itd. Na zakończenie tej części recenzji chciałbym jeszcze dodać parę słów o instrukcji. Ma ona postać czarno-białej książeczki o

formacie A5. Wizualnie prezentuje się estetycznie, choć brakuje w niej grafik, które nie odnosiłyby się do elementów gry. Merytorycznie jest dużo gorzej, gdyż po lekturze wydaje nam się, że zasady są jasne i przystępne, ale podczas gry, co chwilę napotykamy na sytuację, w której nie wiemy, jak się zachować, a instrukcja milczy, więc jesteśmy zdani na samych sobie.



Mechanika

Celem gry jest oczywiście pokonanie uwięzionego smoka, który zsyła nieszczęścia na krainę. Żeby tego dokonać gracze będą musieli wpieryw zdobyć przynajmniej dwa smocze artefakty, których posiadanie konieczne jest, aby wejść do smoczego więzienia. W tym celu będą przemierzać planszę, zbudowaną z dwudziestu kart mapy, z których siedem (zielonych) jest odsłoniętych na początku gry, a pozostałe zostają odkryte w momencie, gdy któryś z graczy zdecyduje się na nie wstąpić. Ruch wykonujemy rzucając jedną kostką (k6) i przesuwać naszą postać o odpowiednią liczbę pól. Warto również wspomnieć, że jedna karta niekoniecznie musi oznaczać jeden obszar - równie dobrze może być ona podzielona na kilka. Karty mapy, w zależności od poziomu trudności, dzielą się na trzy kolory: zielony, żółty i czerwony. Gdy z kart przygód wyciągniemy wroga, z którym zmuszeni jesteśmy walczyć, to jego parametry będą się różnić w zależności od koloru karty, na której się właśnie znajdujemy. Poszczególne obszary możemy podzielić na dwa rodzaje: na te, na których ciągniemy odpowiednią ilość kart oraz te, na których możemy wykonać różne działania, np. w

Studni Życzeń za trzy złote monety możemy zwiększyć sobie jakiś parametr, a w Klasztorze pomodlić się (rzucić dwoma kostkami i odczytać efekt), kupić porcję ziół lub wodę święconą.



Bohaterowie, w których się wcielimy opisani zostali za pomocą:

- siły, którą posługujemy się w walce wręcz,
- zręczności, wykorzystywanej podczas ucieczki, strzelania, a także uników,
- magii, będącej odpowiednikiem siły w walce magicznej,
- punktów energii, których brak oznacza śmierć postaci,
- punktów umiejętności, za pomocą których

możemy aktywować nabyte przez nas umiejętności,

- aparycji, w zależności od której różne karty będą wywierać różne efekty na postaci oraz
- maksymalnej liczby posiadanych zaklęć.

Obok każdej cechy widnieje również koszt w punktach doświadczenia, który musimy ponieść, aby ją zwiększyć. Ponadto każdy z bohaterów ma pewne specjalne zdolności, które może aktywować wraz z awansem swojej postaci na kolejny poziom. By tego dokonać również musimy ponieść koszt w punktach doświadczenia. Wspomniane doświadczenie zdobywamy pokonując wrogów, wykonując misję, a także wygrywając pojedynki z innymi graczami. Dodatkowo przy różnych okazjach mamy możliwość zdobycia dla naszej postaci ciekawej umiejętności (finezja w walce za jeden punkt umiejętności zamienia wszystkie jedynki na szóstki, szybkość tym samym kosztem zwiększa nasz ruch od jednego do trzech pól itd.). Istnieje zatem dużo możliwości rozwoju bohatera przed finałowym starciem.

Przyjrzyjmy się bliżej walce. Potyczka podzielona została na kilka faz. Pierwszym krokiem jest deklaracja przedmiotów, którymi będziemy się posługiwali. Następnie, jeżeli atakujący ma taką możliwość, wybiera czy będzie to walka wręcz, czy magiczna. Jeżeli któryś z graczy posiada magiczne stworzenie, może wystawić je do walki. Kolejnym krokiem jest faza ucieczki. Gracz, który ją zadeklaruje rzuca jedną kostką i dodaje do wyniku swoją zręczność, przeciwnik natomiast rzuca dwoma kośćmi i również dodaje swoją zręczność. Jeżeli wynik uciekającego jest wyższy, udaje mu się uniknąć walki, w przeciwnym wypadku potyczka toczy się dalej. Po fazie ucieczki następuje faza strzelania. Odbywa się ona na takich samych zasadach co ucieczka, tyle że strzelający rzuca jedną kostką, a unikający dwiema i jeżeli strzelający trafi, to odbiera przeciwnikowi jeden punkt energii, ale nie kończy to starcia. Po ostrzelaniu przeciwnika, gracz, który się tego podjął może próbować tak zwanej szybkiej ucieczki. Jest to dużo trudniejsze

wyzwanie, gdyż przeciwnik rzuca dwoma dodatkowymi kośćmi. W końcu dochodzimy do właściwej walki. Każdy z graczy rzuca dwoma kośćmi, a ten, kto uzyska większy wynik wygrywa i oprócz trzech punktów doświadczenia może zabrać pokonanemu jakiś przedmiot, bądź punkt energii. Zyskuje on również dodatkową turę.

Liczba faz robi wrażenie i wygląda dość skomplikowanie, jednak walka ogranicza się w zasadzie tylko do ciągłego rzucania odpowiednią ilością kości.



Wrażenia

Nie da się ukryć, że Dragon's Ordeal zawiera całkiem sporo elementów, które wydają się być bardzo atrakcyjne dla graczy, oferując im wiele możliwości. Jednak, jak to w życiu bywa, między

teorią, a praktyką istnieje ogromna przepaść. Powiem szczerze, że pierwszej partii nie dograłem do końca. Graliśmy w pięć osób i ta mnogość mechanizmów, które na siebie wpływały strasznie przedłużała rozgrywkę. Przykładowo, o ile w walce z wrogiem z kart większość faz jest pomijana i walka sprowadza się w zasadzie do rzutu kośćmi i porównania wyników, o tyle wyobraźcie sobie, co się dzieje, gdy do pojedynku staje dwóch graczy posiadających po kilka przedmiotów, przyjaciół i zdolności. Każdy z nich wykonuje po kilka rzutów, nie tylko za fazy walki, ale również za aktywowanie poszczególnych przedmiotów czy zdolności (przedmioty mogą wywoływać po kilka różnych efektów, każdy wymaga osobnego rzutu), a zwycięzca dostaje dodatkowy ruch. Po drugie, co z tego, że plansza jest zakryta, jak przy pięciu graczach po trzeciej turze wszystko i tak już jest odsłonięte i można sobie wędrować gdzie się tylko chce. Dlatego też uważam, że gra powinna być przeznaczona dla maksymalnie czterech graczy, jeżeli rozgrywka ma mieć jakikolwiek sens. Choć sam osobiście polecałbym grać w maksymalnie trzy - przy takiej ilości gra się w miarę płynnie.

Nie trudno zauważyć, że autor gęsto „podbierał” pomysły z innych przygodówek. Karciana mapa od razu przywodzi na myśl Dungeoneera; rozwój postaci, fazy walki, a także stopniowanie przeciwników kojarzą mi się trochę z Runeboundem; system ruchu, rodzaje obszarów, a także i właściwa walka (tyle że tu rzucamy dwoma kośćmi zamiast jednej, co zwiększa jeszcze bardziej losowość potyczek) zaś z Magią i Mieczem. Właśnie w tej ostatniej widać największą inspirację, co potwierdza zresztą sam autor gry. Faktycznie niektóre elementy zostały poprawione, jak na przykład schemat rzucania zaklęć, które podzielono na ciężkie (można rzucić jedno zaklęcie na turę), lekkie i obronne (można ich rzucać do woli), a także zmniejszona losowość ruchu (teraz niemal zawsze możemy stanąć na tym polu, na którym chcemy) oraz jeszcze większy nacisk na interakcje (za walkę z graczem dostajemy doświadczenie i dodatkową turę).

Bardzo ciekawym pomysłem, niwelującym włączenie się bez celu po planszy, jest wprowadzenie misji, które stanowią podstawowe źródło rozwoju postaci (dają największe nagrody). Gracz, który podejmuje się misji losuje kartę, zapoznaje się z jej treścią i odkłada na odpowiednie pole. Inny gracz może również podejść, poznać ją i spróbować wykonać szybciej. Równie ciekawym pomysłem jest wprowadzenie umiejętności, które mogą dać dużą przewagę temu, kto je posiada. Jednak autor dobrze przemyślał ten aspekt i samo wyuczenie się takich umiejętności jeszcze niczego nie daje, gdyż każde ich użycie kosztuje odpowiednią ilość punktów, które nie tak łatwo odzyskać, dlatego też trzeba korzystać z nich rozsądnie. Praktycznie niewykorzystaną cechą jest aparycja, ponieważ pośród kart możemy znaleźć zaledwie kilka takich, które się do niej bezpośrednio odnoszą.

Na zakończenie chciałbym jeszcze dodać, że Dragon's Ordeal pomimo kilku bardzo ciekawych rozwiązań nie przekonał mnie do siebie. Gra została przekombinowana zbyt dużą ilością mechanizmów, które niepotrzebnie wydłużają czas rozgrywki. Przygodówka powinna być lekka, szybka i

przyjemna, dlatego też zdecydowanie wolę Talismana (Magię i Miecz), choć nie ukrywam, że do Dragon's Ordeal z pewnością będę wracał.



Dragons Ordeal



180-240 min.



12+



2-6



Wykonanie

2.5
/5

Miodność

3.0
/5

Cena

3.0
/5

149,00zł



Komentarz do oceny

Wykonanie: Plusy: wytrzymałe, estetycznie wykonane elementy, alternatywne karty postaci. Minusy: kiepska szata graficzna, niedopracowana instrukcja, mizerne żetony monet, zbyt duże żetony znaczników, nie do końca zrozumiała fabuła.

Miodność: Gra zawiera kilka ciekawych pomysłów (misje, umiejętności, rozwój postaci), a także poprawia kilka niedociągnięć znanych z Talismana (limity zaklęć, zmniejszona losowość ruchu). Przy większej liczbie graczy rozgrywka ciągnie się niemiłosiernie, a odstępy między jedną, a drugą turą można spożytkować na drzemkę. W wielu przypadkach mamy wrażenie: „już gdzieś to kiedyś widziałem”.

Cena: Gra do tanich nie należy. Biorąc pod uwagę zawartość pudełka, jestem skłonny stwierdzić, że cena znajduje się w granicach normy, jednak przy takim jej poziomie osobiście wolałbym wydać te pieniądze na czwartą edycję Talismana: Magia i Miecz.

[illegible]

Miś, Pszczoły i Miód

Rebel Times dzieciom



Oczyma dziecka

Już przy pierwszym kontakcie dziecka z pudełkiem wyraźnie da się zauważyć niezwykle entuzjizm. Kolorowe opakowanie, stosunkowo spora, jak na tak prostą grę, liczba elementów, wszystko to utrzymane zaś w ciepłych barwach, cieszących oczy swoją różnorodnością, znakomicie przyciąga uwagę naszych pociech. Warto zauważyć, że spora część elementów nie bierze bezpośredniego udziału w grze, a jedynie zdobi planszę, co pozwala dzieciom za każdym razem przygotowywać ją nieco inaczej, rozmieszczając w różnych miejscach małych mieszkańców łąki. Dla starszych jest to praktycznie nic nie znaczący szczegół, jednak na widok dzieci poważnie zaangażowanych problemem, gdzie co postawić, nie sposób się nie uśmiechnąć. Poszczególne elementy prezentują się solidnie, jednak po kilku partiach dochodzimy do wniosku, że tektura, z której są one wykonane mogłaby być nieco twardsza, gdyż dzieci, jak to dzieci, czasami nieświadomie testują wytrzymałość zabawek.



Biegiem po miód

Tytuł gry mówi wszystko: podczas partii każdy z graczy wciela się w misia, którego celem jest zdobycie upragnionego miodu, uważając przy tym, by nie dać go sobie odebrać pszczołom. Rozgrywka toczy się na planszy złożonej z piętnastu pól



RAFAŁ CHOLEWA

Chyba każdemu miłośnikowi gier planszowych leży na sercu, aby ta forma spędzania wolnego czasu stawała się coraz bardziej popularna. Nie da się ukryć, że prędzej czy później stajemy przed okazją pozyskania do naszego grona dzieci. Mamy wtedy nieocenioną szansę pokazania im zawczasu wyższości rozrywki planszowej nad komputerową. Zadanie to nie jest łatwe, gdyż nasi milusińscy mają bardzo specyficzne wymagania. Nie każdy tytuł, a już raczej na pewno nie taki, którym my sami się ekscytujemy, zainteresuje także najmłodszych. By uzyskać zamierzony efekt musimy znaleźć tytuły bardzo proste, a jednocześnie posiadające to coś, co zachęci dzieci do poznawania coraz to nowszych gier. Sam niedawno stanąłem przed podobnym wyzwaniem i mój wybór padł na bardzo niewinnie zatytułowany produkt Granny – Miś, pszczoły i miód.

tworzących okrąg, z których co trzecie symbolizuje plaster miodu. Oprócz tego, w wyznaczonych miejscach planszy montujemy dwie strzałki, które będą pokazywały nam, jak skończyła się próba zdobycia miodu. Każdy z graczy otrzymuje domek dla swojego misia, w którym może pomieścić do dziesięciu baryłek tego słodkiego trunku. Zasady są bardzo proste: na początku pionki w kształcie misiów ustawiane są na dowolnych polach nie będących plastrami miodu. Następnie każdy z graczy po kolei rzuca kostką i przesuwa swojego misia o wynik rzutu. Jeżeli zatrzyma się on na zwykłym polu, tura się po prostu kończy, natomiast gdy miś zatrzyma się na plastrze miodu, gracz musi zakręcić najpierw jedną strzałką, która powie mu, o ile baryłek miodu walczy z pszczołami (od jednej do trzech), a następnie zakręcić drugą strzałką i przekonać się czy jego miś będzie mógł zabrać tyle baryłek do swojego domku, czy też będzie musiał pomniejszyć swoje zapasy i oddać je z powrotem do ula. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zdoła uezierać w swoim domku dziesięć baryłek. Prawda, że proste?



Z pozycji obserwatora

Miś, pszczoły i miód został bardzo pozytywnie przyjęty przez dzieci w wieku przedszkolnym, dzięki którym pomocy powstała niniejsza recenzja. Prostota gry, która opiera się *de facto* wyłącznie na ciągłym chodzeniu w kółko po piętnastu polach, została wzbogacona o dwa pokręta w postaci strzałek, które tak naprawdę tworzą całą zabawę. Dzieci nie mogą się wręcz doczekać, aż uda im się zatrzymać na plastrze miodu i zakręcić najpierw jedną, a potem drugą strzałką. Gdy im się ta sztuka nie powiedzie, z niecierpliwością oczekują kolejnej szansy. Każdemu losowaniu towarzyszą naprawdę duże emocje. Jest to zasługa kolejności generowanych efektów: najpierw okazuje się, o jaką ilość baryłek miodu toczy się gra, a dopiero później czy możemy je zabrać, czy też musimy oddać nasze zapasy. Im wyższa liczba, tym większe emocje. Dzieci tym samym wykonują proste rachunki matematyczne opierające się na dodawaniu i odejmowaniu, co dla maluchów, dla których przeznaczona jest owa gra, stanowi pewien walor edukacyjny. Osobiście jestem bardzo mile zaskoczony odbiorem gry przez dzieci, przez wzgląd, na które zdecydowałem się sprawdzić ten

tytuł. Po pierwszej partii dzieci same po niego sięgały, nie czekając na mnie, potrafiły również rozgrywać kilka partii pod rząd i nie było widać po nich śladu znużenia. Szczerze polecam Misia, pszczoły i miód, jako prezent dla najmłodszych.



Miś, Pszczoły i Miód

20-30 min.

4-7

2-4

Wykonanie

3.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

3.0 / 5

33,00zł

Komentarz do oceny

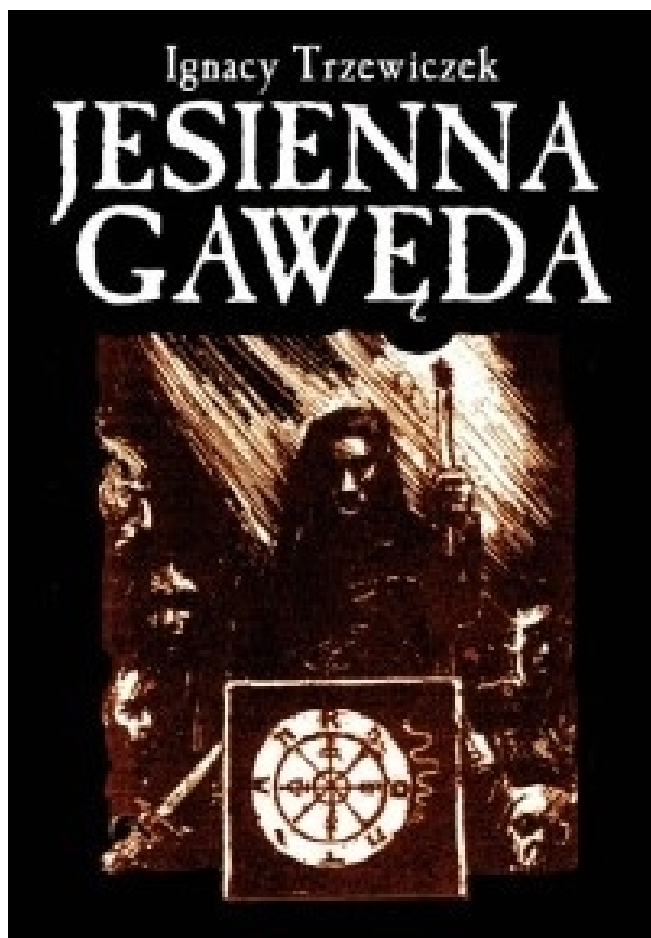
Wykonanie: Cała gra jest bardzo kolorowa i z powodzeniem przykuwa uwagę najmłodszych. Dobrym rozwiązaniem okazało się wprowadzenie elementów dekoracyjnych, które co prawda nie biorą bezpośredniego udziału w grze, ale pozwalają dzieciom ozdobić planszę za każdym razem nieco inaczej, co potrafi je naprawdę zaabsorbować. Biorąc pod uwagę żywiołowość dzieci, poszczególne elementy mogłyby być jednak nieco wytrzymalsze.

Miodność: Zasady gry są bardzo proste i gdyby nie dwa pokrętki w kształcie strzałek, za pomocą których losowane są efekty w grze, produkt ten nie wyróżniałby się w zasadzie niczym od zwykłych, prostych gier typu: „rzuć kostką i przesun pionek o X pól”. No właśnie „gdyby”. Wspomniane strzałki są esencją gry i na możliwość wprawienia ich w ruch każde dziecko czeka z niecierpliwością.

Cena: Cena mogłaby być nieco niższa, jak za tak prostą grę dla dzieci, jednak zakupu na pewno nie pożałujemy.



Jesienna Gawęda Opowieści w strugach deszczu



Jesienna Gawęda to tytuł pewnego cyklu felietonów, który ukazywał się na łamach dwóch magazynów o grach fabularnych w dosyć odległej przeszłości. Dotyczył on niesamowicie wtedy popularnego Warhammera (przynajmniej na początku, potem już szeroko pojętego *dark fantasy*) i praktycznie od pierwszego tekstu wywołał niesamowite poruszenie w świecie graczy i MG. Nie

piszę o fandomie, bo ten tak naprawdę jedynie w niewielkim stopniu odzwierciedla to, co dzieje się pod strzechami wszystkich graczy, chociaż także i w nim aż huczało od plotek. Jesienna Gawęda udzielała odpowiedzi na pytanie: „jak grać?”. I czyniła to niesamowicie emocjonalnym, trafiającym wprost do serc czytelników językiem.

Teraz, po wielu latach, Wydawnictwo Portal zebrało (prawie) wszystkie teksty tego cyklu i wydało w jednym tomie z okazji swojego dziesięciolecia. Czy to, co kiedyś poruszało serca i umysły ma dzisiaj szansę powtórzyć swój sukces? Zobaczymy. Jedno jest pewne – ta mała książeczka to prawdziwa beczka z prochem.

Sam format jest bliźniaczo podobny do innych Almanachów Wydawnictwa Portal. Miękka okładka, przyzwoity papier i około stu dwudziestu stron wypełnionych dosyć rozlazłym tekstem. Na wielki plus zasługują ilustracje, uzupełniające, w większym lub mniejszym stopniu, treść felietonów – są one naprawdę dobre i klimatyczne. Na minus należy natomiast zaliczyć poziom korekty. Niestety wyjątkowo zaniedbano tę kwestię – liczne literówki i niedopracowania, braki słowne, a w jednym tekście znaki zapytania zastępujące (licznie) inne znaki interpunkcyjne. Szkoda, że takie jubileuszowe wydanie zostało tak mocno zepsute pod tym względem. Układ tekstu i odległości wierszy pozostawiam bez komentarza – na ten temat wiele już napisano przy okazji każdego z Almanachów.

Felietony niczym nie różnią się od swoich wersji sprzed lat. No, może poza literówkami. Mamy więc szereg opowieści mających podpowiedzieć nam i pokazać na przykładach, jak zabierać się za prowadzenie *dark fantasy*. Napisane są one językiem plastycznym i bardzo emocjonalnym, pełnym prostych metafor, a czasami nawet i wulgaryzmów. Nie uważam jednak, aby było to wadą – światy *dark fantasy* do przyjemnych wszak nie należą, a kiedy ludzi otacza błoto, odchody i brud, do tego wiecznie siąpiący deszcz i brak grosza przy duszy, to w

słowach się nie przebiera. Jesienna Gawęda to porady, jak prowadzić sesje pełne emocji, ale niekoniecznie tych pozytywnych. Tam bowiem, gdzie jest mrok, jest miejsce tylko na płacz i zgrzytanie zębami. No i na bezsensowny heroizm, ale to zależy już bardziej od sytuacji.

Czytając te teksty, zastanawiałem się wielokrotnie – zarówno wtedy, przed laty, jak i teraz – jak długo da się grać w taki sposób? Jak długo da się wytrzymać ciągle gnojenie postaci, ciągle babranie się w błocie, brak wdzięczności ze strony innych i brak jakiegokolwiek serdecznego uśmiechu? Jak długo można znosić to, że niezależnie od wszystkiego świat zawsze się na nas odegra i przyjdzie nam zapłacić wysoką cenę za mieszanie się w jego sprawy? Jak długo można słuchać smęcenia na temat deszczu, jątrzących się ran, reumatyzmu, obtarć od broni i przerdzewiałego pancerza? Bo czyta się o tym naprawdę dobrze. Pytanie tylko czy da się tak grać?

Cieężko jest mi wyobrazić sobie dłuższą niż kilka sesji kampanię utrzymaną w takim dołującym stylu.

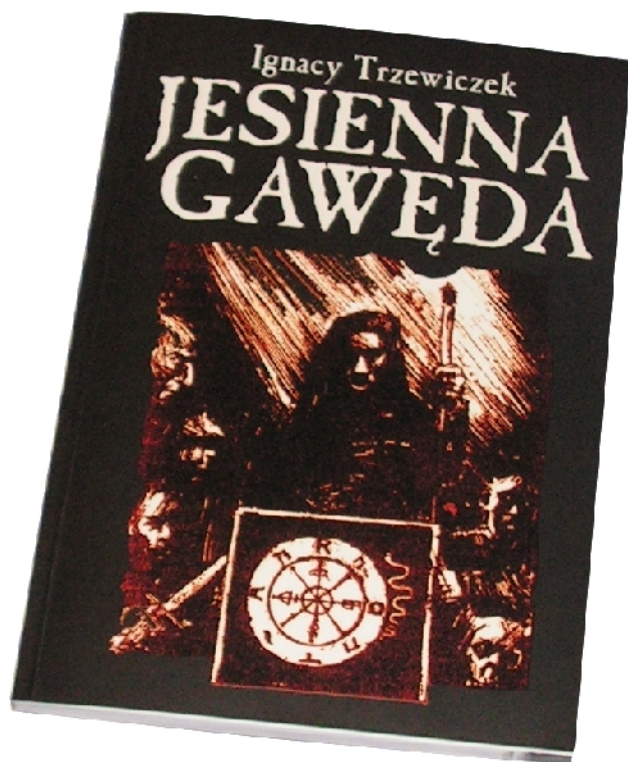
Można zagrać tak od czasu do czasu, ale w końcu człowieka trafi szlag, że ciągle to samo, że niezależnie od tego, ile włoży się w swoje działania sił, ile wymyśli planów, to kult chaosu i tak wygra. Bo tak założył autor Gawędy, więc tak robi MG.

Czyta się to wspaniale, zresztą większość tego, co napisał Trzewik czyta się wspaniale, a sama treść naprawdę wpływa na sposób postrzegania *dark fantasy* i sprawia, że na wiele rzeczy patrzy się z zupełnie innej perspektywy. Tak było przynajmniej w moim przypadku. Pierwsza Gawęda, którą przeczytałem dotyczyła ras nieludzi w Starym Świecie. Do tej pory odczuwam piętno tego tekstu, a krasnoludy przestały być dla mnie po prostu brudnymi, narzekającymi na wszystko i chlającymi na umór chamami. I myślę, że dla każdego, kto tamtą Gawędę przeczytał również. Bo właśnie tak te felietony działają – zmieniają sposób patrzenia na wiele różnych spraw.

Gryzie mnie tylko jedna rzecz. Z tego co pamiętam, pod szyldem Jesiennej Gawędy ukazał się jeden tekst na łamach Gwiazdnego Pirata. Poświęcony był on Skavenom i niezwykle wręcz przypadł mi do gustu. Zastanawiam się tylko, dlaczego autorzy wydania jubileuszowego zrezygnowali z jego publikacji? Czyżby sami uważali go za coś innego? Nie był on dość dobry? A może Gwiazdny Pirat miał w ich oczach niższą pozycję niż MiM i Portal? Tego nie wiem, ale faktem jest, że zabrakło dosyć istotnego elementu cyklu. A szkoda...

Czy Jesienna Gawęda doprowadzi do podobnej eksplozji, jak przed laty? Nie sądzę. Majkosz w napisanym do wydania jubileuszowego komentarzu dobrze to uchwycił. Mimo to on sam czeka na nowy *boom*, tylko o nieco innym charakterze. Jeżeli chcecie się dowiedzieć jakim, musicie sięgnąć do Jesiennej Gawędy.

Dla kogo jest to wydanie? Myślę, że przede wszystkim dla ludzi zainteresowanych historią swojego hobby. Jeżeli ciekawi Was ten aspekt gier fabularnych, jeżeli lubicie czytać o tym, jak to się



„pisało i grało przed laty”, to Jesienna Gawęda jest dla Was. Czy dla kogoś jeszcze? Tak. Fani realizmu będą zadowoleni z niektórych propozycji przedstawionych w tekstach. Reszta może sobie jednak darować. Ale nie przekreślajcie Jesiennej Gawędy na zawsze. Może z czasem, jak Wasze podejście do gier fabularnych będzie ewoluowało, zapragniecie ją poznać? Myślę, że wtedy da Wam ona to coś, czego obecnie raczej nie zapewni.



Jesienna Gawęda

opis świata - mechanika

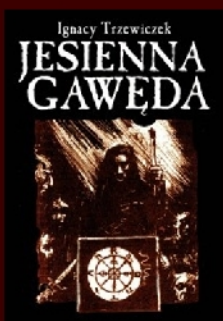
n/d

ilość stron / oprawa:

120 / miękka

linia wydawnicza:

Almanach MG



Wykonanie

1.5/5

Miodność

4.0/5

Cena

2.0/5

35,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nic specjalnego. Ot, pewien almanachowy standard. Niestety popsuty licznymi błędami i niedopatrzzeniami ze strony korekty. Szkoda.

Miodność: Treść mocno emocjonalna, proponująca zmianę podejścia do sesji osadzonych w realiach *dark fantasy*. Jesienna Gawęda to bogata lektura, z której każdy, kto się z nią zapozna będzie zadowolony.

Cena: Z jednej strony zupełny standard dla Almanachów Portalu i ciekawa treść. Z drugiej rażące błędy wydawnicze. Jak się to wszystko weźmie pod uwagę, to Jesienna Gawęda nie jest jakoś specjalnie opłacalną inwestycją.

Operacja Wotan

Naziści i smoki



DE99IAL

Operacja Wotan to pierwszy (i miejmy nadzieję, że nie ostatni) dodatek do nowej gry fabularnej Kuźni Gier - Wolsunga (recenzja w 28 numerze Rebel Timesa). Traf chciał, że jest to także pierwsza kampania napisana z myślą o Niezwykłych Damach i Dżentelmenach.

Pierwsze wrażenie

Przy okazji recenzji podręcznika podstawowego pisałem o specyficznym uczuciu „starej szkoły”, które mu towarzyszyło. Cóż, tym razem już go nie

ma. Operacja Wotan to niepozorna książeczka, licząca sobie zaledwie sto dziesięć stron, wykonanych z tego samego papieru, co Wolsung (szorstkawy, lekko pożółkły) i obłożona w miękką oprawę. W dzisiejszych czasach jest to w zasadzie poniżej standardu wydawniczego, ale przynajmniej ilustracja zdobiąca okładkę jest bardzo klimatyczna i obiecuje naprawdę wiele – zarówno pod względem samej zabawy, jak i estetyki produktu.

Uczta dla oczu

Pierwsze, co w Operacji Wotan urzeka to jej szata graficzna. Są tutaj znane z podstawki zakładki na marginesach, ale nieco mniejsze (zapewne autorzy wzięli sobie do serca narzekania malkontentów), jest podobny układ tekstu oraz sporo ilustracji. Bardzo dobrych ilustracji. Pod tym względem Operacja Wotan deklasuje Wolsunga. W podstawce pełno było karykaturalnych grafik – śmiesznych lub po prostu niedbałych i brzydkich. Te naprawdę dobre występowały rzadko. Tutaj proporcja ta została odwrócona. Nie zabrakło, co prawda tych słabych, ale jest ich niewiele. Cała reszta jest po prostu wspaniała i bardzo klimatyczna. Praktycznie przy każdej z nich ma się ochotę zatrzymać i dokładnie obejrzeć. Aż żal serce ściska, że występują one w tak małych formatach i tylko w czerni i bieli. Może Kuźnia pomyśli o jakimś *artbooku*, albo chociaż o udostępnieniu tych grafik na swojej stronie internetowej.

Oprawa graficzna to bardzo silna strona Operacji Wotan. Pomaga wczuć się w nastrój przygód, wyobrazić sobie niektóre ich aspekty oraz daje pojęcie o samym świecie Wolsunga.

Uczta dla serca i umysłu

Dodatek podzielono na osiem rozdziałów: Wstęp, Suplement i sześć przygód. Całość zaplanowana jest tak, aby jedna przygoda zajęła jedno lub dwa spotkania, czyli całą kampanię powinno rozegrać się w przeciągu od sześciu do dwunastu sesji. To całkiem dużo.

Każda przygoda podzielona jest na Sceny (zgodnie z filmową estetyką Wolsunga). Kolejność ich rozegrania zależy już jednak całkowicie od decyzji MG, pomimo że zostały one ponumerowane. Opisy poszczególnych Scen są konkretne i bardzo ramowe – przekazują esencję i najważniejsze elementy, podają, jakie testy i jakiego typu konfrontacje najlepiej na danym etapie rozegrać oraz określają niezbędne minimum, które „musi się wydarzyć”. Fajnym patentem są porady od autora dodatku: w wielu miejscach mówi on wprost, co najlepiej i jak rozegrać. Radzi również, aby nie przeciągać Scen nudnych i nie przedłużać na siłę sytuacji nużących. Jak coś nam nie pasuje, szybko skaczemy do kolejnej Sceny.

Cała intryga kręci się wokół Wotanii, Wielkiej Wojny i venrierowców, stale walczących w imię Nieumarłej Rzeszy. Nie będę zdradzał jej szczegółów, ale powiem jedno – to scenariusz na iście widowiskowy film. Mamy tu pełen przekrój interesujących Bohaterów Niezależnych, zwrotów akcji, wyzwań godnych Niezwykłych Dam i Dżentelmenów oraz niesamowity wręcz klimat. Nie znajdziecie tu wyczerpujących wyjaśnień, nie ma długich tłumaczeń motywacji postaci i innych tego typu zagrań. Wszystko – tak jak w podstawce – podporządkowane jest filmowej konwencji rozgrywki: ma być szybko, widowiskowo i ryzykownie.

Produkt idealny? Otóż nie obyło się bez pewnych niedociągnięć.

Zgrzyt zębów

Jest kilka aspektów Operacji Wotan, które sprawiły, że zacząłem zgrzytać zębami. Najbardziej rażącym z nich jest bardzo niefortunna odmiana słowa „statua”. Właściwie kompletne pomieszanie z poplątaniem. Wiem, może wydawać się to głupie, ale uwierzcie mi, że kiedy zaczniecie czytać ten dodatek, to owa „statua” będzie Was gryźć w serca, umysły i dusze. Niby drobnostka, ale skutecznie psująca odbiór całości.

Druga rzecz to aspekt mechaniczny. W niektórych

miejscach odniosłem wrażenie, że zbyt silnie położono nacisk na kostkologię i nawet porady, aby sceny rozgrywać fabularnie nie na wiele się zdają. Otóż jestem zwolennikiem stylu narracyjnego, czyli wpływu odgrywania scen na rozwój wydarzeń (z niewielkim wsparciem mechaniki). Tymczasem w Operacji Wotan jest tak jakby odwrotnie – najpierw sprawdzamy, co mówi mechanika, a potem to odgrywamy. Być może źle to zinterpretowałem, ale jeśli tak się stało, to pewne aspekty dodatku zostały po prostu źle przedstawione. Podczas recenzowania Wolsunga napisałem pewną rzecz, mianowicie taką, że mechanika aż prosi się o wykorzystanie jej w jakiejś przygodowej grze planszowej, a Operacja Wotan tylko to potwierdziła. Powiem więcej, byłaby ona genialnym rozszerzeniem do takiej planszówki, ma bowiem bardzo dużo momentów, w których główne dla fabuły wydarzenia zmieniają się w zależności od udanego/nieudanego rzutu kośćmi. Całość kampanii została natomiast tak skonstruowana, że nawet wtedy, gdy prawie wszystko pójdzie źle, nasi bohaterowie nadal mają szansę na zwycięstwo. Dla wielu osób może to być kolejną poważną wadą Operacji Wotan – nieważne, co się stanie, wszystko i tak zakończy się szczęśliwie. Nawet najgorszy scenariusz, zakładający śmierć postaci graczy, kończy się w sumie dobrze. Z drugiej jednak strony, takimi właśnie prawami rządzi się konwencja filmowa – ma być ryzykownie, widowiskowo, ale z obowiązkowym *happy endem*.

Podsumowanie

Operacja Wotan to bardzo dynamiczna i widowiskowa kampania, która wciąga Niezwykłe Damy i Dżentelmenów w wydarzenia mogące zmienić oblicze świata. Czyni to w iście filmowy sposób, z rozmachem godnym najlepszych kinowych produkcji ostatnich lat. Dla lubiących tego typu zabawę będzie to prawdziwa uczta – nawet pomimo kilku poważnych niedociągnięć.



Komentarz do oceny

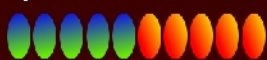
Wykonanie: Z jednej strony to, co w podręczniku podstawowym do Wolsunga – miękka okładka, żółty papier i czarno biały druk. Z drugiej dużo lepsze grafiki, wprowadzające w klimat uniwersum. *Summa summarum* jest lepiej niż poprzednio.

Miodność: Pełna rozmachu widowiskowa kampania, nastawiona na wydarzenia mogące zmienić oblicze całego świata. Operacja Wotan to kwintesencja Wolsunga. Dla lubiących ten rodzaj zabawy prawdziwy rodzynek, który jednak nie ustrzegł się wielu błędów, między innymi zbytniego oparcia ciężaru rozgrywki na mechanice systemu.

Cena: Dużo gorzej niż w przypadku podstawki. Za ponad połowę jej ceny otrzymujemy zaledwie 1/5 jej objętości.

Operacja Wotan

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

110 / miękka

linia wydawnicza:

Wolsung



Wykonanie

2.5

/5

Miodność

3.5

/5

Cena

2.5

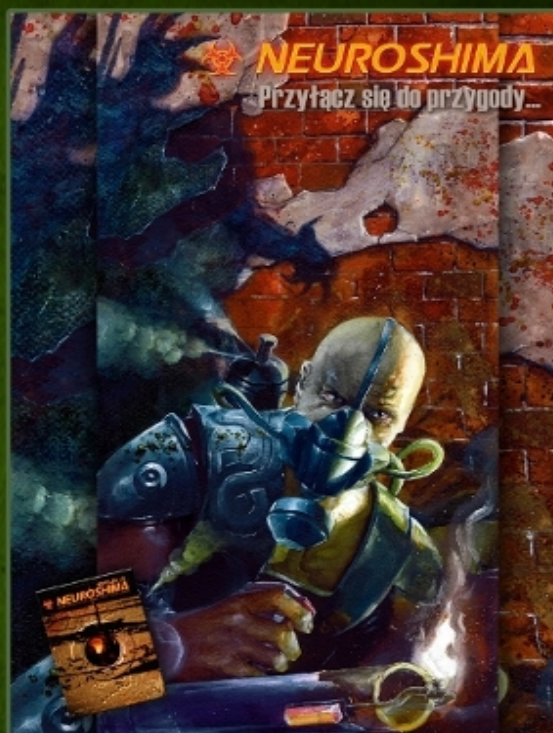
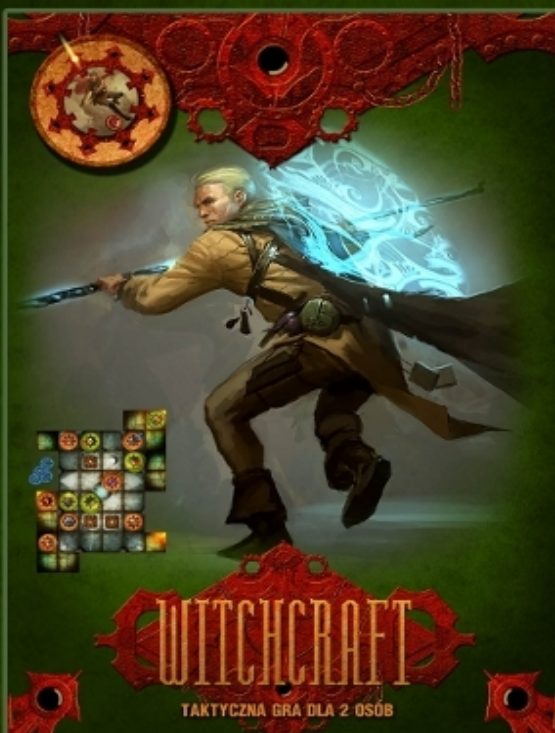
/5

35,00zł

reklama

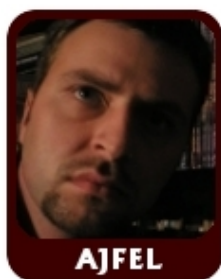


www.wydawnictwoportal.pl



Earthdawn: Gamemasters Guide

Wyzwania godne Bohaterów



AJFEL

Miesiąc temu, w obszernym tekście przedstawiłem Wam trzecią edycję gry fabularnej Earthdawn, koncentrując się na pierwszym z dwóch podstawowych podręczników: Player's Guide. Zgodnie z wyłoszoną wówczas zapowiedzią, dzisiaj opowiem o

tym, jak prezentuje się drugi podstawowy podręcznik, którego tytuł brzmi Gamemaster's

Guide. Jeżeli nie znasz Earthdawn, gorąco zachęcam by w pierwszej kolejności zapoznać się z tekstem sprzed miesiąca, gdyż podstawowym założeniem systemu poświęciłem tam sporo miejsca. W tej recenzji natomiast skoncentruję się wyłącznie na tym, co oferuje nam adresowany do Mistrzów Gry podręcznik, w jaki sposób zaprezentowano w nim informacje i czy warto po niego sięgnąć.

Wykonanie

Na temat wykonania nie będę się za bardzo rozwodził, ponieważ Gamemaster's Guide prezentuje się dokładnie tak samo, jak przedstawiony miesiąc temu podręcznik dla graczy. Mamy więc solidną, liczącą trzysta stron księgę w twardej oprawie. Świetna, klimatyczna okładka, kolorowe mapy po jej wewnętrznych stronach, ładna, czarno-biała szata graficzna wewnątrz i kiepski papier oraz nierówny poziom ilustracji. Pod tym względem oba podstawowe podręczniki Earthdawn prezentują się identycznie.

Historia

Prezentowany miesiąc temu podręcznik dla graczy zawierał w zasadzie kompletną mechanikę systemu oraz zaledwie podstawowe informacje na temat świata gry. Nikogo więc chyba nie zaskoczy fakt, że w podręczniku dla Mistrzów Gry krainom, będącym miejscem akcji poświęcono znacznie więcej miejsca. W pierwszym rozdziale książki znajdziemy obszerną prezentację historii świata Earthdawn. Spisane tu dzieje przedstawiają okoliczności, w jakich doszło do powstania Wiecznej Biblioteki, a później największej politycznej, magicznej i militarnej potęgi świata, jaką jest dziś Imperium Therańskie. Nie brak tu rzecz jasna informacji o trudnych czasach przed Pogromem, okolicznościach poznania przez mędrców nadchodzącego zagrożenia i pracach nad wynalezieniem sposobu na przetrwanie Długiej Nocy. Dowiemy się także o najważniejszych wydarzeniach w Therze i Barsawii, jakie zdarzyły się przed Pogromem: o Wojnach Orichalkowych, które całą prowincję pogrążyły w

chaosie, o schizmie na Dworze Elfów i o okolicznościach powstania Sfinksa w Therze. Wreszcie poznamy wydarzenia z czasów Pogromu i po jego zakończeniu. Zaprezentowana w nowej edycji historia nie doczekała się stabilizacji: bohaterowie graczy wyruszają na bezdroża Barsawii w bardzo niepewnych czasach. Niedawno miało miejsce wiele istotnych wydarzeń, za sprawą których nieuniknione są w bliskiej przyszłości krwawe konflikty i polityczne przewroty. Dla osób lubiących kampanie pełne wielkiej polityki jest to materiał wielce pomocny przy szykowaniu przygód, ale można oczywiście zaprezentowane tu informacje odsunąć na bok, jeżeli preferencje grupy dotyczą innego rodzaju wyzwań.

Więcej o świecie

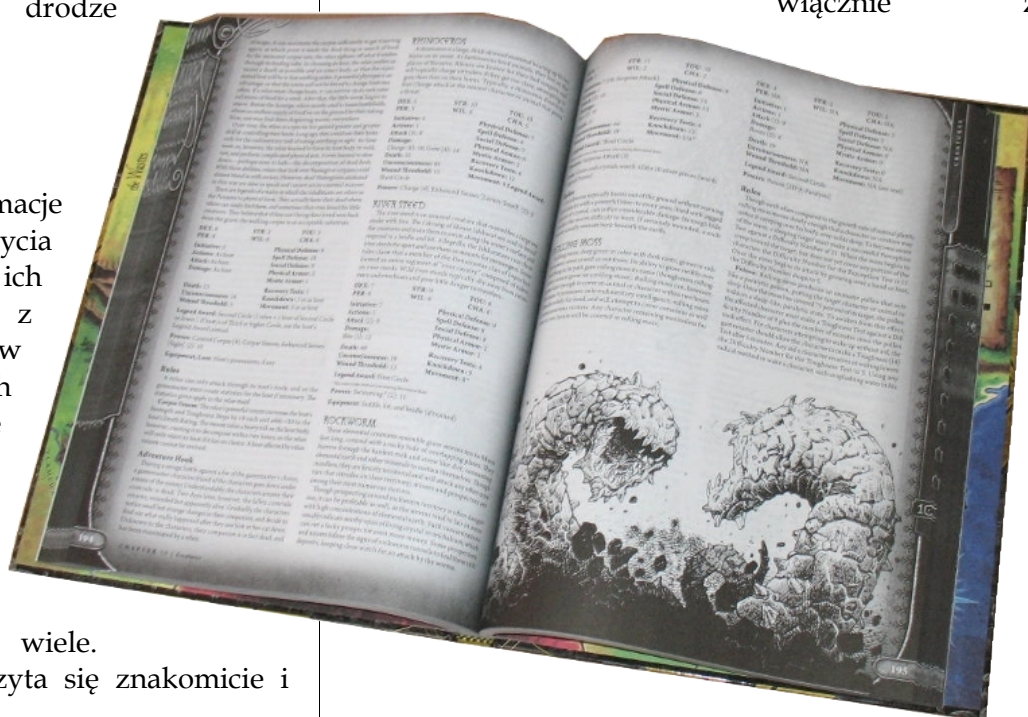
Kolejne rozdziały podręcznika pozwalają poznać codzienny obraz różnych regionów Barsawii. Nie mogło tu zabraknąć informacji o tym, jak wyglądało życie Barsawian podczas Pogromu, o budowie cytadel i kaerów – magicznie zabezpieczonych schronień, w których żyły całe pokolenia mieszkańców. Dzisiaj te starożytne budowle są stałym elementem krajobrazu świata i niejednokrotnie staną na drodze podróżnych.

Zaprezentowane tu informacje dotyczą także codziennego życia mieszkańców Barsawii, ich natury i skłonności, z uwypukleniem różnic w zwyczajach poszczególnych ras. Nie zabrakło także szerszych informacji o najważniejszych metropoliach i wyjątkowych, legendarnych miejscach, których w Barsawii jest bardzo wiele. Przedstawiony tu materiał czyta się znakomicie i

stanowi on bezmiar inspiracji podczas projektowania kampanii. Zapewnia również kompletny i spójny obraz prowincji, a udało się to osiągnąć za pomocą tekstu lekkiego w lekturze. Zgodnie z duchem pierwszej edycji Earthdawn, masa zaprezentowanego materiału stylizowana jest tak, byśmy podczas lektury odnosili wrażenie, że czytamy pochodzące ze świata gry zapiski podróżników, badaczy i naukowe księgi spisane przez mędrców na potrzeby niezmiernych księgozbiorów Biblioteki w Throalu. Jest to świetny pomysł, w dodatku zrealizowany w mistrzowski sposób.

Co jeszcze?

Sporo miejsca w podręczniku poświęcono poradom dotyczącym prowadzenia Earthdawn oraz projektowania przygód. Towarzyszą im zasady przeprowadzania testów, szereg tabel użytecznych przy ustalaniu stopni trudności, jak również zasady, według których powinniśmy nagradzać drużynę Punktami Legend. Powiem szczerze, że trudno mi obiektywnie ocenić tą część podręcznika. Większość tekstu w całym Gamemaster's Guide, łącznie z



materiałem zawartym w tych rozdziałach, stanowią w znacznej mierze przedruki materiałów z pierwszej edycji. Poznałem ten tekst wiele lat temu i trudno mi uczciwie dziś ocenić, czy przedstawione tutaj porady dotyczące prowadzenia będą dla czytających wartościowe i inspirujące. Wydaje mi się, że jest to materiał dość przeciętny, nieszczególnie porywający, ale w sumie całkiem niezły. Najbardziej użyteczna jest tu bez wątpienia ta bardziej „mechaniczna” część, zawierająca wiele elementów, za pomocą których utrudnimy graczom życie. Testy towarzyszące pokonywaniu przeszkód, rozmaite pułapki, przekleństwa i trucizny, czyli masa drobiazgów, z których każdy MG (w mniejszym lub większym stopniu) z radością skorzysta. Nie mogło również zabraknąć opisu magicznych skarbów, na jakie można się w Barsawii natknąć, konkretnie całkiem pokaźnego zestawu znanych przedmiotów wątkowych. Nie ma tu niestety informacji o legendarnych artefaktach, co niejako wymusza na grających sięgnięcie z czasem po podręcznik dodatkowy o tytule Gamemaster's Companion.

Bestiariusz stanowi połowę podręcznika i podzielony został na cztery rozdziały (poświęcone potworom, duchom, smokom i Horrorom). To bardzo obszerny materiał i trzeba przyznać, że

zaprezentowany w dość interesujący sposób. Statystykom rozmaitych istot i opisom posiadanych przez nie mocy towarzyszy naprawdę spora porcja materiału źródłowego, uzupełniającego informacje o świecie gry i jego mieszkańcach. Bestiariusz jest bez wątpienia mocną stroną tego podręcznika.

Podsumowanie

Gamemaster's Guide to podręcznik dosłownie napakowany treścią. Nie ma tu informacji zbędnych, rozdziałów niezbyt użytecznych, czy też wciśniętych na siłę. Z założenia miało to być uzupełnienie Player's Guide o informacje niezbędne dla Mistrzów Gry i tak też się stało. Gamemaster's Guide zapewnia wystarczający do swobodnego prowadzenia kampanii obraz świata, bardzo bogaty, inspirujący bestiariusz i całkiem konkretną porcję informacji pomocnych przy tworzeniu przygód. Pod względem zawartości podręcznik ten oceniam bardzo wysoko. Podobnie zresztą oceniłem miesiąc temu podręcznik dla graczy.

Z jednej strony, tak jak stwierdziłem już miesiąc temu, nabywając te dwa podręczniki otrzymujemy kompletną prezentację mechaniki i w pełni wystarczający, obszerny opis świata. Z drugiej jednak, kilku istotnych informacji zabrakło, co wymusza na nas rozważenie

nabycia dodatkowo Player's

Companion oraz

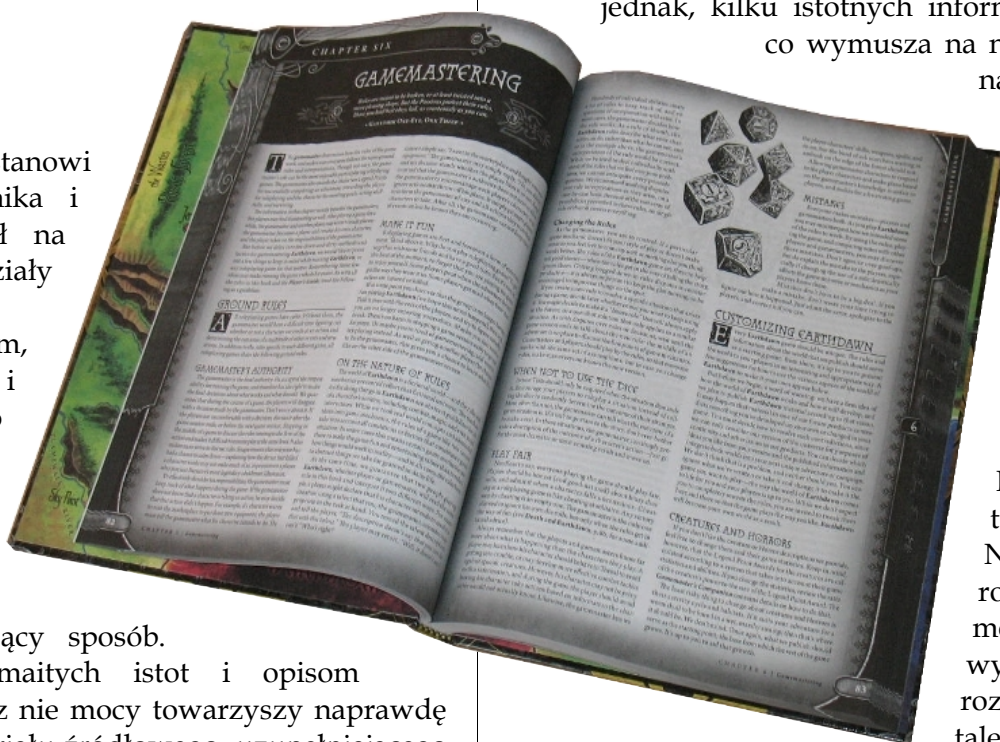
Gamemaster's Companion.

Nie chodzi mi tu o galerię NPC, czy

rozszerzenie mechaniki o wysokie kręgi i rozwinięcia talentów. Przede

karygodną

wszystkim za uważam decyzję, by w podręcznikach podstawowych nie znalazło się miejsce na porządną prezentację Pasji (których panteon obrazuje



wierzenia Barsawian), nie wspominając już o roli i zasadach dotyczących Głosicieli. W podręczniku dla Mistrzów Gry przydałyby się także, chociaż nieliczne przykłady legendarnych przedmiotów. Prowadzenie Earthdawn bez tych elementów nie jest na dłuższą metę dobrym pomysłem. Dlatego na koniec tej recenzji pragnę zaznaczyć, że o ile Earthdawn uważam za bardzo dobry system i wskazuję na wiele jego silnych atutów, o tyle by móc czerpać z jego bogactwa w trzeciej edycji zmuszeni jesteśmy ponieść niemałe wydatki, ponieważ niedługo po zakupie podręczników podstawowych dochodzimy do wniosku, że potrzebne są nam dwa kolejne. Earthdawn polecam gorąco, ale to, o czym wspomniałem na koniec warto mieć na uwadze.



Earthdawn: Gamemaster's Guide

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

300 / twarda

linia wydawnicza:

Earthdawn 3rd edition



Wykonanie

2.5
/5

Miodność

4.5
/5

Cena

2.5
/5

119,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik prezentuje się podobnie do recenzowanego miesiąc temu Player's Guide. Równie znakomita okładka, ta sama szata graficzna wewnątrz, ten sam nierówny poziom ilustracji i papier, którego jakość pozostawia wiele do życzenia.

Miodność: Cała masa informacji użytecznych przy projektowaniu kampanii i prowadzeniu sesji Earthdawn. Sporo informacji na temat świata gry, świetnie napisany, rozbudowany bestiariusz, zasady prowadzenia przygód i nagradzania graczy. Całość dobrze się czyta i wygodnie stosuje podczas sesji.

Cena: Wysoka. Jest to jeden z dwóch podstawowych podręczników wymaganych do rozpoczęcia gry. Napakowany użytecznymi informacjami, ale nie powalający na łopatki jakością wydania. Ceny niestety nie można nazwać atrakcyjną.



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 30, marzec 2010

