

w numerze: wywiad z Jakubem 'Jackalem' Benem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 36, wrzesień 2010

Co za dużo, to niezdrowo?

...czyli rzecz o dodatkach do gier (str.38)

WARHAMMER

Fantasy Roleplay Core Set

Insula

Bushido

Kameleon

Osadnicy z Catanu - gra kościana

Abalone

Cold City

Dodatki do Small World



Ilustracja z okładki gry Warhammer Fantasy Roleplay - © Fantasy Flight Games



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpraca:

Maciej 'repek' Reputakowski

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



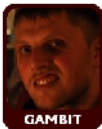
Stuknęły nam właśnie trzy lata. Trzydzieści sześć numerów, część lepszych, część gorszych, jak to w życiu. Staramy się jednak nie zwalniać tempa i cały czas wprowadzamy zmiany, które, mamy nadzieję, wychodzą piśmu na lepsze. W okolicy drugich urodzin były to wywiady i wiemy, że przypadły Wam one do gustu, później dorzuciliśmy publicystykę, przełamując w ten sposób schemat "pisma z samymi recenzjami". Cały czas staramy się również, żeby z numeru na numer było jej więcej i coraz ciekawiej. Na trzecie urodziny postanowiliśmy zaś zmienić system, który, nie bójmy się tego powiedzieć, od samego początku był do bani. Chodzi oczywiście o sposób oceniania gier. Najpierw była skala 1-10, później 1-5, obie miały jednak ten sam defekt - próbowały ujednolicić coś, czego ujednolicić się nie da. No bo jak obiektywnie porównać wykonanie kolosa od FFG z jakimś mniejszym tytułem? Albo miódność, rzecz tak całkowicie subiektywną, ocenić w punktach? A cena? To samo bagno. Dlatego też koniec z tym. Proponujemy wam zupełnie nowe podejście, czyli "plusy" i "minusy". Zero skali, ocen, komentarzy do ocen. W to miejsce krótkie wypunktowanie najmocniejszych i najłabszych stron produktu. Wydaje nam się, że w ten sposób będzie uczciwiej. W stosunku do Was, naszych czytelników i w stosunku do recenzowanych produktów.

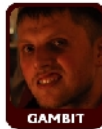
Co zaś w samym numerze? To co zawsze - trochę nowości, trochę starszych rzeczy, przekrój przez różne gatunki gier. A także wywiad z Jakubem Benem, twórcą wyszukiwarki SZPERACZ, i przemyślenia Gambita odnośnie dodatków do gier. Cieszę się również, że na łamach Rebel Timesa mogą powitać Repka, człowieka, z którym przepracowałem kilka bardzo owocnych lat w serwisie Poltergeist. Mam nadzieję, że wniesie on sporo dobrego do naszego pisma.

Do zobaczenia za miesiąc!

Nr 36, Wrzesień 2010

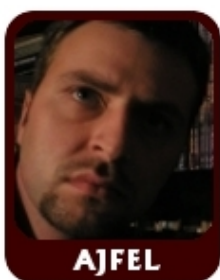
Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze 
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 8 **Sposób wykonania
jest ważniejszy
od faktu istnienia**
Wywiad z Jakubem Benem 
- 12 **Nowy Stary Świat**
Warhammer Fantasy Roleplay
Core Set 
- 19 **Psychodelicznej
baśni czar?**
Insula 
- 24 **Samuraja
życie własny...**
Bushido 
- 29 **Starszy brat pandy**
Kameleon 

- 31 **Alea iasta est!**
Osadnicy z Catanu
– Gra kościanna 
- 33 **Jeszcze ciaśniej
i bardziej
nieprzewidywalnie**
Dodatki do Small World 
- 36 **Gra w kulki**
Abalone 
- 38 **Co za dużo,
to niezdrowo?**
Czyli rzecz o dodatkach 
- 42 **Zimna wojna
dla dojrzałych**
Cold City 
- 45 **Plany na październik**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Wrześniowa przedsprzedaż gier Galakty



AJFEL

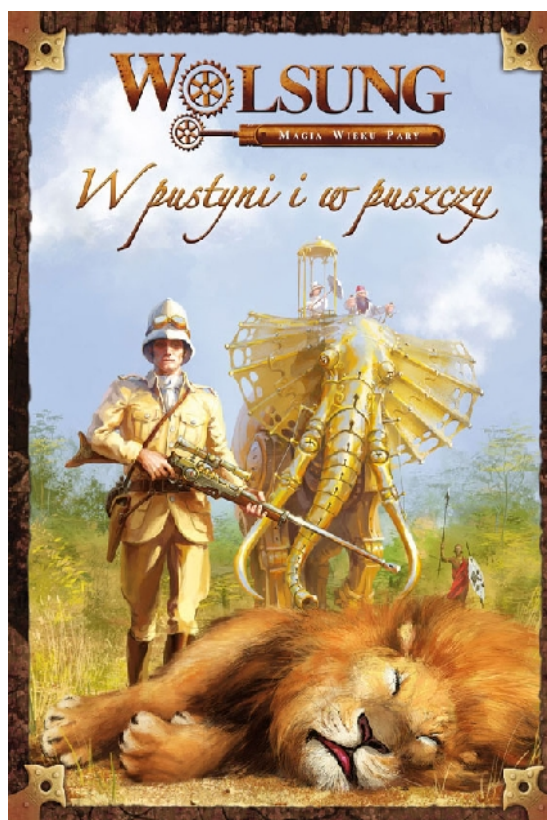
Można już zamawiać polską edycję karcianej gry kooperacyjnej Space Hulk: Anioł Śmierci, o której pisaliśmy niejednokrotnie. Gra powinna trafić do sprzedaży pod koniec miesiąca. Podobnie sprawy mają się z dwoma kolejnymi dodatkami do karcianki Warhammer: Inwazja. Szturm na

Ulthuan i Marsz Potępionych będą miały swoją premierę równocześnie, także pod koniec września.



Okladka „W pustyni i w puszczy”

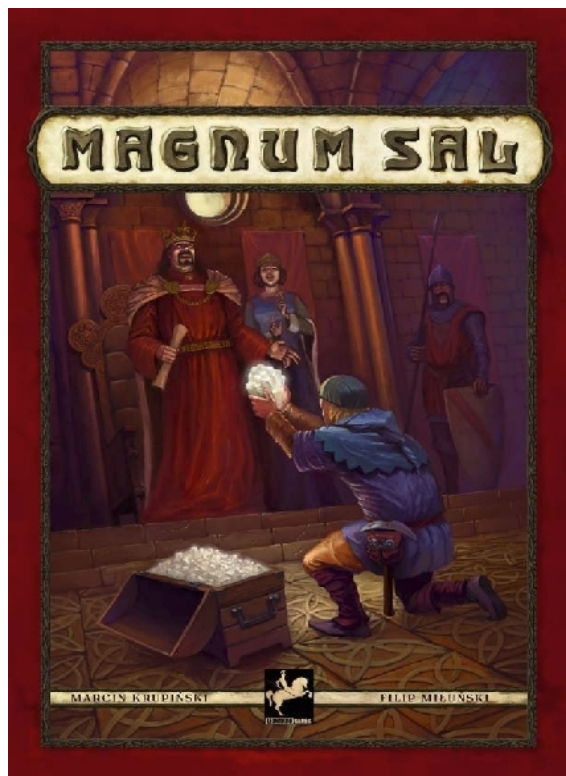
Kuźnia Gier zaprezentowała okładkę kolejnego dodatku do Wolsunga, którego tytuł brzmi W pustyni i w puszczy. Podręcznik zawierał będzie opisy krajów z odległych kontynentów, którym towarzyszyć będzie obfita porcja nowych atutów, gadżetów, organizacji, a także szkice i pomysły na scenariusze z udziałem egzotycznych antagonistów. Dodatek powinien trafić do sprzedaży jeszcze w tym roku.



Magnum Sal w październiku

Ruszyła przedsprzedaż niezwykle ciekawie zapowiadającej się planszówki Magnum Sal. Ta przeznaczona dla 2-4 osób gra ekonomiczna przeniesie nas do kopalni soli w Wieliczce. Każdy z graczy wcieli się w sztygara, który podczas rozgrywki starał się

będzie, wraz ze swoją ekipą, jak najefektywniej wydobywać sól z kopalni i sprzedawać ją na targu oraz realizować królewskie zamówienia na „białe złoto”. Cel rywalizacji to oczywiście jak największy zarobek. Gra trafi do sprzedaży już w październiku.



Basilica od Rebela

W drugiej połowie października, nakładem wydawnictwa REBEL.pl, ukaże się gra Basilica, przedstawiająca pojedynek dwóch średniowiecznych mistrzów budowlanych, których celem jest wzniesienie wspólnymi siłami wspaniałej katedry. Na realizację zadania składa się zarówno opracowanie planów oraz nadzór nad pracami budowlanymi. Elementy planu mają tutaj formę układanych obok siebie żetonów, na których gracze rozmieszczali będą pionki symbolizujące majstrów, kamieniarzy i cieśli odpowiedzialnych za realizację projektu. Cel rywalizacji to uzyskanie jak największej ilości punktów, za korzystny układ elementów planu i przewagę naszych

pracowników w poszczególnych elementach projektu. Basilica przeznaczona będzie dla dwóch graczy w wieku od 10 lat.



W góry ruszymy jeszcze w tym roku



Kolejny dodatek do polskiej edycji przygodowej planszówki Talisman już niebawem wzbogaci nasze rozgrywki. Góry to drugie po Podziemiach, „duże” rozszerzenie gry, a więc stanowiące nie tylko zestaw nowych kart i figurek, lecz także planszę, wzbogacającą obszar rywalizacji o nowe regiony. Odpowiedzialne za polską edycję wydawnictwo

Galakta zapewnia, że dodatek trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku, w cenie 119,90zł. Już teraz, na stronie Galakty, można zapoznać się z polską instrukcją.

Hotel Samoa już za miesiąc

Kolejna ciekawa planszówkowa premiera przewidziana na październik to gra Hotel Samoa, która pojawi się nakładem wydawnictwa Axel. Samoa to wyspa oblegana przez turystów, a gracze usiłują zarobić na nich jak najwięcej pieniędzy, rozbudowując swe hotele i oferując atrakcyjne ceny za pokoje. Każdą rundę rywalizacji rozpoczyna tu zagranie kart Cen, na podstawie których gracze określają środki przeznaczane na modernizację hotelu oraz propozycję cen za wynajem pokoi. Gracze, którzy zaoferują najwyższą cenę za usprawnienie hotelu, mają pierwszeństwo w zakupach modernizacji. Ci, którzy zaoferowali najatrakcyjniejsze ceny za pokoje, mają pierwszeństwo przy kwaterowaniu przybyłych na wyspę turystów. Wygrywa oczywiście ten z uczestników, którego decyzje pozwolą mu na zgromadzenie największej ilości pieniędzy. Gra przeznaczona jest dla od 3 do 6 osób w wieku od 10 lat. Czas rozgrywki mieści się w przedziale 45-60 minut.



Bitwy o Żelazny Tron stoczymy jesienią

Polska edycja gry Battles of Westeros ukaże się na przełomie października i listopada. Na stronie wydawnictwa Galakta opublikowano już instrukcję. Gra stworzona została w oparciu o popularną planszówkę BattleLore, pozwalającą rozgrywać bitwy w realiach fantasy z użyciem armii plastikowych figurek. Battles of Westeros stanowi rozwinięcie mechaniki BattleLore – jest bardziej złożona, trudniejsza do opanowania, ale dzięki temu oferuje więcej możliwości, a losowość ma mniejszy wpływ na przebieg bitew. Akcja gry osadzona została w fantastycznym świecie znanym z kart powieści Gra o Tron Georga R.R. Martina. Postawowy zestaw pozwala rozgrywać potyczki dwóch rodów Westeros: Lannisterów i Starków.



Arkham wg Coreya Konieczki

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało kolejną grę przygodową, której akcja osadzona jest w fikcyjnym miasteczku Arkham, znanym z powieści H.P. Lovecrafta. Mansions of Madness opracowana zostanie przez Coreya Konieczkę i ma być mniej złożoną alternatywą dla kultowej Arkham Horror. Role graczy podzielone będą na grupę badaczy i jedną osobę odpowiedzialną za przebieg „opowieści”. Kooperacyjne działania grupy przeciw jednej osobie przywołują na myśl Descenta, chociaż charakter i przede wszystkim klimat rozgrywki z pewnością będzie zupełnie inny. Grupa badaczy eksplorując tajemnicze lokacje wokół miasteczka będzie miała do rozwikłania szereg zagadek, celem połączenia wątków opowieści w jedną całość. Gra wydana będzie z

rozmachem typowym dla większych produkcji FFG: rozgrywka toczona będzie na modularnej planszy z użyciem plastikowych figurek oraz setek kart i znaczników. Data premiery nie jest jeszcze znana.



Wywiad z Jakubem Benem

Sposób wykonania jest ważniejszy od faktu istnienia



Jakub Ben (lub **Jackal**) to cichy obserwator fandomu pochodzący z Lublina, obecnie okupujący Wrocław. Gry fabularne są jednym, lecz nie jedynym z jego zainteresowań. Jakub jest multidyscyplinarnym artystą - zajmuje się projektowaniem graficznym, ilustracją, animacją, postprodukcją i muzyką elektroniczną. Obecnie jest studentem Wrocławskiej ASP i spod warstwy artystycznej czasem wychodzi z inicjatywą fanowską. Jako zadeklarowany MG, z grami RPG ma styczność od ośmiu lat. Jego ulubione systemy to Shadowrun i Degeneration. W chwili obecnej uruchomił SZPERACZA, lecz zarzeka się, że wkrótce zaskoczy nas o wiele śmielszym projektem.



Witaj Jakubie. Dziękuję Ci, że znalazłeś dla nas czas.

Jakub Ben: Witaj, nie ma sprawy. To dla mnie prawdziwa przyjemność.

T. Ch.: Jesteś autorem SZPERACZA, programu, który jest już dostępny w Sieci od dwóch miesięcy. Cóż to takiego?

J. B.: SZPERACZ jest przede wszystkim wyszukiwarką graczy i MG. Jest to fanowska inicjatywa, mająca na celu udzielenie pomocy w organizowaniu zarówno sesji RPG, jak i spotkań miłośników gier planszowych, karcianych oraz bitewnych.

T.Ch.: Wyszukiwarka graczy i MG - czy coś takiego jest w ogóle potrzebne? Mamy przecież serwisy społecznościowe, kluby fantastyki...

J.B.: Choć byłem członkiem wielu stowarzyszeń, to jednak na własnej skórze przekonałem się jak ciężko jest niekiedy stworzyć drużynę, na jakiej mi zależy. Owszem, dzięki serwisom, a zwłaszcza forum internetowym, pole poszukiwań nabiera rozpiętości. Trzeba również zaznaczyć, że na rynku od dłuższego czasu istnieje podobna wyszukiwarka, lecz niezależnie od metody, na jakiej się opierałem, poszukiwania były równie czasochłonne i wy-

czerpujące, co pozbawiające zapału i motywacji do ich kontynuowania. Co więcej, w trakcie mojej przygody z grami fabularnymi okazało się, że wiele osób nie jest zainteresowanych serfowaniem po serwisach czy wyprawami na konwenty - ci ludzie po prostu chcieli grać i nic im tego nie ułatwiała. Postanowiłem to zmienić.

T.Ch.: Mówisz, że na rynku istnieje już podobna wyszukiwarka. Dlaczego zatem ktoś miałby skorzystać ze SZPERACZA, albo się na niego przesiąść?

J.B.: Moim zdaniem sposób wykonania jest ważniejszy od faktu istnienia. Sieć mogłaby pękać w szwach od podobnych wyszukiwarek, a problem nadal pozostawałby nierozwiązany, jeżeli ktoś nie zrobiłby tego porządnie. Wierzę więc, że innowacyjne podejście do projektu SZPERACZA jest tym właściwym, skutecznym i przyniesie o wiele lepsze rezultaty.

SZPERACZ

<http://mistrzgy.pl/szperacz>

PSEUDONIM

HASŁO

ZALOGUJ!

Witaj! SZPERACZ jest superszybkim systemem wyszukiwania miłośników gier fabularnych. Rejestrując się dołączasz do rozrastającej się bazy GRACZY i MG z całej Polski! Dzięki SZPERACZOWI dowiesz się czy w twojej okolicy mieszkają ludzie chętni do gry i będziesz mógł się z nimi skontaktować!

Dowiedz się więcej o szperaczu!

REJESTRACJA

PSEUDONIM

HASŁO

E-MAIL

MIEJSCOWOŚĆ

GG

PLEĆ

O SOBIE

STATUS

ZAREJESTRUJ I ZALOGUJ

PREFEROWANE SYSTEMY

☐ WSZYSTKIE RPG
☐ GRY PLANSZOWE
☐ GRY BITEWNE
☐ GRY KARCIANE
☐ AUTORSKIE
☐ 7th Sea
☐ Aces & Eights
☐ AD&D
☐ A Game of Thrones
☐ All Flesh Must Be Eaten
☐ Alpha Omega
☐ Bakemono
☐ Battlelords of the Twenty Third Century
☐ Blood Dawn

T.Ch.: Co zatem wyróżnia Twój projekt pod tym względem?

J.B.: Pierwszą różnicą, z którą się spotkasz jest osobliwa oprawa graficzna z czytelnym interfejsem. Zależało mi na stworzeniu layoutu miłego dla oka i sprzyjającego "szperaniu". Przy projektowaniu interfejsu priorytetem było przyspieszenie procesu rejestracji i wyszukiwania. Rejestracja jest lekka jak piórko i nie wymaga żadnego potwierdzania. Wyszukiwanie oraz nawiązywanie kontaktu z wybranymi osobami są dziecinnie proste. Mniej wymagań, więcej korzyści. Kolejne różnice pojawiają się wraz z planowanymi aktualizacjami. Przykładowo, jedną z najciekawszych nowości będzie ogólnopolska lista stowarzyszeń.

T.Ch.: W sieci pojawiły się pewne wątpliwości odnośnie działania SZPERACZA. Dotyczyły one małych miejscowości, które położone są w okolicy większych miast. Czy tego typu miejscowości wyświetlane są przy wynikach wyszukiwania osób pochodzących na przykład z Krakowa?

J.B.: Obecnie jest to największy problem i do tej pory jedynym rozwiązaniem wydawało się być załączenie mapki, która ułatwiłaby orientację w poszukiwaniach. Znaleźliśmy jednak inne, rewolucyjne rozwiązanie (które stanie się *de facto* kolejnym istotnym wyróżnikiem SZPERACZA). Mianowicie system SZPERACZA będzie wskazywał, na podstawie współrzędnych geograficznych, nie tylko wybraną miejscowość, ale także pozostałe, znajdujące się w jej ustalonym obrębie. Jest to moim zdaniem rozwiązanie bardzo innowacyjne i zostanie ono wcielone w życie wraz z następną aktualizacją programu.

T.Ch.: Kiedy możemy się więc spodziewać tej ważnej aktualizacji?

J.B.: Trudno powiedzieć, ponieważ stworzenie i przetestowanie takiego mechanizmu jest czasochłonnym procesem. Czekamy jeszcze na reakcję otoczenia i wciąż pozbywamy się kruczków obecnej wersji SZPERACZA. Jest to niekomercyjny projekt, co z oczywistych względów oznacza, że zajmujemy się nim, kiedy mamy na to czas. Wierzę, że zarówno to, jak i kilka innych rozwiązań

pojawi się w systemie SZPERACZA na przełomie dwóch-trzech miesięcy, a ponieważ wyszukiwarka ma funkcjonować dożywotnio, nie czujemy noża na gardle (śmiech).

T.Ch.: Pozwól, że pomęcę Cię jeszcze trochę o plany na przyszłość. Na początku wywiadu powiedziałeś, że SZPERACZ może być również przydatny dla ludzi grających w planszówki, bitewniaki i karcianki. Planujecie dorzucić do niego kolejne moduły?

J.B.: Obecnie podczas rejestracji użytkownik może zaznaczyć, że oprócz gier fabularnych interesują go również te wspomniane przez ciebie. Moim zdaniem nie potrzebują one jednak rozdrabniania się na konkretne tytuły produktów, tak jak zostało to rozwiązane w przypadku gier fabularnych. Jeżeli jako użytkownik wyszukiwarki jesteś zainteresowany wyłącznie jedną, szczególną planszówką, to masz szansę powiadomić o tym innych za pomocą rubryki "O SOBIE" (do czego wszystkich zresztą gorąco zachęcam). Jeśli zaś chodzi o plany, to pojawił się pomysł wsparcia osób, które preferują grę on-line czy PBF. Nie mogę obiecać, że funkcja taka pojawi się już przy najbliższej aktualizacji, lecz zdecydowanie jest ona bardzo istotna i będziemy o niej pamiętać.

T.Ch.: Chyba obydwaj zgodzimy się, że sukces tego typu projektu zależy w dużym stopniu od rozmiaru bazy danych. Jak dużo użytkowników liczy sobie obecnie SZPERACZ?

J.B.: Budowanie bazy danych jest fundamentalną kwestią i zdecydowanie stanowi wyznacznik sukcesu lub porażki. Obecnie SZPERACZ przechodzi "wakacyjny okres próbny", więc z oczywistych względów nie był jeszcze nagłaśniany na większą skalę. Jednakże obecny wynik jest wyjątkowo optymistyczny, ponieważ wynosi ponad trzysta zarejestrowanych osób. Przy tej okazji chciałbym podziękować wszystkim, którzy rzetelnie wypełnili swoje dane, a w szczególności rubrykę "O SOBIE" (zdecydowana większość użytkowników). To właśnie dzięki Wam SZPERACZ żyje, rozwija się i ma prawo stać się czymś więcej niż tylko ciekawostką.

T.Ch.: Czy docierają do Ciebie, jako do twórcy, jakieś pozytywne głosy odnośnie działania SZPERACZA? Innymi słowy, jak wielu osobom pomógł on już znaleźć ludzi do wspólnej gry?

J.B.: Z radością muszę powiedzieć, że większość osób entuzjastycznie przywitała SZPERACZA, a część z nich nawet zasugerowała nam różne zmiany i podzieliła się cennymi uwagami. Każdy głos miał i będzie mieć dla nas znaczenie - w tym także konstruktywna krytyka. A co do liczb, to choć nie mamy wglądu w cudze wiadomości, wiemy jednak, jak wiele zostało ich wysłanych za pomocą program. Jest ich kilkaset, więc wierzę, że pomimo krótkiego okresu funkcjonowania, nasz program pomógł już wielu osobom.

T.Ch.: Zmienimy trochę temat. Jaki wkład w powstanie SZPERACZA miał Rafał Olszak?

J.B.: Rafał Olszak znany jest przede wszystkim jako twórca i wydawca systemu ROBOTICA oraz założyciel serwisu MISTRZGRY.pl. Pojawił się on w fandomie znienacka nie tylko ze swoimi projektami, ale również ze wsparciem dla fanowskich inicjatyw - w tym wypadku SZPERACZA. Program został w całości zrealizowany przeze mnie i znajomego programistę, którego Rafał opłacił. Drugą z kolei sprawą jest umieszczenie naszej wyszukiwarki na utrzymywanym przez niego serwerze. Osobiście jestem mu wdzięczny za zainteresowanie projektem i gest, który pozwolił na wcielenie go w życie.

T.Ch.: Skoro już przy fandomie jesteśmy, to jak oceniasz jego obecną kondycję?

J.B.: Choć nie uczestniczę czynnie w życiu fandomu, to jednak zjawiam się sporadycznie na spotkaniach stowarzyszeń, bywam na konwentach (czasem w roli prelegenta), czytam blogi i uogólniając, staram się być zorientowany w sytuacji - na tyle, na ile pozwala mi na to codzienne życie. Gracze gier fabularnych stanowią zaledwie ułamek fandomu (co wcale nie oznacza, że jest ich niewiele) i sędzę, że kondycja tej jego części staje się coraz lepsza ze względu na zwiększającą się częstotliwość organizacji konwentów i serwisy, na łamach których wiele zaangażowanych osób dba o to, żebyśmy dostawali informacje z pierwszej ręki. Cieszy mnie

obecny stan rzeczy i jest to jedna z przyczyn, z powodu których powstał SZPERACZ. Jeżeli moja cegiełka w murze fandomu uzupełni lub podtrzyma jego konstrukcję, będzie to największym wyznacznikiem sukcesu. Należy moim zdaniem pamiętać również o tych osobach, które do fandomu nie należą i jedyne, czego chcą, to zagrać w porządną sesję RPG.

T.Ch.: Czy uważasz, że SZPERACZ może zmotywować takie osoby do "wejścia" w fandom?

J.B.: Mam taką nadzieję. Właśnie w tym celu zamierzamy stworzyć wspomnianą już ogólnopolską listę stowarzyszeń.

T.Ch.: Czy jest jeszcze coś, co chciałbyś powiedzieć naszym czytelnikom zanim zakończymy ten wywiad?

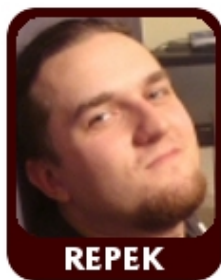
J.B.: Przede wszystkim chcę podziękować wszystkim, którzy go przeczytali (śmiech). Najlepszym wynagrodzeniem za pracę przy SZPERACZU są jego wyniki i spełnienie waszych oczekiwań. Jeśli popieracie naszą inicjatywę, to pamiętajcie, że najlepszą reklamą dla tego typu zjawisk jest poczta pantoflowa. Nawet jeśli nie jesteście zainteresowani, a mimo to doceniacie nasz projekt, podrzućcie informację o SZPERACZU swoim znajomym, a być może wpłyniecie znacząco na jego rozwój. Reakcja łańcuchowa działa skuteczniej niż jakakolwiek inna forma reklamy (na którą nie możemy sobie pozwolić). Pamiętajcie również o naszej stronie facebookowej, na której będą się pojawiały informacje o ewentualnych aktualizacjach (odnośnik znajdziecie w zakładce "Od autorów" na stronie SZPERACZA). Jeszcze raz dziękuję Wam za uwagę oraz Stingerowi za chęć przeprowadzenia ze mną tego wywiadu. Aloha!

T.Ch.: Również dziękuję Ci za wywiad i życzę dalszych sukcesów ze SZPERACZEM.



Warhammer Fantasy Roleplay Core Set

Nowy Stary Świat



REPEK

Niniejsza recenzja skierowana jest przede wszystkim do osób, które o nowej edycji Warhammera nie wiedzą zbyt wiele. Znajdziecie w niej omówienie i ocenę zawartości pudełka. Ponieważ wokół tego, co się w nim znalazło, narosło wiele mitów, postaram się też naświetlić budzące wątpliwości kwestie.

Na potrzeby niniejszego tekstu Warhammer Fantasy Roleplay 3 ed. nazywam skrótowo *Tredycją*. Określenie to przyjęło się wśród fanów systemu w nawiązaniu do *Pierdycji* i *Drudycji*.

Czym jest Warhammer?

Istnieje możliwość, że nie każdy z Was słyszał o Warhammerze. Jeżeli to wasze pierwsze spotkanie z tym tytułem, powinniście wiedzieć, że...

Jest to system *dark fantasy*, w którym bohaterowie graczy przeżywają swoje przygody w ponurym i niebezpiecznym Starym Świecie. Przypomina on nieco naszą średniowieczno-renesansową Europę, w której obok pierwszych mechanicznych wynalazków istnieje magia. Podzielonym na prowincje Imperium ludzi rządzi cesarz wybierany przez książąt elektorów i najwyższych zwierzchników religijnych. Rasy elfów i krasnoludów, choć nie tak potężne jak kiedyś, wciąż żyją obok poszerzających swoje wpływy ludzi.

Imperium ma licznych wrogów, lecz największym z nich jest Chaos. Niszczycielskie Potęgi co pewien czas zmuszają ludzi i ich sprzymierzeńców do pokazywania swojej siły i jedności. Z każdą kolejną inwazją wydaje się jednak, że upadek jest coraz bliższy. Chaos to nie tylko przerażające bestie, zmutowani wojownicy i zwierzolidzie, lecz również zepsucie ciała i umysłu. Prawdziwym wrogiem Imperium jest wróg wewnętrzny, podkopujący podwaliny państwa.

Bohaterowie graczy, od których mogą zależeć losy małego miasteczka, ale równie dobrze i całego świata, to zazwyczaj zwykli ludzie. Mogli wieść życie wiejskich kowali, prostych żołnierzy lub odkrywających swą moc magów, gdy coś nagle nakłoniło ich do ruszenia na trakt. Awanturnicy, poszukiwacze przygód – oto sól Warhammera. Nie są oni ani dobrzy, ani do końca źli, mogą kierować się dowolnymi zasadami. W mrocznym Starym Świecie często największym wyzwaniem jest po prostu przeżycie.

Warhammer to rasowy system *fantasy*. Dzięki mnogości dodatków i materiałów, dostarcza niemalże nieograniczonej ilości inspiracji dla graczy i Mistrzów Gry. Razem z grami planszowymi, bitewny-

mi, karcianymi oraz MMORPG i książkami tworzy gigantyczne, tętniące życiem fantastyczne uniwersum.

Co w pudle?

Planszówkowcy dobrze wiedzą, czego można się spodziewać po marce Fantasy Flight Games. Czy erpegowcy też byli gotowi na to, co ich czeka? Nie da się ukryć, że FFG poszło na całość. Pudełko jest duże, ciężkie i nie powstydziliby się go Blizzard, wypuszczając kolejne kolekcjonerskie edycje World of Warcraft.

Na pierwszy rzut oka zawartość, o zgrozo!, przypomina planszówkę, ale tradycjonalistyczni gracze znajdą oparcie w czterech podręcznikach.



Co w książkach?

Rulebook, czyli główna księga zasad, liczy 96 stron. Znaczną jego część zajmuje to, co najważniejsze dla gracza: opis ras, tworzenia postaci i jej rozwoju. I od razu natykamy się na nowości oraz zmiany. Oficjalnie wcielić się można w Reiklandczyka (czyli człowieka), krasnoluda z Karak Azgaraz i leśnego lub wysokiego elfa. Halflingi zniknęły jako grywalna rasa, ale nie wymazano ich ze Starego Świata. Znacznie bardziej zdumiewające wydaje się jednak to, że elfy nie mogą być czarodziejami. Rewolucja?

Raczej świadomy zabieg, aby lukę uzupełnił jeden z przyszłych dodatków.

Proces tworzenia postaci jest w zasadzie pozbawiony elementu losowego. W zależności od wyboru rasy, gracz przeznacza punkty na atrybuty, umiejętności, talenty, dodatkowe karty akcji i początkowy majątek. Rozwój postaci jest równie prosty: po każdej sesji można wydawać zdobyte rozwinięcia na dozwolone na karcie kariery opcje.

Niewielka, składana karta postaci to zaledwie mały ułamek tego, co otrzymuje gracz. Zestaw składa się z tekturowej figurki, dwustronnej podstawki określającej postawę w walce (ustala się ją za pomocą specjalnych, połączonych ze sobą puzzli), mniejszych kart talentów oraz większych kart akcji. Całości dopełnia karta kariery. Na sesji gracz nie trzyma przed sobą samej karty postaci, ale cały komplet elementów, które chowa się do małego tekturowego pudełka. Słowem: zamiast karty postaci mamy pudełko postaci.

Reszta **Rulebooka** zawiera mechanikę oraz informacje o ekonomii i Imperium. Jest skromnie, jak na podstawkę przystało. Nie da się jednak ukryć, że zbyt wiele nowego o Starym Świecie w ciągu minionego roku się nie dowiedzieliśmy. Podręczniki pełne są klimatycznych fabularyzowanych wstawek i stylizacji, ale FFG jest przede wszystkim skupione na wdrażaniu nowej formuły gry. Poza tym korzysta z dorobku Games Workshop, także z wielu doskonałych grafik. Wśród twórców wyróżnia się przede wszystkim Daarken, odpowiadający za świetne, mroczne okładki. Osoby, które sięgnęły również po karciankę Invasion lub planszówkę Chaos in the Old World docenią spójność graficzną wszystkich tytułów.

Warto w tym miejscu wspomnieć, że gracze są zachęcani do wspólnego tworzenia drużyny. Oryginalne zasady sugerują, aby odpowiednio rozłożyć profesje postaci. Kropkę nad "i" stanowi wspólna dla całej kompanii karta drużyny, określająca jej charakter

Rebel Times

oraz wspólne zdolności. Tytuły Miecze do wynajęcia, Banda oprychów lub Łowcy chwały mówią same za siebie.

Drugi, liczący 96 stron podręcznik to **Tome of Adventure**, przeznaczony głównie dla Mistrza Gry. To przede wszystkim obszerna instrukcja tworzenia i

prowadzenia własnych scenariuszy oraz kampanii. Nie zabrakło również bestiariusza i gotowej przygody. Scenariusz „Oko za oko”, choć autorzy przesadzili z ilością BNów, to stosunkowo proste śledztwo, okraszone słuszną dawką walki.

Kolekcjonerstwo stosowane

FFG regularnie wypuszcza dodatki, nie pozwalając odpocząć portfelom. Co ukazało się do tej pory?

Adventurer's Kit

Niewielkie pudełko, w którym zmieszczono kilka nowych profesji, w tym kultowego szczurołapa i jego małego, lecz wrednego pieska. Do tego doszło trochę talentów, kart akcji (podstawowy zestaw, pozwalający grać już w cztery osoby) i czyste karty postaci. Raczej tylko dla kolekcjonerów.

Game Master's Kit

Pudełko z naprawdę ciekawym poradnikiem dla MG. Tredycja promuje konkretną, trójaktową konstrukcję przygód i ten dodatek pokazuje, na czym to ma polegać. Początkujący prowadzący znajdą tutaj gotowe schematy scenariuszy, na które można nałożyć własne mięsko. Dostajemy też nowe figurki potworów i karty Nemezis, przeciwników drużyny. Ozdobą dodatku jest przepiękny ekran mistrza gry, solidny i ozdobiony świetnymi grafikami. Polecam.

The Gathering Storm

Pierwsza oficjalna kampania, składająca się z czterech połączonych wątkiem przewodnim scenariuszy. Gracze zbierają kawałki magicznego kamienia, a przy okazji wyrzynają klasycznych warhammerowych przeciwników: zwierzoludzi, umarłaków i gobosy. W pudełku, poza książką i standardowym zestawem kart, żetonów i tym podobnych elementów, znalazły się również gotowe *handouts* w postaci map. Te nie wyszły najlepiej, ale na szczęście można je pobrać ze strony wydawcy. Całość jest dość prostą, standardową kampanią z dużą ilością walki. Idealne przygody na rozruch i oswojenie się z mechaniką.

The Winds of Magic

Czyli nowe Królestwa Magii. Ten dodatek pokazuje, jak będzie wyglądać rozszerzanie systemu. W pudełku dostajemy przede wszystkim dwa liczące 48 stron podręczniki opisujące nowe aspekty rozgrywki. Czarodziejom przeciwstawiono tutaj siły związane z Tzeentchem. Uzupełniają je karty karier, talentów i akcji. Możemy też liczyć na karty lokacji, przedmiotów i specjalnych efektów (np. szaleństw i mutacji) oraz stosy żetonów i tekturowych figurek BNów czy potworów. Ostatni rozdział zajmuje krótka przygoda, która wykorzystuje tematykę dodatku. Jeśli chcecie się bawić z Tredycją, jesteście skazani na pozycje typu „Wichrów magii”.

The Edge of Night

Wydana właśnie druga oficjalna kampania, prezentowana już na sierpniowym GenConie. Z zapowiedzi wynika, że nastawiona bardziej na polityczną walkę w okolicach Ubersreiku. Jeśli gracze bawili się przy oficjalnym scenariuszu z podstawki, spotkają tutaj starych znajomych. W chwili, gdy piszę te słowa, pudełka docierają do Polski.

The Signs of Faith

Ten dodatek również promowano na GenConie. Jak sama nazwa wskazuje, to swoiste Królestwa Magii, ale dla kapłanów. Sporo dla siebie mają tam również znaleźć wyznawcy Nurgla. Można się zatem spodziewać dwóch książek, nowych karier i talentów, zestawów dla kapłanów kolejnych bóstw oraz kart chorób. I tonę innych gadżetów.

Nie muszę też chyba dodawać, że jeśli brakuje wam kostek lub koszulek na karty, to FFG jest na to przygotowane.

Listę książek zamykają dwie broszury: **Tome of Mysteries** i **Tome of Blessings**. Pierwsza opisuje magię, kolegia i Niszczycielskie Siły. Druga poświęcona jest kultom Imperium oraz zasadom grania kapłanem i przyzywania boskich mocy. W Tredycji mechaniczne zasady grania kapłanem i magiem są dość podobne. Dobrym rozwiązaniem jest to, że niemal od początku gracz może korzystać z ciekawych czarów i błogosławieństw, a najprostsze efekty ma prawo dość swobodnie wymyślać.

Co na kartach?

Twórcom Tredycji przyświecała mocno jedna myśl: wyrzucić wszystko, co się da z podręczników na karty i dać je do ręki graczom. Kiedyś, gdy chciało się użyć czaru lub specjalnego ataku, trzeba było sprawdzić w książce, na co się rzuca i co się dzieje po udanym teście. Rany zaznaczało się ołówkiem w specjalnej rubryce i co chwila wycierało. Stałe efekty trzeba było zapisywać i pamiętać o ich działaniu. Tredycja proponuje nowe podejście.

Każdy specjalny atak, umiejętność lub czar znajduje się na dwustronnej karcie akcji (w standardowym rozmiarze). Na zielonej stronie znajdziemy zasady, które obowiązują wtedy, gdy bohater w walce przyjmuje postawę ostrożną, a na czerwonej te, które liczą

się przy agresywnym nastawieniu. Gracz patrzy na kartę i wie wszystko o wymaganiach, jakie musi spełnić, by ją zagrać, podstawowej trudności i potencjalnych efektach.

Na mniejszych kartach gracz zbiera zdolności aktualnej profesji oraz talenty. W trzech kolejnych taliach znajdziemy liczne szaleństwa, efekty źle rzuconych czarów oraz stany, w jakich znajdują się postaci (np. ogluszony). Czwarta talia zawiera rany. To dwustronne karty, z których każda oznacza jedno otrzymane obrażenie. Ich zastosowanie jest jednak podwójne – po otrzymaniu rany krytycznej wystarczy taką kartę obrócić na drugą stronę, aby wiedzieć, co się stało. Wszystkie powyższe karty dokładnie informują gracza, co dzieje się z jego postacią. Proste, wygodne, eleganckie.



Mniej istotne są bardzo ładnie wykonane karty lokacji i przedmiotów (zwłaszcza magicznych). Te pierwsze można wykorzystać do przedstawienia sytuacji na stole, wprowadzając też dodatkowe zasady. Kartoniki z przedmiotami w bardzo wyrazisty sposób sygnalizują, że dany gracz posiada coś wyjątkowego. Zwykle wyposażenie wciąż wpisuje się tradycyjnie w rubryki na karcie postaci.

Imponującą zawartość pudła Tredycji dociażają rozmaite żetony, służące np. do oznaczania zmęczenia fizycznego i psychicznego oraz kartonowe figurki przeciwników. Ich wykonanie jest estetyczne i solidne.

Uff, czy to już wszystko? A, zapomniałbym o kościach. Trzydzieści sześć barwnych kostek w sześciu rodzajach nieraz potoczy się po stole. I nieraz okaże się, że gracze i MG będą musieli się nimi dzielić...

Dużą wadą Tredycji jest to, że wszystko występuje tutaj w jednej kopii. Oryginalnych kolorowych pudełek na elementy postaci dostajemy trzy. Jeżeli każdy gracz chciałby mieć własną kartę kariery zabójcy trolli, pasujące do niej karty akcji i talentów, to bez kserowania nie ma na to szans. Z jednej strony chodzi oczywiście o to, aby tworzyć zbilansowane drużyny i grać zespołowo, z drugiej jednak uniemożliwia to niektóre kreatywne pomysły. No i utrudnia prowadzenie kilku drużynom naraz.

Najgorsze w Tredycji jest jednak to, że namacalnie pokazuje erpegowcom, z jak niewielu elementów wybranych systemów korzystają. Tylko najbardziej regularni gracze i MG są w stanie użyć wszystkiego, co znalazło się w podręczniku. Nowy Warhammer jest z nami w tej kwestii bardzo szczerzy, do bólu.

Mechanika

Czy nowy Warhammer to planszówka? Nie.

Czy nowy Warhammer wykorzystuje mechanizmy i elementy, które przypominają te znane z planszówek? Tak.

Podstawowa mechanika Tredycji jest prosta i przez to miódna. Atrybutów jest sześć. Trzy fizyczne: siła, wytrzymałość, zręczność; oraz trzy psychiczne: inteligencja, siła woli oraz charyzma (słowo to nie odda-

je w pełni sensu angielskiego *fellowship*). Ich wartości wynoszą początkowo od 2 do 5. Każdy bohater posiada też bogaty zestaw umiejętności podstawowych i zaawansowanych. Można się w nich specjalizować, zaznaczając kolejne kratki na karcie (maksymalnie trzy).



Test wykonuje się w bardzo prosty sposób. Gracz bierze do ręki niebieskie kostki k8 za atrybut. Kostki niebieskie (neutralne) można zastępować zielonymi lub czerwonymi k10, ale wymaga to zmian nastawienia bohatera (na ostrożne lub ryzykanckie).

Jeżeli gracz posiada specjalizację w używanej umiejętności, może dodać żółtą k6 za każdy poziom. W odpowiedzi, w zależności od trudności zadania, MG dodaje do puli fioletowe kości wyzwania k8 oraz czarne kości pecha k6. Jeśli gracz ocenia, że może mieć problemy, dodaje białe kostki szczęścia k6 (na początku sesji ma ich 3 i może je odzyskiwać). Tak zebraną pulą wykonuje się rzut.

W Tredycji na kostkach nie ma cyfr. Zastąpiły je symbole, których opanowanie zajmuje pięć minut. Młotek – dobrze, skrzyżowane miecze – źle. Te symbole wzajemnie się znoszą. Przewaga młotków oznacza sukces akcji, skrzyżowanych mieczy – porażkę.

Na tym jednak nie koniec. Na kostkach pojawiają się też dobre orzełki (*boon*) i złe czaszki (*bane*). Orzełki i czaszki znoszą się wzajemnie. Przewaga orzeł-

ków oznacza jakieś dodatkowe, przyjazne efekty podjętej akcji. Przewaga czaszek może zaś sprawić, że stanie się coś nieprzyjemnego. W efekcie może dojść do bardzo ciekawych sytuacji, gdy udanej akcji towarzyszy poboczny niepożądany efekt lub pomimo porażki gracz zyskuje coś na przyszłość.

Użycie karty akcji odbywa się na tych samych zasadach, lecz znajdziemy na nich gotowe, często bardzo potężne efekty. Po wykonanym rzucie po prostu sprawdzamy, co oznaczają wyrzucone symbole i wprowadzamy ich treść w życie.

Przyszłość Starego Świata

Nie wiem skąd brały się takie informacje, ale krążyły plotki, że Tredycja „cienko przędzie”. Nic na to nie wskazuje. Podstawka rozeszła się na pniu. W ciągu roku regularnie ukazywały się dodatki, a w takcie ostatniego GenConu prowadzący linię Jay Little na kilkudziesięciominutowej prelekcji zaprezentował plany wydawnicze. Obejmują one rok 2010 oraz pierwsze miesiące roku 2011.

Sporym zaskoczeniem była informacja, że jesienią Warhammer ukaże się w tradycyjnej formule. Podręczniki dla MG i gracza oraz bestiariusz mają zbierać wszystkie zasady i potwory, które pojawiły się w wydanych dotąd pozycjach. Co więcej, całości będzie można używać bez charakterystycznych gadżetów. Przykładowo, zasady wszystkich kart akcji będzie można znaleźć na kartach podręcznika. Czy ten ukłon w stronę tradycjonalistów wypali, trudno w tej chwili ocenić.

FFG nie ma jednak zamiaru zawracać z raz obranej ścieżki. Każdy z powyższych podręczników można (ale, jak szczerze mówi sam Jay Little, wcale nie trzeba) uzupełnić jednym z trzech pudełek z żetonami, kartami i figurkami. Wciąż będą się też ukazywać typowe dla trzeciej edycji rozszerzenia. Pudełko, a w środku: książeczka lub dwie, wypraska z żetonami, karty, handouty. Pomysł na linię wydawniczą przypomina drugą edycję. Składają się na nią scenariusze przetykane dodatkami opisującymi kolejne aspekty gry.

Na tym etapie do głosu mogą dojść jeszcze cztery inne symbole. Opóźnienie (klepsydra) i wyczerpanie (kropla krwi) wpływają na arsenał kart gracza i kondycję postaci. Znacznie ciekawsze są Gwiazda Cha-

osu i Kometa Sigmara. Wyrzucenie tych symboli oznacza zazwyczaj jakieś spektakularne wydarzenia i daje spore pole do popisu dla prowadzącego. Wyniki rzutów ocenia się zresztą dość intuicyjnie, przez co walki toczy się szybko, a wrogowie padają pokonem.

Mechanika Tredycji ma jeszcze kilka niuansów i nie warto od razu korzystać ze wszystkich jej opcji. Jest jednak na tyle elegancka i spójna, że jej opanowanie daje sporo frajdy. Jasne, można w nowego Warhammera grać bez tych wszystkich kart, kostek i żetonów, ale będzie to zupełnie inna zabawa.

Karty na stół

Do zorganizowania sesji w Tredycję warto mieć duży stół albo sporo miejsca na podłodze. Samo rozłożenie elementów zajmuje sporo przestrzeni. A także czasu, zwłaszcza ze strony MG, który musi przygotować kilka talii efektów i stosów żetonów. Przygotowanie do rozgrywki samo w sobie staje się małym rytuałem. Przyjemnym, jeśli ktoś to lubi.

Na stole szybko robi się kolorowo. Użycie talentu lub akcji oznacza zazwyczaj położenie na ich kartach określonej ilości żetonów oznaczających, że dana karta jest nieaktywna. W zalewie żetonów, kart i figurek łatwo się pogubić. Dlatego warto przed poważniejszą sesją zagrać raz lub dwa na luzie, aby zapoznać się z przebiegiem starć i możliwościami swojego bohatera.

Zasady wyszły z podręcznika na karty, a w ślad za nimi podążyły deklaracje użycia ciosów, czarów lub umiejętności. Gracz mówi, że atakuje i na dowód podjętej akcji wyklada wybraną kartę. W każdej chwili wie, jakimi kartami jeszcze dysponuje, a które dopiero się „ładują” do ponownego użycia. Nie da się ukryć, że raz wykupione atuty zwyczajnie korcą, by się nimi posłużyć. Zapewne podobnie byłoby w tradycyjnym systemie, gdzie wojownik dążyłby do

walki, aby móc się wykazać. W Tredycji ten bodziec jest jeszcze mocniejszy i przybiera postać wachlarza.

Osobne miejsce zarezerwować należy jeszcze dla karty drużyny i figurek podczas potencjalnego starcia. Tych ostatnich w podstawce nie jest zbyt wiele, ale już pierwsze dodatki umożliwiają wizualizację walki z całymi oddziałami przeciwników. Gdy do tego wszystkiego dodać kilkadziesiąt kości (niekiedy rzuca się nawet kilkunastoma), łatwo dostać kolorowego zawrotu głowy.

Perfekcja i rozmach wykonania Tredycji wzbogaca sesję o estetyczne walory. Trzeba być bardzo ostrożnym, żeby w tym bogactwie się nie pogubić. Jeżeli jednak MG i gracze zdołają opanować choć część tego arsenału, będą bawić się jak dzieci.

Gorąco polecam, lojalnie ostrzegam

Jeżeli czujecie, że Tredycja was nie kręci, rozejdźcie się w pokój i przynajmniej nie powtarzajcie niesprawdzonych plotek. Jeżeli jednak coś zaiskrzyło...

Bardzo trudno jest napisać bez wahania: „kupcie i przekonajcie się sami”. Na szali leżą bowiem: z jednej strony wysoka cena, a z drugiej formuła zabawy, której dotąd nikt erpegowcom na taką skalę nie proponował. Ciężko więc powiedzieć „kupcie, a będziecie bawić się jak przy...” i tu wstawcie podobny tytuł. Wszystkie porównania do innych gier będą równie chybione jak zestawianie piłki nożnej i golfa, tylko dlatego, że w obu dyscyplinach używa się piłki i gania po trawie.

Napiszę więc (niepotrzebne skreślić): zrzućcie się, namówcie znajomego, wygrajcie w konkursie, wyślijcie coś szalonego. I przekonajcie się sami.



Plusy:

-  **Rozbudowane, spójne, klimatyczne uniwersum gry.**
-  **Perfekcyjne wykonanie techniczne i graficzne**
-  **Nowatorskość i prostota mechaniki**
-  **Łatwy dostęp do większości zasad, dzięki przeniesieniu ich na karty**
-  **Mnóstwo gotowych pomocy do gry**
-  **Ogromny potencjał rozwoju**

Minusy:

-  **Produkt wart swej ceny, mimo to wymagający dla portfela polskiego gracza**
-  **„Kolekcyjność” linii wydawniczej. Jeżeli nie posiada się jakiegoś dodatku, ciężko jest wprowadzić jego elementy**
-  **Zestaw podstawowy pozwala jedynie na grę MG i trzem graczom**
-  **Rozgrywka wymaga sporo miejsca**

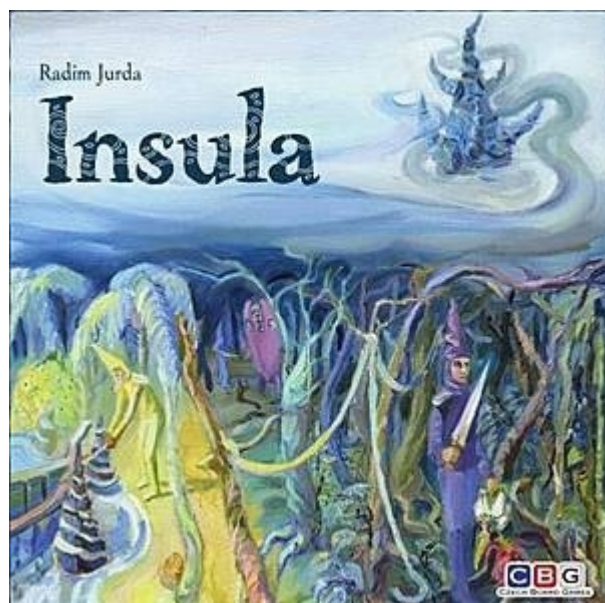
Oprawa: miękka

Linia wydawnicza: Warhammer 3ed.

Cena: 259,95 zł

Insula

Psychodelicznej baśni czar?



STING

Zawsze fascynowała mnie pewna przypadkowość tego, w jaki sposób niektóre planszówkowe tytuły trafiają na moją półkę. Czasami przeglądając oferty sklepów, nie szukam niczego konkretnego, a mój wzrok prześlizguje

się z pozycji na pozycję. Niekiedy pomiędzy znanymi tytułami uda mi się wyłowić coś, czego zupełnie się nie spodziewałem - jakąś odjechaną pozycję, o której mało kto słyszał. Gambit ostatnio wyłowił w ten sposób Bushido (zresztą możecie o nim poczytać w tym numerze), a mi udało się trafić na Insulę. Czeska gra przygodo-
wa? Naprawdę mega zakręcona ilustracja na pudełku? Całkiem interesująca zajawka na tylnej jego stronie? Postanowiłem spróbować.

Przepraszam, ale co Pan palił?

Mniej więcej taka myśl zaświtała mi w głowie, gdy zajrzałem do pudełka, jego zawartość jest bowiem hmm... dość oryginalna. Nic dziwnego, ponieważ autor Insuli, Radim Jurda, jest artystą i od razu to widać po wykonaniu różnych elementów zestawu - kafelków planszy, kart, instrukcji. Trudno się nie zgodzić, że prezentują się one naprawdę interesująco, a odjazd jest całkiem niezły. Grafiki są mocno psychodelicznie, mi skojarzyły się od razu z jakimiś pokręconymi bajkami, które oglądałem w dzieciństwie. Później pomyślałem o jakichś dziwnych animacjach poklatkowych i tak, wesoło krążąc w oparach myślowego absurdu, przesiedziałem nad pudełkiem bitą godzinę. Powiem tak, można nie mieć przekonania do tego typu estetyki (ja sam miałem na początku dość mieszane odczucia), ale nie da się ukryć, że od razu łapie się przy niej klimat. Być może sprawia ona wrażenie nieco infantylnej, ale podczas rozrywki robi się naprawdę mrocznie i dziwnie. A może raczej mrocznie, bo dziwnie, nie wiem, ale fakty są takie, że ta gra naprawdę potrafi wprowadzić nas w atmosferę rodem z baśni braci Grimm. Dodatkowo niepowtarzalna estetyka to, na coraz bardziej wtórnym pod tym względem rynku, prawdziwy skarb.

Co można zaś powiedzieć ogólnie o wykonaniu Insuli? Cóż, tutaj jest już dość standardowo. Wytrzymała tektura, średniej jakości karty (powinny być plastikowane), trochę drewnianych znaczników, na część musimy sami pewne rzeczy ponaklejać, brak wypraski - ot, typowo dla takich produkcji. Widać, że jest to bu-

Ta gra naprawdę potrafi wprowadzić nas w atmosferę rodem z baśni braci Grimm

dżetowe podejście, ale grałem w naprawdę gorzej wykonane gry kolosów rynkowych. Jest trwale, schludnie i estetycznie, słowem tak, jak powinno być.

Hej przygodo! Czyli co w trawie piszczy...

...a piszczy tajemnicza wyspa, leżąca gdzieś pośrodku wzburzonego morza. W samym jej centrum znajduje się zaś złowroga cytadela, w której rośnie mityczne drzewo życzeń. Powiadają, że jego owoce spełnią każde życzenie, niestety Kingosh, władca wyspy, oraz jego strażnicy nie pozwolą nikomu skorzystać z ich dobrodziejstwa - chyba że zostaną pokonani przez jakiegoś odważnego podróżnika. Być może to właśnie Ty nim będziesz. Wraz z grupką towarzyszy przybywasz bowiem na wyspę, a twój cel jest prosty - pokonać Kingosha i zerwać owoc z drzewa życzeń. Musisz się jednak śpieszyć, ponieważ wraz z nadejściem nocy, zmienisz się w jednego ze strażników Kingosha, tak jak wielu nieszczęśników przed Tobą, i już nigdy nie opuścisz wyspy. Czas tyka, przygoda czeka.

Tak oto przedstawia się warstwa fabularna Insuli. Nie jest może zbyt oryginalne, ale z pewnością baśniowo. Pomysł, pomysłem, ale nie decyduje on niestety o udanej zabawie. Tutaj bowiem na scenę wkracza mechanika i jej założenia, a ta w Insuli sprawdza się trochę pół na pół, ale po kolei.

Pomysł z losowym budowaniem planszy z kafelków zadomowił się już chyba na rynku gier planszowych na dobre, poza tym jest całkiem niezłym sposobem na przedłużenie grywalności tytułu, więc miło, że wykorzystano go również, projektując Insulę. Talia kafelków wyspy dzieli się na dwa rodzaje - jasne i ciemne, ale w zasadzie niewiele pomiędzy nimi różnic, chyba że bawimy się w wersję zaawansowaną (wtedy przeciwnicy są trochę twardsi). I to niestety zabija sensowność całego podziału, segmentacja obu rodzajów kafelków jest bowiem identyczna - siedem kafelków pozytywnych, reszta negatywna (ciągniemy znacznik wroga). Dodajmy, że tych pozytywnych efektów będziemy potrzebowali podczas rozgrywki często i często oraz, że te jaśniejsze kafelki zagrywa się, uogól-

niając, bliżej startowej krawędzi planszy (plaży, na której gracze zaczynają swoją przygodę, po drugiej stronie stoi zaś cytadela) i otrzymamy lekko podkreślony stopień trudności. Dlaczego nie mamy więcej pozytywnych efektów po tej "słonecznej" stronie wyspy? Byłoby to po pierwsze logiczniejsze, po drugie nie psuło by zbyt balansu rozgrywki, ponieważ sam fakt cofania się od celu równoważyłby uzyskane korzyści. Wiem, czepiam się, ale z takimi uwagami spotykałem się podczas kolejnych partii rozgrywanych w różnym gronie. Dla mnie trudniejsza rozgrywka doskonale wpisuje się w konwencję mrocznej baśni, więc jestem w stanie to przeżyć.



Karta postaci składa się z kilku ważnych obszarów, zero jednak na niej tekstu lub klasycznych „statsów”

To, co zaliczyłbym grze na ogromny plus to nietypowa karta postaci. Normalnie w przygodówkach bohater opisany jest za pomocą kilku współczynników, czasami miewa jakieś specjalne zdolności. Nic z tych rzeczy w Insuli. Tutaj karta postaci składa się z kilku ważnych obszarów, zero jednak na niej tekstu lub klasycznych "statsów". Sercem karty jest "krąg energetyczny" (ang. *energy circle*) i sześć znaczników energii (wraz z rozwojem postaci może się ich pojawić, a nawet powinno!, znacznie więcej). Ogólna zasada jest taka - gdy walczymy lub robimy jakąś czynność, która może nas zmęczyć (na przykład ruszamy się o więcej niż jeden obszar), przesuwamy znaczniki z pola "aktywnego" na "zużyte". Jeśli chcemy je odzyskać, musimy

odpocząć. Nie ma co jednak ukrywać, że walka to główny (choć nie jedyny) sposób używania tych znaczników, ale o tym za chwilę. Dalej mamy dwa inne kręgi - "nagrody" (ang. *reward*) i "straty" (ang. *drawback*), a na nich naniesione kilka barwnych oznaczeń. Jak to działa? Bardzo prosto. Każdy strażnik, z którym przyjdzie nam się zmierzyć, posiada określoną wartość nagrody i straty (im twardszy, tym wyższą) i jeśli go pokonamy, przesuwamy znacznik po kręgu nagród (otrzymując różne bonusy, np. więcej znaczników energii), jeśli zaś przegramy po kręgu straty (ponosząc określone negatywne efekty, np. dobierając kartę kłątwy). Po zatoczeniu pełnego koła zaczynamy całą zabawę od początku. Prawda, że fajny mechanizm zbierania doświadczenia? To jednak jeszcze nie wszystkie ciekawe rozwiązania. Nasz bohater może bowiem podjąć cztery (lub pięć w wersji zaawansowanej) rodzaje działań (upraszczając: odpoczynek, użycie lub zebranie kwiatu, pozbycie się kłątwy i ruch), z czego trzy wyszczególnione są na karcie jego postaci (wszystkie oprócz pozbycia się kłątwy). Dlaczego tak? Ano dlatego, że jeśli przegrywamy walki, to z czasem otrzymujemy karty kłątwy, które - uwaga - blokują nam możliwość podejmowania działań, które nimi obłożymy aż do czasu, gdy się ich nie pozbędziemy. Nie muszę chyba dodawać, że ich pozbycie się i w ten sposób odblokowanie możliwości podejmowania danej akcji, wiąże się z jakimś przykrym efektem, prawda?



Karta postaci jest, jak widać, bardzo fajnym pomysłem, który uzupełnia mechanika kwiatów i kłąt. Ta już niestety taka fajna nie jest, a raczej mogłaby

być, ale moim zdaniem mocno ją położono. Dlaczego? Już wyjaśniam. Karty kwiatów to znane z innych przygodówek pozytywne efekty w postaci pancerzy, wywarów, +2 do ataku i całego tego innego badziewia. Tutaj wrzucono to w klimat gry i założono, że na wyspie rosną sobie magiczne kwiaty, które mają różne właściwości. Super, fabularnie trzyma się to jakoś kupy i jest całkiem przyjemnym pomysłem. Mamy zatem kwiaty, które pomagają nam odzyskać wydane żetony energii, ułatwiają walkę, pozwalają ominąć negatywne efekty, gdy ją przegramy, dociągnąć więcej kwiatów i tak dalej. A raczej i tak bliżej, ponieważ wymienilem sporą część możliwych do zagrania efektów. Łapiecie już, o co mi chodzi? Rodzajów kart jest niestety zbyt mało. Dosłownie po dwóch-trzech partiach mamy je obcykane i zaczyna wiać nudą. To samo z kłątami. Te dzielą się na dwa rodzaje: natychmiastowe (wchodzi efekt, karta spada) i długotrwałe (karta modyfikuje mechanikę gry do czasu zastąpienia ją przez inną kartę). Tutaj też jest podobnie - mało efektów, ale, trzeba oddać sprawiedliwość, są one nieco bardziej zróżnicowane. Ogólnie jednak mało rodzajów efektów kart powoduje, że zabawa szybko staje się powtarzalna i po kilkunastu partiach gra nie jest w stanie zaskoczyć nas niczym nowym. Szkoda.

Przejdźmy do walki, podczas niej bowiem wchodzi do gry magiczna kostka z kilkoma dziwnymi symbolami. Podstawa mechaniki walki jest prosta, tak samo jak i sytuacja, w której do niej dochodzi. Walczymy zawsze wtedy, gdy odkrywając nowy obszar wyspy, trafimy na symbol potwora (czyli niemal zawsze). Dociągamy wtedy delikwenta w ciemno i rozpatrujemy starcie. Zasada jest jedna - każdy potwór ma określoną siłę, my musimy mieć więcej, aby go pokonać. Jak uzyskujemy siłę? Wydając żetony energii i dorzucając jakieś miłe kwiatki, a na końcu rzucając kostką. Ta zaś bywa kapryśna - raz pozwoli nam dodać trochę siły, innym razem zmniejszy liczbę tur, które pozostały do zmierzchu, innym jeszcze

spowoduje remis i ten wynik chyba wkurza najbardziej. Nie wiem czy w założeniu twórcy miał to być wynik pozytywny, ale faktem jest, że straszliwie

Mało rodzajów efektów kart powoduje, że zabawa szybko staje się powtarzalna

utrudnia on rozgrywkę. Tury uciekają, my musimy zbierać doświadczenie, walczymy z jakimś ogromnym potworem, pakujemy w to masę znaczników energii, a tu... remis. Dobrze, wracamy zagrane kwiaty na rękę, wracamy energię, oprócz jednego punktu, rozchodzimy się w pokoju, ale niestety mamy turę w plecy, a czas nagli. W ten sposób na sześciociennej kostce mamy dosłownie jeden (JEDEN!!!) *stricte* pozytywny efekt (dopakowanie dwóch punktów do naszej siły), na który i tak nie ma co liczyć (może wypaść na dwóch ściankach, ale na jednej z nich przesunie nam turę do przodu). Podczas moich partii nikt nie liczył, że wypadnie mu to szalone plus dwa - takie założenie jest bowiem zbyt bezsensowne, a straty zbyt dotkliwe (i w ten sposób mamy na kostce niemalże martwy efekt). Ogólnie więc wyszło w Insuli tak, że każda walka przybliżyła nas raczej do porażki, niż wnosi coś pozytywnego (oprócz doświadczenia oczywiście), a to już chyba zbyt mroczna baśń, nawet jak na przyjętą konwencję.

Finałowe starcie również wpisuje się w totalną przewagę gry nad graczami. Żeby w ogóle mieć szansę, musimy bowiem zdobyć przynajmniej jeden dodatkowy punkt energii, czyli wygrać kilka walk (a najlepiej mieć co najmniej dwa-trzy dodatkowe punkty - testowałem). Reszta finałowego starcia przebiega podobnie jak poprzednio, z tą jednak różnicą, że większość pozytywnych efektów z kart kwiatów nie działa lub działa słabiej. Dlatego też Insula promuje interakcję pomiędzy graczami pomimo tego całego pitu-pitu, że zwycięstwo w pojedynkę jest najlepszym rodzajem zwycięstwa. W kooperacji łatwiej się walczy, ponieważ gracze razem liczą swoją siłę oraz wszyscy otrzymują nagrody doświadczenia (w zaawansowanej wersji zróżnicowane, w zależności od poczynionych inwestycji w punktach siły). Dosłownie na palcach jednej ręki mogą policzyć partie, podczas których udało się komuś wygrać w pojedynkę, bez współpracy z innymi graczami. Zazwyczaj szybciej wtedy zapadał zmrok i zabawa kończyła się całkowitą przegraną. Aha, nie dajcie się również nabrać na te kilka zakończeń - jeśli przegrana, wygrana w

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

kooperacji i wygrana w pojedynkę, to kilka zakończeń, przepraszam, ale większość gier przygodowych ma ich kilka.

Bajka o wariancie i kilka słów na koniec

Insula posiada dwa warianty - podstawowy i zaawansowany. W tekście starałem się punktować istotne różnice pomiędzy nimi, więc zostało już niewiele do dodania. Ogólnie wariant zaawansowany jest trudniejszy, potwory bywają silniejsze, a w cytadelach czekają na nas dwa alternatywne rodzaje głównego bossa, co samo w sobie podnosi już znacznie poziom trudności (oba są dość przegięte). Nie wspominałem dotychczas o jeszcze jednym elemencie mechaniki, mianowicie o cierniach, które znajdziemy na krawędziach kafeleków wyspy dość często. Ciernie to takie urządzenie, które blokuje wyjście z kafełka. Jeśli przez nie przejdziemy, tracimy dwa żetony energii i w takim przypadku eksploracja kolejnego pola oraz dociągnięcie potwora często kończy się nieciekawie. W zaawansowanym wariancie kończy się zaś często tragicznie, ponieważ ciernie odrzucają nam aż trzy żetony energii i wtedy problematyczni stają się już najsłabsi strażnicy. Dlatego też często dochodzi do błędnego koła: przegrywamy walkę-wchodzą kłątwy-jest jeszcze trudniej-przegrywamy walkę...

Insula promuje interakcję pomiędzy graczami

Czy zatem mogę polecić Wam Insulę z czystym sumieniem? Myślę, że tak. Jest to naprawdę świetnie wykonana i niezwykle klimatyczna gra. Jej wysoki poziom trudności z pewnością podnosi "replayability", ale powoduje tym samym, że nie jest to tytuł dla każdego. Małe zróżnicowanie kart Kwiatów i Kłątów sprawia, że gra trochę zbyt szybko staje się wtórna, ale to można przeboleć. Insula posiada również kilka naprawdę fajnych elementów (niestety także kilka skopanych), jeśli jednak szukacie gry na długie miesiace, zainwestujcie raczej w coś innego.



Plusy:



Niepowtarzalny klimat rozgrywki



Innowacyjne podejście do rozwoju postaci

Minusy:



Wysoki poziom trudności (chyba, że ktoś lubi)



Fatalny pomysł z kostką



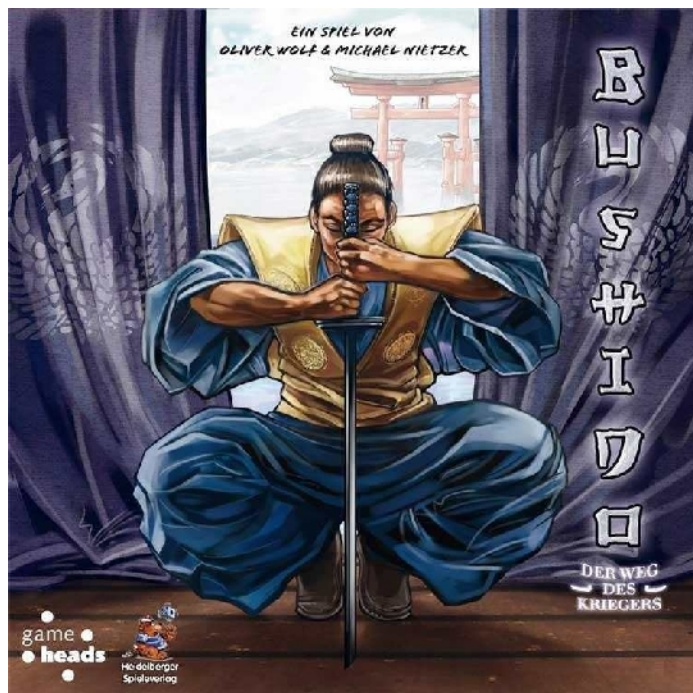
Wysoka cena

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 169,95 zł

Bushido

Samuraja żywot własny...

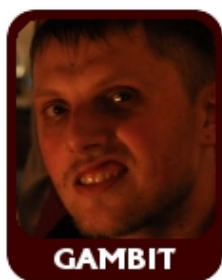


Bushido to gra niemieckiego wydawnictwa Game Heads. Przenosi nas ona w czasy feudalnej Japonii, gdy honor był wszystkim. Gracze wcielają się w rolę Daymio, starających się otrzymać tytuł Szoguna. Droga do tego jest jednak daleka. Trzeba zdobywać nowe prowincje, utrzymywać armię, a co najważniejsze, bacznie obserwować przeciwników i wchodzić z nimi w odpowiednie relacje. Bushido nie jest jednak „normalną” strategią, jak na przykład Shogun. Zastosowano w nim bowiem bardzo ciekawy mechanizm interakcji graczy i podziału ról. Ale o tym za chwilę.

Wrażenia estetyczne

Pudełko z grą jest dość duże. Czcionka, którą napisano tytuł jest stylizowana na japońskie symbole. Na pokrywce widnieje klimatyczna ilustracja samuraja. Wewnątrz znajdujemy coś, co na pierwszy rzut oka wydaje się planszą, ale później okazuje się być sporych rozmiarów tablicą z kilkoma torami punktów. Sama plansza znajduje się w wypraskach, ponieważ jest ona przed grą składana z sześciokątnych kafelków. W wypraskach znajduje się też cała masa żetonów, zasłonek i „kart”. Wszystko jest kolorowe oraz opatrzone ładnymi, klimatycznymi ilustracjami. Niestety, niektóre żetony zostały krzywo wybite, przez co ich obrazki są przesunięte na jedną ze stron, zamiast znajdować się dokładnie na środku. Pomimo tego zgrzytu, całość sprawia pozytywne wrażenie i zastanowiła mnie tylko jedna rzecz - gra była zafoliowana, a jednak instrukcję oraz kartę pomocy używaną przy walce dostałem osobno. Nie było ich w pudełku, co jest nieco dziwne. Tak czy inaczej, okazało się, że Bushido nie posiada angielskiej instrukcji i owej karty pomocy.

Musieliśmy poszukać jej więc w sieci. Na szczęście na stronach BGG szybko znalazłem angielską wersję instrukcji, dzięki czemu mogłem zgłębić tajniki tego tytułu, a potem zasiąść do gry. Jedyne minus w tej kategorii pojawił się w momencie przygotowań do rozgrywki. Okazało się bowiem, że



GAMBIT

Grę Bushido zainteresowałem się właściwie przez przypadek. Przeglądając promocyjną ofertę Rebeli, trafiłem na uszkodzony egzemplarz gry. Lektura krótkiej notki zaintrygowała mnie na tyle, że zacząłem szukać kolejnych informacji na pol-

skich forach planszówkowych. To, co znalazłem było mało satysfakcjonujące i nie dawało żadnego konkretnego obrazu rozgrywki. Natomiast po lekturze zasobów BGG podjąłem decyzję o wypróbowaniu tego tytułu.

Bushido nie jest „normalną” strategią, jak na przykład Shogun. Zastosowano w nim bowiem bardzo ciekawy mechanizm interakcji graczy i podziału ról.

jeden z żetonów honoru został źle wydrukowany (zamiast wartości "sześć" została mu przypisana wartość "trzy"), przez co w trakcie gry pojawiały się drobne zgrzyty.

Nóż w plecy, ale honorowo...

Bushido z pozoru nie różni się niczym szczególnym od innych strategii. Mamy planszę ułożoną z heksoś, na których widnieją różne prowincje. Prowincje te zapewniają żywność dla wojska, zasoby i punkty zwycięstwa (zwane Honoru Daymio). Mamy też żetony akcji, żetony wojsk i żetony taktyk. Do zwycięstwa konieczne jest zebranie określonej liczby punktów Honoru Daymio, co można osiągnąć, zdobywając kolejne prowincje, czy też wykonując określone akcje w trakcie swojej tury. W pewien standard wpisują się nawet różne role przypisywane graczom przez gracza aktywnego. Jednak tu podobieństwa do klasycznych strategii się kończą i okazuje się, że Bushido wcale takie standardowe nie jest.

Zaczyna się niewinnie. Aktywny gracz przyjmuje na siebie rolę Daymio. Na początku ma możliwość wykonania pewnych akcji, które mogą mu przynieść dodatkowe punkty zwycięstwa. Zaraz potem przydziela reszcie graczy role na daną turę. Najpierw wybiera Samuraja, czyli gracza, który w danej turze będzie atakował. Dalej wskazuje gracza będącego celem ataku, czyli Bushi. Kolejna rola to Sensei, „doradca”, który będzie zagrywał żetony akcji, a także osądzał innych graczy. Na końcu, i tylko w przypadku, gdy w grze bierze udział pięciu graczy, przydzielana jest rola Hatamoto. Ten gracz będzie miał możliwość szerzenia niepokojów społecznych w prowincjach.

W kolejnym kroku do głosu dochodzi Sensei. Ma on możliwość zagrywania żetonów akcji. Wśród nich znajdują się szpiedzy pozwalający na poznanie żetonów skrywanych przez innych

graczy, Ronini wzniesający bunt w prowincjach, czy Gejsze kończące rozgrywaną właśnie turę. Wśród akcji jest też Ceremonia Parzenia Herbaty, która jest jednym z narzędzi zdobywania Honoru Daymio (czyli punktów zwycięstwa). Sensei nie ma wyłączności na zagrywanie akcji, jednak nie dość, że przychodzi mu to łatwiej – aktywuje akcję, zagrywając jeden żeton, podczas gdy reszta graczy musi zagrać dwa żetony – to jeszcze inni gracze mogą zagrywać akcje dopiero wtedy, gdy on już skończy.



Gdy wszyscy gracze uporają się z akcjami, do głosu dochodzi Hatamoto (o ile został wskazany, czyli jeśli gra pięć osób). Jego zadanie polega na dokładaniu na planszę Roninów, co pozwala na doprowadzenie do buntów w prowincjach. Dodatkowo jest on w stanie osłabić siłę wojskową w jednej z prowincji obecnego Daymio, wywołując tam rewoltę, która może przyczynić się do zniszczenia części wojsk, a czasem nawet do utraty kontroli nad prowincją (a co za tym idzie stratą punktów zwycięstwa).

Następnie Daymio wykonuje ruchy swoimi wojskami. Najpierw może je dowolnie przegrupować. Wojska nie mają określonej wartości ruchu. Mogą się poruszać bez przeszkód pomiędzy prowincjami, o ile są one ze sobą połączone. Po przegrupowaniu następuje atak. A dokładniej rzecz biorąc, Daymio wprowadza

W Bushido pewne kluczowe dla powodzenia naszej strategii akcje wykonuje ktoś inny.

dza swoje wojska na prowincję będącą w posiadaniu gracza, który otrzymał rolę Bushi. W tym miejscu wkład Daymio w walkę się kończy. Pałeczkę w jego imieniu przejmuje Samuraj.

W tym momencie widać najlepiej, czym Bushido różni się od innych strategii. W innych tytułach, każdy z graczy jest w pełni odpowiedzialny za swoje wojska i akcje. W Bushido pewne kluczowe dla powodzenia naszej strategii akcje wykonuje ktoś inny. To właśnie Samuraj rozegra tę bitwę z Bushi. Będzie on korzystał z wojsk wyznaczonych przez Daymio, ale z własnych żetonów walki i taktyk. Jest to niesamowity zabieg, jeśli chodzi o mechanikę gry. Daymio walczy o punkty, ale poza wyznaczeniem wojsk nie ma żadnego wpływu na przebieg walki. To inny gracz, któremu często nie zależy na dobrym wyniku Daymio, ma prowadzić jego wojska do boju. Jednak w grze zawarto mechanizmy, które zabezpieczają przed celowym i bezczelnym psuciem szyków. Samuraj za zwycięstwo otrzymuje punkty Honoru Samuraja, które, choć same w sobie nie są punktami zwycięstwa, mogą być konwertowane na Honor Daymio poprzez Ceremonię Parzenia Herbaty. Jeśli przegra walkę, Sensei ma prawo zaproponować karę, która sprowadza się do utraty części, bądź też całego Honoru Samuraja. Kara musi być zaakceptowana przez Daymio, lecz jeśli prowincja, której nie zdobył, była dla Daymio cenna, sprawa zwykle jest przesądzona.



Jeśli chodzi o walkę, to niestety zawiera ona w sobie jeden ze słabszych elementów gry - sporo obliczeń, które dodatkowo są zależne od zagranych taktyk. Sama otoczka walki jest całkiem klimatyczna. Najpierw gracze w tajemnicy wybierają dowolną liczbę żetonów z symbolami katany i układają je w stos tak, że widać, ile żetonów gracz wybrał i jaką wartość ma żeton umieszczony na szczycie. Na znak Sensei wystawiają owe stosy na stół. Tu zaczyna się wojna nerwów. Każdy stara się przewidzieć, co znajduje się w stosie przeciwnika. Następnie gracze w tajemnicy wybierają żeton taktyki. Kiedy ujawnią (oczywiście jednocześnie) wybraną taktykę, zaczyna się liczenie. Taktyki są cztery: Bitwa, Pojedynek, Zasadzka i Zdrajca. Każda z nich ma inny wpływ na siłę ataku czy obrony i każda ma inne działanie dodatkowe. Liczy się także, co wystawił przeciwnik. Zasadzka inaczej będzie rozliczana w starciu z Pojedynek, a inaczej w starciu z Bitwą. Całe to sprawdzanie, co z czym i ile, jest nieco uciążliwe. Zwłaszcza podczas pierwszych rozgrywek, bitwy spędzaliśmy z nosem w instrukcji, sprawdzając i obliczając.

W tej grze każda z pozoru niewinnie wyglądająca decyzja może być w rzeczywistości nożem wbijanym komuś w plecy.

Po rozegraniej walce, gracze, rozpoczynając od Sensei, zagrywając odpowiedni żeton akcji

mają szansę na audiencję u Cesarza. Poprzez audiencję mają możliwość wpływu na upływ tur. Tor czasu gry ma dwanaście pól. Standardowo znacznik przesuwany się co turę o jedno pole, jednak dzięki audiencji gracz może przesunąć go o dwa pola lub pozostawić na miejscu. Dzięki temu można kupić sobie dodatkową turę na dogonienie przeciwników, bądź przyspieszyć czas, jeśli wyraźnie wygrywamy i nie chcemy dać innym szansy na popsucie nam szyków.

Ostatni samuraj

Rozgrywka w Bushido nie przypomina mi niczego, w co do tej pory grałem. „Dobrowolne” przekazanie kontroli nad swoimi wojskami innemu graczowi



mocno zmienia sposób gry. Do tego dochodzi jej niemal zerowa losowość. Nie ma rzutów kostką, a jedynym czynnikiem losowym jest dociąganie żetonów akcji i taktyk. Jednak ma to miejsce przed wykonywaniem wszelkich akcji. Kiedy do nich dochodzi, gracz wie, co ma do dyspozycji i może przygotować się do starcia. Jedyną niewiadomą jest tutaj drugi gracz. Przez cały czas trzeba być skupionym i uważnym. Do pilnowania jest plansza z rozstawieniem wojsk, do tego tory z punktacją. Nie tylko Honor Daymio, jako faktyczne punkty zwycięstwa, jest istotny. Punkty Honoru Samuraja również mają wpływ na grę i odpowiednio wykorzystane mogą stać się gwoździem do czyjejs trumny.

Tłumaczenie zasad nie jest zbyt czasochłonne. Da się to ogarnąć w niecałą godzinę. Pierwsza rozgrywka trwała u mnie dość długo. Nie dość, że z okazji walk siedzieliśmy ciągle z nosem w instrukcji, to jeszcze były problemy z zapamiętaniem kolejności faz w turze – a tura składa się aż z dwunastu. Zmienny przy-

Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarth, świat ciemnych kłębów i świat zielonych dolin i błękitnych mórz. Odkąd ustąpiła Wielka Wojna Ras, ludzie żyli w spokoju, a zło czło się wycofać w odległych, nieosiągalnych królestwach. Szczęśliwie ludzkość Wokół przetrwała dzięki bohaterom – grupie nieustraszonych bohaterów, którzy walczyli w imieniu prostych ludzi.

O ich męskich czynach śpiewano pieśni i opiewano legendy. Przyszłość Tarthu wydawała się świetlna.

Ale wówczas nadciągnęli Oni. I światło zniknęło na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, jądrego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera gotową do poprowadzenia kampanię, opowiadającą losy rasy tajemniczych, krwiożerczych Władców od jej pierwszych chwil aż po lawowy finał. Bohaterowie zaczynają grę jako Nowi, którzy w doskonałym świecie świecą elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Nieraz staną się przewodnikami Herosami, wszędzie zaprawiając ciemność i grozę.

Podręcznik zawiera ponadto nowe przelawy, zawiady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnice kryjącej się w zmiennych przeszłości świata, cały legion nowych postaci, generator przegód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat Tarth jako scenę konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.

WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

BRAWUROWO I GRYWALNIE!

WYDAWNICTWO GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!

Rebel Times

dział ról w każdej z tur dodatkowo utrudniał znalezienie rytmu. Dopiero przy trzeciej grze szło dość płynnie, jednak niezmiennie zatrzymywaliśmy się przy rozliczaniu walki.

Emocji w trakcie rozgrywki jest cała masa. Każda akcja ma swoje konsekwencje i każda decyzja musi być przemyślana. Daymio, za każdym razem przydzielając role, wie, że żaden gracz nie ma interesu w tym, aby pomóc mu zdobyć kolejne punkty zwycięstwa. Samuraj wie, że przegrana w walce, choć zastopuje na chwilę zdobywanie punktów przez Daymio, może mieć jednocześnie poważne konsekwencje dla niego samego. W tej grze każda z pozoru niewinnie wyglądająca decyzja może być w rzeczywistości nożem wbijanym komuś w plecy. I choć doszukaliśmy się elementów kingmakingu, to jednak są one moim zdaniem elegancko wkomponowane w klimat Bushido i na swój sposób akceptowalne.



Warto jeszcze wspomnieć o scenariuszach, które zostały przygotowane przez twórców gry. Każdy z nich zawiera układ mapy i wojsk oraz konkretne cele do osiągnięcia. Scenariusze te nie są oczywiście niezbędne do gry, jednak miło ze strony Game Heads, że zdecydowali się na taki ruch. Można je pobrać z oficjalnej strony gry, jednak tam są w języku niemieckim. Osoby nie znające narzecza Germanów, mogą posiłkować się tłumaczeniami z BGG.

Jak do tej pory, Bushido jest jedynym tytułem, który brałem w zasadzie w ciemno, a który finalnie okazał się bardzo dobrą i wciągającą grą. Polecam ten tytuł

każdemu, kto lubi, gdy element losowy w grze jest zminimalizowany, a sukces zależy od odpowiedniej taktyki i umiejętności odczytania poczynań przeciwników.



Plusy:



Dynamiczny podział ról



Samuraj toczący walki za Daymio



Klimatyczne rozwiązania w mechanice gry



Możliwość pobrania gotowych scenariuszy

Minusy:



Społo liczenia i porównywania w trakcie walki



Możliwy kingmaking (choć wpasowany klimatycznie w grę)



Brak angielskiej instrukcji

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 12+ Czas gry: ok. 60-120 minut

Cena: 119,95 zł

Kameleon Starszy brat pandy



DARCANE
Kameleon to szybka gra karciana, przeznaczona dla od dwóch do pięciu osób, w której zwycięzcą zostaje ten, komu uda się zebrać najwięcej kart w wybranych przez siebie kolorach. Wydana przez wydawnictwo Abacus Spiele, jest pierwowzorem wielkiego hitu 2007 roku – Zooloretto.

Czy warto decydować się zatem na grę, która doczekała się już swego rodzaju „kontynuacji”?

Prostrza, mniejsza, przyjemniejsza

Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta, ponieważ Zooloretto i Kameleon to zupełnie inne gatunki gier. Pierwsza z nich to rozbudowana familijna planszówka, w której odpowiednie kolekcjonowanie zwierząt i umieszczanie ich na swojej planszy przynosi nam dochody i jest kluczem do zwycięstwa. Gra z pandą na okładce doczekała się kilku dodatków i rozszerzeń, urastając w końcu do monstrualnych rozmiarów. Tymczasem Kameleon to gra bardzo prosta. Składa się na nią jedynie talia dziesięciu kart, co znacząco wpływa na rozmiary pudełka. Ma ono wymiary 9,5x12x2cm i z powodzeniem mieści się w kieszeni. Do gry nie potrzeba również wiele miejsca, łatwo wyobrazić sobie zatem Kameleona w roli „zabijacza czasu” w pociągu czy poczekalni, tym bardziej, że rozgrywka nie zajmie nam więcej niż 10-20 minut.

Gra jest nie tylko mała i szybka, ale posiada również proste zasady. W talii znajdują się karty przedstawiające kameleony w siedmiu kolorach, trzy karty kameleonowych jokerów (te mogą przybrać dowolny kolor) i karty „+2”, dodające do naszego wyniku dwa punkty. Oprócz tego każdy z graczy otrzymuje kartę z punktacją, a w grze wykorzystujemy jeszcze kartę oznaczającą koniec gry i karty wyznaczające pola układania kart z talii. Gracze naprzemiennie ciągną karty z talii i układają je na środku w rzędach lub decydują się na wzięcie rzędu i zakończenie swojej tury. Model ten przypomina losowanie żetonów zwierzątek i układanie ich na „ciężarówkach”

Gra wymaga kalkulacji ryzyka i umiejętnego planowania.

w Zooloretto. Dociągnięcie karty końca gry oznacza ostatnią turę, po której następuje podliczanie punktów,

zgodnie z punktacją widniejącą na kartach pomocniczych. W pudełku znajdziemy instrukcję w kilku je-

zykach, w której wszystko zostało rozrysowane i poparte przykładami.

Na szczęście gra nie jest tak łatwa, jak może się wydawać. Punkty dodatnie otrzymujemy tylko za trzy pierwsze kolory zebranych kameleonów - kolejne kolory skutkują punktami karnymi. Niejednokrotnie stajemy zatem przed wyborem: brać rząd kart i decydować się na mały, ale pewny zysk czy ciągnąć dalej, ryzykując wyciągnięcie nieodpowiednich kart. Gra wymaga kalkulacji ryzyka i umiejętnego planowania. Co więcej, posiada trudniejszy wariant rozgrywki, podczas którego większa ilość kameleonów niekoniecznie skutkuje większą ilością punktów. Dzięki temu Kameleon stanowi wyzwanie dla graczy z każdej kategorii wiekowej. Niestety, młodszy gracz, grając ze starszymi, mogą mieć spore problemy z uzyskaniem dobrych wyników. Podstawy rachunku prawdopodobieństwa, logiczne dla nas, dla naszego dziecka czy młodszego brata nie muszą być już tak oczywiste. Jednocześnie zaletą i wadą jest też prostota gry. Nieskomplikowane zasady czynią ją bardzo losową, dlatego nie jest ona najlepszym wyborem dla osób chcących popisać się swoimi zdolnościami strategicznymi.

Kameleony na piasku, skale i kwiatach

Gra wydana jest ładnie, ale nie powala na kolana. Karty są plastikowane i nie niszczą się przy tasowaniu, wszystkie rysunki są zaś estetyczne i kolorowe. Ciekawostką jest fakt, że każdy kolor kameleona przedstawia go na innym podłożu. I tak, dla przykładu, zielone kameleony „leżą” na liściach, żółte na słomie, a niebieskie na... malowanym drewnie. Nie wiem, czy twórcy stwierdzili, że lepsze niebieskie deski niż woda (co sugerowałoby, że kameleony to zwierzęta wodne), ale pomysł, choć zaskakujący, nie przeszkadza. Boli za to wykonanie grzbietów kart, które w tak barwnej grze są szare i nijakie, z niezbyt udanym logiem gry na środku. Dobrze, że podczas gry nie rzucają się zbyt w oczy. Przyczepię się też do pudełka, które mogłoby być inaczej otwierane. Wieczko leży na spodzie dość luźno i jeżeli chcemy mieć Kameleona pod ręką podczas podróży, musimy je związać, aby się nie otwierało.

Cenowo Kameleon wypada poprawnie. Za siedemdziesiąt dobrej jakości, kolorowych kart płacimy mniej więcej tyle, ile za dobrą klasyczną talię. W zamian dostajemy oryginalną grę o dwóch odmiennych wariantach zabawy. Układ, moim zdaniem, całkiem uczciwy.

Kameleon to gra, która nigdy nie miała aspiracji stać się pozycją numer jeden na planszówkowych wieczorach. To raczej bardzo szybki i bardzo prosty przerywnik, oferujący miłe odczucia estetyczne i satysfakcję z uzbieranych kameleonich rzędów, albo mała, przenośna gra, odpowiednia w podróży czy nawet na przerwie w szkole. Jako taka sprawdza się doskonale. Jeżeli zaś staramy się uczynić z niej coś więcej, szybko okazuje się, że to pozycja zdecydowanie zbyt prosta i zbyt losowa. Dlatego jeśli szukacie pełnowymiarowej gry rodzinnej o zwierzętach, lepiej sięgnąć po jej młodszego, ale dużo większego brata – Zooloretto.



Plusy:



Małe rozmiary



Szybka i prosta zabawa



Barwna oprawa graficzna

Minusy:



Brzydkie grzbiety kart



Duża losowość

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Czas gry: 10-20 minut

Cena: 35,00 zł

Osadnicy z Catanu

Gra kościana

Alea iasta est!



samą, rozpoznawalną markę, aby za

Zaiste, wielka jest siła tytułu, który raz odniesie sukces. Później wystarczy już tylko podczepiać różne produkty pod tę

Rozgrywka polega na trzykrotnym rzucaniu kośćmi, na których widnieją symbole surowców

pomocą jej perswazji przyciągać rzesze fanów. Pierwsi Osadnicy (wersja planszowa) zostali uznani za jedną z najlepszych gier na świecie, a tytuł ten wciąż jest rozwijany. Autorowi nie przeszkadza to jednak tworzyć innych gier, bazujących na podstawowej koncepcji uniwersum Catanu. Na rynku mamy już więc grę planszową, jej wersję karcianą oraz kościaną. Tej ostatniej przyjrzymy się dzisiaj nieco bliżej.

Niewielkie pudełko skrywa niewiele tajemnic

Znajdziemy w nim bowiem jedynie instrukcję o rozmiarach ulotki, garść kostek oraz notes do zapisywania wyników. Zdawałoby się, że przy tylu elementach, nie grzeszącymi skomplikowaną budową, nie będzie się do czego przyczepić. Niestety nadzieja bywa czasami złudna. Otóż drewniane kostki, na których opiera się cała rozgrywka, zostały wykonane bardzo słabo. Po pierwsze, symbole na ściankach łatwo się zdzierają i już po kilku partiach nie prezentują się zbyt okazale. Po drugie, białe ścianki szybko się brudzą. Fakt ten znacznie obniża ogólną ocenę wykonania produktu.

Kości zostały rzucone

Rozgrywka polega na trzykrotnym rzucaniu przez graczy kośćmi, na których widnieją symbole surowców. Przerzucamy tylko te kości, które nam nie pasują, celem uzyskania odpowiednich kombinacji zasobów, wykorzystywanych następnie do budowy różnych obiektów (dróg, rycerzy, osad i miast), za które otrzymujemy punkty. Dokonujemy tego na niewielkiej mapce, umiejscowionej na kartkach naszego notesu. Nie możemy jednak rozbudowywać się dowolnie. Żeby postawić odpowiedni obiekt na danym polu, musimy w pierwszej kolejności doprowadzić do niego drogę. Ponadto każdy obszar, do którego mamy dostęp, zapewnia nam

jednorazową premię w określonym surowcu. Zasobów jest sześć: zboże, wełna, drewno, glina, ruda oraz złoto. Ten ostatni nie jest bezpośrednio wykorzystywany do budowy. Każde uzyskane dwa symbole złota, pozwalają nam wymienić je na dowolny inny surowiec. I to już w zasadzie wszystko.

Generał to lekkim tuningu

Zamiast tabelki mamy tu planszę, a zamiast cyfr surowce. Podczas zabawy nie ujawniają się żadne rewelacyjne rozwiązania, które zwiększałyby radość płynącą z rozgrywki. Nie uświadczymy tu żadnej interakcji. Każdy rzuca dla siebie i nie ma późniejszej możliwości wymieniania się surowcami. Dlatego też w kościaną wersję Osadników można bawić się w zasadzie samemu. Moż-

Podczas zabawy nie ujawniają się żadne rewelacyjne rozwiązania, które zwiększałyby radość płynącą z rozgrywki.

na, jeżeli oczywiście kogoś satysfakcjonuje samotne rzucanie kośćmi.

W tej wersji Osadników z Catanu liczy się tylko szczęśliwa ręka. Próżno szukać tu jakiejś głębszej taktyki, tym bardziej, że plansza, na której się bawimy, jest zawsze taka sama. Wielka szkoda, iż autor nie pofatygował się, aby zrobić choć kilka jej szablonów. Na szczęście minus ten został poprawiony w udostępnionych za darmo alternatywnych zasad.

Grać czy nie grać?

Cena kościanych Osadników wydaje się zachęcająca, jednak po przeanalizowaniu zawartości pudełka dochodzimy do wniosku, że płacimy jedynie za sześć nietypowych kostek. Na próżno szukać tu tego, co przesądziło o sukcesie pierwowzoru. Tytuł ten przeznaczony jest dla zupełnie innego rodzaju odbiorcy. W zasadzie poleciłbym go jedynie miłośnikom innych tego typu gier, takich jak „generał” czy kościany „poker”. Ewentualnie osobom, które poszukują czegoś, co nie zajmuje zbyt dużo miejsca i pomoże zabić monotonię długich podróży.



Plusy:



Darmowy, dodatkowy wariant rozgrywki



Na tyle niska cena, że można grę zamówić z ciekawości

Minusy:



Słabo wykonane kości, na których opiera się cała zabawa



Jeden szablon planszy



Brak interakcji



Duża losowość

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 7+ Czas gry: 10-20 minut

Cena: 19,95 zł

Dodatki do Small World

Jeszcze ciaśniej i bardziej nie- przewidywalnie



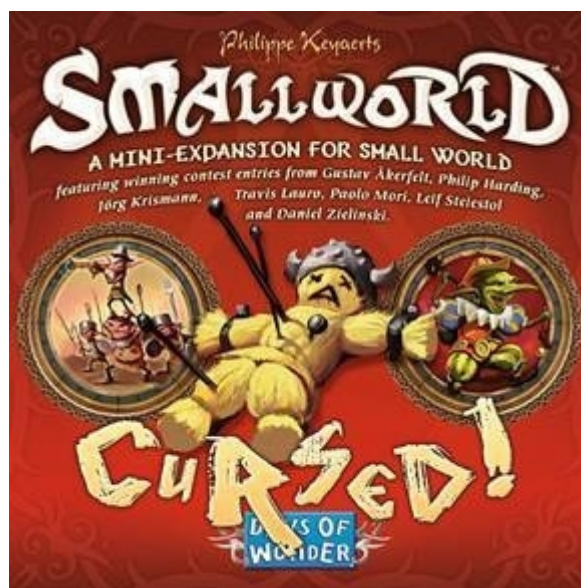
RAFAŁ CHOLEWA

Jakiś czas temu na rynku gier planszowych ukazał się z hukiem Small World. Kolorowe bajkowe grafiki, mało skomplikowana rozgrywka, nieoczekiwane zwroty akcji, wynikające ze sporej losowości, tworzyły w efekcie przyjemną grę rodzinną, do której chętnie zasiadali za-

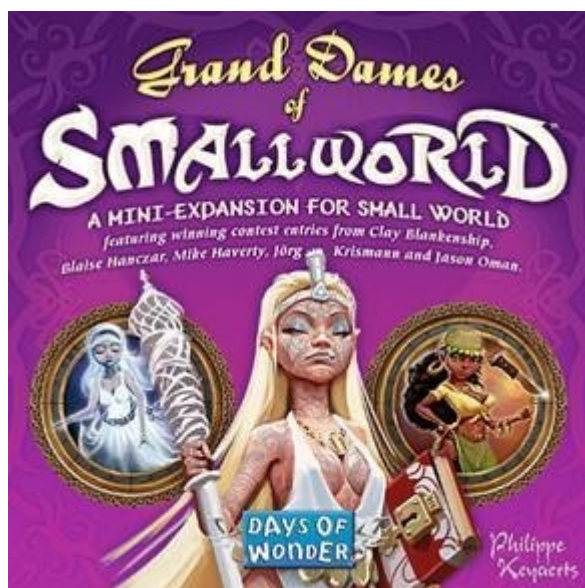
równie młodzi, jak i starsi. Niestety z czasem gra stała się coraz bardziej schematyczna, co przy jej dość wysokiej cenie zaczynało odpychać potencjalnych nabywców. Nic więc dziwnego, że jej autorzy postanowili odświeżyć nieco rozgrywkę, serwując nam kolejne rozszerzenia. Początkowo były to mini-dodatki, będące wynikiem ogłoszonego przez wydawcę konkursu i nie modyfikowały one w żaden sposób podstawowych założeń rozgrywki. Ostatnio jednak światło dzienne ujrzało kolejne rozszerzenie, które tym razem zatrzęsnęło w posadach Małym światem. Zapraszam serdecznie do poniższego przeglądu dostępnych obecnie na rynku dodatków.

Grand Dames i Cursed!

Te dwa mini-rozszerzenia wprowadzają po kilka nowych ras i specjalnych zdolności. Na tym nowinki się jednak kończą. Warto dodać, że nakład obu dodatków jest limitowany i Days of Wonder nie planuje dodruków, dlatego też decyzję, co do ich ewentualnego zakupu należy podjąć szybko.



Każde z rozszerzeń zawiera garstkę żetonów, które mają wprowadzić nowe kombinacje tworzenia ras zmagających się ze sobą w Małym świecie. Liczba elementów, jak i to, co wnoszą one do rozgrywki nie rozkłada się równomiernie. Pierwszy z dodatków zawiera zaledwie trzy nowe rasy oraz dwie zdolności, natomiast drugi dwie rasy i pięć zdolności. Ponadto w każdym z nich znajdziemy parę pustych żetonów pozwalających nam popuścić wodze fantazji i przygotować własny komplet. Zarówno rasy, jak i zdolności pozwalają wprowadzać do gry nowe sposoby prowadzenia rozgrywki. Kapłanki, wymierając tworzą wieżę z kości słoniowej i przenoszą się na jeden obszar, przynosząc równocześnie ogromne zyski ich posiadaczowi. Obszary zajęte przez Białe Damy są nie do zdobycia po ich śmierci, a Koboldy budzą respekt swą ilością, choć muszą okupować obszary przynajmniej dwoma jednostkami. Biorąc pod uwagę rasy, trochę bardziej przypadły mi do gustu te z pierwszego rozszerzenia, natomiast zdolności z Cursed! zdecydowanie biją na głowę swoje odpowiedniczki z Grand Dames. Otrzymujemy tu bowiem możliwość dużo łatwiejszych podbojów w turach parzystych, dokonania podwójnych podbojów itp. Najciekawszym rozwiązaniem wydaje się być jednak tytułowa klątwa. Zdolność ta, a raczej antyzdolność, nie zapewnia danej rasie żadnych profitów, co więcej, zwiększa koszt wyboru rasy leżącej powyżej tej, na której ciąży.



Zawartość dodatków rozczarowuje - kilka nowych żetonów nie jest w stanie na dłuższy czas ożywić rozgrywki. Oczywiście każde urozmaicenie można odebrać pozytywnie, jeżeli tylko towarzyszy mu rozsądna cena, a tego nie można niestety powiedzieć o wspomnianych rozszerzeniach. Prawie osiemdziesiąt złotych za zaledwie szesnaście żetonów (wliczając puste) jest niepoważnym pomysłem. Wydawca chyba liczy na to, że gracz widząc, iż są to edycje limitowane, dokona zakupu pod wpływem impulsu i nie przemyśli swojej decyzji.

Plusy:



Nowe kombinacje ras i zdolności

Minusy:



Niewielki wpływ na rozgrywkę



Zbyt wysoka cena w stosunku do zawartości

Cena: po 39 zł

Tales & Legends

Opowieści i legendy są pierwszym prawdziwym dodatkiem, który w znacznym stopniu ingeruje w rozgrywkę. Ba, wywraca ją wręcz do góry nogami! To zadziwiające, jak wiele może zmienić talia złożona z pięćdziesięciu czterech kart. Do rzeczy jednak. Dodatek składa się z 54 zdarzeń nawiedzających Mały Świat i w dużym stopniu ingerujących w (i tak mało spokojną) egzystencję jego mieszkańców. Zdarzenia te są bardzo zróżnicowane. Jedne wpływają na liczbę ofiar lub sił wymaganych przy podboju, kolejne wprowadzają pomiędzy graczami licytację o ciekawe bonusy, inne znów zwiększają liczbę monet, które otrzymamy w danej turze za posiadanie konkretnych terenów, a jeszcze inne sprawiają, że posiadanie danych terenów staje się bardzo nieopłacalne. Na każdą rundę przypada jedno wydarzenie, jednakże to, jakie z nich przypadnie na następną jest jawne, co pozwala z jednej strony przygotować się na nadchodzące zdarzenie, z drugiej zaś nie daje nam wystarczającego wglądu w przyszłość, aby móc wypracować sobie jakąś długofalową strategię. Biorąc pod uwagę liczbę rund rozgrywki oraz liczbę wydarzeń, niemożliwa jest próba przewidzenia tych, które wystąpią podczas partii, a co dopiero ich układu. Wprowadzone rozwiązanie jest jednak bardzo ciekawe i zmienia całkowicie przebieg rozgrywki, ponieważ gracze oprócz uważania na siebie nawzajem, muszą uważać również na siły wyższe. Rozszerzenie nie przypadnie do gustu wszystkim, ponieważ zwiększa niebotycznie losowość rozgrywki. Osobiście bardzo pozytywnie odbieram ten dodatek, gdyż rozwiązuje on problem stosowania tych samych schematów, z którymi mamy do czynienia w pod-

Plusy:



Dodatek wnosi dużo nowego do rozgrywki

Minusy:



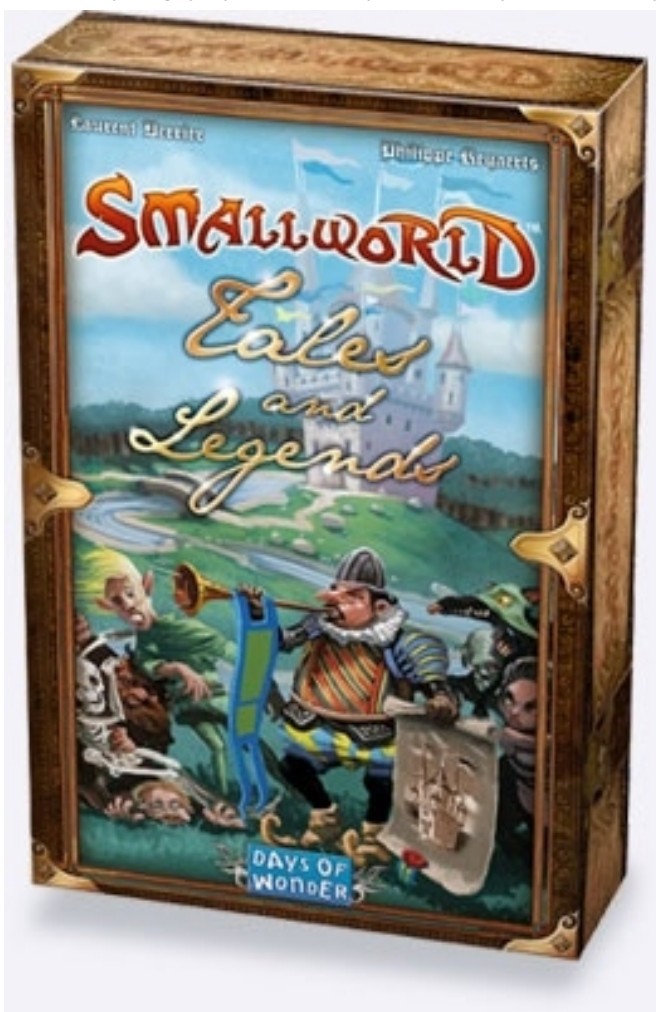
Rozgrywka jest jeszcze bardziej losowa

Cena: 45 zł

stawce. Tales & Legends sprawia, że każda partia jest na swój sposób niepowtarzalna. Oczywiście losowość jest tu bardzo duża i czasami najlepsza strategia rozbija się o przypadkowe wydarzenia, aczkolwiek nie zapominajmy, że Small World jest bardziej lekką grą rodzinną, aniżeli strategią.

Leaders

Miłym ukłonem wydawcy w stronę entuzjastów Małego świata jest dołączanie darmowego mini-rozszerzenie przy zakupie któregoś z powyżej wymienionych dodatków. Liderzy małego świata wprowadzają możliwość zaciągnięcia przywódcy rasy, z którym wiąże się kilka nowych zasad. Wódz jest po prostu dodatkowym żetonem, który zostaje wyeliminowany z gry tylko w przypadku wymarcia rasy.



Przeciwny gracz może wziąć go jedynie do niewoli, podbijając obszar, na którym się znajduje. Wódz może w każdym momencie zostać wykupiony za jedną monetę. Każdy niewykupiony przywódca zapewnia graczowi, który go zniewolił dwie dodatkowe monety na zakończenie gry. Prawda jest taka, że wprowadzając przywódcę do gry, więcej z nim problemów niż korzyści, ale jeżeli wszyscy gracze zgoda się na rozgrywkę z użyciem przywódców, to robi się zdecydowanie ciekawiej.



Plusy:



Rozgrywka nabiera rumieńców, gdy wszyscy gracze zdecydują się wprowadzić przywódców



Rozgrywka robi się trochę bardziej taktyczna

Minusy:



Przywódcy bardziej szkodzą niż pomagają właścicielom

Cena: dołączany przy zakupie innego dodatku

Abalone

Gra w kulki



JASKIER

Jeśli gracie już troszkę w planszówki i wiecie co to meeple, ameritrash, eurogra i inne takie srutu-tutu, to z pewnością wiecie też, że są gry, w które nietaktem jest nie zagrać. Swoisty kanon. Klasyczne tytuły, jak filmowy Władca pierścieni dla fana fantastyki czy Piła dla fana

gore. Jedną z takich tradycyjnych gier są Osadnicy z Catanu (zagrałem dopiero niedawno, wiem wstyd), inną – w mojej opinii – właśnie recenzowany Abalone. Kulkowy, logiczny klasyk z wydawnictwa Schmidt Spiele, stały bywalec konwentowych sal z grami planszowymi, rezydent na stołach, przy których spotykają się zorganizowane grupy graczy.

Zanim napiszę nieco o wykonaniu, muszę zaznaczyć, że Abalone ma dwa wydania. Jedno mniejsze, podróżne (właśnie tym dysponuję) i te częściej spotykane, czyli duże. W swojej recenzji skupię się na wypunktowaniu wad i zalet tego mniejszego, jednak postaram się również nadmienić, czym różni się ono od swojego dużego brata. Co istotne, oba wydania to dokładnie ta sama gra pod względem mechanicznym.

Abalone to instrukcja, dwadzieścia osiem kulek (po czternaście w kolorach czarnym i białym) oraz całkiem niekonwencjonalna plansza. Od razu widać, że jest to gra logiczna. Mało elementów, mało zasad, maksimum możliwości strategicznych, no i niestety brak klimatu. Żadnych książniczek, piratów, kowboi – tylko kulki. Kiedyś sądziłem, że to

źle, dziś już niekoniecznie, choć z pewnością niektórym graczom może się to nie spodobać. Wróćmy jednak do wykonania. W wersji mniejszej jest ono przeciętne. Kulki momentami są nierówne, a swoim rozmiarem i ciężkością również nie powalają na kolana. Heksagonalna czarna plansza, na której będziemy je przetaczać po specjalnych dołkach, czasami zawodzi. Kulki nie zawsze chcą wpadać tam, gdzie postanowiliśmy je przepchnąć, lądując zamiast tego na sąsiednich polach.

Zupełnie inną kwestią jest duża wersja Abalone – kule przypominają tam niemalże piłki do golfa (również ciężkością). No, może troszkę przesadzam, ale wrażenie jest naprawdę fajne, a całość rozstawiona na stole prezentuje się niezwykle dostojnie. Niestety cena za tę przyjemność jest dość wysoka (prawie sto dziesięć złotych), zwłaszcza, że jest to stosunkowo krótka gra logiczna. Wersja mini, pomimo swoich niewielkich niedogodności i braku błysku, jeśli mowa o wyglądzie, dostępna jest za cenę około czterdziestu złotych, co wydaje się być rozsądnym wyborem.

Jak już wspominałem wyżej, Abalone to typowy reprezentant gier logicznych, posiadający – jak przystało na ten gatunek – eleganckie zasady, wyjątkowo łatwo dające się streścić. Abalone to gra dwuosobowa. Jeden z graczy bierze czternaście kulek w jednym kolorze, przeciwnik w drugim i zaczyna się bój (a jednak jest klimat! Walki kulek!) o wypchnięcie poza planszę sześciu kulek przeciwnika za pomocą swoich własnych. W tym celu trzeba je umiejętnie wymanewrować i osiągnąć przewagę, tylko w takim przypadku będzie to bowiem możliwe. Gdy w danej linii na planszy mamy przewagę: 3:2, 3:1 lub 2:1, możemy rozbijać przeciwnika. Jak widać gra nie ma żadnego elementu losowego – czysty pojedynek na mózgi (prawie jak w grach o zombie). Całość działa wyśmienicie, a gra nawet dla początkujących graczy jest atrakcyjna. Krótki czas

Warto również wspomnieć, że pomimo tego, iż Abalone jest już grą nieco „wiekową”, nadal powstają do niej ciekawe rozwinięcia, czy też warianty. Żeby daleko nie szukać, nie tak dawno temu firma G3 wypuściła w swoim darmowym biuletynie ciekawy artykuł o wariantach Abalone, w którym znalazły się również te o niezwykle intrygujących nazwach w stylu: „atak obcych” czy „bagdadzki złodziej”. Wszystkim zainteresowanym Abalone serdecznie polecam!

gry wynoszący – według mojego doświadczenia – nie więcej niż pół godziny powoduje, że gracze chcą co najmniej dwóch partii pod rząd.

Gra cechuje się wysoką regrywalnością, a wersja mini nadaje się idealnie do grania chociażby w podróży (idealnym miejscem na jej rozmiary jest stoliczek w pociągu). Jadąc na tegoroczną Avangardę, przekonałem się, że gra w pociągu w Abalone to świetny zabijacz czasu.

Abalone to także gra doceniona licznymi nagrodami: rekomendowana przez jury Spiel des Jahres, gra roku we Francji, a także laureat Mensa Select. Zdarzało się, że niektóre gry zbierały zaszczyty nieco na wyrost, w tym przypadku są to jednak laury w pełni zasłużone, ponieważ Abalone to gra niemalże pozbawiona wad.



Plusy:



Proste zasady, multum możliwości



Krótki czas rozgrywki



Duża regrywalność

Minusy:



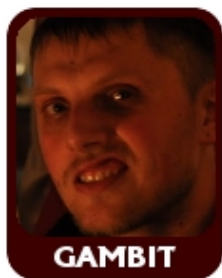
Wersja duża dość droga, a mała zdecydowanie gorzej wydana

Cena: 109,95 wersja Classic, 39,95 wersja Travel



Co za dużo to niezdrowo?

czyli rzecz o dodatkach



Siedziałem ostatnio przed szafką, w której trzymam część swoich planszówek i rozmyślałem, o czym by tu napisać do kolejnego numeru RT. Naczelny naciskał, a ja miałem pustkę w głowie. Wszystkie gry, które posiadam były już recenzowane, tak samo jak i dodatki do nich. Pomyśla-

na artykuł też nie miałem. Zacząłem więc robić porządki w szafie. I kiedy wyjmowałem z niej pudełka od Carcassonne i pudła z Arkham Horror, temat trafił mnie niczym dobrze wymierzona cegła. Podzieliłem się z Wami moimi przemyśleniami na temat dodatków do gier planszowych. Od razu uprzedzam, nie oczekujcie analiz rynku czy niesłuchanie fachowych rozważań. To, co za chwilę przeczytacie, to punkt widzenia zwykłego gracza, takiego jak Wy (no, może tylko czasami bardziej marudnego).

Czym są dodatki, wszyscy wiemy. Przynoszą graczom nowe elementy, zasady, możliwości i ogólnie masę radości. Twórcom i wydawcom przynoszą dodatkową kasę do kieszeni i przytrzymują graczy przy danej marce. Dla mnie jedno rozszerzenie nie jest równe innemu. I nie mówię tu o tak przyziemnych sprawach jak wykonanie czy cena. Chodzi mi o mój prywatny podział dodatków na pewne grupy. A przedstawia się on następująco:

Grupa I: We łzach go czekam i trwodze...

...czyli dodatki, które chciałbym, aby były, ale nikt ich nie zrobił. Są gry, które w moim odczuciu aż proszą się o stworzenie dodatku. Może nie jakiegoś dużego, ale czegoś, co po dłuższym czasie wprowadzi nowe elementy do zabawy. Przykładem takiego tytułu jest dla mnie Marvel Heroes. Niby gra ma wszystko, czego potrzeba, jednak już na dzień dobry zmartwiłem się, że wśród X-Menów dostępnych dla graczy nie ma Gambita. Po kilku(nastu) rozegranych partiach zacząłem się zastanawiać, dlaczego w FFG nikt nie pomyślał o tym, żeby wypuścić dodatek zawierający nowe karty Resource czy Villain. Nie wspomnę już o tym, że bardzo chciałem zobaczyć nowe grupy superbohaterów i ich arcywrogów. Niestety wiedziałem, że moje „modły” wysłuchane nie zostaną, ponieważ w momencie, gdy dokonałem zakupu, Marvel Heroes gościła już na rynku przez długi czas, a FFG nie kwapiło się z wypuszczaniem dodatków, a nawet przebąkiwało coś o „porzuceniu” tej gry.

Inny tego typu przykład to Betrayal at House on the Hill. Tam dodatek jest jeszcze bardziej potrzebny, bo gra opiera się w zasadzie na dwóch książkach z opisanymi nawiedzeń. Oznacza to, że, pomimo układania planszy z kafelków, mamy skończoną liczbę scenariuszy, które w pewien sposób opierają się na tajemnicy i zaskoczeniu. Trudno mówić o niewiadomej, kiedy gramy jakiś scenariusz po raz trzeci. Pal sześć nowe kafelki planszy. Nie potrzebne są też nowe karty czy postacie. Dajcie dodatek, w którym będą dwie nowe książeczki nawiedzeń! Niestety dodatek się nie pojawił. Na osłodę pozostaje fakt, że Betrayal będzie wznowiony w październiku tego roku i ma zawierać sporo nowości. Może do wznowienia powstanie później jakiś dodatek... mam wielką nadzieję, że tak się stanie.

Grupa II: Co za dużo, to niezdrowo...

...czyli dodatki, które wychodzą hordami, jeden za drugim. Ja je kupuję, ponieważ uwielbiam grę, którą rozszerzają, a i same w sobie są świetne, ale nagle robi się mało sympatycznie. Takie właśnie nastawienie mam w przypadku wspomnianego na początku Arkham Horror. Jestem wielkim fanem twórczości Lovecrafta i praktycznie każdy element kultury i popkultury, który nosi jego znamię pochłaniam bez większych zastrzeżeń. Powstanie Arkham Horror przyjąłem z wielkim entuzjazmem i stwierdziłem, że tę grę muszę mieć, a jeśli wyjdą jakieś dodatki, to na pewno też je kupię. No i się władowałem. Na dzień dzisiejszy pojawiły się trzy duże dodatki, które niemal mogłyby zasłużyć na miano samodzielnej gry (co zresztą znalazło swoje odzwierciedlenie w ich cenie – każdy z tych dodatków kosztuje w zasadzie tyle samo, co podstawka) oraz trzy (a czwarty już

czeka na progu) mniejsze, zawierające nowe karty, żetony i elementy zasad. Mniejsze dodatki to na szczęście mniejszy wydatek, ale i tak jest to kwestia około osiemdziesięciu złotych. I tu następują u mnie mieszane uczucia. Z jednej strony, chcę mieć całość Arkham Horror. Pożądać każdego dodatku, jaki wychodzi. Z drugiej, nagle włącza mi się w głowie kalkulator. Pełen zestaw AH kosztuje na dzień dzisiejszy 1001,70 PLN (suma cen z Rebela). Kwota, jak na jedną grę, niebagatelna. Ponadto zaczyna być problem z graniem. Przecież, jeśli mam wszystkie dodatki, to chcę z wszystkich korzystać w trakcie gry. Daje to cztery plansze na stole – podstawowa plus trzy z dużych rozszerzeń – a także dwie tony różnych kart, żetonów i masę innych pierdółek. O milionach mniejszych i większych zasad nie wspomnę, bo każdy dodatek wprowadza do gry coś nowego. Rozłożenie pełnego AH nie dość, że wymaga olbrzymiej ilości miejsca, to jeszcze pochłania mnóstwo czasu. W trakcie ostatniej takiej próby odechciało mi się grać, zanim jeszcze dobrze rozłożyli-



śmy całość na stole. Oczywiście, że nie trzeba grać z użyciem wszystkich dodatków i można wybrać tylko niektóre, ale, jak już napisałem wcześniej, co to za frajda kupić, żeby potem leżało?



Grupa III: Od przybytku głowa nie boli...

...czyli sytuacja podobna do poprzedniej. Cała horda dodatków, jednak tym razem bez tego przytłaczającego efektu. Na tym biegunie gier wielododatkowych jest u mnie Carcassonne. Układanie kafelków z różnymi terenami było świetne nawet w wersji podstawowej, ale każdy kolejny dodatek nakręcał spiralę rozrywki. Te wszystkie świnki, ludziki, smoki, wróżki, dodatkowe kafelki z dziwnymi symbolami, zmuszały do większego kombinowania. I to jest w tym rewelacyjne. No i co jest dość ważne, cena gry i dodatków nie jest szczególnie wysoka. Co prawda funkcjonuje tu zasada: "cena dodatku niemal zawsze równa się cenie podstawki", ale na szczęście w tym przypadku mówimy tu o kwotach rzędu pięćdziesięciu-sześćdziesięciu złotych. Nawet chęć posiadania każdego rozszerzenia, nie zamorduje więc naszego portfela.

Inny tytuł, w którym dość ciekawie rozwiązano „problem” męczącej mnogości dodatków to Runebound. Tam, jeśli dodatek zawiera planszę, to nie jest ona przeznaczona do położenia obok tej z podstawki, a stanowi nań nakładkę. Nie dostajemy więc dodatkowej mapy, a jedynie modyfikujemy oryginał. Z jednej strony niezłe rozwiązanie, ale czasem pojawia się chęć zagrania w Runebounda, tak jak w Magię i Miecz. Oczywiście oprócz tego sporo tam dodatków z nowymi kartami, ale te nie przeszkadzają aż tak strasznie.



Grupa IV: Whatever

...czyli dodatki, które są dla mnie sprawą zupełnie... dodatkową. Ani mnie one grzeją, ani ziębią. Choć podstawowa wersja gry bardzo mi się podoba, to jednak o dodatku specjalnie nie myślę. Nie wyczekiwałem na przykład rozszerzenia do Warrior Knights, ale kiedy się pojawiło, powitałem je z radością, ponieważ wniosło trochę ciekawych rzeczy do gry. Co prawda nie zdołało odmienić statycznego wizerunku rozgrywki, ale nie można mieć wszystkiego.

Podobnie sprawa miała się z Twilight Imperium czy Game of Thrones. W tym drugim przypadku zastanawiał mnie zawsze dodatek Storm of Swords. Dlaczego wydaje się coś, co nie jest właściwie rozszerzeniem podstawowej gry, tylko *de facto* osobną grą, ale wymagającą elementów z podstawki i kosztującą niemalże tyle, co wersja podstawowa? Wiem, że fanów aGoT jest mnóstwo i każdy z nich kupił to rozszerzenie niemal bez mrugnięcia okiem. Niemniej jednak w tym przypadku skok na kasę graczy był tu zbyt widoczny.



Grupa V: Gief Moar Playerz

...czyli dodatki, które mimo wszystko zapewne kupię, ponieważ pozwolą grać w dany tytuł większej liczbie osób. Tę formę prezentują na przykład gry, o których wspomniałem przed chwilą. Oprócz nowych zasad, nowych elementów czy poprawek, dodatki oferują możliwość gry większej liczbie graczy. Shattered Empire dodaje do TI siódmego i ósmego gracza, a Clash of Kings pozwala cieszyć się grą w aGoT aż sześciu osobom.

To oczywiście nie jedyne tytuły, w które lubię grać, a które otrzymały rozszerzenia w głównej mierze

zorientowane na zwiększenie liczby graczy (przynajmniej ja tak owe dodatki postrzegam). Osadnicy z Catanu, Ubongo czy wreszcie Munchkin Quest. Tylko o ile w przypadku tych pierwszych produkcji nie widziałem strasznej konieczności dodawania graczy i tę funkcjonalność wrzuconą do rozszerzenia uznawałem za miłą niespodziankę, o tyle w przypadku Munchkin Questa to jakaś chora pomyłka. Podstawka tylko dla czterech osób? Jak chcesz grać w sześć osób, to kup dodatek? Koszmar... Już w podstawce powinno być sześciu graczy, bo to Munchkin. Nie gra się w niego w cztery osoby. No, ale ktoś miał inny pomysł.

No dobra, wystarczy tego marudzenia. Jasne, że każdy gracz inaczej traktuje dodatki do swoich ulubionych (a także tych mniej lubianych, ale posiadanych) gier. Zakładam więc, że mój sposób podziału tychże może odbiegać od Waszego. Niemniej jednak myślę, że choć każdy z Was podchodzi do tematu zakupu dodatku, rozpatrując każdy przypadek indywidualnie, to dałoby się znaleźć pewien schemat, może podobny do mojego.

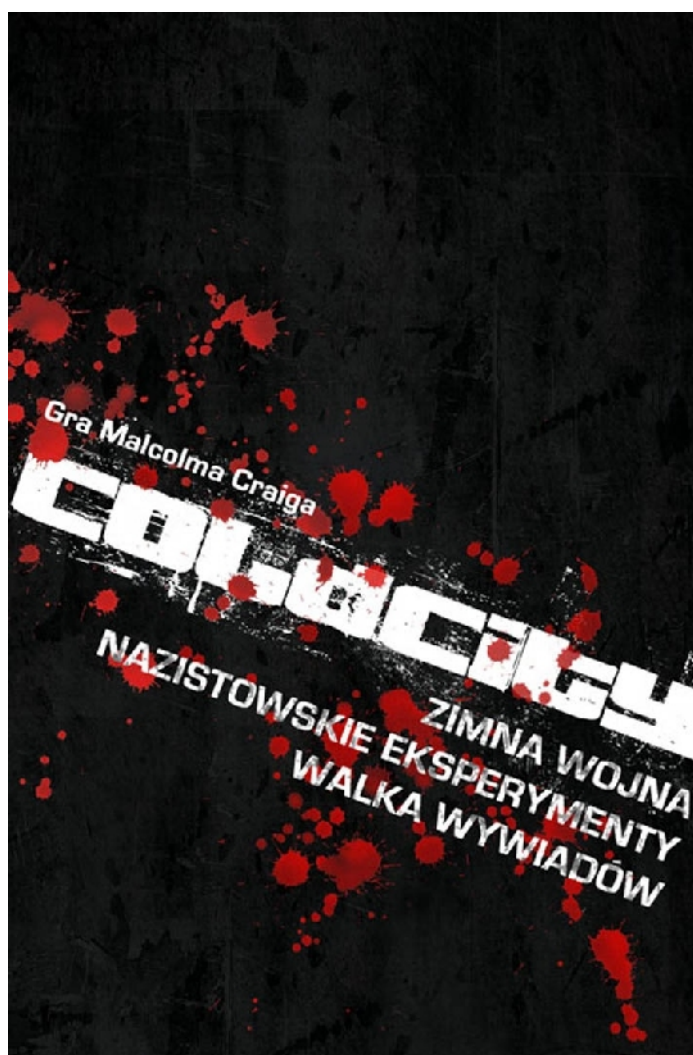
Jeśli forma takich „przemysłeniowych” artykułów przypadnie Wam do gustu, to może za miesiąc podzielę się z Wami kolejną porcją moich planszówkowych uwag.

□



Cold City

Zimna wojna dla dojrzałych



Wydawać by się mogło, że w temacie nazistowskich eksperymentów, zombie w mundurach Wehrmachtu i hitlerowskiego okultyzmu powiedziano już wszystko. Hellboy czy Return to Castle Wolfenstein

to tytuły znane wszystkim, ale nawet polscy pisarze fantastyki nie oszczędzili III Rzeszy (choćby Jarosław Grzędowicz w swoim opowiadaniu Wilcza Zamięć). W tej niszy całkiem dobrze odnajduje się popularny system indie RPG Cold City, wydany tego lata po polsku przez wydawnictwo Portal.

Nie jest to pierwszy raz, kiedy Portal zajmuje się grami fabularnymi spod znaku indie. Mimo to wydanie Cold City spotkało się z wyjątkowym zainteresowaniem i choć trudno powiedzieć cokolwiek pewnego na kilka miesięcy po premierze, wydaje mi się, że był to strzał w dziesiątkę. Cold City nie jest bowiem systemem sztamkowym. Sesje nie przypominają hack'n'slasha usytuowanego w podberlińskich bunkrach, nie są też kalką klimatów znanych z Zewu Cthulhu czy Świata Mroku. Ta gra stawia na relacje pomiędzy graczami i ich wzajemne zaufanie. To, w jakich stosunkach pozostają ze sobą poszczególni bohaterowie, może bowiem znacząco wpłynąć na przebieg całej historii.

Co czyha w powojennym Berlinie?

dwa rozdziały podręcznika przybliżają nam świat gry. To Berlin 1950 roku, miasto zniszczone i wyczerpane II wojną światową. Niemcy ponieśli klęskę i teraz kraj podzielony jest na strefy okupacyjne zarządzane przez dotychczasowych sojuszników. Świat Cold City odróżnia od realiów historycznych wynik, jakim zakończyły się przerażające eksperymenty i okultystyczne praktyki hitlerowskiej starszyny. To, co odkryli alianci pod gruzami Berlina przeraziło ich do tego stopnia, że w największej tajemnicy powołali PAP. Nie Polską Agencję Prasową, a Pomocniczą Agencję Policji, której zadaniem jest

tropienie żyjących (lub nie) pozostałości po tych praktykach i dbanie o utrzymanie całej sprawy w tajemnicy przed opinią pu-

Ta gra stawia na relacje pomiędzy graczami i wzajemne zaufanie

bliczną. To tylko teoria, ponieważ tak naprawdę każdy z okupantów chce w ramach pozornej współpracy wyciągnąć z mrocznych sekretów Berlina jak najwięcej dla siebie. W środek tego wszystkiego trafiają postaci graczy, tworzące wielonarodowy oddział Agencji. Ważne jest to, że w Cold City każdy powinien grać bohaterem innej narodowości, ponieważ to właśnie konflikty interesów pomiędzy państwami i samymi postaciami stanowią oś rozgrywki.

Opis powojennego świata uzupełniać ma rozdział piąty. Niestety jest to najslabsza część podręcznika. Informacje w niej zawarte skupiają się głównie na najważniejszych protagonistach i antagonistach (w tym pozaplanarnych przybyszach, mutantach i nieumarłych żołnierzach). Ich charakterystyki zajmują lwią część rozdziału, a pozostałe kilka stron pokrótce opisuje najciekawsze miejsca w Berlinie. Całość uzupełnia bardzo schematyczna i nieczytelna mapka miasta. Jeżeli cenicie sobie realizm i chcecie grać w realistycznie odwzorowanej geografii miasta, to musicie radzić sobie sami. Na szczęście na końcu podręcznika znajdziemy skarbnicę niezwykle przydatnych linków do publikacji, stanowiących prawdziwą kopalnię wiedzy o powojennym Berlinie, ale szkoda, że tego typu informacje nie zostały umieszczone w podręczniku. Przydałby się też opis mentalności ludzi tamtego okresu oraz klimatu, jaki panował wtedy w Niemczech i całej Europie. Nie każdy jest bowiem pasjonatem historii, a takie informacje bardzo trudno zdobyć. Skoro jednak mowa o ostatnim rozdziale, oprócz linków znajdziemy w nim również listę filmów, które inspirowały twórców Cold City. Jestem pewien, że obejrzenie przed sesją jednego z nich pozwoli na odpowiednie wczucie się w klimat rozgrywki. Dobrze, że przynajmniej w ten sposób zrekomensowano nam braki w opisie świata. Pamiętajmy jednak, że to podręcznik do gry fabularnej, a nie bibliografia i nic nie usprawiedliwia autorów do końca.

W tym miejscu, jeżeli mówimy już o klimacie, warto pochylić się nad szatą graficzną podręcznika. To jeden z tych systemów, którym wydanie w czerni i bieli wychodzi na do-

bre. Podręcznik wydany jest ładnie i okraszony wybornymi, mrocznymi grafikami. Smaczku całości dodają również teksty ze świata gry, stylizowane na raporty i opowieści agentów PAP. Wszystko to tworzy ciężki nastrój, spotęgowany jeszcze elegancką okładką z ciekawym logiem i plamami krwi na czarnym tle. Skojarzenia z filmami *noir* same napływają do głowy.

Mechaniki tylko trochę

Kolejne rozdziały przybliżają nam proces tworzenia postaci i mechanikę systemu. Jest ona bardzo prosta i zogniskowana na konkretnych zagadnieniach. Sam rdzeń opiera się na trzech cechach postaci: Akcji, Wpływie i Rozsądku. Testy polegają na tworzeniu puli kości dziesięciościennych, budowanych w oparciu o jedną cechę i ewentualne Zdolności postaci. Te wybiera sobie sam gracz. Nie są to sztapowe „skille”, a dodające kolorytu postaci wady i zalety. Do puli dodać możemy jeszcze bonusy z ekwipunku i za obywatelskie lub osobiste Motywy postaci, jeżeli to, co chcemy zrobić jest z nimi zgodne. Rzucamy stworzoną w ten sposób pulą i liczymy sukcesy, a stopień trudności wyznacza nam rzut przeciwstawny antagonistów. I to już w zasadzie całość mechaniki.

Akcje podejmowane przez graczy nie muszą się jednak kończyć turlaniem, ponieważ Cold City kładzie główny nacisk na opowiadanie historii. Mistrz Gry zachęcany jest do dawania graczom do rąk kości jedynie w wyjątkowych sytuacjach. Gra jest dzięki temu bardziej płynna i nic nie odwraca uwagi graczy od fabuły. Gdy już zdecydujemy się na testy, ich przeprowadzanie jest mocno wkomponowane w sam przebieg historii. Decyzję o ich skutkach podejmuje bowiem... sam gracz. To on określa stopień ryzyka i opisuje scenę zależnie od stopnia sukcesu, jaki osiągnie. W wypadku porażki to również on określa, jakie konsekwencje poniesie jego postać. Takie rozwiązanie może być sporym zaskoczeniem dla niedoświadczonych graczy i wymaga dużego zaangażowania podczas sesji.

To jeden z tych systemów, którym wydanie w czerni i bieli wychodzi na dobre

Drugą z takich niespodzianek jest system Zaufania. Każda z postaci określa jego stopień wobec pozostałych bohaterów. Gracze notują te wartości, które wykorzystywane są podczas rozgrywki. Ufający sobie bohaterowie lepiej koordynują swoje działania (i otrzymują premie do puli kości), ale jeżeli zaufamy komuś za bardzo, jego ewentualna zdrada będzie dla nas takim szokiem, że z łatwością zdobędzie on nad nami przewagę i zrealizuje własne cele (ponieważ będzie miał jeszcze większą premię do puli). Takie zasady promują silną interakcję pomiędzy graczami, którzy nagle zdają sobie sprawę z faktu, że nie są jedną, monolityczną drużyną, a zbiorem ludzi o odmiennych celach i interesach.

Można powiedzieć że to gracze prowadzą przygodę, a Mistrz Gry tylko kreuje dla nich świat

Dlaczego „dla dojrzałych”?

Cold City to odważne podejście do gier fabularnych i duże wyzwanie zarówno dla MG, jak i graczy. Systemy testów i Zaufania tworzą układ, w którym nic nie jest pewne, a najważniejsze założenia gier fabularnych leżą w gruzach (zapewne tych berlińskich). Można powiedzieć, że to gracze prowadzą przygodę, a Mistrz Gry tylko kreuje dla nich świat. Mimo to nie ma on łatwo, ponieważ zmiany wprowadzane przez graczy wymagają od niego elastyczności i improwizacji, a historyczne realia to prawdziwe wyzwanie dla perfekcjonistów.

Tytuł recenzji nie jest przypadkowy. Cold City to ambitny system dla dorosłych. Nie mam tu na myśli wieku, bo ten często nie idzie w parze z psychiczną i emocjonalną dojrzałością. Trudne, często kontrowersyjne tematy to tylko wierzchołek góry lodowej. Gra jest konfliktogenna - na moich sesjach gracze niejednokrotnie kłócili się tak, że zastanawiałem się czy to jeszcze zabawa, czy już prawdziwa sprzeczka. Dowolność w tworzeniu puli sprzyja „drobnym” oszustwom i naciąganiu, a to źle wpływa na rozgrywkę i burzy jej klimat. Cold City wymaga od graczy dużo więcej niż deklaracji, jaką bronią uderzą wroga. Wy-

maga pomysłu na przygodę, wymaga, aby współtworzyli oni opowieść wraz ze swoim Mistrzem Gry. Dlatego drużyny złożone z post-cRPGowych żółtodziobów nie powinny brać się za ten system. Ale jeżeli uważasz się za doświadczonego gracza, Cold City jest dla Ciebie. Ja ze swojej strony zapewniam, że zwiedzanie zniszczonych labiryntów berlińskiego metra i uczestniczenie w zimnowojennych przepychankach dostarczy Ci niezapomnianych wrażeń.



Plusy:



Fascynujący klimat



Ciekawy system Zaufania



Nastrojowa oprawa graficzna

Minusy:



Ubogi opis świata

128 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 37, październik 2010



w numerze między innymi:
DungeonQuest
Heroes of Graxia
Rattus

