

w numerze:

Niewidzialna ręka rynku - str. 37
Historia gry Dungeons&Dragons - str. 45



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 34, lipiec 2010



gry fabularne:

Neuroshima: Ruiny

Earthdawn: Player's Companion

All Flesh Must Be Eaten

gry planszowe:

Martinique

Pocket Battles: Celts vs Romans

Tikal

Ubongo

Borodino 1812

Wikingowie

Zombiaki II: Atak na Moskwę





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawislak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawislak

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

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

Wstępniak



Lipiec wykańcza. Piszę te słowa, siedząc przed ekranem monitora, z butelką wody po prawej i zimnym ręcznikiem po lewej. Za oknem panuje skwar, w pokoju, pomimo otworzonych na oścież okien, zaduch. Z nudów obserwuję unoszący się w powietrzu kurz i myślę, że trzeba skleić tych kilka słów wstępu do numeru.

Nie przedłużając, cieszę się, że mogę powitać Was w kolejnym numerze Rebel Timesa. Niedługo stukną nam trzy lata, ale nie wybiegajmy aż tak bardzo do przodu. W lipcowym numerze znajdziecie trochę publicystyki - Nathariel przybliży wam historię popularnej serii D&D, a Arkady dorzuci trochę przemyśleń o polskim rynku wydawniczym - trzy erpegowe recenzje, pięć planszówkowych, jedną karcianą i jedną kieszonkowej gry bitewnej. Całkiem sporo, jak na tak upalne lato, myślę więc, że jakoś wystarczy do następnego numeru. Ja tymczasem wracam do wanny pełnej lodu. Miłej lektury!

Aha, bądźcie z nami również w przyszłym miesiącu - Robotica RPG nadchodzi bowiem wielkimi krokami...

Jak oceniamy

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

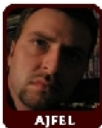
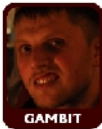
Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej 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.

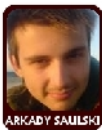
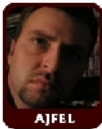
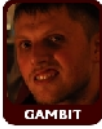
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutem towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutem 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.

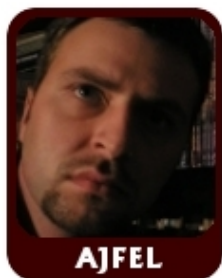
Nr 34, Lipiec 2010

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze  STING
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć
wystawione noty
- 5 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 10 **Skarb na**
karaibskiej wyspie
Martinique  DARCANE
- 14 **Kieszonkowych**
bitew czar
Pocket Battles: Celts vs Romans  STING
- 18 **Wyprawa**
po skarby Majów
Tikal  AJFEL
- 23 **Kiedy refleks spotyka**
główkowanie...
Ubongo  GAMBIT

- 26 **Dał nam przykład**
Bonaparte...
Borodino 1812  ARKADY SAULSKI
- 30 **Złotem i mieczem**
Wikingowie  DARCANE
- 35 **Noc najciemniejsza**
jest przed świtem
Zombiaki II: Atak na Moskwę  RAFAL CHOLEWA
- 37 **Niewidzialna ręka**
rynku
Kilka słów o rynku gier  ARKADY SAULSKI
- 45 **Pierwszy loch**
i pierwszy smok
Historia gry Dungeons&Dragons  RAFAL CHOLEWA
- 49 **Rozgrzebywanie**
śmietników
Neuroshima: Ruiny  DE99IAL
- 52 **Połowa Księgi Wiedzy**
Earthdawn: Player's Companion  AJFEL
- 56 **Zombie wszędzie,**
zombie wszędzie... co
to będzie co to będzie?
All Flesh Must Be Eaten  GAMBIT
- 60 **Plany na sierpień**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Dust Tactics latem

Do grona taktycznych figurkowych gier bitewnych dołącza nowy, interesujący produkt. Za projekt odpowiedzialna jest firma Dust Games, zaś na mocy obowiązującej od lipca umowy, jego wydaniem i dystrybucją zajmie się Fantasy Flight Games. Dust Tactics to ciekawy miks realiów drugiej wojny światowej z elementami science-fiction. Alternatywna rzeczywistość 1947 roku to wciąż tocząca się wojna, w której odkrycia nowych technologii zmieniały obraz frontów, zmagających się na nich maszyn i wyposażenia żołnierzy. Podstawowy zestaw Dust Tactics zawierał będzie trzydzieści figurek żołnierzy, dwóch bohaterów oraz cztery figurki mechów przynależnych do armii niemieckiej i amerykańskiej. Rozgrywka toczyła się będzie na dużej planszy, podzielonej na kwadratowe strefy. Planowane dodatki wprowadzą do rozgrywek nowe armie, m.in. Sowie-tów i Japończyków.

Premiera przewidziana jest na tegoroczny GenCon.



The Sacred Pool, czyli kolejne karty do Talismana

Każdy fan planszowej przygodówki Talisman wie, że nowych kart nigdy za wiele. Wie o tym także wydawca serii, intensywnie dbając o to, aby regularnie urozmaicać nasze rozgrywki, przy okazji namawiając nas do kolejnych zakupów. Niedawno trafił do sprzedaży drugi po Podziemiach, duży dodatek do gry o tytule Highland (nie doczekaliśmy się jeszcze polskiej edycji, ale powinna pojawić się jesienią). Tymczasem Fantasy Flight Games już zapowiada kolejny produkt serii, którego tytuł brzmieć będzie The Sacred Pool. Podobnie, jak wcześniejsze Reaper (Żniwiarz) oraz Frostmarch (Królowa Lodu), będzie to zapakowany w niewielkie pudełko zestaw dodatkowych kart i figurek. Dodatek wzbogaci naszą kolekcję o czterech nowych Poszuki-

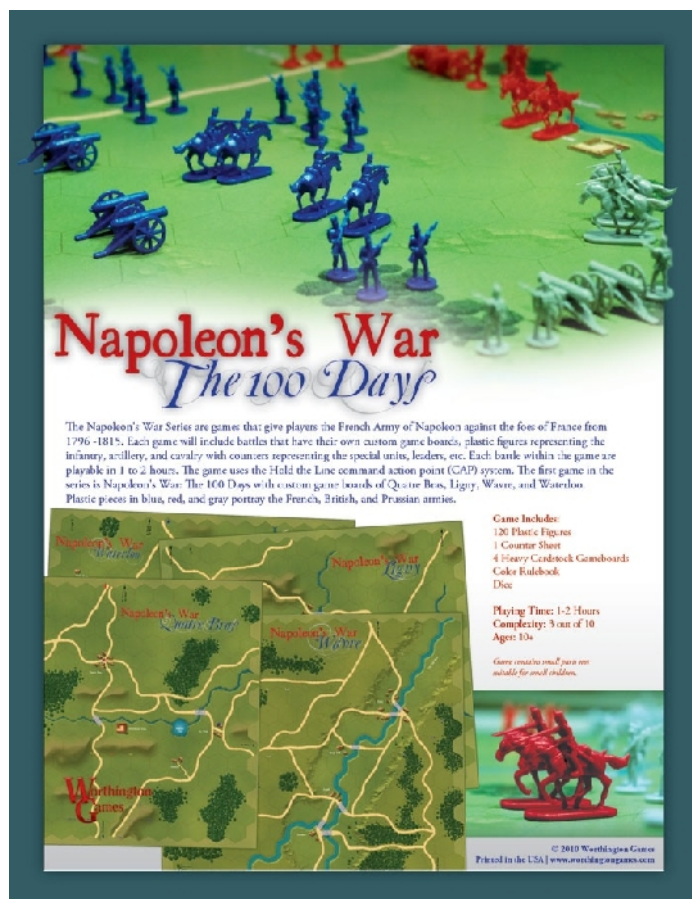
waczy, kolejne alternatywne zakończenia, nowe zadania Czarnoksiężnika i wiele innych. Tradycyjnie dostaniemy obfitą porcję nowych kart Przygód (72) oraz Czarów (16). Nie zabraknie także nowych, opcjonalnych rozszerzeń zasad.



Nowa seria napoleońska

Okres wojen napoleońskich jest dość chętnie eksploatowany przez twórców historycznych gier wojennych. Fani gatunku od lat mają do wyboru kilka cie-

kawych tytułów, nie brakuje także zapowiedzi kolejnych, godnych uwagi gier. Firma Worthington Games wzbogaciła swoją ofertę o pierwszą grę wydaną w ramach serii Napoleon's War. Gra pozwala odtworzyć cztery bitwy słynnego okresu „100 dni Napoleona”. Przeznaczone do wybranych scenariuszy plansze pokryte są siatką heksagonalnych pól, po których przemieszczane będą jednostki, symbolizowane przez miłe dla oka, plastikowe figurki. Zestaw zawiera 120 figurek piechoty, kawalerii i artylerii w trzech kolorach oznaczających przynależność (francuskie, brytyjskie i pruskie). Kolejne części Napoleon's War pozwolą na rozegranie na kolejnych planszach wcześniejszych bitew okresu Wojen Napoleońskich, wprowadzając dodatkowo m.in. armie Rosji, Hiszpanii i Austrii.



Kolejny almanach od Portalu

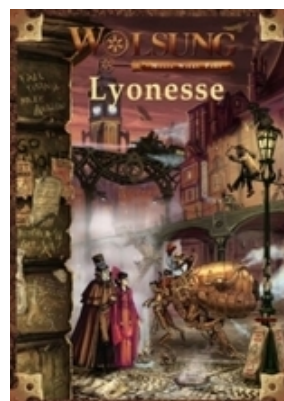
Już na początku sierpnia nakładem wydawnictwa Portal ukaże się kolejna książka należąca do cyklu erpegowych almanachów. Podobnie jak Jesienna Gawęda, tak i Skrót do R'yleh zawierać będzie stare, publikowane przeszło dekadę temu, a dzisiaj trudno dostępne teksty. Skrót do R'yleh to cykl artykułów napisanych przez Miłosza Brzezińskiego i opubliko-

wanych pod koniec lat dziewięćdziesiątych na łamach miesięcznika Magia i Miecz. Książka wydana będzie tak, jak Jesienna Gawęda i również w tym przypadku 120 stronicowa książeczka opatrzona będzie posłowiem Tomasza Z. Majkowskiego. Zawarte w podręczniku ilustracje stworzył Hubert Czajkowski.



Ruszyła przedsprzedaż Lyonesse

Na stronach Kuźni Gier ruszyła przedsprzedaż najnowszego, drugiego dodatku do Wolsunga – polskiej gry fabularnej utrzymanej w konwencji steampunkowej. Dodatek nosi tytuł Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna i liczy sobie 128 stron. Forma jego wydania jest identyczna, jak w przypadku Operacji Wotan.



Lyonesse to solidna porcja materiału źródłowego: dokładny opis dwunastu dzielnic tytułowego miasta, prezentacja miejscowych organizacji i stowarzyszeń, barwnych przeciwników, gotowe scenariusze oraz pomysły na przygody, jak również rozszerzenie mechaniki o nowe zaklęcia, osiągnięcia, atuty i gadżety.

51szy Stan na Essen

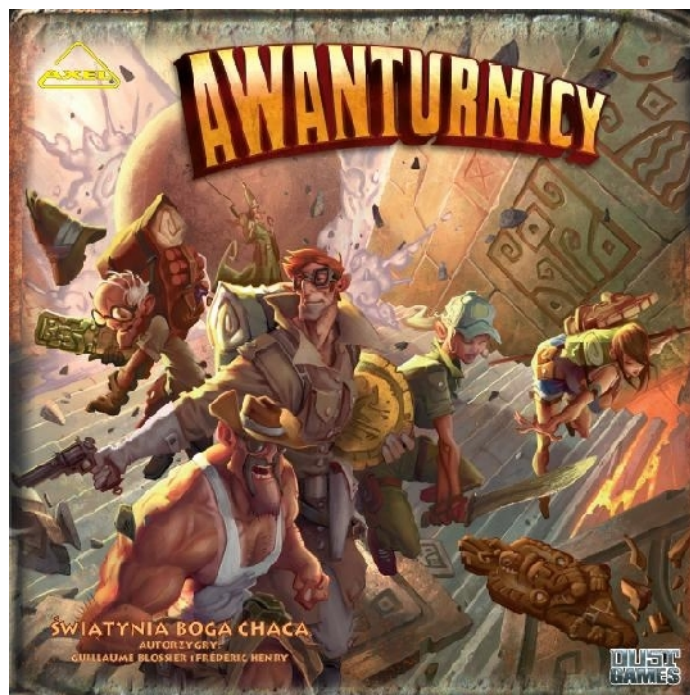
Wydawnictwo Portal intensywnie pracuje nad swoimi kolejnymi produktami, których akcja toczy się w świecie Neuroshimy. Na tegoroczne targi w Essen zapowiedziano premierę opracowanej przez Ignacego Trzewiczka gry karcianej o tytule 51szy stan. Rozgrywka skupia się na rozbudowie swojej strefy wpływów. Każdy z graczy kieruje losem jednej z czterech frakcji, zagrywa nowe lokacje, liderów i wysyła swoich ludzi do pracy w poszczególnych miejscach. Gra równolegle ukaże się w kilku wersjach językowych (po pierwszych grafikach można stwierdzić, że chodzi tu w zasadzie o język instrukcji i nazwy kart, prócz tytułów bowiem działanie kart zobrażowano w sposób niezależny językowo).



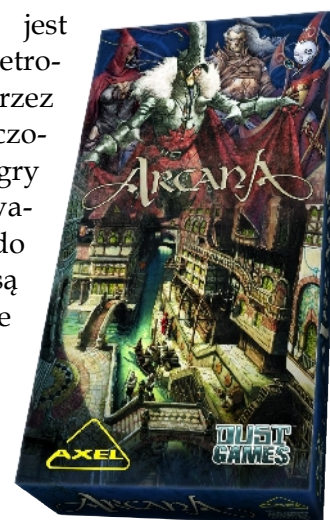
Awanturnicy i Arcana już w sprzedaży !

Do sprzedaży trafiły dwie najnowsze gry wydawnictwa Axel. Awanturnicy to planszówka, która przeniesie od dwóch do sześciu graczy do gwa-

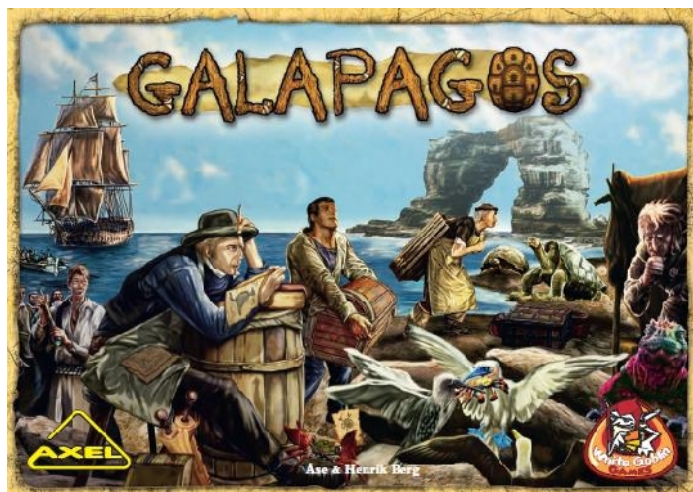
małskich lasów tropikalnych, gdzie przyjdzie im zbadać starożytną świątynię Majów. Cel rywalizacji to, rzecz jasna, zdobycie jak największej ilości bezcennych skarbów, ale na drodze awanturników staną śmiertelne pułapki. Rozgrywka toczy się na miłą dla oka planszę, na której umieszczane są plastikowe elementy (m.in. figurki awanturników, ściany, czy toczący się głaz).



Arcana natomiast to szybka gra karciana przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy. Każdy z uczestników prezentuje jedną z czterech potężnych gildii rządzących miastem. Celem każdej z nich jest przejęcie kontroli na metropolią poprzez zajęcie przez członków gildii kluczowych posad. Talia do gry liczy 163 ładnie ilustrowane karty. Instrukcje do obydwu gier dostępne są na internetowej stronie wydawcy.



Najbliższe plany wydawnictwa Axel



O interesującej grze planszowej Rattus już pisaliśmy dwa miesiące temu. Na stronie wydawcy dostępna jest już instrukcja do gry, zaś jej premiera przewidziana jest na sierpień. Niedługo po Rattusie do oferty wydawniczej wydawnictwa Axel dołączy przeznaczona dla od dwóch do pięciu graczy planszówka Galapagos. Akcja gry umiejscowiona będzie w 1835 roku, na obszarze tytułowych wysp Oceanu Spokojnego. Gracze wcielą się w biologów podążających śladami Karola Darwina i wyruszą w głąb wysp Galapagos celem odkrycia rzadkich gatunków zwierząt oraz organizowania wystaw, za które otrzymają prowadzące do zwycięstwa punkty. Gra powinna trafić na sklepowe półki jesienią.

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny



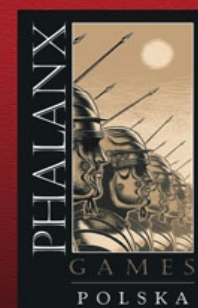
Grę kupisz w:



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 familii, a jak wiele oddać Ojczyźnie...

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

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

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

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

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

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

Martinique Skarb na karaibskiej wyspie



Zapomniane grobowce, detektywi, koleje, wyścigi samochodowe... nie sposób zauważyć, że nawet gry adresowane do starszych graczy dają nam to, o czym marzyliśmy w dzieciństwie – szansę na wczucie się w rolę archeologa, pogromcy duchów czy kierowcy Formuły 1. To oczywiście

nic złego, w końcu gry planszowe są (coraz popularniejszą zresztą) formą rozrywki. Co więcej, taka tematyka przyciąga młodszych, popularyzując planszówki, a nam zapewniając nowych graczy, z którymi można się zmierzyć.

Pudełko zachwyca świetną, klimatyczną grafiką piratów zbliżających się do upragnionego lądu. To chyba jedna z najładniejszych okładek, jakie ostatnio widziałem.

Papuga dobra rzecz

Martinique to jedna z tych spełniających dziecięce marzenia gier. Tym razem wcielamy się w rolę dwóch kapitanów pirackich okrętów, którzy przybywają na wyspę Martynikę w celu odnalezienia legendarnego Zaginionego Skarbu. Wysyłamy więc swoich piratów na poszukiwania fragmentów mapy rozsianych po całej wyspie, a przy okazji zbieramy łupy. Okazuje się bowiem, że wyspa jest po prostu usiana bogactwami. A to trafiamy na składzik broni palnej, a to na skrzynię złota, a to na... papugę. Obładowani błyszczącym (lub skrzeczącym) łupem możemy udać się do znajdującej się na środku wyspy... tawerny. Stamtąd, uzbrojeni we fragmenty mapy, będziemy prowadzili poszukiwania Zaginionego Skarbu. Oczywiście całe poszukiwania utrudniał nam będzie przeciwnik.

Na pierwszy rzut oka gra prezentuje się bardzo ciekawie, ale ostatecznie trochę rozczarowuje swoim wykonaniem. Pudełko zachwyca świetną, klimatyczną grafiką piratów zbliżających się do upragnionego lądu (jeden z nich ma papugę!). To chyba jedna z najładniejszych okładek, jakie ostatnio widziałem. W środku nie jest już tak wystawnie, jak zwykle w przypadku gier z tej półki cenowej, ale nadal będziemy mieli sporo roboty przy wypraskach. Znajduje się w nich bowiem ponad sto żetonów łupów (w tym fragmentów mapy skarbu), które są największym mankamentem gry. Przede wszystkim trzeba ułożyć sześćdziesiąt pięć z nich na mapie 8x8 pól, co jest zajęciem żmudnym i czasochłonnym. Podczas gry nasi piraci przemieszczają się po żetonach, a my zdejmujemy je z planszy. W konsekwencji nie trudno o zahaczenie sąsiednich żetonów, co skutkuje nerwowym poprawianiem planszy. Zakryta żetonami plansza nie wygląda też zbyt atrakcyjnie – zarówno kolory, jak i symbole łupów mogłyby być trochę lepiej dobrane. Skrzynia złota, ozdobne pistolety

czy szable to z pewnością skarb, ale dlaczego łupem są też czaszki i te nieszczęsne papugi? Wydaje mi się, że różnokolorowe klejnoty dużo lepiej sprawdziłyby się w tej roli.

Przestarzała grafika?

Sama plansza jest ładna i stylizowana na starą mapę rozłożoną na deskach stołu. Mapa przedstawia Martinikę z lotu papu... z lotu ptaka, podzieloną na kwadraty opisane literą i cyfrą (jak w szachach). Obok mapy znajdziemy miejsce na: trzy Małe Skarby, które będziemy mogli zbierać podczas gry, zakryte żetony mapy symbolizujące Zaginiony Skarb oraz ładownie naszych statków, gdzie przechowujemy łupy. Oprócz tego na planszy zmieściło się jeszcze wyobrażenie tawerny ze środka wyspy i dwa tory punktacji (zupełnie niepotrzebne). Wszystko to wygląda dobrze, ale nie zachwyca. Zbyt wyraźnie widać rozgraniczenie pomiędzy stylizacją planszy, a elementami mechanicznymi gry. Reszta elementów, czyli pionki piratów i znaczniki gracza, to po prostu drewniane walce w dwóch kolorach (czarnym i czerwonym). Całości dopełnia czarny materiałowy woreczek służący do przechowywania żetonów oraz polska instrukcja. Poważnym problemem jest brak stojaczków na żetony fragmentów mapy, które trzymamy zakryte przed drugim graczem. Bez nich miałem sporo kłopotu z ich komfortowym analizowaniem, tak aby nie widział tego przeciwnik. Koniec końców, użyliśmy więc stojaczków ze Scrabli.



Szczerze mówiąc, gra miejscami sprawia wrażenie trochę topornej lub przynajmniej powstałej ładnych parę lat temu. Dlatego, zważywszy na cenę Martinique i standardy najnowszych gier, trudno zachwycić się jej wykonaniem. Wygląda na to, że termin „przestarzała grafika” odnosi się nie tylko do gier komputerowych.

Trochę jak Chińczyk

Gdy zapoznamy się już z instrukcją (dobrze napisaną i przetłumaczoną, ale przydałoby się w niej kilka dodatkowych obrazków przedstawiających przebieg rozgrywki), możemy zasiąść do planszy. Gra jest

dwuosobowa i ma to swoje wady oraz zalety. Z jednej strony nie zagramy w nią w większą liczbę osób, nie jest to zatem dobra gra dla całej rodziny czy na większe spotkania w gronie znajomych. Z drugiej gra jest prosta i szybka, a jedna partia zajmie nam, co najwyżej pół godziny. Kontrastuje to nie-

stety z długim czasem rozłożenia planszy. Rozmieszczenie na niej wszystkich żetonów trochę trwa i zniechęca do rozegrania kolejnej partii.



Same zasady łatwo pojąć i wytłumaczyć, więc po kilku minutach wprowadzenia można grać w Martinique bez większych problemów. Gra dzieli się na dwa etapy. Podczas Poranka przemieszczamy swoich piratów po planszy, zbieramy skarby i kolejne fragmenty mapy. Gdy ruch skończymy na pustym polu lub polu tawerny, pirat zasiada na stołku barowym i czeka na drugi etap, czyli Zmierzch. Ten zaczyna się, gdy wszyscy piraci siedzą już w barze i liczą zdobyte monety oraz papugi. Na podstawie posiadanych informacji, gracze obstawiają, gdzie znajduje się Zaginiony Skarb i kładą piratów na odpowiednich polach mapy. Na koniec współrzędne

Skarbu są odsłaniane a ten, kto trafił, wygrywa grę. Jeżeli nikt nie znalazł Skarbu, następuje podliczanie punktów, podczas którego znaczenie ma rozmiar i ilość zdobytych Małych Skarbów (zdobywamy je podczas kolekcjonowania łupów).

Dzięki takim zasadom Martinique jest mocno losowa i nie pomaga tu nawet wariant, w którym Zaginiony Skarb nie daje zwycięstwa, a jedynie dwadzieścia punktów przewagi. Fragmenty mapy są tak ważne, że gracze i tak rozkładają swoich piratów w ten sposób, aby zdobyć je jak najszybciej. W konsekwencji jedna partia Martinique różni się od drugiej dopiero od momentu, gdy gracze zbiorą wszystkie fragmenty mapy z wyspy (obydwaj mają teraz po sześć z czternastu możliwych do zebrania, ponieważ dwa fragmenty znajdują się w tawernie). Losowe rozmieszczenie żetonów łupów (które wpływają na ruch piratów) rzeczywiście urozmaica grę, ale niestety w sposób zupełnie przypadkowy. Jedyną możliwością na zwiększenie sobie szans na zwycięstwo jest jak najdłuższe utrzymanie się na planszy (im później trafimy do tawerny, tym później obstawiamy położenie Skarbu, przeciwnik robi to więc bez naszych wskazówek), ale to zależy właśnie od losowego rozłożenia żetonów. Możemy też przeskakiwać pionki przeciwnika, co odsłania jeden z fragmentów mapy. Szansa na to zdarza się jednak rzadko i oczywiście zależy od rozmieszczenia żetonów. Krótko mówiąc, gra nie pozwala na wiele kombinowania i więcej zależy w niej od szczęścia, niż od umiejętności. Dla zmniejszenia losowości polecam zmianę wariantu, w którym za Zaginiony Skarb otrzymujemy jedynie punkty - zmniejszenie ich liczby do dziesięciu sprawi, że równie ważne będą Małe Skarby oraz kolekcjonowanie łupów, choć nadal wygrywać będzie zapewne ten, komu trafią się w okolicy lepsze..

Osobiście nie lubię aż tak losowych gier. Muszę jednak przyznać, że Martinique, z całym tym poszukiwaniem skarbów, zbieraniem łupów i ładowaniem ich na statek oraz wydzieraniem sobie kawałków mapy, jest naprawdę „piracka”. Dlatego mogę polecić ją wszystkim fanom Wesołego Rogera i morskich opowieści, a także wszystkim ornitologom. Szczególnie tym specjalizującym się w papugach.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Martinique nie zachwyca, ale i w żaden sposób nie odstręcza. Plusami są: ładna plansza oraz solidne wykonanie każdego elementu, minusami: troszkę nieciekawe grafiki łupów oraz ich dobór (czaszki i papugi, jako łupy). Boli również brak stojaczków na fragmenty mapy. Gra ma swoje istotne zalety, ale również dające o sobie znać wady i na pewno nie prezentuje poziomu gier o podobnej cenie.

Miodność: Wysoka losowość znajdzie uznanie w oczach niektórych, ale dla mnie odbiera tej pozycji cały jej urok. Dodatkowo żmudny proces rozkładania żetonów na planszy i schematyczny początek każdej partii, a także wariant, który tak naprawdę niczego nie zmienia przyćmiewają zalety gry. A szkoda, bo mimo wszystko gra daje dużo zabawy podczas zbierania skarbów i zabierania tych najlepszych sprzed nosa przeciwnikowi. Dużą zaletą są za to łatwe i proste do wytłumaczenia zasady.

Cena: Biorąc pod uwagę trwałość materiałów użytych do wykonania Martinique, cena raczej nie dziwi. Mimo to gry o podobnej cenie prezentują zwykle znacznie lepszą grafikę, większą grywalność i czasem dodatkowe warianty gry, które naprawdę zmieniają zabawę. Mogłbym polecić tę grę z czystym sumieniem, gdyby kosztowała o jakieś trzydzieści złotych mniej.

Martinique



ok. 30
min.



10+



2



Wykonanie

3.0
/5

Miodność

3.0
/5

Cena

2.0
/5

105,00zł

*Dziękujemy wydawnictwu Axel
za przekazanie egzemplarza gry do recenzji*

Åse & Henrik Berg **Rattus**



Wraz z plagą szczurów nadchodzi "Czarna Śmierć"!
Czy ocalisz przed nią swoich poddanych?

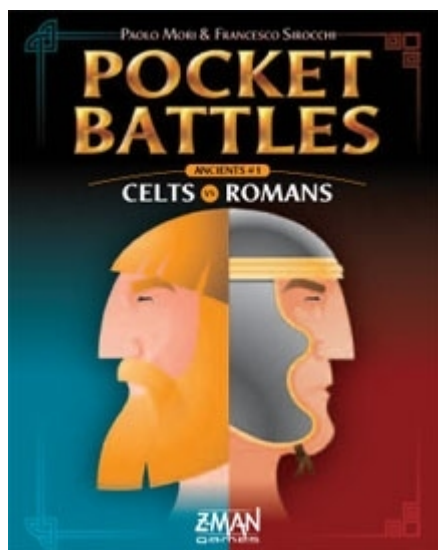


Premiera Lipiec 2010

www.axel.pl

Pocket Battles: Celts vs Romans

Kieszonkowych bitew czar



STING

Gry bitewne od zawsze kojarzą mi się z dwiema rzeczami. Po pierwsze, z figurkami, czasami lepiej wykonanymi, czasami gorzej, zawsze jednak fajnie wyglądającymi podczas bitew

toczonych na makietach. Po drugie, z wysokimi kosztami, które odstraszały mnie na tyle skutecznie, że nigdy w żadnego bitewniaka nie zainwestowałem i zapewne nigdy tego nie zrobię. Nie oznacza to jednak, że gier bitewnych nie lubię – zawsze chętnie w nie grywam, gdy tylko nadarzy się ku temu okazja, ponieważ mają one w sobie to „coś”, czego nie odnajduję w dużych planszo-

wych strategiach. Te drugie, tak jak recenzowane w tym numerze Borodino 1812, oferują zupełnie inne rozwiązania, skupiając się na możliwie maksymalnie wiernym odwzorowaniu realiów historycznych. Pierwsze natomiast są o wiele bardziej *skirmishowe* i najczęściej przedkładają dynamiczną rozgrywkę nad drobiazgową zasady. Dodatkowo ich wykonanie, czego nie da się ukryć, jest o wiele lepsze w porównaniu do schematycznych żetonów, „twardych” gier strategicznych. Oczywiście istnieją jeszcze formy pośrednie, które starają się łączyć ze sobą te dwa odległe bieguny i do takich z pewnością należy zaliczyć recenzowaną dzisiaj pierwszą odsłona serii Pocket Battles.

Jakie jest główne założenie tej inicjatywy wydawniczej? Najogólniej rzecz ujmując, zachowanie stylu rozgrywki znanej z gier bitewnych przy jednoczesnym przeniesieniu jej do wydania kieszonkowego. Kieszonkowy bitewniak? Czy to możliwe? A raczej, czy to grywalne, po co bowiem grać w grę bitewną pozbawioną figurek i makiet? Cóż, chociażby po to, żeby zaoszczędzić sporo pieniędzy, ponieważ, w porównaniu do tradycyjnych gier bitewnych, Pocket Battles charakteryzują się śmiesznymi wręcz kosztami. Inny powód, który z pewnością należy brać pod uwagę, to fakt, że Kieszonkowe bitwy możemy zabrać ze sobą niemalże wszędzie, rozłożyć na niewielkiej powierzchni i grać do upadłego. Żaden klasyczny bitewniak nie jest nam w stanie tego zaoferować i nigdy nie będzie. Pocket Battles omijają rów-

nież problem malowania figurek i tworzenia makiet – nie każdy musi to lubić lub mieć na to czas, a granie niepomalowanymi figurkami na „gołym” blacie stołowym jest raczej pozbawione większego sensu.

Pierwsze Pocket Battles z serii antycznej oferują nam możliwość stoczenia bitew pomiędzy Celtami i Rzymianami. Miłośników zgodności z realiami historycznymi będę musiał w tym momencie roz-

czarować, ponieważ Celts vs Romans podchodzą do historii w sposób dość swobodny. Mamy tu na przykład całkiem niezłe odwzorowane wojska obu stron

Kieszonkowe bitwy możemy zabrać ze sobą niemalże wszędzie, rozłożyć na niewielkiej powierzchni i grać do upadłego. Żaden klasyczny bitewniak nie jest nam w stanie tego zaoferować i nigdy nie będzie.

konfliktu, ale w sposób czysto schematyczny i umowny – żadnych głębokich podziałów, czysty *skirmish*. Nie uświadczycie tutaj również historycznych bitew, ponieważ na początku rozgrywki gracze sami określają, w sposób punktowy, jakimi oddziałami będą ze sobą walczyli. Jeśli komuś przeszkadza takie podejście, powinien poszukać innego tytułu, w który zainwestuje swoje ciężko zarobione pieniądze. Historyczna otoczka, nie zmienia bowiem faktu, że *Celts vs Romans* to gra bitewna, a ta rządzi się swoimi prawami.



Jakimi? Dość prostymi, można powiedzieć. Cała zabawa polega na wyborze liczby dostępnych punktów na budowanie armii (od 10 do 100), wybraniu jednostek, ustawieniu ich na stole w trzech strefach (centrum, lewa i prawa flanką) i dwóch liniach (przednia i tylna) oraz wymianie ciosów pomiędzy oddziałami (w walce wręcz lub na dystans), aż zostanie wyłoniony zwycięzca (wyeliminowanie połowy sił przeciwnika). Proste? Rzekłbym wręcz banalne, ponieważ zasady *Pocket Battles* są na tyle intuicyjne, że

Zasady Pocket Battles są na tyle intuicyjne, że po ich jednokrotnej lekturze można zasiąść do pierwszej bitwy.

po ich jednokrotnej lekturze można zasiąść do pierwszej bitwy. Cała mechanika opiera się na rzucie określoną liczbą kości sześciociennych (zazwyczaj jedną lub dwiema), porównaniu wyników z wynikami rzutu kostek przedstawionymi na żetonach jednostek (np., jeśli na żetonie widnieje wartość 5 i 6, to jednostka zadaje obrażenia, gdy na kostce wyrzucimy jedną z tych wartości) i zadaniu określonej ilości obrażeń wrogiemu oddziałowi. Klasyka.

Pocket Battles posiadają jednak jeden mechanizm, który powoduje, że cała zabawa nabiera smaku. Mowa tutaj o dwustronnych żetonach rozkazów/obrażeń. Każdy z graczy posiada ich określoną liczbę (równą jednej dziesiątej punktów dostępnych na budowę armii, maksymalnie dziesięć) i jest to najważniejszy zasób w grze, którego umiejętne wykorzystanie decyduje o zwycięstwie lub porażce. Jak to działa? Aby kontrolowany przez nas oddział mógł coś zrobić, musimy go aktywować (gracze wykonują swoje akcje naprzemiennie). Koszt aktywacji wynosi jeden żeton rozkazu, chyba że jest to kolejna akcja oddziału w danej turze, wtedy koszt aktywacji wynosi liczbę żetonów rozkazów równą tym leżącym już na oddziale plus jeden. Jeśli nie posiadamy wolnych żetonów rozkazów, nasze wojska niczego więcej w danej turze nie będą mogły zrobić. W tym momencie dochodzimy do najciekawszego mechanizmu *Pocket Battles* – jeśli nasz oddział otrzymuje rany, które nie powodują eliminacji żetonów jednostek wchodzących w jego skład, kładziemy na nim odpowiednią liczbę żetonów obrażeń. Jako że symbole obrażeń znajdują się po drugiej stronie żetonów rozkazów, to każde obrażenie zmniejsza nam możliwości działania w danej turze, a w szerszej perspektywie – w całej bitwie. Ów mechanizm to najsilniejszy punkt *Kieszonkowych bitew*, który przesądza o ich grywalności i móżgożerności. Dzięki niemu taktyki „do przodu i na chłama” nie zawsze się sprawdzają, czasami lepiej bowiem pomyśleć i rozsądnie wybierać cele, aby związać przeciwnikowi ręce. Całość uzupełniają jeszcze dodatkowe

zdolności oddziałów, które w głównej mierze przekładają się na dodatkowe kostki lub pozwalają obejść niektóre zasady gry (np. zezwalają na dalszy

Rebel Times

zasięg ostrzału lub ograniczają przeciwnikowi liczbę dostępnych żetonów rozkazów).

Jeśli chodzi o zbalansowanie stron konfliktu, to jest ono bardzo dobre i wybór Celtów lub Rzymian nie przesądza o końcowym wyniku potyczki. Wachlarz dostępnych strategii jest dla obu stron dość szeroki, ponieważ nie są one na tyle wyspecjalizowane, żeby opłacało się granie nimi tylko w jeden sposób. Nie zmienia to jednak faktu, że po kilku partiach gra potrafi się nieco znudzić, ale jej grywalność z pewnością wzrośnie, gdy tylko pojawią się kolejne zestawy z nowymi armiami. Do tego czasu Pocket Battles nie staną się raczej daniem głównym na planszówkowym stole, ale jako przystawka lub deser sprawdzą się wyśmienicie.



Wypada wspomnieć jeszcze o wykonaniu tej niepozornej gry. Jest ono całkiem niezłe, przedkłada jednak trwałość i funkcjonalność elementów nad szatę graficzną, która jest bardzo schematyczna i niezbyt piękna. Słabe rysunki, prosta kreska, ot, minimalistyczny urok niskobudżetowej produkcji. Esteci nie będą zapewne zachwyceni, inni nie powinni narzekać.

Pocket Battles to absolutny „musisz mieć” dla każdego fana gier bitewnych oraz dobrych strategii. Pomimo prostoty zasad i minimalistycznej oprawy, Kieszonkowe bitwy potrafią zapewnić dużo dobrej zabawy. Zaryzykuję również twierdzenie, że wraz z pojawianiem się kolejnych rozszerzeń gra będzie tylko zyskiwała, więc całkiem niezłym pomysłem może okazać się zainwestowanie w nią już dzisiaj, biorąc pod uwagę fakt, że jej cena jest niezwykle atrakcyjna.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne, trwałe elementy i słaba oprawa graficzna. W tym aspekcie nie można przyznać więcej.

Miodność: Proste zasady, szybka i dynamiczna rozgrywka. Ogromny plus za mechanikę rozkazów i obrażeń, minus za ograniczoną grywalność. Należy jednak zauważyć, że wraz z kolejnymi rozszerzeniami minus ten powinien zostać całkowicie wyeliminowany.

Cena: Utrzymana na rozsądnym poziomie. Jeśli jesteście fanami gier bitewnych i strategicznych, Celts vs Romans powinno wskoczyć na numer jeden listy waszych przyszłych zakupów.

Pocket Battles: Celts vs Romans

15-30 min.

10+

2



Wykonanie

2.5/5

Miodność

4.0/5

Cena

4.0/5

59,95zł

REKLAMA:



BRAWUROWO / GRYWALNIE



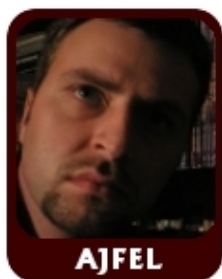
EDYCJA POLSKA

GRAMEL

WWW.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

Tikal

Wyprawa po skarby Majów



AJFEL

Tikal to starożytne miasto Majów położone na porośniętym tropikalnym lasem obszarze Gwatemali. Jego ruiny odkryte zostały pod koniec XVII wieku przez hiszpańskich misjonarzy, zaś pierwsze badania archeologiczne podjęto w wieku XIX. Stanowisko archeologiczne obejmuje roz-

legły kompleks świątyń i innych budowli połączonych siecią dróg procesyjnych. Obszar ten w 1979 roku wpisany został na listę światowego dziedzictwa UNESCO.

W grze planszowej Tikal dwóch do czterech uczestników wciela się w rolę przywódców naukowych ekspedycji, które przedzierają się przez tropikalne lasy Gwatemali w poszukiwaniu zaginionych skarbów i świątyń Majów. Cel rozgrywki to przeprowadzenie jak najbardziej owocnej wyprawy, a prowadzące do zwycięstwa punkty uzyskać można różnymi sposobami: przedzierając się w głąb lasu w poszukiwaniu nowych budowli i skarbów, bądź też

koncentrując się, na badaniach kolejnych poziomów już odkrytych świątyń. Tikal to planszówka mająca już swoje lata (wydana w 1999 roku), która niedługo po premierze zebrała masę pochlebnych opinii, prestiżowych nagród i wyróżnień (na czele z niemiecką Spiel des Jahres z 1999 roku). Gra ta jest pierwszą z tzw. „trylogii Maski” (do której należą jeszcze gry: Java z 2000 oraz Mexica z 2002 roku). Każdy z wymienionych tytułów stworzony został przez Michaela Kieslinga i Wolfganga Kramera.

Jakie wrażenie sprawia Tikal i czy w obliczu masy planszówkowych nowości warto sięgnąć po ten lekko przebrzmiały tytuł? Odpowiedź zawarta w tym tekście jest dość jednoznaczna, zapraszam więc do lektury.

Elementy gry

Grę otrzymujemy w niezbyt głębokim, za to sporych rozmiarów i solidnym pudełku. Wewnątrz znajdziemy instrukcję, planszę, ponad osiemdziesiąt drewnianych znaczników w różnych kolorach i kształtach oraz sporą ilość elementów tekturowych (trzydzieści sześć dużych, sześciokątnych płytek układanych na planszy, ponad siedemdziesiąt żetonów różnego rodzaju oraz arkusze pomocy). Całość prezentuje się znakomicie: wewnątrz pudełka znajduje się plastikowa, świetnie przemyślana wypraska na wszystkie elementy zestawu. Nie jest to przypadkowy układ przegródek, każdy element ma tutaj swoje, dokładnie dopasowane miejsce (nawet na niewielką instrukcję jest wyprofilowana ramka!). Dzięki temu w pudełku zawsze będzie panował porządek, my zaś unikniemy przed rozgrywką żmudnego segregowania wszystkich komponentów. Szkoda, że tego typu wypraski wciąż nie są standardowym elementem każdej gry planszowej (przyczyna jest jednak prosta: element ten znacząco zwiększa koszty produkcji, a więc i cenę produktu na sklepowej półce). Wróćmy jednak do Tikala i komponentów składających się na tę grę. Drewniane znaczniki podzielone są na cztery zestawy w różnych kolorach (każdy dla jednego z graczy) – trudno na ich temat wypowiadać się szerzej: prezentują się ładnie, są niezniszczalne i świetnie sprawdzają się podczas rozgrywki. Szata graficzna planszy, tekturowych płytek i żetonów jest bar-

dzo miła dla oka, jednocześnie wszystko jest czytelne i dobrze przemyślane. Jedynie karty pomocy nie są szczególnie urodziwe, ale za to bez zarzutu spełniają swoją funkcję. Ogólnie: Tikal urzekł mnie jakością wydania i tutaj nie ma się po prostu, do czego przyczepić.



Przebieg rozgrywki

Plansza do gry prezentuje zalesiony obszar, który badany będzie przez ekspedycje graczy. Obszar ten pokryty został siatką dużych, sześciokątnych pól, na które uczestnicy wykładają podczas rozgrywki kolejne płytki, przedstawiające różne oznaczenia (las, świątynia, skarb lub wulkan). Kolejność następujących po sobie tur graczy jest niezmienna i, poza kilkoma wyjątkami, tura każdego gracza składa się z dwóch części: wyłożenia nowego elementu planszy i wykonania akcji członkami naszej ekspedycji.

Na początku rozgrywki odkryty obszar stanowią cztery pola (nadrukowane na planszy), do których w miarę postępu rywalizacji dokładane będą kolejne. Nowe płytki dociągane są z wierzchu przygotowanego wcześniej stosu. Jest to istotny czynnik losowy, dzięki któremu każda rozgrywka jest inna. Warto jednak dodać, że stos płytek szykowany jest w taki

sposób, że cenniejsze obszary (tj. świątynie o wyższej wartości punktowej) zawsze będą pojawiały się w późniejszym etapie rozgrywki i w bardziej oddalonych od startowego obozu częściach planszy. Rozwiązanie to gwarantuje nam, że dużemu zróżnicowaniu poszczególnych rozgrywek niezmiennie towarzyszyły będą emocje aż do samego końca rywalizacji.

Układając nowy element na planszy, staramy się zadbać o to, aby mieć krótszą niż nasi rywale drogę do godnych uwagi miejsc (tj. pól zawierających skarby i świątynie). Po umieszczeniu płytki w wybranym miejscu przychodzi czas na wykonanie akcji naszych badaczy. Dysponujemy dziesięcioma punktami, za pomocą których możemy wykonać rozmaite działania, takie jak na przykład założenie nowego obozu, zdobycie skarbu, czy przemieszczanie naszych badaczy po planszy (zależnie od oznaczeń przy krawędziach płytek, koszt przejścia z jednej na drugą może być różny, nie wszystkie ruchy na sąsiednie płytki są również możliwe). Wymaga to sporo kalkulacji tak, aby posiadane punkty akcji wykorzystać w optymalny sposób. Nasze dążenia są proste: chodzi o to, aby zgromadzić jak najwięcej punktów za kontrolę cennych wykopalisk i za zdobyte skarby.

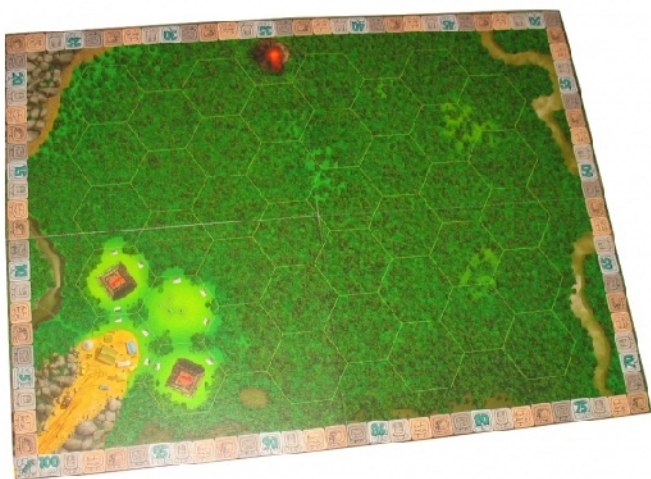
Podliczanie punktów ma miejsce dwa razy podczas rozgrywki (gdy którykolwiek z graczy wylosuje płytkę z wulkanem) oraz trzeci raz, gdy gra dobiega

końca (wyłożone wszystkie płytki na planszy). Podczas liczenia istotna jest przewaga liczebna naszych badaczy na obszarach świątyń (tylko posiadając przewagę, otrzymujemy punkty). Liczba punktów w takiej sytuacji uzależniona jest od ilości poziomów świątyni (wy-

dając we wcześniejszych turach punkty akcji na prace wykopaliskowe, możemy wielokrotnie zwiększyć wartość poszczególnych świątyń). Trzeba jednak dobrze szacować siły, żeby nie okazało się, że poświęcimy sporo wysiłku na zwiększenie wartości świątyni, za którą punkty zgarnie wyłącznie nasz rywal.

Szata graficzna planszy, tekturowych płytek i żetonów jest bardzo miła dla oka, jednocześnie wszystko jest czytelne i dobrze przemyślane. Jedynie karty pomocy nie są szczególnie urodziwe, ale za to bez zarzutu spełniają swoją funkcję.

Drugim sposobem na zwiększenie dorobku punkowego jest gromadzenie skarbów (symbolizowanych przez żetony, które można zebrać z niektórych płytek na planszy). Tutaj istotne jest gromadzenie skarbów tego samego typu (w grze występuje osiem rodzajów skarbów po trzy żetony na każdy, a najbardziej opłacalne jest posiadanie „trójek” z tymi samymi oznaczeniami; najmniej punktów otrzymujemy zaś za pojedyncze żetony). Jeżeli znacie grę Age of Empires III: Age of Discovery, zastosowane tam reguły liczenia punktów za posiadane towary są bardzo podobne. W Tikalu jednak to, jaki skarb zdobędziemy z planszy jest uzależnione wyłącznie od przypadku (sięgamy po losowo wybrany, zakryty żeton). Można za to poświęcać punkty akcji na dokonanie wymiany skarbu z innym graczem (niezależnie od jego woli, ale wymieniać można tylko te żetony, które występują u gracza w jednym egzemplarzu). Tu również trzeba mądrze kalkulować, poświęcając bowiem cenne punkty na zamianę możemy niekiedy bardziej przysłużyć się rywalowi niż samym sobie.



To podstawowe założenia rozgrywki: jak najkorzystniejsze umieszczenie kolejnego elementu na planszy, zwiększanie wartości odkrytych świątyń i gromadzenie przy nich badaczy oraz kolekcjonowanie

skarbów w taki sposób, aby osiąść jak najcenniejszy układ. Dochodzi do tego kilka dodatkowych mechanizmów: tworzenie obozów (skracających wymagany do pokonania dystans do bardziej odległych części planszy) oraz mianowanie strażników świątyń (poświęcenie części badaczy na to, aby uzyskać wyłączność na punkty z danego obiektu).

Mechanika gry działa bardzo sympatycznie, opanujemy ją szybko, a podczas rywalizacji nie zabraknie okazji do główkowania nad optymalnym rozdysonowaniem naszych akcji.

Mechanika gry działa bardzo sympatycznie, opanujemy ją szybko, a podczas rywalizacji nie zabraknie okazji do główkowania nad optymalnym rozdysonowaniem naszych akcji. Mimo iż nie mamy obowiązku wykorzy-

stania w turze wszystkich dziesięciu punktów akcji, warto to robić w myśl zasady: „jeżeli już nie mogę pomóc sobie, to przynajmniej jeszcze przeszkodzę komuś innemu” (wbrew początkowym złudzeniom, element negatywnej interakcji jak najbardziej tu występuje!). Do zwycięstwa potrzeba jednak nie tylko zdolności rachunkowych, ale i szczęścia, nie brak tu bowiem elementów, na które nie mamy większego wpływu: przede wszystkim to, które płytki trafią się nam do ułożenia na planszy, oraz jakie żetony skarbów przyniesie nam los. Z pewnością o przebiegu rozgrywki nie decyduje przypadek, ale nie da się ukryć, że jeżeli nie dopisze nam szczęście, o korzystny wynik będzie znacznie trudniej. Istnieje jednak możliwość znacznego zmniejszenia roli czynnika losowego w grze: jest to wariant nazwany regułami dla graczy zaawansowanych. Zmiana jest dość istotna i dotyczy wykładania płytek na planszę. Zamiast losowania, odkrywana jest określona ilość płytek z wierzchu stosu, po czym pomiędzy graczami następuje licytacja (posiadanymi punktami zwycięstwa) pierwszeństwa w wyborze płytki. Nie da się ukryć, że jest to pomysł ciekawy i wart wypróbowania. Wprowadzenie do gry mechanizmu aukcyjnego implikuje też kilka poważnych konsekwencji. Faktycznie, wyeliminowany zostaje istotny element losowości (pozostaje jednak losowe przydzielanie skarbów – rzecz mająca spory wpływ na punktację). Innym, mniej pozytywnym, skutkiem tej zmiany jest znaczne wydłużenie czasu rozgrywki. Już przy podstawo-

wych regułach zdarzają się przestoje, zwłaszcza oczekiwanie na swoją kolej w grze czteroosobowej, gdy jeden z rywali za wszelką cenę chce wszystko przeliczyć, a liczenie nie idzie mu zbyt szybko. Gdy dorzucimy do tego licytowanie płytek przed każdym ruchem – gra w moim odczuciu więcej traci niż zyskuje.

Podsumowanie

Tikal to gra, która bardzo przypadła mi do gustu. Świetnie wydana, pomysłowa i lekka. Losowość występuje tu w stopniu odczuwalnym, ale nie psującym zabawy. Mimo że nie jestem wrogiem cięższych, złożonych gier, wariant zaawansowany Tikala nie szczególnie przypadł mi do gustu. Mamy tu do czynienia z dość łatwą, familijną grą i lepiej nie czynić z niej na siłę czegoś bardziej skomplikowanego, celem zmniejszenia losowości. W takiej roli lepiej sprawdzą się inne gry, podczas gdy siłą Tikala jest właśnie jego lekkość i rozsądny czas rozgrywki, którym to cechom towarzyszy ciekawa mechanika i całkiem spora dawka interakcji. Gra dobrze się skaluje, ale najbardziej przypadły mi do gustu rozgrywki trzyosobowe. W dwie osoby o wyniku decyduje bardziej szczęście, zaś w cztery wzrasta już znacząco oczekiwanie na swoją kolej i łączny czas rozgrywki. Mimo to również w czteroosobowym gronie Tikal

działa świetnie. Gra sprawdziła mi się w grupach o bardzo różnych preferencjach i stopniu zaawansowania. Przy planszowych spotkaniach sprawdzi się zarówno, jako przerywnik, jak i danie główne. Jako że jest to tytuł obecny na rynku już prawie dekadę, łatwiej go przeoczyć niż intensywnie promowane i komentowane na gorąco nowości. Tym bardziej pragnę zwrócić Wam na Tikala uwagę, gdyż ze wszech miar na nią zasługuje.



Tikal

30-90
min.

10+

2-4

Wykonanie

5.0

/5

Miodność

4.5

/5

Cena

3.5

/5

169,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Miła dla oka szata graficzna, znakomita jakość komponentów, rewelacyjna wypraska wewnątrz pudełka. Kompletnie nie ma się do czego przyczepić!

Miodność: Tikal to świetnie działająca, bardzo sympatyczna planszówka. Proste reguły czynią ją godną uwagi propozycją w gronie gier familijnych, zaś opcjonalny wariant aukcyjny zainteresuje bardziej doświadczonych graczy. Rzecz zdecydowanie godna polecenia osobom preferującym planszowe zmagania w gronie nie przekraczającym czterech osób.

Cena: Gra nie jest tania, ale cenę z nawiązką rekompensuje jakość produktu, zarówno od strony wykonania, jak i satysfakcji płynącej z rozgrywek.





Gry planszowe i karciane



RPG

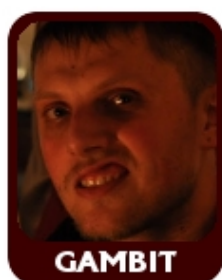
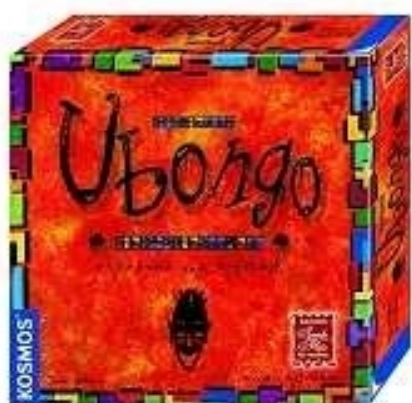
REKLAMA



www.kuzniagier.pl/sklep

Ubongo

Kiedy refleks spotyka główkowanie



Zwykle sięgam po duże gry planszowe. Najchętniej przygodowe lub strategiczne, jednak gdy człowiek ma rodzinę i stara się zaszcześcić żonę oraz dzieciom (na razie starszemu) umiłowanie do planszówek, czasem musi położyć na stół grę rodzinną. Zawsze jednak te rodzinne

produkcie, które trafiały pod moją strzechę, były namiastkami „dużych” gier. Osadnicy z Catanu, Wsiąść do Pociągu czy Hawana, pomimo prostych zasad, mają w sobie ten strategiczno-ekonomiczno-przygodowy pierwiastek. W końcu dopadło mnie jednak prawdziwie rodzinne przeznaczenie - miało ono tytuł Ubongo.

Tytuł gry nie mówi zupełnie nic o tym, co możemy znaleźć w środku. Także wierzch pudełka nie daje żadnych wskazówek, a nawet może być nieco mylą-

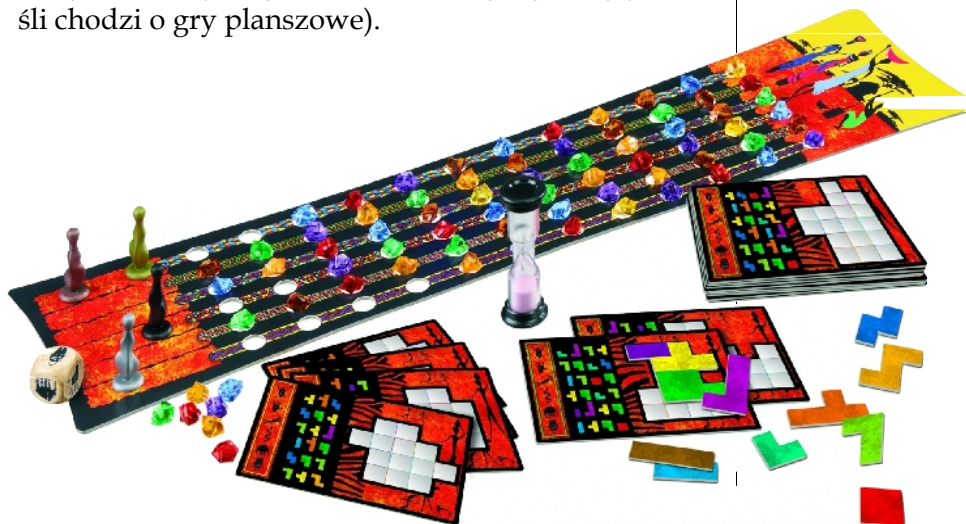
cy. Duży napis Ubongo stylizowany na afrykańską czcionkę, dwa słonie, maska i jakieś wzorki, nie zapewniają bowiem absolutnie żadnych informacji. Po otwarciu pudełka coś zaczyna świtać. W środku znajdujemy woreczek z kolorowymi kryształkami, klepsydrę, mnóstwo dwustronnych kartoników z siatkami białych kwadratów i jakimiś symbolami, dwuczęściową „planszę” z dziurkami, kostkę oraz kolorowe kartoniki o różnych, dziwnych kształtach.

Dopiero lektura instrukcji daje obraz tego, co czeka śmiałków zagłębiających się w świat Ubongo. Tutaj zresztą mam pierwsze „ale”. Ubongo jest grą niemieckojęzyczną (to znaczy instrukcja jest po niemiecku, ponieważ sama gra jest językowo całkowicie niezależna). Do gry dołączono też polską instrukcję, jednak jej wykonanie jest straszne. To po prostu przetłumaczone zasady, spisane i wydrukowane na niewielkim skrawku papieru. W porównaniu z oryginalną instrukcją, wygląda to fatalnie. Nie twierdzę, że polska wersja też musi być na kredowym papierze i w pełnym kolorze, ale jest ona na tyle zła, że dopiero ilustracje zawarte w oryginalnej instrukcji pozwalają w pełni zrozumieć zasady gry.

No, ale wróćmy do sedna sprawy. Okazuje się, że Ubongo to gra logiczna z niewielkimi elementami taktyki, wykorzystująca też nieco refleksu graczy. Ogólnie chodzi o zbieranie kolorowych kryształków. Umieszcza się je losowo w otworach planszy złożonej z dwóch części. Gracze muszą zbierać kryształki, jednak nie wygra ten, który będzie miał ich po prostu najwięcej. Kryształki mają różne kolory i pod koniec gry każdy sprawdza, ile ma kryształków w podziale na kolory. Wygrywa ten z graczy, który posiada najwięcej jednobarwnych kamyczków.

W porządku, wiecie już, że aby wygrać, trzeba zbierać kryształki, najlepiej ciągle w tym samym kolorze. Ale jak tego dokonać? To również jest proste. Plansza podzielona została na sześć torów. Każdy gracz ustawia swój pionek na czerwonym polu przed dowolnym z nich. W trakcie gry gracze mają możliwość przesuwania pionków po czerwonych polach. Gdy gracz zatrzyma pionek przed jakimś torem, może zabrać dwa najbliższe kamienie, które się na nim znajdują. Oczywiście trzeba działać szybko, aby inni gracze nie zwinęli nam potrzebnych kamyczków sprzed nosa.

Czy macie wrażenie, że opowiadam Wam o grze od końca? Słusznie. Taki był mój plan. Wiecie już jak wygrać i w jaki sposób można zbierać kamyczki z planszy. Ale jak ustalić kolejność poruszania się, bądź liczbę pól, jaką może przebyć pionek gracza? Tu dochodzimy do gwoźdźca programu - do najbardziej pokręconego rodzinnego logicznego wyzwania, jakie do tej pory widziałem (przynajmniej, jeśli chodzi o gry planszowe).



Jak już wspominałem wcześniej, w pudełku znajduje się klepsydra, kostka sześciocienna z dziwnymi symbolami i kolorowe tekturki w różnych kształtach. Jest też sporo prostokątnych kartoników, na których znajdują się symbole, takie jak na kostce, z przypisanymi do nich kształtami kolorowych tekturek oraz dziwne siatki złożone z białych kwadratów. Te właśnie tajemnicze elementy stanowią sedno zabawy.

Na początku gry każdy z jej uczestników otrzymuje dziewięć dwustronnych kartoników z siatkami i zestaw kolorowych tekturek. Przed grą należy wybrać jej „poziom trudności”. Poziomy są dwa – łatwy i trudny. Różnica między nimi leży w tym, której strony kartonika z siatką białych kwadratów będzie się używało. Na jednej stronie siatka jest mniejsza, a do symboli z kostki przypisane są trzy kolorowe kształty – tej używa się w łatwiejszym wariantcie. Na drugiej siatka jest większa,

a do symboli przypisane są cztery kształty – to wariant trudniejszy.

Kiedy gracze mają już swoje elementy i wybrano poziom trudności, każdy bierze pierwszy kartonik z siatką i kładzie go przed sobą. Następnie jeden z graczy rzuca kostką i „uruchamia” klepsydrę. Wszyscy patrzą, jaki symbol wypadł na kostce, następnie, jakie kolorowe kształty przypisane są do tego symbolu na ich „kartach”, biorą je ze swoich zasobów i usiłują ułożyć na siatce z białych kwadratów tak, aby nie zostało ani jedno wolne pole. I muszą to zrobić zanim przesypie się piasek.

Osoba, która jako pierwsza ułoży swoją łamigłówkę i zmieści się w czasie, krzyczy „Ubongo” (nadal nie wiem, co to znaczy) i ma prawo przesunąć swój pionek maksymalnie o trzy pola. Kolejna osoba może przesunąć go o dwa, następna o jedno, a ostatnia musi zostawić swój pionek tam, gdzie stoi. Każdy z graczy może wziąć dwa kamyczki z toru, przed którym się zatrzymał, o ile udało mu się rozwiązać łamigłówkę. Proste? Byłoby, gdyby nie fakt, że łamigłówki, nawet te „łatwe”, są dość trudne, zwłaszcza gdy rozwiążemy je pod presją uciekającego czasu. A czas zaczyna płynąć w momencie rzutu kostką, więc nawet zorientowanie się, jakie kształty trzeba wziąć oraz znalezienie ich w swoich zasobach zużywa cenne sekundy.

Rozgrywka jest niesamowita. Chaos, każdy się spieszy, kombinuje jak może, jednym okiem zerkając na swoją „planszę”, drugim na sypiący się w klepsydrze piasek. Trzecim, gdyby je miał, zerkalby zapewne na innych graczy i na to jak sobie radzą.

Rozgrywka jest niesamowita. Chaos, każdy się spieszy, kombinuje jak może, jednym okiem zerkając na swoją „planszę”, drugim na sypiący się w klepsydrze piasek. Trzecim, gdyby je miał, zerkalby zapewne na innych graczy i na to jak sobie radzą. Kiedy wydaje się już, że człowiek znalazł właściwe ustawienie, okazuje się, że jednak z jednej strony coś

wystaje, a z drugiej jest pusta kratka. W tym czasie ktoś krzyczy Ubongo, a my chcemy krzyknąć zupełnie co innego.

Czy gra jest frustrująca i irytująca? Tak, ale na swój przewrotnie pozytywny sposób. Chociaż w ciągu pierwszych gier dużo częściej słyhać okrzyk: „Ale tego nie da się ułożyć!”, niż owe tytułowe „Ubongo!”, to jednak wszyscy chcą grać dalej, pomimo kolejnych nieudanych prób rozwiązania łamigłówek. A już najciekawszym rozwiązaniem, które zdarzyło się podczas moich gier, było stwierdzenie: „Spróbujmy tego trudniejszego wariantu, może będzie łatwiej...”. Oczywiście łatwiej nie było, ale na pewno dużo zabawniej. Dodatkowo gra, która w zasadzie opiera się na współzawodnictwie, przeradzała się w festiwal kooperacji, gdy ten z graczy, któremu udało się ułożyć swoją zagadkę pomagał innym.

Gra jest szybka i pełna śmiechu. Na rozegranie dziewięciu rund wystarczy około dwudziestu minut i jest to naprawdę intensywnie spędzony czas. Nie ma też strachu, że szybko nauczymy się, jak układać poszczególne łamigłówki. Każda łamigłówka ma sześć różnych zestawów „klocków”, których można użyć do jej rozwiązania. W zestawie znajduje się trzydzieści sześć podwójnych plansz z zagadkami, co daje razem siedemdziesiąt dwie zagadki. Po sześć kombinacji klocków w każdej, to, o ile dobrze liczę, czterysta trzydzieści dwie kombinacje. Opanowanie ich wszystkich, zajmie więc trochę czasu.

Na koniec jeszcze dwa krótkie akapity o wykonaniu elementów gry. Trzeba powiedzieć, że szalu nie ma. Plansze z łamigłówkami są dość grube, ale zarówno one, jak i dużo cieńsze klocki służące do rozwiązywania zagadek, są strasznie podatne na przypadkowe zgięcia. A w tym przypadku, zgięcie równa się brzydkiemu „złamaniu” elementu. Niby trzeba się postarać, żeby celowo lub nawet przypadkiem zgąć któryś z elementów, ale zauważcie, że w trakcie gry ciągle trzymamy je w rękach, przekładamy i kombinujemy. Jak się człowiek spieszy, o wypadek nie trudno.

Drugą rzeczą, która mnie zastanowiła, jest ilość piasku znajdującego się w klepsydrze. W mojej było go dość mało, a gdy obejrzałem sobie ostatnio kilka zdjęć gry, ujrzałem klepsydry, w których było go, co najmniej dwa razy więcej niż w mojej. Czy to błąd w

moim egzemplarzu gry, czy może tamci gracze dosypali sobie piasku? Nie wiem, i chyba się nie dowiem. Pewien niepokój jednak pozostał.

Jak można podsumować Ubongo? To świetna gra rodzinna, która rozwija kreatywne myślenie i wyobraźnię. Przemycą też miejscami niewielkie elementy taktyczne. Jeśli potrzebujecie czegoś szybkiego, wesołego, a jednocześnie mądrego, to Ubongo może być dobrym wyborem. Choć przy jego obecnej cenie, na pewno dwa razy się zastanowicie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: W zasadzie standard, choć mogłoby być porządniej. Zwłaszcza, że kolorowe klocki są ciągle przekładane, podnoszone i „tarmoszone” w trakcie gry. Łatwo więc o ich uszkodzenie. Poza tym zauważyłem, że dwa spośród kolorów kamyczków, które zbiera się w trakcie gry, są ciężkie do rozróżnienia. Dzieciaki mogą mieć z tym problem.

Miodność: Rewelacyjna zabawa. Proste reguły, kupa śmiechu i pozytywnego stresu. Uwierzcie mi na słowo, że wszystkie łamigłówki da się ułożyć.

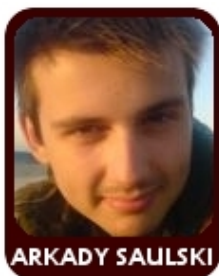
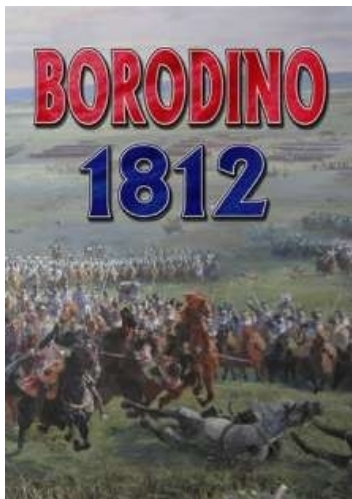
Cena: Trochę za drogo. Za sto czterdzieści złotych można kupić dwie rodzinne planszówki, które też będą bawiły i uczyły przez długi czas. Wewnątrz pudełka nie znalazłem nic, co usprawiedliwiałoby tak wygórowaną cenę.

Ubongo

 20-30 min.	 10+	
 2-4		
Wykonanie 3.0 /5	Miodność 4.0 /5	Cena 2.5 /5
139,95zł		

Borodino 1812

Dał nam przykład Bonaparte...



Oto prawdziwe wyzwanie – zrecenzować grę, która nie jest samodzielnym wydawnictwem, lecz raczej całą serią gier, złożoną z kilkudziesięciu produktów, posiadających grupę oddanych pasjonatów i będącą jednocześnie rzeczą niezwykle trudną do opanowania, jeśli chodzi o przyswojenie sobie zasad. Jeżeli jest ktoś zajmujący się grami strategicznymi i nie wie, czym jest seria Taktyka i Strategia, to znaczy, że albo nie jest prawdziwym fanem gier strategicznych, albo emocjonuje go kolejna Kaplica Space Marines, więc w Taktyce i Strategii nie znajdzie dla siebie niczego ciekawego (wręcz zapala do niej nienawiścią, uświadamiając sobie, jak prostackie są reguły gier, w które miał dotychczas przyjemność zagrać). Maksymalnie upraszczając, Taktyka i Strategia to pewien złożony program mający dostarczać zarówno rozrywki, jak i rozwijać zainteresowania historyczne. Na ten program składają się pudełkowe gry, wyposażone w uniwersalny system reguł pozwalający na rozgrywanie (z maksymalnym realizmem) rzeczywistych, historycznych

bitew, jak też własnych, hipotetycznych scenariuszy. Taktyka i Strategia to również magazyn oferujący nowe żetony i reguły oraz rozwijający naszą wiedzę historyczną. Naprawdę chwalebny to projekt, pozwalający połączyć ze sobą rozrywkę i naukę. Taktyka i Strategia to zdecydowana arystokracja wśród gier strategicznych. Jeśli grasz w Warhammera, to znaczy, że, tak jak i ja, masz zacięcie modelarskie, a przy tym lubisz strategię o pewnym poziomie realizmu (tak, powtórzę, Warhammer, gdy wyjąć z niego elementy magiczne i fantastyczne, oferuje bardzo wiernie odtworzoną wojnę schyłku średniowiecza), ale jeśli grasz w Taktykę i Strategię to zapewne jesteś doktorantem na wydziale historii, należysz do grupy rekonstrukcyjnej i prawdopodobnie rzadko bywasz na forach internetowych, ponieważ irytuje cię niekompetencja ich użytkowników.



Gdy poproszono mnie o recenzję Borodino 1812, nowego produktu z odświeżonej serii Taktyki i Strategii, nie za bardzo wiedziałem, co począć. Nigdy w Taktykę i Strategię nie grałem, wiem, że istnieje i nawet posiada kilka gier z linii średniowiecznej (zbyt małą jak dla mnie), ale trzymałem się od niej z daleka, nie mając zbyt dużo czasu na opanowywanie reguł i toczenie długich bitew. Z jakichś powodów uznano mnie jednak za osobą najbardziej kompetentną do tego zadania, więc przyjąłem wyzwanie... i przekonałem się, że jest to jedna z najcięższych do oceny gier, z jakimi miałem do czynienia. Jeśli pragniecie przekonać się dlaczego – zapraszam do lektury.

Ogniem karabinu, żelazem bagnetu

O czym traktuje Borodino 1812? O bitwie pod Borodino stoczonej przez Napoleona Bonaparte, Cesarza Francuzów oraz księcia Kutuzowa, generała rosyjskiego mającego powstrzymać marsz Napoleona na Moskwę. Wbrew uprawianej przez naszych kochanych przyjaciół i wielkich demokratów braci Rosjan propagandzie, nie było to ich zwycięstwo. Napoleon tej bitwy nie przegrał i ciężko jest znaleźć obecnie historyka, który twierdziłby inaczej (powtarzam – historyka, nie domorośłego „eksperta” od historii). Owszem, wojska cesarza poniosły straszliwe straty, atakując umocnione pozycje Rosjan przez wiele godzin, lecz Napoleona to nie powstrzymało i wkroczył do Moskwy. Kutuzow wycofał się i to na łasce Bonapartego. Obie strony poniosły straszliwe straty – była to największa rzeź kampanii rosyjskiej (większa niż późniejszy odwrót wojsk Napoleona w trakcie zimy, ponieważ, gdy mowa o Borodino, bierze się pod uwagę zajądlność starcia i liczbę poległych żołnierzy w ciągu tego jednego, konkretnego dnia). Co więcej, wojska carskie nie odzyskały po niej zdolności ofensywnej! Przecież pod Waterloo wygrał pruski żołdak i angielski *red shirt*! Rola Rosji ograniczyła się do szarpania uciekających w zimie francuzów i późniejszego udziału w Kongresie Wiedeńskim. Więc po raz kolejny, nasi bardzo bliscy i oddani przyjaciele ze wschodu tracą wielkie, rzekomo zdobyte zwycięstwo w swojej historii.

Odsuńmy jednak na bok historyczne dywagacje, bo chcecie przecież wiedzieć, jak wygląda sama gra. Borodino 1812 to niezwykle skomplikowana gra strategiczna, rozgrywana na podzielonej heksagonalnie planszy z wykorzystaniem rozmaitych żetonów, statystyk, tabel i rzutów kośćmi. Wszystko to jest niezwykle dopracowane i realistyczne aż do bólu, a przy tym tak skomplikowane, że tylko najbardziej wytrwali będą w stanie wytrzymać do końca. Czy to wada? Według mnie nie. Borodino to gra szalenie wciągająca, a gdy poznamy już jej reguły, naprawdę

słychać trzask ognia z karabinów, huk armat i tętent kawalerii. Jest przy tym niesłychanie wymagająca intelektualnie. Możecie być więc pewni, że wasze umiejętności strategiczne zostaną podczas tej potyczki sprawdzone w pełni.



Borodino to gra szalenie wciągająca, a gdy poznamy już jej reguły, naprawdę słychać trzask ognia z karabinów, huk armat i tętent kawalerii.

Trzeba jednak pamiętać, że Taktyka i Strategia to wydawnictwo skierowane do konkretnego rodzaju odbiorcy. Pierw-

szy lepszy fan gier spod szyldu FFG (do których i ja się zaliczam) może być doń wręcz zniechęcony. Ilość obliczeń, tabel, liczb i czynników, które trzeba brać pod uwagę jest tak duża, że aż odstrasza. Dlatego najlepiej, aby do gry zasiadały osoby zaznajomione już z ogólnymi regułami Taktyki i Strategii dla systemu napoleońskiego (tak, jest to zestaw zasad uniwersalnych służący do rozgrywania również i innych bitew). Przeczytajcie instrukcję, a potem w trakcie walki rozstrzygajcie sporne kwestie za pomocą zdrowego rozsądku. Pamiętajcie, Taktyka i Strategia to gry dla dżentelmenów.

Wojna to widok nieestetyczny

Gdyby była to jakakolwiek inna gra, w tym momencie otrzymałaby srogie baty od waszego ulubionego estety. Szata graficzna i wykonanie Borodino, do najlepszych bowiem nie należą. Ale jak pisałem, to gra, którą należy oceniać w trochę innych kategoriach i to właśnie mam zamiar teraz uczynić. Generalnie źle

nie jest – żetony są całkiem mocne, ale ich szata graficzna pozostawia wiele do życzenia. Jednostki oznaczone są, oprócz statystyk, prostą grafiką, a dowódcy reprodukcją z klasycznego portretu. Francuzów od Rosjan odróżniamy kolorami – Francuzi to żetony niebieskie a Rosjanie ciemnozielone (czyli tak, jak ich umundurowanie w dobie napoleońskiej). Jeśli chodzi o planszę, to są to dwie duże karty papieru z topografią terenu przedstawioną w bardzo prosty, ale czytelny sposób i tabelami do wyliczeń znajdującymi się u góry. Plansza jest bardzo mało wytrzymała i łatwa do zniszczenia. Gry z serii Taktyka i Strategia służyły również ze słabych pudełek, dlatego w nowej odsłonie wadę tę naprawiono – pudełko jest bardzo mocne i zdobione reprodukcją klasyka. Twórcy jednak tak bardzo zadbali o bezpieczeństwo elementów znajdujących się w środku, że ciężko jest je nawet otworzyć. Tak, dobrze przeczytaliście – ciężko jest otworzyć pudełko z grą.

Generalnie więc z szatą graficzną źle nie jest. Ma być ona prosta oraz funkcjonalna i to zadanie spełnia, ale nie oczekujcie, że gra będzie jakoś wyjątkowo ładnie prezentowała się na stole.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Niestety nie mogę wystawić wyższej oceny, mimo oczywistego faktu, że Borodino 1812 jest grą o zdecydowanie mało plastycznym charakterze. Szata graficzna ma być czytelna i taka też jest. Bardzo dużym minusem jest plansza – dwie kartki papieru, które bardzo łatwo porwać, zalać lub zniszczyć w inny sposób. W grze planszowej tak poważne wady samej planszy są niedopuszczalne i nie mają u mnie żadnej taryfy ulgowej. Kolejnym problemem może być zbyt wytrzymałe pudełko. Taktyka i Strategia miała dotąd bardzo słabe pudełka, więc teraz poszła w innym kierunku – są one lepsze i bardziej wytrzymałe, na tyle jednak, że ciężko wydostać z nich grę. Jeśli chodzi o żetony, są one grube i bardzo twarde, wytrzymują więc niejedną bitwę.

Miodność: Taktyka i Strategia to gry nie dla każdego. Tak jak pisałem na samym początku recenzji – jeśli chcecie spróbować Taktyki i Strategii, to jest to dobry początek, jeśli jednak nie jesteście zainteresowani, to po Borodino nie powinniście nawet sięgać. Daję minus za reguły przedstawione w mało przystępny dla nowych graczy sposób.

Cena: Typowa cena dla gier z serii Taktyka i Strategia. Czy warto ją zapłacić? Według mnie warto, choćby po to, żeby sprawdzić swoje umiejętności i posmakować prawdziwej strategii.

Finał starcia

Czy polecałbym Borodino 1812 i cały cykl Taktyki i Strategii? Zależy, komu miałbym ją polecać. Wielbielowi historii zdecydowanie tak, lecz już nie zwykłemu miłośnikowi gier planszowych. Reguły gry są zbyt skomplikowane i ciężko byłoby wam znaleźć kogoś chętnego do rozgrywki. Jeśli jednak oczekujecie produktu, który maksymalnie wyostrezy wasze militarne umiejętności – jest to jedna z gier dla Was. Polecałbym ją również ze względu na poprawę wytrzymałości elementów. Dobrze by było, gdyby jeszcze planszę wydrukowano na czymś bardziej wytrzymałym niż zwykły papier, ponieważ po kilku rozgrywkach może ona ulec kompletnemu zniszczeniu. Tak więc, jeśli chcecie spróbować czegoś innego lub czujecie się prawdziwymi twardzielami, szczerze zachęcam. A jeśli już jesteście fanami Taktyki i Strategii, no cóż – zapewne w ogóle nie czytacie tej recenzji.

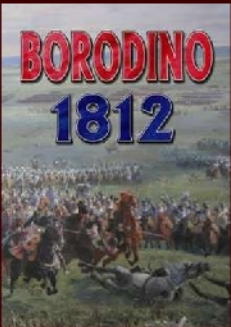


Borodino 1812

**180-240 min.**

**16+**

**2**



Wykonanie
**3.0 / 5**

Miodność
**4.0 / 5**

Cena
**3.0 / 5**
59,95zł

NOWA POLSKA GRA FABULARNA

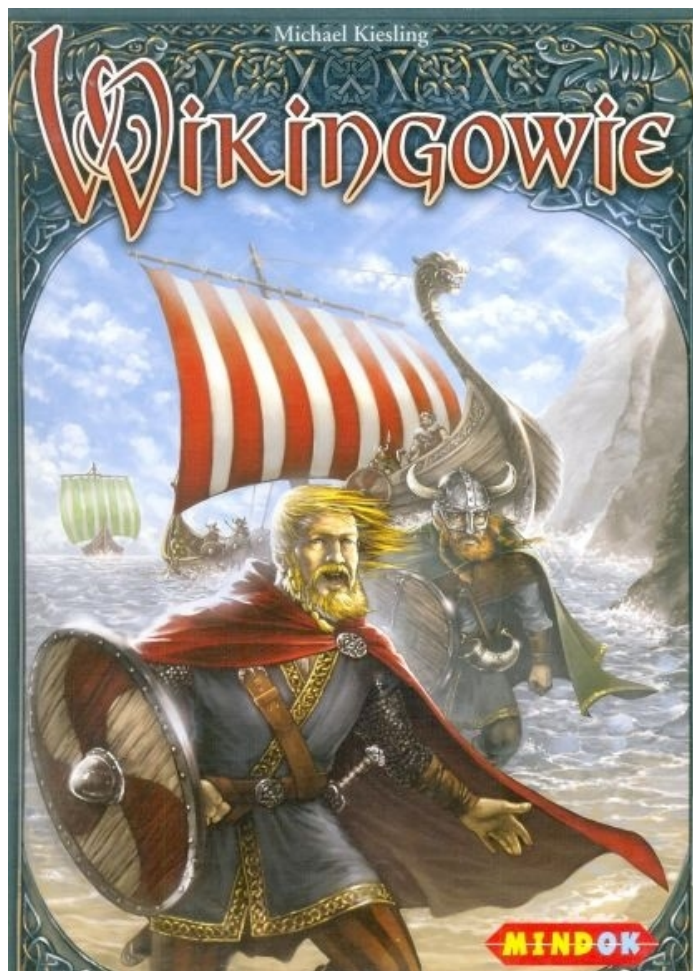
ROBOTICA



WWW.ROBOTICARPG.PL

Wikingowie

Złotem i mieczem



DARCANE

Wikingowie (w oryginale Wikinger) to wydana w 2007 roku gra przeznaczona dla od dwóch do czterech graczy i ciesząca się sporym zainteresowaniem oraz całkowicie zasłużoną renomą. Przy cenie, którą śmiało można nazwać okazijną, gwarantuje ona wyważone zasady, wysoką jakość wykonania i kilka wariantów rozgrywki, dzięki którym zabawa nie nudzi się po kilku roze-

granych partiach. Co więcej, Wikingowie łączą rozwinięte elementy strategii z nieskomplikowanymi zasadami, stając się krokiem pośrednim pomiędzy grą familijną i strategiczną.

Bezkrwawa gra o wikingach?

Wikingom często zarzuca się, że są kolejną grą, w której zasady i sama rozgrywka zostały oderwane od jej tematyki. Zamiast podbojów z toporem w ręku, zajmujemy się w niej bowiem bezkrwawym zasiedlaniem kolejnych wysp i ewentualnie ich obroną przed wrogimi statkami. Gracze nie wchodzą sobie bezpośrednio w drogę i nie atakują się nawzajem... to ma być gra o wikingach? Można czuć się nieco rozczerowanym, szczególnie po spojrzeniu na grafikę zdobiącą pudełko (swoją drogą świetną, jeżeli pominąć stereotypowe rogate hełmy). Mimo wszystko nie każdy wiking zajmował się wojaczką i łupieniem wiosek, gra prezentuje więc po prostu oryginalne podejście do tematu. Trzeba jednak przyznać, że Wikingowie stawiają przede wszystkim na mechanikę, a nie na klimat rozgrywki i zasady są tutaj podporządkowane raczej grywalności niż jakimkolwiek realiom historycznym.

Nie licząc monet, gra wygląda świetnie

Wikingom nie można zarzucić zbyt wiele pod względem wykonania. Pudełko jest solidne i posiada przegródki na poszczególne elementy, dzięki czemu zawsze panuje w nim porządek. Na uwagę zasługują przegródki na żetony, w których mieści się ich po dwanaście sztuk – dokładnie tyle, ile znajduje się w jednym stosie podczas gry. Dzięki temu, rozpoczynając zabawę, wystarczy wyjąć żetony z przegródki i gotowe stosy umieścić na planszy. Zaoszczędza to sporo czasu na przygotowania.

Sama plansza do gry jest oryginalna, składa się bowiem z ruchomych elementów. Jej najważniejszą częścią jest obracane koło, dookoła którego rozkładamy żetony i wikingów. Wszystkie ruchome ele-

menty trzymają się razem po złożeniu i nie wymagają demontażu po skończonej partii, a sama zabawa zyskuje dzięki nim powiew świeżości. Poza tym na planszy znajdują się: tor z punktacją, po którym przemieszczają się pionki oraz miejsca na żetony. W grze dwuosobowej tor jest zdecydowanie za krótki (maksymalna ilość punktów, które możemy na nim zaznaczyć to pięćdziesiąt, a gracze osiągają zwykle około sześćdziesięciu-osiemdziesięciu, zatem pionki muszą wykonywać drugie okrążenie), ale przy większej ilości graczy wystarcza on w zupełności.



Podczas gry wykorzystujemy również wspomniane już tekturowe żetony (76), monety i znacznik pierwszego gracza, drewniane figurki wikingów (78 w sześciu kolorach) i znaczniki graczy oraz małe podstawki symbolizujące ich ojczyzny. Dodatkowo w pudełku znajdziemy płócienny woreczek, instrukcję, małe karty pomocnicze i elementy do zestawu specjalnego (o którym za chwilę). Wszystko estetyczne, wytrzymałe i kolorowe... nie licząc monet, które mogłyby być trochę ładniejsze. Niby wszystko w porządku, ale wykonanie ich z tektury było chyba złym pomysłem. Warto pochwalić żetony wysp. Razem z podstawkami graczy, tworzą one unikalny dla każdej rozgrywki krajobraz wysepek, którego układanie jest frajdą samą w sobie.

Zasady mogą wydawać się trudne, ale później wszystko się wyjaśnia

Pierwsze spojrzenie na instrukcję może budzić grozę – zasad jest sporo. Zostały one jednak wytłumaczone w prosty sposób i poparte przykładami, a polskie tłumaczenie jest bez zarzutu. Wszystkie reguły można pojąć już po pierwszej rozgrywce. Świetnym ułatwieniem są też karty pomocnicze dla każdego gracza - z rozpiską najważniejszych zasad oraz symboliczne rozrysowaną kolejnością działań na dużej planszy. W efekcie już podczas pierwszej gry nie musimy zaglądać, co chwila do instrukcji i spowalniać zabawy.



W ogromnym skrócie, gra polega na kupowaniu za otrzymywane monety zestawów, na które składają się: wiking (rybak, złotnik, zwiadowca, arystokrata, wojownik lub żeglarz) i żeton wyspy lub statku. Żetony dokładamy do swojej podstawki lub innych żetonów tak, aby pasowały (tworzyły lub kontynuowały wyspę), a wikinga ustawiamy na przeznaczonym dla niego miejscu. Kupowane żetony pozwalają zmniejszyć cenę droższych, warto więc czasem poczekać, zanim kupi się upragniony zestaw. Gdy wykupimy wszystkie dostępne żetony, tura się kończy i następuje przydzielanie monet (po pierwszej, trzeciej i piątej turze) lub podliczanie punktów (po drugiej, czwartej i szóstej turze). Podczas podliczania ważne jest odpowiednie ustawienie wikingów, zgodnie z ich rolą. Musimy także uważać na statki, które mogą zagrażać naszym osadnikom, anulując zdobywane przez nich premie. Podczas podliczania możemy również transportować niepasujących wcześniej wikingów na niezajęte żetony wysp za pomocą wikingów-żeglarzy. Z kolei pod sam koniec gry następuje ostateczne podliczanie punktacji, podczas którego liczy się m.in. ilość i długość zbudowanych wysp, liczba żeglarzy itp.

Wikingowie nie są łatwą grą. Zasady pozwalają co prawda na beztróską, „lekką” rozgrywkę, ale myślący z wyprzedzeniem gracz bardzo szybko zyska dużą przewagę.

Wikingowie nie są łatwą grą. Zasady pozwalają co prawda na beztróską, „lekką” rozgrywkę, ale myślący z wyprzedzeniem gracz bardzo szybko zyska dużą przewagę. Gra wymaga nie tylko planowania, ale i zwracania uwagi na poczynania innych graczy. Czasem warto wziąć jakiś zestaw tylko po to, aby nie pozwolić na to przeciwnikom. Bardzo istotne jest także pilnowanie budżetu. Co prawda bankructwo ma tu swoje zalety (dostajemy najtańszy zestaw za darmo), ale na dłuższą metę jest... no cóż, nieopłacalne. Wikingowie dają nam możliwość wypróbowania wielu strategii na osiągnięcie zwycięstwa, gdyż bardzo dużo elementów liczy się w końcowym podliczaniu punktów - zamiast przejmować się populacją wikingów, nikt nie broni nam skoncentrować się na tworzeniu wysp czy walce z dającymi łupy statkami.

Gra wciąga, a wariant zaawansowany dodaje jeszcze jej smaczku

Zasady są odpowiednio wyważone i zbalansowane, bez względu na liczbę graczy biorących udział w rozgrywce. Gra nie stwarza wrażenia niedopracowanej, co więcej, niewiele w niej losowości. Gracze nie muszą obawiać się też losowania zestawów na po-



czątku tury, ponieważ ich złe ułożenie dotknie w podobnym stopniu każdego z nich. Gra daje zatem wiele satysfakcji z wygranej, jako że zależy ona głównie od naszych umiejętności, a nie od ślepego losu. Zdziwiła mnie w zasadzie tylko jedna zasada, przyznająca graczowi z największą ilością żeglarzy aż dziesięć punktów zwycięstwa. Moim zdaniem to zdecydowanie za dużo, dlatego postanowiłem zmniejszyć tę liczbę do siedmiu i tak gra mi się zdecydowanie lepiej.

Jakby tego wszystkiego było mało, gra posiada jeszcze wariant dla zaawansowanych graczy. Wprowadza on kilka istotnych zmian, m.in. nowe żetony, zapewniające różnorakie profity graczowi kupującemu najdroższy w danej chwili zestaw, nowe zasady odnośnie żeglarzy i możliwość licytacji o pierwszeństwo, które staje się teraz o wiele ważniejsze. Gorąco polecam ten wariant, dodaje on bowiem grze kolorów. Dodatkowe żetony stawiają nas również przed dylematem – oszczędzać, czy też wydać więcej i zyskać nowe premie? Wprowadzają także różnice w naliczaniu punktów, co czyni „wyspecjalizowanie

się” efektywniejszym. Najciekawszą zmianą jest chyba licytacja, dodająca do gry element interakcji. Zwycięstwo w niej daje kilka drobnych przywilejów. Jeżeli wykorzystamy je odpowiednio, możemy mocno uprzykrzyć życie przeciwnikom, a samemu zdobyć kilka upragnionych zestawów. Tak czy inaczej, gra zmienia się znacząco, co zapewnia zupełnie inny styl rozgrywki niż w wariantcie podstawowym. Inne gry niejednokrotnie oferują coś takiego, jako osobny i płatny dodatek!

Skoro mowa już o pieniądzach, to Wikingowie są naprawdę tanią grą. Oferując standard najlepszych gier na rynku, kosztują zaledwie czterdzieści pięć złotych, czyli niemalże dwa razy mniej od swoich odpowiedników. Taka stosunkowo niska cena może być poważnym argumentem przy wyborze gry, tym bardziej, że Wikingom niczego nie brakuje, a nawet mają oni sporo nadmiarowych, rogatych hełmów.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie Wikingów jest jak najbardziej w porządku i gra nie odstaje w żaden sposób od konkurencji. Z drugiej strony niczym szczególnym się również na jej tle nie wyróżnia (no, może poza ruchomą planszą), dlatego też ocena nie jest najwyższa.

Miodność: Może i nie jest to gra o paleniu wiosek i gromadzeniu złota (lub odwrotnie), ale nadal gra się w nią przyjemnie. Olbrzymią zaletą Wikingów są zasady: stosunkowo proste i łatwe do zrozumienia oraz oferujące przy tym całą masę możliwości. Dodatkowym atutem gry jest jej świetny wariant zaawansowany. Słowem, Wikingowie to świetnej jakości gra strategiczna, w którą da radę zagrać również cała rodzina.

Cena: Cena jest wyjątkową zaletą tej gry. Wikingowie niczym nie ustępują innym grom tych rozmiarów, a kosztują zdecydowanie mniej. Z racji ceny łatwiej wybaczyć im też drobne niedociągnięcia (pojawiające się w każdym tytule) i zdecydować się na ich zakup. Przy takim stosunku ceny do jakości ocena musi być wysoka.

Wikingowie

ok. 60 min.

10+

2-4

Wykonanie

3.5 / 5

Miodność

4.5 / 5

Cena

4.5 / 5

45,00zł

[illegible]

Zombiaki II: Atak na Moskwę

Noc najciemniejsza jest przed świtem



RAFAŁ CHOLEWA

Nadeszła noc. Na miejskim cmentarzem zaczęły snuć się złowrogie, wygłodniałe cienie. Oto z mogił powstały truposze i właśnie ruszają w miasto nasycić swój głód. Czy ludzie będą w stanie dotrzeć do świtu, który przyniesie im wybawienie? Przekonajcie się sami, bo oto Zombiaki nadchodzą ponownie, tym razem przemierzając mroczne ulice Moskwy.

Gra mieści się w kieszonkowym pudełku, które bez trudu możemy zabrać ze sobą niemalże wszędzie. Samo pudełko pod względem trwałości niewiele się zmieniło w stosunku do części pierwszej. Jest ono bardzo wątłe i po krótkim okresie użytkowania będziemy musieli je zastąpić czymś solidniejszym, na przykład deckboxem. Zupełnie inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku kart. Progres widać tutaj na każdym kroku. Otrzymujemy komplet osiemdziesięciu pięciu wytrzymałych kart, na których mimo wielu rozegranych partii i braku protektorów nie widać śladów zużycia. Ilustracje nie rzucają może na kolana, jednak są przygotowane na zdecydowanie wyższym poziomie niż w części pierwszej. Ponownie rozgrywcy towarzyszy humor zapewniany przez odpowiednie podpisy kart i wspomniane już ilustracje, które je zdobią. Jeżeli chodzi o same karty, to rozwiązania dobrze znane z poprzednich Zombiaków przeplatają się z zupełnie nowymi. Bardzo przypadły mi do gustu „Karta zastępcza” i „Siergiej”. Inspiracją pierwszej był... brak weny autora, co znalazło wyraz w odpowiednim podpisie. Druga natomiast przedstawia Zombiaka olimpijczyka, który swoją niezwykłą szybkością przyprawia ludzi o drżenie kolan. Tym razem wokół rozgrywki spróbowano zbudować pewną otoczkę fabularną. Mowa tu o tytułowym ataku na Moskwę. Trzeba przyznać, że zabieg ten się powiódł. Wschodnie motywy da się tutaj wyczuć niemalże na każdym kroku.

Nowa odsłona tej popularnej karcianki przeznaczona dla dwóch osób nie różni się zbyt wiele przebiegiem rozgrywki od swojej poprzedniczki. Mamy tu ponownie dwie strony konfliktu: prących do przodu bez względu na wszystko zombich oraz desperacko broniących się ludzi. Ci pierwsi osiągną zwycięstwo, gdy przed świtem (ostatnia karta w ich talii) uda im się sforsować ludzkie fortyfikacje, tym samym masakrując ostatnich ocalałych. Ludzie muszą natomiast powstrzymać nieumarłych do nadejścia świtu. Aby osiągnąć swoje cele, gracze będą zagrywali odpowiednie karty ze swoich talii.

W Zombiakach II zdecydowanie poprawiono balans pomiędzy stronami konfliktu. No, może z jednym wyjątkiem, ale o tym za chwilę. W pierwszej części narzekano na zbyt łatwą rozgrywkę po stronie zombich, którym znacznie częściej zdarzało się triumfować. Tym razem potencjał został wyrównany. Wpływa to pozytywnie na całość rozgrywki, czyniąc ją bardziej emocjonującą. Po kilkunastu rozegranych partiach da się zauważyć, że losy potyczki ważą się do ostatniej karty. Średnio w czterech na pięć partii gra kończy się w sytuacjach, gdy grający ludźmi nie ma już żadnych kart w talii, a prowadzący zombiaki dociąga kartę świtu, mając ostatniego przedstawiciela swojej frakcji ruch od wygranej - i odwrotnie, gdy ostatni zombiak tuż przed nadejściem świtu wdziera się na barykady a ludzie przegrywają. Podczas licznych gier, które przeprowadziłem w różnym towarzystwie, nie zauważyłem, żeby któraś ze stron odnosiła zwycięstwo częściej od drugiej, niezależnie od tego, kto nią grał. Jest to naprawdę bardzo pozytywna zmiana w stosunku do pierwowzoru. Jednak, żeby nie było tak różowo, należy zauważyć, że jest jedna karta, która ten balans psuje. Mowa tu o „ludzkiej” karcie „Amerykański Shit”, która w chwili dociągnięcia przerywa turę gracza i oddaje inicjatywę zombiakom, co w kluczowym momencie po prostu kończy grę.



Zombiakom 2, tak jak i ich poprzedniczce, przeznaczona jest raczej funkcja krótkiego przerywnika pomiędzy ambitniejszymi tytułami. Z tej roli wywiązują się jednak bardzo dobrze. Niestety gra szybko się nudzi, dlatego też po jednej, góra dwóch partiach należy ją odłożyć na bok, aby móc znowu za nią za-

tęsknić. Pomimo wyraźnej poprawy wykonania i zbalansowania frakcji, zmian wydaje się być zbyt mało, żeby zachęcać do jej zakupu posiadaczy poprzedniej edycji. Uważam, że mogą oni sobie spokojnie nowe Zombiaki odpuścić. Dla miłośników lekkiej, humorystycznej rozgrywki, którzy nie mieli jeszcze do czynienia z Zombiakami jest to pozycja godna rozważenia.



Zombiaki II: Atak na Moskwę



ok. 30 min.



8+



2



Wykonanie

3.0 /5

Miodność

3.0 /5

Cena

3.5 /5

29,99zł

Komentarz do oceny

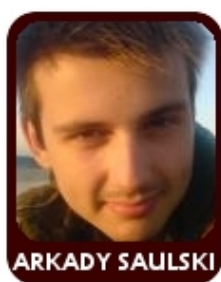
Wykonanie: Z jednej strony wytrzymałe karty i wschodni klimat, z drugiej wątle pudełko i karta „Amerykański Shit”, którą lepiej usunąć z talii, gdyż psuje cały balans rozgrywki.

Miodność: Gra jest szybka i przyjemna oraz zdecydowanie lepiej zbalansowana niż jej poprzedniczka, zwłaszcza po usunięciu karty, o której mowa wyżej. Znakomita, jako przerywnik.

Cena: W sam raz - nic dodać, nic ująć.

Kilka słów o rynku gier

Niewidzialna ręka rynku



Gdy zasiadamy do stołu, aby zagrać z przyjaciółmi w jakąś grę, nikt z nas raczej nie zastanawia się nad kwestią tego, jaki proces stoi za jej wydaniem. Co sprawiło, że siedzimy i dobrze bawimy się akurat przy tej produkcji, operującej taką właśnie mechaniką i prezentującej taki poziom wykonania? Zazwyczaj zasiadamy do gry, aby miło spędzić czas. Wielu z nas ma jednak także swoich ulubionych autorów i wydawców, tak jak mamy swoje ulubione filmy i reżyserów oraz swoje ulubione wydawnictwa i autorów. Niektóre decyzje wydawców gier mogą budzić w nas zachwyt, inne zaś sprzeciw. Często też linia wydawnicza, jaką obiera wydawnictwo przy swoich kolejnych produktach może się nam nie podobać. Skąd to się bierze, że gra, którą uwielbiamy, wyszła akurat teraz i za takie, a nie inne pieniądze lub wręcz przeciwnie: dlaczego nasz ulubiony wydawca wypuszcza grę, która według nas zepsuje jego wizerunek i nie ma prawa osiągnąć sukcesu? Odpowiadam – to nie wydawca o tym decyduje, a przynajmniej nie do końca, tylko rynek. Nie, nie będę w tym momencie angażował się w skomplikowane dywagacje na temat prawa popytu, podaży, generowania sztucznych potrzeb wśród konsumentów, sposobów budowania marki na rynku i tabel sprzedaży. Po pierwsze, dlatego, że jest to materia dość skomplikowana i można ją poznać, czytając profesjonalne opracowania. Po drugie, nie dotyczy ona branży wydawców gier planszowych, karcianych i ogółem gier „bez prądu” w takim stopniu, jak na przykład branży gier komputerowych.

W poniższym eseju pragnę opisać kilka mechanizmów rządzących rynkiem gier „stołowych” (od angielskiego: *table top gaming*). Dlaczego wydawane są takie, a nie inne gry? Jakie ryzyko ponosi wydawca, wchodząc na rynek z nową pozycją? Jak trudno utrzymać się w branży?



Pragnę tutaj zaznaczyć, szczególnie dla tych, którym spodobały się moje ostatnie wyczyny na polu recenzenckim, że poniższy artykuł nie jest w żadnym stopniu humorystyczny. Skupię się na pewnym uproszczonym podziale gatunków gier i przeanalizuję je krok po kroku – gry planszowe, gry karciane, gry fabularne i gry figurkowe, wszystkie je dla uproszczenia będę dalej nazywał mianem gier „bez prądu”. Dowiedzie się najważniejszych rzeczy o rynku wydawniczym i o jego stanie. Pozwolę sobie tutaj na odrobinę samochwalstwa i stwierdzę, że wywiady, które dotychczas przeprowadziłem z ludźmi z branży sprawiły, iż zmienił się mój sposób postrzegania rynku. W poniższym artykule pozwolę sobie zresztą wykorzystać niektóre zasłyszane opinie i powołać się na osoby z branżą gier „bez prądu” bezpośrednio lub pośrednio związane. Nie będę również wybiegał w odległą przyszłość, ani też cofał się zbyt daleko w tył, skupię się głównie na stanie obecnym, bez analizy źródeł możliwego sukcesu przyszłych tytułów, które mogą budzić naszą ciekawość.

Stan obecny i rynek

Rynek wydawniczy gier „bez prądu” najlepiej chyba porównać do rynku gier komputerowych. Gry „bez prądu” przeszły bowiem podobną drogę, co gry komputerowe, choć znajdują się, mimo zdecydowanie dłuższej historii, na trochę gorszej pozycji w

świadomości przeciętnego obywatela, niezainteresowanego tym rodzajem rozrywki. Gry komputerowe przeobraziły się z biegiem czasu w wielki biznes. Dawniej, tak jak teatr, film i komiks, były one oskarżane o całe zło tego świata, teraz jednak próżno szukać w mediach tak zdecydowanych opinii, pomimo że oskarżane o brutalność gry stały się w ciągu ostatnich piętnastu lat... jeszcze bardziej brutalne. Jednak, gdy stały się one biznesem równie dochodowym jak film, rzesze ich przeciwników musiały zamknąć się w pewnej niszy, charakteryzującej się niewielką liczbą sympatyków. Nie zmienia to jednak faktu, że gry komputerowe, poza aspektami czysto technicznymi, w tej chwili niemalże się już nie rozwijają. Jak to powiedział Bob Chipman: „twórcy gier posiadają najlepszą technologię w dziejach, pozwalającą im robić gry piękniejsze, bardziej rozbudowane i mądrzejsze niż kiedykolwiek wcześniej, jednak zamiast tego skupiają się oni tylko na tym, by w kółko odtwarzać przed naszymi oczami drugi akt z Helikoptera w ogniu.” Niech ta opinia podsumuje nam kondycję rynku gier komputerowych. Gry „bez prądu” są w trochę innej sytuacji – nikt nie oskarża ich o propagowanie przemocy (pomijając aspekt znany chyba każdemu graczowi w Magic: The Gathering – grę nagminnie oskarża się o propagowanie satanizmu), natomiast są one w świadomości tak zwanego „szarego obywatela” rozrywką dla dzieci, osób społecznych lub oderwanych od rzeczywistości frustratów. Jest to opinia tak krzywdząca i niesprawiedliwa, że nie mam nawet zamiaru z nią poważnie polemizować. Spuśćmy na nią i ludzi ją głoszących litościwą zasłonę milczenia. Mogę tylko powiedzieć, że nie ma ona żadnego pokrycia w rzeczywistości i każdy, kto odwiedził „GRAMY Gdyńskie Spotkanie z Grami Planszowymi” mógł się o tym przekonać osobiście.

Branża gier „bez prądu” zmuszona jest operować w dużo skromniejszym środowisku niż branża gier komputerowych. Każdy wie, kim jest Lara Croft, wielu kojarzy mocarnych marines z HALO, lecz niewiele osób orientuje się, o czym jest Wolsung, czy Ghost Stories to gra strategiczna, czy też kooperacyjna i czym właściwie różni się figurkowa gra bitewna od gry bitewnej bez figurek. W tym miejscu warto

również wspomnieć, że gry „bez prądu” są o wiele lepsze dla dzieci niż gry komputerowe. Przy mądrej grze planszowej dziecko może rozwijać się zarówno intelektualnie, jak i estetycznie (dzięki dobrze przygotowanej szacie graficznej), natomiast przy współczesnych grach komputerowych zapewne nauczy się, że jak strzelać to w głowę, a skakanie to tylko z rozbiegu. Mądre gry komputerowe: rozmaite strategie, gry historyczne, przygodowe lub ekonomiczne są często zbyt skomplikowane dla dzieci i wymagają zbyt wiele uwagi, aby dziecko było w stanie przy nich wytrzymać. Tymczasem miła gra z rodzicami w Animalia na pewno będzie dla dziecka czasem spędzonym pożytecznie. Nie wartościuję tu żadnej branży, stwierdzam tylko fakt. Rodzicu, czy chętniej posadysz dziecko przed którąś z wybitnych, ale trudnych gier z serii Total War, czy raczej zasiądziesz razem z nim do partyjki w Małych Powstańców?



Wiemy już więc, że gry „bez prądu” to rynek bez porównania mniejszy i gwarantujący mniejsze zyski. Podobny jest w swej istocie do rynku fantastyki z początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy to musiała się ona dopiero przebijać z getta do szerokiej świadomości społecznej. Wielu ludzi gra okazjonalnie w gry planszowe, lecz statystycznie niewielu traktuje to jako hobby. Bez względu na to, ile osób widzimy na konwentach i spotkaniach miłośników gier plan-

szowych, nie stanowią oni w ogólnej populacji, dajmy na to naszego kraju, znaczącego procentu. Dlatego wydawca, wydając grę, musi zdawać sobie sprawę, że nie przebiję się z nią do szerokich mas, o mediach i sławie poza branżą już nawet nie wspominając. Panuje tu też inna zasada – im poważniejszy temat, tym gra zainteresuje mniej osób. Nadal jednak najważniejszym słowem tego eseju będzie „zysk” lub „profit”. Pragnę tu teraz powiedzieć jedną, bardzo ważną rzecz, bez zrozumienia której nie można twierdzić, że zna się mechanizmy rynku – każdy wydawca, każdy, nawet największy pasjonat i miłośnik gier, który tworzył pierwsze autorskie egzemplarze na kartkach papieru w piwnicy chce na wydawanej grze zarobić. Bez zarobku nie wyda kolejnej gry, nie nakarmi rodziny, nie wyśle dzieci do szkoły. I nie ma w tym nic złego! Nie spotkałem się jeszcze i chyba nigdy się nie spotkam z tym, aby wydawca lub twórca stwierdził po wydaniu gry, że nie chciał na niej zarobić. Owszem, sytuacja z podręcznikami do gier fabularnych często wygląda tak, że autor napisał podręcznik, grał w niego ze znajomymi, a następnie wydał, ale wydawca tegoż też musi na podręczniku zarobić, ponieważ poniósł koszty jego wydania. Tak działa rynek, taki jest mechanizm i dopiero teraz, gdy go opisaliśmy, możemy przejść do analizy konkretnych przykładów.

Gry planszowe

Gry planszowe gwarantują umiarkowane ryzyko i umiarkowany zysk. Czy jesteśmy w stanie wymienić gry planszowe, które w ostatnim czasie osiągnęły naprawdę wysokie wyniki sprzedaży? Podam tutaj dwa przykłady: zza granicy Chaos in the Old World, zaś z Polski Stronghold. Pozostałe tytuły odnoszą sukces, albo i go nie odnoszą, zdobywają mniejszą lub większą popularność, ale zazwyczaj mieści się to w granicach ryzyka przyjętego przez wydawcę. Tymczasem Chaos in the Old World przeszedł najśmielsze oczekiwania twórców. W naszym kraju już po dwóch dniach nie sposób było zdobyć egzemplarza, a Fantasy Flight Games zmuszone było wstrzymać przekazywanie egzemplarzy gry dla recenzentów ze względu na ciągłe zapotrzebowanie rynku.

Tymczasem Stronghold był, jak dotychczas, największą polską produkcją planszową i pomimo kilku potknięć, których przy takim przedsięwzięciu nie sposób uniknąć, osiągnął zawrotny sukces, tak w kraju jak i zagranicą (wkrótce przekonamy się, jaką popularnością gra będzie cieszyła się w Stanach Zjednoczonych). Wydawca – Portal – z pewnością brał pod uwagę sukces (mamy tu znany polskim graczom świat, dobry pomysł na rozgrywkę i znanego w branży twórcę gier), ale z wpisów na blogu Ignacego Trzewiczka wynika jasno, że rozmiary sukcesu wszystkich zaskoczyły.



Nie będziemy tu mówić o tych dwóch konkretnych tytułach, lecz wychodząc od ich sukcesu, przejdziemy na pewien poziom abstrakcji.

Czego potrzeba dobrej grze planszowej? Można tu wskazać, że dobra gra planszowa to nie koniecznie ta, która odnosi kasowy sukces. Połączmy jednak, na potrzebę naszych rozważań, te dwa pojęcia. Zakładając, że jakość rozgrywki oznacza zyski, dobra gra planszowa to taka, która łączy w sobie trzy cechy – dobrą mechanikę, praktyczne wykonanie i to, że do gry chętnie się powraca. Oczywiście nie da się spełnić oczekiwań wszystkich, dlatego też najbezpieczniejszym wyborem są tzw. *party games*. Mamy w nich rywalizację i możliwość gry w wiele osób, wprowadzając zaś drobny element losowości, zyskujemy to, że rozgrywka nie będzie powtarzalna, a

to zagwarantuje, że gracze będą chcieli do niej wracać. Dodajmy do tego jeszcze praktyczną szatę graficzną (a jeśli stać nas na dobrego projektanta i grafika, może uda nam się również stworzyć i specyficzny klimat rozgrywki) oraz dobrze przemyślaną mechanikę, bez błędów, nieskomplikowaną i jasną a sukces mamy w kieszeni. Łatwo powiedzieć, bardzo trudno zrobić. Często zdarza się, że w grze z trzech wymienionych elementów (powtórzę: mechanika, wykonanie, grywalność) działają dobrze tylko dwa – wtedy gra raczej nie odniesie sukcesu. Jeśli działa tylko jeden (na przykład piękne wykonanie, marna grywalność i tragiczne zasady) gra będzie klapą i możemy spodziewać się strat. Gdy nie działa żaden z elementów, a mimo to gra została wydana, mamy do czynienia z cudem i dowodem na istnienie Boga.

Istotna jest również kwestia realiów, w jakich chcemy umieścić naszą grę – gra na podstawie bestsellerowej książki daje znacznie większe szanse na finansowy sukces, nawet jeśli nie jest najlepsza. Również przenoszenie gry komputerowej na grunt gier planszowych może być dobrym pomysłem, jednak czai się tutaj pewna pułapka – niekoniecznie może nam się udać zachęcić do jej kupna miłośników komputerowego pierwowzoru. Po co mają mieć oni grę planszową skoro grają już w to samo, tylko że na komputerze? Z tej pułapki ciekawie wyszedł Blizzard i Fantasy Flight Games, które wzajemnie promują swoje gry – przykładowo podczas Worldwide Invitational w Paryżu w zestawie upominków rozdawanych uczestnikom, można było znaleźć unikatową planetę do planszowego StarCrafta.

Trzeba też brać pod uwagę rynek, na który wypuszczamy produkt. Europa i Stany Zjednoczone różnią się od siebie w sposób bardzo znaczący, jeśli chodzi o preferencje graczy. W Stanach nabywca przymknie oko na dużą dozę losowości, jeśli tylko gra będzie charakteryzowała się szybkim tempem oraz ładną i klimatyczną szatą graficzną. Z kolei w Europie (tu specyfika tzw. eurogier) gra będzie w stanie zyskać uznanie nawet z bardzo brzydką szatą graficzną, jeśli w zamian zaoferuje nabywcom ciekawą mechanikę i pobudzającą do myślenia rozgrywkę.

Dochodzimy tu do ostatniego problemu, to jest do wykonania gry. Niesie ono ze sobą największe koszty – produkcja żetonów, planszy, instrukcji, często też kostek lub arcydrogich figurek pożera najwięcej budżetu, który wydawca przeznacza na wydanie gry. Ze znanych mi wydawnictw zagranicznych chyba tylko Fantasy Flight Games nie oszczędza na projektantach szat graficznych, produkcji żetonów i rzeźbiarzach figurek. Ale jest to wielka firma o ugruntowanej pozycji na rynku, która może sobie pozwolić nawet na zawieszenie produkcji pewnych gier lub na anulowanie całego projektu (figurki poszukiwaczy do Arkham Horror – anulowane pomimo pozytywnego odzewu ze strony miłośników gry). Mimo to nawet FFG rzadko pozwala sobie na wydanie gry poza standardowym formatem i tytuły takie jak StarCraft czy Horus Heresy są wielkimi wydarzeniami. Tu właśnie dochodzimy do *clue* naszych rozważań – ceny, jaką gotów jest zapłacić nabywca za grę. O ile na zachodzie i w Stanach gry są dla przeciętnego gracza o wiele tańsze niż dla Polaka (proszę policzyć w relacji jeden do jednego złotych, dolary i euro w zarobkach Polaków oraz obywateli państw zachodnich, a następnie porównać, ile gier może kupić za swoją pensję Polak, a ile na przykład Niemiec albo Amerykanin; ostrzegam – nie będzie to pocieszające), o tyle nawet tam wydawcy muszą liczyć się z zawartością portfeli graczy. W Polsce naprawdę mało kto wyda na grę 260 złotych, chyba że jest wyjątkowym fanem świata, w którym umiejscowiono rozgrywkę, albo posiada naprawdę duże dochody. Cena jest więc ważna, co nie znaczy, że wydawcy nie stosują dość niecznych sztuczek, aby ją podwyższyć. Dodawanie do gier różnych gadżetów, jak na przykład skórzane woreczki na kostki albo kilka kart ze skrótem zasad to częsta praktyka. Nie należy z tym jednak przesadzać, ponieważ możemy ponieść nie tylko straty finansowe, ale stracić również zaufanie klientów.

Gry planszowe są więc produktem, w którym trzeba potrafić odnaleźć złoty środek pomiędzy chęcią zarobku i wydaniem popularnego produktu, a zyskaniem sympatii nabywców, co może opłacić się przy wydaniu kolejnych gier.

Gry karciane

Gry karciane są już zabawą dla poważnych graczy na rynku – karcianki kolekcjonerskie to ogromne ryzyko, ale jeśli pomysł zyska popularność, gwarantują one ogromne zyski. Zyski tak duże, że możemy przez kolejne lata podejmować błędne decyzje i wcale nie odczuć ich finansowych skutków. Zostawmy karcianki niekolekcjonerskie i przejdźmy od razu do produktów kolekcjonerskich.

Gry karciane nie wydają się zbyt kosztownym przedsięwzięciem – ot, wziąć papier, wydrukować karty, wymyśleć mechanikę, złapać paru artystów, którzy tanio machną nam ilustracje... nic bardziej mylnego. Nate French z Fantasy Flight Games opisywał ryzyko, jakie niosło ze sobą wejście na rynek A Game of Thrones CCG. Niby pomysł był dobry – karcianka na podstawie świetnego cyklu powieści, mnóstwo bohaterów, więc nie trzeba za dużo wymyślać, idealne realia i jaskrawo różniące się od siebie frakcje. Projekt długo się rozpędzał, ale tak naprawdę FFG złapało z nim wiatru w żagle dopiero po dwóch latach. Jaki jest problem z karciankami? Ano taki, że na rynku niepodzielnie panuje i będzie panował Magic: The Gathering, a każda gra karciana musi przetrwać z nim konfrontację.

Na początku napisałem, że koszty wydania karcianki nie wydają się zbyt wysokie, jednak jest to tylko po części prawda. Kiedyś, jeszcze piętnaście lat temu, gra karciana nie musiała oszalać wspaniałymi grafikami. Wystarczał czytelny, kolorowy rysunek. Pierwsze edycje Magica takie właśnie były – prosta szata graficzna, estetyczne, ale nie wybitne grafiki. Z biegiem czasu tworzenie gry karcianej stało się jednak prawdziwą sztuką. Grafiki w kolejnych edycjach Magica to arcydzieła i artyści tworzący owe arcydzieła żądają, słusznie zresztą, wysokich wynagrodzeń. Nie oszukujmy się – grafika na kartach jest tak samo ważna, jak reguły i grywalność, ponieważ gdyby tak nie było, wydawcy wypuszczaliby gry bez obrazków. Ilu z was kupuje nowe do-

datki do swoich ulubionych karcianek tylko po to, aby kolekcjonować grafiki, choć same karty nie są wam potrzebne? To właśnie estetyka, obcowanie z tą sztuką w małym okienku jest kluczem do serca fanów. Nie rozumieli tego twórcy karcianego Thorgalla, w którym świetny pomysł na rozgrywkę został pograżony wyborem złych grafik – miast późniejszych, wybrano te z samego początku serii, a nie oszukujmy się, nie należały one do najlepszych. Tak więc, wchodząc na rynek z grą karcianą, musimy mieć dobre portfolio grafików, ponieważ w innym przypadku po prostu przegramy. Testem na popularność karcianki jest to czy zna ją osoba pasjonująca się innym typem gier. Z pewnością przeciętny planszówkowy gracz rozpozna Magica, World of Warcraft i być może The Spoils, ale reszta raczej nie będzie mu już znana.



Oczywiście należy tu również pamiętać o pewnych ruchach, które widzimy przy zmianach formatu wydawniczego karcianek, tj. przy odchodzeniu od klasycznej karcianki z kupowaniem losowych boostów (CCG). Fantasy Flight Games promuje ostatnimi czasy nowy format - Living Card Game i odnosi z nim sukcesy. Może nie obali w ten sposób hegemonii Magica, ale już teraz da się zauważyć, że część graczy jest zmęczona klasycznym formatem CCG. Core Sety do trzech gier LCG z Fantasy Flight Games pozwalają na swobodną grę, nawet jeśli nie

chcemy dokupywać kolejnych dodatków. Moim zdaniem są to zmiany, które będą miały daleko idące konsekwencje dla tego segmentu rynku.

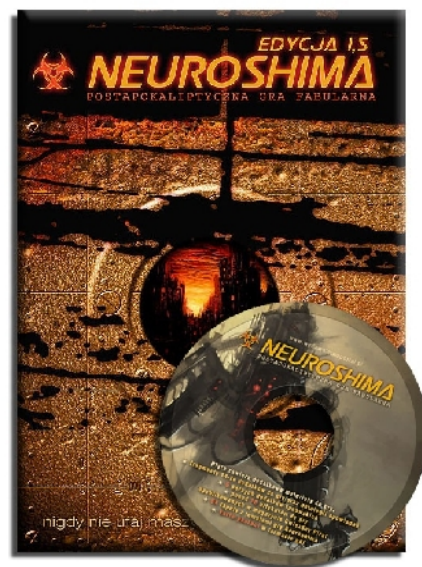
Karcianki powstają i upadają. Niektóre mają fanów, inne popadają w zapomnienie. Wejść z kolekcjonerską karcianką na współczesny rynek i odnieść sukces, to jak przepłynąć w pław kanał La Manche – nie jest to niemożliwe, ale bardzo trudne i wymaga nie-spotykanego wysiłku oraz determinacji. Pokazują to próby stworzenia polskiej gry karcianej. Jak dotychczas udało się to tylko Veto, głównie dzięki nośnej tematyce i synergii z literaturą (proszę wskazać grającego w Veto, który nigdy nie słyszał o Jacku Komudzie lub Henryku Sienkiewiczu), jednak jest to w zasadzie wyjątek potwierdzający regułę.

Gry fabularne

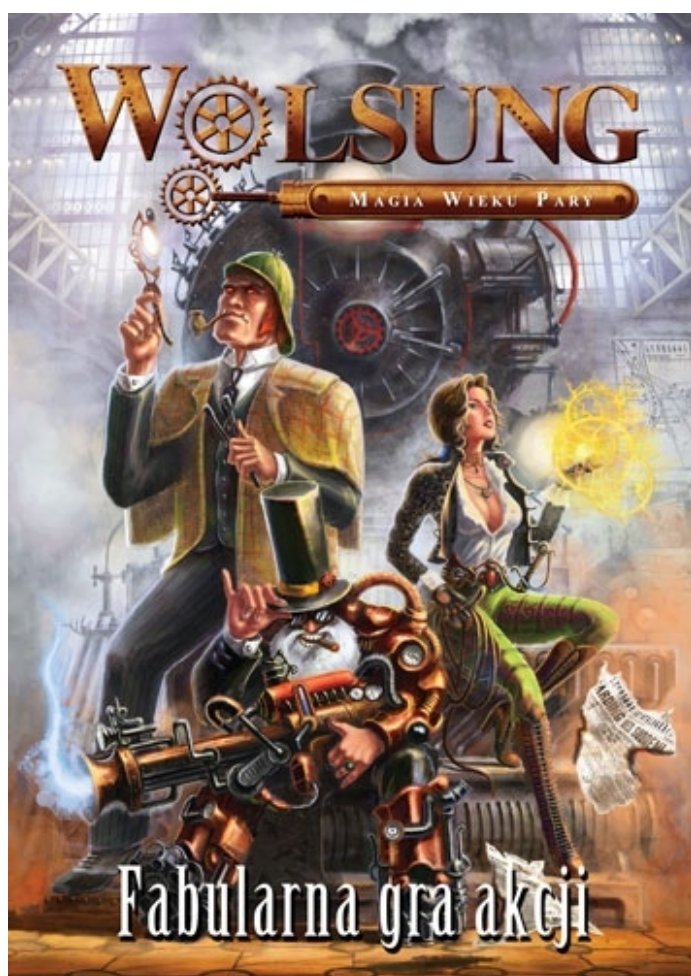
Tutaj mamy stosunkowo jasną sytuację. Potrzebujemy autora, lub kilku autorów, pomysłu i czasu na jego realizację. Jeśli podręcznik zyska popularność to świetnie, możemy zacząć tworzyć dodatki. Jeśli nie, no cóż, wydawca ponosi straty jak po wydaniu marnej książki. Co jest źródłem sukcesu w branży gier fabularnych nie będę tu roztrząsał. Warto przyjrzeć się natomiast naszemu rynkowi i zobaczyć, co jest na nim popularne, a co nie i wyciągnąć z tego odpowiednie wnioski.

Jakie mamy obecnie popularne polskie systemy? Bez wątplenia Neuroshimę – złote dziecko Portalu i żyłą złotą dla tego wydawnictwa. NS jest jak autorka pisząca wyjątkowo poczytne romanse – nawet jeśli ich poziom diametralnie się obniży to nic, ponieważ fanki i tak wybaczą, mając nadzieję, że w kolejnym tomie będzie lepiej. I taka jest właśnie specyfika tego systemu – balansuje on od dodatków świetnych i potrzebnych, po totalne gnioty, których zakup oznacza stratę pieniędzy. Nie przesądza to jednak o popularności Neuroshimy – gracze nadal kupują do niej dodatki. Portalowi udało się stworzyć też ogromną społeczność internetową i to również jest jednym ze źródeł sukcesu. NS wpadło w niszę, któ-

rej nikt dotychczas nie wykorzystał (MAG z wydaniem Deadlands – Hell on Earth nie zyskał sympatii polskich miłośników postapokalipsy, zadziałały tu bowiem proste różnice kulturowe) i teraz żaden inny system w podobnym klimacie nie miałby już raczej szans. Na drugim biegunie znajduje się Monastyr – system pod wieloma względami świetny, który okazał się jednak ogromnym zawodem dla Portalu. Zadziałało tu to samo zjawisko, co w przypadku NS tylko w drugą stronę. Portal próbował wejść Monastyrem w niszę, która była już od dawna zajęta – od wielu lat na polskim rynku popularny jest bowiem Warhammer. Obecnie wydawnictwo chce wejść w niszę Młotka nową edycją gry, ale nie przewiduję tutaj większego sukcesu. Źródłem problemu nie jest rzekomo słaba mechanika walki czy prezentacja reguł, ale ogólny zamysł systemu – mówiąc kolokwialnie, Monastyr chce wejść do wanny, w której ktoś już leży. Ponadto system ten jest jednak w pewnym sensie dość trudny do prowadzenia i odgrywania, a duży ciężar gatunkowy nienajlepiej się sprzedaje. Depresyjna Jesienna Gawęda może się podobać w przerwie pomiędzy walkami z Chaosem w Warhammerze, ale granie w system, w którym jest głównym założeniem fabularnym może być dla wielu osób po prostu męczące, a mało jest Mistrzów Gry potrafiących ze światem Dominium zrobić coś nader oryginalnego.



Innym systemem, który może odnieść sukces rynkowy jest Wolsung. Znowu działa tu prawo nisz – steampunk nie był dotychczas zbyt popularny na naszym rynku wydawniczym, głównie dlatego, że jest to gatunek w Polsce słabo znany. Lucek i Garnek stworzyli grę będącą steampunkiem w pigułce i ta pigułka może być bardzo popularna wśród graczy pragnących spróbować czegoś nowego. Moje zaciekawienie budzi też nadchodząca Robotica – Rafał Olszak porwał się na trudny temat odhumanizowanego science-fiction i przekonamy się czy jego pomysł się spodoba. Bez wątpienia będzie to jednak sukces artystyczny – z tego, co miałem okazję już widzieć, Robotica będzie najładniej wydany polskim podręcznikiem na rynku od czasów Monastynu i Klanarchii.



Celowo nie rozpisywałem się dłużej o Klanarchii, ponieważ system ten okazał się niestety marketingową wyduszką. Kontynuując wcześniejszą metaforę – Klanarchia nie była pewna, do jakiej wanny pragnie wejść i pomyślała, że uda jej się wskoczyć do wszystkich jednocześnie. Pomysł spalił na panewce i po krótkim czasie spędzonym na liście bestsellerów, Klanarchia zniknęła w odmętach sklepowych magazynów.

Skupiłem się na polskim rynku, ponieważ w pewien sposób ogniskuje on prawa rządzące sprzedażą gier fabularnych. Sytuacja zagraniczna jest bardzo pogmatwana i jej analiza zajęłaby zapewne drugie tyle, co ten artykuł. Warto jednak przyglądać się ilości wydawanych systemów i wynikom ich sprzedaży.

Gry figurkowe

Warhammer, Warhammer 40k i jeszcze raz Games Workshop. Odkąd w segmencie bitewnych gier figurkowych dominuje ta brytyjska firma, wypuszczenie pozycji, która miałaby szansę osiągnąć przynajmniej podobny sukces marketingowy jest po prostu niemożliwe. Po stronie GW (oraz Forge Worlds) znajduje się nie tylko tradycja, ale też i marka. Firma ta naprawdę produkuje, jak głosi jej hasło reklamowe, „najlepszych plastikowych żołnierzy na świecie”, a odkąd odkryła w swoich klientach żylkę modelarską, wygryzienie jej z rynku, a przynajmniej konkurowanie na równych zasadach, stało się wręcz niemożliwe. Powtarza się tu sytuacja z Magic: The Gathering, lecz w tym przypadku dochodzi jeszcze kwestia bardzo wysokich kosztów produkcji. Dlatego wielu wydawców postanawia zmienić taktykę. Najbardziej jaskrawym przykładem jest tutaj FFG ze swoją propozycją odnowionej formuły dla gry Mutant Chronicles. Dawniej MC miał być konkurentem dla Warhammera 40k, ale poległo na tym polu sromotnie (nikt nie chciał kupować Warhammera *bis*, który dodatkowo posiadał figurki o wiele słabszej jakości). Później FFG przejęło markę i zmieniło zamierzenia – figurki miały być od razu pomalowane, a skala konfliktu przesunięta na zmagania taktyczne małych oddziałów, które nabywałoby się w bliste-

rach po trzy figurki. Pomysł świetny, jednak gra nie odnosi chyba zamierzonego sukcesu. Niewiele słysząc o większych rozszerzeniach i można zauważyć pewien zastój oraz brak pomysłu na przyszłość projektu. Jeśli chodzi o pozostałe figurkowe gry bitewne, działa tu podobny mechanizm, jak przy popularności karcianek – zapytajcie gracza gier fabularnych lub planszowych, jakie zna figurkowe gry bitewne oprócz Warhammerów i Lord of the Rings. Raczej nie wskaże on żadnej innej produkcji.



Jeśli chodzi o polski rynek, to widzimy, że Portal stara się zaatakować ryzykownym pomysłem – zapowiedziana Neuroshima Tactics ma być figurkową grą taktyczną. Mamy także grę bitewną Ogniem i Mieczem, jednak jej figurki są dość marnej jakości, a sama gra jest popularna raczej w wąskim gronie entuzjastów.

Podsumowanie

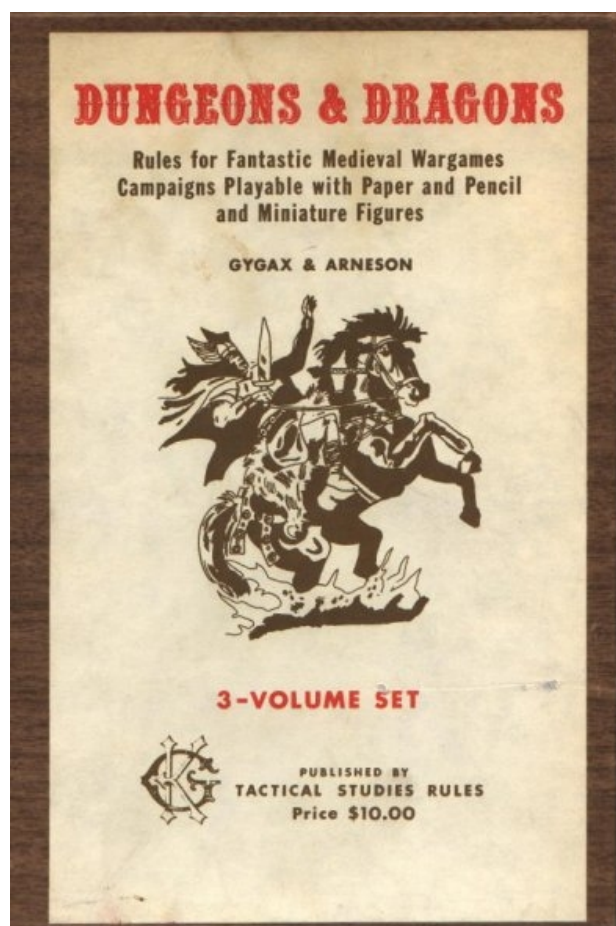
Doskonale zdaję sobie sprawę, że dotknąłem zaledwie powierzchni problemu. Analiza całego rynku zajęłaby jeszcze wiele stron – ja starałem się wskazać tylko na podstawowe założenia. To trochę tak, jak z mechanizmem składającym się z trzech bardzo dużych kół zębatach i otaczających je kilkunastu o wiele mniejszych – wskazałem i opisałem te trzy duże koła, ale pozostałe też działają i warto się im przyglądać.

Pamiętajmy też o wyjątkach i precedensach – niekiedy zdarza się, że gra odnosi sukces, choć nie miała na niego najmniejszych szans, lub wręcz przeciwnie – kasowy pewniak okazuje się niewypałem lub porażką. Nie zmienia to jednak ogólnych mechanizmów działania rynku. Każdy wydawca, czy to przyznaje, czy też nie, przed zapowiedzią nowego produktu przeprowadza pewne badania marketingowe. W dobie Internetu i ogólnodostępnych for fanowskich mamy bowiem szansę poznać, jakim zainteresowaniem cieszyłby się produkt. Bywa to jednak pułapką. Gdy FFG wystartowało z projektem gry planszowej Gears of War, z ich badań jasno wynikało, że pomysł ten musi odnieść rynkowy sukces. Tymczasem czas mijał, a projekt nie mógł wyjść z fazy pokazów i zapowiedzi. W końcu okazało się, że gracze są zainteresowani grą w świecie Gears of War, lecz nie w takiej formie, w jakiej widzieli ją twórcy. W tej chwili prace nad Gears of War tymczasowo stanęły, choć oficjalnie FFG nie anulowało projektu.

Mam nadzieję, że choć trochę udało mi się zmienić Wasze postrzeganie rynku gier i ukazać podstawy jego funkcjonowania. Gry „bez prądu” mogą być rozrywką, hobby lub pasją, ale są też przede wszystkim biznesem i nie ma w tym niczego złego. Zrozumienie tego stanu rzeczy może sprawić, że inaczej popatrzycie na kolejne decyzje swoich ulubionych wydawnictw. A rynek gier rozwija się tak dynamicznie, że na pewno będzie, co obserwować.



Historia gry Dungeons&Dragons Pierwszy loch i pierwszy smok



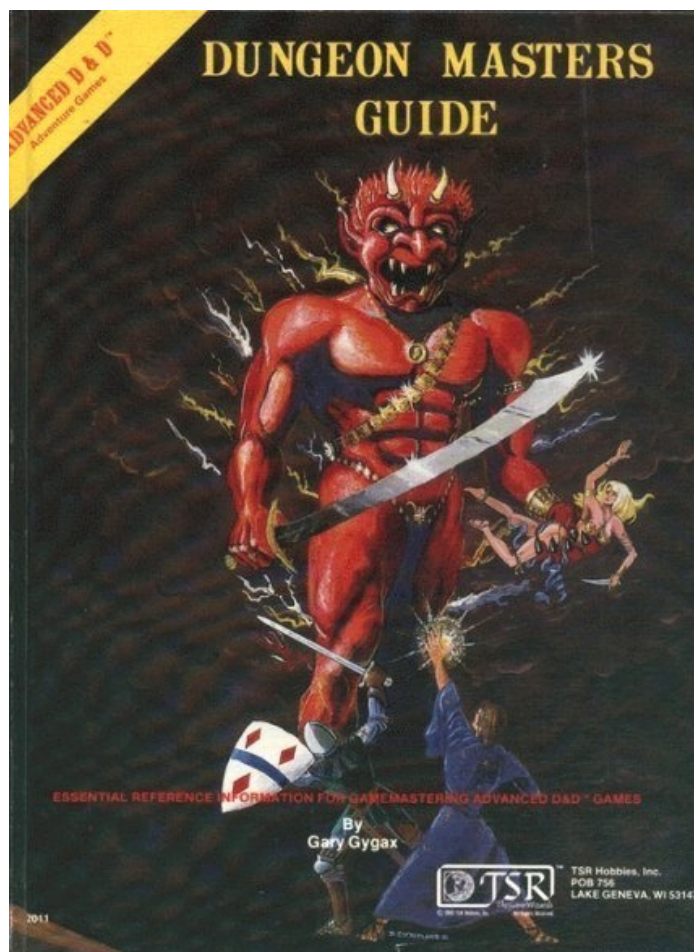
RAFAŁ CHOLEWA

Dzisiaj przeniesiemy się w odległe lata sześćdziesiąte. Były to mroczne czasy, w których nieznane jeszcze były, jakże popularne obecnie, gry fabularne. Pośród tej szarej rzeczywistości narodził się pomysł, który miał już na zawsze zmienić oblicze planszówkowego świata, dzieląc go

na dwie części. Zapraszam Was do poznania początków jednego z najpopularniejszych systemów RPG – Dungeons & Dragons. Cofniemy się do czasów, które pamiętają jedynie najstarsi gracze gier fabularnych. Jednocześnie chciałbym zaznaczyć, że ze względu na obszerność tematu, swoją uwagę poświęcam przede wszystkim wydarzeniom odleglejszym, których większość z czytelników nie pamięta lub pamiętać nie może.

Był rok 1966, gdy niejaki Gary Gygax, wraz z licznymi fanami gier wojennych, powołał do życia International Federation of Wargames. Jak sugeruje już sama nazwa, w kręgu zainteresowań nowo powstałej federacji znajdowały się strategiczne gry wojenne, jednak z biegiem czasu pomysły jej członków zaczęły wykraczać poza zmagania wielkich armii. Owoce wielu burz mózgów była gra Chainmail, która powstała we współpracy Gary'ego Gygaxa z Jeffem Perrenem. Ten tajemniczy produkt mało miał wspólnego ze współczesnymi grami fabularnymi, jednak pozwolił graczom na wykorzystywanie swojej wyobraźni przy tworzeniu nowych scenariuszy. Oddanie w ich ręce części władzy z zakresu kreowania rozgrywki było motorem napędowym postępu, który miał dopiero nadejść. W owych czasach popularność zaczął zdobywać system rozgrywki zwany „play by mail”. Polegał on na wykorzystaniu poczty do komunikacji pomiędzy graczami, którzy uczestniczyli w kampanii. Zaczęto zauważać, że prowadzenie losów jednej postaci może być o wiele bardziej intrygujące, niż władcze rozporządzanie całym królestwem. Nic więc dziwnego, że dość szybko Gary rozpoczął prace nad dodatkiem do Chainmail. Równocześnie niejaki David Arneson podjął się stworzenia własnego scenariusza, który opowiadał o grupie bohaterów próbujących wślizgnąć się do obleganego miasta w celu otworzenia bramy, umożliwiając tym samym jego zdobycie. W środku okazywało się jednak, że jest ono pełne straszliwych bestii, czyhających na życie śmiałków. Scenariusz ten został zaprezentowany na czwartej edycji GenConu, podczas której obaj panowie mieli okazję się poznać. Gary wraz z Davidem nadawali na tych samych falach - popchnęło ich to do wspólnego wysiłku nad projektem The Fantasy Game, który miał okazać się czymś, czego jeszcze w owych czasach nie znano. Projekt ten zakładał stopniowy rozwój prowadzo-

nych przez graczy postaci za pomocą punktów doświadczenia. Dzięki temu zyskiwały one kolejne poziomy i stały się w ten sposób coraz potężniejsze. Niestety, jak to w życiu bywa, na drodze pomysłu pojawiły się problemy. The Fantasy Game spotkało się z chłodnym przyjęciem ze strony wydawców, którzy nie byli przekonani do gry, która nie miała z góry ustalonego zakończenia, ani nie określała zasad zwycięstwa.



Na szczęście Gary Gygax nie porzucił swojego pomysłu i w 1973 roku, wraz z Donem Kayem, założył wydawnictwo Tactical Studies Rules (TSR), którego przeznaczeniem była realizacja marzenia. Postanowiono też zmienić nazwę gry, ponieważ tytuł The Fantasy Game uznano za zbyt infantylny. Z pomocą przyszła tu żona Gary'ego, Mary, której propozycja najbardziej przypadła wszystkim do gustu - mowa tu właśnie o nazwie Dungeons & Dragons. Po prezentacji Lochów i Smoków na konwencji EasterCon,

gdzie zostały one przyjęte z wielkim entuzjazmem, przyszła pora na kolejny krok. Tak oto na początku 1974 roku ukazała się pierwsza edycja tej legendarnej serii. W jej skład wchodziły trzy podręczniki: Men and Magic (Ludzie i magia), Monsters and Treasures (Potwory i skarby) oraz Wilderness & Dungeon Adventures (Przygody w lochach i dziczy). Do dyspozycji grających oddano trzy klasy postaci: Fighting Man (Wojownik), Magic User (Czarodziej) i Cleric (Kapłan) oraz cztery rasy: człowieka, krasnoluda, elfa i hobbita. W związku z zarzutami o plagiat podniesionymi przez bractwo tolkienowskie, ten ostatni został przemianowany na niziołka. Jako ciekawostkę dodam, że magia została oparta na rozwiązaniach zaczerpniętych z książek Jacka Vance'a. To właśnie on wymyślił, że magowie musieli medytować po użyciu zaklęć, aby odzyskać swoje siły magiczne. Ówczesne rozwiązania, pomimo że proste, dawały niewyobrażalne wręcz możliwości, dzisiaj jednak większość z nich kwitujemy serdecznym uśmiechem. Przykładowo nie zdobywano wtedy poziomów w obrębie danej klasy, a... rasy. Tak, to nie żart - w pierwszej edycji D&D zdobywano poziomy w byciu na przykład krasnoludem.

Chciałbym również przypomnieć, że to właśnie przy okazji tej edycji pojawił się jeden z najpopularniejszych scenariuszy - Temple of Elemental Evil (Świątynia Pierwotnego Zła), który młodszym graczom kojarzy się zapewne jedynie z nieudaną konwersją w postaci gry komputerowej. Sukces, jaki odniosła pierwsza edycja Dungeons & Dragons, zmobilizował jej twórców do dalszych prac. Nie trzeba było długo czekać na ich efekty. W końcu w życie weszła koncepcja określania charakterów postaci, która oparta była na twórczości Michaela Moorcocka oraz Paula Andersona. Według nich wszechświat podzielony jest pomiędzy trzy siły: Law (Prawo), Chaos (Chaos) i Neutrality (Neutralność). Z czasem prawo zostało zastąpione dobrem, a chaos złem i tak już zostało.

Seria rozkwitała w najlepsze. Co chwile wydawano nowe podręczniki. Greyhawk przyniósł nową klasę postaci - był nią złodziej. Ponadto zawierał masę wskazówek od autorów, jak prowadzić sesji, które płynęły wprost z ich doświadczenia. Blackmoor oraz Eldritch Wizardry udostępniły odpowiednio klasę

mnicha i zabójcy oraz druida i psionika. Ponadto pierwszy z nich zawierał moduł zatytułowany Świątynia Ropuchy (Temple of the Frog). Kolejnym podręcznikiem był *Gods, Demigods and Heroes*, który, jak sama nazwa wskazuje, przyjął postać kompendium wiedzy na temat sił wyższych, mogących ingerować w przygody. Sielanka nie mogła trwać jednak wiecznie. W końcu przyszedł rok 1975, a wraz z nim pojawiły się problemy. Gary Gygax i David Arneson podjęli decyzję o zakończeniu swojej współpracy, a Don Kaye zmarł na zawał serca. Małżeństwo Gygaxów zmuszone było podjąć trudną decyzję o rozwiązaniu spółki, nie rezygnując jednak ze swojego dzieła, które zaczęło ukazywać się pod szyldem TSR Hobbies Inc.

D&D szybko się rozrastało. Tempo było tak duże, że jego autorzy nie byli w stanie do końca nad nim zapanować. W serię wdał się chaos, ponieważ kluczowe informacje porozrzucane były po wielu podręcznikach. Zmusiło to twórców do podjęcia decyzji o przygotowaniu kolejnej edycji, nie opatrzonej jej jednak cyferką dwa, lecz wzbogacono nazwę o przymiotnik „advanced”. W edycji tej postanowiono pogrupować zasady odpowiadające poszczególnym zagadnieniom i wydać je w postaci zwartych kodyfikacji, poświęconych określonym kwestiom. Oczywiście całość znacznie poszerzono o nowe pomysły. Najprostszym ich przejawem było wzbogacenie listy klas postaci o paladyna, tropiciela, kleryka i barda. Pierwszy podręcznik ukazał się w 1977 roku pod nazwą *Advanced Dungeons & Dragons: Monstrous Manual*. Rok później wyszedł *Player's Handbook*, a w 1979 roku *Master Guide*. Tym samym seria D&D przybrała strategię wydawniczą stosowaną do dzisiaj. Wydanie drugiej edycji nie wiązało się jednak z zamknięciem pierwszej - ukazywały się one równolegle. Jediną różnicą było dodanie do pierwotnego przymiotnika „basic”.

Sukces drugiej edycji wiązał się z wydawaniem coraz to nowszych podręczników. Zainteresowanie Lochami i Smokami było tak ogromne, że pokuszono się nawet o przygotowanie serialu animowanego, bazującego na serii (wszedł na ekrany w 1983 roku). Opowiadał on o grupie dzieci przeniesionych do fantastycznego świata, w którym stały się one praw-

dziwymi bohaterami. Niezwykłym pomysłem było wprowadzenie do fabuły serialu Mistrza Gry, który niejednokrotnie spotykał drużynę podczas jej przygód.



Lata 80. to okres poświęcony przede wszystkim kreacji różnych *settingów* do AD&D. Pierwszym z nich był *Greyhawk*, do którego wydany został podręcznik *World of Greyhawk*. To właśnie wtedy w uniwersum tym zaczęli pojawiać się jego osławieni bohaterowie, tacy jak: Mordekainen, Rary, Bigby, Tenser, Otiluke i Nystul. Następny był *Dragonlance*, zapraszający graczy na Krynn, gdzie główne wyzwania stanowiły oczywiście smoki. Jednak chyba najpopularniejszym *settingiem* jest do dzisiaj *Forgotten Realms*, który ukazał się w roku 1987. Jego główną zaletą była uniwersalność. W świecie Torilu odnaleźć mogli się zarówno wojownicy, ograniczający się do machania mieczem lub toporem, jak i ci, dla których najskuteczniejszym orężem było słowo. Warto również wspomnieć o świecie *Al-Quadim*, który opierał się na tych samych zasadach, co *Zapomniane krainy*, ale odróżniał od nich kulturą (dominowały tu motywy znane z bliskiego wschodu). O samych uniwersach można by napisać osobny artykuł, dlate-

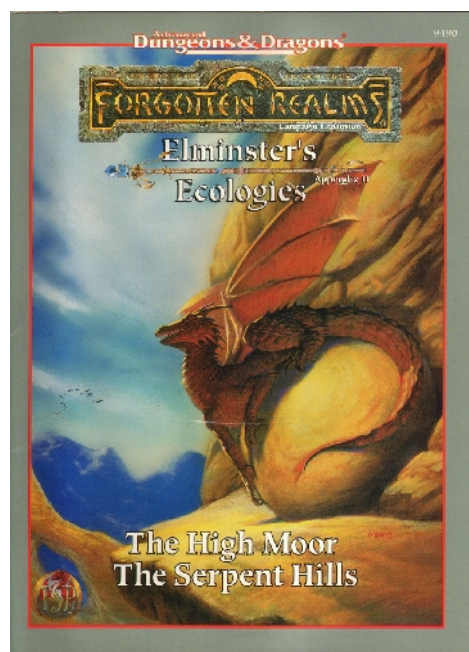
go też pozwolę sobie tylko wymienić kilka innych, najbardziej znanych - Ravenloft, Dark Sun, Planescape, Spelljammer, Birthright, Mystara i Eberron.

W końcu edycja „advanced” osiągnęła tak duże rozmiary, że ponownie konieczne stało się uporządkowanie wszystkich zasad. Dlatego też w lutym 1989 roku ukazała się Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition. Szybko podzieliła ona los swoich poprzedniczek. Ogromna ilość dodatków, które pojawiały się na rynku, spowodowała, że w 1995 roku TSR postanowiło dokonać kolejnej rewolucji. Nie zdecydowano się, co prawda na wydanie trzeciej edycji, ale na zmodyfikowanie tej już istniejącej. Wydano trzy podstawowe podręczniki oraz trzy podręczniki zawierające zasady opcjonalne, pozwalające na rozszerzenie opcji dostępnych dla graczy. Miało to odłożyć konieczność zaprojektowania trzeciej edycji o kilka lat. Nie da się ukryć, że TSR zaczynało łapać zadyszkę. Brakowało pomysłów, a także nie za bardzo wiadomo było, w którą stronę ma pójść linia wydawnicza. W związku z powyższym zdecydowano się sprzedać prawa do serii. Na kupca nie trzeba było długo czekać i w 1997 roku prawa zostały wykupione przez Wizards of the Coast. Nie był to jednak koniec zmian, gdyż w 1999 roku Czarodzieje z Wybrzeża zostali przejęci przez Hasbro. Ciekawostką jest, że na początku lat 90. Hasbro kupiło Avalon Hill, które było początkowo rozważane przez Gyaxa, jako potencjalny wydawca pierwszej edycji D&D, jednak odrzuciło ów projekt ze względu na jego kontrowersyjność.

W 2000 roku Wizard of the Coast wydało trzecią edycję systemu. Podjęto w niej kolejną próbę uproszczenia i usystematyzowania zasad. Ze względów marketingowych postanowiono usunąć z nazwy wyraz „advanced”, który sugerował konieczność posiadania pewnej wiedzy, aby móc korzystać z produktu. Trzeba przyznać, że Czarodzieje naprawdę dodali Lochom i Smokom sporo magii. Zasady stały się spójniejsze, rozwój postaci bardziej dynamiczny, a całość zaprezentowano jeszcze przejrzyściej. Do podstawowych profesji wprowadzono mnicha, wykorzystującego wschodnie sztuki walki, oraz barbarzyńcę. Wprowadzono też klasy prestiżowe, dzięki czemu jeszcze bardziej zróżnicowano rozwój postaci. Dopracowano również system walki, urealniając,

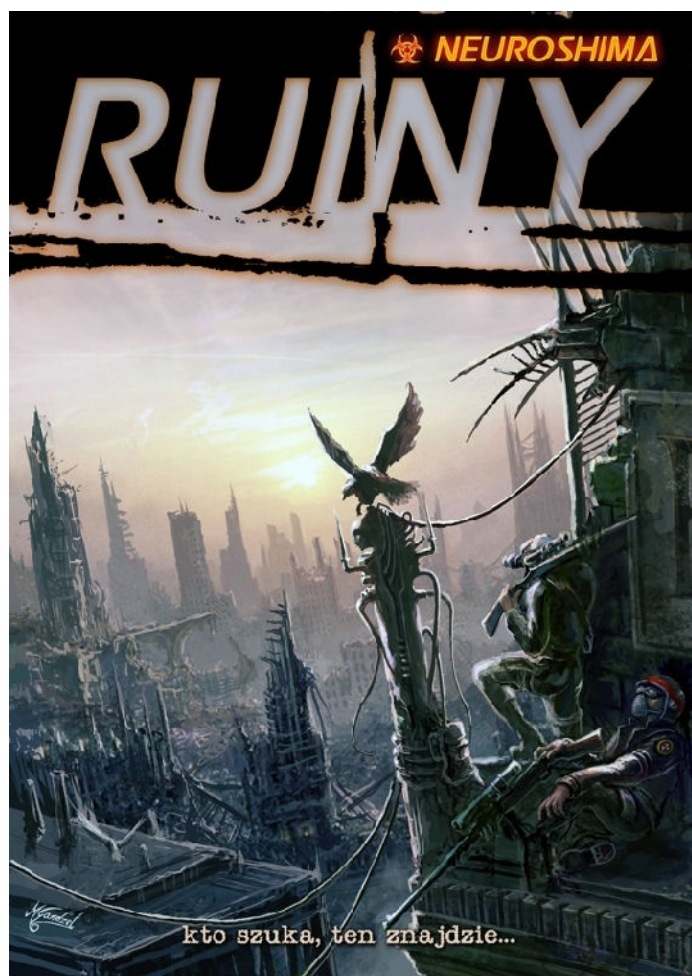
między innymi, czas trwania rundy (wreszcie trwała ona tyle, ile powinna, a nie całą minutę), a także uporządkowano system magii i magicznych przedmiotów. Oczywiście trzecia edycja posiadała również swoje mankamenty, które starano się poprawić, z powodzeniem zresztą, w edycji opatrzonej cyferką 3.5, która, jak do tej pory, uznawana jest przez wielu za najlepszą część serii.

Obecnie na rynku mamy już czwartą edycję Lochów i Smoków, która, mimo iż swoją premierę miała dość niedawno (w 2008 roku), obrodziła już ogromną liczbą podręczników dodatkowych. Nie da się ukryć, że wśród fanów D&D budzi ona dość skrajne emocje. Przez jednych jest uwielbiana, przez innych mocno krytykowana. Faktem jest, że nie odniosła ona takiego sukcesu, jak jej poprzedniczka i wielu fanów postanowiło pozostać przy edycji trzeciej. Wiąże się to z maksymalnym uproszczeniem wielu elementów, przez co odgrywanie postaci zostało wyparte dużą liczbą mechanicznych rozwiązań (wszechobecne rzuty kostką zamiast opisów, system „mocy” rodem z gier komputerowych), co zabiło to, czego poszukuje spora część fanów gier fabularnych. Zabawnym wydaje się fakt, że historia niejako zatoczyła koło, gdyż D&D, które wyszło ze środowiska wojenno-bitewnych gier strategicznych, po wielu latach zaczyna do niego wracać.



Ruiny

Rozgrzebywanie śmieciników



DE99IAL

Neuroshima to jedna z najbardziej żywotnych linii wydawniczych, nie tylko na skalę naszego kraju, ale i świata. I bardzo dobrze – widać, że system jest popularny i czuć, iż wydawcy zależy na utrzymaniu tej tendencji. Ruiny to szesnasty z kolei regu-

larny dodatek do Neuroshimy. Naprawdę na palcach jednej ręki można policzyć aż tak aktywne linie wydawnicze.

Format B5, 128 stron i miękka oprawa, całość utrzymana zaś w czerni i bieli to, można powiedzieć, standard dla tej linii wydawniczej. W tej materii Ruiny nie zaskakują. Ważna jest treść. I prawdę powiedziawszy w Neuroshimie zawsze była ona ważniejsza niż oprawa.

Zawartość suplementu została podzielona w typowy sposób – na kilka większych i mniejszych kawałków podejmujących zróżnicowaną tematykę. Zaczynamy oczywiście od Wstępu, czyli ogólnego wprowadzenia do świata ruin. Pokrótce dowiadujemy się, czym ruiny są i jakie zagrożenia mogą się pośród nich kryć, dowiadujemy się, kto ruin unika, a kto pośród nich spędza życie. Następnie przechodzimy do nowych Pochodzeń, związanych oczywiście z ruinami. Zasada jest taka, że każde z tych pochodzeń jest konkretnym przykładem powtarzającego się schematu, występującego w różnych miejscach. Plus kilka Cech z nieprzypisaną lokalizacją. Chcesz je mieć? Wymyśl swoje Pochodzenie, osadź je w świecie i pokaż Mistrzowi Gry, w którym miejscu się ono znajduje. To kapitalny mechanizm ożywiający świat. Same Pochodzenia są naprawdę ekstremalne – od ludzi paranoicznie bojących się świata poza miejscem swojego zamieszkania, przez grupę zamkniętą w jednym pomieszczeniu lub budynku, będącą zabawkami sadystycznego „właściciela” miejsca, aż do społeczności żyjących na starych składowiskach śmieci czy w zniszczonych laboratoriach, z których chemia skażyła wody gruntowe i glebę, a niemal cała tablica Mendelegowa lata w powietrzu, którym wszyscy oddychają. Za Pochodzeniami znajduje się nowa Profesja – Przepatrywacz. Są to ludzie trochę inni niż Łowcy, ale mający z nimi wiele wspólnego. Łowcy szwendają się wszędzie i szukają gambli, czasem konkretnych, czasem tak po prostu. Przepatrywacz zaś wchodzi w ruiny, szuka najbardziej niedostępnych nor, jam, gruzowisk w rodzaju zalanego i zawalonego parkingu podziemnego czy ukrytej pod gruzowiskiem hali produkcyjnej i wchodzi tam. To taki odpowiednik grotołazów – jeśli jest gdzieś miejsce,

które wyglądem zniechęca większość ludzi do zaglądania, prędzej czy później pojawi się tam Przepatrywacz z ekipą i je spenetruje. Przepatrywacze to ludzie praktycznie żyjący pośród ruin i znający je jak własną kieszeń. Mogą robić za przewodników albo zabójców – ot, przyjeżdża dajmy na to wycieczka z Vegas. Miejscowy boss ma pewne obawy i przed wyprawą mówi: „Masz wrócić sam”. Przepatrywacz oprowadza więc „gości” po ruinach, a w trakcie oprowadzania następuje szereg „wypadków” – całkiem normalnych w ruinach, prawda? Następny rozdział to Księga Szczura, opisująca, kim, a właściwie czym, jest Szczur, jaką rolę odgrywa w świecie, jak jest postrzegany, jak ludzie na niego reagują itd. Kopalnia wiedzy na temat tej profesji. Jestem pewien, że wielu z tych, którzy chcieli odgrywać Szczura, po przeczytaniu tej Księgi z tego zrezygnuje, ponieważ nie jest to łatwa rola. Następnie trafiamy na GLIZDĘ. GLIZDA to Generator Lokacji i Znaleźisk Dla Amatorów, czyli mechanizm mający usprawnić penetrowanie ruin na sesjach. Jest to w zasadzie taka mini-gra, która ma wyręczyć Mistrza

Gry w robocie, jaką jest odpowiadanie na ciągłe pytania graczy: „Znalazłem coś w ruinach?” Zamiast ciągle głowić się co, jak, gdzie i w jakiej ilości MG oddaje graczom GLIZDĘ, a sam zajmuje się ważniejszymi sprawami. Ważne jest to, że GLIZDA jest narzędziem bezpiecznym – gracze na pewno nie znajdą za jej pomocą magazynu z bronią, opancerzonego wozu czy czterystu tabletek Tornado, a jedynie same śmieci. Generator został zaprojektowany tak, aby gracze sami – w kilku prostych krokach – znaleźli to, czego szukają, czyli odpowiedzi na wszystkie irytujące pytania. Wpadają do miejsciny, szybko określają gambloność terenu, poświęcają czas, kilka rzutów kostkami i wszystko wiadomo – znaleźli butelkę Domestosu, trzy zszywacze do papieru i walizkę przedwojennych pieniędzy. Ruiny spenetrowane, czas poświęcony, możemy wracać do akcji. Kiedy już przebrniemy przez GLIZDĘ, trafiamy na bardzo ciekawy rozdział o nauce. Tak, nauce. Po rozwalonym świecie zostało sporo książek na praktycznie wszystkie możliwe tematy. Zdobywaj wiedzę z przedwojennych źródeł to rozdział wyjaśniający, co czytanie tych książek może dać i komu, jakie pozycje



tematyczne są zalecane, a jakie zupełnie nieprzydatne. Taki Spec śmiało może brać się za techniczne poradniki czy podręczniki, a Przepatrywacz powinien poczytać sobie o architekturze, punktach naprężenia, nośności budynków czy erozji. Jak już sobie taki Przepatrywacz uzupełni wiedzę, śmiało może wziąć się za przygotowanie niespodzianek. Oczywiście niespodzianek wymierzonych w napastników chcących zrobić mu krzywdę na jego terenie – Walka w ruinach to zbiór zasad wyjaśniający, dlaczego polowanie na Przepatrywacza czy Szczura na jego terytorium nie jest najlepszym pomysłem. Na koniec mamy Pomocnik Mistrza Gry, czyli króciutki ogólny rozdział o ruinach – o zagrożeniach, o krajobrazie i o tym, w jaki sposób świat rozpada się na kawałki. To, co prawda, tylko kilka ostatnich stron, ale potężnie naszpikowanych treścią, która mocno wzbogaca sposób patrzenia na postnuklearny świat.

Czy Ruiny są dobrym dodatkiem? Tak, jednakże mam kilka wątpliwości z nim związanych. Pierwsza to sposób podejścia do tematu. NS najczęściej kojarzona jest, jako luźna rozwałka z jajem osadzona w klimatach postapokaliptycznych. Tak jest postrzegana, bo taką konwencję zaproponowano na starcie. Teraz autorzy jakby się obejrżeli, że życie w takim świecie to jednak nie jest wyprawa na piknik – to ciągły stan zagrożenia, to niebezpieczeństwo, to syf, hiv i mogiła. Można odczuć zmianę w podejściu do opisu świata NS, głównie w Pochodzeniach. Ekstremalne, nieprzyjemne, wrogie aż do przesady. Tak jakby chciano nadgonić wszelkie zaległości w bardzo krótkim okresie czasu. Wyszło to nieco groteskowo. Przykład: Tobb's Motel. Społeczność więziona w budynku starego hotelu. Więziona przez sadystrę używającego mieszkańców, jako zabawek do swoich chorych gier. To ludzie codziennie katowani, cięci po twarzach, chlastani. To ludzie, którym łamano kończyny dla zabawy i gnębiono dla przyjemności. Postać pochodząca z takiego miejsca ma +1 do Charakteru. Dla mnie jest to zupełnie niezrozumiałe. Osoba, która jest ofiarą, ofiarą pozostaje do końca życia – o tym mówi nawet współczesna psychologia. To osoby o słabym charakterze, osoby podporządkowujące się innym, to ofiary z genów, że tak powiem. Owszem, potrafię zrozumieć, że wiele rze-

czy jest dla nich obojętne, że mało co się dla nich liczy i mało czynów jest w stanie zrobić na nich wrażenie, ale nie wynika to z siły ich charakteru. Taka postać miała być ciekawa, widziała już zapewne wszystko, co można w materii tortur i nie robi to na niej wrażenia. W porządku, ale to – wiem, powtórzę się – nie jest wynik jej silnego charakteru. Stąd koncepcja ciekawa, a realizacja mimo wszystko groteskowa.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Poziom, do którego linia NS zdążyła nas już przyzwyczaić. Czerń i biel, miękka oprawa, niezłe grafiki, mało literówek. Stara szkoła pełną gębą, poziom pasujący do NS, ale jednak odbiegający od dzisiejszych standardów wydawniczych.

Miodność: Z jednej strony świetne źródło naprawdę przydatnych i klimatycznych informacji, z drugiej garść narzędzi, które wcale nie muszą pasować do waszych sesji.

Cena: Również typowa dla linii NS. Jakaś wybitna okazja to nie jest, ale nie jest to również zdzierstwo.

Druga moja obawa dotyczy GLIZDY, zajmującej niestety większą część dodatku. Z jednej strony otrzymaliśmy fajne narzędzie do pracy z graczami, ułatwiające prowadzenie przygody i zrzucające z barków MG spory ciężar. Z drugiej na tyle rozbudowane, że swobodnie może robić za niedużą grę planszową. I dopóki GLIZDA nie przyćmi fabuły i samej zabawy w NS będzie dobrze, ale istnieje ryzyko, że zamiast grać uczestnicy sesji będą woleli grzebać w ruinach. Najgorzej będzie, kiedy grzebać zacznie część drużyny, a druga nie będzie miała na to ochoty. To narzędzie jest trochę jak obosieczny miecz – trzeba z nim uważać.

Reszta dodatku – czyli mniej jak połowa – to bardzo przydatne informacje, mocno wzbogacające sesję. W końcu krajobrazy ruin będą się od siebie różnić, gracze nie będą w nie wchodzić bez zastanowienia, a MG

dowie się wielu przydatnych informacji na temat rozpadającego się świata.

Warto czy nie warto? Trudno udzielić jednoznacznej odpowiedzi. Trzeba rozważyć za i przeciw, pomyśleć, ile z zawartych w Ruinach informacji może nam się przydać, a ile będzie leżało odłogiem i dopiero po tej analizie dokonać wyboru.



Ruiny

opis świata - mechanika

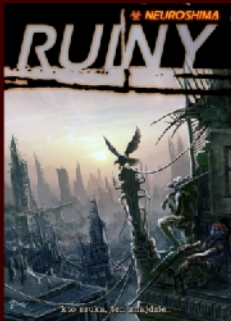
ilość stron / oprawa:
128 / miękka

linia wydawnicza:
Neuroshima

Wykonanie
2.0 / 5

Miodność
3.5 / 5

Cena
35,00zł



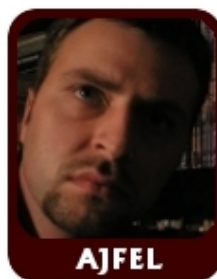
Player's Companion

Połowa Księgi Wiedzy

Tekst pierwotnie publikowany był w serwisie:

EARTHDAWN AJFLA

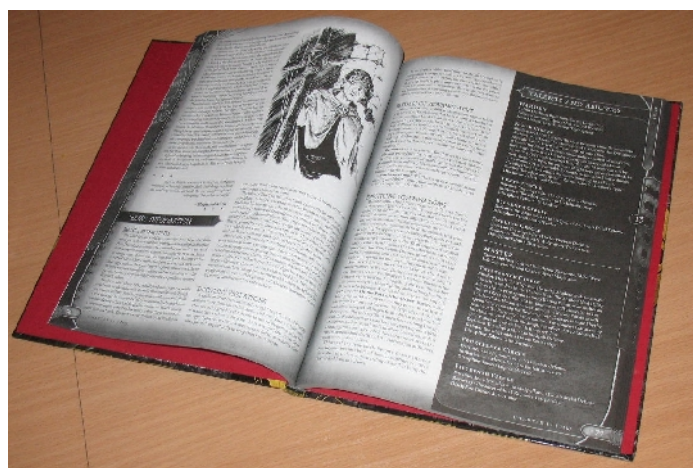
<http://earthdawn.ajfel.pl>



AJFEL

W dwóch pierwszych edycjach Earthdawn, Companion (w polskiej wersji nazwany Księgą Wiedzy) stanowił pierwszy i najważniejszy dodatek do podstawowego podręcznika. Popularnie określany mianem „drugiej podstawki”, uważany był za absolutnie obowiązkowy materiał dla każdego, kto poważnie i długofalowo myślał o earthdawnowych przygodach. Mimo to często okazywało się, że po Companiona podczas

sesji sięga się niezwykle rzadko albo i wcale. Najważniejszą część tego podręcznika, stanowił bowiem opis rozwoju dyscyplin na wysokich kręgach, arcy-potężnych talentów i zaklęć, do których większość drużyn podczas swoich kampanii nigdy nie miała dostępu. Edycja Earthdawn Classic proponowała inny układ materiału. Podręcznik podstawowy stanowiły tam dwa opasłe tomy po pięćset stron każde, a umieszczona w nich potężna porcja tekstu zawierała m. in. kompletną ścieżkę rozwoju bohatera. Companion był więc umieszczony tam w obszernych podręcznikach podstawowych.



W obecnej, trzeciej edycji systemu przyjęto jeszcze inny układ. Podstawowe zasady wydano w dwóch podręcznikach głównych (jeden dla graczy, drugi dla Mistrzów Gry), które recenzowałem niedawno. Zawarto w nich bogaty materiał, pierwotnie rozsiany po różnych publikacjach, ale zdecydowano się na nieco łatwiejszą do ogarnięcia objętość - po trzysta stron na podręcznik. W konsekwencji znowu podstawowe podręczniki opisują jedynie połowę ścieżki rozwoju bohaterów, a system wymaga uzupełnień. Companion w trzeciej edycji, podobnie jak podstawowy podręcznik, rozbitý został na dwie części: Player's Companion i Gamemaster's Companion. Oba liczą sobie po sto osiemdziesiąt stron i znacząco uzupełniają oraz rozszerzają podstawowy system. W tym tekście zaprezentuję pierwszy z tych podręczników: Player's Companion, który - jak sam tytuł wskazuje - przeznaczony jest dla graczy.

Wykonanie

Player's Companion wydany jest bardzo podobnie do podręczników podstawowych: solidna, twarda oprawa, wewnątrz niezła, czarno-biała szata graficzna i dość kiepski papier. Ilustracje tradycyjnie prezentują bardzo nierówny poziom (w znakomitej większości są to obrazki znane fanom wcześniejszych edycji systemu). Na uwagę zasługuje ilustracja na okładce, stworzona przez Kathy Schad na potrzeby najnowszej edycji Earthdawn. Obrazek jest „mocno earthdawnowy”, dobrze oddaje klimat settingu i jest miły dla oka. Oby jak najwięcej takich prac w przyszłości! Poza tym całość wygląda mniej więcej tak, jak podstawowe podręczniki, z tą różnicą, że Player's Companion ma mniejszą objętość (aczkolwiek całkiem przyzwoitą jak na dodatek, liczy sobie bowiem dokładnie 184 strony).

Dyscypliny i talenty

Zawartość dodatku nikogo nie powinna zaskoczyć, koncentruje się bowiem przede wszystkim na informacjach dotyczących rozwoju postaci na kręgach 9-15. Dla każdej z piętnastu dyscyplin, które poznaliśmy w podręczniku podstawowym, mamy tutaj krótki rozdział prezentujący talenty i zdolności dostępne na wysokich kręgach oraz szereg dodatkowych informacji na temat danej ścieżki. Właśnie te informacje uzupełniające sprawiają, że Player's Companion stanowi znakomite źródło wiedzy dla graczy, nawet jeśli ich postaci stawiają w swojej dyscyplinie dopiero pierwsze kroki. Znajdziemy tutaj szereg sugestii, co do tego, jak adepci poszczególnych dyscyplin mogą łączyć swoją profesję z postrzeganiem otaczającego ich świata i jak ścieżka, którą podążają wpływa na ich codzienne życie. Jak wygląda inicjacja adeptów, rytuały awansu, czym jest kryzys talentów, w jakich okolicznościach może do niego dojść i wiele innych. Mamy tu różne warianty poszczególnych ścieżek, garść konkretnych porad i sugestii dotyczących odgrywania bohatera oraz pokaźną ilość czysto mechanicznych elementów, uzupełniających i rozwijających podstawowe

reguły związane z rozwojem bohaterów Earthdawn. Świetny, godny polecenia materiał.

Początek podręcznika stanowi garść ogólnych informacji na temat ścieżek adeptów, potem kolejno opisana jest każda z dyscyplin i jej rozwój do piętnastego kręgu. Zaraz po opisie dyscyplin zaprezentowano opisy nowych talentów, rozwinięć (o nich za chwilę) oraz zaklęć, z których będą mogli korzystać adepci wysokich kręgów. Tym zagadnieniom w głównej mierze poświęcony jest podręcznik i one objętościowo zajmują najwięcej miejsca.

Co jeszcze?

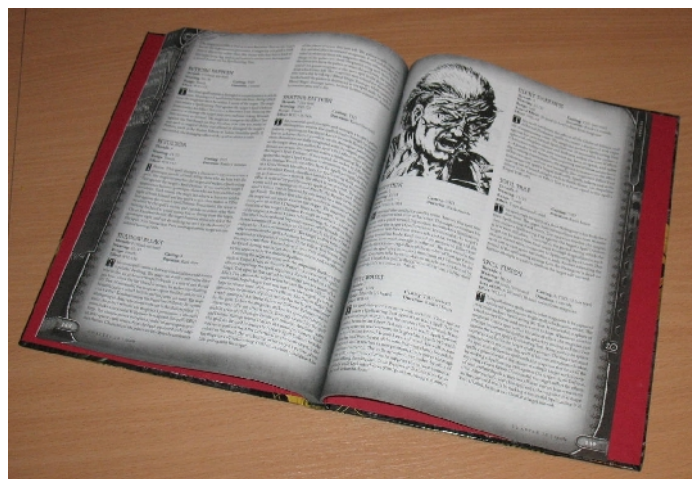
Podręcznik uzupełniają trzy interesujące rozdziały. Pierwszy z nich, o którym już wspomniałem, wprowadza świetne rozszerzenie mechaniki, jakie stanowią tzw. rozwinięcia talentów. Jest to specjalny rodzaj magicznych zdolności, pozwalający używać posiadanych talentów w nieco inny, nietypowy sposób. Posiadanie rozwinięcia danego talentu nadaje mu nowe możliwości i dodatkowe efekty. Każde rozwinięcie dotyczy jednego, konkretnego talentu i można je poznać dopiero po opanowaniu tego talentu na określonym stopniu. Rozwinięć nie doskonalimy – po prostu znamy je lub nie, a ich działanie zazwyczaj oparte jest o test talentu, którego dotyczy.

Na tle wcześniejszych edycji

Player's Companion zawiera znikomą ilość nowych materiałów. Praktycznie cała treść podręcznika to przeredagowane materiały zebrane z paru publikacji pochodzących z wcześniejszych edycji. Uważam jednak, że obecny układ podręcznika jest bardzo dobrze przemyślany (lepiej niż w podręcznikach do pierwszej edycji). Najważniejszą nowością jest tu oczywiście ścieżka rozwoju adeptów, ale to poznaliśmy już w podręcznikach podstawowych, Companion, opisując wyższe kręgi, uzupełnia jedynie zaprezentowany tam materiał. Konsekwencją tego są zmienione zasady dotyczące dostępności rozwinięć talentów. Teraz rozwinięcia mogą poznawać wszyscy adepci, nawet jeśli jest to rozwinięcie opcjonalnego talentu. Dla talentów dyscyplinarnych rozwinięcia mamy dostępne wcześniej. Dla mnie to korzystna zmiana, przekonany jestem jednak, że wielu fanom pierwszej edycji zupełnie nie przypadnie ona do gustu.

Jest to element znacznie wzbogacający grę od strony mechanicznej i zwiększający repertuar dostępnych bohaterom, często widowiskowych mocy. Świetnie wpisuje się to w konwencję, nie komplikując przesadnie i tak już dość złożonego systemu.

Kolejny rozdział podręcznika serwuje nam skromną, ale interesującą porcję użytecznych informacji dotyczących stosowania magii. Mówiąc ściślej, mamy tutaj zaprezentowane reguły umagiczniania przedmiotów, garść teorii ze świata gry, zilustrowaną klarownymi zasadami, jak dana czynność przekłada się na mechanikę. Mowa tu m.in. o wplataniu esencji żywiołów, tworzeniu trwałych wzorców zaklęć, obiektach zawierających matryce oraz amuletach krwi. Zaprezentowane tu mechanizmy nie serwują graczom sztucznych barier: jeżeli znalazłeś w podręczniku podstawowym ciekawy przedmiot, zamiast go kupować, możesz spróbować stworzyć go własnymi siłami. Wymaga to sporo pracy i zaangażowania, ale z pewnością daje nieporównywalnie większą satysfakcję niż zwykły zakup.



Ostatni rozdział Player's Companiona podejmuje temat, który w podręcznikach podstawowych został całkowicie przemilczany. Mowa tu o Pasjach i Głosicielach, a więc panteonie istot czczonych przez Barsawian oraz ich najwierniejszych wyznawców. Ci ostatni, żyjąc według zasad wybranej patronki, obdarzeni są przez nią wyjątkowymi mocami. Zaprezentowany tu materiał stanowi bardzo istotne uzu-

pełnienie informacji o świecie gry, Pasje są bowiem stale obecne w codziennym życiu Barsawian. Dobrze więc, aby gracze mieli przynajmniej podstawową wiedzę, dlatego w każdym kaerze wzniesiona była kaplica Garlen, którą z Pasji proszą o natchnienie artysty, a którą o pomyślność żeglarze. Głosicielem może zostać każda z postaci graczy i jest to decyzja niezależna od posiadanej Dyscypliny. Zaprezentowano tu kompletną, łatwą do ogarnięcia mechanikę pozyskiwania (i ew. utraty) punktów wiary, celem użycia konkretnych mocy Głosiciela. Rzecz całkiem ciekawa i na pewno niejednokrotnie znajdzie zastosowanie na sesjach: czy to w formie Głosiciela w szeregach drużyny, czy też interesującego Bohatera Niezależnego.

Podsumowanie

Player's Companion różni się znacznie od swojego odpowiednika z pierwszej i drugiej edycji Earthdawn. Zebrano tu z kilku podręczników informacje użyteczne graczom, zarówno na etapie doboru talentów i zdolności, jak i koncepcji odgrywania postaci, którą postanowiliśmy stworzyć. Masa inspiracji, luźnych sugestii i konkretnych zasad. Dzięki temu, że obok informacji o rozwoju adeptów na wysokich kręgach umieszczono sporo materiału użytecznego w zasadzie niezależnie od doświadczenia naszego bohatera – Player's Companion jest podręcznikiem, po który sięga się regularnie podczas sesji i pomiędzy nimi. Jeżeli posiadasz podręczniki podstawowe, urzekł cię zaprezentowany tam świat i zainteresował sam system, jestem przekonany, że ten dodatek cię nie rozczaruje. Polecam gorąco!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidna, twarda oprawa, świetna ilustracja na okładce. Zawartość dokładnie taka sama jak w podręcznikach podstawowych: niezła szata graficzna na kiepskim papierze. W sumie nieźle, ale trochę poniżej dzisiejszych standardów.

Miodność: Jest to podręcznik niezwykle użyteczny i świetnie uzupełniający zasady podstawowe. Zawarty tu materiał pomocny jest dla graczy już od pierwszych sesji, a nie wyłącznie dla doświadczonych postaci (jak to było z Companionem do starych edycji Earthdawn). Rzecz zdecydowanie godna polecenia!

Cena: Player's Companion wydany jest tak samo jak podręczniki podstawowe. Jest od nich trochę tańszy, co wynika z mniejszej objętości. Zasluguje więc na taką samą notę i ani punktu więcej.

Player's Companion

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
184 / twarda

linia wydawnicza:
Earthdawn

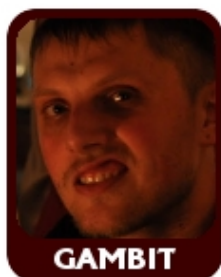
Wykonanie
2.5_{/5}

Miodność
4.5_{/5}

Cena
2.5_{/5}
99,95zł

All Flesh Must Be Eaten

Zombie wszędzie, zombie wszędzie... co to będzie, co to będzie?



GAMBIT

Zombie. Znamy je bardzo dobrze z ekranów telewizorów. Rozkładające się ciała, poruszane jakąś niezrozumiałą siłą. Są w stanie wygrzebać się ze swojego grobu, aby chwilę później niepewnym krokiem ruszyć na poszukiwanie pożywienia. A niestety jedynym

pokarmem, jaki uznają jest ludzkie ciało. Żywe ciało. Ze wskazaniem na mózg.

Zombie wkroczyły również udanie w świat planszówek, o czym pisałem już kilka numerów temu. Obok filmów, najczęstszym „środowiskiem naturalnym” tych stworzeń są jednak gry fabularne. Zwykle, jeśli już zombie w czasie takiej gry w ogóle się pojawią (co nie jest pewne, ponieważ bestiariusze pełne są innych kreatur, chętnych do występu w trakcie sesji), pełnią rolę słaniającego się mięsa armatniego. Boją się ich jedynie bohaterowie stojący na początku swojej drogi ku chwale. Im więcej poziomów na karku i magicznych plusów w ekwipunku, tym mniejsze zagrożenie stanowią dla bohaterów zastępy żywych trupów.

W końcu jednak, grupa fanów zombie i gier fabularnych (a dokładniej byli to: Al Bruno III, CJ Carella, Richard Dakan, Jack Emmert, M. Alexander Jurkat i George Vasilakos) stwierdziła, że czas na coś nowego. Czas pokazać graczom, jak twardymi przeciwnikami są zombie. Czas, aby ludzie przekonali się, że walka o przetrwanie, którą widać na filmach, nie jest taka prosta, jak się powszechnie wydaje. W 1999 roku pomysł ten przyobkleł się w papier i pojawił na świecie pod tytułem All Flesh Must Be Eaten (w skrócie AFMBE). Po czterech latach podręcznik ten doczekał się wydania poprawionego (czyli tak zwanej Revised Edition). Czy chcecie dowiedzieć się kilku szczegółów o systemie RPG poświęconym zombie? Nie macie chyba innego wyjścia, ponieważ i tak Wam o nim opowiem.

Zombie nie w Technikolorze...

Na jaką rzecz zwraca się uwagę, biorąc po raz pierwszy do rąk nieznany sobie podręcznik? Oczywiście na szatę graficzną. Choć okładka AFMBE jest kolorowa (przeważa kolor czerwony, z odrobiną zieleni i brązu), to wewnątrz jest już jak najbardziej czarno-białe. Pobieżne przekartkowanie podręcznika pozostawia pozytywne wrażenia. Twarda okładka, przyzwoita grubość (256 stron) i dość ciekawa szata graficzna, pasująca do tematyki i zachęcają do bliższego zapoznania się z treścią.

Również sam rozkład treści sprzyja sprawnemu przyswajaniu informacji. Najpierw otrzymujemy rozdział z tradycyjnymi informacjami o tym, co to jest RPG (i nie chodzi tu o Rocket Propelled Grenade), okraszony dodatkowo odrobiną zombie-historii. Następnie duży dział poświęcony tworzeniu postaci. Dalej znajduje się mechanika, później sprzęt, rozdział poświęcony anatomii zombie i wreszcie spory dział dotyczący możliwych *settingów* dla umiejscowienia naszych przygód. Jest to podręcznik podstawowy, który zawiera informacje zarówno dla Mistrza Gry (tutaj zwanego Mistrzem Zombie), jak i dla graczy (zwanych Ocalałymi, chociaż ja nazywam ich Fast Foodem). Podręcznik w pełni wystarcza do poprowadzenia udanej sesji, choć, jak się okazuje, nie jest on jedynym podręcznikiem źródłowym dostępnym na rynku - o tym jednak napiszę trochę później. Na razie zapraszam do nieco bardziej szczegółowej wyprawy po systemie.

Zombie z sąsiedztwa

Jak w najlepszy i najciekawszy sposób opisać ten podręcznik? Nie będę Was przecież zanudzał szczegółami technicznymi i mechanicznymi. AFMBE jest w dużej części podobny do wielu innych systemów RPG, dlatego też skupię się na tym, co jest w nim nietypowego i co mnie urzekło. O reszcie wspomnę zaś tylko pobieżnie.

All Flesh Must Be Eaten to system siedzący mechanicznie w rodzinie Unisystem. Unisystem został „stworzony” przez CJ Carellę na potrzeby Wichcrafta. Sprawdził się, więc jest wykorzystywany w wielu innych grach wydawanych przez Eden Studios. Mechanika ta jest prosta i znana chyba większości fanów RPG na świecie. Opiera się ona na punktowym systemie tworzenia postaci. Każda postać otrzymuje na starcie pewną pulę punktów, które musi wydać na cechy, umiejętności oraz zdolności specjalne (także te nadnaturalne). Aby uniknąć sytuacji, w której gracz wydaje całą dostępną pulę na jedną „część” swojej postaci, do każdej grupy przydzielana jest osobna pula punktów. Dodatkowo punkty przydzielone do zdolności specjalnych można zwiększać, wykupując postaci wady. Mogą to być

wady fizyczne (zły słuch), psychiczne (tchórzostwo), czy też różnego rodzaju inne (potężny wróg). Jeśli komuś nie chce się siedzieć i tworzyć własnego bohatera od A do Z, lub Mistrz Gry planuje szybką sesję na konwencie, można skorzystać z gotowych postaci zawartych w podręczniku. Prawda, że jest to system powszechnie znany i lubiany?

Również cała mechanika walki i innych testów jest „standardowa”. Opiera się na regule „9”, oznaczającej, że jeśli wynik rzutu k10 plus cecha, plus umiejętność, plus wszelkie tajemnicze modyfikatory jest równy lub wyższy od 9, to akcja zakończyła się powodzeniem. Jeśli wynik jest niższy niż 9, coś poszło nie tak. Nie turla się tu zatem całym wiadrem kostek. Do przeprowadzenia testu wystarcza zazwyczaj jedna kostka dziesięciościenna. AFMBE używa też innych kostek: k8 i k4 są odpowiedzialne za obrażenia zadawane przez różne rodzaje broni, a k6 można czasem użyć, jako zamiennika k10, gdy tej ostatniej akurat nie ma pod ręką.

No, wystarczy chyba tej mechaniki. Powiem Wam teraz o kilku innych ciekawych sprawach związanych z tym systemem.

Człowiek człowiekowi wilkiem, a zombie zombie zombie

All Flesh Must Be Eaten zawiera dwa rozdziały, dla których warto go kupić, nawet jeśli nie planujecie prowadzenia w nim sesji. Są to: Anatomy of the Zombie oraz Worlds in Hell.

Anatomy of the Zombie to rozdział poświęcony tworzeniu zombiaków. Można przypuszczać, że jeśli mamy system oparty na jednym głównym typie kreatury, to idea ogólnego bestiariusza może być chybiona. Zamiast tego trzeba wymyślić coś, dzięki czemu ten jeden typ przeciwnika będzie za każdym razem zaskakiwał graczy i stwarzał coraz to nowsze zagrożenia. W rozdziale tym Mistrz Gry znajdzie tony pomysłów na urozmaicenie nieumarłych i dostosowanie ich do *settingu*, własnego nastroju, albo na upodobnienie ich do tych, które niedawno widział na filmie. Oczywiście, aby nie dało się zbyt

„przejąć”, do wszystkiego dodano pewien koszt za określone cechy. A cech tych jest mnóstwo. Począwszy od określenia słabych stron truposza - kto bowiem powiedział, że tylko strzał w głowę jest śmiertelnie skuteczny? Można więc przyjąć, że nasz truppek ginie na przykład po strzale w serce lub po zniszczeniu kręgosłupa. Ewentualnie można stworzyć takiego zombiaka, którego nie wzruszy żadna „rana”. Można również określić mobilność truposzy - od tych zwykłych, wlokących się noga za nogą, przez sprinterów znanych z 28 dni później, po kołesi wspinających się na drzewa. Chcecie określić siłę i zmysły żywych trupów? Proszę bardzo. Mogą one nawet widzieć przez ściany. Co jedzą i jak często? Czy tylko mózgi, a może wolą wątrobę lub samą krew? Muszą się posilać codziennie, raz na tydzień, a może wytrzymają nawet rok bez kęsa świeżego mięsa? Jak rozprzestrzeniają zombie-zarazę (w grze nazywaną *Spreading the Love*, czyli *Szerzenie Miłości*)? Czy muszą zabić, czy też wystarczy im tylko jedno ugryzienie? A może muszą jeszcze pogrzebać ciało? Na większość pytań, jakie można sobie postawić, tworząc zastępy zombie, znajdziecie tu odpowiedzi.

Co więcej, wcale nie jest powiedziane, że dzięki temu rozdziałowi można tworzyć nieumarłych tylko do AFMBE. Każdy system RPG, w którym goszczą miłośnicy świeżych mózgów, może czerpać stąd pełnymi garściami. Wyobraźcie sobie miny dzielnych awanturników z *Greyhawku* (*Dungeons & Dragons*, jeśli ktoś nie wie), których otacza stado działających w grupie zombiaków, potrafiących dodatkowo wytropić ich po zapachu. W ich żyłach płynie zaś kwas zamiast czegoś, co kiedyś było zapewne krwią. Dzięki temu rozdziałowi można, hmmm, ożywić żywe trupy w każdym dowolnym systemie.

Drugi rozdział, który sprawia, że AFMBE jest warte grzechu, to *Worlds in Hell*. Tytuł rozdziału oraz jego umiejscowienie w podręczniku sprawiają, że czytelnik oczekuje opisu świata opanowanego plagą chodzącej śmierci. W pewnym sensie dostaje to, czego oczekiwał, chociaż zapewne nie w takiej formie, w jakiej się spodziewał.

W *All Flesh Must Be Eaten*, nie ma bowiem miejsca na standardowy opis świata, jaki znamy z innych systemów. Nie ma przecież co opisywać - kiedy tru-

py łażą po ulicach, ekonomia zwykle leży, prawo i sprawiedliwość znajdują się w zaniku, a politycy żrą się między sobą bardziej dosłownie niż dotychczas. Cóż więc opisywać? Wygląda na to, że nic. Jednak *Worlds in Hell* podaje jak na tacy jedenaście różnych „światów” opanowanych przez trupy. Każdy z nich został opanowany przez zombie z innego powodu. Jest więc klasyczny, gdzie umarli z niewiadomych przyczyn wstają z grobu i ruszają na żer. Są też i ciekawsze, na przykład ten inspirowany filmem *Wąż i Tęcza*, w którym za plagę odpowiadają Władcy Zombie - potężni szamani voodoo, którzy przejęli władzę nad światem i teraz rzucają przeciwko sobie hordy trupów. Albo ten, w którym użyto jednego z prostszych wyjaśnień - za wszystko odpowiedzialni są kosmici. Zombie to twór obcych i żeby pozbyć się plagi, trzeba pozbyć się najpierw gości z kosmosu.

Do moich faworytów należy jednak „świat” zatytułowany PHADE to Black. Opiera się on na miłości. Chłopak kochał dziewczynę, niestety ich związek skazany był na porażkę. Choć była w tym wzajemność, to jednak ona była dość rozrywkowa panną. Stąd też zakażenie wirusem HIV, które rozwinęło się w AIDS, a następnie śmierć z powodu przedawkowania narkotyków na jakiejś imprezie. Chłopak jednak był nieustępliwy. Znalazł metodę na ożywienie ukochanej i skonsumowanie związku (tu akurat nie chodzi o jedzenie). I choć po fakcie stwierdził, że jego ukochana nie jest już tak pociągająca jak kiedyś i pozbył się ożywieńca, to nie wiedział, że został zarażony wirusem PHADE, który powstał z mutacji AIDS powstałej po ożywieniu zwłok. I tak oto okazało się, że zombizm może być przenoszony drogą płciową. Nasz młody Casanova zarażał kolejne partnerki, a one swoich partnerów i tak dalej. Według mnie pomysł na takie wytłumaczenie epidemii jest cokolwiek niecodzienny. I dlatego też aż tak mi się spodobał. Jest on również idealny do zaadaptowania w innych systemach, w których gracze nie spodziewają się epidemii żywych trupów.

Każdy z tych jedenastu *settingów*, oprócz dokładnego wyjaśnienia, dlaczego zombie chodzą po ulicach i jakie to zombie, zawiera też przykładowe propozycje przygód oraz rozpiskę najciekawszych przeciwników.

I znowu, można te światy adaptować do innych systemów. Są one na tyle uniwersalne, że da się je wykorzystać w wielu grach i na wielu sesjach - czy to fantasy, czy SF.

Ostatni kąsek...

All Flesh Must Be Eaten to system bardzo dobry. Tym lepszy, im bardziej człowiek lubi mózgożerne klimaty (nie chodzi tutaj o łamigłówki). Kiedy po raz pierwszy się z nim zetknąłem, sądziłem, że jest to typowa gra na jednostrzałówki. Robimy postaci, gramy scenariusz i albo wszyscy giną, albo nie, ale i tak do kolejnej sesji siadamy z nowym zestawem bohaterów. Niedawno jednak stwierdziłem, że wcale tak nie jest. Nie tylko ze względu na „drobne” porady zawarte w samym podręczniku, dotyczące rozwoju postaci i nagradzania ich doświadczeniem. Zmieniłem zdanie, gdy zobaczyłem, ile dodatków pojawiło się do AFMBE. Od podręcznika dla graczy począwszy, na różnych podręcznikach źródłowych (fantasy, SF, karate) skończywszy. Jest tego cała masa. Poza tym AFMBE jest częścią wielkiego świata Unisystemowego. Działa to trochę podobnie do Świata Mroku, w którym można łączyć na przykład Wilkołaka z

Magiem. Unisystem również posiada kilka systemów, które można ze sobą splatać w jedną całość.

Jedyne, co może w AFMBE nieco męczyć, to fakt, że niemal zawsze będzie ono o jednym i tym samym - walce z zombie. Dla kreatywnego MG i dobrych graczy, nie ma jednak rzeczy niemożliwych - zawsze można oderwać się przecież od konwencji i zagrać coś zupełnie innego.



All Flesh Must Be Eaten

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

256 / twarda

linia wydawnicza:

All Flesh Must Be Eaten

Wykonanie

3.5_{/5}

Miodność

4.5_{/5}

Cena

3.5_{/5}

99,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda oprawa, ciekawe i klimatyczne ilustracje, wewnątrz podręcznika dość dobrze i przejrzysto „poukładane”. W zasadzie standard, ale taki nieco przyjemniejszy.

Miodność: Dla fanów zombie z każdej strony tego podręcznika miód leje się strumieniami. Mało skomplikowana mechanika, do tego część większego RPGowego uniwersum. Na uwagę zasługuje też możliwość implementowania niektórych rozwiązań (jak Anatomy of the Zombie) do innych systemów RPG, zupełnie z AFMBE niezwiązanych.

Cena: Niecałe sto złotych to przystępna cena za tak ciekawą grę fabularną. Tyle, że ja jestem fanem zombie. Osoby uważające, że całość jest zbyt niszowa, mogą odjąć od oceny końcowej pół punktu.

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 35, sierpień 2010



w numerze między innymi:
Robotica
Alhambra
Kosmiczny Kupiec

ilustracja: Robotica Alhambra - (C) WPA, CTF, ROBOTICA

