

w numerze:

S jak Sandbox

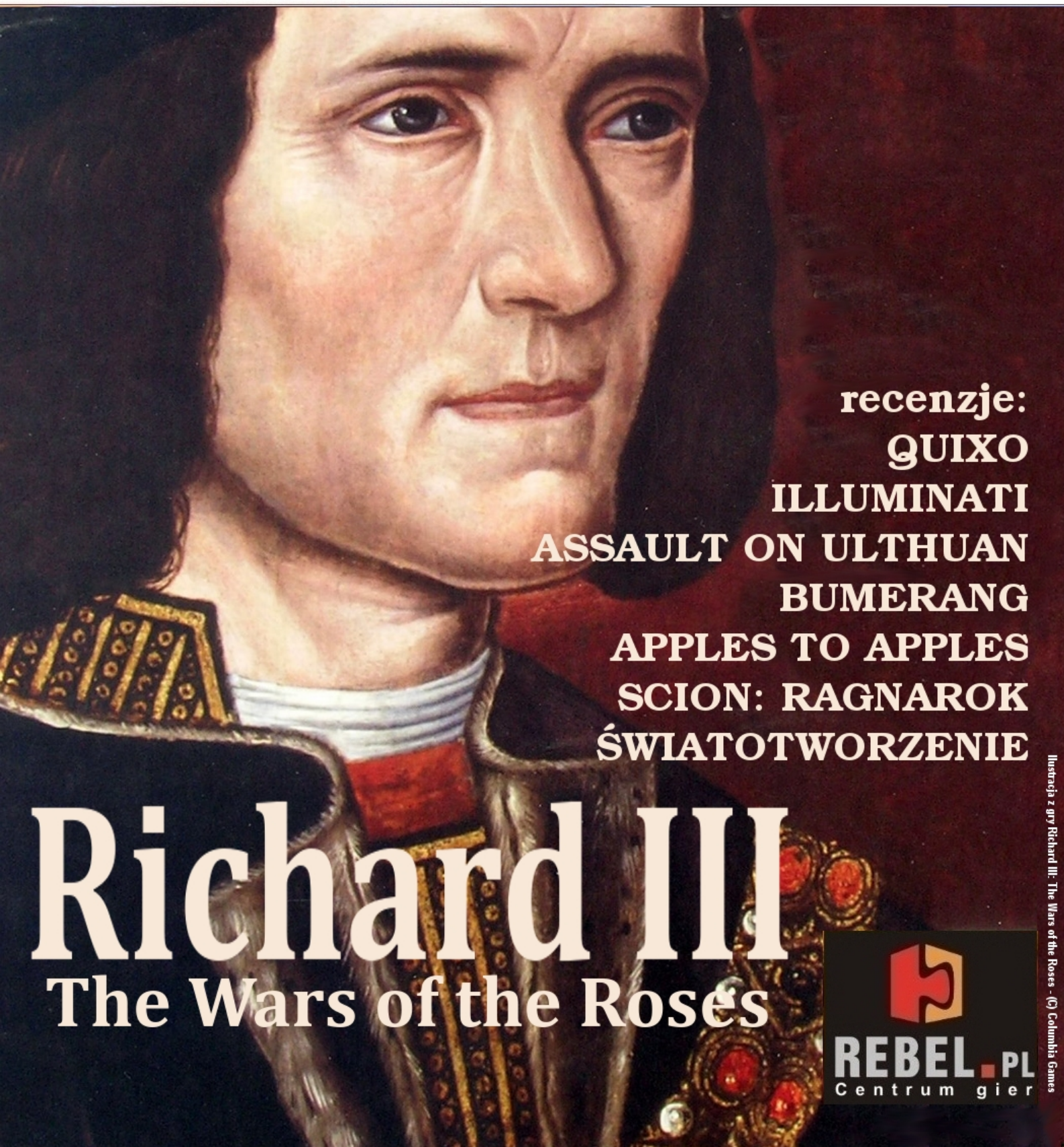
Wciąż tkwimy w podziemiach



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 40, styczeń 2011



recenzje:

QUIXO

ILLUMINATI

ASSAULT ON ULTHUAN

BUMERANG

APPLES TO APPLES

SCION: RAGNAROK

ŚWIATOTWORZENIE

Richard III

The Wars of the Roses



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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



Witamy w nowym roku!

Nieźmiernie cieszy nas fakt, że jesteśmy z wami już niemal cztery lata. Z każdym numerem staramy się udoskonalać nasz magazyn, a skład redakcji nieustannie powiększa się o najlepszych redaktorów różnych portali. W 2010 roku dołączyli do nas m. in. Repek, Ezechieli, ShadEnc oraz Gambit, a rok 2011 zapowiada się pod tym względem równie ciekawie.

Korzystając z okazji, pragnę serdecznie powitać dwie nowe osoby w redakcji. Na łamach „Rebel Timesa”, poczynając od niniejszego numeru, znajdziecie teksty Cezarego Domalskiego, który zjadł zęby na grach wojennych. Dotychczas ta tematyka była traktowana w RT trochę po macoszemu, lecz mamy zamiar nadrobić braki. Zapraszam więc serdecznie do lektury recenzji gry „Richard III: The Wars of the Roses”.

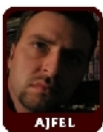
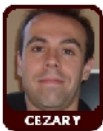
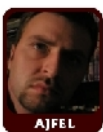
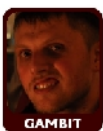
Z początkiem 2011 roku dołączył do nas także Marcin 'Seji' Segit i muszę przyznać, że ten "transfer" kosztował mnie bardzo dużo wysiłku. Seji bowiem, odkąd opuścił redakcję serwisu Poltergeist, mocno się rozleniwił i nakłonienie go (prawo karne nazywa to „nękaniem” - przyp. red.) do podjęcia regularnej pracy zajęło mi ponad rok. Marcin zadba o poziom językowy i stylistyczny tekstów publikowanych na naszych łamach i mam nadzieję, że szybko się nie zniechęci (choć będziemy się o to bardzo starać). Od lutego ruszamy z dwustopniową redakcją, więc wszystkie teksty przejdą przez ręce Marcina i Huberta, co powinno pomóc wyeliminować wszystkie usterki.

W tym roku chcemy też zwiększyć udział publicystyki na łamach RT. Niedługo powrócą zaniedbane ostatnio wywiady. Planujemy także regularnie publikować artykuły dotyczące różnych aspektów gier planszowych i fabularnych. Prowadzimy obecnie rozmowy z kilkoma znanymi osobami z polskiego fandomu, o efektach negocjacji poinformujemy w stosownym czasie.

Na zakończenie chciałbym życzyć wam w Nowym Roku wielu udanych sesji, planszówkowych spotkań i samych sukcesów w życiu osobistym i zawodowym. Niech moc będzie z Wami!

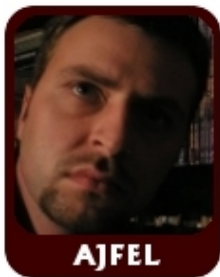
Nr 40, Styczeń 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów o numerze
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Kostki, kostki!** 
 Królestwo za kostki!
 Richard III: Wars of the Roses
- 11 **Kółko, krzyżyk...** 
 i kropka
 Quixo
- 14 **Teoria spisku** 
 w wydaniu karcianym
 Illuminati
- 17 **Na scenę** 
 wkraczają elfy
 Assault on Ulthuan
- 21 **Tomek** 
 w krainie kangurów 2
 Bumerang

- 23 **Dużo kart, dużo zaba-** 
 wy i dużo za duża cena
 Apples to Apples
- 26 **Zmierzch bogów** 
 Scion: Ragnarok
- 29 **Creatio ex nihilo** 
 Światotworzenie
- 31 **Wciąż tkwimy** 
 w podziemiach
- 36 **S jak Sandbox** 
- 39 **Plany na luty**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Nowości od Galakty

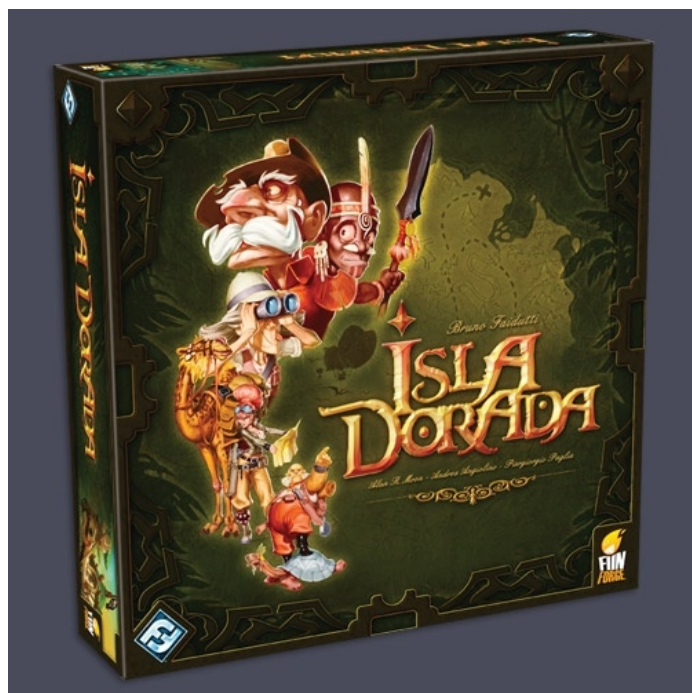
Niedawno informowaliśmy was o ambitnych planach Galakty na pierwsze miesiące 2011 roku. Teraz, na stronie wydawnictwa mamy okazję przeczytać kolejne artykuły przybliżające gry, które niebawem trafią na sklepowe półki w polskiej wersji językowej. Miesiąc temu ukazał się pierwszy tekst prezentujący karcianą grę kooperacyjną Władca Pierścieni, a ostatnio wydawnictwo opublikowało drugi artykuł na temat tej interesująco zapowiadającego się tytułu. Oprócz tego można zapoznać się z pierwszymi publikacjami przybliżającymi gry planszowe Sid Meier's Civilization oraz Bitwy Westeros. Tymczasem polska edycja gry Fury of Dracula już trafiła do sprzedaży.



Isla Dorada

czyli wyścig po skarby

Obecna od niedawna w sklepach Isla Dorada to nowa gra w bogatej ofercie Fantasy Flight Games. Akcja gry rozgrywa się w 1934 roku na tytułowej, egzotycznej wyspie. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w członków ekipy badawczej, której celem jest odnalezienie bezcennych skarbów, ukrytych wśród ruin starożytnej cywilizacji. Celem rywalizacji jest zgromadzenie większego majątku niż nasi rywale. Przebieg rozgrywki oparty jest o elementy licytacji, zaś reguły są na tyle proste, by Isla Dorada sprawdziła się jako gra familijna. Rodzinny charakter produktu podkreślają świetne kolorowe ilustracje zdobiące ponad dwie setki zawartych w zestawie kart.



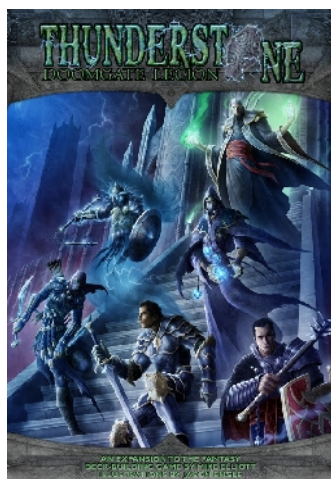
Smoki w Defenders of the Realm

Recenzowana miesiąc temu na łamach Rebel Timesa gra kooperacyjna Defenders of the Realm doczekała się pierwszego dodatku zatytułowanego Dragons. Rozszerzenie w znaczący sposób zmienia oblicze za-

grożenia, nadciągającego nad królestwo z czterech stron świata. Szereg opcjonalnych reguł oferowanych przez Dragons pozwala na bardziej elastyczne skalowanie poziomu trudności rozgrywki, by dawała ona grupie największą satysfakcję. Wśród komponentów, na które składa się dodatek, znajdziemy trzy figurki smoków, wiele nowych znaczników i żetonów oraz przede wszystkim bogaty zestaw nowych kart bohaterów, gęstniejącej ciemności i zadań.

Drugi dodatek do Thunderstone już jest!

Po Wrath of the Elements, ukazał się już drugi dodatek do znakomitej gry karcianej Thunderstone (w polskiej edycji znanej pod tytułem Kamień Gromu). Tytuł najnowszego rozszerzenia brzmi Doomgate Legion. Dodatek zawiera trzysta nowych kart, które znacząco wzbogacą wyprawy naszych herosów, a także kolejne przerażające wyzwania, jakim będą musieli sprostać. Doomgate Legion wprowadza między innymi siedmiu nowych bohaterów i pięć dodatkowych grup potworów. Oprócz tego rozgrywkę wzbogacą najemnicy, których można będzie zatrudnić w wiosce oraz karty skarbów otrzymywane za pokonanie potworów. Są wśród nich oczywiście fantastyczne artefakty, które uczynią naszych bohaterów jeszcze bardziej potężnymi.



ROBOTICA

APOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA SCIENCE FICTION

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

4.5/5

MISTRZGRY.PL

MAGAZYN O RPG

88%

Postapokaliptyczny skirmish na planszy

Do sprzedaży trafiła Earth Reborn, znana z esenśkich prezentacji, niezwykle ciekawie zapowiadająca się gra taktyczna. Opowiada ona o zmaganiach dwóch frakcji w postapokaliptycznym świecie, podobnym do tego, jaki znamy z Neuroshimy lub Fallouta. Rozgrywka w Earth Reborn oparta jest o rozbudowane, lecz intuicyjne reguły oferujące ogromne możliwości taktyczne i bogaty wachlarz decyzyjny. Gra toczona jest przy użyciu szczegółowo wymodelowanych figurek na modularnej planszy, przedstawiającej budynki i otaczającą je ponurą okolicę zrujnowane podczas nuklearnej zagłady Stanów Zjednoczonych. Sceneria i cele poszczególnych stron opisane są przez wybrane scenariusze. Za projekt odpowiedzialny jest Christophe Boelinger, znany fanom planszówek z serii Dungeon Twister. Prace nad Earth Reborn trwały trzy lata, zaś wydawcą gry są Ludically oraz Z-Man Games.



Exodus już w sprzedaży!

Exodus, czyli drugi dodatek do znakomitej gry kooperacyjnej Battlestar Galactica, trafił do sklepów. Nowości jest sporo i zapowiadają się one niezwykle ciekawie. Dwa nowe typy kart lojalności, indywidualne cele do zrealizowania przez nasze postaci, dodatkowa plansza, na której gromadzi się cyłońska flota, funkcja dowódcy eskadry pozwalająca poprowadzić do boju Vipery oraz podejmować ważne de-

cyzje przy niektórych kryzysach – to tylko część nowych atrakcji oferowanych przez Exodus. Dzięki temu rozszerzeniu, obok postaci kontrolowanych przez graczy, znajdują się także bohaterowie niezależni, znane i wpływowe osoby, z których lojalności można na rozmaite sposoby korzystać. Nowe elementy wprowadzane przez Exodus można stosować w rozgrywkach wybiórczo lub wszystkie jednocześnie.



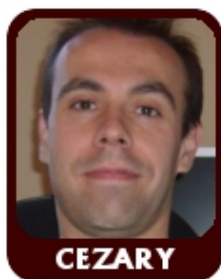
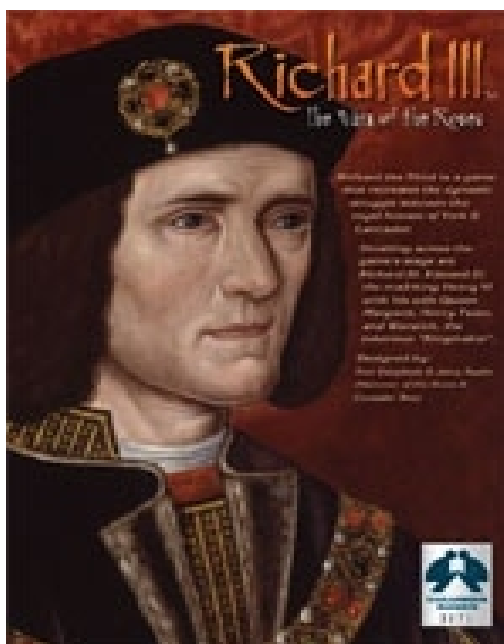
Nemesis – przedsprzedaż i nie tylko



Na stronach wydawnictwa Gramel ruszyła przedsprzedaż Nemesis, długo oczekiwanego settingu do Savage Worlds, którego autorem jest nasz redakcyjny kolega Andrzej 'ShadEnc' Stój. Oprócz tego, w serwisie można zapoznać się z fragmentami podręcznika oraz próbkami muzyki, która dołączana jest na płycie CD do edycji limitowanej settingu.

Richard III: Wars of the Roses

Kostki, kostki! Królestwo za kostki!



Nazwy nadawane konfliktom, krwawym, wyczerpującym, obfitującym w ofiary, bezwzględny i wyniszczającym są nie-
rzadko dość ciekawe. Nie inaczej stało się z nazwą wojny domowej toczonej w średniowiecznej Anglii w latach 1455-1487, znanej jako Wojna Dwóch Róż. Nazwa

wzięła swój początek z symboli noszonych przez zwolenników dwóch rywalizujących ze sobą możnych angielskich rodów: Yorków (białe róże) i Lancasterów (czerwone róże).

Trzydzieści dwa lata trwania konfliktu nie były okresem ciągłych walk. Przeprowadzono parę kilkumiesięcznych kampanii wojennych, w trakcie których dochodziło do krwawych i zaciętych bitew. Kampanie natomiast dzieliło od kilku do kilkunastu lat kruchej pogody. Po części wynikało to z dość dużych kosztów utrzymania armii, jak również z faktu wyczerpania zmaganiem wojennymi.

Głównymi przyczynami rywalizacji dynastycznej w Anglii było w pierwszej kolejności prawo do tronu, poddawane dyspacie już od 1399 roku, kiedy to przedstawiciel Yorków Henry Bolingbroke zrzucił z tronu Ryszarda II, członka rodu Lancaster. Kolejnym zarzewiem konfliktu była postawa chorego psychicznie Henryka VI, ówczesnego władcy Anglii oraz jego żony, Małgorzaty d'Anjou, których działania doprowadziły do upadku autorytetu władzy królewskiej. Z tego wynikła trzecia przyczyna wojny: wzrastająca rola panów feudalnych dysponujących stosunkowo silnymi armiami i w praktyce niezależnymi od władzy królewskiej. Konflikt zakończył się śmiercią Ryszarda III Plantageneta w bitwie pod Bosworth w roku 1485 i umocnieniem władzy królewskiej w osobie Henryka VII z dynastii Tudorów.

Gra Richard III: the Wars of The Roses, wydana w roku 2009, to pierwszy tytuł Columbia Games z tzw. serii szekspirowskiej, bazującej na znanych dramatach Williama Szekspira. Jej motywem przewodnim jest chęć przybliżenia ciekawych fragmentów historii Europy. W 2010 roku jako druga w serii ukazała się gra Julius Caesar. W planach są dwie kolejne: Henry V oraz Macbeth.

Planszówka, której autorami są Tom Dalglish i Jerry Taylor, stanowi kontynuację tzw. gier bloczkowych, które są najbardziej charakterystycznym elementem linii wydawniczej Columbia Games. Wszystkie łączy stosunkowa prostota zasad, szybkość rozgrywki oraz jakość wykonania. Czy Richard III: the Wars of The Roses utrzymuje ten standard?

*Dzisiaj gdy dzieci dzierżą w rękach władzę
i gdy wygasły już wojny domowe,
sami zwycięzcy walczą między sobą
(Król Ryszard III, akt drugi, scena czwarta).*

Elementem, który przede wszystkim przyciąga uwagę, jest bardzo ładna, utrzymana w kolorze ciepłej zieleni, klimatyczna mapa, przedstawiająca Anglię, Walię, Szkocję oraz część wybrzeży Irlandii i Francji. Mapa podzielona jest na regiony wyróżnione dodatkowo tarczami z herbami rodów, oznaczonymi miejscami ważniejszych bitew, symbolami domen królewskich, większych portów i miast. Granice regionów mają trzy kolory: brązowy, niebieski i żółty, które różnicują liczbę bloczków, jakie mogą przejść przez granicę danego obszaru w trakcie jednej tury.

Kolejnym elementem gry jest dwadzieścia pięć kart akcji, z których sześć stanowią tzw. wydarzenia oznaczone cyframi od 0 do 2. Pozostałe karty, oprócz stylowych obrazków głównych adversarzy konfliktu, noszą oznaczenia od 2 do 4. Na koniec oczywiście mamy bloczki (63 sztuki): 31 czerwonych, 31 białych, 1 czarny. Po przyklejeniu naklejek na bloczki możemy przystąpić do rozgrywki.

Osoby zanzajomione z przynajmniej jednym produktem bloczkowym Columbia Games bez problemu przebrną przez ośmiostronicową instrukcję, gdyż jej rdzeń jest niemal taki sam dla większości gier z tej serii. Również wszyscy dopiero rozpoczynające przygodę z grami wojennymi nie powinny mieć problemu ze zrozumieniem zasad rozgrywki, chociaż brak graficznych przykładów ilustrujących reguły może stanowić pewne utrudnienie dla osób, które wcześniej z grami planszowymi nie miały do czynienia. Jednak po pierwszej rozgrywce nikt już nie powinien mieć kłopotów z zasadami.

Celem gry jest zdobycie tronu Anglii dla pretendentów stronnictwa, którym kierujemy. Rozgrywkę po-

dzielono na trzy kampanie odpowiadające głównym etapom wojennych zmagani w trakcie Wojny Róż. Będziemy rekrutować oddziały wojskowe sprzyjających nam możliwych feudałów, przemieszczać wojska i prowadzić bitwy, by w trakcie fazy politycznej ustalić, kto w kolejnej kampanii będzie pretendować do korony, a kto będzie jej obrońcą. Jest to kluczowe dla rozgrywki, gdyż stronnictwo mające prawo do tronu po zakończeniu gry wygrywa, obejmując władzę w średniowiecznej Anglii. Prawo do tronu sprawdzane jest przez porównanie liczby kontrolowanych przez nas feudałów, czyli bloczków znajdujących się na mapie.



Sercem gry są karty, które generują punkty akcji. Gracze równocześnie wykładają karty i posiadacz tej z wyższą wartością punktową wykonuje swoje czynności jako pierwszy, chyba, że zagrane zostanie wydarzenie – wtedy zagrywający je gracz obejmuje pierwszeństwo w kolejce. Remisy rozstrzygane są na korzyść kandydata do tronu. Dzięki punktom akcji aktywujemy do ruchu oddziały w danym obszarze lub też rekrutujemy je z dostępnej puli przy zachowaniu określonych warunków rekrutacji: feudałów rekrutujemy w obszarach oznaczonych tarczą z ich herbem, zaciąg mieszczan prowadzimy w przyjaznych miastach, kler w regionach oznaczonych symbolem katedry. Oprócz tego w grze dostępni są najemnicy z Francji, Irlandii, Walii i Szkocji (rekrutowani na ich rdzennych obszarach), bombardy oraz buntownicy (sprzyjają tylko kandydatowi do tronu).

*Jak dziecko zrodzone
dzisiejszej nocy, tak ja nie potrafię
znaleźć chociażby jednego Anglika,
z którym pragnąłbym wieść niegodne swary.
(Król Ryszard III, akt drugi, scena pierwsza)*

Istotne z punktu widzenia rozgrywki jest rozróżnienie feudalów na bezpośrednich dziedziców korony (*heir*) oraz pozostałych możnych. Ci ostatni, oprócz siły i jakości w walce, są niekiedy wyróżnieni dodatkowym współczynnikiem – lojalnością. Jak to w czasie wojen domowych często się zdarza, lojalność bywa dość różnie pojmowana i dlatego też niektórzy z naszych możnowładców wspierać nas będą do ostatniej kropli krwi, a inni z przyjemnością wbiją nam nóż w plecy przy pierwszej sprzyjającej okazji. Ponieważ jednak i jedni, i drudzy liczą się w wyścigu po koronę, częstokroć musimy sobie zapewnić obecność nawet tych, na których nie będziemy mogli polegać w bezpośredniej walce. Odzwierciedla to w pewnym sensie zawile zależności stosunków politycznych średniowiecznej Anglii, kiedy to wspieranie danej opcji było uzasadnione bez oglądania się na względy moralne, a wynikało jedynie z kwestii natury praktycznej.

Literatura:

W polskojęzycznej literaturze jedyną pozycją, która rzetelnie i solidnie opisuje zdarzenia związane z Wojną Róż, jest biografia Ryszarda III, wydana przez PIW w tzw. serii „marmurkowej” (seria „Biografie Sławnych Ludzi”). Autorem książki jest Paul Murray Kendall. Napisana barwnym językiem, idealnie przystającym do opisywanych czasów, świetnie pokazuje nam specyfikę ówczesnej sytuacji w Anglii. Mogę ją polecić z czystym sumieniem dla chętnych pragnących uzupełnić bądź nabyć wiedzę o tym nieznanym szerzej w Polsce konflikcie.

Językowym purystom oraz wielbicielom scenicznych dramatów historycznych polecam natomiast dramat w pięciu aktach Williama Szekspira zatytułowany „Król Ryszard III” w znakomitym tłumaczeniu Romana Brandstaettera.

W pierwszej kolejności wygraną w Wojnie Róż zapewnia nam jednak powodzenie na polu bitwy. Jednostki mają przypisane przedziały na kości sześciściennej, w których uzyskują trafienia. Dodatkowo ze względu na rodzaj wojsk wykonują rzut (i tym samym zadają straty) w określonej kolejności: najpierw jednostki A, potem B, C i D. Obrońca rzuca jako pierwszy w danym przedziale literowym. Dodatkowe modyfikatory wynikają z faktu obrony rdzennych terenów danego feudała, chronienia domeny królewskiej przez spadkobiercę rodu lub zabezpieczania regionu z katedrą przez zwolenników Kościoła. Spadkobiercy rodu mogą wykonać tzw. szarżę, co daje im możliwość zadania strat wskazanej przez gracza jednostce; domyślnie straty zadawane przez pojedynczy oddział przypisywane są aktualnie najsilniejszej jednostce przeciwnika.



Po zagranie siedmiu kart z ręki i po przeprowadzeniu procedury sprawdzenia zaopatrzenia następuje faza polityczna, w której porównywana jest liczba zdobytych punktów prawa do tronu. Następnie spadkobiercy stronnictwa pretendenta udają się na wygnanie, a feudalów przesuwamy do ich rdzennych domen. Jeśli w trakcie rozgrywki okaże się, że zabiliśmy wszystkich spadkobierców stronnictwa przeciwnika, wygrywamy grę automatycznie.

Racz stępić oręż zdrajców dobry Boże

Gdyby pragnęli krwawy czas przywrócić

I biedną Anglię w rzece krwi utopić!

(Król Ryszard III, akt piąty, scena piąta)

Rozgrywka w Richard III: the Wars of The Roses trwa maksymalnie trzy godziny; średni czas zabawy jest o 60 minut krótszy. Istotną cechą gry jest dynamika sytuacji na planszy. Zyskujemy poparcie możnych, toczyliśmy bitwy i bronimy bądź zdobywamy prawa do tronu. Feudałowie lawirują pomiędzy stronnictwami, powodując zmianę układu sił, szczególnie kiedy odbywa się to przed ważnymi bitwami.



Niewątpliwą zaletą gry są proste i przejrzyste zasady oraz jakość wykonania, co wpływa na przyjemność czerpaną z zabawy. Czy jednak od strony historycznej możemy mówić o produkcie kompletnym? Moim zdaniem kwestie polityczne zostały tutaj wyraźnie spłycone. W grze brakuje głębi złożoności politycznych zależności, sporów dynastycznych i feudalnych konfliktów towarzyszących wojnie o sukcesję. Minusem jest także zbyt duża losowość. Bitwy oraz lojalność naszych feudałów sprawdzamy wszak rzutami kością, co powoduje, że najważniejsze zdarzenia rozstrzygane są dzięki szczęściu, a nie obranej strategii. Przewaga czynnika losowego jest tutaj zauważalna. Nie boję się kostek, jednak nie lubię, kiedy wynik gry zależy bardziej od losu, a w mniejszym stopniu od moich decyzji.

Dla kogo jest Richard III: the Wars of the Roses? Na pewno śmiało można go polecić osobom debutującym

w zmaganiach wojennych na planszy. Zadowolone powinny być także gracze, którzy przedkładają przyjemność z grania nad strictly historyczne aspekty rozgrywki, którym towarzyszą możliwości długofalowego strategicznego planowania działań. Grę polecić można też wszystkim ceniącym sobie krótki czas rozgrywki i wrażenia estetyczne. Wtedy nawet znaczna losowość rozgrywki wydaje się niewielką wadą. Jeśli jednak szukamy dużo bardziej wymagającej intelektualnie i mniej losowej rozrywki, to Richard III będzie produktem zbyt płytkim, by można było śmiało zanurzyć się w smakowaniu historii Wojny Róż i czerpać z tego nieustającą przyjemność.



Plusy:



Oprawa graficzna



Proste zasady



Grywalność



Krótki czas rozgrywki

Minusy:



Spłyconie kwestii politycznych



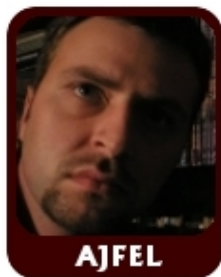
Duża losowość

Czas gry: 60-180 minut; Liczba graczy: 2

Wiek graczy: od 12 lat; Cena: 199,95 zł

Quixo

Kółko, krzyżyk... i kropka



AJFEL

Abstrakcyjne gry logiczne to specyficzna grupa planszówek. Są ponadczasowe, nie wychodzą z mody, łączą pokolenia i chętnie się do nich powraca. Zwykle ich zasady można wytłumaczyć w ciągu kilku minut, ale na osiągnięcie mistrzostwa potrzeba wielu rozgrywek. To oczywiście ogólne wyróżniki i nie każda gra logiczna dysponuje każdą z wymienionych cech. Poza tym dostępne na rynku tytuły prezentują odmienny stopień komplikacji reguł, jak również różni je ilość sytuacji które mogą zaistnieć na planszy. I dobrze, dzięki temu każdy może odnaleźć grę, która swą złożonością idealnie wpasuje się w gusta. Albowiem pomiędzy trywialnym „kółkiem i krzyżykiem”, a bezkresem możliwości oferowanych przez „Go” istnieje wiele gier logicznych, którymi warto się zainteresować.

Można wskazać co najmniej kilka gier, stanowiących nawiązanie do popularnego „kółka i krzyżyka”. Jakiś czas temu prezentowaliśmy na łamach Rebel Timesa recenzję Pentago, w której rozgrywka toczy się przy użyciu białych i czarnych kulek na planszy 6x6 pól, zaś cel rywalizacji to ułożenie w jednej linii pięciu kulek w naszym kolorze. Istotą Pentago były obracane moduły planszy, dzięki którym gra wymagała sporej wyobraźni przestrzennej. Oczywiście podobieństwo do „kółka i krzyżyka” odnajdujemy także w pochodzącej z Japonii grze Gomoku, wymyślonej w VII wieku p.n.e. Także w Gomoku naszym celem jest ułożenie w jednej linii 5 kamieni w naszym kolorze, zaś rozgrywka toczy się na planszy do Go (goban) stanowiącej siatkę 19x19 pól.

Dzisiaj zaś pragnę w kilku słowach zaprezentować wam kolejne nawiązanie do „kółka i krzyżyka”: Quixo – jedną z popularniejszych gier logicznych, będących w ofercie firmy Gigamic.



Grę stanowi podstawka z ułożonymi na niej 25 sześciścianami (tworzącymi kwadrat 5x5). Każda z sześciennych kostek jest identyczna, posiada ścianki z symbolami kółek, krzyżyków oraz bez symboli. Zarówno kółka jak i krzyżyki posiadają dodatkowe oznaczenie w formie kropki, wskazującej w którą stronę zwrócony jest symbol.

Quixo stanowi typowy przykład tego, w jaki sposób firma Gigamic wydaje swoje gry. Wszystkie elementy wykonano niezwykle starannie z wysokiej jakości lakierowanego drewna. Taka jakość komponentów

sprawia, że gra świetnie nadaje się na prezent. Poza tym ładne wykonanie potęguje przyjemność, płynącą z rozgrywki.



W grze chodzi o to, by ułożyć w jednej linii (pionowej, poziomej lub przekątnej) pięć swoich symboli (kólek lub krzyżyków), nie dopuszczając jednocześnie by rywal swój cel osiągnął przed nami. Na początku rozgrywki wszystkie kostki ułożone zostają w formie „zakrytej”, czyli czystymi ściankami do góry. Każdy z graczy, gdy przyjdzie jego kolej, może wyciągnąć jedną z zewnętrznych kostek i umieścić ją swoim symbolem do góry w innym miejscu planszy, przesuwając w ten sposób kilka innych. Gdy sięgamy po kostkę w narożniku planszy, możemy ją umieścić na dwa sposoby po przeciwległej stronie, przesuwając o jedną pozycję cztery inne kostki. Wyciągnięcie kostki z zewnętrznego, nienarożnego pola daje już więcej, bo aż trzy możliwości umieszczenia jej na planszy. Za każdym razem kostkę umieszczamy na nowej pozycji, przekręcając ją naszym symbolem do góry. Obowiązuje tu jedno istotne ograniczenie: sięgać możemy wyłącznie po te z kostek, które znajdują na krawędzi planszy i nie są odwrócone

symbolem rywala do góry. W miarę upływu rozgrywki, na planszy jest coraz mniej „czystych” kostek, a coraz więcej symboli obu graczy. Wykonując kolejne ruchy staramy się budować własne linie, jednocześnie jak najskuteczniej burząc to, co zbudował nasz rywal. I to w zasadzie wszystko! Proste? Pewnie że proste, co nie zmienia faktu że podczas rozgrywki trzeba trochę pogłównkować, a przede wszystkim wykazać się dużą spostrzegawczością. Sytuacja na planszy zmienia się nieustannie, zazwyczaj odrobina nieuwagi kończy się naszą przegraną. Nieprzemyślany ruch może kosztować nas wiele, jeżeli nieopatrnie pomożemy naszemu przeciwnikowi. Trzeba także pamiętać o zasadzie, w świetle której przegrywamy rozgrywkę, jeśli wykonamy ruch powodujący,

że na planszy zostaje ułożonych równolegle pięć kólek i pięć krzyżyków w rzędzie.

Quixo posiada także wariant reguł dla 4 graczy tworzących dwie drużyny. Większość zasad i cel rozgrywki pozostają bez zmian. Gracze z tej samej drużyny siedzą naprzeciw siebie zaś ruchy wykonywane są naprzemiennie z rywalami. W rozgrywce czteroosobowej istotne są wspomniane wcześniej kropki przy kółkach i krzyżykach. Nie wolno nam bowiem sięgać po kostki z naszym symbolem, jeżeli nie są zwrócone kropką w naszą stronę. Zasada ta sprawia, że niekiedy gracz może zostać zablokowany (nie ma możliwości wykonania ruchu, a więc kolej przechodzi na kolejną osobę). W takiej sytuacji rywale wykonują dwa ruchy z rzędu co w Quixo jest bardzo dużym przywilejem i szansą na rozstrzygnięcie rywalizacji.

Quixo to planszówka, która świetnie sprawdziła mi się w rozgrywkach z mało doświadczonymi graczami. Zasady opanowuje się tutaj błyskawicznie, a podczas rozgrywki trzeba być skoncentrowanym i trochę pogłównkować. Z grą nie będzie miał problemów sześciolatek, a jednocześnie nie będzie się przy niej nudzić osoba dorosła. Quixo nie należy do zbyt złożonych gier logicznych, prawdopodobnie nie zafascynuje oddanych goistów czy szachistów. Rekompensują to wspomniane już atuty, jakimi niewątpliwie jest lekkość i prostota, spójne i ciekawe reguły oraz bardzo efektowne wykonanie. Osoby, które lubią abstrakcyjne gry logiczne i poznały już wiele z nich, Quixo raczej niczym nie zaskoczy.



Plusy:



Proste, spójne reguły



Wysoka jakość wykonania



Dynamiczna, ćwicząca wyobraźnię rozgrywka

Minusy:



Dość wysoka cena, jak na niewielką ilość komponentów

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 6+ Czas gry: 15-30 minut

Cena: 99,00 zł wersja Classic, 72,00zł wersja Travel

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

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

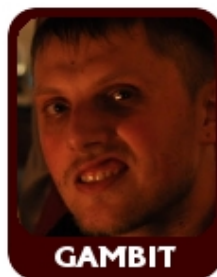
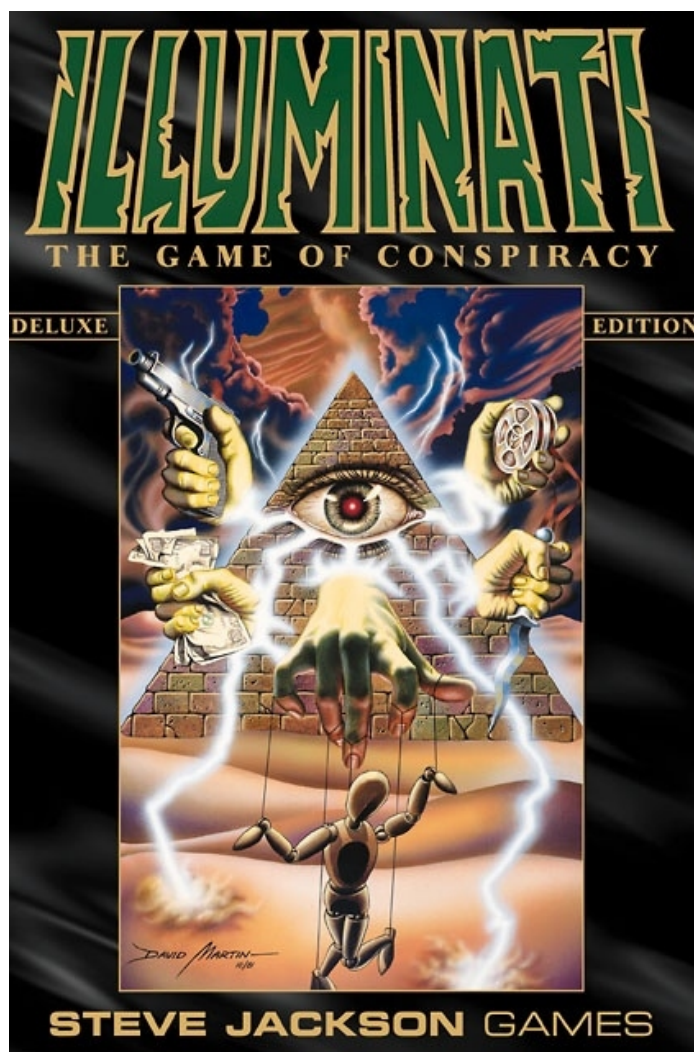
100% postapokalipsy



REBEL.PL
Centrum gier

Illuminati

Teoria spisku w wydaniu karcianym



Wszelkie teorie spiskowe zawsze znajdują swoich fanów. W kioskach znajdziemy pełno gazet serwujących nam najnowsze wiadomości o Elvisie i spisku rządowym, mającym na celu zmianę smaku mleka poprzez telepatyczne warunkowanie krów. Po ulicach krążą czarne wołgi (lub mercedesy albo chevrolety – co kraj, to obyczaj), a sztywni panowie w czarnych garniturach tłumaczą nam, że to, co widzieliśmy, to był tylko balon, a nie uzbrojony po zęby statek obcych przejęty przez wojsko i wykorzystywany do rozpętania czwartej wojny światowej (tak, czwartej, bo trzecia już była, tylko została zatuszowana). Ta właśnie szalona rzeczywistość posłużyła za wzór gry karcianej Illuminati stworzonej przez Steve Jackson Games.

Illuminati to karcianka, w której poznajemy kulisy walki o władzę nad światem, toczonej przez potężne organizacje. Celem graczy, którzy kierują rzeczonymi organizacjami, jest zbudowanie jak największej sieci powiązań między przeróżnymi grupami społecznymi lub zrealizowanie swego indywidualnego, niezwykle pokręconego celu.

W pudełku znajdziemy 110 kart, dwie sześciocienne kostki oraz masę kartonowych dolarów, stanowiących walutę w grze. Karty można podzielić na trzy kategorie. Pierwsza to osiem kart reprezentujących główne grupy Illuminatów, którymi będą kierować gracze. Reszta to karty, którymi będzie się grać. Wśród nich znajdziemy kilkanaście kart akcji specjalnych, a cała reszta przedstawia różne grupy społeczne i zawodowe, które gracze mogą przejmować lub niszczyć w trakcie rozgrywki.

Elementy gry wykonanie są przeciętnie, bez rewelacji – to po prostu porządna rzemieślnicza robota. Plusem są tu pomysły na niektóre karty, połączone z ilustracjami. Na przykład Sklepy ze Zdrową Żywnością, które ilustruje kawałek drewna zawinięty w kolorowy papier.

Rozgrywka jest prosta. W swojej turze każdy z graczy dobiera kartę ze wspólnej talii. Jeśli jest to karta specjalna, zatrzymuje ją dla siebie do późniejszego wykorzystania. Jeżeli natomiast jest to grupa, wyklada ją na środek stołu w strefie neutralnej. Następnie gracz ma do wykonania dwie akcje główne i dowolną liczbę akcji dodatkowych.

Najważniejszą akcją główną jest atak. Atakować można za pomocą jednej z kontrolowanych grup, za cel obierając organizację leżącą na stole bądź należąca do innego gracza. Efektem udanego ataku może być przejście grupy, jej zniszczenie lub neutralizacji (odłączenie od struktury przeciwnika i umieszczenie w strefie neutralnej). Wynik starcia ustala się porównując siłę grupy atakującej z wartością obrony frakcji atakowanej. Do obu tych wartości dodaje się masę różnych modyfikatorów: jedne wynikają z pozycji atakowanego obiektu w istniejącej już strukturze władzy, inne można kupić za gotówkę (mogą to zrobić nie tylko atakujący i broniący się, ale także pozo-

stali gracze). Po ustaleniu ostatecznych wartości ataku i obrony, należy wynik uzyskany przez obrońcę odjąć od siły atakującego. Napastnik musi następnie rzucić na 2k6 mniej lub tyle samo, ile wyniosła różnica. Wyrzucenie 11 i 12 oznacza automatyczną porażkę. Nie da się więc „uciuć” pewniaka, zawsze istnieje ryzyko, że atak się nie powiedzie.

Pozostałe akcje to między innymi zmiana położenia kart w obrębie struktury władzy oraz transfer gotówki między grupami. Jednak to ataki są gwoździem całej rozgrywki. Bez walki o kolejne grupy nie da się wypełnić ani celu podstawowego, ani też celów indywidualnych poszczególnych Iluminatów.

Mechanika jest prosta, a co z taktyką? Tu jest różnie. Jeśli gra się bez przydzielonych indywidualnych celów, zabawa staje się nieco bardziej nieprzewidywalna. Aby odgadnąć cel ataku przeciwnika, trzeba uważnie obserwować jego strukturę władzy, by znaleźć jakiś schemat. Natomiast gdy w grze znajdują się indywidualne cele, rozgrywka staje się nieco bar-

**SAVAGE
WORLDS**

BRAWUROWO I GRYWALNIE



EDYCJA POLSKA

GAMMEL

WWW.WYDAWNICTWOGAMMEL.PL

Evernight: Noc bohaterów

Owo Tarth, świat nieznany kmiotak, świat złocony dolin i białych gór. Ośmiad światła Walka Wągnu Rsa, białe zęby w smoków, a szlachetność w wyścigach i w walkach grupach królewskich. Szczęśliwe zrodzenie Wągnu przetrwały do grupy bohaterów grupy rycerskich bohaterów, zawsze gotowych walczyć w obronie przetrzanej ludzi.

O ich meczach czytamy w pieśni i opowiadano legendy.

Przyszłość Tarth wyznacza się zaciętą.

Ale wieszcieś nadziei? Omi i światu zaciętość na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, jakiego jeszcze nie było. Podręcznik w świecie gotowy do poprowadzenia kampanii, opowiada, jak, kogo i w jaki sposób tajemniczych królestwach Wągnu, a także pierwszych chłopców, a także królestwa i świat. Bohaterowie zaciętość, a także Nowe i nowe do doskonałości zmiany w świecie elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Na staniu są prawdziwy i nieludzi, a także zaciętość zaciętość i zaciętość.

Podręcznik zawiera: podstawy nowego świata, zasady, niepodważalne moce, tajemnicze przetrzanej, a także specjalne reguły rozgrywki i nowe do grupy bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, a także zaciętość tajemniczych królestw, a także w zamkniętej przeszłości świata, a także legionów nowych przetrzanej, generacji przetrzanej oraz zaciętość, a także wyzdrożenie świata. Tarth jako scenariusz konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających świat.




WWW.WYDAWNICTWOGRAPEL.PL



BRAWUOWO I GRYWALNO!




Wkrótce zapadnie ciemność!

dziej przewidywalna. Można założyć, że Gnomy z Zurychu będą szukały grup dających duży dochód, a Wyznawcy Cthulhu obiorą za cel karty z małą siłą. Nieco łatwiej jest wówczas kontrolować pole gry, odcinając przeciwników od tych elementów, które przybliżyłyby ich do wygranej. Nadal jednak nie jest zbyt prosto.

Czas trwania rozgrywki bywa różny. Raz kończy się błyskawicznie, po około 30 minutach, bo przegapiło się oczywiste ruchy jednego z graczy i tym samym pozwoliło mu na łatwe zwycięstwo. Innym razem gra ciągnie się bardzo długo, nawet ponad dwie godziny, bo każdy uważa na to, co robią inni i stara się jak najszybciej kontrować niepokojące zagrania.

Sama mechanika nie jest porywająca. Illuminati bardzo łatwo sprowadzić do wykładania kart, liczenia siły ataku i obrony oraz rzucania kostką. O sile tej gry stanowi jej otoczka. Cała zabawa tkwi w kartach, a dokładniej w ich nazwach i zdolnościach specjalnych. Ww Illuminati trzeba się wczuć, żeby grało się naprawdę przyjemnie. Jeśli podejście do tematu w sposób: „Teraz atakuję tą kartą, tę grupę, żeby zniszczyć...mam plus 3, co razem daje 8...rzuciłem 5, udało się”, to Illuminati bardzo szybko was znudzi. Ale jeśli dostrzeżecie, że Żony Kongresmenów będące tak naprawdę Sługami Cthulhu, unicestwiły Podziemną Prasę, Facetów w Czerni i Sklepy ze Zdrową Żywnością, a Gnomy z Zurychu finansują poczynania Złych Geniuszy dla Lepszego Jutra oraz Południowoamerykańskich Nazistów, to całość nabierze zupełnie innego wymiaru. W trakcie naszych gier nikt nigdy nie wykrzyknął „Hej! właśnie udało mi się przejąć grupę na marnym +3 do ataku!”. Zdarzały się jednak hasła w stylu: „Ej, zobaczcie! Urząd Skarbowy wspierany przez Rezerwy Federalne właśnie przejął kontrolę nad Międzynarodowymi Szmuglerami Kokainy. Czas podbić Hollywood”. I to jest właśnie esencja Illuminati.

Niektórzy mogą kojarzyć Illuminati z wersji kolekcjonerskiej, zatytułowanej New World Order. Jeśli zechcecie sięgnąć po edycję Deluxe, na fali tęsknoty za NWO, uważajcie na różnice. Oprócz kilku odmienności w samej rozgrywce (choć idea przewod-

nia i wiele elementów jest identyczne) tu dostajemy „tylko” 110 kart w zestawie podstawowym. Oczywiście można dokupić dodatki z nowymi kartami, jednak nie są one zbyt powszechnie dostępne w naszym kraju. Najbardziej odczuwalna jest mała liczba kart specjalnych. To właśnie w ich przypadku czuć spory niedosyt. Wydaje mi się, że w wersji kolekcjonerskiej było ich więcej i były nieco ciekawsze. Choć może to kwestia tego, że po prostu kupiliśmy mnóstwo kart do New Word Order.

Tak czy inaczej, jeśli masz, drogi graczu, odpowiednio dużo kreatywnej wyobraźni, która pozwoli odkryć tajemnicze związki między Republikanami a Miłośnikami Złotych Rybek, a dodatkowo nie będzie dla ciebie niczym nowym, że Pentagon pociąga za sznurki Telewizyjnych Kaznodziejów, to Illuminati Deluxe jest zdecydowanie grą dla ciebie. Rozgrywka daje sporo radości, jeśli tylko nie sprowadzi jej się do suchego wykładania kart i liczenia modyfikatorów.



Plusy:



Świetny humor



Wzory kart



Tematyka

Minusy:



Za mało kart specjalnych



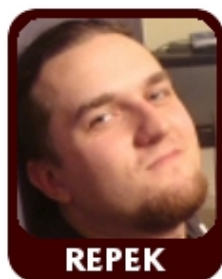
Kilka niejasnych zasad

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+

Czas gry: 30-60 minut Cena: 99,95 zł

Assault on Ulthuan

Na scenę wkraczają elfy



Warhammer: Invasion to trzeci, po A Game of Thrones i Call of Cthulhu, karciankowy strzał w dziesiątkę wydawnictwa Fantasy Flight Games. Źródło sukcesu – podobnie jak w przypadku wymienionych wyżej tytułów – należy szukać przede wszystkim w wygodnym dla zbieraczy formacie *living card game*, a także w wyborze popularnego uniwersum. Wydaje się, że mniej istotna jest misterność zasad, gdyż te w przypadku Inwazji są bardzo proste. Z perspektywy polskiego gracza niech miarą sukcesu będzie także fakt, że jest to pierwsza od lat zagraniczna karcianka wydana w kraju nad Wisłą.

Osobiście z Invasion jestem od samego początku, więc w niniejszym tekście nie będę odnosił się do polskiego wydania Szturmu na Ulthuan. Trzeba przyznać Galakcie, że narzuciła niezwykle tempo, by nadgonić zaległości. Jakim kosztem – to temat na osobną dyskusję.

Chciałbym zaznaczyć też, że nie należę do „hardkorowców”, którzy jeżdżą po turniejach i testują talię za talią. Jestem raczej graczem „casualowym”, który zbiera wszystkie wzory i gra w domu, a tylko od czasu do czasu wykorzystuje okazję, by zmierzyć się z innymi. W moim odczuciu to właśnie do takich graczy skierowana jest w głównej mierze formuła LCG.

Pudło, pudełko, pudełeczko

W kwestii formatu wydawanych dodatków Invasion korzysta z doświadczeń starszego rodzeństwa z linii LCG. AoU należy zatem do rozszerzeń średniej wielkości, które wprowadzają mniej wzorów niż podstawki, ale znacznie więcej od pojedynczego *battle packa*. W tym przypadku jest to 58 nowych kart. Niestety, AoU wydano jeszcze w czasie Corruption Cycle, gdy nie wszystkie karty w zestawie wypuszczano w trzech kopiach (co pozwala złożyć dowolną talię). W efekcie kilka dobrych kart siłą rzeczy nabiera unikatowego charakteru i osoby nastawione na grę turniejową muszą kombinować, by zdobyć brakujące kopie.

Jednak najważniejszym celem pierwszego dużego rozszerzenia było pełnoprawne wprowadzenie dwóch nowych frakcji – wysokich i mrocznych elfów – które wchodzi do gry z własnymi, wydrukowanymi na grubej tekturze stolicami. Jakie opcje walki oferują graczom?

No to zadaj sobie obrażenie...

...a potem jeszcze sześć. Wysokie elfy to przede wszystkim siła magii. Najboleśniej odczuwa ją przeciwnik w postaci *indirect damage*, czyli obrażeń, które sam musi sobie przydzielać. W AoU kilka kart robi takie właśnie „kuku”, a w kolejnych dodatkach ta właściwość talii wyniosłych elfów została jeszcze wzmocniona.

Z drugiej strony elfy potrafią usuwać obrażenia z własnych kart oraz przywracać jednostki ze stosu kart odrzuconych. Przykładowo *Tear of Isha* leczy całkowicie wybraną jednostkę, a *Gift of Life* pozwala ją wskrzesić i wziąć na rękę. Autorzy dodatku pamiętali jednak, że wysokie elfy to nie ich pobratymcy, miłośnicy drzew, ale całkiem niezli wojownicy. W tej kategorii prym wiodą *Sword Masters of Hoeth*, którzy w walce negują wszystkie otrzymane obraże-

nia. Tak, trzeba się męczyć, by usunąć ich ze stołu w inny sposób.

Ostatnią deską ratunku dla wywyższających się elfów jest wracanie przeciwnikowi jednostek na rękę, np. kartą *The Flames of Phoenix*, która czyści cały stół. Można też zabijać ich masowo za pomocą dzielnego *Dragon Prince*, który, wchodząc do gry w odpowiednim momencie, niszczy większość jednostek na polu bitwy.

Fani Warhammera mogą znać rysunki wysokich elfów z podręczników do gry fabularnej. Grafiki są utrzymane w iście epickim, pełnym patosu stylu, budząc przy tym skojarzenia z wysokiej jakości mangą. Złota podlewka nie pozostawia wątpliwości, że oto kierujemy siłami dobra, porządku i wypasionej magii *made by* Teclis.

The advertisement for Literadar magazine is set against a background of intricate, golden, mandala-like patterns. On the left, the magazine's logo is prominently displayed, featuring a stylized blue and white signal icon above the word "Literadar" in a bold, black, sans-serif font, with "Magazyn o książkach" written in a smaller font below it. To the right of the logo, the text "Recenzje Raporty Wywiady Felietony" is listed in a large, bold, black font. Below this, the phrase "Magazyn o książkach za darmo!" is written in a slightly smaller bold font, followed by the website address "www.literadar.pl" in a large, black, sans-serif font. In the center, a small thumbnail image of a magazine cover is shown, featuring a cup of coffee and the headline "(Cyfrowa) REWOLUCJA U BRAM". On the right, a larger image of the November 2010 issue (Nr 2) is displayed. This cover features a dark, atmospheric background with a large, ornate golden sword hilt. The headline "Polska literatura gejowska" is written in large, bold, yellow letters. Other text on the cover includes "Nr 2 Listopad 2010 r.", "Magazyn o książkach", "BiblioNETka.pl", "WYWIAD: Elżbieta Cherezińska", "Tworzenie z pasji", "Raport", and a list of authors: "George R.R. Martin, Gardner Dozois, Daniel Abraham" and "Harry Sidebottom". At the bottom right, a yellow banner reads "48 stron recenzji! 100 stron magazynu! GRATIS!".

Zatem, w teorii, grając wysokimi elfami, powinieneś trzymać zepsucie i rany z daleka od swoich jednostek i stolicy, pozwalając równocześnie rywalowi, by wykończył się sam.

Odrzuć sobie kartę...

...a potem jeszcze sześć. W myśl zasad Invasion, gracz przegrywa, gdy skończy mu się talia. Bardzo chciałbym to kiedyś zobaczyć. Jest to opcja bardzo miódna, która niekiedy pozwala trafić w dobrą kartę przeciwnika i wyeliminować ją z gry. Jednak w praktyce jej skuteczność jest na dłuższą metę wątpliwa. Zanim zdążymy przewinąć rywalowi całą talię, ultraszybkie orki lub mobilne Imperium nie zostawią ze stolicy kamienia na kamieniu.

Mroczne elfy próbują też bawić się deprawowaniem i spaczaniem kart przeciwnika oraz poświęcaniem kontrolowanych przez siebie jednostek w celu uzyskania mocnych efektów. Znacznie silniejsze od tego wydają mi się jednak umiejętności, które automatycznie obniżają punkty życia jednostek, pozwalając zabić je bez walki (np. bohater *Lokhir Fellheart* lub *Corsairs of Ghroind*).

To, co może ratować mroczniaków, to dwa budynki: *Altar of Khaine* i *Har Ganeth*. Pierwszy pozwala ratować ginące jednostki, drugi – cofać przeciwnikowi osłabione oddziały na rękę. Szkoda, że tego pierwszego mamy tylko jedną kopię i musimy się modlić do Khaine'a, by szybko nam doszła. W ramach chwytania się brzytwy można też zagrać *Invoke Khaine's Wrath*, która to taktyka niszczy wszystkie jednostki biorące udział w walce.

Mógłbym tak jeszcze wymieniać pojedyncze karty, które przydają się w tym czy innym przypadku, wymagając często poniesienia dotkliwego kosztu. W sumie jednak pojawia się wrażenie, że mroczne elfy nie posiadają jakiejś jednej mocnej strony, która w wyraźny sposób równoważyłaby przewagi innych frakcji.

Mroczne elfy to także największy odsetek paskudnych grafik na metr bieżący kart. Jestem zdania, że rysunki sił Zniszczenia są w Invasion lepsze od tych zdobiących siły Porządku i to one budują klimat Starego Świata. Niestety, wśród mrocznych elfów znalazło się zatrwającą wiele czarnych, spaczonych owiec. Przez to obok potępieńczo ślicznych rysunków Daarkena (*Dark Sorceress*) trafimy na potępieńczo ohydne ilustracje Erica Polaka (*Cold One Charriot*). Na szczęście mówimy tylko o jednej frakcji i „Invasion” wciąż pozostaje karcianką z fantastyczną oprawą graficzną.

Zatem, w teorii, grając mrocznymi elfami, powinieneś odrzucać przeciwnikowi karty z talii, licząc, że ta się skończy. Sam w tym czasie musisz jakoś przeżyć, by doczekać tej chwili. Pochwal się na forum, gdy ci się to uda.



Gdzie dwóch się bije...

...tam trzeci, czwarty, piąty i szósty korzysta. Frakcje znane z podstawki oczywiście otrzymały po kilka atutów, a całości zestawu dopełnia parę kart neutralnych.

Bardzo dobry oddział doszedł, a jakże by inaczej, krasnoludom. Chyba nie ma „kraśkowego” decku bez *Slayers of Karak Kadrin*, taniutkiej jednostki, która może się poświęcić, by zniszczyć dowolną atakującą jednostkę przeciwnika. Imperium może ograniczyć zdolności obronne przeciwnika – *Gold Wizard Acolyte* i taktyka *Surrender!* usuwają broniące się jednostki – a potem dobić go oddziałem niosącym *Griffon Standard*, dodającym sporo młotków atakującemu. W z8asadzie gotowe *combo* i do tego dość tanie.

Po mroczniejszej stronie stołu wielkich powodów do radości nie ma. Zielonoskórzy byli na początku linii wydawniczej dość mocni, więc nie dopakowano ich nadmiernie. Słabość Chaosu jest już niemal legendarna i dalsze kpiny są zbędne. Na pocieszenie karty sił Chaosu mają tradycyjnie najładniejsze rysunki. Na Tzeentcha, dobre i to.

Wśród kart neutralnych na wzmiankę zasługują jedynie dwie kopie *Innovation*. To dobra, darmowa taktyka, pozwalająca dobrać natychmiast tyle zasobów (*resource*), ile rozwinąć (*developments*) posiada się w swoim królestwie.

AoU a scena turniejowa

Mówiąc bez ogródek: elfy na turniejach na razie za bardzo czego szukać nie mają. Z jednej strony wynika to z powolności głównych taktyk (np. odrzucania kart przez mroczne elfy), a z drugiej ze wciąż jeszcze wąskiego wachlarza dostępnych kart. Przykładowo, w tej chwili (nie licząc wydanego właśnie dodatku *Fourth Waystone*) zarówno krasnoludy, jak i wysokie oraz mroczne elfy dysponują 58 wzorami kart. To niewiele, ale dokładnie tyle samo. Wystarczy jed-

nak, że któraś frakcja otrzyma w nowym dodatku jeden mocny atut i równowaga metagry zostaje zachwiana. W rozgrywce domowej może nie jest to aż tak odczuwalne, ale na turniejach siła popularnych „kraśków” jest przytłaczająca.

Warto się tym nie zrażać i grać dla zabawy, dając równocześnie *Invasion* czas (rok, licząc od teraz?), by samorzutnie się zrównoważyła. Obecna polityka wydawnicza powinna to umożliwić.



Plusy:



Wygodny dla graczy format LCG



Piękne, „warhammerowe” ilustracje na większości kart

Minusy:



Nie wszystkie karty występują w trzech kopiach



Paskudne grafiki niektórych kart mrocznych elfów



Słabość obu frakcji elfów w formacie turniejowym

Liczba graczy: 2 Wiek: 12+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 89,90 zł

Bumerang

Tomek w krainie kangurów 2



Gra z kawałkiem sznurka

Grający w Bumerang wcielają się w australijskich myśliwych, wyruszających na swe odwieczne tereny łowieckie w poszukiwaniu zwierzyny. Ich celem jest upolować za pomocą tytułowej broni jak największej liczby zwierząt w obrębie danego gatunku, jako że punkty otrzymuje tylko najlepszy łowca.

Każde polowanie to jedna tura, w czasie której na teren łowiecki trafia kilka zwierzków (przedstawionych na 54 kartach) należących do jednego z sześciu gatunków. Każdemu z nich przypisane są dwa z pięciu rodzajów terenu. Gracze w tajemnicy przed innymi wybierają teren, który ich interesuje i rozpoczyna się licytacja. Na starcie otrzymujemy dwanaście bumerangów. Następnie po kolei wrzucamy po jednej sztuce broni do środka okręgu, wyznaczonego przez... dołączony do gry kawałek sznurka. Kto wygra licytację, zgarnia wszystkie zwierzątka ze swojego terenu, resztę pozostawiając następnemu w kolejności graczowi – i tak aż do końca rozgrywki.



Wydawnictwo Granna kojarzone jest (całkiem słusznie) z grami dla młodszych wielbicieli planszówek. Memo, Zagadki Smoka Obiboka – w tego typu gry nie zagramy raczej z młodszym rodzeństwem. Dlatego ciekawym urozmaicheniem jest wydany przez Grannę *Bumerang*,

polska edycja dość popularnej, prostej planszówki autorstwa Dominique Ehrhard (Lascaux, Syl-la) i Michel Lalet (Lascaux, Abalone). Gra opiera się na nieskomplikowanej licytacji oraz kolekcjonowaniu odpowiednich kart i jest niemalże wiernym przeniesieniem zasad wspomnianego Lascaux w aborygeńskie klimaty.

Autorzy gry nie wysilili się zbyt przy wymyśleniu nowych zasad (kto grał w Lascaux, nie musi, prawdę mówiąc, czytać instrukcji). Pewną zaletą takiego rozwiązania jest to, że gra posiada sprawdzone, uznane reguły. Rzeczywiście, rozgrywka jest bezproblemowa, a wytłumaczenie reguł trwa chwilę. Gra jest dość losowa, ale przebieg zabawy zależy w dużej mierze od zaangażowania graczy. Jeżeli mamy ochotę, możemy pobawić się trochę w blefowanie lub próbę rozgryzienia planów przeciwnika. Czasem warto oszczędzić bumerangi, by w kolejnej licytacji zdobyć lepszą pozycję, kiedy indziej można naciągnąć graczy na duże stawki i wycofać się, zgarniając bumerangi z puli. Gra oferuje trochę możliwości kombinowania, więc nie powinna znudzić się za szybko. Nie można jednak oczekiwać skomplikowanej, taktycznej rozgrywki – raczej będzie to prosta

zabawa z pewnym potencjałem. Dzięki temu młodszy sobie poradzą, starsi nie znużą się na śmierć.

Niedroga zabawa

Bumerang nie jest pozbawiona wad. To gra przeznaczona dla trzech do pięciu graczy, nie zagramy zatem we dwójkę. Poza tym zabawa w komplecie powoduje szybki niedobór bumerangów i sytuację, w której ostatni w licytacji nie zdobywają żadnych kart, co szybko zaczyna irytować. Trzeba grać uważnie, by nie wpaść w tę pułapkę i w tej sytuacji młodszy gracze mogą zrazić się do gry. Podobnie jest z utratą wszystkich bumerangów (zdarza się) – oznacza to wykluczenie z gry niekiedy już na samym jej początku.

Sytuację poprawia wysoka jakość wydania. Kto zna pozycje Granny, ten wie, że można spodziewać się dobrej roboty. Nie inaczej jest i tym razem. Gra jest wykonana solidnie, Bumerang ma szansę dożyć późnej starości nawet przy naprawdę energicznych pociechach. Od strony graficznej duże zaskoczenie – gra jest dużo ładniejsza niż jej pierwowzór. Specyficzne, stylizowane grafiki i niezwykle ciekawa kolorystyka tworzą naprawdę miłą dla oka oprawę. Każdy element (może poza wnętrzem pudełka) jest dopracowany i podkreśla „aborygeński” klimat Bumerangu.

Olbrzymim atutem gry jest jej cena wynosząca trzydzieści złotych, co czyni ją bardzo taną jak na planszówkę tego typu. Za taką cenę warto się tym tytułem zainteresować, trudno bowiem o tak wysoką jakość wykonania na tej półce cenowej. Pytanie tylko, dla kogo przeznaczony jest Bumerang, skoro specyficzne zasady niekoniecznie mogą spodobać się najmłodszym, a ich prostota może z kolei zniechęcić starszych graczy? Cóż, jeżeli nie planujemy częstych rozgrywek w komplecie grających i trochę pomożemy dzieciom podczas gry, możemy się całkiem dobrze bawić.



Plusy:



Szybkie, proste zasady



Ładne wykonanie



Atrakcyjna cena

Minusy:



Gra nie wybaczająca błędów (możliwość wykluczenia z rozgrywki już na starcie)



Zasady to niemalże kalka z Lascaux



Grywalność spada podczas zabawy z kompletem graczy

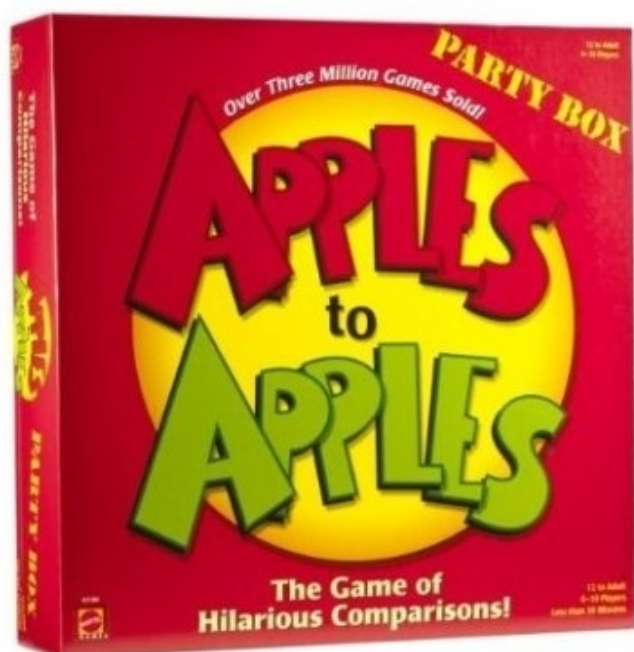
Liczba graczy: 3-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 29,95 zł



Apples to Apples

Dużo kart, dużo zabawy i dużo za duża cena



JASKIER

Apples to Apples to gra w czerwonym pudełku, przypominającym gabarytami Tibet. Oznacza to spory format, aczkolwiek nieco mniejszy od dobrze nam znanych gier w „dużych” pudełkach, takich jak chociażby wydanie niedawno 7 Cudów Świata.

W pudle znajdziemy – uwaga – ponad 800 kart! Niestety, wytłoczka trzymająca elementy gry razem nie najlepiej spełnia swoje zadanie.

Gdy rozpakowujemy grę po raz pierwszy, komplet kart jest ładnie złożony. Jednak gdy karty pozbawimy folii, w które są zawinięte, schowamy do pudełka i zabierzemy tak spakowaną całość na przykład do naszego lokalnego klubu planszówkowego, a następnie otworzymy pudło, ujrzymy częściowo rozsypane karty. Bez gumek recepturek się nie obejdzie.

Na pierwszy rzut oka karty również nie grzeszą jakością wykonania. Są giętkie, niezbyt grube i nie mają zaokrąglonych rogów. Wydaje się, że powinny być podatne na zniszczenie. Muszę przyznać, że w Apples to Apples grałem ponad dziesięć razy, a karty nadal noszą śladów zużycia. Oznacza to, że nie jest z nimi tak źle, jak przypuszczałem na początku.

Apples to Apples to gra imprezowa, przeznaczona dla od czterech do dziesięciu graczy, o czasie trwania pojedynczej partii wynoszącym przeważnie około 30 minut. Zalecany profil grających to osoby powyżej dwunastego roku życia i w tym wypadku granica ta jest jak najbardziej trafna. Powiedziałbym nawet, że najlepiej w Apples to Apples będą się bawić osoby w wieku licealnym i studenckim, ze względu na specyfikę gry i zwarty w niej humor. Co ciekawe, gra zyskuje zupełnie inny wymiar, gdy osoby w nią grające dobrze się znają, choć równie fajnie gra się z ludźmi, których dopiero się poznaje.

Zasady gry są proste jak but (tak to powinno być w przypadku gier imprezowych – minimum reguł, maksimum zabawy). Wspomniane 800 kart dzieli się na dwa rodzaje: z czerwonym jabłkiem (zawierające nazwisko osoby, nazwę miejsca, rzeczy lub wydarzenia) oraz z zielonym jabłkiem (z wypisaną konkretną cechą, na przykład „idiotyczne”).

Ktoś zostaje sędzią i rozdaje wszystkim uczestnikom zabawy po siedem kart czerwonych, następnie wkłada na środek kartę zieloną. Pozostali gracze (poza sędzią) wybierają ze swoich kart jedną kartę czerwoną, która ich zdaniem najlepiej pasuje do odsłoniętej karty zielonej i kładą ją zakrytą na środku stołu. Gdy wszyscy to uczynią, sędzia zbiera zagrane karty, taksuje je, a następnie odkrywa i czyta, by ostatecznie wybrać tę, która jego zdaniem najlepiej pasuje do wyłożonej karty zielonej.

Gracz, którego karta została wybrana, w nagrodę zdobywa kartę zieloną, następnie wszyscy dopierają po jednej karcie czerwonej, by znów mieć ich siedem na ręce, a rola sędziego przechodzi na gracza siedzącego po lewej stronie od uprzednio rozdającego. Losowana jest nowa karta zielona i sekwencja powtarza się. Gra kończy się, gdy któryś z uczestników zabawy zdobędzie określoną liczbę kart zielonych, która jest różna w zależności od liczby graczy (na przykład przy czterech graczach zwycięzca musi zdobyć osiem kart zielonych, a przy dziesięciu graczach tylko cztery).

Jak widać, gra nie jest skomplikowana, a przy tym jest naprawdę zabawna. Co chwila gracze prześcigają się w kreatywnym dopasowywaniu kart czerwonych do wyłożonej karty zielonej. Za przykład podam tu możliwe połączenia: **Niepokojące Czyszczenie łazienki**, **Sympatyczny Granat ręczny** czy **Niepo czytalni Klauni**. Bywają momenty, kiedy jest naprawdę śmiesznie. Mnie osobiście satysfakcjonowało także inne odczucie. Jako RPGowca na emeryturze, a w dodatku fana klimatu grozy i horroru, szczególnie bawiły mnie połączenia rodem z prozy

Howarda Philipa Lovecrafta czy cyklu gier Silent Hill. Za przykład może służyć trzecie z przedstawionych powyżej połączeń.

Apples to Apples to bardzo przyjemny produkt promowany hasłem: „Gra pełna komicznych skojarzeń” – nie sposób się z tym sloganem nie zgodzić. Niestety, nie jest ona pozbawiona wad. Podstawowy minus to nierówny poziom kart. Przy takiej ich liczbie prawdopodobnie nie dało się tego uniknąć. Spora część kart nie jest bowiem ani zabawna, ani inspirująca. Ponadto w mojej i kilku współgraczy opinii nie najlepszym pomysłem są karty z nazwiskami sławnych osób. Często okazuje się bowiem, że te „sławne” osoby nie są takie sławne (przynajmniej w naszym kręgu kulturowym) i zwyczajnie nie mamy pojęcia, o kim mowa. W takim przypadku zagrywamy kartę w ciemno. Poza tym karty postaci nie śmieszą i polecam grać bez nich – rozgrywka tylko na tym zyskuje.

Kolejnym problemem, powiązanim z nierównym poziomem kart, jest brak możliwości wymiany choćby części tego, co mamy na ręce (na przykład odrzucenia dwóch czy trzech kart i dobrania w ich miejsce



nowych). Przy okazji partii testowych spotkałem się z głosami: „Ale mam słabe karty, nuuuda!”. Chyba nie powinno tak być, prawda? Na szczęście można temu zaradzić w bardzo prosty sposób. Nie znaczy to, że oryginalne zasady nie działają, jednak przydałoby się trochę je poprawić.

Na sam koniec została ostatnia, kardynalna wada: cena. 150 zł to za dużo, nawet za kilkaset kart, zwłaszcza biorąc pod uwagę ich wykonanie. Jeśli jednak traficie, tak jak ja, na egzemplarz za 40 zł w dużym hipermarkecie, to kupujcie bez wahania. Może być to trudne, gdyż gra rozeszła się na pniu, jednak w Internecie można znaleźć Apples to Apples za przystępną cenę.



Plusy:



Dużo śmiechu



Nieźle się skaluje

Minusy:



Cena!



Źle wykonana wytłoczka, nie najlepiej zrobione karty



Karty sławnych osób dodane nieco na siłę, nie można wymieniać kart podczas gry.



Duże gabaryty jak na grę imprezową

Liczba graczy: 4-10 Wiek: 12+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 149,95 zł

Scion: Ragnarok Zmierzch bogów



Zmierzch bogów jest bliski. Lada dzień świat skryje się pod śniegiem i lodem. Nastanie Fimbulvinter i przez trzy lata Ziemia będzie tkwić w mroźnych szponach zimna. Potem zapieje kogut Gullinkambi, a piekielny Garm zaszczeka. Wilki Skoll i Hati pożrą Słońce i Księżyc, zaś więzy krępujące Lokiego i Fenrira pękają. Rozpocznie się Ragnarok, ostateczna bitwa, która zakończy się zniszczeniem wszystkich dziewięciu światów w płomieniach, gdy Surtr uderzy swym olbrzymim, ognistym mieczem.

Wizja końca świata widziana oczami mieszkańców wikińskiej Skandynawii jest niezwykle sugestywna, a zarazem przerażająca. Nordyccy bogowie, choć dysponują wielką potęgą, nie są w stanie uczynić nic, co uchroniłoby ich od śmierci. Przeznaczenie dopadnie ich prędzej czy później. Chyba, że...

Autorzy Scion: Ragnarok postanowili zaprezentować graczom własną wizję zmierzchu bogów, przeniesioną w czasy współczesne. Bohaterowie graczy będą obserwować, jak świat na trzy lata skryje się pod pokrywą lodu. Wyruszą do Helheim, by spróbować wydostać z krainy umarłych pięknego Baldra. Wezmą udział w ostatecznej bitwie, jaka według podań i legend ma zakończyć się unicestwieniem dziewięciu światów. To, czy koniec ma być taki, jak wyobrażali go sobie Germanie i Skandynawowie może jednak zależeć od postaci graczy. Być może będzie istniała jakaś szansa na odwrócenie Losu i uchronienie Ziemi i pozostałych ośmiu światów przed spalaniem w ogniu Surtra?

Podręcznik

Liczący niemal dwieście pięćdziesiąt stron podręcznik jest wydany podobnie jak pozostałe książki tej linii. Twarda oprawa, czytelny układ tekstu, niezłe ilustracje – to standard dla wydawnictw z logo Scion na okładce. W przypadku Ragnarok nieco gorzej wypada oprawa graficzna (nawet mimo umieszczeniu w dodatku grafik znanego z Earthdawn, genialnego Jeffa Laubensteina), jednak na plus trzeba zaliczyć poprawę stylu, jakim jest pisany podręcznik. W porównaniu do Hero książka prezentuje się wręcz fenomenalnie, choć w niektórych miejscach wciąż można natknąć się na znany z podstawki nudny, mało porywający styl.

Księża gracza

Pierwsze trzy rozdziały podręcznika poszerzają informacje dotyczące nordyckiego panteonu, zarówno pod względem mechanicznym, jak również fabularnym. Dla osób, które nie znają skandynawskich mitów, bardzo cenny będzie zwłaszcza rozdział pierwszy, opisujący stworzenie świata, przebieg Ragnarok, jak również kilkadziesiąt legend dotyczących życia nordyckich bogów. Na pierwszy rzut oka widać pewną cechę książki dyskwalifikującą ją w oczach każdego gracza, który nie jest zainteresowany losem Asów i Wanów. Podręcznik koncentruje się wyłącznie na nordyckim panteonie i zmierzchu bogów. Miłośnicy mitów innych ludów nie znajdą w Scion: Ragnarok praktycznie nic, co mogłoby wzbogacić ich sagi.

Księża narratora

Dość zabawnie czyta się wprowadzenie do kampanii, opisujące najważniejsze założenia sagi. Autorzy unikają jak ognia mocnych, wyraźnych deklaracji, podkreślając za każdym razem, że ich pomysły można modyfikować, jeśli prowadzący uzna, że inne idee bardziej pasują do jego grupy. Rozgrywając Ragnarok powinno się przyjąć, że jedynym panteonem, jaki istnieje naprawdę, jest nordycki (choć można znaleźć informacje, że po odpowiednich zmianach można dodać również innych bogów). Miejszem akcji sagi są głównie Stany Zjednoczone (ale narrator może przenieść ją do Europy lub w inne miejsce, jeśli takie jest jego życzenie). Opis poszczególnych scen jest poprzedzony krótkimi przepowiedniami (oczywiście, prowadzący może je zignorować). W trakcie kampanii Ziemia zostanie doszczętnie zniszczona, zatem drużyna nie musi przejmować się konsekwencjami epickich pojedynków – niszczeniem budynków, miotaniem samochodów czy wręcz obracaniem w perzynę całych miast (choć znowu autorzy wspominają, że Fimbulwinter i inne zjawiska poprzedzające Ragnarok mogą mieć znaczenie wy-

łącznie symboliczne, jeśli grupa nie chce dewastować świata). Ten pretensjonalny, asekuracyjny styl już na wstępie odbiera przyjemność z lektury rozdziału. Skoro autorzy pozwalają łamać pierwotne założenia kampanii, co z samą sagą?

Lektura pierwszej części opowieści zdaje się potwierdzać wszelkie obawy dotyczące jakości scenariuszy. Bohaterowie zostają sprowadzeni do roli chłopców na posyłki, wykonujących – niczym postacie z gier komputerowych – kolejne zadania, dzięki którym coraz bardziej zbliżają się do realizacji pierwotnego celu. Mit o początku Ragnarok został potraktowany w najgorszy możliwy sposób: wielką zimę zwiastują nieuczciwi urzędnicy i kłócący się przechodnie. Myślę, że trzeba by się bardzo mocno postarać, by legendy o walkach między ludźmi, wszechobecnej nienawiści i zwracaniu się braci przeciw sobie zinterpretować w głębszy sposób. Dodatkowym minusem są często występujące ramki z propozycjami kar do wymierzenia postaciom, jeśli bohaterowie nie będą na każdym kroku postępować szlachetnie, honorowo i uczciwie (choćby było to bardzo naiwne).

Szczęśliwie, jeśli da się szansę kampanii i kontynuować lekturę, okaże się, że całość nie będzie wyglądała aż tak źle. Co prawda wiele istotnych wydarzeń będzie miało miejsce za plecami bohaterów, niezależnie od ich starań, jednak nie bez powodu podręcznik nosi tytuł Ragnarok. Opowieść o tym, jak grupa powstrzymuje koniec świata, byłaby kolejną historią o ratowaniu Ziemi, podczas gdy saga, w której drużyna faktycznie doświadcza Fimbulwinter i na własne oczy widzi Ragnarok, zdecydowanie wyróżnia się na tle standardowych kampanii. Niemniej, w drużynach, w których bohaterowie zawsze są na pierwszym planie, niektóre elementy sagi mogą zostać ocenione bardzo negatywnie.

Rozpoczynając Ragnarok, grupa musi mieć świadomość, że podążając ścieżką nakreśloną przez autorów podręcznika, dobrowolnie ogranicza swoją wolność i godzi się na przyjęcie określonej roli, a tym samym na zaistnienie pewnych wydarzeń niezależnie

od swojej woli. Jeśli gracze są skłonni uczynić swoje postacie po części obserwatorami nadchodzącej apokalipsy, saga może się im spodobać. Wydarzenia, których świadkami (a po części również sprawcami) będą bohaterowie, na pewno dostarczą im niezapomnianych wrażeń. Kampania rozkręca się z każdą sceną, aż do epickiego finału, który może wynagrodzić wcześniejsze niedogodności. Jeśli jednak grupa ponad wszystko ceni wolność, lepszym rozwiązaniem jest stworzenie własnej wersji końca świata – jednak w tym wypadku prowadzącego czeka masa pracy.

Plusy:



Solidne opracowanie tematu



Styl



Intryga, kryjąca się za całą kampanią



Jakość wydania

Minusy:



Mała przydatność dla osób znających nordyckie mity



Niektóre przygody i część ilustracji



Liniowość kampanii

358 stron, twarda oprawa

Cena: 99,00zł

Podsumowanie

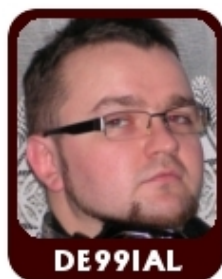
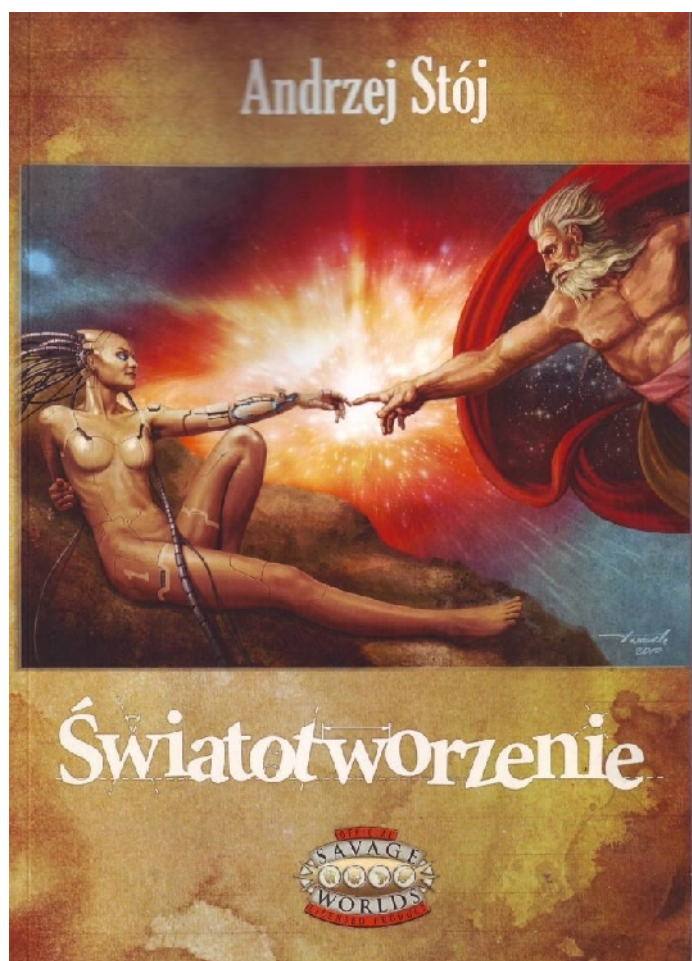
Scion: Ragnarok nie jest idealną kampanią, jednak dla graczy zainteresowanych skandynawskimi mitami może być strzałem w dziesiątkę. Dla grup, które lubią Sciona, lecz wolą nie koncentrować się na jednym panteonie, podręcznik ten będzie zbędnym wydatkiem. Autorzy dają możliwość wprowadzenia do gry pozostałych panteonów, jednak wątpię, czy efekty byłyby warte pracy, jaką narrator musiałby włożyć, by dopasować Ragnarok do swojej kampanii.

Polecam podręcznik tym fanom Sciona, których może zainteresować wizja końca świata widziana oczami nordyckich bogów. By rozpocząć tę sagę, nie trzeba mieć wielkiej wiedzy na temat skandynawskich mitów (choć byłaby ona mile widziana) – podstawowe informacje dotyczące Ragnarok znajdują się w podręczniku. Dla osób, które są zafascynowane opowieściami o Odynie, Thorze, czy Lokim, Scion: Ragnarok będzie najprawdopodobniej najlepszym podręcznikiem tej linii wydawniczej.



Światotworzenie

Creatio ex nihilo



DE99IAL

W życiu każdego fana gier fabularnych przychodzi pewien charakterystyczny moment. Jednym przechodzi szybko, innym pochłania nieco czasu, a potem mija, u jeszcze innych pojawia się obsesja, którą z uporem maniaka próbują realizować. Mowa tutaj oczywiście o tworzeniu własnych światów. Najczęściej sam pomysł okazuje się diabelnie wtórny, innym razem dość oryginalny, ale poza ogólnym zarysem brakuje pomysłów na grę. W

nielicznych przypadkach jest to prawdziwe olśnienie – brakuje jednak samozaparcia, narzędzi i/lub wielu innych rzeczy.

Nie zamierzam tutaj analizować owego zjawiska. Wspominam o nim, ponieważ całkiem niedawno na naszym rynku ukazał się almanach adresowany właśnie do graczy pragnących bawić się w demiurga. Światotworzenie to cykl esejów Andrzeja Stója podejmujących problematykę kreacji światów gier fabularnych. Materiał pierwotnie był publikowany w sieci; nie miałem jednak okazji przeczytać oryginalnej publikacji, więc nie będę się do niej odwoływał, oceniając treść podręcznika.

Wydawnictwo GRAMEL najwyraźniej postanowiło pójść w ślady konkurencji i dobrało bardzo praktyczny i wygodny format publikacji. To się chwali, warto korzystać z dobrych, sprawdzonych wzorców. Światotworzenie to podręcznik w formacie B5, liczący 128 stron (z czego około 10 to przydatne podczas kreacji świata formularze oraz reklamy). Okładka jest miękka, lakierowana i dość giętka – osobiście nieco żałuję, że brakuje jej sztywności. Całość wydrukowano na białym, dobrej jakości papierze.

Układ tekstu to kawał porządnej roboty. Po pierwsze, zastosowano wyraźną, całkiem spora (i dzięki temu wygodną w czytaniu) czcionkę. Po drugie, tekst przeszedł solidną redakcję i korektę – zauważyłem tylko dwie literówki. Dodatkowo w ramach znajdziemy komentarze i uwagi do treści podręcznika.

Treść podzielono na szereg rozdziałów, z których każdy poświęcony jest nieco innemu zagadnieniu, jednocześnie będącemu następnym krokiem w pracy nad własnym *settingiem*. Autor zaczyna od podstaw – czyli od koncepcji tworzonego świata, następnie wyznacza szereg kolejnych etapów pracy, aż do finału. Nie daje gotowych odpowiedzi, raczej pokazuje drogę do drzwi, przez które twórca musi przejść sam. Czytając trzeba jednak pamiętać o tym, o czym Światotworzenie nie jest: – nie ma tu receptur goto-

wych do użycia. Poradnik nie prowadzi twórców za rączkę i nie pokazuje, jak stworzyć świat zupełnie od zera. Daje za to narzędzia, wskazuje na ważne aspekty procesu twórczego, doradza, co warto pominąć, a na czym przydałoby się skupić. To skrypt z wykładu „Metodologia kreowania świata”. Pomaga opanować zapał, pomysły i samozachwyt, pod których wpływem bardzo często znajdują się osoby zabierające się do spisywania swojej Nibylandii.

Najlepiej zobrazuje to przykład. Jaka jest zupełna podstawa, gdy chcemy zabrać się do opisywania własnego, unikatowego uniwersum? To jego koncepcja, w tym przypadku odpowiedź na szereg pytań: co chcę osiągnąć? O czym ma być ten świat? Skąd mam pomysły na niego? Jaką rolę będą pełnić postacie graczy w tym świecie? Czy uda mi się określić ten świat jednym zdaniem, hasłem czy może wymaga to użycia nowej grupy określeń (jak w muzyce metalowej: *death gothic black symphonic nu necro diabolical extreme metal*)? Na tym etapie, po przemyśleniu wszystkich odpowiedzi, trzeba napisać jedno zdanie o swoim świecie, absolutną kwintesencję pomysłu. Jeśli po odczytaniu tego zdania innym graczom usłyszymy pytanie: „kiedy gramy?”, to wiadomo będzie, że to jest to.

Andrzej Stój po kolei, małymi krokami, prowadzi czytelnika przez wszystkie etapy światotworzenia. Dodatkowo w ramach opisuje swoje doświadczenia z pracy nad Nemezis – czytelnik poza teorią zawartą w kolejnych rozdziałach dostaje także przykłady praktycznego jej zastosowania. Kolejnym dodatkiem są podsumowania rozdziałów („Spojrzenie z garnka, czyli tworzenie settingu od kuchni”) napisane przez Artura Ganszyńca, twórcę Wolsunga.

Na sam koniec na temat tworzenia erpegowych światów swoje trzy grosze dorzucają Tomasz Z. Majkowski, Shane Lacy Hensley i Paul „Wiggy” Wade-Williams, ale są to raczej ciekawostki, niż esencja Światotworzenia. Tę część podręcznika uważam za najsłabszą. Spodziewałem się czegoś bardziej konkretnego, czegoś, co dobrze podsumuje pracę Andrzeja Stója. Z całej trójki najlepiej wypada tekst To-

masza Z. Majkowskiego. Po jego lekturze nad kilkoma kwestiami zacząłem się naprawdę zastanawiać.

Światotworzenie ukazało się pod szyldem Savage Worlds i przede wszystkim ma stanowić wsparcie dla pragnących tworzyć *settingi* oparte na tej właśnie mechanice. Jednakże porady zawarte w podręczniku są na tyle uniwersalne, iż można z nich skorzystać przy projektowaniu zupełnie dowolnego uniwersum, tworzonego z myślą o innej mechanice uniwersalnej czy też opracowanej na potrzeby tego konkretnego *settingu*. W niektórych akapitach autor wręcz zachęca do zastanowienia się, czy wymyślany świat będzie pasować do SW, czy też lepiej będzie poszukać innych rozwiązań mechanicznych.

Światotworzenie to bardzo udana publikacja almanachowa. Wbrew logo SW na okładce zawiera treści uniwersalne i stanowi świetne narzędzie, przy pomocy którego można kreować naprawdę wspaniałe uniwersa. Do czego zachęcam, chociażby po to, aby spróbować swoich sił i sprawdzić, czy to, co nam się rodzi w głowie, warte jest pokazania innym.



Plusy:



Porządnie wykonana redakcja



Praktyczne porady opatrzone przydatnymi uwagami w ramach



Uniwersalny poradnik mimo sprofilowania pod Savage Worlds

Minusy:



Dodatkowe eseje to raczej ciekawostka niż konkretne porady

128 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00zł

Wciąż tkwimy w podziemiach



SHADENC

Wydaje się, że w starciu ze współczesnymi tytułami, stare gry przegrywają na całej linii. Mają proste reguły oraz niewielką liczbę mechanicznych opcji, z których mogą korzystać gracze podczas tworzenia i rozwoju postaci. Dungeons & Dragons jest często nazywane prababką wszystkich gier fabularnych. W głowie przeciętnego gracza D&D jawi się jako na wpół bitewny system, opowiadający o wędrownikach grup awanturników przez najeżone niebezpieczeństwami lochy. Gdyby jednak dokładniej przyjrzeć się

pierwszej edycji D&D i dowiedzieć się nieco na temat tego, w jaki sposób korzystali z tej gry erpegowcy przed trzydziestu laty, mogłoby się okazać się, że starszokolne granie wcale nie wyglądało tak, jak sobie je dziś wyobrażamy: – jako eksplorację podziemi i kolejne starcia z zamieszkującymi je potworami.

Jeśli pójdziemy o krok dalej i prześledzimy rozwój gier fabularnych, okaże się, że o ile zasady uległy drastycznej przemianie, o tyle w parze z ewolucją mechaniki nie szła zmiana stylu rozgrywki. Reguły wielu gier opierają się na takich samych podstawach, co stare D&D, jednak cel zabawy jest zupełnie inny. Efekt? Dziesiątki niedziałających systemów, których mechanika nie jest przystosowana do stylu opisanego w rozdziałach poświęconych tworzeniu scenariuszy i kampanii.

W niniejszym tekście postaram się rozwiązać kilka mitów dotyczących początków istnienia gier fabularnych oraz pokazać, że współcześnie wydawane systemy nadają się bardziej do eksploracji podziemi (lub dzikich krain), niż do wspólnego tworzenia wspaniałych opowieści.



55 Nowych Kart Do Gry Munchkin!

MUNCHKIN™ 3.5

PIĘTNO ŚMIERCI™ EDYCJA POLSKA

NOWOŚĆ 12.2010



NAJLEPSZA GRA KARCIANA
DRAGON AWARDS WINNER
ROKU 2001

Nowe Potwory, Nowe Skarby, Nowe Poziomy
Bez Tego Całego Durnego Odgrywania Postaci!

 WWW.MUNCHKIN.PL WWW.SJGAMES.COM 

 **Zawiera także 30 kart gwiazdkowych!**

Munchkin, Munchkin Piętno Śmierci, postaci z Munchkina oraz logo piramidy Steve Jackson Games są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Steve Jackson Games Incorporated i są używane na licencji przez Black Monk. © Steve Jackson Games 2010. Wszystkie prawa zastrżone

Czym jest właściwie jest ta cała eksploracja?

Założmy, że uczestnicy sesji nie spotykają się po to, by stworzyć wspólną opowieść, która mogłaby konkurować ze scenariuszem książki lub filmu, ani po to, by odgrywać postacie. Zależy im przede wszystkim na tym, by bohaterowie przeżyli przygodę – śmierć postaci oznacza porażkę gracza. Podczas takiej sesji głównym zadaniem Mistrza Gry (często określanego mianem sędziego lub arbitra) jest dbanie o wewnętrzną spójność fikcyjnego świata, dostarczanie graczom wyzwań oraz wprowadzanie w życie kolejnych wątków (najczęściej z wykorzystaniem generatorów losowych).

Założmy, że nie istnieje pojęcie równowagi gry – klasy postaci mogą różnić się od siebie potęgą, napotkane istoty mogą być dla drużyny zbyt wielkim wyzwaniem (albo wręcz przeciwnie, nie stanowić żadnego zagrożenia). Z punktu widzenia graczy kluczowa wydaje się tu umiejętność właściwej oceny podejmowanego ryzyka oraz pomysłowość. Z punktu widzenia prowadzącego – zdolność improwizacji, wprowadzania nowych wątków w miarę rozwoju sytuacji oraz ogólnie pojęty obiektywizm.

Sesja koncentrująca się na eksploracji będzie bardzo mocno różnić się od przygód w formie spisanego scenariusza. Po pierwsze, jej przebieg będzie zupełnie nieprzewidywalny. Mistrz Gry nie będzie dysponował nawet szkicem wydarzeń, jakie prawdopodobnie mogłyby mieć miejsce podczas gry. Po drugie, postacie graczy, choć znajdują się w centrum wydarzeń, mogą zginąć w każdym momencie. Po trzecie, odgrywanie bohaterów oraz współtworzenie fabuły będą mieć drugorzędne znaczenie – w przeciwieństwie do sesji opartych o przygotowane scenariusze, gdzie bardzo często kładzie się główny nacisk na te właśnie aspekty zabawy.

Czy oznacza to, że eksploracja jest gorsza od innych stylów gry? Absolutnie nie! Wymaga jedynie innego nastawienia – porzucenia przekonania, że podczas sesji najważniejsze jest stworzenie ciekawej fabuły, wiarygodne odgrywanie bohatera czy też odpowiednie zaprojektowanie przeciwników, by stanowili dla grupy wyzwanie na miarę jej sił. Wydarzenia, jakie rozegrają się podczas sesji, raczej nie będą przypominały fabuły komiksu, filmu, czy książki – ale nie jest to cel, do którego należy dążyć. Wyzwaniem, z punktu widzenia graczy, jest uchronienie bohatera od śmierci, z kolei dla Mistrza Gry jest nim stworzenie wiarygodnego, spójnego świata.

Sesje w starym stylu

Jeśli przyjrzeć się dokładniej mechanice pierwotnej edycji D&D (czy też powstających współcześnie klonów tej gry – oryginalne egzemplarze są bardzo trudno dostępne), już na pierwszy rzut oka będzie widoczna jej prostota. Sześć cech, kilka współczynników, lista ekwipunku i... w zasadzie to wszystko. Inne elementy mechaniki pojawiają się dopiero w dodatkach. Skromny zestaw reguł wymusza na prowadzącym nie lada umiejętności. Mistrz Gry musi dobrze opowiadać – w starszkołnym graniu zmarginalizowanie lub rezygnacja z narracji sprawiłoby, że walki stałyby się niezwykle nudne. Prowadzący powinien także potrafić tworzyć nowe zasady na bieżąco: gdy gracz spróbuje wykonać nietypową akcję, nie może jej zabronić ze względu na brak jakiegoś manewru czy zalety w podręczniku. Może odmówić (jeśli bohater próbuje czegoś niemożliwego) albo ustalić horrendalnie wysoki poziom trudności, ale jednocześnie powinien określić, co postać zyska, jeśli wyczyn się uda. Nie zawsze taka reguła musi pozostać na stałe w grze, można z niej zrezygnować lub zmodyfikować ją w późniejszym czasie. Najważniejsze, by prowadzący potrafił posługiwać się mechaniką gry, zachowując jednocześnie obiektywizm.

Proste zasady implikują jeszcze jedno: praktycznie wszystko, czego próbują dokonać bohaterowie graczy, opiera się na ich deklaracjach, nie na wykorzystaniu mechaniki. W pierwszej edycji D&D postacie

(z wyjątkiem czarodziejów i kapłanów) nie dysponują nadnaturalnymi zdolnościami, dlatego też ominięcie jakiegoś zagrożenia za pomocą czarów lub magicznych mocy jest trudne, lub po prostu niemożliwe. Liczą się jedynie dobre pomysły, spryt i umiejętność współpracy. Rzut kością może mieć miejsce, jeśli jest potrzebny, ale nigdy nie powinien zastępować narracji.

Stare przechodzi w nowe

Lwią część podręcznika do pierwszej edycji D&D zajmowało tworzenie postaci oraz reguły walki. Były ku temu konkretne powody. Po pierwsze, świat gry powstawał dopiero w trakcie kampanii w efekcie działań bohaterów oraz poprzez dodawanie wylosowanych przez Mistrza Gry elementów. Po drugie, podręcznik miał stanowić jedynie zbiór wskazówek i porad, na których każda drużyna miała zbudować własną, dopasowaną do swoich potrzeb grę. Po trzecie, system mimo wszystko opowiadał o wędrownikach po niebezpiecznych lochach i walce z groźnymi potworami – potrzebował tych właśnie zasad bardziej, niż np. reguł wspinaczki. Choć mechanika D&D zajmowała większą część podręcznika, była jednak bardzo prosta, zaś sam podręcznik miał niewielką objętość, znacznie mniejszą niż współcześnie wydawane systemy.

Schemat ten był (często bezmyślnie) kopiowany w kolejnych grach. Walka niezmiennie stanowiła – i stanowi – jądro setek systemów. Gdzieś po drodze zapomniano o eksploracji, a w jej miejsce ustanowiono przygodę w formie spisane go scenariusza, o mniej lub bardziej elastycznej strukturze, na którą, co prawda, mogli wpływać gracze, jednak w praktyce bardzo często ich możliwości były mocno ograniczone. Ważne stało się odgrywanie postaci, a w przypadku prowadzących tworzenie zmyślnych intryg. Podręczniki zaczęły puchnąć, rosła zarówno objętość rozdziałów poświęconych mechanice, jak również opisy fabularne. Pojawiły się settingi – światy opracowane przez profesjonalistów, które w zamierzeniu miały odciążyć prowadzących od obowiązku tworzenia realiów gry, dzięki czemu mogli

się oni skoncentrować na pisaniu scenariuszy. Gdzieś po drodze pojawiło się przekonanie, że najlepszym sposobem na to, by prowadzący zachował obiektywizm, jest uzupełnianie mechaniki o kolejne detale: reguły pływania, skakania i dźwigania, rozmaite umiejętności społeczne czy też szereg manewrów możliwych do zastosowania podczas walki. W rezultacie Mistrz Gry musiał nie tylko opanować o wiele bardziej rozbudowane zasady, ale bardzo często również poznać dokładnie rozpisany setting. Przy tylu obowiązkach mało kto był w stanie zrealizować wszystkie oczekiwania grupy względem sesji: przygotować ciekawy scenariusz, opanować mechanikę, a jednocześnie zapamiętać tysiące szczegółów dotyczących świata gry.

Nowe przypomina sobie o starym

Ostatnie lata przyniosły jednak szereg zmian. Pojawiły się wyspecjalizowane systemy, zaprojektowane i napisane zupełnie inaczej, niż te, które przez długie lata królowały na rynku gier fabularnych. Coraz bardziej popularne (a przynajmniej szerzej znane) stały się grane w stylu starszszkolnym. Swoje oblicze odmieniła nawet Dungeons & Dragons – stała się czymś bliższym grze bitewnej niż RPG (co może nie spodobać się – nie bez powodu – wielu weteranom tego systemu). Czwartą edycję D&D z pierwszą łączy niewiele poza nazwą i częścią terminologii. Niezależnie jednak od tego, co sądzą o niej gracze, w swojej klasie sprawdza się bardzo dobrze – dla miłośników walki rozgrywanej z użyciem figurek, stawiających nacisk na taktykę i dobre planowanie, jest na pewno idealna.

Mimo to, wciąż pojawiają się systemy pisane według tych samych prawideł, jakie funkcjonują od przeszło trzydziestu lat, jednak ukierunkowane na zupełnie inny typ rozgrywki, niż eksploracja podziemi. Gracze oczekują, że podręcznik pomoże im nie tylko stworzyć postać, rozstrzygnąć sporną sytuację, czy też odwzorować walkę, ale również pozwoli na wykreowanie świetnej historii utrzymanej w konwencji

settingu. Niestety, mało która gra posiada narzędzia pomagające w budowaniu opowieści. W równie niewielu znajduje się rozdział będący instrukcją dla graczy. Nie chodzi tu o wtórne fragmenty pt. „Co to są gry fabularne” albo „Jak wygląda sesja”, lecz o praktyczne wskazówki dotyczące rodzaju rozrywki, jaki system oferuje i narzędzi, które ją wspomagają. Zamiast tego, znaleźć tam można całkiem sporo informacji o tym, że gry fabularne przypominają interaktywne książki lub filmy, a także, że tym, co dostarcza największej frajdy na sesji, jest współtworzenie przez grupę interesującej opowieści.

Frustracja się nasila

W praktyce sesje okazują się jednak czymś innym, niż sugerują to podręczniki. Wymyślenie ciekawej intrygi okazuje się być nie lada wyzwaniem – nawet jeśli Mistrz Gry ładnie poukłada sobie wszystko w głowie, podczas sesji i tak połowa założeń bierze w łeb i trzeba improwizować. A to gracze pominią jakąś ważną wskazówkę, a to inaczej zareagują na zaplanowane wydarzenie, sytuację zaś jeszcze bardziej skomplikują zupełnie nieprzewidywalne kości. MG ma zwykle dwa wyjścia: ograniczyć wolność bohaterów i prowadzić scenariusze liniowe albo uprościć fabułę i, dać drużynie większe pole do popisu.

Każda z tych opcji posiada właściwą sobie wadę. Pierwsza rodzi frustrację graczy, którzy chcieliby mieć wpływ na przebieg przygody, ale ze względu na konstrukcję fabuły nie mogą wpłynąć w zasadzie na nic. Druga zaś sprawia, że sesje przemieniają się w ciąg potyczek i pościgów, poprzetykanych scenami dialogu lub momentami, w których grupa podejmuje jakąś decyzję – po skomplikowanych intrygach nie pozostaje nawet najmniejszy ślad.

Zastanawiając się nad tym, dlaczego sesja nie przypomina filmu, komiksu czy książki, warto odpowiedzieć na jedno proste pytanie: ile czasu zajmuje pisarzowi napisanie dobrego opowiadania albo rozdziału powieści (od pomysłu do powstania gotowego tekstu)? Mistrz Gry ma trudniejsze zadanie: musi nie

tylko stworzyć szkic scenariusza, ale również pozostawić dość miejsca na decyzje graczy. Bohaterowie gier fabularnych nie zachowują się zgodnie z wolą twórcy, jak postacie z kart książek czy z telewizyjnych seriali. Autor przygody nie wie, jakie decyzje podejmą gracze, jak postąpią – dowie się tego dopiero w trakcie sesji. W efekcie to, co dzieje się podczas rozgrywki ma często niewiele wspólnego z wydarzeniami nakreślonymi w notatkach prowadzącego. Jeśli grupa nastawiła się na super-opowieść, to zamiast frajdy może odczuwać frustrację.

Lek na całe zło

Z pewnością na świecie tysiące ludzi gra regularnie, bawiąc się przy tym znakomicie, a wzmiankowane wyżej problemy są dla nich niezrozumiałe. Myślę jednak, że znajdą się również osoby marzące o jakiejś odmianie, sfrustrowane podobnymi do siebie sesjami, nudnymi scenariuszami oraz skomplikowanymi regułami gier.

Drużynom, które nie są zadowolone z rozgrywanych sesji, proponuję niewielki eksperyment. Wybierzcie jakąś luźną, prostą grę o niezbyt skomplikowanej mechanice (albo z zasadami, które macie w jednym palcu). Stwórzcie postacie, lecz nie myślcie o nich przez pryzmat tego, jak będzie się wam je odgrywało albo czy dobrze wpasują się w realia kampanii. Nie twórzcie ich historii, nie rozwódźcie się nad osobowością, celami, czy motywacjami bohaterów – po prostu wymyślcie im imiona i opracujcie charakterystyki. Grając, powinniście pamiętać tylko o jednym: musicie grać aktywnie, samodzielnie podejmować decyzję względem poczynań grupy. Opieranie się na przynętach zarzucanych przez prowadzącego nie będzie miało już racji bytu, ponieważ MG nie będzie miał gotowego scenariusza, który wypadłoby przejść po wyznaczonych z góry torach.

Teraz pora na Mistrzów Gry. Nie opracowujcie scenariusza w najdrobniejszych detalach. Pomyślcie, co ciekawego może dziać się na obszarze, na którym

będzie miała początek kampania. Stwórzcie kilku interesujących Bohaterów Niezależnych (tzn. takich, którzy mogą stać się pracodawcami, sprzymierzeńcami lub wrogami drużyny); wymyślcie kilkanaście plotek (niekoniecznie pokrywających się z prawdą); przygotujcie dwie, trzy sytuacje, w których postacie będą mogły wykazać się swoimi umiejętnościami. Pierwszą sesję zaczniście w jakimś interesującym miejscu – najlepiej, by grupa miała okazję usłyszeć różne pogłoski, spotkać jednego lub dwóch przygotowanych BN-ów i na podstawie zgromadzonych informacji podjąć jakieś działania. W miarę rozwoju akcji będziecie musieli opracowywać kolejne plotki i dodatkowe postacie tła (tu przydadzą się generatory losowe), myśleć nad dalszymi posunięciami osób, które grupa już spotkała oraz wprowadzać kolejne wydarzenia. Po kilku sesjach nie będzie już potrzeby, by przygotowywać się do gry – liczba wątków, które powstaną podczas zabawy, wystarczy w zupełności, aby zaabsorbować uwagę graczy.

Nie ma co ukrywać, taki styl gry stanowi wyzwanie, zwłaszcza dla drużyn, jakie przez długie lata opierały się na gotowych scenariuszach. Myślę, że warto jednak spróbować, zwłaszcza jeśli należycie do osób, którym obecnie RPG sprawia mniej frajdy, niż przed kilku laty. Może właśnie w starszkołnym graniu leży klucz do „drugiej erpegowej młodości”?



S jak Sandbox



Sandbox – (ang.) piaskownica

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że słowo *sandbox* użyte w niniejszym artykule odnosi się do charakterystycznego sposobu prowadzenia gier fabularnych. Celem tej publikacji jest naświetlenie (lub odświeżenie wiadomości dla nieco już zorientowanych) zjawiska, które ostatnimi czasy stało się tematem wielu dyskusji na konwentach, forach i w serwisach internetowych.

Czym jest sandbox?

Wróćmy na chwilę myślami do wspomnień z dzieciństwa. Przypomnijmy sobie, jak spędzaliśmy wolny czas, bawiąc się w piaskownicy (tudzież na plaży). Za sprawą łopatk, wiaderka i własnych dłoni tworzyliśmy zamki, fortece, mosty a czasem nawet kanały i baseny, do których wpuszczaliśmy wodę. Niczym bogowie władaliśmy wszystkimi żywiołami. Gdy nasz mały świat był już gotowy, wprowadzaliśmy do niego mieszkańców w postaci rozmaitych samochodów i figurek ludzików. Zabawa ta sprawiała nam przyjemność ze względu na nieograniczone możliwości tworzenia i niszczenia, które dawał nam podatny na formowanie piasek.

Choć każdy z nas chyba wyrósł z tego typu zabaw, to sam *sandbox* ewoluował wraz z nami przez lata dojrzewania, wciąż będąc symbolem beztrudnej kreacji. Piasek zamieniliśmy na plastik, tworząc z klocków Lego bardziej przemyślane lokacje i konstrukcje.

Z biegiem lat przesiedliśmy się na komputerowe gry strategiczne, które również dawały możliwości budowy światów, kolonizacji czy prowadzenia wojen. Sam termin *sandbox* oficjalnie trafił do terminologii gier komputerowych jako określenie otwartego świata, pozwalającego postaci na kształtowanie otoczenia i swobodne się po nim poruszanie (np. Seria GTA, Just Cause czy ostatnio Red Dead Redemption).

Oprócz podstawowej interakcji, którą oferują nam wszystkie inne gry, w tych spod znaku *sandboxa* możemy przemierzać rozległe połacie terenu za pomocą dowolnego dostępnego nam środka lokomocji, wykonując przy tym masę czynności nie związanych z główną linią fabularną (co często sprawia znacznie więcej frajdy). Niekiedy możemy również współtworzyć świat przedstawiony i swawolnie w nim eksperymentować, bawiąc się modelami otoczenia za sprawą możliwości kształtowania fizyki obszaru i sztucznej inteligencji – zupełnie jak za dawnych czasów w piaskownicy, tyle że na większą skalę.

Sandbox w RPG

Chyba wszyscy już domyślają się, jak wygląda *sandbox* w grach RPG. Być może nawet prowadzicie grę w tym stylu, nie wiedząc, że ma on swoją nazwę. Aby wyraźniej nakreślić charakterystykę *sandboxa*, porównam je z częściej praktykowanym, bardziej popularnym *prowadzeniem fabularnym*. Prowadząc pojedyncze przygody czy kampanie oparte na scenariuszach, co prawda nie związujemy graczom rąk, ale narzucamy im pewne ramy fabularne. Zdecydowanie bardziej przypomina to w rezultacie te gry wideo, w których ograniczają nas niewidzialne ściany przygotowanego przez twórców scenariusza, który ma wciągnąć nas bez reszty (tworząc przy tym iluzję swobody działania). W grach RPG nie spotkamy oczywiście niewidzialnych barier ograniczających świat gry, lecz wszelakie odbieganie od scenariusza może wpłynąć niekorzystnie na przebieg sesji założony przez prowadzącego. Możemy się także spodziewać, że zaplanowane z góry wydarzenia będą

miały miejsce podczas sesji, niezależnie od obranej przez postacie trasy czy podjętych decyzji.

Nie oszukujmy się. Wiele osób właśnie tak lubi prowadzić i grać, czerpiąc przyjemność z brania udziału w tworzeniu interesującej historii podanej na tacy niczym obiad w restauracji. Tutaj ograniczenia swobody postaci nie stanowią dla graczy żadnego problemu. Każdy z nas grał w takie przygody.

Sandbox jest alternatywnym sposobem zabawy. Oferuje odmienne doznania, stawia nacisk na inne aspekty zabawy. Dla niektórych będzie spełnieniem marzeń a dla innych stratą czasu. Osoby szukające w grach RPG eksploracyjnej swobody oraz możliwości panowania nad losem swojego bohatera zapewne dostaną to, czego oczekują.

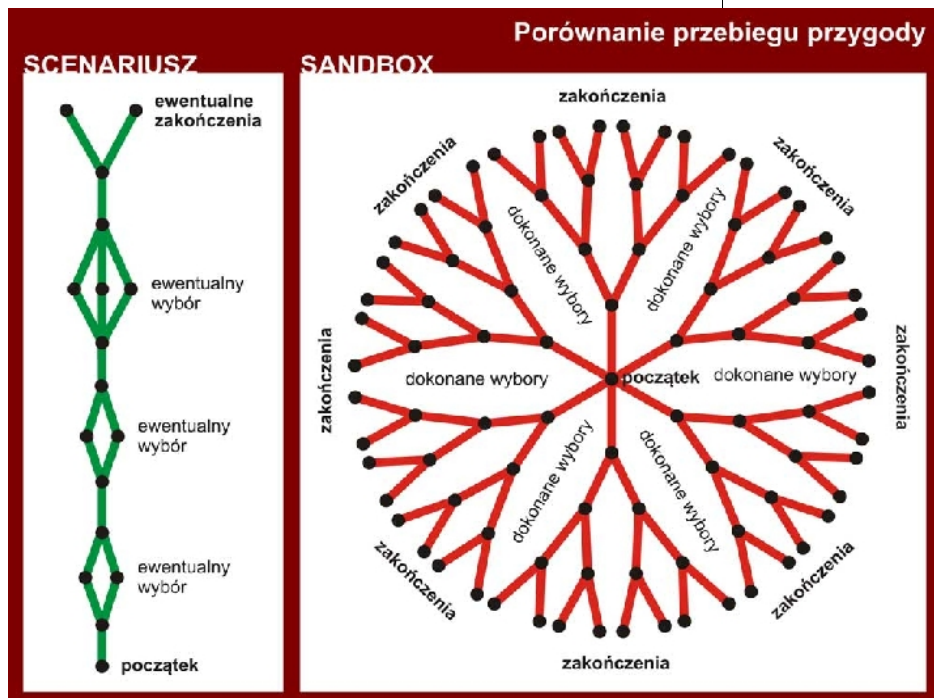
Idea

Prowadzenie *sandboxa* oznacza oddanie graczowi świata do jego dyspozycji, otwarcie przed nim wszelkich zamkniętych dotąd furtek. Zaoferowanie jego postaci nie tylko swobody wyboru kierunku jej niekończącej się wyprawy, ale także możliwości prowadzenia własnego biznesu, zostania stróżem prawa, założenia gangu, dołączenia do armii, odbudowy zrujnowanej miejsciny, itd. Praca nie przychodzi do bohatera sama, to on musi ruszyć swój tyłek, żeby się o nią postarać. Ile razy tworzyliście postać, która faktycznie wykonywała swój zawód? Gra oparta o scenariusz nie skupia się na stworzonych przez nas bohaterach, tylko na z góry zaplanowanych sytuacjach oraz ich rozwiązywaniu (choć nic nie stoi na przeszkodzie poprowadzenia kampanii policyjnej dla postaci z wydziału zabójstw NYPD, to wciąż fabuła będzie znajdowała się pod kontrolą Mistrza Gry). Głównym wyróżnikiem *sandboxa* jest to, że fabuła powstaje na bieżąco wskutek bieżących i przeszłych działań postaci oraz konsekwencji podjętych decyzji.

Sandbox umożliwia graczom granie w taki sposób, o jakim myślą podczas tworzenia postaci. Często miałem okazję obserwować, jak podczas prowadzenia sesji scenariuszowych jedyną motywacją postaci graczy było zadanie, które obecnie wykonywały. Tymczasem pozostawione samym sobie nie wiedziałyby co ze sobą zrobić i dokąd pójść (choć tak naprawdę to gracz nie miał pojęcia, co uczynić z postacią). A przecież, tworząc bohatera, wybieramy mu profesję lub klasę, mając jednocześnie wyobrażenie czym dana postać się trudni i jakie życie prowadzi. *Sandbox* pozwala na spuszczenie graczy z fabularnej smyczy i pozwolenie im na swobodną zabawę koncentrującą się na postaci. Nagle gra zaczyna bardziej przypominać życie, staje się wiarygodna. Po chwili postać gracza zaczyna zajmować się sobą i swoimi problemami, radzeniem sobie z głodem, chorobą, warunkami pogodowymi, niebezpieczną fauną i brudami z własnej przeszłości. Okazuje się, że świat oferuje miejsca i kontakty, które mogą jej pomóc w przewyciężeniu kłopotów. Tak zaczyna się przygoda, w której to postać gra pierwsze skrzypce.

Mistrzowanie

Dla Mistrza Gry *sandbox* z całą pewnością jest nie lada wyzwaniem. Wymaga bowiem bardzo dobrej znajomości świata gry oraz umiejętności improwizacji (tworzenie ad hoc postaci, miejsc i wydarzeń; tu przydają się generatory losowe). Ciężar, jaki spoczywa na barkach MG, jest tak naprawdę pozorny, ponieważ już pierwsza sytuacja na sesji (np. bójka w barze) może stanowić idealny punkt zaczepienia dla kolejnych wydarzeń i przygód (np. pobity miał przyjaciół, przyjaciele mieli wielkie spluwy...). Na bieżąco można dodawać kolejne wątki i pozwolić postaciom być świadkami różnych zdarzeń, w których mogą, ale nie muszą uczestniczyć. Realizm, który wynika z tego sposobu prowadzenia, buduje niepowtarzalne napięcie i emocje oraz zmusza do bycia ostrożnym i zapobiegawczym. Gracze zaczynają mieć bardziej osobiste podejście do przeciwności losu napotkanych podczas gry.



Sandbox wspierany jest przez wiele systemów. Shadowrun pośród „zalet i wad” ma takie, które mówią o naszym zadłużeniu, o członku rodziny, za którego jesteśmy odpowiedzialni, a nawet o tym, że jesteśmy śmiertelnie chorzy lub częściowo sparaliżowani. Jeśli o chorobach mowa, to Neuroshima oferuje cały ich wachlarz. Elementy te są przeważnie bagatelizowane na sesjach, chyba że stają się podstawą scenariusza. Tymczasem grając w *sandboxa*, sesja może być oparta właśnie o kwestię radzenia sobie z problemem zdrowotnym, próbach zdobycia leku czy antidotum. Wciąż jest to tylko jedna z nieskończenie wielu możliwości.



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 41, luty 2011

w numerze między innymi:

Talisman: Góry

Inca Empire

Chez Geek

