

w numerze: wywiad z Jayem Little



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 31, kwiecień 2010

**RACE FOR THE GALAXY
THUNDERSTONE
ROBO RALLY
DODATKI DO PITCHCAR MINI
CYCLADES
ZOSTAŃ MENADŻEREM
BOŻE IGRZYSKO
PILLARS OF EARTH: BUILDERS DUEL
KEEP ON THE SHADOWFELL**

**SAVAGE
WORLDS**





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Stale współpracują:

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

Wojciech Doraczyński

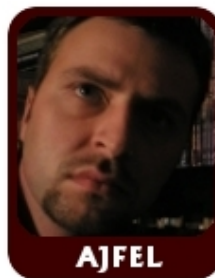
Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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

Wstępniak



Serdeczne dzięki za pobranie kolejnego, 31 już numeru naszego miesięcznika.

Wśród zaprezentowanych tu gier z pewnością nie zabraknie takich, które umilą Wam czas podczas nadchodzącego, majowego weekendu.

Numer tradycyjnie otwiera porcja aktualności, po której prezentujemy wywiad. Tym razem Arkady przepisał Jaya Little - człowieka odpowiedzialnego za najnowszą edycję fabularnego Warhammera. Zachęcam do lektury.

Wśród recenzji tym razem mocne uderzenie karcianek: nieco starszych (Race for the Galaxy) i zupełnie nowych (Thunderstone i Builders Duel). W dwóch kolejnych tekstach przesiadamy się na tematy wyścigowe - w recenzji sympatycznej RoboRally i przeglądzie dodatków do Pitchcar Mini. W dalszej części numeru znajdziecie recenzje stosunkowo młodych gier strategicznych i ekonomicznych: Cyclades, Boże Igrzysko oraz Zostań Menadżerem.

"Planszową" część numeru zamyka popołudniowy przez Gambita przegląd gier z zombie w roli głównej. Dla osób zainteresowanych grami fabularnymi mamy dzisiaj recenzje dwóch tytułów: Rafał Cholewa prezentuje Wam "Keep on the Shadowfell" - przygodę dla stawiających pierwsze kroki w nowej edycji Dungeons&Dragons. Numer zamyka zaś recenzja najważniejszej w naszym kraju erpegowej premiery ostatnich dni. Mowa tu oczywiście o polskiej edycji Savage Worlds, której recenzję napisał debiutujący na łamach Rebel Timesa Wojtek Doraczyński.

Gorąco zachęcam do lektury, życząc jednocześnie dużo słonecznych dni podczas majowych wypadów za miasto. Tylko nie zapomnijcie zabrać ze sobą jakiejś fajnej gry!

Jak oceniamy

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

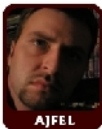
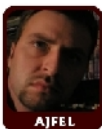
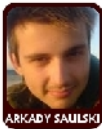
Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej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

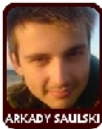
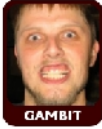
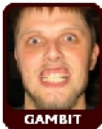
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający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

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

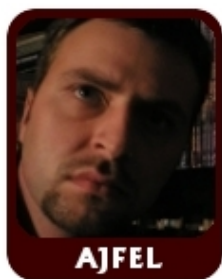
Nr 31, Kwiecień 2010

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze  AJFEL
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć
wystawione noty
- 5 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 9 **Jestem szalenie
dumny z tego, co
udało nam się
osiągnąć**
Wywiad z Jayem Little  ARKADY SAULSKI
- 13 **Imperium Galaktyczne
w 30 minut**
Race for the Galaxy  AJFEL
- 17 **Daj kamienia!**
Thunderstone  DARCANE
- 22 **Zwariowane wyścigi
małych robotów**
Robo Rally  GAMBIT

- 27 **Pędzących kapsli
ciąg dalszy**
Dodatki do Pitchcar Mini  RAFAL CHOLEWA
- 31 **Szaleństwo? To jest
Sparta!**
Cyclades  STING
- 35 **Z uniwersum
Wysokiego Napięcia...**
Zostań Menadżerem  JASKIER
- 39 **Polska nierządem stoi**
Boże Igrzysko  ARKADY SAULSKI
- 44 **Pojedynek na karty**
Pillars of Earth: Builders Duel  GAMBIT
- 47 **Mózgożerny przegląd**
Zombiegry  GAMBIT
- 52 **Pierwsze kroki
w IV odsłonie D&D**
Keep on the Shadowfell  RAFAL CHOLEWA
- 56 **Szybcy i wściekli**
Savage Worlds  WOJTEK DORACZYŃSKI
- 61 **Plany na maj**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Dodruk Zaginionych Miast

Zaginione Miasta, popularna liczbowa karcianka dla dwóch osób, niebawem powrócą na półki sklepowe. Nowy nakład Galakty będzie miał zmienioną, ładniejszą ilustrację na pudełku. Produkt ten powinien trafić do sprzedaży już w połowie roku.



Świat bez Końca już jest!

Świat bez Końca to najnowsza gra w ofercie wydawnictwa Galakty. Podobnie jak Filary Ziemi, gra oparta jest na znanej książce Kena Folleta. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w rolników, kupców i budowniczych, rywalizujących o bogactwo i prestiż w XIV-wiecznej Anglii. Gra trafiła już do sprzedaży.



Constantinopolis latem

Constantinopolis to nowa, interesująca gra planszowa, która jeszcze w tym roku wydana zostanie przez Fantasy Flight Games. Uczestnicy rozgrywki wcielą się tutaj w role wielkich kupców, żyjących w Konstantynopolu w VII wieku. Gra przeznaczona będzie dla od 2 do 5 graczy, których celem będzie, rzecz jasna, zdobycie największych wpływów i bogactwa w mieście. Pierwsze informacje na temat produktu sugerują, że FFG chce

umieścić w swojej ofercie grę zaprojektowaną w europejskim stylu, a więc coś zupełnie innego niż lwia część dotychczas wydanych pod ich szyldem produktów.



Zaskórniaki w przedsprzedażowej Intrydze



Polska edycja pierwszego dodatku (będącego jednocześnie samodzielną grą) do karcianki Dominion już w maju powinna trafić do sprzedaży. Osoby, które zdecydują się nabyć Intrygę w przedsprzedaży, otrzymają zestaw specjalnych, promocyjnych kart

królestwa „Zaskórniak”, które nie będą dostępne w normalnej sprzedaży. Wydawcą polskiej edycji Dominiona i Dominion: Intryga jest Bard.pl.

Będzie dodatek do Kingpina

Wśród planów Kuźni Gier na ten rok figuruje pierwszy dodatek do Kingpina - jednej z ciekawszych polskich gier wydanych w ubiegłym roku. Będzie to nowa, czwarta frakcja, która dołączy do mafijnych porachunków. Obok Yakuzy, Mafii i Ruskich na ulicach miasta przemocy pojawią się Latynosi z Kartelu. Premiera w październiku na targach Spiel w Essen.



Wiochmen: Wesele

Kolejnym produktem, nad którym aktualnie pracuje Kuźnia Gier jest party-game o tytule Wiochmen: Wesele. Znanie i lubiane gry Wiochmen Rejser i jego

kontynuacja Wiochmen 2 opowiadały o wyścigu furmanek do mety w remizie. Akcja Wiochmena: Wesele ma mieć miejsce właśnie w remizie, gdzie gracze rzucają się w wir hulanki przy dźwiękach biesiadnej muzyki i w towarzystwie chwiejących się na nogach weselników. Premiera gry przewidziana jest na trzeci kwartał tego roku.

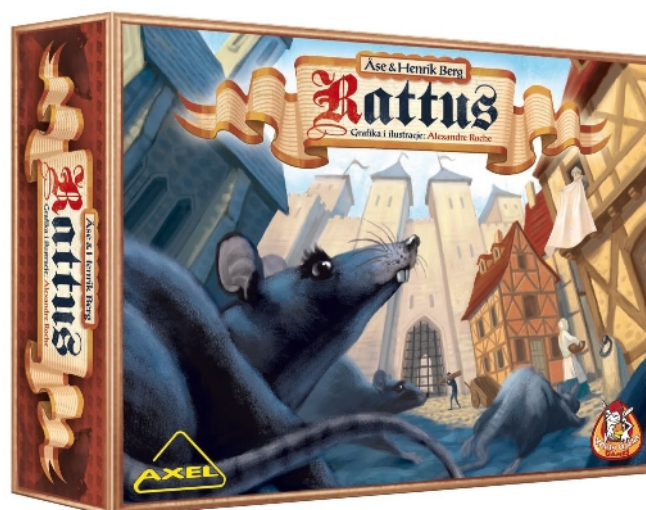
Sowieci w Tide of Iron

Kilka dni temu pojawiły się pierwsze informacje o kolejnym dodatku do znakomitej gry Tide of Iron, ilustrującej bitwy na różnych frontach II wojny światowej. Długo oczekiwany Fury of the Bear umożliwi nam przeniesienie się na front wschodni, na którym naprzeciwko wojsk niemieckich staną nowe, zawarte w tym rozszerzeniu rozmaite jednostki Armii Czerwonej. Dodatek powinien trafić do sprzedaży już latem.



Rattus od wydawnictwa Axel

Wydawnictwo Axel pracuje nad polską edycją gry strategicznej Rattus, której akcja osadzona jest w średniowiecznej Europie. Uczestnicy rozgrywki osiedlają się w różnych regionach pustoszonego przez zarazę kontynentu. Wspierani będą przez chłopów, mnichów, rycerstwo, mieszczan, arystokrację, a nawet wiedźmy. Gdy zaraza przestanie panować w Europie, zwycięży gracz, który ocali największą liczbę osób ze swojej populacji. Premiera gry przewidziana jest na połowę lipca.



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. Zwycięzisz, jeśli to Twoja rodzina zdobędzie największą chwałę i przejdzie do historii jako pierwszy ród Rzeczypospolitej.

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

Jestem szalenie dumny z tego, co udało nam się osiągnąć

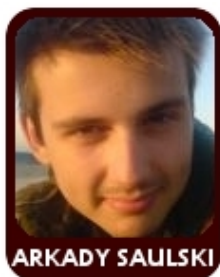


Jay Little zajmuje się w Fantasy Flight Games linią wydawniczą Warhammer Fantasy Roleplay. W branży gier planszowych i fabularnych pracował przez większość swojego dorosłego życia. Swoją deweloperską karierę rozpoczął, gdy był jeszcze nastolatkiem od projektów gier fabularnych i planszowych dla EVPA. Od tamtej pory pracował, bezpośrednio lub pośrednio, dla Eden Studios, WizKids, Goodman Games oraz, oczywiście, Fantasy Flight Games. W tym czasie miał okazję poznać całą masę wspaniałych ludzi i uważa za zaszczyt to, że wielu z nich może nazywać swoimi przyjaciółmi. Co jednak ważniejsze, Jay ma wspaniałą żonę, która pozwala mu na rozwijanie zainteresowań (czyli, *de facto*, kariery). Dorobili się dwójki energicznych dzieciaków, które są dla Jaya prawdziwą inspiracją i sprawiają, że nigdy nie zwalnia obrotów.

Jay Little: Wyczerpany! To był bez wątpienia bardzo długi i męczący okres. Na szczęście nie byłem sam. Przy tym projekcie mieliśmy prawdziwie niesamowitą drużynę: piszących teksty, projektantów, artystów i twórców grafik. Wszyscy oni pracowali wspólnie nad Warhammerem Fantasy Roleplay. Jestem szalenie dumny z tego, co udało nam się osiągnąć. Chcieliśmy stworzyć nowe podejście do gier fabularnych, zarówno w kwestii samego projektu, jak i jego jakości. Jestem pewien, że to, co otrzymujecie jest zarówno wciągające, jak i dobrze zaprojektowane. Są to znajome reguły oraz koncepcje przemieszane z nowymi pomysłami na mechanikę i zasady gry. Te z kolei wpływają na komponenty - od specjalnych kości po karty akcji, karty drużyny, ścieżki rozwoju oraz inne narzędzia przydatne podczas zabawy.

A.S.: Ta forma Warhammera jest czymś całkowicie odmiennym od poprzednich edycji, do których przywykli gracze na całym świecie. Jak wpadliście na pomysł, aby klasyczny świat Warhammera zaprezentować w taki właśnie sposób?

J.L.: Kiedy otrzymałem prawo do zarządzania linią wydawniczą Warhammer Fantasy Roleplay, przeprowadziłem mnóstwo rozmów na temat tego,



Na początku chciałbym podziękować Ci za to, że znalazłeś czas na ten wywiad – jestem pewien, że chcesz sobie zrobić trochę wolnego po tym, jak wydaliście Warhammera. Jak czuje się człowiek, który stworzył nową edycję tego klasycznego systemu?

w jakim kierunku powinien pójść projekt i jaką formę powinien przybrać, aby oddawał styl Fantasy Flight Games, zachowując jednocześnie ducha charakterystycznego dla Games Workshop.

Natychmiast zdaliśmy sobie sprawę z tego, że to rzadka szansa. Wiedząc, jakimi środkami dysponujemy, znając naturę rynku RPG i mając wspaniałą relację z Games Workshop, od razu wiedzieliśmy, że możemy pójść w zupełnie nowym, niezbadanym dotychczas kierunku. Tradycyjne podejście doprowadziłoby nas do tradycyjnych rozwiązań, a my chcieliśmy wstrząsnąć projektem i zrobić z nim coś nowego.

Dlatego też sięgnęliśmy po to, z czego jesteśmy znani. Wspaniała szata graficzna. Najwyższy standard wykonania. Nowe podejście do mechaniki. Komponenty i reguły, które działają wspólnie. Wizualnie atrakcyjny wygląd całości.

Po stworzeniu tej listy chcieliśmy wszystko to zawrzeć w projekcie, tak aby odpowiadało to naszej wizji Warhammera, poczynając od samych fundamentów, czyli koncepcji reguł i mechaniki.

A.S.: Warhammer jest bez wątpienia jednym z najbardziej uwielbianych światów RPG na świecie. Czy nie obawialiście się, że społeczność fanów odrzuci pomysł nowej edycji?

J.L.: Oczekiwania i reakcje fanów są jednym z najważniejszych czynników, które trzeba brać pod uwagę w czasie rozwoju projektu czy to gry fabularnej, planszowej, czy jakiegokolwiek innej. Wiedzieliśmy, że ogłoszenie nowej edycji może trochę wstrząsnąć fanami, wielu nawet zawieść, ale wiedzieliśmy też, że część z nich będzie podekscytowana perspektywą nowej gry i nowych doświadczeń.

Chcieliśmy także poszerzyć krąg odbiorców, tak aby grać mogli zarówno doświadczeni weterani

Warhammera, jak i całkiem nowi gracze, a nawet tacy, którzy nigdy wcześniej nie grali w żadną grę fabularną lub zrobili sobie długą przerwę w tym hobby. Chcieliśmy im wszystkim udowodnić, że warto zainteresować się naszym projektem i dać mu szansę.



A.S.: Warhammer posiada ogromną rzeszę oddanych fanów, wielu z nich gra w niego od pierwszej edycji – czy trzecia edycja to kontynuacja tradycyjnej linii fabularnej, czy może zupełnie nowy początek dla całej serii?

J.L.: Warhammer to świat inny niż wszystkie. Nie pędzi on tak szybko do przodu, jak ma to miejsce w wielu innych systemach, że gracz, który zrobił sobie przerwę w obserwacji linii fabularnej może później nie zrozumieć zachodzących w świecie wydarzeń.

Cóż, Warhammer Fantasy po prostu... jest. Często wielkie wydarzenia są w nim o wiele mniej ważne od tego, co dzieje się tu i teraz. Kraina pogrążona jest w wojnie. Koniec jest bliski. Zegar zagłady tyka nieubłaganie. Tak mijają dni, mijają miesiące, Morrslieb powstaje i upada. Jest to tak naprawdę jedyny moment ważny dla tego świata, a przedstawiając rzecz w jeszcze szerszej perspektywie - świat zawsze jest na krawędzi zagłady, zawsze grozi mu upadek wewnętrzny i zawsze jest zagrożony przez straszliwych wrogów.

Jedną z fajnych rzeczy, na które pozwala nam Warhammer jest spowolnienie czasu, jaki upływa

w świecie, gdy gracze zwiedzają jakieś szczególnie interesujące miejsce, śledzą tajemniczy trop albo są w trakcie niebezpiecznej przygody. Wtedy widzimy ich losy rozgrywane się na tle wojny, zamieszania, chaosu i całego tego niezdrowego napięcia.

A.S.: Powiedz nam proszę, jak wyglądał proces tworzenia Warhammera. Jakie były największe trudności podczas jego powstawania?

J.L.: Stanęliśmy przed wieloma trudnościami i wyzwaniem. Tworzenie Warhammera Fantasy Roleplay było czymś całkowicie odmiennym od wszystkich projektów Fantasy Flight Games, które dotychczas powstały.

Niektóre z problemów były w oczywisty sposób związane z logistyką - mieszaniem ze sobą różnych elementów i decyzją, jakie właściwie powinny być one dla gry, którą tworzymy. Jak powinniśmy to wydać? Co powinien zawierać zestaw podstawowy, aby gwarantował, jak najlepsze wejście do gry?

Było również kilka trudności z projektowaniem. Naprawdę chciałem, aby mechanika gwarantowała graczom więcej kontroli nad tym, co się dzieje. Nie tylko po to, by zaangażować ich w wydarzenia, ale również po to, by Mistrz Gry mógł skupić się głównie na budowaniu fabuły.

Musieliśmy zbalansować wiele rzeczy, aby osiągnąć optymalny efekt i wtedy dopiero

możliśmy odpowiednio przemieszać ze sobą grywalność, opcje, strategię i rozrywkę.

A.S.: Warhammer łączy tradycyjne elementy gier fabularnych z wieloma elementami gier planszowych. Dlaczego uznałeś, że połączenie tych dwóch gatunków będzie dobrym pomysłem?

J.L.: Na wczesnym etapie produkcji odbyliśmy rozmowę na temat poszerzenia idei gier fabularnych poza jej tradycyjne ramy. Z rozmowy od razu wynikało, że możemy używać rozmaitych rekwizytów w trakcie projektowania i mogliśmy wybrać te, które według nas najbardziej pasują do tego, co chcemy stworzyć.

A.S.: Mechanika tej edycji jest zupełnie inna niż poprzednich. Czy mógłbyś wymienić te rzeczy, które uważasz za dobre oraz te, które uważasz za złe w poprzednich edycjach Warhammera? I dlaczego w ogóle myśleliście o dokonaniu jakichkolwiek zmian?

J.L.: Poprzednie edycje wpłynęły bardzo mocno na obecną, więc nie staraliśmy się nic „naprawiać” ani „ulepszać”, postanowiliśmy raczej zacząć od zera, tak aby móc w pełni dostrzec, co tworzy grę fabularną, ducha Warhammera i w jaki sposób wszystko to połączyć, bez potrzeby ograniczania się tym, co było wcześniej - w poprzednich edycjach WFRP czy innych tradycyjnych grach RPG.



A.S.: Przejdźmy do plastyki i estetyki Warhammera. Jak wybieraliście artystów do tej edycji? Czy od początku mieliście jakąś jasną, plastyczną wizję tego, jaki ma być jej styl i grafika?

J.L.: Zoe Robinson, nasza dyrektor artystyczna i Andrew Navaro, główny projektant graficzny, zasługują w pełni na pochwały za surowy styl i wygląd nowej edycji.

Mieliśmy dostęp do archiwów Games Workshop, czyli do wspaniałego źródła grafik, takich artystów jak: John Blanche, Dave Gallagher, Adrien Smith, Karl Kopinski i wielu innych. Bogactwo istniejących grafik oraz szczegółowych figurek do Warhammera Fantasy Battle pomogły nam stworzyć pewną ramę i koncepcję, według której dobieraliśmy artystów do projektu stron podręcznika oraz wszystkich komponentów wchodzących w skład nowej edycji.



A.S.: Co czyni z Warhammera tak wspaniały świat dla rozmaitych gier – planszowych, figurowych, karcianych, komputerowych i fabularnych? To chyba jedyny świat, który egzystuje we wszystkich mediach związanych z grami – co, według Ciebie, ma na to wpływ?

J.L.: Jest to świat zarówno znajomy, jak i inny. Zmieniony obraz znanej historii. Łączy ponury, mroczny styl z humorem i lekkością. Pozwala nam obserwować jaskrawe kontrasty pomiędzy dobrem a złem, pozostawiając wiele miejsca na odcienie szarości. W jednym momencie jest fantastyczny i magiczny, aby po chwili stać się przyziemnym i zwyczajnym. Jest tu miejsce na elementy brudne i ponure, jak również wzniosłe i potężne, typowe dla gatunku *high fantasy*.

Połącz to wszystko z mnogością grafik, opowieści oraz długiej historii gry figurowej i otrzymasz jeden z najlepiej rozwiniętych, najbogatszych i szczegółowych światów, jakie kiedykolwiek powstały.

A.S.: Zakończmy naszą rozmowę lekkim akcentem. Powiedz mi proszę, kim byłby Jay Little w świecie Warhammera i dlaczego akurat tym, a nie innym bohaterem?

J.L.: Lubię myśleć, że miałbym wysoką Inteligencję i Charyzmę, ponieważ w mojej pracy z tych cech najczęściej się korzysta. Obserwując, ile nowa edycja namieszała w społeczności fanów, nie zdziwiłbym się gdybym został Agitatorem... Z drugiej jednak strony, aby stworzyć taką grę, trzeba mieć też sporo pasji – obsesji i zapału. No i nie zaszkodzi też być, choć trochę szalonym. Mając to wszystko na uwadze, byłbym zapewne Fanatykiem.

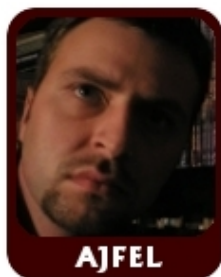


Race for the Galaxy

Imperium

Galaktyczne

w 30 minut



AJFEL

Kosmiczne podboje, kolonizacja nowych światów, poszukiwanie bazy surowcowej i odkrywanie nowych, fantastycznych technologii. Ten fascynujący temat wielokrotnie był podejmowany (i zapewne jeszcze niejednokrotnie będzie) przez twórców gier planszowych.

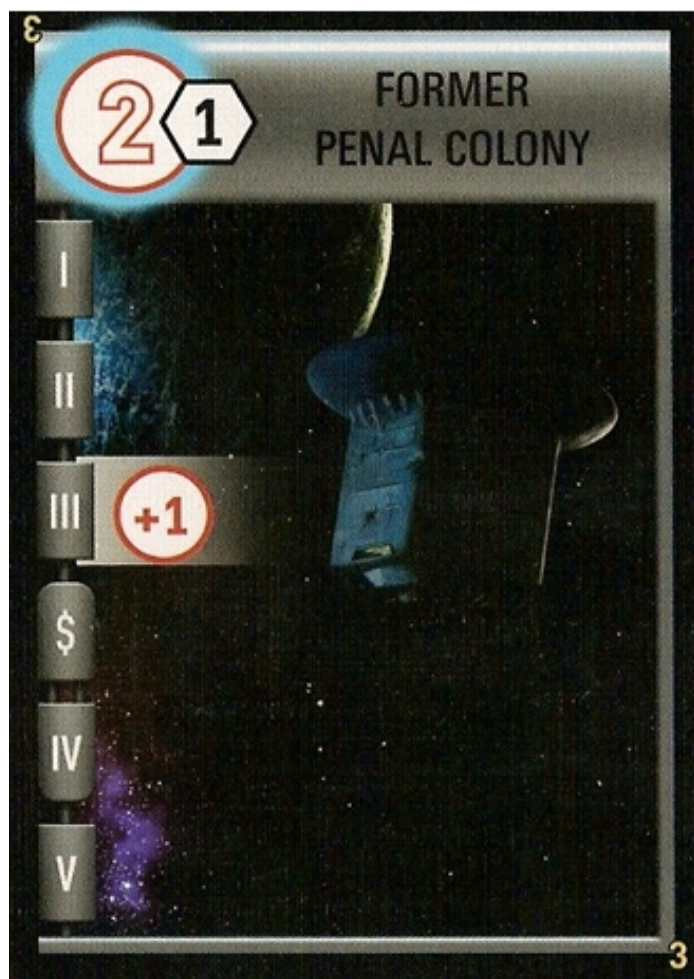
Również na łamach Rebel Timesa była już okazja prezentować gry oparte na tej tematyce. Pisaliśmy o skupiającym się na militarnej konfrontacji Starcraftcie, oryginalnie podejmującej temat kolonizacji Ad Astrze, ciekawej produkcji White Wolfa EVE: Conquests oraz osławionym, kontrowersyjnym Twilight Imperium, którego zwolennicy i przeciwnicy zgodnie twierdzą, że długi czas gry skutecznie ogranicza możliwości przeprowadzania częstych rozgrywek. Niedawno uświadomiłem sobie, że w gronie recenzowanych na łamach Rebel Timesa gier o budowie galaktycznej potęgi brakuje jednej, bardzo ważnej pozycji. Mam na myśli Race for the Galaxy, przedmiot tej recenzji. Ta, wydana trzy lata temu, gra karciana autorstwa Thomana Lehmana pozwala w szybkiej, kilkudziesięciominutowej rozgrywce odbyć technologiczno-gospodarczy wyścig, w którym zwycięzcą będzie twórca największej potęgi ekonomicznej w galaktyce.

Wykonanie

Grę otrzymujemy w solidnym i sporym, jak na karciankę, pudełku (jest takiej wielkości jak pudełko Puerto Rico, a więc trochę mniejsze od typowych kwadratowych boxów 30x30cm). Wewnątrz, oprócz talii stu pięćdziesięciu kart znajdziemy niewielką wypraskę z tekturowymi żetonami punktów zwycięstwa, instrukcję oraz duże karty pomocy. Te ostatnie na dwóch stronach bardzo czytelnie ilustrują mechanikę rozgrywki oraz jasno tłumaczą wszystkie oznaczenia na kartach. Mimo że po kilku rozgrywkach prawdopodobnie taka pomoc nie będzie już potrzebna, jest to świetna „piguła zasad”, użyteczna przy tłumaczeniu reguł nowym graczom. Sama instrukcja napisana jest dobrze. Początkowo zasady wydają się dość skomplikowane, szybko jednak przekonujemy się, że łatwo je ogarnąć, zaś za sprawą czytelnych oznaczeń na kartach, rozgrzywka przebiega sprawnie i bez przestojów.

Karty, a więc najważniejszy element zestawu, prezentują się świetnie. Są trwałe, czytelne i zdobią je piękne ilustracje. Jest kilka słabszych obrazków, to

jednak wyjątki. Biorąc pod uwagę duże zróżnicowanie w taliach, bogactwo miłych dla oka ilustracji niewątpliwie potęguje przyjemność płynącą z rozgrywki. A skoro już o przebiegu gry wspominam, przyjrzyjmy się jak funkcjonuje mechanika Race for the Galaxy.



Rozgrywka

Każda runda rozgrywki rozpoczyna się od wyboru akcji przez każdego z uczestników. Akcję, którą wybrał jeden gracz, wykonują wszyscy, z tym że osoba, która dokonała wyboru otrzymuje pewien zwiazany z tą akcją przywilej. Brzmi znajomo? Oczywiście jest to znany i sprawdzony mechanizm, przywodzący na myśl różne tytuły. Tak mniej więcej funkcjonuje wybór postaci w Puerto Rico tudzież

akcje w karcianej San Juan. Na podobnym pomysśle oparte są także karty strategii w Twilight Imperium. Podobieństwo nie jest tu zresztą przypadkowe, ale nie będę się teraz rozwodził o autorach poszczególnych produkcji i tym, kto kogo, w jaki sposób zainspirował. Istotne natomiast jest to, że każdy ze wspomnianych tytułów ma w mechanizmie wyboru akcji swoje unikalne cechy, które wyróżniają go od pozostałych. W przypadku Race for the Galaxy nie ma premiowania akcji wcześniej przez nikogo nie wybranych, za to kilku graczy może wybrać tę samą akcję w jednej turze. Rozwiązane to zostało w taki sposób, że każdy z uczestników dysponuje swoją talią kart akcji. Wszyscy jednocześnie wybierają po jednej karcie, po czym wybrane akcje zostają przeprowadzone (przez każdego) w ustalonym porządku. W skrajnym przypadku możliwa jest więc sytuacja, w której wszyscy uczestnicy wybiorą tę samą akcję, wszyscy otrzymają ten sam (wynikający z wyboru) przywilej, cała runda zaś sprowadzi się do rozegrania tej jednej akcji (akcje nie wybrane przez nikogo nie są przeprowadzane).

Celem rozgrywki jest taki dobór akcji, który zaowocuje zgromadzeniem jak największej liczby punktów zwycięstwa. Otrzymuje się je na dwa sposoby: zagrywając w swoim obszarze gry karty (co obrazuje kolonizowanie światów i odkrywanie nowych technologii) oraz „konsumując” wyprodukowane dobra (za pomocą zdolności produkcyjnych i przetwórczych, które dają nam nasze światy i technologie).

Dostępne podczas rozgrywki akcje to: Eksploracja (dociąganie kart na rękę), Osadnictwo (zagrywanie kart światów), Badania (zagrywanie kart technologii), Produkcja (otrzymanie różnego rodzaju dóbr w posiadających zdolność produkcyjną światach) oraz Konsumpcja (zamiana posiadanych dóbr na punkty zwycięstwa za pomocą zdobytych zdolności przetwórczych). Przywileje wynikające z wyboru danej akcji zależą, rzecz jasna, od samej akcji, dla przykładu wybór Badań umożliwia nam zagranie nowej technologii mniejszym kosztem.

Karty dociągamy z jednego, wspólnego i dużego stosu, w którym znajdują się wymieszane światy oraz technologie. Co ciekawe, pełnią one w grze trzy funkcje. Pierwsza jest najbardziej oczywista: po zagraniu w swoim obszarze gry, karta symbolizuje odkrytą technologię lub skolonizowany świat. Taka karta daje punkty zwycięstwa i specjalne zdolności aktywowane podczas rozgrywania odpowiednich akcji. Zazwyczaj jednak zdobycie technologii lub kolonizacja świata wymaga poniesienia pewnego kosztu. To jest właśnie druga funkcja kart na ręku: koszt zagrywanej karty opłaca się... innymi kartami z ręki. Jak nietrudno się domyśleć, w konsekwencji podczas rozgrywki nieustannie musimy dokonywać trudnych wyborów - z których użytecznych kart zrezygnować, aby móc zagrać inne. Do tego nieustannie musimy dbać o to, by nie brakowało nam kart na ręku, aby nie tylko trafić na interesującą nas technologię lub świat, ale także mieć środki do pokrycia często niemałego kosztu.

Jak już wcześniej wspomniałem, podstawową czynnością na drodze do zwycięstwa jest „konsumpcja” wyprodukowanych dóbr. Tutaj poznajemy trzecią funkcję, jaką pełnią karty w grze - oznacza się nimi światy, na których zostały wyprodukowane towary (poprzez umieszczenie zakrytej karty na danym świecie). Muszę przyznać, że działa to bez zarzutu, a dzięki potrójnej funkcji

kart nie mamy w zestawie niezliczonej ilości żetoników, znaczników i nie wiadomo, czego jeszcze. Bez dodatkowych komponentów, prosto, wygodnie i czytelnie.



Rozgrywka trwa zwykle 30-40 minut, nawet przy maksymalnej (4) ilości graczy. W grze nie ma przestojów dzięki temu, że podczas kolejnych akcji w ramach rozgrywanej tury wszyscy uczestnicy działają jednocześnie. W gronie doświadczonych graczy całość przebiega niezwykle dynamicznie. Gorzej jest wśród początkujących, gdzie trzeba patrzeć na poczynania innych, aby nieświadomie (podczas przeprowadzania kolejnych akcji) nie popełniali oni błędów. Trzeba jednak przyznać, że pozornie skomplikowane i zawile mechanizmy funkcjonujące w grze, szybko stają się intuicyjne i łatwe do zapamiętania. Gra kończy się w momencie, w którym

wyczerpie się pula punktów zwycięstwa lub w obszarze gry jednego z uczestników osiągnięty zostanie maksymalny limit zagranych kart. Wówczas podlicza się zgromadzone żetony punktów oraz wartość zagranych kart i w ten sposób wyłania się zwycięzcę „Wyścigu o Galaktykę”.

Podsumowanie

Gra działa fantastycznie. Ładnie wykonany produkt oferuje przemyślaną, interesującą mechanikę, która nie jest może banalnie prosta, ale można nauczyć się jej szybko i czerpać radość z gry podczas niezliczonej ilości rozgrywek. Losowość jest tu odczuwalna, nie zawsze bowiem dobierane ze stosu karty są tymi, które aktualnie najbardziej by nam się przydały. Gra premiuje jednak przede wszystkim doświadczenie i umiejętność odpowiedniego zarządzania tym, co przyniósł nam los, a nie sztywne trzymanie się raz obranej strategii. Nie można, dla przykładu, na początku rozgrywki założyć, że będziemy koncentrować się na sile floty i podboju „światów militarnych”, karty, które dostaniemy mogą bowiem sprzyjać zupełnie innej taktyce. Jeżeli miałbym wskazać na słabe punkty tej gry, to dostrzegam w zasadzie tylko jeden: brak interakcji. Oczywiście, wielu osobom zupełnie nie będzie to przeszkadzało, nie brak jednak i takich, dla których znikoma interakcja dyskwalifikuje produkt. W Race for the Galaxy każdy buduje swoją galaktyczną potęgę zupełnie niezależnie od pozostałych. Nie ma możliwości przeszkadzania innym, nie ma ataków, szpiegostwa, sojuszy. Chodzi tu o to, aby na własnym podwórku naprodukować więcej punktów niż pozostali. Na poczynania innych

trzeba jednak patrzeć, można bowiem niekiedy przewidzieć, jaką akcję wybierze nasz rywal i umiejętnie to wykorzystać. Pisząc jakiś czas temu o Puerto Rico (RT#17), również narzekałem na niewielką interakcję, tam jednak w mechanizmach gry przemyczone są rozmaite elementy, którymi pośrednio możemy na sytuację rywala wpływać. W podstawowym wariantcie Race for the Galaxy tego nie ma (dodatki do gry wprowadzają pewne elementy interakcji, ale o tym opowiem innym razem). Nie można braku oddziaływania na innych uczestników nazywać tu wielkim mankamentem gry – ot, cecha, która z pewnością nie każdemu przypadnie do gustu. Nie zmienia ona jednak faktu, że Race for the Galaxy to znakomita karcianka, którą gorąco Wam polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra prezentuje się bardzo dobrze. Karty są ładne i trwałe. Poziom ilustracji nierówny, ale generalnie wysoki. Oznaczenia na kartach zostały świetnie przemyślane, dzięki czemu całość jest czytelna i wygodna w rozgrywce. Dobre wrażenie potęguje łatwa do ogarnięcia instrukcja i bardzo wygodne karty pomocy.

Miodność: Race for the Galaxy to świetna gra karciana. Mimo wszystko oryginalna mechanika („mimo wszystko”, ponieważ skojarzenia z innymi grami pojawiają się natychmiast) działa jak w szwajcarskim zegarku. Rozgrywka jest dynamiczna i pełna trudnych wyborów. Jedyne, co może niektórych rozczarować, to niemal całkowity brak interakcji – tutaj każdy z uczestników buduje swoją galaktyczną potęgę niezależnie od pozostałych. To wyścig o punkty, w którym jeden drugiemu jest w stanie przeszkodzić (lub pomóc) w znikomym stopniu.

Cena: Jak na grę karcianą, cena może wydawać się niezbyt atrakcyjna, jednak biorąc pod uwagę jakość wydania i przede wszystkim miodność rozgrywek, Race for the Galaxy warte jest każdej wydanej złotówki. Odrobinę droższe od Cytadeli, za to trochę tańsze od podobnej, ale słabiej prezentującej się San Juan. Gra jest również tańsza od starterów do karcianek w formacie LCG. Również za Dominiona trzeba zapłacić więcej. Race for the Galaxy jest w pełni grywalne bez dość kosztownych dodatków (pod warunkiem, że rozgrywki zechcemy prowadzić w gronie nie większym niż cztery osoby).

Race for the Galaxy



30-60
min.



12+



2-4



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

4.5
/5

Cena

4.0
/5

89,95zł

Thunderstone

Daj kamienia!



Sila ilustracji

Już samo pudełko robi spore wrażenie. Klimatyczna grupa nieumarłych i bardzo ciemna kolorystyka nadają mu klimatu, który obecny jest w całej grze. Jest mrocznie, tajemniczo i niemalże mistycznie. Może się to wydawać śmieszne – „mistyka” i „tajemniczość”, nie są bowiem pojęciami typowymi dla karcianek. Fakty są jednak takie, że olbrzymia liczba ilustracji genialnego Jasona Engle’a tworzy spójny, ciężki nastrój. W głowie pojawia się wszystko to, na czym zależało twórcom – osnuta cieniem wioska leżąca w pobliżu śmiercionośnych podziemi, w sercu których czeka legendarny Thunderstone. Niby sztampowo, ale to właśnie ilustracje sprawiają, że jest zupełnie inaczej niż podczas kolejnej sesji w D&D czy nawet Warhammera. Klimat gry oscyluje gdzieś pomiędzy baśniowym stylem Warcrafta a ciężkim, surowym, klasycznym fantasy. Dobra, może mam trochę zbyt wybujałą wyobraźnię... ale chyba o to właśnie chodzi. W każdym razie wykonanie Thunderstone to majstersztyk, zarówno w dziedzinie ilustracji, jak i całej oprawy graficznej – wszystkie symbole i napisy są łatwe do rozróżnienia oraz czytelne, wording kart możliwy zaś do odczytania nawet z pewnej odległości, a rewersy nie zostały, jak to się często zdarza, potraktowane po macoszemu i trzymają równie wysoki poziom. Na dodatek karty są na tyle wytrzymałe (są plastikowane), że spokojnie można nimi grać bez koszulek – przy rozsądnym traktowaniu nic nie powinno im się stać.

Gdybym miał się do czegoś przyczepić, na pewno byłyby to karty bohaterów. Każdy z typów bohaterów ma trzy poziomy rozwoju, niestety, ilustracje są na nich identyczne. Twórcy niemało wysiłku włożyli w to, by łatwo się rozróżniały te poszczególne poziomy (brązowe, srebrne i złote „okucia” kart, cyfry przy ikonice bohatera, wreszcie trochę inne nazwy klasy dla każdego poziomu), a tak naprawdę podobne, ale nieznacznie różniące się od siebie grafiki tej samej postaci dużo lepiej ukazywałyby jej wzrastającą potęgę.



Thunderstone jest tytułem, po którym wiele się spodziewałem. Niekolekcyjerska karcianka w klimacie klasycznego fantasy, polegająca na budowaniu talii i wyścigu poprzez podziemia pełne hord potworów po tytułowy artefakt, to coś dla mnie. Zachęcony opisem i zawartością pudełka (do zabawy dostajemy pięćset trzydzieści kart!) postanowiłem sprawdzić, co tak naprawdę gra ma do zaoferowania.

Do you speak English?

Zanim przejdę do zasad i rozgrywki, warto poruszyć ważną kwestię. Thunderstone jest wydane w języku Szekspira i zarówno instrukcja, jak i wording kart są po angielsku. Oznacza to oczywiście, że przynajmniej jedna osoba musi znać ten język na tyle dobrze, by przebrnąć przez zasady i wytłumaczyć je reszcie. Pozostali z kolei powinni orientować się w języku angielskim w takim stopniu, by tekst na kartach nie sprawiał im większych trudności. Z tym akurat nie powinno być problemów, wording większości kart ogranicza się bowiem do lapidarnego „battle: attack -2” i tym podobnych. Jeżeli tylko przyswoimy sobie podstawowe słownictwo gier karcianych (słowa w stylu: „deck”, „hand”, „discard pile” itd.), nie powinniśmy mieć problemów z grą. Schody zaczynają się dopiero przy instrukcji. Wszystko jest wytłumaczone dość jasno, poparte przykładem czy dwoma, ale, jak to bywa w takich grach, błędne zrozumienie choćby jednej zasady może skutkować dużymi problemami w pojęciu kolejnych. Radzę zatem czytać uważnie, a w razie problemów cofnąć się i jeszcze raz przeczytać poprzednie reguły. Kilka rozdziałów instrukcji, mimo jej ogólnej klarowności przekazu, lekko kuleje, na przykład zasady działania światła i trofeów potworów są dość niejasne. Do instrukcji ukazało się kilka poprawek - dostępne są one w Internecie, w którym to działa zresztą spora grupa osób skupiona wokół idei rozwoju Thunderstone. Pojawiły się nowe zasady, warianty, możliwości - tak powinno wyglądać otoczenie każdej gry.

Każdy sobie rzepkę skrobie

Gra jest raczej nieskomplikowana. W Thunderstone gramy w dwie do pięciu osób i, co ciekawe, najlepiej gra się chyba we dwójkę. Gra jest wtedy bardzo szybka i dynamiczna. Gracze wykonują swoje ruchy na tyle szybko, że po skończeniu swojej tury, dobraniu kart i zastanowieniu się nad następnym posunięciem, mamy zwykle już swoją kolejkę i możemy grać dalej. Przez większą część gry można

przejsć, w ogóle nie czekając na drugiego gracza! Sprawa zmienia się trochę przy większej ilości osób, bo czas oczekiwania trochę się wydłuża, ale nadal rozgrywka jest szybka. Bierze się to po części stąd, że gracze nie mogą zbyt ingerować w ruchy przeciwników. Gra polega na budowaniu talii i tak naprawdę nie można sobie przeszkodzić na tyle, by była to gra warta świeczki. Dużo lepszą strategią jest skupienie się na swoich kartach i wymiatanie przeciwnikowi sprzed nosa co bardziej cennych potworów.



Właśnie, wymiatanie. Przy całym swoim ciężkim klimacie sama rozgrywka to lekki spacer. Odwiedzamy wioskę, niemalże znikąd uzyskując środki na zakup coraz to potężniejszych przedmiotów, czarów i bohaterów. Możemy też awansować w niej bohatera, wykonać kilka czynności określonych na kartach lub odpocząć, usuwając z talii jedną z kart. Gdy poczujemy się

wystarczającą silni, wchodzimy do podziemi, wybieramy potwora, z którym będziemy walczyć i porównujemy sumę ataków bohaterów, czarów, przedmiotów oraz specjalnych zdolności, jakie mamy na ręce z żywotnością monstrem. Dodajemy kary za panujące ciemności i specjalne odporności potwora i jeżeli wynik nadal jest wyższy lub równy jego żywotności, pokonujemy go. Zbieramy trofeum i punkty doświadczenia. Tak naprawdę większość potworów nie jest w stanie zrobić nam niczego, czego nie dałoby się obejść. Jedynie choroby, jakich możemy nabawić się od małej części przeciwników, poważniej działają na grę. Trudno powiedzieć czy to źle, czy dobrze, ponieważ gra staje się przez to lekka i bardzo grywalna, a z drugiej strony takie hack'n'slawowe wyrzynanie potworów mało pasuje do jej ogólnego klimatu.



Ta łatwość gry w połączeniu z małymi możliwościami uprzykrzania sobie życia przez graczy powoduje w końcu lekką monotonię. Dopóki gra mieści się w przyzwoitych ramach czasowych, wszystko jest w porządku, ale jeżeli przeciąga się

powyżej godziny, okazuje się, że zaczynamy się męczyć i wyczekiwać, aż w zasięgu wzroku pojawi się upragniony artefakt, kończący rozgrywkę. Tę wadę z nawiązką rekompensuje świetne zbalansowanie zasad. Mechanika jest spójna i stabilna, brak w niej błędów i nieprzemyślanych decyzji. Dzięki temu zabawa jest przyjemna i nie musimy obawiać się irytujących kłopotów w interpretacji zasad czy niezauważonych przez twórców, niezrównoważonych połączeń kart. Dowolna kombinacja potworów, bohaterów i przedmiotów daje możliwość zwycięstwa, choć poziom trudności jest zróżnicowany.

Dochodzimy tu do sporego atutu Thunderstone. Jest to jedna z tych gier, w których nie korzystamy ze wszystkich elementów, losowo wybierając te, których użyjemy w konkretnej rozgrywce. Każda zabawa to zatem nowy, losowy zestaw potworów, bohaterów i przedmiotów. Dzięki takiej „modułowości” gra nie nudzi się po kilku rozgrywkach, przeciwnie – mamy ochotę sprawdzić, jak będzie się grało z innymi typami potworów czy kombinacjami przedmiotów. To świetne urozmaicenie, zapewniające żywotność grze na naprawdę długo. Od próbowania coraz to nowszych kombinacji odstrasza jedynie spory czas, jaki musimy poświęcić na jej ułożenie. Wybranie spośród kilkuset kart tych odpowiednich, ustawienie ich w określony sposób i wylosowanie lub wybranie konkretnych rodzajów kart zajmuje przynajmniej dziesięć minut.

Słowo na koniec... albo dwa

Thunderstone to wzorowo wydana gra, będąca uczłą dla oczu, zapewniająca świetny klimat i niezapomniane wrażenia estetyczne. W sferze mechaniki więcej niż poprawna, nie jest jednak odkryciem. Gra się bardzo dobrze, ale znajdziemy elementy, które mogły być rozwiązane inaczej, a gra tylko by na tym zyskała – ot, chociażby stopień interakcji pomiędzy graczami. Nadal jest to jednak znakomita zabawa na długi czas dla wszystkich, którym pasuje klimat fantasy oraz dla lubiących karcianki. Jeżeli podobał Ci się Dominion, do

Rebel Times

którego Thunderstone jest podobny od strony mechanicznej, powinieneś zainteresować się tym tytułem. Odradzam z kolei kupowanie Thunderstone jako gry familijnej – zasady mogą okazać się zbyt skomplikowane dla dzieci, szczególnie kłopot może sprawić im również język angielski. Nie wspominam już nawet o sugestywnych grafikach.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Już przy pierwszej rozgrywce szybko doceniłem jakość wykonania kart – są one naprawdę nie do zdarcia! Oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie, jest czytelna i tworzy specyficzny dla gry klimat, a same ilustracje to już kanon grafik fantasy. Szkoda jedynie, że ilustracje bohaterów nie zmieniają się z poziomu na poziom – byłoby jeszcze czytelniej.

Miodność: W Thunderstone gra się lekko i bez żadnych przeszkód ze strony mechaniki, która jest wyjątkowo stabilna i grywalna, jak na tak duże przedsięwzięcie. Jeżeli tylko przebrniecie przez angielską instrukcję, nie będziecie mieli problemu z wykorzystaniem zasad. Świetną zabawę maci jednak pewna monotonia przy przedłużającej się grze.

Cena: Cena jest oczywiście wysoka. Trudno się jednak spodziewać niższej po czymś, co ma pięćset trzydzieści świetnej jakości kart, prawda? Dodając do tego wykonanie i dobrą grywalność, cena jest jak najbardziej uczciwa – podobne gry są zwykle droższe.

Czas gry

Podany na opakowaniu czas gry (czterdzieści pięć minut), to pobożne życzenia jej twórców. Gra się dłużej, szczególnie że samo rozłożenie gry i wylosowanie typów kart zajmuje sporo czasu. Wszystko zależy też od sposobu gry – jeżeli gracze grają zachowawczo, zabawa może wydłużyć się nawet dwukrotnie. Godzina to minimum, jakie należy zarezerwować sobie na partyjkę w Thunderstone.

Thunderstone



ok. 60
min.



12+



2-5



Wykonanie

5.0

/5

Miodność

4.0

/5

Cena

4.0

/5

129,95zł



REKLAMA:



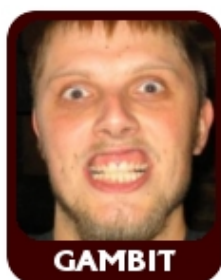
BRAWUROWO / GRYWALNIE



WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

Robo Rally

Zwariowane wyścigi małych robotów



GAMBIT

Tematem gry planszowej może być niemalże wszystko. Od sztafpetowej walki dobra ze złem, poprzez podbój świata, aż do budowy imperium handlowego opartego na sprzedaży rzepy. A czasem temat bywa całkiem pokręcony. Na przykład wyścigi małych robotów, organizowane przez super komputer we wnętrzu całkowicie zautomatyzowanej fabryki. Taki właśnie temat, ubrany w kolorową grafikę i zapakowany w spore pudełko, nosi tytuł Robo Rally.

Wnętrze fabryki...

Pudełko kryjące Robo Rally jest dość typowych rozmiarów, a ilustracja na wieku daje pierwsze wrażenie o temacie gry. Mały robot przemyskający po taśmociągu między ogniem laserów i innymi robotami. Wewnątrz opakowania kryje się mnóstwo ciekawych elementów. Cztery dwustronne plansze służące do ułożenia pola gry, osiem plastikowych robotów, które uczestniczą w zawodach, mnóstwo kart i znaczników, a także klepsydra. Całość wykonana jest bardzo porządnie i kolorowo. Co prawda pierwszy rzut oka na plansze spowodował u mnie mały oczopląs, ale szybko przyzwyczailem się do owego fabrycznego chaosu.

Na uwagę zasługują figurki robotów. Nie są to jakieś supernowoczesne cyborgi, a „stare”, pocziwe roboty na gąsienicach, kółkach i z przegubowymi ramionami. Aż miło na nie patrzeć.

Let's get ready to roborumble...

Idea gry jest prosta. Oto jest w pełni zmechanizowana fabryka, w której oprócz pustych przestrzeni znajdziemy taśmociągi, dziury, lasery i inne „sympatyczne” rzeczy. W tej to fabryce urządzone są wyścigi robotów. Brzmi niewinnie, ale bardzo szybko okazuje się, jak szalone i niebezpieczne jest ściganie się w takich warunkach.

Po pierwsze nie ma z góry wytyczonej trasy. Nie dość, że obszar gry można ułożyć w miarę dowolnie, korzystając z czterech dwustronnych plansz, to później gracze rozstawiają jedynie punkty kontrolne, do których w odpowiedniej kolejności muszą dotrzeć zawodnicy. Osoby, które nie lubią samodzielnie wymyślać scenariuszy uspokajam. W grze znajdziecie księgę ze scenariuszami, w której zawarto około czterdziestu tras. Zanim więc będziecie zmuszeni do wymyślania własnych układów, minie trochę czasu. Zresztą, co może być trudnego w losowym rozłożeniu czterech plansz i ustawieniu kilku flag w różnych miejscach?

Po drugie kwestia ruchu. Nie ma rzutu kostką i podobnych losówek. Przecież roboty nie rzucają kostkami, roboty się programuje. Każdy gracz dostaje pewną pulę kart, na których są zapisane ruchy. Od 1 do 3 pól w przód, ruch w tył, obroty w lewo, prawo i o 180 stopni. Karty te umieszcza się w tajemnicy w rejestrach swojego robota. Każdy robot ma pięć rejestrów, więc gracze mają pewien wybór.

Po trzecie na zawodników czeka mnóstwo przeszkadzajek. Taśmociągi, dziury, lasery, wszystko to trzeba uwzględnić, planując trasę i ruch. Wystarczy więc, że zawodnik się zagapi, albo przy planowaniu i programowaniu swojego robota źle przewidzi to, co będzie działo się na planszy i nagle może się okazać, że skończy ruch daleko od miejsca, w którym chciał się znaleźć. Dodatkowo nie wiadomo, jakie programy wprowadzili do robotów inni gracze i jaka będzie kolejność poruszania się. A to wszystko może znacząco wpłynąć na końcowy ruch naszego robota.



Jak to wszystko wygląda w praktyce? Już piszę.

Na początku każdy gracz otrzymuje do ręki do dziewięciu kart ruchu. Analizując sytuację na planszy, programuje pięć kolejnych kroków swojego robota. Musi przy tym wziąć pod uwagę bliskość

innych robotów, fakt, czy nie stoi lub nie wejdzie na pas transmisyjny, czy nie ma po drodze dziury, lasera czy ściany. Kiedy już wszyscy zaplanują swój ruch, ma miejsce odkrywanie kart. Każdy gracz jednocześnie odkrywa pierwszą kartę. Sprawdzany jest numer priorytetu karty. To ten numer decyduje o kolejności poruszania się w tej fazie. Kolejka idzie od najwyższego do najniższego. Kiedy już wszystkie roboty wykonają odkrytą kartę, następuje ruch elementów planszy. Wszystkie taśmociągi, spychacze i lasery, które są aktywne wykonują w odpowiedniej kolejności swój „ruch”. Pisząc wszystkie, mam tak naprawdę na myśli tylko te, które mogą jakoś wpłynąć na ustawienie robotów. Poruszenie się pustego taśmociągu nie ma sensu, więc nie jest „rozgrywane”. Na koniec fazy roboty mogą dotknąć flagi, jeśli do niej dotarły, czy naprawić się w stacji naprawczej. A potem wszystko powtarza się dla kolejnej karty programu.



Jak widać każdy robot może poruszyć się pięć razy, co dodatkowo poprzetykane jest czterema „ruchami” fabryki. Jak również widać, aby dobrze zaplanować ruch, trzeba wziąć pod uwagę wiele czynników, z których spora część jest niewiadoma. We wczesnej fazie gry niewiadomych jest mniej, ale im dalej, tym niespodzianki mogą się mnożyć. Paradoksalnie jednak nigdy nie powodowało to frustracji u graczy, z którymi miałem okazję bawić

się w Robo Rally. No, chyba że ktoś najzwyczajniej w świecie się pomylił i zaplanował skręt w zupełnie inną stronę, przez co zupełnie się zakopał.



No more Mr. Nice Robot...

Myliłby się jednak ten, kto uznałby, że Robo Rally to gra bez interakcji. I nie mówię tu tylko o tych momentach, kiedy zajedziemy komuś drogę. Interakcji między graczami jest dużo więcej i jest ona dużo bardziej agresywna.

Zacznę od tego, że zajeżdżanie drogi wiele nie daje, ponieważ roboty mogą się przepychać, więc jeśli zawałidroga nie jest czymś zablokowany – na przykład ścianą – to zostanie spokojnie odepchnięty. Co za tym idzie, można wpychać przeciwników w miejsca, w których sami nie chcieliby się znaleźć. Dziury, linia strzału laserów, a nawet pasy transmisyjne wiodące w przeciwnym niż zamierzony kierunku.

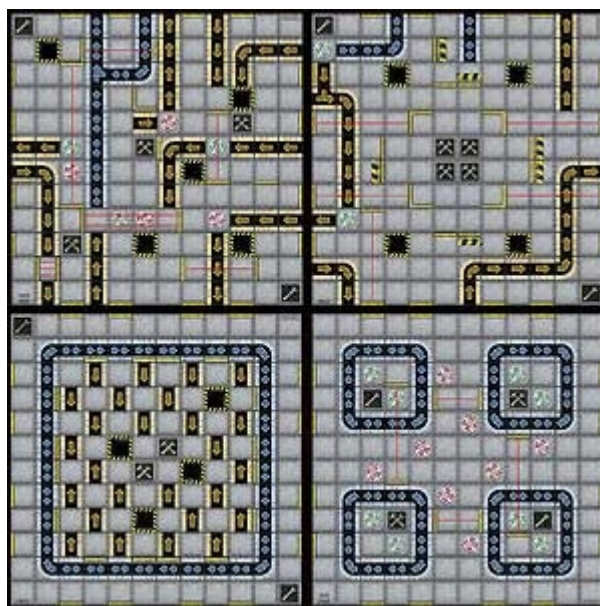
Oprócz zwykłych przepychanek roboty mogą nawet do siebie strzelać. Jeśli nasz podopieczny ma zamocowany laser, może strzelać do przeciwników z takim samym skutkiem, jak lasery na stałe

zamontowane w fabryce. A że roboty nie są niezniszczalne, każde uszkodzenie zbliża je do zniszczenia. Co więcej, każde obrażenie nie dość, że z początku skutecznie obniża liczbę kart ruchu ciągniętych przez gracza, to później blokuje rejestry służące do programowania robota. Zatem uszkodzony robot ma dużo mniejsze szanse na zwycięstwo w wyścigu. Na szczęście w trakcie gry jest kilka sposobów na naprawę uszkodzeń.

Tak więc spokojny wydawałoby się wyścig miłych robotów, zamienia się bardzo szybko w walkę o przetrwanie. Gracze zaczynają myśleć nie tylko o tym, jak dostać się do celu, ale również o tym, jak zaszkodzić innym i samemu nie zostać uszkodzonym.

Czy to działa?

Siadając do pierwszej rozgrywki, byłem nastawiony nieco sceptycznie. Robo Rally jawiło mi się bardziej, jako logiczna układanka, w której trzeba po kolei rozwiązywać zadania z cyklu „przejdź z punktu A do punktu B”. Jednak po kilku turach zacząłem zmieniać swoje nastawienie.



Gra wymaga skupienia i analizowania następnych ruchów. Element losowy, jakim jest dociąganie kart do programowania, sprawia, że nie zawsze można realizować swój pierwotny plan. Często trzeba modyfikować swoją taktykę na bieżąco, bazując na tym, co dzieje się na planszy. Ponadto w Robo Rally można grać na dwa sposoby. „Pacyfistycznie”, skupiając się na omijaniu zagrożeń i dążeniu do kolejnego punktu kontrolnego, albo też agresywnie, szukając kontaktu z innymi graczami, spychając ich na niebezpieczne elementy fabryki, strzelając z laserów. Taki mały robodeathmatch. Dzięki temu gra sprawdza się zarówno w towarzystwie, które lubi podkładać sobie świnię, jak i w grze z dziećmi i spokojnym krążeniu po fabryce.

Po kilku partiach okazało się też, jaka moc drzemie w Robo Rally pod względem replayability. Nie dość, że dostajemy do rąk zestaw ponad czterdziestu gotowych scenariuszy o różnych poziomach trudności, to jeszcze niesamowicie łatwo stworzyć własne pole gry. W trakcie zabawy nasze roboty mogą również zdobyć specjalne karty opcji, które pozwalają na pewne nietypowe zachowania. Na przykład można wzmocnić swój laser tak, aby strzelał przez ściany lub też zamontować nogi kraba, dzięki czemu nie trzeba programować obrotu, aby przesunąć robota w bok.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Elementy wytrzymałe, grafiki kolorowe, estetyczne i wyraźne. Figurki robotów wręcz słodkie, aż dziw bierze, że nie są puchate.

Miodność: Ta gra to istne szaleństwo. Spodoba się zabijakom i ludziom spokojnym. Z jednej strony może być taktycznym wyzwaniem, a z drugiej spokojnym układaniem programów. To, co zawsze towarzyszy grze, to masa śmiechu i radosnych okrzyków.

Cena: Za wysoka. Pomimo że tytuł jest bardzo dobry i grywalny, to jednak taka cena jest gdzieś w umyśle sporej liczby osób przypisana do kolubryn z FFG, z toną żetonów, kart i figurek znajdujących się w pudełku.

Robo Rally jest jednym z tych planszowych tytułów, o którym mówi się: klasyk. Gra została wydana w 1994 roku i przez te 16 lat niezmiennie bawi coraz to nowsze pokolenia graczy. Właściwie nie ma się, co zastanawiać i powinno się tę grę kupić. Jedynym problemem może być cena, która jest dość wysoka. W momencie, gdy pisze tę recenzję gra kosztuje 170 złotych. Taka kwota jest raczej właściwa dla dużych gier przygodowych, czy też dla strategii z mnóstwem opcji. To jedna z większych rys na obliczu Robo Rally. Jednak, jeśli ktoś ma taką kwotę do wydania, nie ma się, co wahać. Robo Rally to wiele godzin niezłej zabawy.



RoboRally

ok. 60 min.

12+

2-8

Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

4.5 / 5

Cena

2.5 / 5

169,95zł





KUŹNIA
GIER

Gry planszowe i karciane



RPG

REKLAMA



Kolekcyjnerska Gra Karciana

www.kuzniagier.pl/sklep

Dodatki do Pitchcar Mini

Pędzących kapsli
ciąg dalszy

Minęło już trochę czasu od mojej recenzji popularnych wyścigów Pitchcar w wersji mini (RT #26). O ile podstawowa wersja gry, jeszcze na długo przed ukazaniem się mojego tekstu, była pozycją w większości znaną, o tyle jej rozszerzenia już niekoniecznie.

Niektórzy z was, posiadający ten tytuł, na pewno zastanawiają się nad zakupem dodatków. Jednak ich wysoka cena na pewno nie ułatwia podjęcia decyzji, dlatego też, aby wam pomóc, przyjrzymy się im dzisiaj dokładnie.

Ogólnie o dodatkach

Obecnie na rynku dostępne są dwa rozszerzenia wspomnianej pozycji (Pitchcar mini extension 1 i 2). Oprócz wyżej wymienionych mamy możliwość zaopatrzenia się również w limitowaną edycję klocków - długich prostych. Każdy z tych dodatków niesie ze sobą inną wartość, a także zapewnia różną satysfakcję



płynącą z zakupu, mimo to posiadają one kilka cech wspólnych, od których zacznę ich omawianie. Każde z rozszerzeń składa się z pewnej ilości drewnianych klocków oraz plastikowych band, służących do budowy torów wyścigowych. Drewniane elementy gwarantują długą żywotność produktu, jednak nie ustrzegły się mankamentów znanych z podstawowej wersji. Mowa tu przede wszystkim o wyprofilowaniu poszczególnych części toru. Czasami zdarzają się milimetrowe różnice między klockami, przez co nasze bolidy mogą podbić się w górę i wylecieć z toru, a to wypacza wynik zawodów, wywołuje frustrację u graczy i tym samym psuje radość płynącą z zabawy. Z

problemem tym można sobie poradzić, podkładając pod poszczególne fragmenty toru zwykłe karty do gry, jednak gdy płacimy niemałe pieniądze za gotowy produkt, mamy prawo wymagać, aby gwarantował on nam bezproblemowe użytkowanie. Ponadto w pierwszym rozszerzeniu niektóre elementy nie mają do siebie dopasowanych band (są one dłuższe), przez co zmuszeni jesteśmy sami je skracać. W moim przypadku było to powodem sporego zamieszania. Na zdjęciach reklamujących to rozszerzenie widać, że wyżłobienia, w które wkłada się bandy zostały poprowadzone trochę inną trajektorią. Stąd wynikała owa różnica w długości między bandami. Powołując się na te zdjęcia, próbowałem interweniować nawet u producenta, jednak dostałem odpowiedź, że wszystko jest w porządku. Pytanie, dlaczego na zdjęciach jest inaczej pozostało bez odpowiedzi... Na szczęście dostosowanie długości band nie jest trudne i po chwili możemy cieszyć się z nowinek wprowadzanych przez poszczególne rozszerzenia. Pewną niedogodnością jest również niewielka liczba proponowanych torów, które znajdują się w instrukcjach. W wersji podstawowej mieliśmy ich jedenaście. Pozwalało nam to na sprawne przeprowadzenie dłuższych turniejów, dzięki szybkim zmianom tras. Teraz, mimo dużo większych możliwości, mamy zaledwie kilka propozycji, przez co chcąc wykorzystać wszystkie elementy, musimy poświęcić trochę czasu na wymyślanie toru. Pozostaje nam zatem spotkać się wcześniej i wykazać inwencją twórczą. Taka prosta rzecz, jak kilka dodatkowych tras bardzo ułatwiłaby organizację zawodów.

Extension 1

Nie da się ukryć, że pierwsze rozszerzenie proponuje nam najciekawsze możliwości. Znajdziemy tu zarówno widowiskowe skocznie, jak i wymagające wielkiej precyzji przewężeń (elementy toru zawierające dodatkową bandę na środku). Trzeba przyznać, że dodatek ten odświeża rozgrywkę. Podczas pierwszych partii czujemy się prawie tak samo, jak wtedy, gdy graliśmy w

Pitchcara po raz pierwszy. Dzieje się tak, ponieważ poziom trudności, w porównaniu do podstawowej wersji, mocno idzie w górę. Nim nabierzemy wprawy w pokonywaniu przewężeń i skoczni upłynie sporo czasu. Zwłaszcza te ostatnie będą często przeklinane przez zawodników. Ich pokonanie okraszone będzie niejedną pomyłką. Gdy po wielu próbach przyzwyczaimy się do nowych zagrań, wyścigi staną się jeszcze bardziej emocjonujące i widowiskowe. Śmiałbym twierdzić, że dodatek ten daje nam tyle samo radości, co sam zestaw podstawowy. Mimo to cena, biorąc pod uwagę zawartość pudełka (kilka drewnianych klocków), nie nastraja zbyt optymistycznie. Dodatek jest bowiem tylko o dwadzieścia pięć procent tańszy od wersji podstawowej.

Extension 2

Zupełnie inne odczucia towarzyszą drugiemu rozszerzeniu, któremu nadano tytuł More speed, more fun (Większa prędkość, większa zabawa). Zawartość pudełka to zaledwie osiem klocków, z czego dwa to znane nam z podstawowego Pitchcara zwykłe proste, a kolejne dwa to zakręty różniące się od poprzedników tylko tym, że jedną stronę mają płaską. Umożliwia to tworzenie skrzyżowań na trasie, co przy większej ilości graczy stanowi spore utrudnienie. Na skrzyżowaniach, dochodzi bowiem dość często do kolizji między bolidami znajdującymi się na zupełnie innych etapach wyścigu. Pozostałe cztery elementy to zakręty zmniejszone o połowę w stosunku do tych podstawowych. Dzięki nim możemy tworzyć zarówno łagodniejsze (za pomocą takiego klocka) lub ostrzejsze (w połączeniu z innym klockiem) zakręty. Rozszerzenie to nie wnosi nic odkrywczego do wyścigu. Jego atutem ma być możliwość tworzenia prawdziwych torów F1, ale wymaga to posiadania również pierwszego dodatku. Jest to stanowczo za mało. Owszem, możemy tworzyć jeszcze dłuższe trasy, wykorzystując nowe elementy, ale wydaje się to zupełnie niepotrzebne, biorąc pod uwagę to, co możemy stworzyć, posiadając pierwszy dodatek. I tutaj cena nas nie rozpieszcza. Aby stać się posiadaczem drugiego rozszerzenia, musimy

zapłacić ponad połowę wartości podstawowego Pitchcara, co skutecznie zniechęca do zakupu.

Wersja limitowana (długie proste)

Oprócz wspomnianych rozszerzeń, mamy również możliwość zaopatrzenia się w limitowany zestaw, składający się z dwóch długich prostych (długość jednej równa się czterem zwykłym prostym). Szczerze mówiąc, nie bardzo rozumiem, jakie było przeznaczenie tego dodatku, gdyż ilość elementów, które uzyskujemy, zaopatrując się chociażby w jedno z rozszerzeń pozwala nam samemu tworzyć - w razie potrzeby - tak długie proste. Mają one bardzo sporadyczne zastosowanie. Rzadko mamy ochotę ścigać się na niezbyt skomplikowanych torach, przy których można je wykorzystać. Długie proste wydają się być rekompensatą dla miłośników prędkości za nierówności poszczególnych elementów w wersji podstawowej i pozostałych dodatkach, jednak nie tędy droga. Cena nigdy nie była atutem Pitchcara, w tym przypadku jej wysokość zakrawa już o kpinę, gdyż za dwa nic nie wnoszące klocki płacimy prawie pięćdziesiąt złotych.

Podsumowanie

Jak wspomniałem na początku, rozszerzenia nie trzymają równego poziomu, a ich zakup wywołuje skrajne emocje. Godny polecenia wydaje się tylko pierwszy dodatek, który nadaje rozgrywce świeżości i wymaga od nas opanowania niełatwych elementów toru. Zarówno skocznie jak i przewężenia okazują się pomysłem bardzo uatrakcyjniającym nasze poczynania w trakcie wyścigu. Pomysłu zdecydowanie brakło przy drugim rozszerzeniu, do którego nabycia można by zachęcać jedynie fanatyków Pitchcara, dla których możliwość odtworzenia oryginalnych torów Formuły 1 stanowi atrakcyjny kąsek. Jednak pamiętać należy, że do tego potrzebne jest również pierwsze rozszerzenie. Mnie osobiście taka

innowacja nie przekonuje. Jeżeli chodzi natomiast o długie proste, to o ich przydatności najlepiej świadczy fakt, że mimo iż jest to wersja limitowana, która swoją premierę miała już dobrych kilka lat temu, produkt ten jest nadal dostępny w sklepach.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Drewniane elementy gwarantują długą żywotność produktu, jednak na tym ich zalety się kończą. Główną wadą wykonania są, znane nam już z podstawki, minimalne nierówności poszczególnych klocków. Zabijają one nieco radość płynącą z zabawy i wymagają pewnej korekty, żeby poczuć prawdziwe szaleństwo Pitchcara. W pierwszym dodatku niesmak budzą bandy, które samemu trzeba skracać.

Miodność: Tylko pierwsze rozszerzenie wydaje się być godne polecenia z czystym sumieniem, ze względu na ciekawe, innowacyjne pomysły, które ożywią nam rozgrywkę (skocznie i przewężenia). Drugi dodatek skusić może już tylko fanatyków, gdyż jego głównym atutem jest to, że w połączeniu z elementami z pierwszego rozszerzenia można utworzyć wszystkie torry Formuły 1. Jeżeli chodzi o długie proste, to ciężko mówić o jakiegokolwiek miodności.

Cena: Nigdy nie była mocną stroną Pitchcara i tak samo jest w przypadku jego dodatków. O ile jednak wysoka cena pierwszego rozszerzenia jest do zaakceptowania, biorąc pod uwagę to, co wnosi ono do rozgrywki, o tyle przy drugim wydaje się być po prostu nie do zaakceptowania. Przy długich prostych (dwa nic nie wnoszące klocki za prawie pięćdziesiąt złotych) jest po prostu kpina.

Pitchcar Mini Special Long Straights

 ok. 30 min.

 6+

 2-8



Wykonanie

3.0 /5

Miodność

1.0 /5

Cena

1.0 /5
49,00zł

Pitchcar Mini Extension

 ok. 30 min.

 6+

 2-8



Wykonanie

2.5 /5

Miodność

3.5 /5

Cena

2.5 /5
94,95zł

Pitchcar Mini Extension 2

 ok. 30 min.

 6+

 2-8



Wykonanie

3.0 /5

Miodność

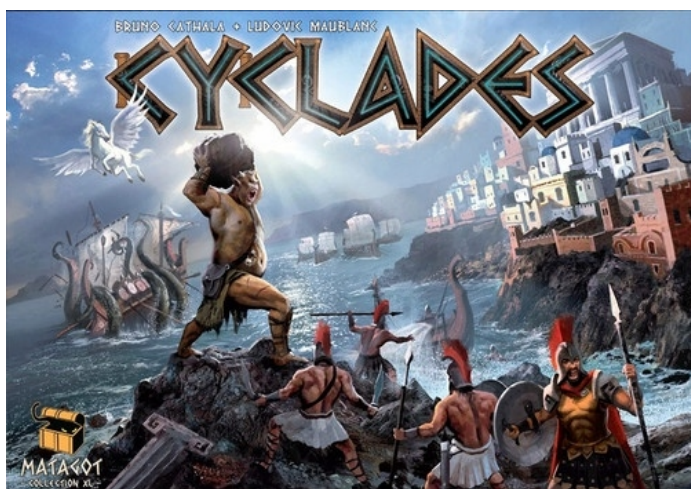
2.5 /5

Cena

1.5 /5
74,95zł

Cyclades

Szaleństwo? To jest Sparta!



Cyklady (Cyclades) to gra, w której przeniesiecie się do czasów antycznej Grecji i zmierzycie z przyjaciółmi w walce o dominację nad tytułowym

archipelagiem. Waszym zadaniem nie będzie jednak całkowite zniszczenie przeciwników (motyw dość często wykorzystywany we wszelkiej maści grach), tylko takie pokierowanie dostępnymi wam zasobami, aby wybudować przed nimi dwie Metropolie. Dwie Metropolie? Cóż za prosty

warunek! Jeśli jednak wmieszamy do tego wszystkiego Olimpijskich Bogów i mitologiczne potwory, cóż, wtedy nic nie jest już takie łatwe, jak się na początku wydawało.

Muszę się wam do czegoś przyznać - lubię eurogry. Ich dopieszczone mechaniki, to coś, co pozwala uaktywnić moje szare komórki. Dobra eurogra to prawdziwa burza mózgów - minimalna losowość, narzędzia identyczne dla wszystkich, nacisk położony na analizę i planowanie... Jednym słowem wyzwanie intelektualne. Eurogry mają jednak także swoją mniej chwalebłą stronę: wykonanie. Niejednokrotnie jest ono brzydkie, schematyczne, niemalże „aptekarskie”. Do tego dochodzi jeszcze jakość samych elementów, która (prócz drewnianych klocków, te są bowiem zawsze nie do zdarcia) pozostawia wiele do życzenia. „Oho, Sting znowu zrzedzi”, zapewne sobie pomyśleliście. Faktycznie, może trochę, ale ta krótka dygresja była mi potrzebna do zbudowania pewnego kontrastu - Cyklady wykonane są bowiem fenomenalnie, zaryzykuję nawet stwierdzenie, że większość produkcji FFG prezentuje poziom o klasę niższy! Solidne tekturowe żetony pomijam, w dzisiejszych czasach ich poprawne wykonanie to standard, ale figurki (tak, cała masa figurek!) to prawdziwe mistrzostwo świata - dokładne, piękne, zachęcające do zabawy. Są one wykonane z pietyzmem, którego



niektóre produkcje kolosa ameritrashu mogą im jedynie pozazdrościć. Do tego świetnie ilustrowane karty, plansza, na której można z przyjemnością zawiesić oko i ładne, funkcjonalnych rozmiarów pudełko. Matagot udowodnił Cykladami wszystkim niedowiarkom, że eurogry mogą być piękne. Wielkie brawa i czekam na więcej tego typu produkcji.

Przejdźmy jednak do konkretów. Samo opakowanie niczego bowiem jeszcze nie przesądza i mógłbym długo wymieniać pozycje, które wyglądały ładnie, ale do niczego się w gruncie rzeczy nie nadawały. Cyklady to przede wszystkim gra licytacyjna, ponieważ wszystko, co możemy w niej zrobić, zależy od boga, którego względy uda nam się w danej turze pozyskać (Posejdon to facet od budowania flot, ich przemieszczania i bitew morskich; Ares to gość od machania mieczem – rekrutowanie wojska i ofensywy to jego specjalność; Zeus, jak na szefa przystało, odpowiada za kapłanów; Atena to filozofowie i uniwersytety; Apollo zaś zapewnia urodzaj). W tym momencie pojawia się proste pytanie: co w licytacji Cyklad jest takiego fajnego, że powinniśmy zainteresować się tym tytułem? Albo jeszcze inaczej – co nowatorskiego można dorzucić do prostej zasady: „ja daję tyle, kto da więcej?”. Ludovic Maublanc i Bruno Cathala udowadniają, że całkiem sporo i to w bardzo prosty sposób. Tradycyjna licytacja przebiega zazwyczaj według utartego schematu: gracze przerzucają się ofertami, aż część z nich mówi „pas” i szuka szczęścia gdzie indziej. W Cykladach jest inaczej. Tutaj, gdy ktoś da więcej, nie mamy możliwości złożenia kontroferty i musimy sobie zmienić obiekt naszych modłów. Dla przykładu, marzy nam się wojna, więc dajemy piątkę Aresowi, ale inny gracz daje mu w swoim ruchu szóstaka. W tym momencie nie możemy powiedzieć: „dam więcej”, przepadło i musimy przetrzucić się na Posejdona, Zeusa lub Atenę (Apollo nie bierze udziału w licytacjach, spełnia on rolę tradycyjnego odpuszczenia działań w turze w zamian za podreperowanie budżetu) i zacząć nową licytację od dowolnej kwoty. Jeśli na wybranym przez nas polu ktoś już dał jakąś ofertę, ale jest ona niższa od naszej, to cała zabawa zaczyna się od

początku, tym razem dla niego. Oczywiście nic nie zabrania nam powrotu do walki o Aresa, pod jednym wszakże warunkiem – ktoś przebiję złożoną przez nas ofertę, dlatego też czasami warto wejść w nową licytację nisko i liczyć, że ktoś nas przetrzuci. Zakręcone? Uwierzcie mi, że tylko na początku. Później wszystko idzie gładko i już na etapie ustalania, kto będzie mógł, co zrobić w danej turze jest tu więcej interakcji niż w niektórych tytułach przez całą rozgrywkę! Dodajmy do tego, że nigdy nie możemy być pewni, ile złota mają nasi przeciwnicy (jako jedyne jest ono trzymane w tajemnicy, za zasłonkami graczy) i otrzymamy dynamiczną licytację z całą masą niespodziewanych zwrotów akcji.

Każdy bóg, którego usługi wylicytujemy, pozwala nam na wybór z tego samego zestawu działań – rekrutacja, budowanie, zagranie akcji specjalnej (ruch w przypadku Posejdona i Aresa, odrzucenie potwora w przypadku Zeusa) i skorzystanie z mitologicznego potwora. Wszystko to oczywiście w dowolnej kolejności i tyle razy, ile chcemy, zakładając, że nas stać.



Na początek weźmy Posejdona i Aresa oraz najazdy zbrojne i bitwy morskie, do tego bowiem sprowadzają się związane z nimi akcje. W tej grze nie da się kogoś zaatakować bez floty (w porządku da się, ale o tym za chwilę) – pamiętajmy, że zabawa toczy się na archipelagu. Żeby nie pisać długo i nudno, najpierw musimy stworzyć sznurek okrętów z punktu A do punktu B, a potem wysłać po nim armię, co w większości przypadków sprawia, że zajmie nam to co najmniej dwie tury (przy założeniu, że wygramy wszystkie potrzebne ku temu licytacje). Co ciekawe, oba rodzaje możliwych do wybudowania budynków – Port dla Posejdona i Forteca dla Aresa – mają zastosowanie defensywne, co promuje nieznacznie obrońcę. Nieznacznie, ponieważ sama walka zawiera jedyny element losowy występujący w tej grze – rzut kostką. W tym momencie wyobraziłem sobie, że niektórzy z was zazgrzytali zębami. Tak, kostka nie kojarzy się nam najlepiej, prawda? Na pewno kojarzyłaby się jeszcze gorzej, gdyby od jednego rzutu zależał los całego starcia. Na szczęście tak nie jest. Po pierwsze, możliwe wyniki rzutu kością zamykają się w przedziale od 0 do 3 (k6, 0 i 3 występuje raz), po drugie, walka to seria kolejnych rzutów – strona przegrywająca traci jedną figurkę (przy remisie tracą obie) i rzucamy dalej. Jedna figurka równa się jeden punkt siły, więc każda strata osłabia nasz potencjał,

w każdej chwili możemy jednak spróbować się wycofać. Nie wiem czemu, ale skojarzyło mi się to trochę z Ryzykiem, tutaj jednakże mamy znacznie większą kontrolę nad wynikiem bitwy. Przede wszystkim możemy tak wyliczyć atak, że rzut kostką będzie stanowił jedynie formalność (jeżeli w ogóle będzie potrzebny).

Akcje Zeusa i Ateny losowe już jednak nie są i, co ciekawsze, są o wiele istotniejsze dla końcowego wyniku niż ekspansja militarna. Zeus to kapłani i świątynie, kapłani to tańsze koszty licytacji, świątynie to tańsze koszty mitologicznych potworów, jednym słowem Zeus odpowiada tu za promocje i przeceny. Atena dla odmiany to filozofowie i uniwersytety. Czterech filozofów to Metropolia, dwie Metropolie to wygrana, uniwersytet to jeden z czterech budynków potrzebnych do zbudowania Metropolii. Jakies pytania? Dodam tylko, że Cyklady to gra, w której inwestycja w naukę się opłaca.

Został nam jeszcze Apollo, który umożliwia zwiększenie uzyskiwanego przez nas na turę dochodu (pozwala bowiem na dobranie dodatkowych znaczników urodzaju: jeden taki

znacznik to jedna złota moneta na początku każdej tury) i zapewnia dodatkowe złote monety za sam fakt bycia wybranym (jedną, jeżeli kontrolujemy więcej niż jedną wyspę lub cztery, gdy kontrolujemy tylko jedną – jak więc widać, jest on także mechanizmem pozwalającym na odbicie się od dna).



Należy również wspomnieć o innym, świetnym mechanizmie, mianowicie o korzystaniu z pomocy mitologicznych bestii. Samo rozwiązanie tego aspektu przypomina nieco to z Cywilizacji Poprzez Wieki – potwory dobieramy na tor, a ich koszt to cztery, trzy lub dwie złote monety, w zależności od miejsca, które nań zajmują. Cała stawka przesuwają się na początku każdej tury: droższe stają się tańsze, tańsze spadają w niebyt, ogólnie nic zaskakującego. Zaskakujące jest natomiast to, jak ogromny wpływ mają one na całą zabawę. Przede wszystkim pozwalają złamać zasadę wykonywania akcji przypisanych do określonego boga. Nie wygrałeś względów Aresa? Użyj Pegaza i zrób desant drogą powietrzną! Wrogowie zdobywają morską dominację? Zatop ich statki Krakenem! Podejrzewasz, że twój wredny sąsiad wykorzysta zbieraną od kilku tur armię przeciwko tobie? Wzmocnij swój potencjał militarny Minotaurem! I tak dalej, i tak dalej. W Cykladach potwory nie są jedynie ozdobnikiem – stanowią ogromne pole do popisu dla kreatywnych graczy i zapewniają całą masę interakcji. Powiem więcej, niejednokrotnie pozwalają na odwrócenie losów rozgrywki o sto osiemdziesiąt stopni. Musimy je tylko dobrze wykorzystać, to zaś przychodzi wraz z doświadczeniem i kolejnymi rozegranymi partiami.

Na koniec chciałem powiedzieć jeszcze kilka słów o skalowaniu. Niejednokrotnie zdarza się bowiem, że gry działają wspaniale przy maksymalnej ilości

graczy (tutaj pięciu), przy mniejszej tracą zaś wiele ze swojego uroku. W Cykladach tego nie uświadczycie – są one tak samo grywalne przy pięciu, jak i dwóch graczach. Biorąc więc pod uwagę wykonanie, mechanikę i skalowanie, nie pozostaje mi nic innego, jak polecić tę grę każdemu miłośnikowi dobrej rozrywki. Jestem niemalże pewien, że z tego zakupu będzie zadowolony każdy odbiorca, nie tylko miłośnik eurogier.



Cyclades

**ok. 90 min.**

**13+**

**2-5**



Wykonanie
**5.0/5**

Miódność
**4.5/5**

Cena
**4.5/5**
179,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Pierwszy raz w swojej karierze recenzenta przyznaję maksymalną ocenę. W Cykladach naprawdę nie ma się do czego przyczepić. Tak solidnie wykonanego produktu ze świecą szukać.

Miódność: Cyklady to świetna gra z całą masą interakcji. Najciekawsze elementy stanowią: licytacja i mitologiczne potwory. Ścisła czołówka w swojej kategorii.

Cena: Niezwykle atrakcyjna. Gra warta każdej wydanej nań złotówki.

Zostań Menadżerem Z uniwersum Wysokiego Napięcia...



JASKIER

O Wysokim Napięciu Friedemanna Friese słyszał każdy szanujący się planszówkowiec. Nic to, że słyszał, powiem nawet więcej – prawie na pewno miał okazję zagrać w ową klasyczną grę

ekonomiczną, słynnego, zielonowłosego autora. Wysokie Napięcie to tytuł wybitny, o czym świadczą liczne pozytywne opinie i pochwały ze strony środowiska graczy oraz bajecznie wysoka nota w rankingu BoardGameGeek. Kwestią czasu była kolejna edycja owej gry, nowe wydanie, cokolwiek, by fani mogli zgodnie zakrzyknąć: Hura! I tak oto powstała gra Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem. Tytuł – jak utrzymują wydawcy – ulokowany w „uniwersum wysokiego napięcia”.

Początkowo śmiech cisnął mi się na usta, bo o ile bez problemu mogę wyobrazić sobie chociażby uniwersum Wiedźmina, o tyle za nic nie przychodzi mi pomysł na uniwersum Wysokiego Napięcia. Wszechświat składający się z elektrowni czy innych fabryk? Hm... dziwne, ale ostatecznie czuję się przekonany, gdyż Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem ma w sobie pewnego ducha swojego starszego brata i bynajmniej nie chodzi tu jedynie o kwestie stylistyczne czy graficzne, a te z kolei od razu przywodzą na myśl poprzednika.

Zanim przejdę do wykonania, należy zwrócić uwagę na sprawność wydania WN: ZM w Polsce. Gra pojawiła się na ubiegłorocznych targach w Essen. Gdy tylko przeczytałem informację na ten temat, natychmiast zaopatrzyłem się w egzemplarz niemiecki, nie licząc na szybkie spolszczenie. No i się przeliczyłem, ponieważ po kilku tygodniach cieszenia się grą postanowiłem wymienić ją na edycję polską, której publikacja bardzo szybko stała się faktem. Gratulacje dla wydawnictwa Lacerta za podjęcie szybkich kroków w celu wydania polskiej edycji recenzowanej gry i to tak krótko po jej światowej premierze!

Bywały już w planszówkowej historii spięcia związane z gorszą jakością polskich wersji gier w porównaniu do ich pierwowzorów. Żeby daleko nie szukać, ostatnio słychać było tu i ówdzie psioczenia na jakość komponentów polskiej edycji Through the Ages (Cywilizacja: Poprzez Wiek). Z tego też powodu zdarzają się gracze, którzy przedkładają komfort ładnych elementów edycji zagranicznych i z tego też powodu właśnie na nie się decydują.

Jako że – jak już wspominałem – miałem okazję przyjrzeć się zarówno wydaniu niemieckiemu jak i polskiemu, z całą pewnością mogę stwierdzić, iż są one niemalże identyczne. Ten sam zapach, grubość tektury i elementy, a tych jest całkiem sporo. Co równie istotne, polski wydawca postarał się o obniżenie ceny produktu, co również zasługuje na spore uznanie.

A na czym to wszystko polega? Najkrócej rzecz ujmując, zadaniem gracza jest zorganizowanie najlepiej prosperującej fabryki. W tym celu należy osiągnąć kompromis pomiędzy produkcją a stanem magazynów.

Na początku każdy z graczy otrzymuje swoją planszę fabryki, a także pionki (reprezentujące pracowników), ponadto nieco Elektro na rozruch przemysłowego biznesu. Grę podzielono na pięć zasadniczych rund (każda z nich składa się z pięciu następujących po sobie faz).

Początkowo licytuje się kolejność w danej rundzie (co ciekawe, w grze licytuje się za pomocą pracowników, a nie Elektro, jak miało to miejsce w Wysokim Napieciu). Już na tym etapie wartość zlicytowanej płytki ma spore znaczenie dla wachlarza możliwości dostępnego w kolejnych fazach gry.

Następnie gracze kupują wybrane elementy fabryki, uprzednio zdejmując z planszy rynku niektóre z nich. To właśnie elementy fabryki mają wpływ na konkretne dziedziny związane z prosperowaniem naszego zakładu. Jedne z nich zwiększają zużycie energii (co powoduje dodatkowe koszty), inne zabierają nam pracowników (potrzebni są do obsługi maszyn), jeszcze inne zwiększają produkcję czy stan magazynowy. To tylko niektóre z możliwości, sprawiające, że jest w nowej produkcji Frieze sporo wyborów.

Z drugiej jednak strony, pomimo genialnej korelacji mechaniki z tematyką, brakuje tej grze głębi. Wyborów jest sporo, ale nie są na tyle intrygujące czy wymagające, jak u starszego brata. Niepowtarzalną zaletą gry jest natomiast krótki czas rozgrywki, najczęściej oscylujący w granicach



Już okładka nasuwa nam na myśl obraz Wysokiego Napiecia i utrzymana jest w bardzo podobnym klimacie. Wymiary pudła także są identyczne i okraszone dobrze znaną, zieloną farbą. Wewnątrz znajdziemy nieobce wszystkim fanom Wysokiego Napiecia banknoty z walutą Elektro, mrowie pionków (znanych, jako popularne meeple's), pięć plansz fabryk, planszę rynku na elementy fabryki i multum żetonów przedstawiających sprzęty możliwe do zainstalowania, a także żetony przyrostu energii i żetony kolejności.

czterdziestu pięciu minut, co jest pewnego rodzaju nowością przy tego typu grze. Gracze szukający gier idących nieco w stronę tytułów cięższych (aczkolwiek bez przesady), ale cierpiący na chroniczny brak czasu, z pewnością będą więc usatysfakcjonowani.

Należy również zwrócić uwagę na fakt, że o ile Wysokie Napięcie straciło wiele uroku przy grze w mniej niż cztery osoby, o tyle w przypadku WN: ZM, nie ma takiego problemu. Gra kapitalnie skaluje się przy dowolnej liczbie graczy, a nawet bardziej błyszczą przy składzie dwu lub trzyosobowym.

Za sporą wadę, przy tak krótkiej grze, jaką jest WN: ZM, należy uznać długi czas jej rozstawiania. W zależności od ilości graczy, różne elementy biorą udział w rozgrywce, a jest ich na tyle dużo, że absolutnie konieczne jest zaopatrzenie się w woreczki strunowe. Przed partią owe elementy należy żmudnie ustawiać na konkretne pola planszy głównej, w dodatku owe pola są mało intuicyjne, więc zanim gracze zasiądą do gry, przyjdzie im się pomęczyć nad jej rozstawieniem. Cóż, taki już urok Zostań Menadżerem.

Grając w WN: ZM przez jakiś czas, zauważyłem, że o ile początkowo chce się grać niemal partię po partii i odczuwa się pewien niedosyt, to z czasem (mniej więcej po siedmiu-dziesięciu rozgrywkach) do gry siadamy już bez większego entuzjazmu. Mechanika WN: ZM jest jak najbardziej sprawna i działa bardzo solidnie, jednakże jest dosyć powtarzalna i może się znudzić. Wraz z kolejnymi partiami decyzje, jakie podejmujemy stają się do siebie bardzo podobne i to niezależnie od tego, jak grają inni gracze.

Niemniej zgrzeszyłbym pisząc, że WN: ZM jest grą słabą czy nijaką. To naprawdę niezły, solidny tytuł: dobra skalowalność, niedługi czas rozgrywki, a także przyzwoita mechanika, to jego zalety. Z drugiej strony mamy też i wady – długi setup oraz pewnego rodzaju schematyczność. Cena produktu nie jest gargantuiczna, toteż warto rozważyć jego zakup, zakładając oczywiście, że cenne są wam zalety, które wymieniałem i fakt, iż szukacie gry dobrej (a nie genialnej). Bo jeśli nie macie jeszcze

starszego brata recenzowanego tytułu, Wysokiego Napięcia, to polecam sprawić go sobie w pierwszej kolejności.



Zostań Menadżerem

ok. 60 min.

12+

2-5

Wykonanie

4.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

3.5 / 5

125,00zł

Komentarz do oceny

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

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

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



NADCHODZI...
NOWA POLSKA GRA FABULARNA
ROBOTICA

OFICJALNA STRONA GRY
WWW.ROBOTICARPG.PL

ROBOTICA

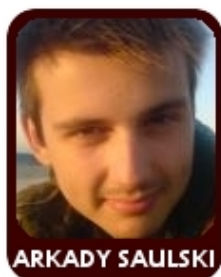
GRA FABULARNA
ROBOTICA: KULT TECHNOLOGII
SCIENCE FICTION RPG

NEWS
O GRY
GALERIA
CYTELNA
KONTAKT

FORUM
ZADATKI
KURP
SCA DRASY
O AUTORZE

WYKRESLIŁ: BY: CIRCULARIA

Boże Igrzysko Polska nierządem stoi



Kiedyś słyszałem takie powiedzenie – w niebie jedzenie jest włoskie, policja brytyjska, przygodówki francuskie, a komiksy belgijskie, zaś w piekle jedzenie jest brytyjskie, policja włoska, a reszty nie pamiętam, ale Polacy się w tym powiedzeniu niestety nie pojawiali. Trochę przykre, zważywszy na to, jak bogatą historię ma nasz kraj – niesamowitą

doprawdy, jak sinusoida balansującą od wielkich i chwalebnych zwycięstw po żenujące wręcz pokazy nieudolności i głupoty, ale zawsze przykrywanej głośnymi hasłami. Krwi w głębę na naszej szerokości geograficznej wsiąkło tyle, że statystycznie powinniśmy przodować w produkcji gier planszowych i komputerowych opartych na pasjonującej historii polskich konfliktów. Nic bardziej mylnego – oczywiście, mogę nie zdawać sobie sprawy z istnienia jakichś niesłychanie popularnych gier (popularnych, tzn. znanych przez twórcę, jego mamę i kilku kolegów z forum internetowego), ale jednak produktów dotyczących naszej historii jest niewiele. Na szczęście zaczyna się to zmieniać. Dziwnym trafem większość z nich skupia się na epoce tzw. Polski Szlacheckiej i, niespodzianka, Boże Igrzysko jest również skupione przede wszystkim na tym okresie.



Jeżeli to czytacie, to z pewnością wiecie, o czym jest ta gra, ale dla tych kilku osób, które dopiero do nas dołączyły wyjaśniam – Boże Igrzysko to gra planszowa dla trzech do czterech graczy, skupiająca się na historii Polski od, mniej więcej, wieku XV aż po okres ostatnich królów elekcyjnych, dla której inspiracją była książka Normana Daviesa o tym samym tytule. Twórcą gry jest Martin Wallace, z którego chętnie bym zażartował, gdyby nie to, że stworzył tu naprawdę świetną grę! Świetną, choć posiadającą dwie dość poważne wady. O nich opowiemy sobie na koniec, teraz pomówmy o tym, co jest w pudełku.

Wykonanie

Ta recenzja będzie strasznie nudna, przepraszam - rzetelna, ponieważ w Bożym Igrzysku jest niewiele rzeczy, do których można się przyczepić. W pudełku znajdziemy planszę, instrukcję, katalog z Phalanx Games, wypraski z żetonami, kostki i drewniane bloczki. Ponadto wydawca okazał się na tyle uprzejmy, że rozwiązał wyjątkowo upierdliwy problem w przypadku takich produkcji - otrzymujemy zestaw woreczków strunowych. Żadne elementy nam się więc nie pogubią. Duży plus. Jeśli zaś chodzi o przyznawanie nagród - Stronghold stracił tytuł dla gry o najlepiej wykonanych żetonach, bo te z Bożego Igrzyska są zdecydowanie bardziej wytrzymałe. Co prawda są dość ubogie graficznie (w przypadku armii), ale i tak są ładne (po dziś dzień zgrzytam zębami na tę dziecinną szatę graficzną Strongholdowych żetonów - o tak, klimat Monastynu zdecydowanie utrzymany). Kolejną uwagę mam wobec planszy - jest bardzo wytrzymała, przejrzysta, lecz bądźcie ostrożni przy jej składaniu, zbyt agresywni gracze mogą bowiem szybko porwać brzegi (składa się ją jak puzzle). Jeśli o instrukcję chodzi, no cóż - w kolorze, na ładnym papierze, całkiem zrozumiała, o dobitnych przykładach. Czego oczekiwać więcej?

Wynudziliście się już, mam nadzieję, bo teraz przejdziemy do kolejnego elementu, co do którego nie jestem w stanie za bardzo się przyczepić, to jest do rozgrywki. Gotowi na kolejną porcję rzetelności?



Rozgrywka

Mógłbym w sumie opisać tutaj pierwsze kilka godzin spędzonych z grą, ale cenię czas swojego czytelnika, ograniczę się więc do jednego stwierdzenia - świetne! Właściwie to rzadko się zdarza bym dołączał do chóru trzystu tysięcy zadowolonych klientów, ale przygotujcie się na szok - tak, ta gra zasługuje na pochwały. Jeżeli kiedykolwiek wydawało Wam się, że władanie potężnym magnackim rodem to pestka, to tutaj dowiecie się, jak bardzo błędne było to przekonanie. Każdy z graczy wciela się w przywódcę jednego z czterech najważniejszych rodów magnackich i jego celem jest nie tylko zdobycie, jak największej chwały dla swojej rodziny, ale i dla całej Rzeczypospolitej. Mógłbym tu oczywiście zacząć prawić jakieś banały w stylu „do zwycięstwa prowadzi wiele dróg” i tak dalej, ale nic z tych rzeczy - gra się przyjemnie właśnie dlatego, że nie wystarczy postawić na jeden element i opanować go do perfekcji, lecz należy nauczyć się umiejętności dostosowywania do sytuacji. Będąc najlepszym w zarządzaniu wojskami, możemy szybko przekonać się o sile dyplomacji (szybko, to znaczy, jak tylko zaczniemy dostawać po tyłku). Wrogiem są nie tylko pozostałe rody, ale przede wszystkim ościenne mocarstwa, którymi władają raz miernoty, a raz wybitni przywódcy, ale zawsze stanowią dla nas zagrożenie. Nie ma oczywiście problemu, by inwestować w armię, ale gdy przegramy naszą sprawę na Sejmie, pięć tysięcy szabel nic nam nie da. Z kolei inwestowanie wszystkiego w politykę może szybko zaprowadzić nasz tyłek, to znaczy głowę, na tatarski pal. Mało która gra w tak jaskrawy sposób premiuje oportunizm i znakomicie obrazuje to okres historyczny, o którym opowiada Boże Igrzysko. Ponadto estetyka i wykonanie stoją plastycznie na tak wybornym poziomie, że nie trzeba wiele czasu, by poczuć klimat epoki. Polscy twórcy doprawdy powinni się uczyć tego, jak budować klimat przy pomocy drobnych, graficznych szczegółów, zamiast pretensjonalnych blogów i krzykliwych kampanii reklamowych.

Dochodzimy tu jednak do pierwszej poważnej wady gry – zdecydowanie nie jest ona przeznaczona dla początkujących. To produkt dla weteranów: reguł jest dużo i są one dość trudne do wytłumaczenia oraz często mogą wydawać się mocno pogmatwane. Owszem, oddają one realia, a dla mnie to duży plus, ale mówię Wam, że nie zagrać w to z kimś początkującym. A jeśli twierdzicie, że graliście i podobało się tej osobie – kłamała. Uśmiechała się, ponieważ nie wiedziała, co się dzieje na stole. Owszem, można podnieść lament, że gra przecież nie musi być przeznaczona dla początkujących i komplikacja zalet to nie wada tylko zaleta, i to jaka zaleta! Tak, ja też uwielbiam siedzieć i słuchać reguł dłużej niż trwa sama rozgrywka.



Jeśli jednak wszyscy reguły znają, Wasza gra powinna zamknąć się w trzech, czterech godzinach, a jeśli cenicie sobie negocjacje, to nawet w pięciu. Nie jest to czas stracony.

Jeśli zaś chodzi o grę z dziećmi. Doprawdy, nie wiem, co to za absurd, by takową grę sugerować – reguły są naprawdę złożone i jeśli już musimy uczyć maluchy historii, to kupmy im książkę, bo partii w Boże Igrzysko nie wytrzymają.

Cena i ostatnie uwagi

Zdaję sobie sprawę, że to kontrowersyjny argument, ale cena za to, co otrzymujemy w pudełku jest zdecydowanie za wysoka. Sto osiemdziesiąt dziewięć złotych to jakiś absurd – tak, tak, ja wiem, przecież taka gra jest warta każdych pieniędzy. No to powiem Wam, że nie jest – ktoś ją wymyślił w domu, przy biurku, pijąc kawę, a planszę i żetony rysując kredkami, więc doprawdy nie wiem, czemu mielibyśmy za wersję wydaną ładniej płacić aż tyle. Wydawało mi się, że gracze zajmujący się grami planszowymi to, bo ja wiem, studenci, licealiści i ludzie raczej nie posiadający wpływów na konto na poziomie panów Kulczyka, Rycha czy Zbycha. Wydawcy doprawdy powinni trochę inaczej zacząć patrzeć na zasobność portfeli swoich klientów (tak jest – wydawcy gier chcą na nich ZAROBIĆ, pan Wallace pisze o tym już we wstępie do instrukcji, a jeśli ktoś twierdzi, że „nie powinniśmy zgadywać, jaki wydawca miał cel”, to po prostu kłamie, albo ma nas za głupców).

Powtórzę raz jeszcze: cena 189 złotych jest zdecydowanie za wysoka. Grę bez dwóch zdań warto kupić, ale czy oznacza to, że nie moglibyśmy za nią zapłacić nieco mniej?



Podsumowując, Boże Igrzysko jest pierwszym produktem, z jakim się zetknąłem, który zasługuje na wysokie noty wystawiane mu przez nabywców. Poza irytującą ceną, jest to produkt, po którym widać, że twórca potraktował graczy poważnie. Nie będę wspominał o „wartościach patriotycznych”, które gra pomaga rozwijać, bo po pierwsze, widząc, jak niektórzy gracze knują, jakby tu kosztem Rzeczypospolitej dobić swoich wrogów, patriotyzmu w nikim nie wzbudzi, po drugie, grę stworzył obcokrajowiec i raczej wątpię, czy tak bardzo zależało mu na wzbudzaniu w nas jakichś emocji państwowotwórczych. Jeżeli takie zachodzą, to tym większy plus dla gry, ale bez emocjonalnego nalotu rozgrywka jest równie przyjemna!

A to samo w sobie jest już wartością, prawda?

Dziękujemy wydawnictwu Phalanx Games Polska za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji



Boże Igrzysko



180-240
min.



12+



3-4



Wykonanie

4.0/5

Miodność

4.5/5

Cena

2.0/5

189,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie jest bardzo dobre – żetony są wytrzymałe, kostki podobnie. Główną wadą może być tutaj plansza – duża, ładna i bardzo wytrzymała, ale jej brzegi mogą się łatwo postrzępić przy nieostrożnym składaniu.

Miodność: Gra jest świetna, choć przeznaczona raczej dla bardziej dojrzałego odbiorcy. Mnogość reguł i wariantów może zaskoczyć czy to na plus, czy na minus. Zdecydowanie polecam ją doświadczonym graczom.

Cena: No cóż, cena jest zdecydowanie zbyt wysoka. Czy gra warta jest wydanych nań pieniędzy? Nie do końca – rozgrywka jest wyborna, ale nigdy nie usprawiedliwi to, jak dla mnie, wydania na grę takiej kwoty. Sądzę, że warto się zastanowić, czy jest to absolutny priorytet na Waszej liście zakupów. Jeśli tak, to nie będziecie żalowali.



reklama

Q-WORKSHOP.COM

Niesamowite Kostki

import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser

conf = ConfigParser.ConfigParser()
conf.readfp(open('qg.conf'))

DOSTĘPNE KOMBINOWANIE KOLORÓW KOSTEK :

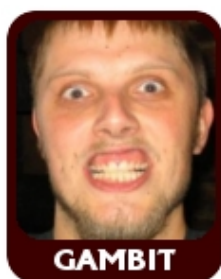
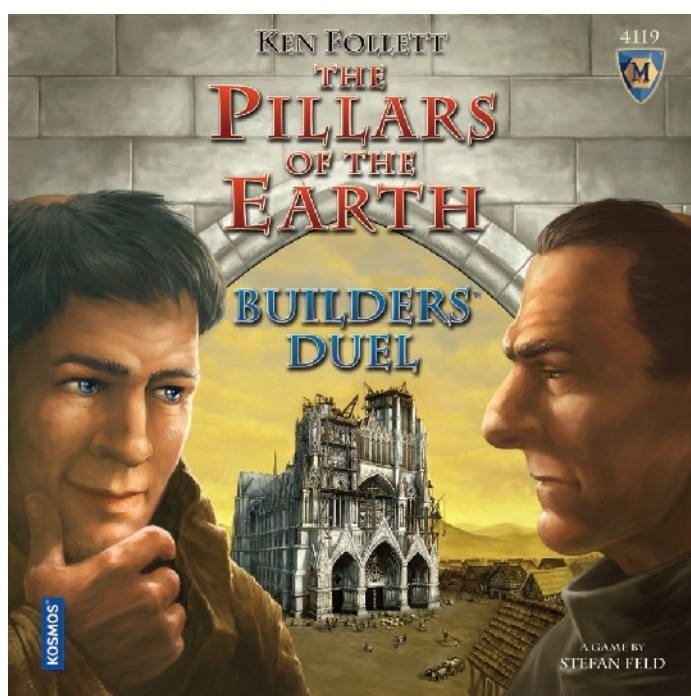
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- KOLOR RUNA W KWADRACIE ODPOWIEDZIA KOLOROWI ENAKÓW CRAWEROWANYCH NA KOSTKACH
- TŁO ZAMIESZCZONE POD RUNEM ODPOWIEDZIA KOLOROWI KOSTKI
- KWADRACI O PRZECIECISTĄ RAMKĄ ODPOWIEDZIA KOSTKOM TRANSPARENTNYM

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

Pillars of Earth: Builders Duel

Pojedynek na karty



Poprawcie mnie, jeśli się mylę, ale zauważam pewną prawidłowość. Jeśli na rynku jest gra planszowa, która dobrze sobie radzi (zwykle chodzi o planszówkę familijną), to za jakiś czas pojawia się karciana wersja owej pozycji. Tym sposobem możemy zagrać w karciane

Ticket to Ride, Osadników z Catanu czy Carcassonne. W 2009 roku do tej grupy dołączyły, dzięki Mayfair Games, Filary Ziemi.

Obie wersje gry, planszowa i karciana, są luźno oparte na fabule książki Kena Folletta o tym samym tytule. Z góry zaznaczam, że w planszowy pierwowzór nie grałem, choć słyszałem o nim wiele dobrego. A i książki nie przeczytałem, choć otwierając przesyłkę z grą, miałem taki zamiar. Mam jednak nadzieję, że mnie za to nie zlinczujecie.

The Pillars of the Earth: Builders Duel, bo taki dokładnie tytuł nosi karciana wersja Filarów Ziemi, to gra dla dwóch osób. Gracze wcielają się w budowniczych dwóch budowli: katedry i zamku. Rywalizacja jest prosta. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza ukończy swój obiekt, a przynajmniej zbuduje więcej niż przeciwnik.

Aby osiągnąć sukces należy wykonać cztery kroki: pozyskać surowce, zamienić je na budulec, zgromadzić odpowiednią ilość złota i w końcu wznieść budowlę, płacąc robotnikom odpowiednie stawki. Oczywiście każdy z tych czterech dużych kroków wykonuje się małymi kroczkami i choć ogólnie brzmi to wszystko niezwykle prosto, to każdy z tych małych kroczków musi być okupiony sporą dawka myślenia.

Wszystko dzięki mechanice. Gra składa się z czterech tur. Każda tura to rozegranie jednej z dwóch talii dostępnych w grze. Tak, dobrze widzicie. Talie są dwie, a tury cztery, co oznacza, że każda talia będzie rozegrana dwukrotnie. Rozegranie talii składa się z kilku faz. Faza to ułożenie dziewięciu kart z talii w kwadracie 3x3. Następnie gracze wybierają po trzy spośród nich, które będą chcieli wykorzystać w danej fazie. Wybór tych kart jest obwarowany dwiema ciekawymi zasadami, które zmieniają grę z nudnego wybierania potrzebnych kart w prawdziwy pojedynek.

Każdy z budowniczych może wybrać karty położone w jednej linii. Może być to linia pionowa, pozioma lub ukośna. O ile jednak pierwszy gracz ma pełne pole wyboru, o tyle drugi ma je już poważnie zawężone. Musi on bowiem wybrać taką linię, która przecina w dokładnie jednym miejscu linię wybraną przez pierwszego gracza. Wymusza to współzawodnictwo. Wiadomo też, że sporną kartę będzie mógł wykorzystać tylko jeden z graczy. Taki układ wymusza u gracza, który jako pierwszy wybiera karty, zastosowanie „podwójnej taktyki”.

Po pierwsze patrzy on, jakie karty przyniosą mu największe korzyści, a zaraz potem sprawdza, jakie karty przyniosą największe korzyści przeciwnikowi. Trzeba zatem sprawdzić, czy wybierając karty dla siebie, nie zostawiamy, aby konkurentowi otwartej furtki do wybrania kart dobrych dla niego. Czasem trzeba więc zrezygnować z kapitalnego zestawu, aby popsuć mu szyki. No, chyba że ten idealny zestaw pozwoli nam wygrać partię. Zawsze jednak trzeba mieć na uwadze tę jedną kartę, o którą będzie toczył się pojedynek. Jej utrata może nas bowiem kosztować bardzo dużo.



Skoro jestem przy tym pojedynku o kartę, powiem kilka słów o jego mechanice. Łączy ona w sobie losowość i taktykę. Każdy z graczy ma do dyspozycji Pieczęcie. Kilka neutralnych oraz jedną „imienną”. Każda z Pieczęci ma dwie strony, oznaczone liczbami. W trakcie pojedynku o kartę, gracze rzucają Pieczęcie tak, jak się rzuca monetą. Następnie sprawdzają, kto wyrzucił większą liczbę, a tym samym, kto wygrał pojedynek. Tyle że gracze nie muszą kończyć rzucania po pierwszej Pieczęci. Mogą rzucać dotąd, aż wykorzystają wszystkie Pieczęcie lub rzucą swoją Pieczęcią Osobistą. Każdy z graczy może na bieżąco decydować, czy chce rzucić kolejną pieczęć, a jeśli tak, to którą. Widzicie, jakie pomysłowe połączenie losowości i zarządzania zasobami? Co najważniejsze, to się sprawdza. Remisy są rozstrzygane przez znacznik Pierwszego Gracza.

Kart, o które walczą gracze jest sporo. Oprócz tych „prostych”, jak pobranie odpowiedniego surowca, zamiana surowca na budulec czy wypłacenie złota ze skarbcza, są też karty nieco bardziej „skomplikowane”, o złożonym wpływie na grę. Są

na przykład karty postaci, które mogą być wykorzystane przez konkretnego gracza. Zapewniają mu one dość duże korzyści, więc nie zdziwicie się, jeśli przeciwnik będzie próbował zablokować Wam wybór takiej karty. On co prawda nie będzie mógł jej użyć, ale niekiedy to, że wy nie będziecie mogli jej wykorzystać będzie równie dobre.

Są też karty, które można zachować i użyć w dowolnym momencie gry (no prawie dowolnym). Pozwalają one na podwójne wykorzystanie jakiegś karty lub na użycie takiej, na której nie ma naszego znacznika.

Cała taktyka gry jest więc skupiona na momencie wyboru kart. Sam proces budowania jest zależny od tego wyboru. Nawet to, że budowle są podzielone na trzy części, które mogą być wznoszone w dowolnej kolejności i tak nie przenosi nań ciężaru gry. Jeśli źle wybierzemy karty, nie mamy co myśleć o zwycięstwie.

W praktyce całość sprawdza się nadzwyczaj dobrze. Gra oferuje losowość na dwóch poziomach. Pierwszym jest to, jak zostaną rozłożone karty z poszczególnych talii, w których „dziewiątkach” się znajdują i jak będą w nich ułożone. Drugim są rzuty Pieczęciami w trakcie pojedynku o kartę. Jednak te losowości są w pewien sposób balansowane przez decyzje graczy. Choć na stole widać wynik działania losu, to jednak można wybrać karty lub rzucić kolejną Pieczęć. Pierwsze tury są zwykle powolne. Żaden z graczy jeszcze nie wie, jaką obrać strategię. To zwykle zaczyna się klarować po rozegraniu pierwszej talii. Tak czy inaczej pojawiają się pierwsze zaciekle pojedynki o karty, choć większość jest po prostu wymuszona zasadami i obaj budowniczowie nie wkładają w nie ani zbyt wiele serca, ani tym bardziej Pieczęci.

Ostrzej zaczyna być przy drugiej talii. Tu widać już, co knuje przeciwnik i jak nam układa się budowa. Tu zaczyna się walka o znacznik Pierwszego Gracza i blokowanie kart oponenta za cenę własnych korzyści. We wszystkich grach, jakie toczyłem, druga runda była najuboższa w budowanie i gromadzenie budulca.

Trzecia i czwarta runda to już wyścig o życie i zwycięstwo. Tu wychodzą błędy popełnione we wcześniejszych rundach. Następuje eskalacja złośliwych zagrań, z wykorzystaniem kart działających na szkodę konkurenta. Jednak, co ciekawe, do samego końca nie można być pewnym wygranej. Kilka razy, gdy grałem chociażby z córką, miałem komfortową sytuację, gdzie wyraźnie prowadziłem, ale nagle traciłem żeton Pierwszego Gracza i w ciągu kilku chwil przegrywałem grę. Co najciekawsze, utrata tego kluczowego żetonu nigdy nie była sprawą czystego przypadku. Zawsze miały na to wpływ podjęte w trakcie gry decyzje. Dzięki temu przegrana mniej boli, bo chyba nikt nie lubi przegrywać tylko dlatego, że tak chciał ślepy los.

Pomimo stosunkowo niewielkiej liczby kart, The Pillars of the Earth: Builders Duel charakteryzuje się całkiem sporym czynnikiem replayability. Wszystko dzięki temu, że karty rozkładane są losowo. Gra może się zmienić nawet w momencie, gdy talię ułożoną tak samo zaczniemy rozkładać na stole nieco inaczej. To spory plus dla tego tytułu.

Na koniec kilka słów o tym, czego chyba zabrakło Wam na początku, czyli o wykonaniu gry. Można je określić jednym słowem: porządne. Żetony z grubej tektury, dobrze wycięte, więc łatwo wychodzą z

wyprasek. Karty również wykonano z dbałością. Miły w dotyku papier, odpowiednia grubość, a do tego estetyczne i, co najważniejsze, klimatyczne grafiki. Wszystko to sprawia, że do partyjki w karciane Filary Ziemi zasiada się z przyjemnością. Pudełko też nie jest duże, więc można je spokojnie zabrać do plecaka. A jeśli komuś rozmiar jednak będzie przeszkadzał, to powiem szczerze, że zawartość można spakować do dużo mniejszego opakowania niż oryginalne.

Cóż mogę jeszcze dodać? The Pillars of the Earth: Builders Duel to gra naprawdę dobra. Nie powiem Wam, czy miłośnicy planszowego pierwowzoru ją polubią, bo w planszowe Filary nie grałem. Jednak wśród wielkich gier dla kilku graczy, które potrafią ciągnąć się godzinami, szybka karciana budowa katedry i zamku jest czymś bardzo pożądanym. Zwłaszcza, jeśli jest tak wydana i tak grywalna, jak The Pillars of the Earth: Builders Duel.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Mamy do czynienia z karcianką, więc główny ciężar oceny bierze się z wykonania kart. A te są naprawdę dobre. Nawet bardzo dobre. Ładne i estetyczne grafiki, miłe w dotyku. Naprawdę, aż chce się grać.

Miodność: Bardzo dobre połączenie losowości i decyzji ze strony graczy. Jeden aspekt balansuje drugi, co wydatnie wpływa na żywotność gry. Dodatkowo sposób rozkładania kart w trakcie zabawy powoduje, że ciężko jest powtórzyć dwa razy taką samą partię.

Cena: Gra kosztuje 90 złotych. Z jednej strony to dużo, ponieważ tytuł jest takim nieco większym fillerem. Z drugiej dostajemy za te pieniądze pozycję, która szybko się nie znudzi, a poza tym jest dobrze wykonana.

Pillars of Earth: Builders Duel



ok. 45
min.



10+



2



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

4.5
/5

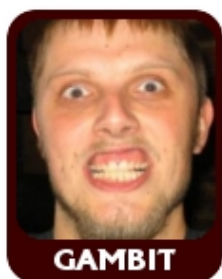
Cena

4.0
/5

89,95zł

Zombiegry

Mózgożerny przegląd



wychodzący z grobów zostali otoczeni swego rodzaju kultem. Kiedy ktoś zaczynał nieudanie

Zombie to temat niezwykle chwytliwy. Od czasu, kiedy George Romero stworzył cykl filmów o żywych trupach, wdarły się one do świadomości publiczności na całym świecie. Kręcono coraz więcej filmów. Nie wszystkie były udane, ale wszystkie były oglądane. Martwi

eksperymentować z tematem, zwykle musiał liczyć się z furią fanów gatunku. Naturalną kolejną rzeczą było przejście nieumarłych z ekranu filmowego na ekrany monitorów, karty gier RPG, a także na planszę. Jako że w Rebel Times nie zajmujemy się grami komputerowymi, skoncentruję się na planszówkach. Wspomnę też o jednym systemie RPG, który skupia się na żywej śmierci. Trzymajcie zatem swoje mózgi. Zaczynamy przejażdżkę (kolejność rozkopywania grobów przypadkowa).



W 2001 roku nakładem Twilight Creations ukazała się gra o wiele mówiącym tytule Zombies!!!. Nie trzeba tęgiego umysłu, aby domyślić się, o czym traktuje. Gracze wcielają się w ocalałych, którzy starają się wydostać z miasta opanowanego przez żywe trupy. Plansza układana z losowanych fragmentów, hordy zombie i szybka akcja - tak w krótkich słowach można zdefiniować Zombies!!!. Wygrywa ten, kto przedrze się do lądowiska śmigłowca lub ukatrupi dwudziestu pięciu nieumarłaków. Mechanika opiera się na rzutach kostką i zagrywaniu kart akcji. Całość przesiąknięta jest zaś krwią i odpadającymi fragmentami ciała, a także zapachem prochu. Gra przyjęła się na tyle

dobrze, że zaczęto tworzyć do niej dodatki. Najświeższym jest (a właściwie będzie, bo wydanie dopiero w tym roku) **Zombies!!! 9: Ashes to Ashes**. Dodatki to głównie nowe karty, ale zdarzają się również nowe zasady. Na przykład **Zombies!!! 6** wprowadza do gry kanały i możliwość poruszania się pod ulicami miasta. Najciekawszym rozszerzeniem jest jednak chyba **Zombies!!! 6.66: Fill In the ___!!!**. Jest to zestaw czystych kart akcji i kawałków mapy, na których gracze mogą stworzyć własną treść.



Ciekawostką jest stworzona w 2008 roku odnoga serii **Zombies!!!** zatytułowana **Humans!!!**. W tej grze gracze wcielają się w zombie i starają zainfekować jak najwięcej obrzydliwych ludzi. Nie dość, że tytuł ten jest kompatybilny z **Zombies!!!** i da się połączyć obie te gry, to już w tym roku doczeka się on pierwszego rozszerzenia zatytułowanego **Humans!!! 2: Sea Food**.

W roku 2003 Ignacy Trzewiczek stwierdził, że Polska też może mieć swoje zombie. Tak powstała taktyczna gra karciana dla dwóch osób zatytułowana **Zombiaki**. Naprzeciw siebie stoją tam ludzie i nieumarli. Rozdziela ich trzypasmowa ulica. Na jednym jej końcu jest cmentarz, czyli typowa baza wypadowa wielbicieli świeżego mięska, na drugim barykada wzniesiona przez tych, którzy nie chcą rozstawać się ze swoimi wnętrznościami i mózgami. Zombie starają się dotrzeć na koniec ulicy i pożreć dzielnych obrońców. Ludzie starają się dotrzeć do świtu, czyli do ostatniej karty z talii zombiaków. Gra nie ma planszy, jest tylko pięć kart oznaczających pięć przecznic, jakie mają do pokonania martwaki. Do jej niewątpliwych zalet należą: czarny humor, szybkie tempo gry i możliwość zagrania w każdych niemalże warunkach. Było by pod ręką coś w miarę płaskiego i twardego. Wśród wad wymieniano małą trwałość kart i to, że gra potrafiła się szybko znudzić. Jednak **Zombiaki** sprzedały się na tyle dobrze, że po siedmiu latach doczekamy się ich sequela zatytułowanego **Zombiaki 2: Atak na Moskwę**. Czy można spodziewać się czegoś nowego? Ciężko powiedzieć.





Last Night on Earth to kolejny „filmowy” tytuł, tym razem wydany w roku 2007 przez Flying Frog Productions. Jest to kooperacyjno-rywalizacyjna gra przygodowa. Część graczy wciela się w ludzi, a część w zombie. Rozgrywkę oparto na scenariuszach, w których obie strony otrzymują do spełnienia pewne warunki zwycięstwa. Oczywiście „ludzkie” warunki są zwykle nieco bardziej złożone, na przykład znajdź kluczyki, benzynę, zatankuj samochód i ucieknij. Zombie mają „łatwiej” - zazwyczaj wystarczy im zeżreć wszystkich ludzi, czy też zająć odpowiednią liczbę budynków. W grze mamy modułarną planszę, złożoną z pięciu części (środek i cztery narożniki). Każda część ma dwie strony, co zwiększa możliwości ułożenia sobie pola gry. Sporo tu walki, gryzienia, walenia po głowach kijem i strzelania. Główną oś mechaniki stanowią karty. Ludzie znajdują przydatne przedmioty, broń i karty wydarzeń, które pozwalają im zmienić bieg wypadków na swoją korzyść. Zombie dostają zaś karty, które zwiększają ich możliwości w walce, osłabiają ludzi i zwiększają liczebność nieumarłych na planszy. LNotE doczekało się kilku rozszerzeń, spośród których największe, czyli Growing Hunger, jest też dostępne w Polsce. Mniejsze dodatki, takie jak pojedyncze scenariusze z dodatkowymi kartami,

są niestety do dostania jedynie za granicą. A szkoda. Niedawno pojawiło się kolejne rozszerzenie z nowymi taliami i mechaniką zatytułowane Survival of the Fittest. Miłośników gry ucieszy fakt, że dodatek ten jest dostępny również w naszym kraju. Jedną z ciekawostek dotyczących gry jest sprawa jej tytułu. Niby wszystko jasne, gra toczy się w nocy, dookoła zombie, więc postaci graczy mogą tego nie przeżyć i faktycznie będzie to ich ostatnia noc. Smaczku całej grze dodaje jednak karta zombich nosząca tytuł Last Night on Earth. Zagrywa się ją na dwie postaci stojące na tym samym polu (koniecznie damską i męską). Postaci te są wyłączone do końca tury z gry, ponieważ, jak same stwierdzają, „to może być ich ostatnia noc na ziemi”...



W 2005 roku Asmodee wydało grę, która jest luźnym nawiązaniem do filmu Dawn of the Living Dead. Nawiązanie zapewne nie było celowe (choć kto ich tam wie), ale gra jest w taki sposób odbierana przez wielbicieli tego gatunku horroru. Mowa tu o Mall of Horror. Każdy z graczy kontroluje grupę ocalałych, ukrywającą się w centrum handlowym. Założeniem, które nieco odróżnia ten tytuł od innych jest to, że tu postaci graczy muszą umierać, aby zakończyć grę. Ratownicy przybędą bowiem po ocalałych dopiero wtedy, gdy zostanie ich określona

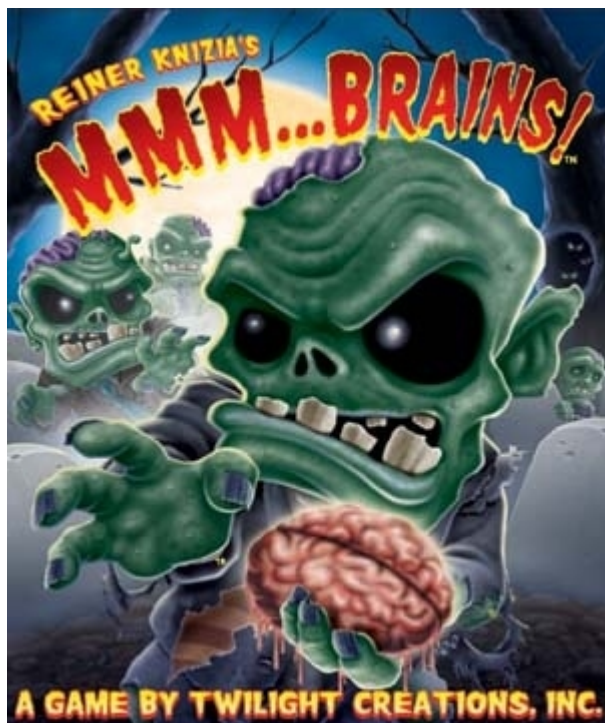
liczba. Tytuł ten operuje nieco inną mechaniką. Nie ma tu walki z zombie znanej z innych planszówek. Tu ważne jest to, jak dobrze potrafimy przekonać do siebie innych. Postaci graczy przemieszczają się po centrum handlowym, szukając bezpiecznego schronienia. Kulą się wspólnie w sklepach, ubikacjach czy na parkingu. A w momencie, gdy zombie zaatakują, gracze pozbywają się ich, dając im to, czego szukają - świeże mózgi. Działa tu zasada rzucania najsłabszych na pożarcie. Gracze głosują, kto stanie się przekąską. W grze występuje niewielki element losowości - ciągnięcie kart akcji przy przeszukiwaniu parkingu oraz dostawianie nowych zombie po rzucie kostką - jednak znakomita większość to coś, co nazwałbym zarządzaniem zasobami. Zasoby to grupa ocalałych, znajdująca się pod komendą gracza. Zarządzanie nimi to takie przemieszczanie ich po planszy, aby w razie czego mieli szansę wyjść cało z głosowania. Każda z postaci jest bowiem warta określoną liczbę punktów. Suma tych punktów na koniec gry wyłania zwycięzcę. Trzeba przewidywać i umieć przekonywać. Ostrzegam przed tą grą pary. Zbyt wiele razy usłyszałem zdanie: „No wiesz, jak mogłeś zagłosować przeciwko mnie.”, wygłaszane tym „specjalnym” tonem głosu.



Kolejnym tytułem jest *ZombieTown* wydany w 2007 roku przez *Twilight Creations*. To gra podobna do *Last Night on Earth*, chociaż nie posiada „scenariuszowego” trzonu. Idea jest nieco prostsza. Oto niewielka miejscina została zaatakowana przez zombie. Mieszkańcy, którzy ocalili nie mają za bardzo dokąd uciec, więc barykadują się w domach i starają przeżyć, aż do nadejścia pomocy, czyli całe dziesięć dni. Z każdym dniem jest coraz mniej zapasów, a coraz więcej żywych trupów. *ZombieTown* obnaża pewien planistyczny defekt występujący w niektórych miasteczkach, mianowicie cmentarz położony w samym ich środku. Zombie mogą rozchodzić się we wszystkich kierunkach i mają całe sąsiedztwo jak na talerzu. Gracze muszą przemykać z budynku do budynku, szukać zapasów i innych ocalałych, barykadować co się da i nie dać się zjeść. Wygrywa ta osoba, która zbierze więcej punktów. Punkty zdobywa się za eliminowanie martwiaków, znajdowanie broni, szukanie tych, co ciągle żyją i przejmowanie budynków. Wygra ten, kto lepiej rozplanuje siły między walkę z trupami, a walkę z innymi graczami. Oczywiście w grze jest pełno kart akcji, bez których żadna zombie-survivalowa gra nie może się chyba obejść. Aby dać graczom nieco więcej możliwości, wydano dodatek *ZombieTown 2: Road Rage*. Dodano w nim kilka nowych kart i zasad, w tym możliwość poruszania się samochodami i robienia sobie małego *Carmageddonu*. W Polsce można kupić *Road Rage*, jednak nie znalazłem nigdzie podstawki. Mam nadzieję, że wkrótce się to zmieni.

Oprócz całkiem poważnych gier o zombie, w których ludzie walczą o przetrwanie i generalnie całość stara się zachować klimat dobrego horroru, pojawiły się też i gry wesole. Przykładem takiego tytułu może być *Mmmm...Brains* od samego Reinera Knizi, gra oparta w zasadzie całkowicie na rzutach kośćmi. Gracze, jako brygada zombie, najpierw turlają, aby zdobyć mózgi z puli, a gdy ta się wyczerpie, przy pomocy kości starają się zmusić przeciwników do porzucenia smakołyków.

Wygrywa ta osoba, która pozostanie jako ostatnia z mózgiem na polu walki.



Innym zombiefillerem jest Give me the Brain, szybka i wesoła karcianka, w której gracze wcielają się w zombie – pracowników fast foodu. Muszą oni wykonać wszystkie prace zlecone im przez zwierzchników. Ten, który zrobi to jako pierwszy – w praktyce oznacza to opróżnienie ręki z kart – wygrywa. Problem w tym, że do wielu prac potrzebny jest mózg. A ten jest tylko jeden na całą załogę. Trzeba więc o niego walczyć i to wcale nie po to, aby go zjeść. Jest szybko, wesoło i jakoś strasznie amerykańsko, ale kto by na to patrzył przy fillerze.

Powinienem jeszcze wspomnieć o jednej grze, tym razem dla miłośników gier fabularnych. Chodzi o system All Flesh Must be Eaten. System ów wrzuca graczy w sam środek świata ogarniętego plagą zombie. Jednak jego twórcy zdawali sobie sprawę z różnorodności, jaka mimo wszystko występowała w światach opanowanych przez żywe trupy i przenieśli to do swojej gry. Nie dość, że

otrzymujemy podział postaci, w jakie mogą wcielić się gracze, to znajdujemy tu również chyba każdego bohatera filmów o zombie. Kolesie owładnięci żądzą przeżycia za wszelką cenę. Normalni ludzie, nie rozumiejący tego, co się dzieje, czy też nawiedzone freaki, których trudno komukolwiek zrozumieć. Do tego jest tu cały rozdział poświęcony tworzeniu zombie. Można dzięki temu zrobić dowolnego chodzącego trupa – od najsłabszego powłóczynogi, po inteligentne, złośliwe i niemalże niezwyciężone bestie – pasującego nie tylko do tego systemu, ale i do innych, w których przewidziano obecność żywych trupów. W AFMBE znajduje się również opis jedenastu „światów” ogarniętych plagą. Jedenaście różnych powodów zalania ulic przez żywą śmierć. Są tu oczywiście Obcy, tajemnicze chemikalia, świat po wojnie nuklearnej, ale również chłopak, który wskrzesił swoją dziewczynę, nie wiedząc, że jest ona chora na AIDS. Na uwagę zasługuje też setting, w którym zombie są dosłownie Armią Boga, którą ten zesłał na Ziemię, aby wytrzebiła ludzkość. Naprawdę, każdy fan truposzy znajdzie tu coś dla siebie. Warto się zaopatrzyć, zagrać, a nawet poprowadzić.

Te kilka tytułów nie wyczerpuje oczywiście tematu Zombiegier. Mógłbym napisać jeszcze kilka stron, ale w zasadzie nie ma to sensu. Znaczna część tych tytułów nie jest bowiem dostępna w Polsce. Z jednej strony szkoda, bo przeglądając zasoby BGG pod tym kątem, znalazłem sporo tytułów, którymi chętnie sam bym się pobawił (jak na przykład Dawn of the Dead z 1978 roku). Z drugiej strony co za dużo to niezdrowo. Część tych gier nie przyciągnęła mojej uwagi, jako miłośnika gatunku (na przykład Zombie Rally – rzecz o wyścigu zombie), część wyglądała zaś na kalki innych pozycji. Te gry, które wymieniłem w tym artykule są chyba najciekawszymi (przynajmniej w mojej opinii) spośród wszystkich traktujących o żywych trupach.

Pozostaje mi jedynie życzyć Wam udanych polowań na zombie. Pamiętajcie: celujcie w głowę i nie dajcie się ugryźć. Reszta sama przyjdzie.

□

Keep on the Shadowfell

Pierwsze kroki w IV odśłonie D&D



RAFAŁ CHOLEWA

Od czerwca 2008 roku, czyli od premiery czwartej edycji D&D, Wizards of the Coast zdążyło już zaoferować nam całą masę przygód. Większość z nich dostępna jest za pośrednictwem internetowego magazynu Dragon, niektóre natomiast doczekały się profesjonalnego wydania. W niniejszej recenzji

zaprezentuję pierwszą z linii oficjalnie wydanych przygód - H1: Keep on the Shadowfell. Litera H jest tu skrótem od „Heroic”. Oznaczenie to informuje, że przygoda jest przeznaczona dla postaci na poziomach heroicznych, czyli od 1 do 10. Cyfra 1 natomiast oznacza pierwszą przygodę. Na jeden „Tier” przypadają trzy przygody (H1, H2, H3). Wydawca przekonuje, że podręcznik zawiera wskazówki, które mają nam pomóc połączyć przygody „Heroic” w jeden cykl, jednak w praktyce informacje te są bardzo szczątkowe.

Wydanie

Przygody publikowane dla czwartej edycji D&D różnią się formatem wydania od tych znanych z edycji trzeciej. Każda z nich składa się z dwóch kilkudziesięciu stronicowych książek w miękkiej oprawie oraz mapy bitewnej. Całość umieszczona jest w niewielkim tekturowym pudełku, otwieranym niczym książka. Forma wydania ma zarówno swoje plusy, jak i minusy. Na plus należy przede wszystkim zaliczyć łatwiejszy dostęp do prezentowanego materiału. Minusem jest natomiast szata graficzna naszego opakowania - na okładkach brak jest ilustracji, a niewielką przestrzeń wypełnia suche logo D&D oraz tytuł podręcznika. Na szczęście w środku ilustracji nie brakuje. Prezentują one dość nierówny poziom - niektóre są naprawdę bardzo klimatyczne, inne znów wyraźnie słabe. Bardzo przystępnym rozwiązaniem jest umieszczanie ilustracji przy prezentowaniu poszczególnych lokacji, co wspomaga wyobraźnię grających. Jeżeli chodzi o mapę (a raczej siatkę bitewną), to została ona, standardowo już, przygotowana na śliskim papierze i jest w stanie długo nam służyć. Będziemy na niej rozgrywać ważniejsze walki z prezentowanej przygody, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby użyć jej również do własnych kampanii.

Keep on the Shadowfell składa się z dwóch podręczników. Pierwszy poświęcony został przygodzie, natomiast drugi zawiera skrótowy opis

mechaniki rządzącej czwartą edycją. Do kompletu dołączono również gotowe postaci, dzięki czemu jesteśmy w stanie przetestować najnowszą odsłonę DeDeków bez konieczności kupowania podręczników źródłowych. Jest to niewątpliwą zaletą produktu, pozwalającą zorientować się, czy system ów nam odpowiada, zanim zdecydujemy się zainwestować w niego większe pieniądze.

Fabula

Ramy opowieści są klasyczne aż do bólu. W czasie przygody gracze odkrywają problemy odciętej od reszty świata osady Winterheaven. W całość intrygi zamieszczone są oczywiście mroczne siły. Otrzymujemy podstawowe wskazówki, jak doprowadzić graczy do osady. Miasteczko umiejscowione jest w dolinę Nenthir, której opis znajduje się w Dungeon Master Guide. W dalszej części przygody bohaterowie docierają do zrujnowanej twierdzy, której przedstawienie zajmuje większą część podręcznika. Mimo że fabuła jest prosta, to posiada potencjał, aby nas zaintrygować. Na każdym kroku czuć klimat D&D, mocno przypominający pierwszą edycję. Opisy pomieszczeń, mapki bitewne, lochy wypełnione goblinami, słowem wszystko to, co miłośnicy D&D lubią najbardziej. Co ciekawe, w podręczniku pojawia się interesujący fragment: "ADD MORE STORY" („DODAJ WIĘCEJ FABUŁY”). Autorzy radzą w nim, że jeśli chcemy, aby prezentowana przygoda była naprawdę dobra, należy ją uzupełnić własnymi pomysłami – dostosowując tym samym do potrzeb graczy. W tym celu jesteśmy wspierani licznymi wskazówkami. Zaproponowana przygoda stanowi punkt wyjścia, dookoła którego możemy rozwinąć własne skrzydła. Całość opiera się na założeniu, że nikt nie zna twojej grupy tak dobrze, jak ty, więc interesującą fabułę możesz stworzyć sam. Jeśli chodzi zaś o aspekt mechaniczny, autorzy zapewniają całą masę spotkań, które możemy wykorzystać wedle woli. Jeśli twoi gracze nie potrzebują skomplikowanej fabuły, możesz poprowadzić przygodę tak, jak jest napisana i będą

oni zadowoleni. Jeżeli jednak masz bardziej wymagającą drużynę, będziesz musiał sam trochę nad tym popracować – dla części będzie to duży minus, ja jednak uważam to za zaletę. Autorzy nie marnują bowiem miejsca na skomplikowane opisy fabularne, a zachęcają do własnej inwencji, posiłkując nas przy tym wskazówkami.

Spotkania

Większą część podręcznika stanowią opisy spotkań. Prezentowane są one w formacie Tactical Encounter, co sprawia, że dostajemy wszystkie informacje potrzebne nam do odbycia potyczki (statystyki, specjalne zdolności etc.) Ułatwia to bardzo prowadzenie, ponieważ nie musimy odwoływać się do innych podręczników w trakcie walki - wszystko mamy w jednym miejscu. Jeśli chodzi o dobór przeciwników, to na drodze naszej drużyny staną standardowo koboldy, gobliny, szkielety itd. Widać, że autorom zależało, aby nawiązać klimatem do starych przygód D&D, okraszonych zaledwie nową mechaniką. Przygoda jest dość trudna, biorąc pod uwagę walki, które bohaterowie będą musieli stoczyć. Gracze muszą czuć respekt przed tym, co na nich czeka. Jeżeli natomiast pójdą ślepo przed siebie, ignorując otrzymane rany i wykorzystane moce oraz rezygnując z odpoczynku, to źle się to dla nich skończy. Przestrzega nas przed tym odpowiednia ramka. Generalnie walki są wyważone, niektóre z nich mają na celu nauczyć MG oraz graczy takich forteli, jak zaskoczenie. Niestety pośród nich są też i takie, które wymagały erraty, gdyż w podstawowej wersji zbyt często kończyły się porażką drużyny. Warto zaznaczyć, że przygody w lochach to jeden z najłatwiejszych rodzajów przygód w czwartej edycji, świetnie nadający się do załapania podstawowych pojęć używanych w grze, jak i pozwalający postawić pierwsze kroki w bardzo trudnej sztuce, jaką jest mistrzowanie.

Wrażenia z sesji

Przygodę prowadziłem dla dwóch drużyn. W obydwu przypadkach było to pierwsze spotkanie z czwartą edycją D&D, jednak wszyscy gracze byli, w mniejszym lub większym stopniu, weteranami edycji trzeciej. Uzupełniłem fabułę o motywy mogące zainteresować każdą z grup. Muszę przyznać, że odbiór był bardzo pozytywny. Przygoda doskonale spełniła swoje zadanie, to znaczy pokazała istotę czwartej edycji, dzięki czemu za pomocą tego zestawu mogłem - wraz z moimi współgraczami - ją po prostu poznać i rozpocząć od niej podróż po nowym systemie. Keep on the Shadowfell nie jest jednocześnie zwykłym przewodnikiem, przez który przechodzi się spacerkiem. Wymaga od graczy koncentracji i stanowi dla nich nie lada wyzwanie.

Podsumowanie

Dla miłośników D&D z dystansem podchodzących do czwartej edycji, a także dla osób, które nieśmiało przymierzają się do tego systemu, jest to produkt obowiązkowy. Jeżeli nie miałeś jeszcze kontaktu z

nową mechaniką D&D, to ta przygoda zapewni Ci doskonale wprowadzenie. W zestawie tym znajdziesz wszystkie potrzebne do rozegrania przygody informacje, włącznie z gotowymi postaciami. Suplement ten nie wymaga również posiadania innych podręczników. Dla ludzi szukających skomplikowanych intryg i ciekawych bohaterów niezależnych będzie to jednak strata pieniędzy. Keep on the Shadowfell to dobra pozycja dla początkujących prowadzących, gdyż pozwala w sposób łatwy i przyjemny zapoznać drużynę z zasadami czwartej edycji.



Keep on the Shadowfell

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

64 / twarda

linia wydawnicza:

Dungeons & Dragons
4th edition



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

3.5
/5

Cena

3.0
/5

79,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręczniki prezentują wysoki standard. Szata graficzna klimatyczna, lecz nie powala. Przydatna mapa bitewna, do wykorzystania również na innych sesjach. Przygoda zawiera wszystkie potrzebne informacje do jej rozegrania (nie trzeba posiadać podręczników źródłowych).

Miodność: Prosta przygoda, którą można dowolnie ubarwiać za pomocą licznych wskazówek. Bardzo dobrze sprawdza się przy pierwszym kontakcie z czwartą edycją, pomagając nam poznać system. Zbyt wysoki poziom trudności potyczek, zbalansowany zresztą w erracie.

Cena: Zdecydowanie zbyt wysoka jak na przygodę trwającą raptem kilka sesji, jednak z drugiej strony pozwala zaoszczędzić pieniądze z zakupu podręczników źródłowych, jeżeli okaże się, że nie jest to system dla nas.

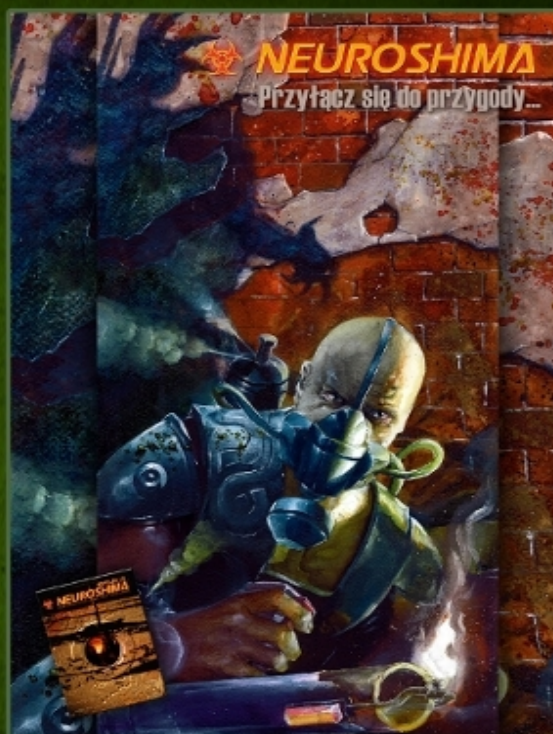
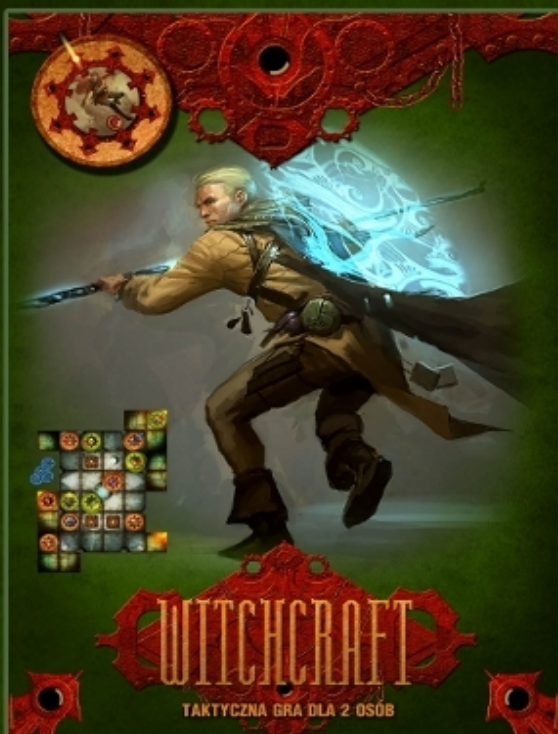
Errata

Jakiś czas temu Wizardzi udostępnili również poprawioną wersję przygody w formie elektronicznej. Możemy ją znaleźć na ich stronie. Zmianie uległ między innymi dobór potworów w kilku spotkaniach (np. w decydującym starciu, ze względu na jego zbyt duży poziom trudności, dość wytrzymałe szkielety zostały zastąpione minionami). Wszystkie zmiany były przemyślane i wyszły przygodzie na dobre, więc polecam wszystkim potencjalnym nabywcom zapoznać się również z wersją elektroniczną.

reklama

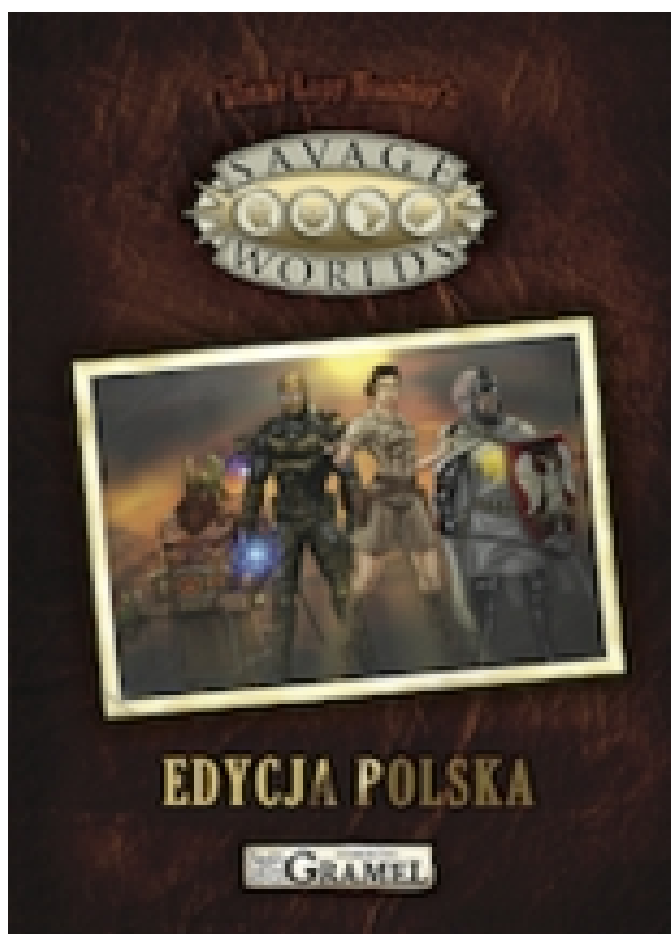


www.wydawnictwoportal.pl



Savage Worlds

Szybcy i wściekli



WOJTEK
DORACZYŃSKI

Cieężko jest mi pisać recenzję gry, którą szczerze lubię. W dobrej recenzji rzetelny opis powinien być na pierwszym miejscu, ocena – dopiero na drugim; proszę zatem czytelników o wyrozumiałość, gdyby emocje przeszkodziły mi w osiągnięciu tego idealnego stanu.

Polska edycja Savage Worlds – gdyż to o niej tutaj mowa – to tłumaczenie angielskiego podręcznika Savage Worlds Explorer's Edition. To niewielka książeczka, zawierająca wyłącznie mechanikę. Tak jest – samą mechanikę, bez żadnego opisu świata. Pomimo tego podręcznik jest z pewnością wart uwagi. Ale zacznijmy od początku.

Korzenie Savage Worlds tkwią w Deadlands, a ściślej rzecz biorąc, w Great Rail Wars – systemie bitewnym w realiach Martwych Ziem. Rozwiązania i styl gry zaczerpnięty z bitewniaka są zresztą widoczne w Savage Worlds bardzo często. Nie zniechęcajcie się – ma to swoje zalety. Celem autora systemu, Shane'a Lacy Hensley'a, było stworzenie mechaniki, która będzie szybka, dynamiczna i przyjazna dla Mistrza Gry, a przy tym zapewni grającym szerokie możliwości taktycznego kombinowania i rozwoju postaci. Wzorowanie się na Great Rail Wars miało pomóc w osiągnięciu tego celu.

Rdzeniem systemu jest wykorzystywany w wielu grach fabularnych schemat cech. Każda postać posiada pięć Atrybutów (Duch, Siła, Spryt, Wigor i Zręczność) oraz wybrane Umiejętności, spośród dwudziestu czterech oferowanych. Każda Umiejętność powiązana jest z Atrybutem, ma to jednak wpływ wyłącznie na rozwój postaci. Testy przeprowadzamy, rzucając kością przypisaną do danej cechy. Kości – no właśnie...

Pierwszą rzeczą, która uderza czytelnika, jest mnogość rodzajów kości używanych w tym systemie – od k4 do k12 (k20 jest używane bardzo rzadko). Na początku powoduje to pewne przytłoczenie: po kiego diabła używać całej gamy kostek? Później jednak można dostrzec sens takiego rozwiązania. Rzucamy zawsze jedną kością (oraz ewentualnie Kością Figury – o tym za chwilę); sukces to, co najmniej tyle oczek, ile wynosi poziom trudności testu. Dzięki temu gra nie traci na szybkości nawet przy większych starciach – jeżeli postać gracza atakuje trzy szkielety, to prowadzący

rzuca naraz trzema kośćmi i od razu widać, czy oraz ile ciosów weszło. Rozwój cech polega na wykupywaniu coraz to większych kostek. Nie potęguje to jakoś dramatycznie zdolności postaci, ponieważ obowiązuje zasada, że po wyrzuceniu najwyższej liczby na danej kości należy rzucić nią jeszcze raz i zsumować wyniki. A niewątpliwie łatwiej jest wyrzucić 4 na k4 niż 8 na k8. Oczywiście nie znaczy to, że wyższe kości nie są przydatne. Po prostu system taki powoduje inne rozłożenie akcentów: lepiej jest rzucać k10 niż k8, ale jeszcze lepiej mieć modyfikator +1 do rzutu!

Duże znaczenie modyfikatorów sprawia, że nierzadko podczas walki bardziej liczy się sytuacja taktyczna niż „naga siła” współczynników. Jak dla mnie to ogromny plus. Otwiera to bowiem pole dla działań i pomysłowości graczy, sprawiając, że przemyślany plan ataku, dobrze odegrana mowa podczas konfrontacji społecznej czy ciekawy opis techniki przeżycia w dziczy może mieć niebagatelny wpływ na mechaniczne rozstrzygnięcie sytuacji. Zdaje sobie sprawę, że modyfikatory to nic nadzwyczajnego, mechanika Savage Worlds mocno jednak je wspiera. Tutaj nawet niewielki plus do rzutu ma ogromne znaczenie.

To sprawia także, że dużą rolę w mechanice odgrywają Przewagi. W większości gier system wad i zalet to dodatek mający urozmaicić mechaniczny opis postaci. W Savage Worlds Przewagi (a nie Umiejętności i Atrybuty) są sercem całego systemu i nadają indywidualne cechy postaciom. Przewagi są bardzo zróżnicowane – mamy Przewagi zwiększające możliwości bojowe postaci (Fechtistrz, Szybki cios), pozwalające skutecznie wpływać na podkomendnych (Bacność! Do szturm!), niwelujące ujemne modyfikatory wynikające z sytuacji (McGyver, Pewna ręka) czy wreszcie poprawiające pewne zdolności (Czujny, Szczęściarz). Przewagi są też odpowiednikiem klas czy profesji obecnych w innych systemach; przykładowo Przewaga Złodziej zapewnia modyfikatory do wspinaczki, włamywania się i rozbrajania pułapek, zaś Podróżnik do testów

przetrwania w dziczy. Jednakże celem Przewag nie jest po prostu zapewnianie bonusów. Przewagi mają dostarczać bardziej subtelnych i zróżnicowanych narzędzi mechanicznych, w odróżnieniu od dość prostych cech. Przewagi działają tylko w bardzo wąskim, wyspecjalizowanym obszarze lub też ich zastosowanie zależy od spełnienia pewnych warunków. Możesz być wytrawnym specjalistą od pojedynków, nie wykorzystasz jednak swoich umiejętności w walce, która nie będzie przypominać honorowego starcia – czyli wtedy, gdy krzyżujesz ostrza z więcej niż jednym przeciwnikiem naraz (Przewaga Szermierz). Przewaga Zabójca olbrzymów pozwala zadawać dodatkowe obrażenia tylko dużo większym wrogom, itd. W podręczniku zawarto Przewagi wspólne dla większości światów RPG; w settingach Savage Worlds znajdują się dodatkowe Przewagi, dostosowane do danych realiów. System ten został tak skonstruowany, by dzięki Przewagom można było przekładać bardziej skomplikowane sytuacje na prosty język mechaniki.

W tym momencie jasnym staje się, dlaczego Zawady nie są, jak w innych grach fabularnych, „Wadami”. Zawady nie mają na celu zrównoważenia rozgrywki, są raczej „przeszkadzajkami” urozmaicającymi sesję. Nie mają często przełożenia na mechanikę, a ich odgrywanie ma zagmatwać sytuację drużyny podczas gry. Przykłady? Postać z Zawadą Arogancki w trakcie walki powinna zawsze atakować przywódcę wroga, bohater Lojalny nigdy nie zawiedzie swojej drużyny, itp.

Podręcznik zawiera zgrabnie opisane zasady dotyczące typowych wydarzeń na sesji. Wiele uwagi poświęcono, rzecz jasna, walce, dając grającym do ręki różne taktyczne zagrywki. Nietypowo rozwiązano sprawę inicjatywy. Otóż na początku każdej rundy prowadzący rozdaje po jednej karcie każdej postaci (mówimy o zwykłych kartach do pokera czy brydża). Postacie działają w kolejności od najwyższej karty do najniższej. Inicjatywa zmienia się więc z rundy na rundę, kolejność działań jest zaś czysto przypadkowa (choć są Przewagi pozwalające

tę przypadkowość ograniczyć). Z początku nie podobała mi się losowość tego rozwiązania, prędko jednak się do niego przekonałem. Ustalenie inicjatywy przebiega szybko, a karty są wizualną pomocą, dzięki której łatwo można stwierdzić, kto ma teraz atakować.

Kontrowersyjną sprawą jest zastosowanie figurek. Nie jest to konieczne, aczkolwiek system figurki wspiera – jest to jedna z pozostałości po bitewniakowym przodku. A co z klimatem? – zapyta się zapewne niejedyn wyjadacz. Moje zdanie jest następujące: w Savage Worlds niewielkie potyczki da się bez problemu rozgrywać nie używając żołnierzyków. Można spokojnie grać bez figurek, ja prowadziłem tak nie raz i nie dwa. Stają się one niezbędne dopiero przy dużych potyczkach, ale nawet wtedy nie muszą niszczyć atmosfery. Tak przynajmniej sądzę. Warto zaznaczyć, że figurki nie są obciążeniem dla portfela: papierowe postacie można ściągnąć ze stron internetowych wydawcy oryginalnej wersji systemu.

Ostatnim ważnym elementem mechaniki są fuksy – rodzaj punktów, które można wydawać, by przerzucać nieudane testy i niwelować obrażenia. Mogą one być także nagrodą dla graczy, którzy angażują się w przygodę. Prowadzący także posiada pulę fuksów, dzięki którym może korygować losowe wyniki na kościach – np. chroniąc skórę głównego schwarzcharaktera, aż do finałowej sceny.

W podręczniku umieszczono zasady dotyczące typowych niebezpieczeństw. Są reguły dotyczące chorób, trucizn, strachu, radioaktywności, obrażeń od ognia itp. Opisano też pościgi i walkę w pojazdach, od motocykli aż po gwiazdne okręty. Ciekawostką jest prosty system pozwalający rozstrzygać wielkie bitwy. Nie mogło również zabraknąć rozdziału dotyczącego broni i sprzętu oraz bestiariusza.

W wielu światach bohaterowie dysponują nadprzyrodzonymi mocami, nic dziwnego, że

poświęcono tymże mocom cały rozdział. Autorzy uwzględniają pomysły często spotykane w dziełach sf i fantasy. Mamy więc magię, boskie cuda, psionikę, moce superbohaterów oraz niesamowitą naukę. Choć nadprzyrodzone umiejętności różnią się od siebie, to rezultaty, jakie można dzięki nim uzyskać są bardzo zbliżone. Autorzy, opisując poszczególne efekty starali się uchwycić ich istotę. Przykładowo: Pocisk odpowiada za wszystkie czary/moce/boskie cuda, dzięki którym można zadawać obrażenia na odległość. Pociskiem może być zarówno czar o tej nazwie, jak i ognista kula, piorun z nieba, czy rój owadów, kłuszący przeciwnika. Pociskiem może być też „mentalne uderzenie” psionika czy laserowy wzrok Supermana. Co więcej, mając opisaną istotę efektu można tworzyć jego warianty. Robi to się następująco: Moc Pancerz chroni przed fizycznymi atakami, jego wariant – Pancerz Ognia – może zapewniać dodatkową ochronę przed atakami ognistymi, lecz być bezużyteczny, gdy chodzi o ataki zimna.

Opis mocy jest zwięzły i skondensowany, choć wymienione nadprzyrodzone efekty są powszechnie spotykane w innych systemach; nie spodobał mi się oklepany schemat punktów mocy wydawanych na poszczególne efekty. Z drugiej jednak strony sprawia to, że system jest elastyczny i łatwy do zastosowania.

Kilka słów o polskiej edycji. Nigdy nie byłem fanem jej okładki, choć akurat na ten temat każdy może wyrobić sobie własne zdanie. Wnętrze zaś pod względem graficznym stoi na wysokim poziomie. Wypadło trochę ilustracji z oryginału; nowe rysunki są jednak dobre, a nawet bardzo dobre, więc tylko zyskujemy. Polska edycja ma też ładniejsze opracowanie graficzne – brązowe marginesy i ramki stylizowane na stary papier robią dużo lepsze wrażenie niż przeraźliwie żółte kartki oryginału. Dodano także kilka smaczków w postaci odwołań do prozy Sienkiewicza czy Szklarskiego oraz wzmianek o zapowiadanych rodzimych settingach. Dużym plusem polskiej edycji jest także rozszerzony

bestiariusz, zawierający przykładowe charakterystyki ludzkich postaci – stróżów prawa, zbirów, dzikich tubylców, zlecniodawców drużyny i wielu, wielu innych.

Czas na podsumowanie. Za co tak lubię ten system? Dzięki własnym doświadczeniom mogę stwierdzić, że na sesjach mechanika ta sprawdza się wręcz doskonale. Jest prosta, szybka i daje grającym sporo możliwości. Najważniejszą jej zaletą jest jednak łatwość zastosowania – mechaniczne rozpisanie ciekawych przeciwników czy innych wyzwań dla drużyny zabiera prowadzącemu naprawdę niewiele czasu.

Mechanika Savage Worlds jest postrzegana, jako mechanika uniwersalna, ale czy tak jest naprawdę? Ludowe porzekadło głosi, że coś, co jest do wszystkiego jest do niczego. Owszem system ten nie może konkurować z grami wyspecjalizowanymi – RPG o magach będzie miało zawsze bardziej rozwinięte reguły czarowania itd. Savage Worlds nie zadowolą też zwolenników realizmu; nie nadają się też do gier, w których drużyna jest bardzo słaba – system zakłada, że bohaterowie są Figurami, stojącymi ponad większością innych postaci (a mechanika zapewnia im dodatkową „kość Figury” do testów). Nie oznacza to jednak, że nie ma pola, na którym Savage Worlds nie byłyby bezkonkurencyjne. System jest idealny do prowadzenia przygód z dużą ilością akcji i fizycznych konfrontacji – a taka właśnie jest tematyka większości scenariuszy. Wątki takie najlepiej sprawdzają się w konwencji przygodowo-awanturniczej, zwanej u nas, trochę nieprawidłowo, pulpową. Konwencja ta jest sugerowana w wielu materiałach dodatkowych, nie znaczy to jednak, że jest ona najważniejsza. Savage Worlds nadają się do rozgrywania różnych scenariuszy, w różnych realiach – zarówno w wersji podstawowej, jak i w wersjach z przeróbkami (przykładem może być podręcznik Realms of Chtulhu, poszerzający podstawowe zasady o reguły śledztwa oraz szaleństwa i horroru).

Komu zatem polecałbym system? Plotka głosi, że Savage Worlds to system dla „erpegowych emerytów”, ludzi, którzy mają spore doświadczenia, lecz brakuje im czasu. Rzeczywiście, muszę przyznać, że dzięki tej mechanice przygotowania do sesji są o wiele krótsze, a więc grać można częściej – Savage Worlds sprawiły, iż udało mi się powrócić do (w miarę) regularnego prowadzenia. Ale to nie wszystko. Mechanika ta może spodobać się wszystkim, którzy z jednej strony oczekują szerokiego wachlarza możliwości, a z drugiej – szybkości i prostoty. Jeżeli chcesz wykorzystać jakiś ciekawy setting, ale odrzuca cię dołączona do niego mechanika – wypróbuj Savage Worlds! Jest duża szansa, że po małych przeróbkach rozgrywka pójdzie jak z płatka. Podręcznik może przydać się też osobom zadowolonym z systemu, w który regularnie grają. Każdy prowadzący ma czasem chęć odsapnąć od cotygodniowej rutyny i poprowadzić pojedynczą przygodę w nietypowych realiach, często inspirowanych filmem, książką czy komiksem. Do takich jednostrzałów Savage Worlds nadają się znakomicie. Oczywiście nie wspominam tutaj szerzej o licznych światach wydanych do tego systemu. Jeżeli któryś przypadnie ci do gustu, podręcznik podstawowy może być niezbędny – większość settingów zawiera jedynie rozwinięcie zasad.

Natomiast nie jest to idealny system dla ludzi grających pierwszy raz w RPG. Wiele rzeczy potraktowano tu po łebkach, a rozdział dla Mistrza Gry zawiera wyłącznie podstawowe porady. Nie chcę powiedzieć, że jest to system dla super-hyperdoświadczonych graczy. Co to, to nie. Po prostu warto najpierw poprowadzić parę sesji w dowolnym systemie, by w pełni docenić świetną mechanikę, którą zawierają Savage Worlds.

Zważywszy na przystępną cenę, wierzę, że pieniądze wydane na ten podręcznik będą dobrą inwestycją.

□

Komentarz do oceny

Wykonanie: Bardzo ładna szata graficzna i ilustracje. Te ostatnie były tworzone przez różnych autorów i są wzięte z różnych systemów, więc nie nadają podręcznikowi jednolitej estetyki. Niestety, rysunek na okładce pozostawia wiele do życzenia.

Miodność: Znakomity system, bez dwóch zdań. Nieskomplikowany system cech i rozbudowana siatka Przewag czynią tę grę prostą, ale nie prymitywną, a przy tym bardzo plastyczną. Reguły na sesji sprawdzają się znakomicie, rozgrywka jest dynamiczna i zapewnia mnóstwo zabawy. Zasady można dostosować do wielu realiów, choć nie twierdzę, że jest to mechanika pasująca do każdego typu scenariusza.

Cena: Produkt można nabyć za rozsądną kwotę, a mamy tu przecież do czynienia z podręcznikiem w pełni kolorowym. Niestety, jest on dość cienki, więc cena nie jest jakoś szczególnie atrakcyjna.

Savage Worlds

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

176 / miękka

linia wydawnicza:

**Savage Worlds
Edycja Polska**



Wykonanie



Miodność



Cena



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 32, maj 2010

