

w numerze: wywiad z Mariuszem Gandzelem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 42, marzec 2011

gry planszowe:

DRACULA

TIKAL II

HOTEL SAMOA

ARKANA MIŁOŚCI

303

YOMI

SPOILS

gry fabularne:

NEMEZIS

KREW I RDZA 2





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

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

Wiosna!



Sting poprosił mnie o napisanie wstępniaka. Redaktorowi Naczelnemu się nie odmawia. Dodatkową zachętą była obiegująca opinia, że wstępniaków nikt nie czyta, więc mogę tu napisać cokolwiek. Poprawka, znam dwie osoby, które czytają – poza Redaktorem Naczelnym, rzecz jasna.

Wiosna!

Parę tygodni temu, szukając czegoś w sieci, trafiłem na zapowiedź programu którejś edycji Szedariady (wrocławski konwent organizowany przez klub Szedar, pierwszy raz odbył się w 1990 roku). Jedną z atrakcji było „spotkanie internautów”. Dziś można co najwyżej uśmiechnąć się na wspomnienie wdzwanianych lat 90. i przywołać z otchłani pamięci magiczny numer, który był przepustką do nowego, lepszego świata: 0202122.

Wiosna!

Skoro już o modemach mowa. Na pierwsze spotkanie listy dyskusyjnej wfrp-l przyszły cztery osoby zamieszkujące Kraków i okolice. Udzielało się kilkanaście, czytało zapewne drugie tyle. Dziś pierwszy lepszy forumowy zlot gromadzi zapewne więcej uczestników, niż wtedy mieliśmy subskrybentów. Wtedy marzeniem było mieć dostęp do Internetu, dzisiaj chciałoby się mieć czas, żeby to wszystko ogarnąć.

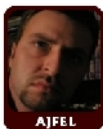
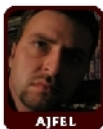
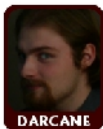
Wiosna!

Rok 2012. Potężny wybuch słoneczny zakłóca działanie ziemskiej komunikacji i elektroniki. Nie ma komputerów, nie ma telefonów, nie ma Internetu, nie ma niczego! Jak tu umówić się na partyjkę „Carcassonne” albo sesję w „Savage Worlds”? Jak podyskutować ze znajomym z drugiego końca kraju o nowych grach? Zaraz, chwila... Pamiętam, potrzebne były do tego kartka i coś do pisania. David Brin nawet powieść o tym napisał. To się chyba nazywało „list”.

No to co? Wiosna!

Nr 42, Marzec 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 8 **Rysownik musi mieć** 
 nerwy ze stali
 Wywiad
 z Mariuszem Gandzelem
- 16 **Kiedy noc przeplata** 
 się z dniem
 Dracula
- 18 **Powrót do** 
 gwatemalskiej dżungli
 Tikal II
- 22 **Egzamin z turystyki** 
 Hotel Samoa
- 25 **Gra erotyczna** 
 z asem w ...
 Arkana Miłości

- 30 „My nie błagamy
 o wolność.
 My o nią walczymy” 
 303
- 32 **Karciana** 
 wymiana ciosów
 Yomi
- 36 **Odrodzenie Luridii** 
 The Spoils
- 40 **Bohater dla MG** 
 Krew i Rdza 2
- 42 **Doom Trooper po** 
 polsku przyrządzony
 Nemezis
- 47 **Plany na kwiecień**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Dodatek do Shoguna już w sprzedaży

Minęło pięć lat od premiery Shoguna - rewelacyjnej gry strategicznej Dirka Henna, stworzonej w oparciu o mechanikę planszówki Wallenstein. W końcu doczekaliśmy się pierwszego dodatku do gry - Tenno's Court. Rozszerzenie to wprowadza dodatkową planszę, prezentującą cesarski dwór, oraz moduły do plansz graczy, zawierające trzy nowe pola rozkazów, drewniane znaczniki oraz zestaw dodatkowych kart. Roz-



szerzenie wprowadza do rozgrywek nowy rodzaj rozkazów, umożliwiających wysyłanie na dwór tenno swoich ludzi, celem uzyskania rozmaitych przywilejów. Zestaw zawiera także minidodatek Samurai, składający się z 20 kart. Użycie ich podczas gry daje graczom różne profity za kontrolę prowincji w czterech różnych regionach planszy. Biorąc pod uwagę niewielką ilość komponentów, cena dodatku (ok. 169zł) odstrasza. Czy fani Shoguna powinni odchudzić portfele? Niebawem postaramy się odpowiedzieć na to pytanie w obszernej recenzji.

Orientalny Earthdawn



Fani gry fabularnej Earthdawn doczekali się dwutomowego dodatku Cathay: The Five Kingdoms. To pierwszy materiał stworzony specjalnie na potrzeby najnowszej, trzeciej edycji systemu. Wcześniejsze dodatki stanowiły jedynie przeredagowany tekst pierwszej edycji gry oraz Earthdawn Classic.

Cathay: The Five Kingdoms to obszerna prezentacja krain położonych poza Imperium Therańskim, daleko na wschód od Barsawii. Wraz o opisem nowych ras, dyscyplin, talentów i specyficznego dla regionu ekwipunku, materiał ten stanowi ciekawy, alternatywny setting. Cathay powinien zainteresować wszystkich fanów Earthdawn, którzy pragną na swoich sesjach poczuć jedyny w swoim rodzaju orientalny klimat.

Hobbit wg Knizi

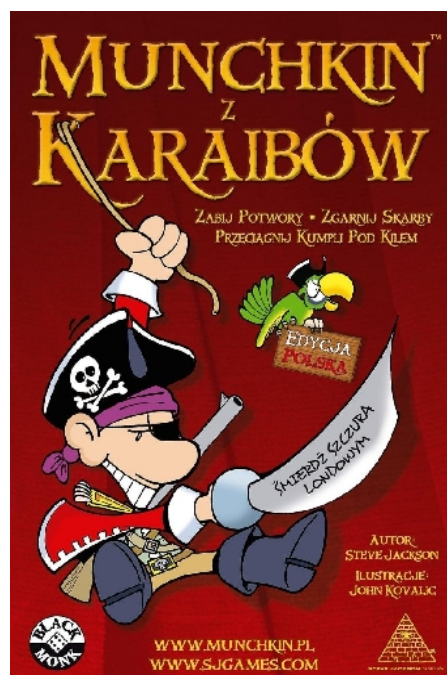
Hobbit - powieść o przygodach Bilbo Bagginsa - dla wielu czytelników na całym świecie była pierwszą okazją do zetknięcia się z niezwykłym uniwersum stworzonym przez J.R.R. Tolkienu, pełnym magii, legend i niezwykłych istot.

Niedawno ukazała się nowa gra planszowa The Hobbit, za której projekt odpowiedzialny jest Reiner Knizia - jeden z najbardziej znanych twórców gier planszowych i karcianych (nie należy tego produktu mylić z wcześniejszą grą Fantasy Flight Games o tym samym tytule). To lekka, przygodowa gra rodzinna przeznaczona dla 3-5 osób. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w rolę krasnoludów, towarzyszących Bilbo Bagginsowi w jego podróży do Samotnej góry i starają się mu pomóc w dotarciu do wypełnionego skarbami legowiska Smauga. Gra trafiła już do sprzedaży w cenie 109,95zł.



Wysyp Munchkinów

Polska edycja Munchkina - kultowej karcianej party-game parodiującej gry fabularne posiada już kilka mniejszych i większych dodatków. Ostatnio było dość cicho na temat kolejnych produktów, nie licząc niewielkiego rozszerzenia wydanego pod koniec roku. Tymczasem Black Monk Games nie próżnuje i już pierwszego kwietnia na sklepowe półki trafią aż trzy nowości dla fanów serii. Po pierwsze: Munchkin 4 - Rumaki do Paki, czyli 110 dodatkowych, kolorowych kart, a wśród nich tradycyjnie kilka stworzonych specjalnie na potrzeby polskiej edycji. Po drugie: Munchkin: Pudła Trzymania, czyli zestaw zawierający dwa praktyczne pudełka, w których można w wygodny sposób przetrzymywać pokaźną kolekcję kart skarbów i drzwi (każde z pudełek mieści 500 kart). Do zestawu dołączono 33 karty stanowiące polską edycję najnowszych dodatków Munchkinomicon oraz Monster Enhancers. Po trzecie: Munchkin z Karaibów! - czyli niezależna gra oparta o mechanikę Munchkina, która z wypełnionych potworami podziemi przeniesie nas na pełne piratów i niezwykłych wyzwań Karaiby. W Munchkina z Karaibów można grać bez innych produktów serii, można także połączyć go z podstawowym zestawem Munchkina i dodatkami.



Kolejna gra RPG w świecie Warhammera 40k

Kolekcja podręczników Fantasy Flight Games do gier fabularnych osadzonych w uniwersum Warhammera 40000 rozszerza się nieustannie o kolejne, interesujące pozycje. Na wspólnej mechanice wydano do tej pory trzy gry: Dark Heresy, Rogue Trader oraz Deathwatch. Niedawno ogłoszono natomiast, że trwają prace nad kolejną grą serii, której tytuł brzmieć będzie Black Crusade. Podręcznik podstawowy zawierać ma komplet informacji i zasad potrzebnych do tego, by rozpocząć rozgrywkę po drugiej stronie, więc nie jako wierne służby Imperium, a wyznawcy mrocznych bóstw Chaosu. Premiera już latem.

Małe dodatki do Space Hulk: Death Angel

Skoro już jesteśmy w mrocznych realiach 41. Milennium, warto wspomnieć o rozszerzeniach do karcianego Space Hulka, szykowanych przez Fantasy Flight Games. Gdy w ubiegłym roku recenzowałem Anioła Śmierci, wspominałem o tym, że gra wiele by zyskała, gdybyśmy dysponowali bogatszym zestawem kart pomieszczeń i misji. Naprzeciw tym oczekiwaniom wychodzi mini dodatek Mission Pack 1, składający się z dwunastu dodatkowych kart. Drugim, niewątpliwie równie godnym uwagi rozszerzeniem jest Hero Pack 1, wprowadzający dwa nowe zespoły bitewne Kosmicznych Marines, oczywiście z unikalnym uzbrojeniem i niespotykanymi dotąd specjalnymi zdolnościami. Obecnie nie dysponujemy żadnymi informacjami na temat ewentualnych szans na polską edycję tych dodatków.



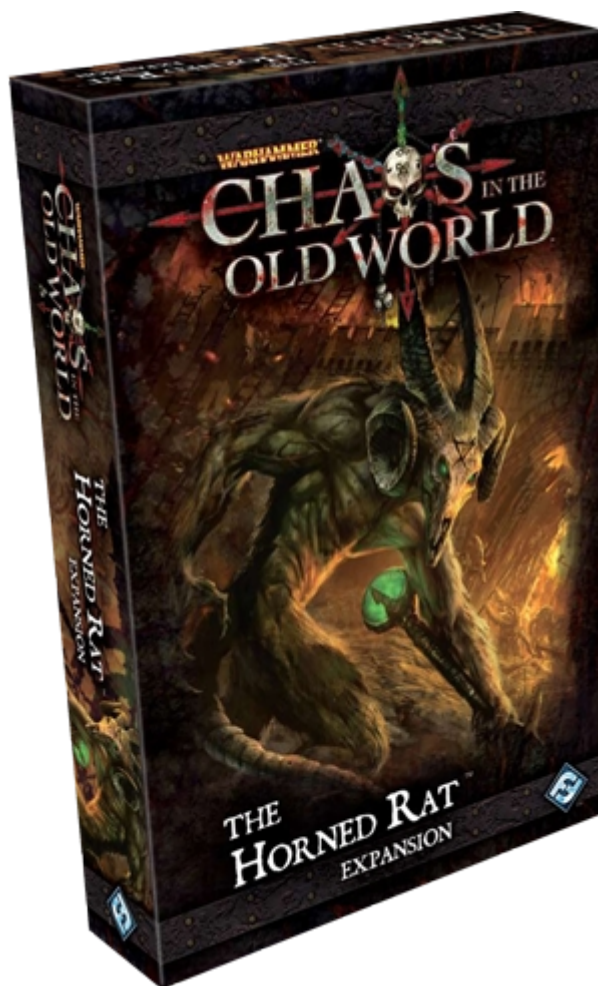
Wrath of Ashardalon już w sprzedaży

Wrath of Ashardalon, czyli druga z planowanej serii planszowych, przygodowych gier kooperacyjnych z logo Dungeons&Dragons trafiła już do sprzedaży. Zgodnie z założeniami serii, gra zawiera elementy podobne do tych, które znamy z poprzedniczki (Castle Ravenloft), jednak w regułach Wrath of Ashardalon wprowadzono kilka nowych elementów, dzięki czemu rozgrywki są bardziej złożone i ciekawsze. Elementy obu zestawów (i wszystkich, które wydane będą w przyszłości) można ze sobą mieszać, by tworzyć bardziej różnorodne scenariusze. Wrath of Ashardalon przenosi nas do lochów wewnątrz wulkanu, gdzie ma swoje leże legendarny czerwony smok. W gronie nowych przeciwników znajdziemy między innymi orków z dwoma wariantami uzbrojenia, piekielne legiony, duergarów i jaskiniowe niedźwiedzie. Pograżone w mroku korytarze nękają groźne wstrząsy i masa śmiertelnie groźnych pułapek z tryskającą, gorącą lawą oraz trującymi, wulkanicznymi oparami. Aktualna cena zestawu wynosi 199,95zł.



Piąty gracz do Chaosu w Starym Świecie

Fanów gry planszowej Chaos in the Old World z pewnością ucieszy fakt, że trwają prace nad pierwszym dodatkiem do gry. The Horned Rat, bo taki będzie tytuł rozszerzenia, pozwoli toczyć rozgrywkę w pięcioosobowym gronie. Do rywalizacji o Stary Świat dołącza piąte bóstwo, tytułowy, czczony przez skavenów Rogaty Szczur. Dodatek przyniesie także nowe moce bóstwom z zestawu podstawowego Chaos in the Old World. Produkt powinien trafić na sklepowe półki w ciągu najbliższych miesięcy.



Wywiad
z Mariuszem Gandzelem

Rysownik musi mieć nerwy ze stali

Mariusz Gandzel – Rocznik 80. z wykształcenia architekt, niepracujący w zawodzie. Rysownik-freelancer.

Przygodę z rysunkiem zawodowym rozpoczął w roku 2006, ilustrując gry fabularne **Neuroshima** i **Monastyr** dla gliwickiego Wydawnictwa Portal. Współpraca ta trwa do dziś i jak do tej pory zaowocowała wydaniem trzynastu produktów zawierających ilustracje Mariusza, w tym największych hitów, takich jak gra planszowa **Stronghold** oraz gra karciana **51. Stan**. Twórca rysunków do **Shadowrun**, **Wolsung**, **Frostrzone**, **Pathfinder** i **Hordes**.

Kolekcjoner muzyki filmowej, miłośnik kina i malarstwa lat 80. Mocno uzależniony od gotowania rosółu i picia kawy.



ARKADY SAULSKI

Arkady Saulski: Jeśli spojrzeć na Twoją karierę to można ją określić krótko – od zera do bohatera. Bardzo szybko zbudowałeś swoją markę na rynku, a Twoje prace cieszą się uznaniem. Jak to zrobiłeś?

Mariusz Gandzel: Bohaterem to ja raczej nie jestem (śmiech). Cóż, rozwinięcie skrzydeł na rynku ilustratorskim to czasochłonny, ale nie do końca trudny proces. W moim przypadku punktem startowym było spotkanie w cztery oczy z Art Directorem Wydawnictwa Portal Michałem Oraczem, w 2006 roku, kiedy jeszcze studiowałem na

wydziale architektury właśnie w Gliwicach. Zostałem przez niego wylapany z sieci jako koleś, który narysuje architekuralne fiku-miku do jednego z monastyrowych dodatków. Dodatkowo już od pewnego czasu interesowało mnie, jak to jest rysować okładki do książek bądź też ilustracje do gier, używając do tego tabletu graficznego zamiast tradycyjnych kredek lub pędzli. Rysowałem wówczas wszystko odręcznie, tradycyjnie, bez komputerowych bajerów, czułem się w tym dobrze, mimo że upływały długie godziny, zanim cokolwiek powstało, a na poprawki nie zawsze był potem czas (sporo prac rysowałem w akademiku).

Pamiętam, że przed rozmową z Michałem usiłowałem już jakoś zarabiać na rysunkach, sprzedając repliki krajobrazów bądź rysunki kwiatków i siedzących Żydów. Niektóre z tych prac musiałem rysować po kilka razy. To było doświadczenie trauma-



tyczne (śmiech). Prace te sprzedawałem, za nędzne grosze, w malej (ale sympatycznej) galerii w miejscowości niedaleko mojego domu rodzinnego. Wtedy nie miałem jeszcze pojęcia, że na rysowaniu można fajnie zarabiać, tworząc to, w czym czuje się najlepiej.



Na czwartym roku studiów pracowałem tylko dla Portalu. W międzyczasie zacząłem rozsyłać swoje skąpe CV gdzie popadnie, nie omijając zagranicznych wydawców, którzy, jakby nie było, patrzą nieco przychylniej na rysowników i chętniej korzystają z ich usług, płacąc przy tym znacznie więcej... Później okazało się, że to właśnie oni odpowiadają na maile najczęściej. Polskim wydawcom (nie wszystkim) często nie chce się nawet odpisać na mail, kiedy ich o to proszę, co jest kompletnym nieporozu-

mieniem – w końcu czy tak trudno jest zasygnalizować, że „dziękuję, nie potrzeba nam grafik” albo „odezwiemy się, kiedy znajdzie się projekt odpowiadający pańskiemu stylowi”. Takie info od razu naświetla sprawę i pozwala działać dalej, a nie czekać i gapić się godzinami w Thunderbirda (śmiech).

Rysując grafiki do **Neuroshimy** czy **Monastynu** dostawałem jakieś malutkie projekty do robienia dla innych wydawców, z których najbardziej ucieszył mnie Catalyst Game Labs, wydający system **Shadowrun**. To właśnie dzięki temu wydawnictwu uzupełniłem sobie ładnie portfolio na tyle, że zdobywanie kolejnych zleceń stało się o wiele łatwiejsze.

Przy okazji nauczyłem się, że nie każdy wydawca zapłaci ci za robotę. Każdy rysownik raz w życiu musi się na tym przejechać, polecam! Wyrzywa z butów – ze złości! (śmiech)

Nauka w Gliwicach trwała zatem nadal, była to udręka nie do opisania, projektowanie budynków na moim kierunku to była dla mnie strata czasu, nie rozumiałem tego, nie czułem kompletnie. Odszkodni był właśnie rysunek i wiara w lepsze czasy (oraz uzdrowicielską moc piwa). I tutaj dziwna rzecz, o której wspomnę mimochodem: mimo że na studiach szło mi gorzej niż przeciętnie, poznałem po kilka razy co to urlop dziekański i egzamin warunkowy, to jednak udało mi się, na sam koniec, napisać pracę dyplomową z tematu, który każdy na roku omijał szerokim łukiem (urbanistyka). Praca powędrowała na dwa ogólnopolskie konkursy i... wygrała, w tym jedną główną nagrodę za dyplom roku. Jak to wyjaśnić? Nie mam pojęcia. Może zamknięcie tego etapu życia w wielkim stylu. (śmiech)

Wracając do pierwszego spotkania w Portalu: rozmowa z Michałem na temat pracy w zawodzie rysownika zafascynowała mnie do tego stopnia, że po kilku kolejnych wizytach w wydawnictwie (znajdującym się na terenie industrialnych zabudowań fabrycznych, gdzie zawsze śmierdziało czymś w ro-

dzaju roztopionej plasteliny, prawdopodobnie przez nieznaczne pozakręcane grube rury biegnące wzdłuż traktów pieszych parę metrów nad ziemią – klimat neuroshimowy pełną gębą) byłem pewien, że wybieram zawód rysownika-ilustratora, a nie pracę w biurze przy Autocadzie. Po dziś dzień uważam, że to był strzał w dziesiątkę.

A.S.: „Stronghold”. Projekt, *de facto*, międzynarodowy. A Ty byłeś tym artystą, który stworzył do niego okładkę, czyli przeciw coś, co rzuca się w oczy na samym początku. Czy ten projekt to była duża presja? W pewnym sensie odpowiadałeś przed graczami na całym świecie.

M. G.: Właściwie to nie. Jest mi niezmiernie miło po dziś dzień, że szef Portalu zaangażował mnie do tego właśnie projektu. Nie spodziewałem się na początku, że gra odniesie tak duży sukces na polskim i światowym rynku. Praca nad **Strongholdem** była jednak strasznie żmudna – z okładki nie jestem zadowolony, gdyż był to mój *de facto* pierwszy rysunek wykonany w całości na komputerze. To była nauka posługiwania się piórkami do tabletu, próba narysowania okładki niby mrocznej, ale komercyjnej, niby monastycznej, ale nie do końca. Narysowałem ten rysunek tak, jak mogłem wtedy najlepiej, Michał Oracz odwalił później kawał dobrej roboty (jak zawsze zresztą) przy oprawie graficznej pudła i nałożeniu paru filtrów na okładkę (o filtrach i szumach dowiedziałem się dopiero później przy kolejnych projektach, Photoshop to kraina cudów), stąd gra teraz prezentuje się wizualnie bardzo atrakcyjnie. Inna sprawa to plansza do tej gry, która była dla mnie nie lada wyzwaniem, bo przecież trzeba było narysować atakowaną twierdzę z całym terenem wewnątrz i wokół niej z lotu ptaka, pokazując przy tym dwie armie, ścierające się ze sobą w zapierającej dech w piersiach bitwie o przejęcie murów zamku. Maszyny bojowe oczywiście Strong-Recommended. (śmiech)

Co gorsza, nie było mowy o przyjęciu mrocznej i bitewnej palety barw, wszystko miało być chwytliwe i przystępnie podane. Pracowaliśmy z Ignacym Trze-

wiczkiem nad tą planszą dzień w dzień, poprawiając i usuwając kolejne fragmenty, On jako autor gry miał tutaj najwięcej do powiedzenia, a jako że spodobało mi się jego entuzjastyczne podejście do projektu, z chęcią odpowiadałem tym samym, oferując wizualizację jego myśli. Wyszło niezłe, naprawdę niezłe. Gra nie jest łatwa, ale za to dobra i fajnie wygląda.

A.S.: Pomówmy o Twoim warsztacie. Jak tworzysz swoje prace – czy mógłbyś przybliżyć naszym czytelnikom ten proces?

M. G.: Nie, to przecież tajemnica zawodowa, nikt nie śmie wiedzieć, jak pracuję!

Żartuję oczywiście.

Wcześniej wspomniałem, że na początku były pędzle a potem już tylko komputer. Jednak w praktyce to wygląda troszkę inaczej: po pierwsze, do każdej pracy graficznej, niezależnie czy jest to projekt okładki, planszy, żetonów, grafiki na płytę czy koszulkę, wykonuję szkice na kartkach papieru przy użyciu ołówka i gumki. To stara szkoła, ale sprawdzona. Ten etap to najprzyjemniejsza część każdego dnia, ponieważ mogę to robić w pokoju dziennym, przy dobrej muzyce i dużym kubku mocnej kawy.

Wracając do szkicu: kiedy już mam w miarę uchwycony kształt na kartce, rysunek wędruje na skaner. W programie graficznym dorabiam sobie obszar roboczy, kadruję rysunek i robię odbicie lustrzane, wyszukując i poprawiając błędy. Odwracam z powrotem, drukuję i wracam do stołu z kartką, narzucając kolejne kreski ołówkiem. Chwilę potem powtarzam komputerowy proces – i tak trzy razy. W międzyczasie każdy szkic jest konsultowany z klientem.

Jak już szkic jest gotowy i wydawca zaakceptuje go w pełni, rysunek wędruje do programu graficznego,

gdzie jest kolorowany i „czyszczony”. Czasami szkic powstaje przez trzy dni, a kolorowanie go zajmuje trzy godziny. Proporcje czasu wynikają z tego, że tak naprawdę to szkic decyduje o jakości pracy, kolor w mniejszym stopniu. Niektórzy fanatycy kolorowych prac będą innego zdania, jednak rysownik swoje wie. To tak jakbyś zbudował krzesło i zamiast wpustów na pióro zastosował płaskie łączenia na samym wikolu, i to jeszcze bez śrub. Obłożył siedzenie tapicerką, pomalował nogi, oparcie. Jest super, ale po jakimś czasie krzesło zacznie się chwiać i zwyyczajnie rozwali, ale wciąż będzie czyste – z tym że nikt go już nie użyje do siedzenia, co najwyżej na podpałkę do pieca. Z rysunkiem podobnie: jeśli szkic-kręgosłup pracy jest słaby, kompozycja kiepska, lecz kolor powalający to OK – wydawca go kupi i użyje raz. Jednak ty sam już go nie naprawisz. Nie sprzedasz nikomu ponownie, a po latach praca zbladnie i zniknie w natłoku takich samych lub podobnych fajerwerków. Jeśli jednak szkic jest dobry, to przetrwa i dziesiątki lat, i zawsze można go prze-malować w razie potrzeby, a tym sam będziesz miał pewność, że przyłożyłeś się do roboty, a nie dałeś ciała. I tutaj rada dla początkujących rysowników: trzymajcie wszystkie swoje szkice w szufladzie. Po latach to się naprawdę przydaje.

A.S.: Oglądając Twoje grafiki można odnieść wrażenie, że nie masz jednego źródła inspiracji – czerpiesz z wielu stylów i nurtów. A czy Mariusz Gąndzel ma jakiś niedościgniony wzorzec, do którego bezwzględnie dąży?

M. G.: Tak, zawsze chciałem być...pisarzem. Siedzieć w domku nad jeziorem z dala od cywilizacji i pisać tanie horrory, przy okazji wędrując pomiędzy światami rodem z **Mrocznej Wieży** i siać porządek swoimi złotymi rewolwerami. Chciałbym być kilkomawcieleniami naraz. Głupie nie?

Inspiracje to muzyka, film i zapachy. Muzyka pozwala mi wyobrazić sobie świat; film – dostrzec dobre ujęcia i detale, dynamiczne sceny, mimikę twarzy, gesty, itp.; zapach... zapach to kolor – to coś, co

dopełnia wyobrażenie mającej powstać pracy, to jest coś, co podrażnia receptory w twoim mózgu i wywołuje od razu różne stany emocjonalne, które chciałbyś rzucić na kartkę. Bardzo rzadko udaje mi się zmaterializować wrażenia wynikające z tych trzech źródeł naraz. Gdybym rysował hobbistycznie, pewnie byłoby to prostsze, wtedy nikt nie mówi, że masz zrobić mrocznie i najlepiej z kulą ognia w centrum, albo skrzydło zamiast ręki, karabin maszynowy zamiast dyskretnego ostrza. Dlatego właśnie uważam się bardziej za rzemieślnika niż artystę – bo przecież nie każdy rzemieślnik to artysta.

Co do muzyki: rysownicy z reguły czerpią z niej inspirację, dla mnie szczególną rolę odgrywa muzyka filmowa, ale nie cała, nie najpopularniejsza. Lubię elektroniczne klimaty z lat 80., 90.: muzykę autorstwa Marka Ishama (**Vapour Drawings, The Hitchhiker**), Alana Howartha & Johna Carpentera (**They Live!, Season of the Witch, The Fog**), uwielbiam płyty Ennio Morricone (**Mission to Mars, Bugsy, Red Sonja, State of Grace**), a także niesamowitą muzykę Michaela Nymana (**Gattaca, Ravenous, The Claim**). Rockowa muzyka – jak najbardziej i są to głównie starsze zespoły bądź solowi artyści: Steve Hackett, Yes, Camel czy Marillion (**Script for a Jester's Tear** to klasyk!). Jest tego oczywiście o wiele więcej.

Literatura: żałuję, ale od czasu kiedy zacząłem przygodę z rysunkiem zawodowym, czytam mniej niż kiedyś. Jak już po coś sięgam, to jest to przeważnie Stephen King, Brian Aldiss albo Ray Bradbury. Czyli literatura, którą się szybko wchłania i która pobudza mocno wyobraźnię. Znacznie chętniej sięgam po komiksy: uwielbiam wszelkie albumy Andreeasa Martensa, gdyż sposób rysowania tego człowieka to dla mnie poziom nie do pobicia – posługiwania się perspektywą i użycie światła na niemal każdym kadrze to coś, do czego można wracać wielokrotnie. Jako że lubię Kinga, lubię również prace Berniego Wrightsona – wieloletniego ilustratora powieści i opowiadań Kinga, a także innych utworów grozy. Wrightson jest istotną postacią w świecie ilustratorskim: to twórca postaci Potwora z Bagien (The

Swamp Thing), zeszyty komiksowe z tej serii są naprawdę niesamowite i inspirujące – tutaj zresztą przewija się wiele znakomitych nazwisk, z Alanem Moorem na czele. Z tego, co napisałem powyżej, wynika jednoznacznie, że inspiruje mnie oldschoolowa twórczość. Bo tak jest.

A.S.: Pomówmy jeszcze chwilę o Twoich inspiracjach. Czy masz jakichś malarzy klasycznych – polskich lub zagranicznych – którzy stanowią dla Ciebie wzór? Co Cię inspiruje?

M. G.: Powyżej odpowiedziałem na to pytanie, ale faktycznie nie do końca: Canaletto – robi wrażenie, bo sporo architektury i przestrzeni widziałem na żywo; bracia Kossakowie (doskonałe barwy pięknie malowane zwierzęta – zwłaszcza konie), Jan Matejko (przepych i masa historii oddana na płótnach – piękne sceny bitewne), Aleksander Gieryski (za światło!) i kilku innych, których nazwisk nie pamiętam. Niedawno miałem przyjemność zwiedzić Pinakotekę Brera w Mediolanie. Gdybym miał możliwość nocowania w tym przybytku sztuki, zostałbym tam jakieś cztery dni, bo tyle potrzeba, żeby chociaż trochę przyswoić te wszystkie prace włoskich mistrzów, zapamiętać nazwiska autorów (najlepiej spisać), i docenić to, co zrobili dla świata sztuki. Obledenienie Pinakoteki Brera w godzinę za pięć euro nie ma sensu, chyba że po to, aby móc powiedzieć znajomym: „Hej! Byłem tam! A co widziałem? Ikony i obrazy, niektóre były ogromne!”

Ale! Jestem fanem wielu współczesnych artystów: Tomasza Sętowskiego, Wojciecha Siudmaka, Johna Harrisa, Michaela Whelana, Keitha Parkinsona – to nazwiska, do których wracam praktycznie co chwilę. Niestety nie jestem zbyt wielkim fanem śp. Zdzisława Beksińskiego (bo zawsze mnie ktoś pyta) – jego prace są wspaniałe, ale za każdym razem jak na nie patrzę, robi mi się ciężko na sercu i dostaję chandry. Taka sama sytuacja jak w przypadku Hansa Gigera – piękne i dokładne rysunki. Wydźwięk prac – ponury. I to jest dziwne, bo w wieku dwudziestu lat byłem zafascynowany Beksińskim i Gigerem, przywią-

zuając mniejszą wagę do innych prac, chociaż jest ich tak wiele, są tak wspaniałe.

A.S.: Czy uważasz, że obcowanie z Twoją grafiką w czasie gry może skłonić kogoś do zainteresowania się malarstwem także po zakończeniu rozgrywki? Czy uważasz, że grafika w grach może także pełnić taką funkcję?

M. G.: Mam nadzieję, że tak. Za każdym razem jak rysuję nowy obrazek, to liczę na to, że chociaż jedna osoba, ktokolwiek, gracz, czytelnik, wydawca spojrzy na mój rysunek, a potem będzie się przyglądał, aż w końcu uzna, że to kawał dobrej roboty, oraz że autor się napracował. Wtedy to ma sens. Tak samo komentarze w sieci, jeśli jest odzew pod moimi pracami, niezmiernie mnie to cieszy, bo nic tak nie motywuje do działania, jak opinia odbiorcy. Jeśli natomiast kogoś moja twórczość zainspiruje do rozpoczęcia jego własnej, mozolnej bądź nie wędrowki w świat ilustracji, to hej, już pędzę do spożywczego po skrzynkę dobrego browaru, bo to jest NAPRAWDĘ okazja do świętowania! Osoba, na którą wpływasz w takim stopniu, to żywy dowód na to, że potrafisz dać światu od siebie odrobinę dobra, oddziaływać pozytywnie na innych. Uruchamiasz (bądź też utrzymujesz) swego rodzaju artystyczny mechanizm produkcyjny, który rozwija się, absorbując w międzyczasie nowe trybiki do całej maszynierii. (Śmiech)

Grafika w grach najbardziej inspiruje osoby mające zapędy artystyczne (to moja prywatna opinia, a nie święta prawda życia) – czyli inni rysownicy, muzycy, piszący cokolwiek. Bo to właśnie tworzą później swoje własne dzieła, nakręceni tym, co widzieli wcześniej. Im lepszy rysunek, tym bardziej przykuje uwagę, dostarczy nowych pomysłów, pozwoli się zapomnieć na chwilę. Brzmi to jak banał, ale tak właśnie jest. Gracze natomiast potrzebują grafik do uzupełnienia swojego własnego wyobrażenia świata, w którym się poruszają, tekst i obraz w głowie gracza to jedno, ale jak dojdzie do tego ilustracja, to jest po prostu ciekawiej.

A.S.: Przy jakich projektach lubisz pracować najbardziej? Gry w klimatach szeroko pojętego fantasy? Science Fiction? Steampunk także bardzo dobrze ci wychodzi.

M. G.: Najbardziej lubię klimaty senne. Czyli coś pomiędzy fantasy, s-f i horrorem. Im bardziej niesprecyzowany kształt, tym lepiej. Horror jest w porządku, bo lubię ogólnie filmy i muzykę tego typu, a kiedy rysuję, jakaś mroczna część mnie spływa na kartkę papieru – zawsze chciałem to powiedzieć (złowiesz śmiech). Zresztą chyba każdy grafik lubi horror, bo to wdzięczna dziedzina i w miarę łatwo się ją rysuje. Steampunku nie lubię. Nabrałem niechęci do tej tematyki zaraz po skończeniu okładki do **Wolsunga**. Ale znowuż akceptuję tę tematykę pod warunkiem, że motywem przewodnim jest właśnie horror. Obecnie rysuję serię okładek dla wydawnictwa Copernicus Corporation, i to de facto jest steampunk, ale mroczny, ciężki, lepki, a nie landrynkowo-budyniowy.

Z wartych wspomnienia projektów jest również **Klanarchia RPG**, do której uwielbiam tworzyć ilustracje. Autor systemu tak mnie zawsze przyciska już na etapie szkicu, że przeważnie wychodzi taka praca, jaką on chce, i jaką ja od samego początku chciałem stworzyć – czyli mroczny, baśniowy horror nawiązujący do obrazów Gerarda Broma (ten to dopiero potrafi rysować!). Dużą frajdą jest praca dla Privateer Press, wydawcy gier bitewnych **Warmachine** i **Hordes**. Tutaj mam do czynienia nie tylko z doskonałą tematyką, dochodzą do tego rewelacyjne wręcz szkice koncepcyjne innych artystów, na których bazie tworzę sceny bitewne z mnóstwem detali. Bogactwo świata **Hordes** dostarcza mi wiele radości. Etap szkicu na kartce to wielogodzinna zabawa właśnie z detalami. Konsultacje poszczególnych prac przebiegają w luźnej atmosferze, bez olewania, ze wzajemnym szacunkiem dla siebie nawzajem. Rysunki dla tego wydawcy są nieco inne niż reszta moich grafik. To przeważnie pojedynki kilku robotów, dzikusów, wraz z bandą innych w tle, prawdziwa jazda. Mam zamiar zrobić w tych klimatach jeszcze kilkanaście prac, bo to jest chyba ten styl, który pasuje mi naj-

bardziej, czyli: „dużo i dziwnie się dzieje, bardzo kolorowo, niekoniecznie mrocznie, ale wdechowo”.

A.S.: Czy ciężko jest się utrzymać grafikowi na polskim rynku? Jak dbasz o renomę swoich prac? Czy uważasz, że sama wysoka jakość Twoich grafik wystarcza, by być cenionym na polskim rynku?

M. G.: Wg mnie grafik nie utrzyma się, działając tylko na polskim rynku. To nie jest ciepła posadka, gdzie przychodzi się o siódmej rano do pracy, robi się coś albo nie, a i tak ci zapłacą mało, czasem więcej, ale przeważnie w terminie. Rysownik musi mieć nerwy ze stali i niezachwiane poczucie wiary, że wszystko będzie ok. Dodatkowo zarabia DOKŁADNIE tyle, ile przerobi. Nie dostaje trzynastek, nie ma Barbórek, premii noworocznej czy innych niespodzianek. Sprawy finansowe, papiery, podatki – są tutaj na twojej głowie, chyba że masz ochotę wynajmując księgowego. Nie przebywasz między ludźmi w takim stopniu, jak byś nieraz chciał. Skazujesz siebie samego na życie trochę „na uboczu”, obok całego zgiełku. O aktualnych pracach, które wykonujesz, myślisz wstając rano, robiąc zakupy, jeżdżąc na rowerze, oglądając film w kinie czy siedząc na kiblu. Nagrodą za taki wybór jest trzymanie swojego losu we własnych łapach, a nie cudzych. Jeśli coś nawala, to przeważnie wiesz, co poszło nie tak. To jest super, lubię to.

No dobra, pracuję tak bo nie lubię wstawać wcześnie rano. (śmiech)

Jeśli już nauczysz się współpracować z klientami na odległość – dobrze, żeby to był nie jeden, ale trzech czy czterech klientów w miesiącu – to jest bardzo OK. Jest co robić każdego dnia od rana i jest ciekawie, bo przeważnie każde zlecenie jest inne, powiedzmy: kilka concept artów, dwie okładki, jedna plansza do gry albo żetony. To trochę tak jak na moim kierunku studiów – kilka projektów naraz, skakanie z projektu osiedla do instalacji sanitarnej, a zaraz potem rewaloryzacji pierzei rynku i obliczanie

wytrzymałości konstrukcji stalowych plus projekt plomby miejskiej, domku jednorodzinnego, i tak w kółko bez końca, z tym że tamto robiłem na siłę i nikt mi za to nie zapłacił. Tutaj jest przyjemność, i to płatna. Jeszcze lepiej jak możesz sobie wybrać w miesiącu fajne rzeczy do roboty. Oczywiście, żeby nie było wątpliwości: nie od razu sypią się nowe fajne zlecenia. Jak zaczynałem rysować w 2006 roku, to było ich jak na lekarstwo, a skumulowane wysyłanie folio do kilkudziesięciu wydawców naraz kończyło się często trzema odpowiedziami, w tym dwiema o treści: „Będziemy o panu pamiętać, pa” i jednej: „odezwiemy się we właściwym czasie”. To było frustrujące. Po takich niemiłych przygodach wiesz, jak ważna jest w życiu determinacja i dążenie do obranego celu.

Jak dbam o renomę? To proste: przykładam się do każdego rysunku i kończę go w terminie. Podaję rozsądne stawki, czyli często za niskie (śmiej), nie przyjmuję zleceń, które wydają mi się mało rozwojowe, odrzucam rysowanie rzeczy na iPhony, loga do firm, rysunki domków czy storyboardy do filmów (przy storyboardach napracowałem się już dość), bo tego po prostu nie lubię. Wolę mieć chudszy miesiąc niż rysować coś, co później usuwam z komputera nie przyznając się nikomu, że to zrobiłem. Angażuję się głównie w projekty, z których mogę być później zadowolony i wracać do nich co jakiś czas wiedząc, że nie spaprałem roboty. Dobrze jest też rysować prace, z których można w późniejszym czasie skorzystać przy podobnych projektach.

No i co najważniejsze: uważam się za przeciętnego rysownika, który cudów nie tworzy, ale wykonuje swoją robotę rzetelnie – to pozwala zachować dystans do samego siebie, przyjmować krytykę twardo na klatę, rozwijać się twórczo i prowadzić oprócz tego w miarę normalne życie.

A.S.: Chyba w życiu każdego grafika przychodzi taki moment, gdy zastanawia się on nad przejściem z branży gier planszowych do komputerowych.

wych. Czy uważasz, że to właściwa alternatywa? Czy chciałbyś pracować przy jakiejś grze?

M. G.: Nie miałem jeszcze takiego momentu w życiu. Przypuszczam, że praca przy grze komputerowej musi być fascynująca, ale ja jestem starej daty to raczej nie dla mnie. Nie gram w żadne gry komputerowe, zamiast tego wolę posłuchać dobrej muzyki na swoim wysłużonym sprzęcie grającym, najlepiej coś przy tym czytając (nie, nie telegazyn), przejść się na spacer z dziewczyną, lub po prostu obejrzeć sobie dobry horror klasy B z lat 80.

Przejście z branży gier planszowych na komputerowe nie jest konieczne – bo można to robić w jednym czasie uzupełniając każdy projekt doświadczeniem z drugiego. Na pewno warsztat rysowniczy i wiedza na temat programów graficznych znacznie się poszerza w przypadku gier komputerowych, i występuje praca bardziej zespołowa. W pracy nad grą planszową wystarczą dwie osoby: ty i twój szef po drugiej stronie kabla. Na razie nie myślałem o pracy przy grze komputerowej, nawet nie wiem, w co teraz się gra...

Jeśli jednak rysownik lubi grać, zna się chociaż troszkę na tym, i zawsze marzył o pracy przy grach komputerowych, to oczywiście powinien tego spróbować, tym bardziej że gry komputerowe i inne w takim stopniu zdominowały światowy rynek, że zaczyna brakować ludzi nieposiadających w domu choćby konsoli do gier.

Po chwilowym zastanowieniu chciałbym w przyszłości przygotować coś do gier komputerowych, dałbym chyba radę wykonać parę szkiców koncepcyjnych oraz rysunków postaci z danego świata, najlepiej, gdyby wszystko miało być utrzymane w konwencji fantasy-horror.

A.S.: Rysując ilustracje do takich gier, jak „Stronhold” chociażby, miałeś świadomość, że świat ten

już funkcjonuje w pewnej estetyce, utworzonej przez innych grafików. Czy ciężko się odnaleźć w takim świecie? Pragnąłeś stworzyć własną wizję tego uniwersum czy może chciałeś w jakimś stopniu odwołać się do prac poprzedników?

M. G.: No tak, to jest pytanie z gatunku tych, których nie lubię, bo trzeba się przyznać, że poprzeczka postawiona jest przeważnie wysoko. I tutaj miałem do czynienia z grafikami Tomasza „Morano” Jędruszka, które już wcześniej zdefiniowały świat **Monastyru**, nadając mu osobliwy i klarowny wymiar. Przy **Strongholdzie** nie miałem pojęcia, w którą stronę iść z grafikami, główną wytyczną było tutaj zachowanie pozytywnych barw na planszy i okładce w sumie też – żadnej nocy czy ciemnych klimatycznych barw, bez krwi i pokazywania twarzy żołnierzy lub orków. Do tego doszła chęć uniknięcia „kopiowania” kreski innych grafików oraz zachowanie swojego własnego stylu jakkolwiek on jest – słaby, średni lub mocny. Uważam, że przedstawionego na obrazach Tomasza Jędruszka świata **Monasturu** nie da się zepsuć obrazkami innych rysowników (w tym moimi), to jest silny fundament systemu nie do ruszenia. Istnieje moim zdaniem połączenie tematyczne na zasadzie skojarzeń: coś w stylu: **Sandman** – Dave McKean, **Batman Returns** – Danny Elfman, czy Tarsem Singh – **Loosing my Religion**, tak samo jest z legendarnym systemem RPG wydawnictwa Portal: **Monastyr** -Morano. Proste.

W świecie **Monastyru** miałem już wcześniej okazję zaprezentować swoje prace – był to dodatek **Nordia** opisujący jedną z krain tego systemu. Świetna rzecz, masa architektury do narysowania (to z reguły przychodzi mi łatwo), super zabawa. Ale to były tylko czarno białe grafy, projekt niekomercyjny zakończony chyba porażką finansową (jak donosi jedna z audycji wspominkowych na stronie Portalu). Jednak sama książka wydana na poślódkim lekko chropowatym papierze, w dobrym formacie, nastrojowa lektura opisująca jedną z bardziej posępnych krain Monastyru, dobrze napisana, mnie przypadła do gustu. No i zadebiutowałem w ten sposób na rynku wydawniczym. Obecnie nie miałbym kłopotu z od-

nalezieniem się w świecie **Monastyru** lub wśród prac innych grafików, ponieważ nauczyłem się już pracować przy tego typu projektach, a raczej utrzymywać swoje grafiki w kontekście wykreowanej już całości, podkreślając najbardziej charakterystyczne elementy gry (to mogą być ubrania, twarze, uzbrojenie, a także kolory i krajobrazy) Wcześniej była to ciągła nauka i błądzenie w ciemnościach, chyba że trzeba było rysować tylko architekturę, unikając anatomii ludzkiej i zwierzęcej.

A.S.: Ostatnie pytanie: gdyby Mariusz Gandzel miał okazję stać się bohaterem powieści, to kim by był i dlaczego? Tak, to pytanie zadaje każdemu grafikowi, z którym rozmawiam.

M. G.: Rolandem z Gilead w sile wieku, ze wszystkimi palcami u rąk. Lubię tą postać za chłodną kalkulację, refleks i czyny – zamiast zastanawiania się.

□



Dracula

Kiedy noc przeplata się z dniem



Mam dziś okazję zaprezentować wam **Draculę**, kooperacyjną grę planszową bazującą na fabule książki Brama Stokera o tym samym tytule. Jak się zapewne domyślicie, część graczy wcieli się w grupę łowców wampirów i postanowi zapolować na gracza prowadzącego postać hrabiego.

Krótko o wykonaniu

Jest wypraska, więc jest dobrze. Konsekwentnie będę chwalił wydawców za ten element. Poza tym w nasze ręce oddana zostaje ogromna plansza odzwierciedlająca starą, powabną Europę wraz z jej większymi miastami. Szkoda, że nie znajdziemy na niej Warszawy lub Krakowa, bo choć w końcu XIX wieku, kiedy toczy się akcja gry, naszej ojczyzny próżno szukać na mapie geopolitycznej, to jedno z miast byłoby miłym akcentem. Dodatkowo czeka na nas garść ładnych figurek, parę kostek, trochę żetonów oraz całkiem spora liczba kart. Wszystko to prezentuje się przyjemnie dla oka, utrzymując za pomocą ciemnych barw oraz nastrojowych opisów mroczny klimat gry. W dotyku nie wszystko już jest takie fajne. Mowa tu o kartach, które są cieniutkie i konia z rzędem temu, kto będzie na tyle odważny, by często korzystać z tego tytułu bez koszulek na karty.

Berek z wampirem

Parafraza tytułu znanego filmu jest tu jak najbardziej na miejscu, gdyż gra, mimo niezłego klimatu, po kilku rozgrywkach zaczyna przypominać niewinną zabawę w kotka i myszkę. Dlaczego tak się dzieje? Tury, podczas których łowcy polują na wampira, dzielą się na dnie i noce. Kiedy nastaje świt, wampir zwiewa, aż się kurzy, natomiast gdy słońce ustąpi miejsca księżycowi, hrabia dalej ucieka, ale od czasu do czasu sam może pokusić się o polowanie. Więc w uproszczeniu: w dzień gonią łowcy, a w nocy wampir.

Drakula podróżuje w ukryciu. Jego ruch symbolizowany jest przez położenie na odpowiednim torze zakrytych kart miast, w których wampir był lub jest. W każdym odwiedzionym miejscu zostawia on niespodziankę dla siedzących mu na ogonie łowców. Ci zaś podróżują od miasta do miasta w nadziei, że trafią na ślad bestii. Kiedy odwiedzą w końcu lokację, w której Wampir przebywał, jest ona odkrywana na

wspomnianym wcześniej torze i wtedy zaczyna się zabawa. Skoro był tu trzy tury temu, to gdzie mógł się w tym czasie udać? Czas na polowanie.

Kołki zostały rzucone

Celem graczy jest unicestwienie Drakuli. Mogą to osiągnąć, pokonując go w walce. Do starcia może dojść także, gdy łowcy na trafią na jego sługi, które ten może rozsyłać po odwiedzonych przez niego miastach. Mechanicznie walka została przemyślana i wykonana dobrze. Otóż zarówno Drakula, jak i łowcy, posiadają pewne karty taktyk, które mogą wykorzystywać (wampir część z nich używać może tylko w nocy, dlatego jest wtedy niebezpieczniejszy). Nasz czarny charakter ma stały zestaw zabawek, natomiast łowcy wampirów, odwiedzając miasta, mogą zdobywać różny ekwipunek, zwiększając tym samym swoje szanse w ewentualnym starciu. Gdy do-

chodzi do walki, gracze po prostu wybierają jakąś kartę i ujawniają swoje wybory w tym samym momencie. Rzucają kostką sześciocienną i dodają ewentualne modyfikatory. Prawda, że proste? Niby tak, ale ile jest przy tym radości!

Losowość

Nie da się ukryć, że **Dracula** jest grą bardzo losową. Wpływa na to wszechobecna w trakcie walki kostka, a także karty wydarzeń, które potrafią bardzo namieszać, na przykład szybko ujawniając jedno z miejsc, w którym przebywał niedawno Hrabia. Mimo to klimat w pełni rekompensuje nam ten mankament. Większym problemem jest dla mnie fakt, że pomimo losowości gra po jakimś czasie robi się schematyczna. Widać to zwłaszcza po sposobie poruszania się łowców, którzy po prostu, jak trafią na ślad Drakuli, to już go nie zgubią, chyba że ten szybko uda się w morską podróż.

Słów kilka na koniec

Dracula jest interesującą grą, którą można polecić zarówno zwolennikom kooperacji, jak i gier przygodowych. Jednakże nie daje takiej samej przyjemności z grania łowcą jak z prowadzenia postaci wampira. Działania pogromców wampirów są schematyczne, natomiast grający Drakulą cały czas musi się mieć na baczności i obmyślać nowe, lepsze strategie. Mimo to znam też takie osoby, dla których rola łowcy jest więcej niż satysfakcjonująca.



Plusy:

👍 Mechanika dobrze oddaje temat gry

👍 Nastrój

👍 Wypraska

Minusy:

👎 Wampirem gra się ciekawiej niż łowcami

👎 Cieniutkie karty

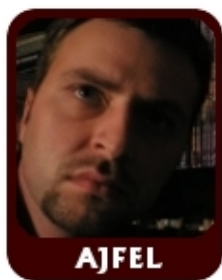
👎 Schematyczność późniejszych rozgrywek

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 12+ Czas gry: 90-120 minut

Cena: 189,95zł

Tikal II

Powrót do gwatemalskiej dżungli



AJFEL

W 34. numerze **Rebel Timesa** miałem przyjemność zrecenzować leciwą już grę planszową **Tikal**. Mimo że jest to nieco przebrzmiały już hit, gorąco zachęcałem wówczas do zapoznania się z tym tytułem wszystkich, którzy wcześniej nie mieli ku temu okazji. Ładne wydanie, ciekawa me-

chanika, fajny temat, łatwe do ogarnięcia zasady – wszystko to sprawiało, że **Tikal** na moich planszowych spotkaniach sprawdzał się w grupach różnych wiekowo i niekiedy o bardzo odmiennych gustach. Gdy pisałem tamtą recenzję, trwały prace nad sequelem gry, w sieci pojawiały się pierwsze zapowiedzi,

zdjęcia prototypu i garść przecieków na temat tego projektu.

Warto zaznaczyć, że **Tikal II** nie jest reedycją – to zupełnie nowa gra Michaela Kieslinga i Wolfganga Kramera. Niemniej nawiązanie do poprzedniczki widać na pierwszy rzut oka w stylistyce okładki, wyglądzie planszy z układanymi na niej dużymi, sześciokątnymi płytkami i oczywiście przewodniej tematyce badań archeologicznych. Tym razem jednak temat poszukiwań starożytnych skarbów w skrytych w gwatemalskiej dżungli świątynnych kompleksach pozostawionych przez Majów, obrano w zupełnie inną mechanikę.

Gra pojawiła się na ubiegłorocznych targach Spiel w Essen i nie ukrywam, że była to jedna z najbardziej oczekiwanych przeze mnie premier tej imprezy. Czy spełniła spore oczekiwania i jak wypada na tle do dziś popularnej i cenionej poprzedniczki?

Elementy gry

Gra zapakowana jest w dość duże, estetycznie wykonane pudełko (dokładnie tych samych gabarytów co w przypadku „starego” **Tikal**). Po otwarciu, pierwsze co przyciąga uwagę, to rewelacyjnie wykonana wypraska, dzięki której w pudełku zawsze będzie panował porządek. Miejsca na wszystkie elementy są świetnie przemyślane i idealnie wymierzone. Piszząc o poprzedniczce, chwaliłem wypraskę, tutaj zaś wykonana jest jeszcze lepiej.

Plansza jest solidna, barwna i ładnie zilustrowana. To samo można powiedzieć o płytkach układanych na planszy oraz rozmaitych tekturowych żetonach wchodzących w skład zestawu. W odróżnieniu od poprzedniczki, **Tikal II** nie zawiera drewnianych znaczników. Zastąpiono je drobnymi figurkami wykonanymi z plastiku. Każdy z graczy otrzymuje na początku rozgrywki zestaw plastikowych elementów w swoim kolorze: figurkę badacza (każdy z grających ma inny wzór figurki), skrzynię skarbów

(oznacza się nią na torze wokół planszy liczbę zdobytych punktów), łódkę (do oznaczania pozycji na rzece) oraz garść chorągiewek (przy ich pomocy zaznacza się zbadane obiekty na planszy).

Pomysł zastąpienia drewnianych elementów plastikowymi prawdopodobnie znajdzie tyle samo zwolenników co przeciwników. Dla osób preferujących trwałe, estetycznie wykonane znaczki z drewna, plastikowe elementy wydawać się mogą tandetne i mało efektowne. Inni z kolei cenią figurki za dużą liczbę detali, zaś drewniane kostki rażą ich przesadną prostotą. Ja nie jestem wskazać wyższości jednego rozwiązania nad drugim, zwłaszcza że **Tikal II** od strony wykonania nie budzi zastrzeżeń. Instrukcja napisana jest solidnie, zilustrowana przykładami i dodatkowo wzbogacona kilkustronicowym komiksem, który prezentuje w krótkiej historii to, co podczas rozgrywki będzie działać się na planszy. To po prostu świetnie wydana gra, a relacja jakości komponentów do ceny wypadła bardzo korzystnie.



Rozgrywka

W **Tikal** prowadziliśmy ekspedycję badawczą, która przedzierała się przez las w poszukiwaniu kolejnych świątyń. **Tikal II** opowiada natomiast o jednej świątyni, w której badamy kolejne pomieszczenia, poszukując drogocennych skarbów.

Centralna część planszy przedstawia plan świątyni, na którym będziemy podczas rozgrywki układać kolejne płytki pomieszczeń. Wzdłuż krawędzi planszy, prócz toru punktacji, narysowana jest także rzeka, po której gracze poruszają swoje łódki. Akcja gry dzieje się równolegle w dwóch miejscach: na początku swojej tury wykonujemy akcję łódki, pozyskując wybrany żeton rozkazu i niekiedy przeprowadzając dodatkowe czynności. Następnie rozgrywka przenosi się na środek planszy, gdzie przemieszczamy figurkę naszego badacza, umieszczamy kolejne chorągiewki na zbadanych elementach i gromadzimy punkty, kluczowe na drodze do zwycięstwa.

Punkty w **Tikal II** zdobywać można na rozmaite sposoby. Prawdę mówiąc, większość naszych działań owocuje zwiększeniem dorobku punktowego i chodzi o to, by przeprowadzać akcje w taki sposób, by gromadzić punkty szybciej niż rywale.

Po pierwsze: klucze. Występują one w różnych kolorach i zbieramy je w dwóch pulach. Klucze „w plecaku” pozwalają naszemu badaczowi przechodzić przez przejścia w odpowiednich kolorach na obszarze świątyni, natomiast za klucze „w obozie” w określonym momencie rozgrywki dostaniemy punkty (im więcej kolorów tym lepiej). Zdobywanie kolejnych kluczy ważne jest także z tego powodu, że raz na jakiś czas zmuszeni jesteśmy oddać jeden z nich tubylcom. Dzieje się to w chwili, gdy nasza łódka dopłyne do wodospadu i potrzebujemy pomocy miejscowych w przeniesieniu jej w górę rzeki (tym sposobem łódki stale podróżują wokół planszy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a nieuniknione przekroczenie wodospadu wymaga uiszczenia

stosownej opłaty). Liczba posiadanych kluczy determinuje także pulę zdobytych punktów na niektórych płytkach planszy. Jak więc widać, gospodarować kluczami należy z rozwagą, gdyż ich znaczenie w rozgrywce jest bardzo istotne.

Po drugie: skarby. Żetony reprezentujące skarby zdobywamy podczas rejsu łódką oraz badając niektóre miejsca w świątyni. W grze występuje pięć rodzajów skarbów, a ich wartość zmienia się w trakcie rozgrywki. Posiadane kosztowności możemy trzymać w obozie, czekając na korzystniejsze ceny, lub też sprzedawać je po aktualnym kursie, gdy nasza łódka przepływa w miejscu rzeki oznaczonym samolotem (są dwa takie punkty na planszy). Za każdym razem, gdy którykolwiek z graczy sprzeda jeden rodzaj skarbów, zmieniają się kursy. Obrazuje to specjalny żeton na planszy, który obracany jest o kolejne pozycje, wskazując na ceny poszczególnych rodzajów skarbów. Mechanizm jest prosty, ale trzeba przyznać, że dość ciekawie funkcjonujący w rozgrywce. Sprzedanie skarbów oznacza oczywiście zwiększenie dorobku punktowego o ustaloną wartość.

Po trzecie: badania. Badanie rozmaitych obiektów oznaczonych na planszy za każdym razem owocuje zdobyciem punktów. Dostajemy je, stawiając chorągiewkę w wybranym miejscu. Obowiązuje tutaj prosty system zliczania drzwi w odpowiednim kolorze. Za każde drzwi danego koloru w zbadanej przez nas komnacie otrzymujemy punkty wielokrotnie. Dochodzi do tego wiele obszarów świątyni oznaczonych wartościami liczbowymi – kto pierwszy postawi tam swoją chorągiewkę, ten dostanie odpowiednią liczbę punktów.

Jak więc widać, **Tikal II** to jeden wielki wyścig. Eksploracja kolejnych miejsc, gromadzenie kluczy, zbieranie skarbów, a wszystko po to, by zgromadzić więcej punktów. Decydujące w tej rywalizacji jest optymalne dobieranie żetonów rozkazów (podczas przemieszczania łódki) oraz wybieranie najlepszych miejsc do zbadania. Reguły wzbogacone są o kilka dodatkowych elementów: wspomniane już wcześniej zmienne ceny poszczególnych skarbów, możli-

wość pozyskiwania żetonów „sekretnych przejść” (pozwalających na jednorazowe przejście przez ścianę), odwrócenie kolejności graczy w połowie rozgrywki, karty oferujące dodatkowe przywileje podczas gry lub bonusowe punkty na koniec rywalizacji i kilka innych elementów.



Podsumowanie

Gra ma sporo reguł. Mimo iż są w sumie łatwe do ogarnięcia, wytłumaczenie wszystkich zasad zajmuje trochę czasu. Jak wspomniałem wyżej, rozgrywka to nieustanny wyścig po punkty. Te ostatnie gromadzić można na wiele sposobów i chodzi o to, by dokonywać optymalnych wyborów. Tutaj z przykrością muszę stwierdzić, że gra dostarcza znikomych emocji i jest po prostu nudna. Niewielka interakcja, wyczekiwanie na swoją kolej, wybór akcji, postawienie chorągiewki i naliczenie punktacji. I tak w kółko. W miarę upływu czasu rośnie nam na heksagonalnej siatce las różnokolorowych chorągiewek, a całość staje się coraz mniej czytelna. W chwili zakończenia gry na planszy panuje kompletny chaos.

W pierwszym kontakcie tytuł wygląda bardzo zachęcająco: gra jest efektownie wydana, zaś lektura instrukcji pozwala liczyć na ciekawą rywalizację, której towarzyszy zestaw interesujących mechanizmów. Później niestety nadchodzi spore rozczarowanie. Kilka fajnych elementów nie ożywia niestety zabawy. W konfrontacji z niezwykle emocjonującym **Tikalem**, część druga wypada wręcz fatalnie. Na domiar złego rozgrywka obnaża kilka niedociągnięć w pozornie znakomitym wydaniu. Biało-kremowy kolor jednego z zestawów chorągiewek wręcz idealnie zlewa się planszą co oczywiście ułatwia popełnienie błędu podczas liczenia punktów. Tor punktacji jest źle wyskalowany, przez co gracze szybko „przekreślają licznik”. Chaosu na planszy dałoby się uniknąć, gdyby drobne plastikowe chorągiewki zastąpiono czymś bardziej rzucającym się oczy.

Tikal II ma swoje atuty: efektowne wydanie w przystępnej cenie i dobrze, bezproblemowo skalująca się rozgrywka zarówno dla dwóch, trzech, jak i czterech osób. Wpływ losowego czynnika na przebieg rozgrywki nie jest szczególnie odczuwalny (głównie dzięki temu, że losując elementy z zakrytych stosów, ciągniemy trzy i wybieramy jeden z nich). Niestety nie zmienia to faktu, że **Tikal II** okazuje się być grą, w której zabrakło tego czegoś, co sprawia, że chce się zagrać po raz kolejny. Nie owijając w bawełnę,

tytuł ten to duże rozczarowanie. Osoby zainteresowane podobną tematyką i szukające nieprzesadnie złożonej eurogry zachęcam do wydania nieznacznie wyższej kwoty na „pierwszego” **Tikala**. Jestem przekonany, że pierwowzór dostarczy wam nieporównywanie więcej satysfakcji.



Plusy:



Świetne wydanie



Rozsądna cena



Kilka ciekawych mechanizmów



Dobre skalowanie

Minusy:



Nudna, pozbawiona emocji rozgrywka



Spory chaos na planszy w końcowym etapie rozgrywki



Pozbawiony klimatu i interakcji wyścig po punkty



Gra skazana na porównania do świetnego pierwowzoru, z którym przegrywa na całej linii

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 13+

Czas gry: 90-120 minut

Cena: 129,95 zł

Hotel Samoa Egzamin z turystyki



Zawsze fascynowało mnie, jak wiele tematów można wymyślić do mechaniki gry planszowej: podbój kosmosu, sadzenie tulipanów, pnącza opanowujące ogród, zmagania średniowiecznych kupców, projektowanie ogrodów, prowadzenie plantacji i tak dalej, i tak dalej. Wydawać

by się mogło, że pula dostępnych tematów powinna się kiedyś wyczerpać, ale każda kolejna gra planszowa utwierdza mnie tylko w przekonaniu, że szybko to nie nastąpi (jeśli w ogóle). Tym razem poprowadzimy hotel na wyspie Samoa i staramy się zarobić więcej pieniędzy niż nasi przeciwnicy.

Hotel Samoa to gra, którą możemy przyporządkować do rodziny gier licytacyjnych. Nie jest ich typowym przedstawicielem, ale *clou* mechaniki sprowadza się zasadniczo do przelicytowania ofert przeciwników. Każdemu z graczy zostaje oddany do dyspozycji hotel z sześcioma pokojami, w których należy

zakwaterować turystów przybywających na wyspę. Hotele, prócz odmiennych grafik zdobiących ich plansze, niczym się od siebie nie różnią – tak samo, jak i zestaw kart Cen oddany do dyspozycji każdego z uczestników zabawy. Karty Cen są w **Hotelu Samoa** głównym elementem zabawy, to bowiem dzięki nim przelicytowujemy oferty składane przez innych graczy. Przyjrzyjmy się zatem, w jaki sposób współdziałają one z resztą zaproponowanych nam przez twórców gry rozwiązań.

Rozgrywka składa się z dwunastu tur, których tor budowany jest za pomocą żetonów Flag symbolizujących cztery kraje: Wielką Brytanię, Japonię, Niemcy i Norwegię. Dwie flagi jednego kraju nie mogą ze sobą bezpośrednio sąsiadować z prostej przyczyny – w momencie, w którym ponownie rozpatrywana jest flaga danego kraju, turyści z niego pochodzący wracają do domu, a ich żetony usuwane są z plansz hoteli. Ułożenie dwóch identycznych flag obok siebie spowodowałoby zatem zbyt szybką rotację gości i zniszczyłoby całkowicie sensowność zaproponowanego mechanizmu licytacyjnego.

W każdej turze gry na wyspę przybywają turyści z kraju, którego flaga jest w danym momencie rozpatrywana. Ich liczba zależna jest od liczby graczy biorących udział w rozgrywce i trzeba przyznać, że ten element dobrze się skaluje. W tym momencie na scenę wkraczają karty Cen, za pomocą których przekonujemy turystów do zamieszkania w prowadzonym przez nas hotelu. Tutaj zasada jest prosta: jeśli proponujemy niższą cenę od przeciwników, mamy prawo zakwaterować turystów jako pierwsi. Cena pokoju jest jedną z dwóch wartości wydrukowanych na kartach Cen.

Drugą wartością na karcie jest koszt rozbudowy naszego hotelu. W każdej turze losujemy określoną liczbę żetonów usprawnień (zależną od liczby graczy, skalowanie tego elementu również zostało dobrze przemyślane), a gracze, którzy zaproponowali najwyższą cenę, mają prawo dokonać rozbudowy jako pierwsi (oczywiście nie muszą z tego skorzystać). Żetony rozbudowy pozwalają nam, ogólnie

rzecz ujmując, na czerpanie większych profitów z przyjmowanych przez nas turystów lub pozwalają zakwaterować ich większą liczbę. Karty Cen charakteryzują się tym, że wysoka cena rozbudowy skorelowana jest z wyższą ceną za pokoje. W ten sposób osoba, która wygra fazę rozbudowy, zapewne przegra w fazie turystów i będzie kwaterowała ich jako jedna z ostatnich.

Ciekawym mechanizmem zastosowanym w Hotelu Samoa jest możliwość wykorzystania danej karty Cen tylko raz (jeśli za jej pomocą wykupimy ulepszenie lub zakwaterujemy chociażby jednego turystę, musimy usunąć ją z gry). Mechanizm ten pozwala na bardzo dokładne planowanie kolejnych posunięć poprzez obserwowanie, jakie karty zostały już wykorzystane przez naszych przeciwników. Oczywiście zawsze możemy zagrać kartę „Urlop personelu”, która eliminuje nas co prawda z rozgry-

wanej właśnie tury, jednak pozwala w zamian odrzucić do dwóch turystów z pokoi hotelowych.

Jest to o tyle istotne, że każdy zakwaterowany w pokoju turysta pozostaje w nim aż do tury, w której powtórzy się flaga jego narodowości (wtedy usuwamy go z planszy), co poważnie ogranicza nasze pole manewru podczas rozgrywania kolejnych etapów. Dlatego też pomimo faktu, że zwycięski gracz może w danej turze zakwaterować wszystkich turystów, w praktyce nie dzieje się to prawie nigdy. Jedną z przyczyn jest kwestia ceny: każdy turysta płaci nam za pokój tyle, ile zaproponowaliśmy zagraną kartą Ceny (czyli osoba wygrywająca fazę turystów dostaje zawsze najmniejszą kwotę za pokoje), więc całkowite zapełnienie pokoi hotelowych kosztem zysków innych graczy gwarantuje nam w perspektywie kilku najbliższych tur poważne straty finansowe. Drugą z przyczyn jest fakt, że dobierane losowo żetony turystów gwarantują nam dodatkowe profity

Odkryj serię

NEUROSHIMA

**gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania**

już wkrótce:

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

100% postapokalipsy



NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

(np. „bogacz” płaci podwójną cenę za pokój, a „gwiazda” zapewnia wyższe zyski płynące z sąsiednich pokoi). Dlatego też warto kwatrować tylko najbardziej opłacalnych turystów, a resztę żetonów „oddać” przeciwnikom.

Tak oto przedstawia się w skrócie przebieg rozgrywki w **Hotel Samoa**. Pod koniec dwunastej tury wygrywa gracz, który uzbierał największą ilość pieniędzy, dlatego też należy rozsądnie inwestować w żetony ulepszeń, ponieważ są one jedyną rzeczą, na którą możemy wydawać zgromadzone przez nas środki. Jest to jedna z głównych wad gry – w pewnym momencie rozgrywka zaczyna sprowadzać się jedynie do gromadzenia coraz większej ilości pieniędzy, z którymi nie możemy tak naprawdę nic sensownego zrobić. Szkoda, ponieważ wprowadzenie jakichś innych rozwiązań w tym zakresie z pewnością wyszłoby całoci rozgrywki na dobre.

Bardzo interesująco przedstawia się w **Hotelu Samoa** sposób rozpatrywania remisów. Karta Rozstrzygnięcia Remisów kursuje co turę po stole. Remisy w fazie rozbudowy rozstrzygane są przez graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara i zgodnie z zasadą: „osoba najbliższej karty Rozstrzygnięcia

Remisów” ma pierwszeństwo, natomiast podczas fazy turystów zasada ta zostaje odwrócona i remisy rozpatrywane są w kolejności przeciwnej do ruchów wskazówek zegara. Jest to bardzo fajny mechanizm, który znacznie ożywia rozgrywkę i pozwala ważnym graczom na maksymalizowanie zysków.

O wiele gorzej wypadają specjalnie żetony ulepszeń. Proponowane przez nie efekty pozwalają na tymczasowe zanegowanie pewnych zasad mechanicznych. Tego typu żetony pozwalają nam na zamianę proponowanej przez nas karty Ceny na inną z ręki, usunięcie dwóch turystów z hotelu przed zakwaterowaniem nowych i cofnięcie dwóch zużytych kart Cen z powrotem na rękę. Efekty te są zbyt potężne i poważnie zaburzają równowagę rozgrywki. Niejednokrotnie podczas naszych gier zdarzała się sytuacja, w której wygranie fazy rozbudowy i wykupienie jednego z tych efektów decydowało w znaczącym stopniu o końcowym wyniku partii.

Hotel Samoa jest grą, którą z pewnością warto polecić każdemu. Niestety będzie ona raczej przerywnikiem pomiędzy innymi tytułami, ponieważ rozegranie kilku partii z rzędu może być po prostu nudne. Mechanika działa całkiem nieźle (pomijając „żetony specjalne”), jednak grze brakuje tego czegoś, co pozwoliłoby przykuć uwagę grających na długie godziny. Nadal jest to jednak pozycja, którą warto posiadać na swojej planszówkowej półce i wracać do niej od czasu do czasu.



Plusy:



Ciekawy mechanizm licytacyjny



Ładna szata graficzna

Minusy:



Słabo przemyślane działanie „żetonów specjalnych”



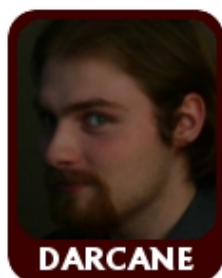
Raczej niska satysfakcja z ponownych rozgrywek

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 10+

Czas gry: 40-60 minut Cena: 109,95 zł

Arkana Miłości

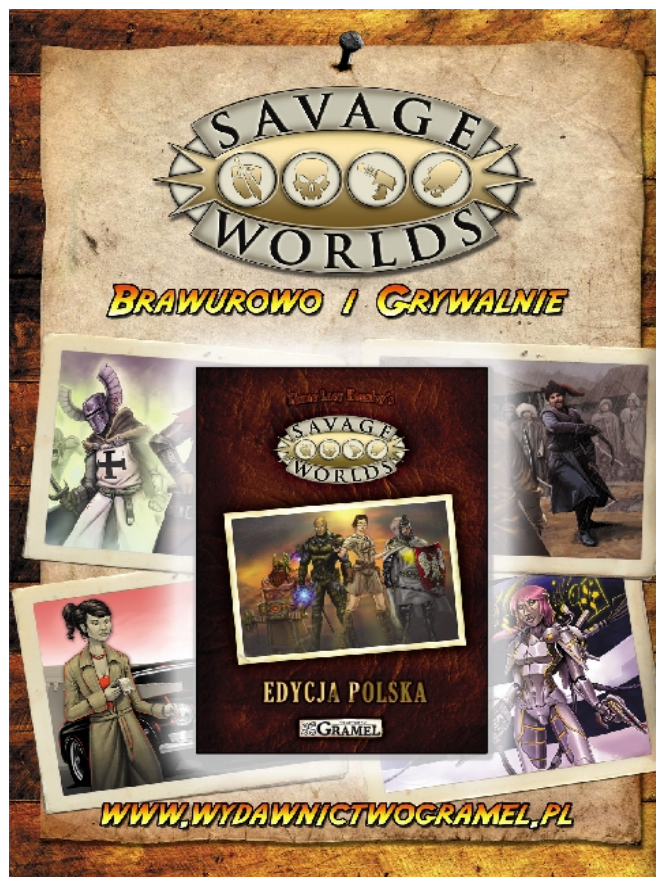
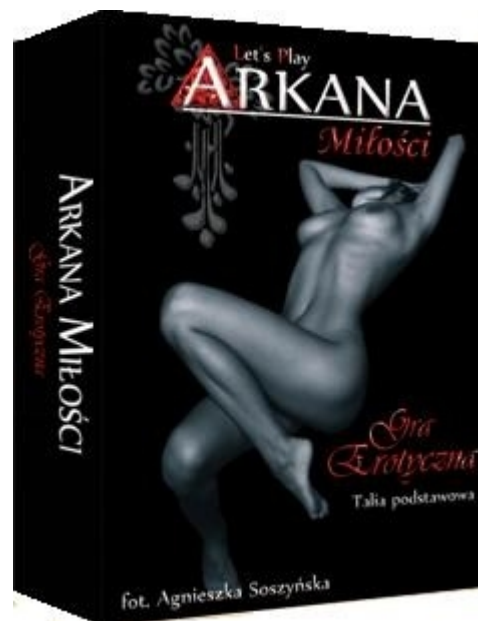
Gra erotyczna z asem w ...



DARCANE

odbiorcy? Zdecydowanie tak.

Arkana Miłości to głośny tytuł wydawnictwa Let's Play, specjalizującego się we flirtopodobnych grach w stylu „prawda czy wyzwanie”. Czy **Arkana Miłości**, promowane jako ekskluzywna gra erotyczna, mają być jednak krokiem w innym kierunku, ukłonem w stronę dojrzałego



Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarta, królujący między światem zielonych dolin i błękitnych mórz. Odłóg uścisła Wielki Wojna Rsa, leżąc zgięty w spokoju, a do niego się wybiegane w odległych, niebezpiecznych królestwach. Szczęśliwie zniknęła. W końcu przetrwały dwie grupy bohaterów – grupy nieustraszonych bohaterów, gotowych walczyć w obronie prostych ludzi.

O ich miłych czołach, pięknych postaciach i opowiadano legendy.

Przyjaciół Tarta wybrała się na zwiast.

Ale wówczas nadeł! Oni i światło walczyli na zawsze.

Evernight to świat dark fantasy, jakiego jeszcze nie było. Podziwiał się wiekami, do poproszenia kampanię, opowiadając, kto tworzy tajemniczych, krwiożerczych Władców, o jej pierwszego człowieka, aż po krwawy finał. Bohaterowie zaczynają jako Nowi, aże w doskonałym znanym świecie elfów, krasnoludów, orków i ludzi. Nim staną się prawdziwymi. Hierarchia, wszelkie zapamiętanie ciemności i groza.

Próby, tenk zaciemniał, krasnolud, zawiady, niebezpieczne moce i magię, przedziwne, ośce, specjalne regły tworzenia i tworzenia różnych bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnice kryjące się w zamierzchłej przeszłości świata, cały legion nowych potworów, generację przygód oraz wskazówki, jak wyobrazić sobie świat. Tarta jako scenariusz konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasie poprzedzającej głównej wytek.



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL



BRAWUROWO I GRYWALNIE!



WYDAWNICTWO
GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!



REBEL.PL
Centrum gier

Akty, cytaty i alkohol

W grach erotycznych najważniejsze jest nastawienie graczy. Kiepsko wykonana gra dostarczy mile spędzonych chwil, jeżeli grający się postarają, natomiast wizualny i mechaniczny cud nie będzie w stanie rozniecić żaru, jeżeli zabraknie woli uczestników zabawy. Mimo to nastrój (współtworzony przez samą grę) ma również duże znaczenie. Dlatego olbrzymim plusem **Arkana Miłości** jest wyjątkowe wykonanie elementów.

Arkana Miłości to zestaw 55 dużych, plastikowanych kart, ozdobionych sugestywnymi, ale subtelnyymi zdjęciami autorstwa różnych artystów. Fotograficznie to akty z wyższej półki, w żadnym wypadku pornografia czy amatorska erotyka. Każdy element zdjęcia, począwszy od głębokich cieni i gry światła, a na miłych dla oka pozach modeli skończywszy, podkreśla „ekskluzywny” i intymny klimat gry. Zdjęcia są zaprezentowane w skali szarości – jednym może się to podobać, innym nie. Trzeba natomiast przyznać, że fotografie działają na wyobraźnię i dobrze

sprawdzają się podczas zagrywania kart w trakcie zabawy, inspirując do czulego i intymnego wypełniania poleceń, zachęcając do powolnego tempa rozgrywki.

Kolejnym miłym akcentem są cytaty, odnoszące się zarówno do widniejącego na karcie zdjęcia, jak i załączonego polecenia i tytułu karty. Tworzy to zgrane połączenie, ale moim zdaniem jest to element zbędny. Podczas gry nie zwraca się na niego uwagi, a pochylona czcionka jest zupełnie nieczytelna w półmroku. Z drugiej strony, cytaty podnoszą i tak wysoką estetyczną wartość kart i są dobrym uzupełnieniem fotografii.

Pozostałe elementy gry są mniej lub bardziej udane. Rewers kart jest świetny. Tajemnicze logo gry i połączenie klasycznych kolorów: czerwieni, czerni i bieli robi dobre wrażenie. Dzięki temu karty wyglądają ładnie zarówno w stosie, jak i wykładane z ręki. Nieco gorzej wypada instrukcja, której trzykolumnowy układ jest trochę nieczytelny. Zasady rozpisane są przyzwoicie, choć miejscami pojawia się kilka niejasności, które warto zawczasu wyjaśnić. Na szczęście

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

Magazyn o książkach
za darmo!

www.literadar.pl

W drodze fragment powieści: Kiedy Ulegnę
Chung-hwa Lee

Jeśli rodzic będzie się zmuszał do czytania dziecku, to na pewno nie wychowa czytelnika
Wywiad z Ireną Koźmińską

Książki, które przeczytałem mojemu synowi
Piotr Ślankiewicz

Gra w kości
Elzbieta Cherezińska

BiblioNETka.pl
Serwis polecający książki

w przypadku **Arkana Miłości** trudno mówić o zwycięstwach i przegranych, dlatego klaryfikacja reguł nie jest aż tak istotna. Najgorzej wypada natomiast pudełko, które jest zwykłym kartonowym opakowaniem, w jakie zwykło się pakować klasyczne talie kart. Szkoda, że twórcy nie zdecydowali się na coś trwalszego.

Niektóre z kart wymagają użycia rekwizytów: kostki lodu, alkoholu, wstążek lub szarfy do wiązania i/lub kajdanek. Użycie tych kart, a zarazem przedmiotów, jest jednak nieobowiązkowe.



Skomponuj własną talię

W **Arkana Miłości** grać można już od dwóch osób, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wspólnie bawiła się większa grupa. Wydaje mi się, że dopiero wtedy gra pokazuje, na co ją stać i do czego została stworzona. Sama zabawa polega bowiem na zagrywaniu kolejno kart, do trzech w turze. Następnym krokiem jest przeczytanie polecenia i wybór osoby (lub osób) które mają je wykonać. Gra posiada prosty mechanizm kontrowania zadań, działający na zasadzie „Twoje polecenie dojdzie do skutku, pod warunkiem, że moje polecenie zostanie wcześniej zrealizowane”. Poza tym kilka kart umożliwia zanegowanie lub zmianę warunków polecenia w dowolnym momencie gry. Istnieją też karty umożliwiające rozbie-

ranie współgraczy, a gra kończy się, gdy grający tak zdecydują i ktoś wyłoży kartę „ostateczną”, czyli tytułowe „Arkana Miłości”. Całość działa sprawnie, ale nadal jest to gra, z zasadami i mechaniką. Nie da się niestety zapobiec sytuacji, w której gracze siedzą i gapią się w swoje karty, a napięcie i atmosfera powoli ulatuje. Oczywiście, odpowiednie oświetlenie czy muzyka pozwolą jakoś podtrzymać klimat, ale rozgrywka sama w sobie nie jest w stanie tego zapewnić.



Sam dobór zadań jest rzeczą kontrowersyjną. Niektóre polecenia są dość odważne (by nie powiedzieć: perwersyjne), inne to jedynie lekko erotyczne gesty. Mamy zatem czule przytulanie, słuchanie bicia serca, masaż karku czy stóp oraz delikatne pocałunki, a z drugiej strony zaawansowane pieszczoty miejsc intymnych, masturbację przed partnerem (partnerami?) czy lizanie różnych części ciała. Dla mniej odważnych dobra wiadomość: to, czym chcą wyróżniać się **Arkana Miłości**, jest dowolność w bu-

dowaniu talii. Jeżeli jakieś polecenie nam nie pasuje, możemy spokojnie pozbyć się go przed grą bez obawy o niespójną rozgrywkę. Dodatkowym ułatwieniem jest podział kart według „stopnia zaawansowania”, co zostało odpowiednio zaznaczone na każdej karcie.

Z drugiej strony patrząc, gra oferuje stosunkowo mały wybór zadań i pieszczot, jak i ograniczoną liczbę kart. Jeżeli pozbędziemy się co „pikantniejszych” poleceń, talia stanie się zatrważająco cienka. Ta ograniczona ilość kart wpływa również na największą bolączkę gry – wysoką powtarzalność rozgrywki. Druga czy trzecia zabawa z **Arkanami Miłości** przynosi nie tylko mniej zaskoczenia, ale też, ogólnie rzecz biorąc, mniej radości, bo gra robi się szybko dość przewidywalna. W konsekwencji podkreślanie atmosfery, któremu z pewnością gra ma służyć nie działa tak, jak powinno. Co ciekawe, im większa grupa grających, tym gra się płynniej i mniej przewidywalnie. Już przy trzech-czterech osobach gra przestaje być monotonna po kilku rozegranych wspólnie partiach – wynika to z większej losowości w rozdawaniu kart.

Autorzy gry zapowiedzieli, że pojawiać się będą dodatki rozszerzające talię. Niestety, na obecną chwilę żadne rozszerzenie nie jest dostępne w sprzedaży i nie wygląda na to, by szybko miało się to zmienić. Szkoda, bo mam wrażenie, że kilka-kilkanaście nowych kart z zadaniami znacznie zróżnicowałoby rozgrywkę i polepszyło odczucia płynące z zabawy w mniejszym gronie.

Dla kogo „Arkana Miłości” ?

Wysoka jakość wykonania pozwala cieszyć się z gry nie tylko napalonym nastolatkom. Dlatego od strony graficznej gra jest odpowiednia dla wszystkich, bo każdemu jest w stanie zapewnić ciekawe doznania na wysokim poziomie i erotyczne bodźce nieocierające się o kicz lub chamską pornografię. Niestety zdaje się, że same zasady zabawy i dobór kart nie są już tak uniwersalne i faworyzują... grupy. Moim zdaniem osoby lubiące podobne zabawy w więk-

szym gronie znajdą w grze więcej plusów niż pary. Co więcej, gra nadaje się szczególnie dobrze do „przełamywania lodów” w otwartej na takie doznania grupie znajomych i jako taka jest świetnym pomysłem na wspólne wycieczki, wypady nad morze czy biwaki. Myślę też, że to ciekawa alternatywa gry wstępnej dla par, które potrzebują oryginalnego odświeżenia związku. Dużo gorzej **Arkana Miłości** radzą sobie jako regularna zabawa dla dwojga. Niestety, wszystkiego mieć nie można.



Plusy:



Bardzo wysoki poziom wykonania



Wyjątkowo dobre, subtelne akty



Możliwość dowolnego budowania talii

Minusy:



Pewna powtarzalność rozgrywki



Kontrowersyjność niektórych poleceń



Trochę za mała pula zadań

Liczba graczy: 2+ Wiek: 18+

Czas gry: od 30 minut Cena: 35,00 zł



GRAMY

Gdyńskie Spotkania z Gami Planszowymi

26-27 marca 2011

Pomorski Park Naukowo-Technologiczny, Al. Zwycięstwa 96/98, Gdynia



tak było na ostatniej imprezie:

w programie między innymi:

- + Wypożyczalnia ponad 300 najnowszych i klasycznych gier planszowych
- + Najgorętsze premiery 2010/2011: 51. Stan, Kolejka, 7 Cudów Świata, K2, Vinhos, Magnum Sal, Na Grunwald!, Pret-a-Porter
- + Prezentacje prototypów gier, które zostaną wydane w tym roku - zagraj w najciekawsze tytuły przed premierą!
- + Liczne turnieje i nagrody do wygrania
- + Specjalny kącik dla najmłodszych
- + Wstęp 10zł (ulgowy 5zł) - bilety do kupienia na stronie www.festiwalgramy.com



zobacz więcej na: www.festiwalgramy.com

Organizatorzy:



Partnerzy:



Partnerzy:



303

My nie błagamy o wolność. My o nią walczymy



Instytut Pamięci Narodowej robi ostatnio świetną robotę: wydaje gry edukacyjne, których autorem jest osoba udzielająca się na największym polskim forum o grach planszowych (forum.gry-planszowe.pl). Osoba, która wie, czym są nowoczesne gry planszowe i co powinno się kryć pod nazwą „atrakcyjna gra edukacyjna”. Jak dotąd termin „gra edukacyjna” kojarzył mi się z nudnymi quizami lub też mechaniką typu „rzuć kostką – prześnij pionek – sprawdź, co się stało”. 303 przebija się przez ten nieciekawy obraz z gracją samolotu Spitfire.

Planszówka 303 przenosi graczy w brutalne realia II Wojny Światowej. W tej dwuosobowej grze – jak to zazwyczaj na wojnie – istnieją dwie strony konfliktu: nacierające niemieckie Luftwaffe i siły alianckie, których celem jest nie dopuścić do zbombardowania stolicy Anglii – Londynu.

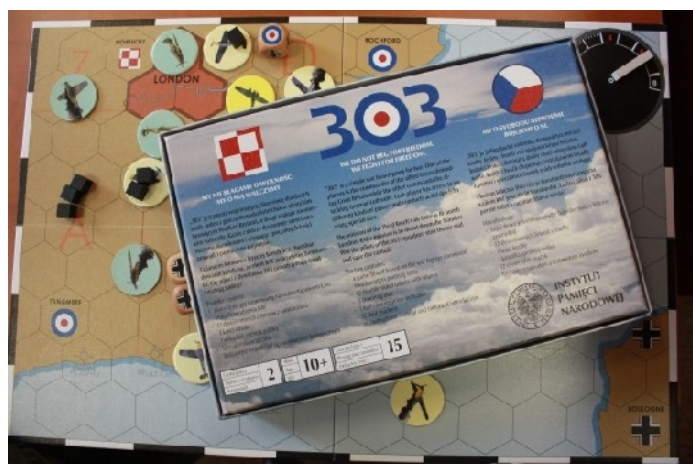
Gra spakowana została w średniej wielkości, wytrzymałe pudełko. Znajdziemy w nim grubą broszurę, w której zawarto nieco informacji historycznych o realiach gry (w końcu to gra edukacyjna!), zasady (po polsku, angielsku i czesku), planszę, na której przyjdzie nam toczyć podniebne boje, trzy specjalne kości ataku, kilkanaście znaczników strzału, znacznik licznika, oraz dwanaście żetonów z samolotami (po sześć na frakcję). Elementy wykonano bardzo dobrze, a zważywszy na niski koszt zakupu gry, wynoszący niecałe czterdzieści złotych, stosunek ceny do jakości jest naprawdę korzystny.

Założenia gry wydają się stosunkowo proste. Zadaniem gracza dowodzącego samolotami Luftwaffe jest dolecieć bombowcem nad obszar Londynu w określonym czasie, limitowanym przez licznik zużycia paliwa. Alianci natomiast muszą nie dopuścić, by przeciwnik osiągnął swój cel w ciągu 8 tur, lub po prostu zestrzelić bombowiec.

Mechanika gry oparta jest na umiejętności właściwego przemieszczania swoich samolotów po heksagonalnej planszy. Podczas rozgrywki przyda się spora dawka szczęścia podczas rozstrzygania ataków. Gracze naprzemiennie ruszają się swoimi samolotami (najpierw gracz A rusza wszystkimi, później gracz B i tak dalej). To, o ile dany gracz poruszy się konkretnym samolotem, będzie decydowało o tym, ile kostek podczas ataku będzie mógł wykorzystać ów samolot (o ile ma możliwość atakowania, czyli sąsiaduje przynajmniej jednym bokiem pola z polem, na którym stoi przeciwnik). Brak ruchu zapewnia aż trzy kostki ataku; ruch o jedno pole – dwie kostki; ruch o dwa pola – jedną kostkę; ruch o trzy – brak możliwości ataku. Zadanie obrażenia (wyrzucenie odpowiedniego symbolu na kości) powoduje uszkodzenie samolotu, dwa obrażenia są równoznaczne z zestrzeleniem. Samoloty uszkodzone można naprawiać na lotniskach przynależnych do

danej frakcji. Warto dodać, iż po atakowaniu samolotu przeciwnika konieczne jest przelecenie na pole znajdujące się za nim, co ma symulować drugowojenne pojedynki samolotów. Tak z grubsza przedstawiają się zasady.

303 nie jest grą pozbawioną błędów. Po pierwsze, naprawa samolotów niemieckich nie ma zupełnie sensu. Lotniska im przydzielone są na tyle oddalone od Londynu, iż nie da się zlikwidować uszkodzeń i wrócić w samo centrum podniebnych starć. Do tego dochodzi losowość, która gra tutaj sporą rolę. Naturalnie poczynania gracza mają spore znaczenie, jednak przy dwójce równorzędnych przeciwników całość zamienia się w tak zwany *dicefest*. Z jednej strony potrafi to frustrować, z drugiej zaś odwzorowuje dramaturgię i nieprzewidywalność podniebnych starć. Jeśli usiadziemy do tej gry jako do lekkiego, losowego przerywnika, z pewnością się nie zawiedzimy; graczy poszukujących ciężkich strategii zdecydowanie odsyłam do innych tytułów. Mam również pewne obawy co do żywotności gry, w końcu całość jest dosyć schematyczna.



W każdym razie **303** to naprawdę przyjemny wypełniacz. Jest tu sporo emocji i nieco kombinowania, do tego dochodzą elementy losowe. Ładne wydanie i niewygórowana cena dodatkowo zachęcają do przetestowania tego tytułu. Warto również zaznaczyć walory edukacyjne: w dołączonej broszurce zawarto sporo informacji na temat lotników, samolotów występujących w grze, a także informacji bardziej ogólnych. Skoro dla mnie – historycznego ignoranta –

było to interesujące, to znaczy, że warto się zapoznać z tym tytułem.

Jeśli losowość w grach wam nie przeszkadza, lubicie wspierać dobre gry rodzimych autorów, fajnie wydane i kosztujące niewielkie pieniądze, to zdecydowanie polecam **303**. Tym bardziej że jest to gra edukacyjna, która ma mechanikę – i to nie *roll and move*.



Plusy:



Korzystny stosunek ceny do jakości



Emocje towarzyszące rozgrywce



Troszkę kombinowania



Warto edukacyjny wpleciony w niesztaampową mechanikę

Minusy:



Spora losowość



Pozbawiona sensu opcja naprawy samolotów niemieckich



Schematyczne, powtarzalne rozgrywki

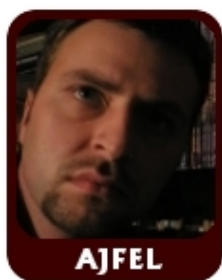
Liczba graczy: 2 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 15 minut

Cena: 38,00zł

Yomi

Karciana wymiana ciosów



Dwóch niezwyklejch wojowników staje naprzeciw siebie na arenie. Każdy reprezentujący odmienny styl walki i dysponujący niepowtarzalnym repertuarem widowiskowych ciosów. Szybkie ataki i bloki, niesamowite wyskoki i rzuty, a wszystko to w niewiarygodnym tempie, niesłabnącym do chwili, gdy jeden z rywali traci swój zapas sił i pada bezwładnie na deski areny.

Któż z nas nie grał w przynajmniej jedną z popularnych gier wideo, których przebieg można opisać w powyższy sposób? Gier typowo zręcznościowych, kpiących z realizmu i praw fizyki, za to maksymalnie nastawionych na frajdę płynącą z rozgrywki. Frajdę, którą zapewnia efektowna oprawa wizualna oraz rzecz jasna zróżnicowanie i bogactwo możliwości poszczególnych wojowników.

Niejednokrotnie już przekonywaliśmy się, że planszowe i karciane wersje gier wideo to nie tylko różnego typu strategie, ale także adaptacje rozmaitych gier akcji, mniej lub bardziej złożonych zręcznościówek, strzelanin, wyścigów, itp. Okazuje się, że dobrym pomysłem na planszówkę czy karciankę może być także nawiązanie do komputerowej bijatyki typu **Street Fighter**, **Tekken** czy **Mortal Kombat**. Właśnie taka gra karciana, zatytułowana **Yomi**, jest przedmiotem niniejszej recenzji.

Pomysł oczywiście nie jest nowy, mieliśmy już mniej lub bardziej udane próby planszowego nawiązania do tego nieśmiertelnego, prostego w założeniach gatunku. **Yomi** to nowość. Gra pojawiła się na rynku na początku tego roku i już zdążyła zyskać ogromną popularność. Co stanowi o jej sukcesie? Czy to tylko chwilowa eksplozja zainteresowania planszówkowiczów, czy rzeczywiście początek roku przyniósł nam niekwestionowany przebój?

Elementy gry

Pudełko z grą nie jest zbyt duże. Biorąc pod uwagę, że cena zestawu przekracza trzysta złotych, można nawet stwierdzić, że jest szokująco małe. W środku znajdziemy niewielką objętościowo kolorową instrukcję oraz umieszczone w prostej, ale praktycznej plastikowej wyprawce dwie zwinięte maty, cztery plastikowe znaczniki oraz dziesięć pudełeczek, z których każde zawiera osobną talię kart.

Maty do gry to efektowny, ale oczywiście nie wymagany do rozgrywki gadżet. Każdą z nich zdobi inna

ilustracja. Oprócz tego są na nich nadrukowane tory do oznaczania aktualnej energii naszych wojowników. Robi się to przy pomocy wspomnianych plastikowych, „kryształowych” znaczników. W każdym z pudełek znajduje się talia kart reprezentująca jednego z występujących w grze wojowników. Warto tu dodać, że talie te z powodzeniem można także używać do tradycyjnych gier w karty. Prócz ładnych ilustracji oraz wielu oznaczeń i opisów używanych w **Yomi**, karty każdego z wojowników stanowią jednocześnie tradycyjną talię 54 kart (plus dwie karty dodatkowe – jedna opisująca cechy naszego wojownika, druga zawiera skrót zasad).

Jakość elementów nie budzi zastrzeżeń, szata graficzna również. Barwne ilustracje cieszą oko, chyba że ktoś alergicznie reaguje na mangową stylistykę (takie osoby powinny omijać **Yomi** szerokim łukiem).

Rozgrywka

Zasady gry opisano na dwóch stronach. Mimo że reguły są proste, te dwie strony zawierają niestety istną lawinę niedopowiedzeń. Na szczęście kolejne sześć stron instrukcji zawiera FAQ i wyjaśnia znakomitą większość wątpliwości.

Przygotowanie do rozgrywki zajmuje dosłownie chwilę. Każdy z graczy wybiera talię wojownika, kładzie przed sobą reprezentującą go kartę (i ewentualnie kartę ze skrótem zasad), pozostałe zaś karty tasuje i ciągnie na rękę siedem z nich. Na narysowanym na macie torze zaznacza początkowy poziom energii swojego wojownika (jest on różny u poszczególnych postaci, a maksymalnie wynosi 100 punktów).

Reguły **Yomi** oparte są o prostą i wszystkim doskonale znaną grę „papier, nożyce, kamień”. W każdej turze gracze zagrywają z ręki jedną zakrytą kartę. Następnie jednocześnie odwracają swoje karty. Reprezentują one wykonaną przez wojownika akcję,



którą jest atak, blok, unik lub rzut. Mamy tutaj układ zależności analogiczny do wspomnianej tradycyjnej gry: atak pokonuje rzut, rzut pokonuje blok i unik zaś blok i unik pokonuje atak. Jeżeli obaj gracze wybiorą taką samą akcję, wówczas o zwycięstwie w rundzie decyduje szybkość akcji (wyrażona liczbowo na każdej z kart: im mniejsza wartość, tym szybsza akcja).

Taka jest podstawa reguł **Yomi**, ale oczywiście rozgrywka jest nieco bardziej złożona. Jeżeli pomyślnie przeprowadzimy atak, mamy możemy zagrać kolejne karty, konstruując combo. W oparciu o kilka prostych reguł łączymy działanie kolejno zagranych kart, sumując liczbę zadanych rywalowi obrażeń. Podobnie jest po pomyślnie wykonanym rzucie. Wykonanie uniku pozwala nam odpowiedzieć rywalowi pojedynczym ciosem, zaś blok to okazja do zebrania sił (ciągniemy dodatkową kartę na rękę). Pod koniec rundy możemy wzmocnić swoje karty na rękę, odrzucając niektóre z nich i zyskując asy. Te ostatnie w **Yomi** umożliwiają przeprowadzanie wyjątkowo skutecznych i widowiskowych akcji, niezależnie od bohatera, którego wystawiliśmy do walki.



Tak to wygląda w skrócie: kolejne szybkie rundy, w których przeprowadzane są błyskawiczne ciosy, bloki, uniki i rzuty. Złe wyczucie rywala owocuje utratą energii, zaś pojedynek kończy się w chwili, gdy poziom energii jednego z walczących spadnie do zera.

Podstawowe reguły wzbogacają unikalne zdolności poszczególnych wojowników oraz odmienne talie, które wymuszają inny sposób gry każdym z nich. Jeden bohater zadaje dużo niezwykle szybkich, ale niezbyt mocnych ciosów; inny praktycznie nie stosuje uników, za to świetnie radzi sobie z potężnymi rzutami; jeszcze inny wyprowadza wolniejsze, ale niezwykle silne ataki. Dziesięciu różnych wojowników w zestawie sprawia, że można próbować wielu pojedynków w rozmaitych układach. Można także pozwolić sobie na rozegranie niedużego turnieju dla kilku osób, w którym każdy z uczestników wciela się w jedną postać.

Yomi w trzech formach

Warto dodać, że oprócz recenzowanego tutaj pudełkowego wydania **Yomi**, grę można nabyć znacznie taniej w wersji print & play. Jeżeli niestraszne nam dodatkowe koszty wydruku i wycięcia kart z kilkudziesięciu arkuszy, za kompletną grę w pliku pdf zapłacimy na stronie wydawcy 15 dolarów. Zupełnie za darmo można się z grą zapoznać w serwisie fantasystrike.com, gdzie całkiem solidnie i efektownie wykonano **Yomi** w wersji online.

Podsumowanie

Rozgrywka w **Yomi** jest prosta, szybka, losowa i niesamowicie pasjonująca. Jedni przebieg rywalizacji nazwą przypadkowym inni uznają, że aby wygrać, trzeba wykazać się zdolnością „wyczucia rywala”. Jakby nie patrzeć wygrana w pojedynku przynosi ogromną frajdę, zaś porażka chęć błyskawicznego rewanżu. W prostej karciance w niezwykle sposób udało się oddać klimat komputerowych bijatek. Odmienność postaci, dynamika rozgrywki, mordercze comba i pełna emocji wymiana ciosów z nieustannym zerkaniem na poziom energii naszej i rywala. To, co znamy z gier wideo, pocujemy także w **Yomi**.

Jestem tą grą zachwycony. Piszę tę recenzję po rozegraniu przeszło setki pojedynków (nie licząc rozgrywek online, których liczby nawet nie próbuję oszacować) i wciąż mogę powiedzieć, że dopiero poznaję sztukę skutecznej walki niektórymi z wojowników. Nadal mam poczucie, że dopiero poznaję tę niezwykle grę i pełne przekonanie, że często przy różnych okazjach będę do niej wracał. Zasady wciągają, losowość zupełnie nie irytuje, zaś emocje towarzyszące rozgrywce są niesamowite. Do tego, co niezwykle istotne: na etapie projektowania gry zadano sobie sporo trudu, by wszyscy wojownicy nie tylko znacząco się od siebie różnili, ale także byli świetnie zbalansowani. Tu nie ma słabych bohaterów, są jedynie tacy, których sztuki walki nie zdołaliśmy jeszcze dostatecznie opanować. Nie ma również bohaterów wyjątkowo silnych, tylko tacy, których słabych punktów nie zdołaliśmy jeszcze odkryć.



Pozostaje jedynie spróbować odpowiedzieć na niezwykle trudne pytanie: czy warto za lekką, dwuosobową karciankę zapłacić tak dużą kwotę? Cóż, nie będę na siłę usprawiedliwiał ceny **Yomi**, gdyż jest ona wyjątkowo wysoka. Dawno świeżo nabyta gra nie sprawiła mi tyle frajdy, ale nie zmienia to faktu, że można za tę cenę kupić kilka innych, świetnie wydanych planszówek. Biorąc pod uwagę wrażenia z rozgrywki, warto się tym tytułem zainteresować. Nie licząc dodatkowych gadżetów, jakimi są maty, za pomocą jednego zestawu **Yomi** z powodzeniem

można toczyć jednocześnie pięć pojedynków, a więc zapewnić zabawę aż dziesięciu osobom. Jest więc to gra, przy której można rozważyć wspólny, zrzutkowy zakup przez kilka osób. Prowadzona jest także sprzedaż poszczególnych talii osobno w cenie 35zł, co dla wielu osób może okazać się najlepszą opcją (nawet jeśli chcemy zebrać wszystkich lub większość wojowników, stopniowy zakup zawsze jest łatwiejszy od jednorazowego, znacznego wydatku).

Nie mam wątpliwości co do tego, że **Yomi** warto poznać i wypróbować. Co do ewentualnego, niemałego wydatku – myślę, że każdy po rozegraniu kilku pojedynków sam doskonale będzie wiedział, czy ta gra na tyle trafiła w jego gusta, by bez wahania odchudzić portfel. Ostatecznie karciana wymiana ciosów, nawet jeśli jest świetnie zrealizowana, nie wszystkich musi bawić.



Plusy:



Ładne wydanie



Niesamowita grywalność



Ciekawe, łatwe do opanowania reguły



Świetne zbalansowanie i zróżnicowanie wojowników

Minusy:



Pełne, pudełkowe wydanie to bardzo duży wydatek



Zdarzają się niejasności w opisie reguł

Liczba graczy: 2 Wiek: 12+

Czas gry: ok.20 minut

Cena: pełny zestaw pudełkowy 329,95 zł,
pojedyncza talia wojownika 35,00zł

The Spoils Odrodzenie Luridii

Jeżeli nie wiesz, czym jest **The Spoils**, to w 18. numerze **Rebel Timesa** znajdziesz tekst przybliżający ogólne zasady, na których opiera się ta karcianka.



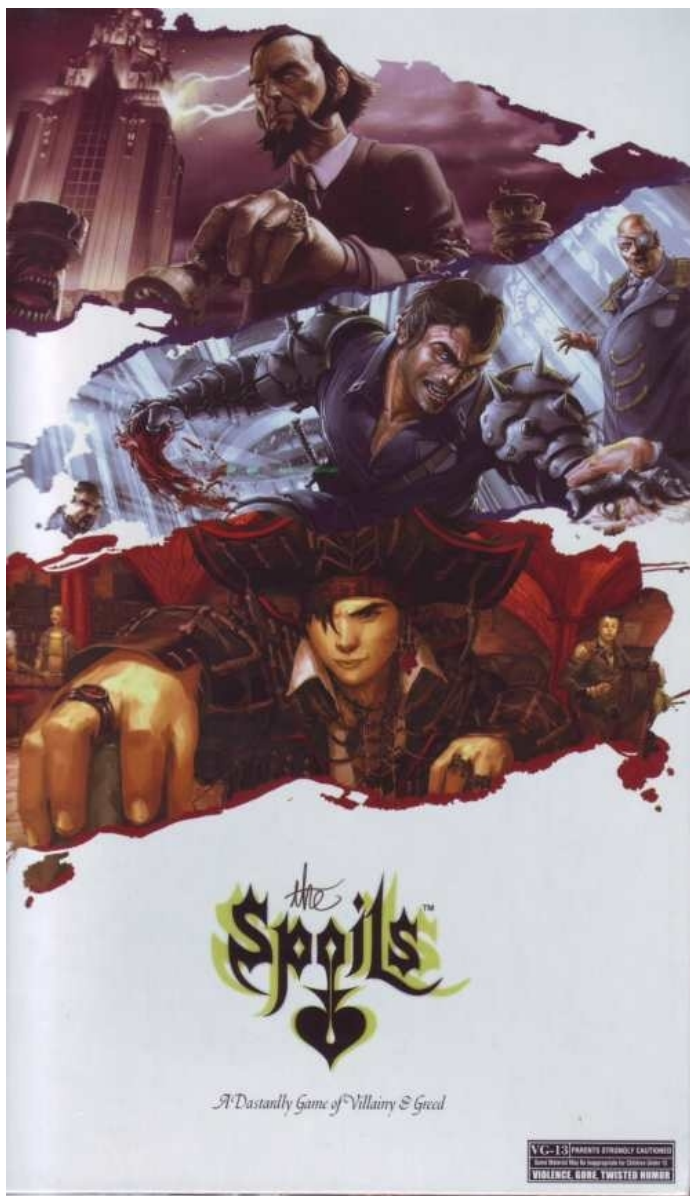
RAFAŁ CHOLEWA

Więści z Luridii

Mijają równe dwa lata, od kiedy zaprezentowałem na łamach niniejszego miesięcznika recenzję karcianki **The Spoils**. Wiele się od tego czasu zmieniło. Jeszcze stosunkowo niedawno los tej gry, mimo jej ponadprzeciętnej grywalności, wisiał na włosku i bardzo niewiele brakło, a odeszłaby w zapomnienie. Przyczyną było widmo bankructwa wydawcy. Kiedy wydawało się, że nie ma już nadziei, znalazł się ktoś, kto dostrzegł potencjał tego tytułu i zdecydował się odkupić do niego prawa – mowa o firmie Arcane Tinman. Ostatnie miesiące to swoisty relaunch **Spoilsów**. Nowy wydawca rozpoczął marketingową ofensywę, która zaowocowała nowym dodatkiem oraz powstaniem ogólnosiwiatowego rankingu i systemu rozgrywek. Akcja dotarła także do Polski – w kilku miastach odbywają się już regularne rozgrywki organizowane przez Tournament Organizatorów (w skrócie TO), namaszczone przez Arcane Tinman. Niżej podpisany ma szczęście być jednym z nich, choć o tym napiszę innym razem.

Siła nowych talii

The Spoils. Dastardly Game of Villainy & Greed jest pierwszym tytułem wypuszczonym przez nowego wydawcę, mającym na celu zapoznanie nas zarówno ze światem Luridii, jak i z samą grą. Zestaw przeznaczony jest dla dwóch graczy dlatego też cena, która początkowo straszy, po podzieleniu na dwa jest do przyjęcia. W środku całkiem sporego, jak na starter, pudła, ozdobionego licznymi grafikami



mi, znajdziemy dwie talie liczące po siedemdziesiąt dwie karty każda. Każda z talii łączy w sobie dwie frakcje (banker+rogue oraz arcanist+warlord). Rozwiązanie to odbieram bardzo pozytywnie, gdyż pozwala nowym graczom poznać wady i zalety niemal każdej frakcji. Piszę niemal, gdyż zestaw nie obejmuje frakcji gearsmithów.

Nie wiem, dlaczego akurat ta strona została pominięta i można się zastanawiać, czy nie dałoby się znaleźć rozwiązania tego problemu, które potraktowałoby wszystkie frakcje jednakowo, gdyż obecny stan prowadzić może do kuriozalnych sytuacji. Pamiętam, jak poznałem kiedyś osobę, która zetknęła się ze **Spoilsami** właśnie dzięki omawianemu produktowi. Jakież było jej zdziwienie, gdy wyskoczyłem nagle z frakcją, o której w zasadzie tylko słyszała.

Ogromną zaletą startera jest dobre wyważenie obydwu talii, dzięki czemu możemy dobrze się bawić we własnym gronie, nie inwestując nawet w dodat-

kowe karty. Jest to miła odmiana od poprzednich starterów, które miały premierę za czasów pierwotnego wydawcy, przy okazji wyjścia dodatku **Seed**. Były one do bólu losowe. O sile **The Spoils: Dastardly Game of Villainy & Greed** stanowi fakt, że oprócz zapewnienia satysfakcji z rozgrywki dwuosobowej, stanowi ona również dobrą bazę do rozwijania swojej talii w przyszłości, gdyż jak na starter znajduje się tu wiele użytecznych kart.

Co więcej?

Dodatkowo w zestawie znajdziemy promocyjny, trzynastokartowy booster pełen rzadkich kart (rare) oraz jedną kartę promo, mającą ogromną wartość kolekcjonerską. Uwzględniając wartość takiego dodatku, cena startera robi się coraz bardziej atrakcyjna.



Oprócz wymienionych powyżej elementów, w zestawie znajdziemy również instrukcję, a także gratkę dla miłośników otoczki fabularnej. Mowa tu o mapie Luridii wraz ze wskazaniem miejsc, w których działa się akcja dwóch dodatków poprzedzających wyjście startera, a także krótką ściągę opisującą świat oraz istoty przynależne do każdej z frakcji. Z jej lektury możemy dowiedzieć się między innymi nieco o pominiętych gearsmithach.

Czy warto?

Przyznam szczerze, że nie jestem entuzjastą karcianek kolekcjonerskich, które zwykle omijam wielkim łukiem. Pamiętam, jak kiedyś znajomy próbował wciągnąć mnie w **Magica** – bez powodzenia. Jednak **Spoilsy** mają to coś, co sprawiło, że chcę się w to bawić mimo trudności (dawniej widmo upadku, a teraz powolne rozwijanie gry). Zalety, jak i wady karcianki wymienilem w 18. numerze **RT**, więc jeżeli chcesz lepiej poznać świat i strony konfliktu – zapra-

szam do lektury. Jeżeli po niej uznasz, że **Spoilsy** są tym, czego brakowało ci na rynku lub może po prostu znudziły ci się karcianki, w które dotychczas grałeś i chciałbyś spróbować czegoś nowego, to warto zainwestować w opisywany starter. Jest bez porównania lepszy od wcześniejszych. Jedynym jego mankamentem, lecz dla fanów bardzo istotnym, jest brak gearsmitha, przez co entuzjaści tej frakcji muszą niestety obejść się smakiem.



Jeżeli już grasz lub dopiero zaczynasz przygodę ze Spoilsami, zarejestruj się na oficjalnym forum na stronie www.thespoils.pl i przyłącz się do wspólnej zabawy.

Plusy:



Zbalansowanie talii



Starter dobry zarówno na początek jak i do rozbudowy talii



Atrakcyjne dodatki



Porządne pudło zdobione klimatycznymi grafikami, z wypraską na dwie talie

Minusy:



Brak gearsmitha!



Starter dla dwóch graczy

Iczba graczy: 2 Wiek: 13+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 79,95 zł,

55 Nowych Kart Do Gry Munchkin!

MUNCHKINTM 3.5

PIĘTNO ŚMIERCITM EDYCJA POLSKA

**NOWOŚĆ
12.2010**



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 zastrzeżone.

Krew i Rdza 2

Bohater dla MG



Krew i Rdza 2 to dodatek do **Neuroshimy**. Suplement opatrzone numerkiem 17 – Wydawnictwo Portal może się zatem pochwalić najbardziej aktywną i najdłużej wspieraną erpegową linią wydawniczą w Polsce. Po-

ziom dodatków do **NS** bywał różny, czasem bywało dobrze, a niekiedy wręcz fatalnie. Na szczęście **Krew i Rdza 2** wypada na tym tle bardzo dobrze, nawet lepiej, niż się spodziewałem.

Podręcznik wydany jest w tradycyjnym dla Portalu formacie: B5, 128 stron, czern i biel. Jest kilka zmian na plus: poprawił się poziom grafik (kapitałna okładka, świetne ilustracje w środku), widać też wyniki pracy redaktora i korekty. Jak zapewne pamiętacie, **Krew i Rdza** była dodatkiem zawierającym przede wszystkim przygody. Część druga nieco się pod tym względem różni od pierwowzoru.

Już na początku autorzy witają nas strzałem z grubej rury: „Neuroshimę 2020”. Mamy okazję dowiedzieć się, jak wyglądał świat niedługo po Apokalipsie. Rozdział dostarcza sporo wiadomości, od opisu pierwszych potężnych ataków, przez późniejsze użycie broni chemicznej i biologicznej, aż po pokazanie dogorywającego świata. Do tego znajdziemy tu szereg pomysłów na jednostrzałowe przygody, opowiadające między innymi o narodzinach Posterunku, powstaniu Hegemonii czy też odbudowywaniu się społeczności Nowego Jorku ze zgliszczy zgotowanej ludzom zagłady.

Kolejny rozdział zatytułowany jest „Tajemnice Miśtrza Gry”. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego – według mnie cały dodatek jest wyłącznie dla oczu MG. „Tajemnice...” zawierają szereg ciekawych pomysłów na zagęszczenie akcji w świecie **NS**: opis kilku tajnych operacji Posterunku (np. program pozyskiwania technologii za wszelką cenę), historię zawieruchy w Appalachach (rebelia, moi drodzy, to nie przelewki) czy też opowieść o narodzinach Proroka w Salt Lake City (budujemy Wieżę Babel, bo tak chciał Pan). Każdy z tych pomysłów opisany jest obszernie, przedstawiając wydarzenia w porządku chronologicznym i podając orientacyjne daty. Dzięki temu, jeśli MG zdecyduje się wykorzystać którykolwiek z tych pomysłów w swojej kampanii, kalendarium może okazać się pomocne. Dodatkowo każdy pomysł zawiera szereg zahaczek, z których można zrobić przygody. Niestety, większość z nich nadaje się co najwyżej na jednostrzałówki, ponieważ stwo-

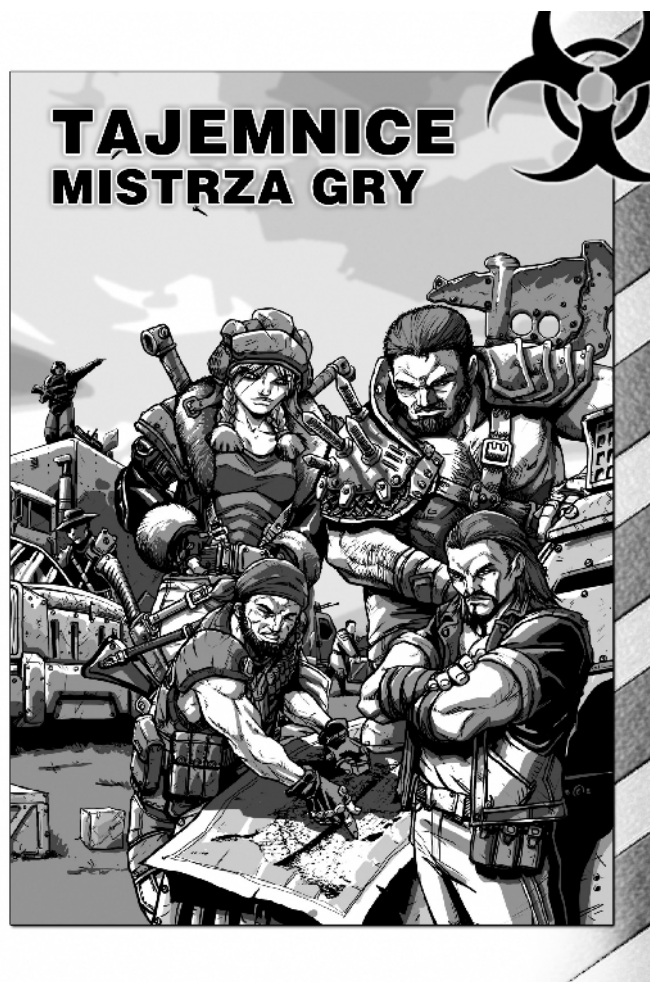
zenie z nich części kampanii wymagać będzie bardzo dużych nakładów pracy.

Jednym z ciekawszych pomysłów tej części dodatku jest „Piętno Neodżungli”. To rozbudowane narzędzie opisujące, w jaki sposób tropiki AD 2050 wpływają na organizmy żywe, jaki sposób je zmieniają oraz co można im (tropikom) zrobić. To bardzo fajny mechanizm, podobny do zasad łapania kolejnych dawek promieniowania i idących za tym konsekwencji – z tą różnicą, że neodżungla aplikuje Florki zamiast remów. Gdy Florków uzbiera się odpowiednio dużo, MG wybiera dla postaci jakąś fajną mutację – lista propozycji jest bardzo obszerna. Mutacje mają to do siebie, że zwykle są przydatne w neodżungli, a komplikującą życie poza nią. Zatem koniec z bezkarnym włóčeniem się po terenach roślinnego piekła.

Ostatni rozdział **KiR2** zawiera przygody. Tym razem dostajemy coś więcej niż szkice pomysłów z pierwszej części **KiR**. Przygód jest tu nieco mniej, niż w poprzednim dodatku, lecz są za to obszerniej spisane. Zamiast rzeźbić w niczym, dostajemy od razu solidną podstawę. Same scenariusze prezentują bardzo zróżnicowany poziom i osadzone są w róż-

norodnych lokalizacjach. Większość pomysłów po niewielkich modyfikacjach powinno zapewne da się dostosować do potrzeb każdego Mistrza Gry. Suplement zamyka krótkie wyjaśnienie MOracza na temat storylinii – warto się z tym zapoznać.

Krew i Rdza 2 jest to dodatek dużo lepszy od swojego pierwowzoru i jeden z lepszych dodatków do **Neuroshimy**. To odpowiednik **Bohatera do kwadratu** napisanego dla Mistrzów Gry – samo mięcho do wykorzystania na sesjach. Jeśli prowadzisz **NS**, to **Krew i Rdza 2** powinna trafić na szczyt twojej listy zakupów – to bardzo dobry materiał na sesje.



Plusy:

- 👍 Bardzo dużo konkretnych pomysłów do wykorzystania na sesjach
- 👍 Dobre uzupełnienie treści podręcznika podstawowego w kwestii wyglądu i przebiegu Apokalipsy
- 👍 Szkice scenariuszy, zróżnicowane i konkretne
- 👍 Wyjaśnienie kwestii storylinii

Minusy:

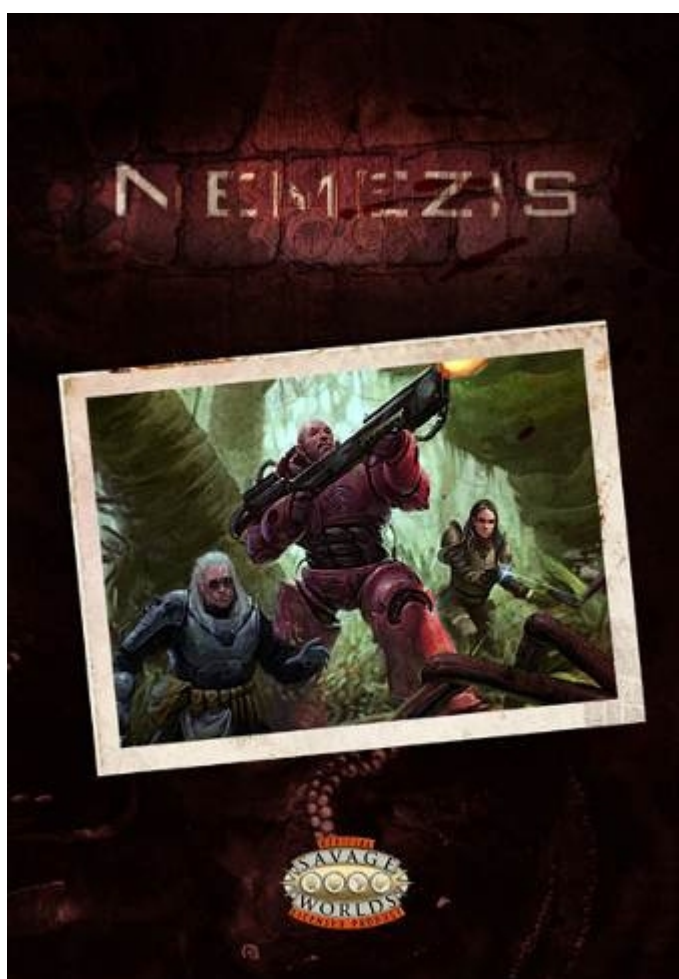
- 👎 Część materiału grywalna jedynie jako „jednostrzałówki”

128 stron, miękka oprawa

Cena: 37,00zł

Nemesis

Doom Trooper po polsku przyrządzony



Jednym ze zjawisk naszego erpegowego rynku (czy raczej – ryneczku) są gry, które obrastają legendą na długo przed wydaniem. Ich historie to pasmo kolejnych przecieków, plotek, szumnych zapowiedzi, że wydanie

jest tuż-tuż, następnie odwoływanych. Niektóre z takich systemów po długich perypetiach opuszczają wrota drukarni i zdobywają rzesze fanów (np. **Wol-sung**), inne giną w odmętach historii (pamięta ktoś **Bakemono?**).

Nemesis to taki właśnie system-legenda, dziecko równie legendarnego – i niesławnego – Megakonkursu. Pomyśl, po kilku latach od pierwszych zająwek, przeobraził się w pełnokrwistą grę ze stajni Wydawnictwa GRAMEL. Dzięki licznym informacjom dostępnym w sieci można było sobie zbudować obraz settingu: mrocznej *space opery*, w której ludzkość zмага się z legionami demonicznych bóstw, przebudzonych gdzieś w otchłaniach kosmosu. Czy produkt końcowy zgodny jest z oczekiwaniami? W zasadzie tak. W zasadzie – gdyż system oferuje więcej niż tylko militarną akcję.

Zacznijmy jednak od mechaniki. W **Nemesis** zawarto jedynie zasady dodatkowe – podręcznik do **Savage Worlds Edycja Polska** będzie więc niezbędny. Nowości mechanicznych jest sporo; daje to nowe możliwości tym graczom, którym przejadły się reguły z podstawki.

W realiach **Nemesis** istnieje zaawansowana technologia, która pozwala na modyfikowanie organizmu człowieka. Ludzkość, rozproszona na niezliczonych planetach, podzieliła się na bardzo odmienne populacje, które czasem nie mogą już krzyżować się ze sobą. W książce nie zamieszczono opisów poszczególnych ras, lecz jedynie same cechy rasowe, działające analogicznie do systemu przewag i zawaad. Patrząc jednak na ilustracje, można stwierdzić, że fizjonomia współczesnego *homo sapiens* pozostała wyglądem dominującym. W materiałach dodatkowych, dostępnych w pdf-ach, zaproponowano kilka ras – będzie to niezła pomoc przy pierwszych sesjach.

Dalej w podręczniku mamy opis przewag i zawaad charakterystycznych dla settingu (szeroki wybór), następnie zaś autorzy przechodzą do uzbrojenia. Śmiercionośne zabawki zostały porządnie zaprojektowane.

owane pod względem mechanicznym. Nie uświadczymy tu dwóch rodzajów uzbrojenia o niemal identycznych statystykach, a różniących się jedynie opisem. W bojach z plugastwami mrocznych bóstw równie ważne są stroje ochronne: do wyboru mamy pancerze taktyczne, maskujące uniformy zabójcy czy pozwalające przeżyć w ekstremalnych warunkach zbroje środowiskowe. Autorzy postanowili także wykorzystać znane ze skądinąd (**Diuna**, **Gasnące Słońce**) tarcze energetyczne – jest to bardzo miodny pomysł. Ze względu na duży pobór energii tarcze nie mogą długo działać z pełną skutecznością, więc należy używać ich rozważnie. Ponadto, nie chronią one przed pociskami kinetycznymi, co wzmacnia rolę broni palnej na polu walki.

Implanty i wszczepy były kiedyś motywami charakterystycznymi dla cyberpunkowej konwencji. W **Nemesis** obecne są wszczepy i nanotechnologia, nie jest to jednak ukłon w stronę hard SF czy modnego ostatnio transhumanizmu (jak w **Eclipse Phase**), lecz po prostu nowe gadżety zwiększające możliwości, przede wszystkim bojowe, bohaterów. Lista modyfikacji jest standardowa, gdyż mają one służyć brawurowej rozgrywce, a nie powalać oryginalnością. W mechanikę wbudowano też reguły zapewniające równowagę: na przykład stary, dobry próg cyborgizacji, którego przekroczenie odbija się na psychice.

Autorzy dorzucili do podręcznika listę ekwipunku hi-tech, psioniczne moce oraz czarną magię. Psionika wykorzystuje zasady zawarte w **SWEP**, łącznie z nie lubianymi przeze mnie punktami mocy. Lista dostępnych efektów została ograniczona, autorzy dodali jednak mnóstwo nowych. Intrygującym pomysłem jest podział psioników na trzy szkoły: koordynatorów psyche, używających mocy do dyscyplinowania i wspomagania walczących żołnierzy, szermierzy potrafiących zwiększać swoje możliwości bojowe oraz psychoglin, którzy szukają śladów dokonanych przestępstw bezpośrednio w ludzkich umysłach. Kolejną modyfikacją jest wprowadzenie „psionicznego echa” tworzącego się w miejscach, gdzie intensywnie korzystano z mocy. Rodzi to ciekawe efekty fabularne (możliwość śledzenia psioników)

oraz jest mechanicznym ograniczeniem dla przepakowanych postaci (ujemne modyfikatory).

Magia, którą posługują się słudzy mrocznych bogów, to element settingu, w którym została świetnie zgrana warstwa mechaniczna i fabularna. Czary mają charakter rytuałów i nie wykorzystują punktów mocy. Ich powodzenie zależy od rzutu kostką, na który mają wpływ działania kultysty odprawiającego rytuał. Dla przykładu, poświęcenie ludzkiego życia czy wykorzystanie spaczony relikwii zwiększa szanse powodzenia, natomiast nadużywanie łaski bóstw może zakończyć się niedobrze. Lista mocy jest krótka, lecz wystarczy, aby szkodzić bohaterom graczy – z założenia czarna magia nie jest używana przez nich, ale przez ich przeciwników.

Dużo miejsca poświęcono również statkom kosmicznym. Zasady dotyczące ich tworzenia i uzbrajania są bardzo rozbudowane (czasem nawet aż za bardzo – trzy rodzaje bomb czy torped). Liczba przykładowych statków jest imponująca, w trakcie sesji w przestrzeni kosmicznej zawsze będziemy mieli pod ręką potrzebne statystyki.

Podsumowując mechanikę: mamy tu do czynienia z eleganckim i rozbudowanym rozwinięciem zasad z podstawki. Sądzę, że jest ona w stanie zapewnić dużo godzin godziwej rozrywki i żadna drużyna ich prędko nie wyeksploatuje. Mechanika wygląda na zrównoważoną, często widać ograniczniki chroniące przed przepakowanymi postaciami. Dużo reguł (np. magia, część psioniki, uzbrojenie, wiele cech, przewag i zalet) jest ładnie powiązanych z całością settingu. Niestety nie można tego powiedzieć o całej mechanice – o tym za chwilę.

Świat **Nemesis** ma jedną, niezaprzeczalną zaletę: rozmach. Już od pierwszych stron podręcznika daje się nam do zrozumienia, że mamy do czynienia z grą monumentalną, heroiczną, z prawdziwym wykopem. Warto jednak zauważyć, że rozdział wprowadzający w realia, został napisany nieudolnym sty-

lem – kiepska to wizytówka. Na szczęście dalej poziom językowy jest lepszy.

Rozległy świat, tysiące skolonizowanych planet to tło idealne dla formuły **Savage Worlds**, opierającej się na kampanii splotów: rozgrywamy kampanię dziejącą się w jednym układzie i ratujemy go (albo nie) przed ciemnymi potęgami; następnie wydawca wypuszcza kolejną kampanię osadzoną w innym systemie gwiazdnym, a my w nią gramy... W ten sposób można bardzo długo bawić się grą. Jakież było moje zdziwienie, gdy w podręczniku odnalazłem normalny, rozbudowany opis świata, ale nie znalazłem za to żadnych kampanii czy przygód. Zaskakujące.

Główną osią settingu jest walka ze sługami ciemnych bóstw. Jest to zarówno plugawa Horda – setki ohydnych potworów, zalewających zamieszkałe światy – jak i kultyści kryjący się wśród ludzkich społeczności. Pomimo powierzchownych podobieństw i dużej ilości makabry, nie mamy tu do czynienia z horrorem a'la Cthulhu. Sługi zła zwalczą się głównie za pomocą fizycznej siły. Widać, że inspiracją **Nemezis** były **Doom Trooper** i **Warzone**. Osobiście mnie to cieszy. Estetyka tych gier, promowana ongiś mocno w **Magii i Mieczu**, przypadła mi bardzo do gustu i od dawna miałem ochotę pograć w takich klimatach. Co więcej, opis nieprzyjaciół i ich sposobów wykorzystania na sesji to najlepsza część podręcznika. Bestie Hordy są oryginalne, groteskowe, a także, dzięki mechanice, da się je bez problemu przenieść do innych settingów **SW**. Szkoda, że większość potworków doczekała się tylko czarno-białych ilustracji. W ogóle dużo pomysłów z tej części podręcznika silnie oddziaływa na wyobraźnię. Mamy tu Piramidę z Czarnego Żelaza, w której przed eonami został uwięziony Mesu, bóg śmierci. Mamy bluźniercze bóstwa: od potężnego Wija, Pożeracza Światów, niszczącego całe planety, po istoty mamiące ludzi i sprowadzające na nich obłęd. Mamy ciekawe kulty, jak np. Heroldów Zagłady, którzy fanatyzm religijny łączą z metodami działania nowoczesnych grup terrorystycznych.

Tutaj mała uwaga: w sieciowych dyskusjach pojawiły się zarzuty, że świat **Nemezis** jest „nielogiczny”. Mniemam, że chodzi o to, iż realia te są niewiarygodne i niezgodne z naszą wiedzą o rzeczywistości. Zarzut ten jest, delikatnie mówiąc, nietrafiony. *Space opera* to konwencja będąca z założenia na bakier z nauką i zdrowym rozsądkiem. Tu chodzi o olśnienie odbiorcy awanturniczą fabułą w egzotycznej scenerii – świat ma być tylko kolorową dekoracją.

Jeżeli chodzi o opis zamieszkałej części kosmosu to, jak można się było domyślić, został on ograniczony do jednego układu gwiazdnego. W układzie Eclipse, bo to o nim mowa, są trzy planety skolonizowane, z których jedna – Cor – ugina się pod atakiem sił Hordy. Każda z planet to inne realia i inna estetyka. Oprócz planety wojny, mamy ogarniętą anarchią, mroźną Ash, czy bogate, neofeudalne Bariz. Sam pomysł opisania trzech odmiennych światów wydaje się sensowny. Dzięki temu w **Nemezis** zawarto mnóstwo motywów charakterystycznych dla *space opery*: jest tu potężna korporacja, lodowe pustkowia, bajeczne miasta unoszące się w powietrzu, terraformery, przestępczy Syndykat wzorowany na yakuzie, rody szlacheckie, pojedynki, elitarne oddziały wojskowe oraz wiele, wiele innych. Nie zawsze są to pomysły wiarygodne, ale z pewnością są widowiskowe – i o to chodzi.

Każda planeta została opisana według schematu: najpierw trochę wiedzy ogólnej, potem opis charakterystycznych organizacji i miejsc, na końcu tajemnice. Te ostatnie to mocny punkt – stanowić mogą znakomitą puentę większych kampanii. Do kilku rzeczy można się jednak przyczepić, często opisy są niepotrzebne lub przegadane: po co dokładnie omawiać aż siedem klanów yakuzy na Ash? To typowe wodolejstwo, klany mało różnią się od siebie. Skondensowane opisy szlacheckich rodów Bariz czy elitarnych formacji Cor wypadły o wiele lepiej. To są szczegóły, zasadniczy problem, jaki mam z **Nemezis**, jest inny. W mojej opinii kontrowersyjnym założeniem jest odejście od stylu innych settingów **SW**.

Marka **Savage Worlds** oznacza zazwyczaj ścisłą specjalizację, wiemy, że kupujemy grę *o czymś*. Przykładowo: **Solomon Kane** to gra o polowaniu na potwory. W każdej przygodzie przeciwnikiem drużyny są potwory. Cała mechanika i opis świata zostały zaprojektowane, tak aby starcie z potworami uczynić jak najbardziej emocjonującym. Postacie graczy mogą realizować dowolne cele, pod warunkiem, że będą polować na potwory. Wiem, nawet co będzie w kolejnym dodatku – będą w nim nowe potwory do upolowania.

Nemesis nie jest grą *o czymś*. Jest to raczej gra *w określonych realiach*. W tych realiach mieści się wiele rzeczy: i nanotechnologia, i arystokracja, i działa plazmowe, i mroczna magia. Podręcznik ma zawierać jak najbardziej szeroki opis świata, uwzględniający wszystkie ważniejsze elementy – niezależnie od tego czy mają one pełnić jakąś funkcję na sesji, czy nie.

Jest to podejście aż do bólu zgodne z opiniami o RPG panującymi w naszym kraju. Gdybym w życiu nie słyszał o Wydawnictwie GRAMEL, podręcznik zaś czytał w angielskim tłumaczeniu, to i tak bym sobie pomyślał: kurcze, to chyba w Polsce musieli napisać. Takie podejście ma swoje plusy i minusy. Zaczniemy od negatywów.

W **Nemesis** wiele elementów nie wspiera się nawzajem. Nie mają one wspólnego celu, który można by realizować na sesjach. Są w podręczniku tylko dlatego, że trzeba opisać fikcyjny świat w całości. Najjaśniejszym przykładem jest niezwykle rozwinięta mechanika statków kosmicznych. Skoro piszemy *space operę*, to takie zasady muszą być, prawda? Problem polega na tym, że w opisie świata nie ma nic, co pozwoliłoby te zasady wykorzystać (znalazłem jedynie wzmianki o przemytnikach Syndykatu), gdyż autorzy skupiają się na pokazaniu tego, co dzieje się na powierzchni planet. Wykorzystanie statków kosmicznych wymaga zupełnie innych zachacek – ogromnych stacji orbitalnych, kryjówek piratów, habitatów w pasie asteroid, misji kurierskich, itp. Aby użyć tych wszystkich pancerników, niszczycieli, lotniskowców, fregat uwzględnionych w

części mechanicznej podstawki, trzeba by opisać układ, w którym wojnę toczą dwa silne państwa. Nie da się nawet powalczyć w przestrzeni kosmicznej z potworami Hordy, potężnymi krakenami próżni, gdyż nigdzie nie ma ich statystyk.

Problem ten jest następstwem braku odpowiedzi na pytanie: czy jest to gra o przygodach w kosmicznej przestrzeni? Jeśli tak, to realia należało skonstruować inaczej. Jeżeli nie, to większość rozpisanych statków kosmicznych można z powodzeniem przenieść do dodatku.

Takich niespójności, acz drobniejszych, jest więcej. Chociażby „Badacz tajemnic”, czyli jedna z propozycji postaci gracza. Badacz to ktoś, kto odkrywa tajemnice starożytnych ras, które uwięziły złych bogów. Niestety, poza Czarną Piramidą, dobrze znaną ludzkości, nie ma w podręczniku nic o tajemnicach czy pozostałościach pradawnych istot rozumnych. Czyli: gracz robi sobie ciekawą postać, a prowadzący nie ma żadnych narzędzi, by wykorzystać jej potencjał.

Nie twierdzę, że gra jest w całości niespójna, bo wiele fragmentów jest przemyślanych. Spodobała mi się szkoła psionicznych szermierzy – mamy tu zarówno dobry opis mechaniczny, jak i społeczne otoczenie dla takich postaci, mianowicie wyższe sfery Bariz. Szermierz ma rację bytu na sesji. Innym świetnym pomysłem jest wykorzystanie terraformerów Ash do walki z jednym z demonicznych bóstw.

Kolejny problem **Nemesis**: rozległe opisy świata muszą być siłą rzeczy ogólnikowe. Mnie często brakło konkretów, a także – *last but not least* – statystyk. Po zamrożonych ziemiach Ash kursują pancerne pociągi. Idea genialna, ale ja chętnie bym się dowiedział, jak ten pociąg wygląda, jak jest uzbrojony itd. Dowiadujemy się, że w strukturze megakorporacji Infinity działa Departament-3, złożony ze świetnie przeszkolonych żołnierzy. Brak statystyk agentów rzuca się w oczy. Znowuż, ród Valari z Bariz dysponuje wyśmienitymi skrytobójcami. Opis aż się prosi o dodanie cyferek lub specjalnej przewagi dostępnej tylko dla Valari.

Z drugiej jednak strony filozofia, która legła u podstaw **Nemesis**, może przapaść do gustu wielu osobom w Polsce. Zastanawiam się, czy odejście od formuły **Savage Worlds** było spowodowane nieświadomymi nawykami autorów, czy też był to celowy zabieg wydawcy. **Nemesis** bowiem spodoba się tym mistrzom gry, do których nie przemówiły inne gry **SW**. Podejście do pisania RPG prezentowane w **Nemesis** ma swoje niezaprzeczalne zalety. Ścisła spe-

cializacja często skutkuje monotonią, gdyż kolejne przygody powtarzają wciąż ten sam schemat. Tutaj gracze mają możliwość wykorzystania bogatego świata – prowadzący może wplątać ich w szlacheckie intrygi na Bariz (konflikt społeczny), rzucić w zamrażnięte ruiny miast Ash (eksploracja), postawić naprzeciw Syndykatu (akcja, kryminał), czy nękać koszmarnymi wizjami i legionami ożywieńców nawiedzającymi Czarną Piramidę (survival horror). Informacji w podręczniku jest dość, by spokojnie tworzyć własne przygody, a ich pewna ogólnikowość daje prowadzącym szansę na wypełnienie luk swoimi pomysłami. Są prowadzący, którzy lubią taki styl, ponieważ szczegółowo określone realia krępują ich kreatywność. Znam też osoby, którym w innych grach **SW** nie podobała się pretekstowa fabuła wielu przygód, sprowadzających się w zasadzie do starcia. **Nemesis** jest pozbawione tych wad, mamy tutaj bogaty świat, który jest w stanie pociągnąć wielowątkową opowieść. Mimo wszystko uważam jednak, że zamieszczenie w podręczniku choćby niewielkiej kampanii splotów byłoby dobrym pomysłem.

Trudno jest mi jednoznacznie ocenić nowego erpega od Wydawnictwa GRAMEL. Trzeba pamiętać, że wady i zalety **Nemesis** są jak dwie strony tej samej monety. Setting z różnokolorowych klocków – tak najlepiej podsumować tę grę. Pod względem opisu świata przypomina ona bardzo **Neuroshimę**. W obu tych grach mamy obszerny świat, składający się z modułów. W obu położono nacisk nie na tematykę rozgrywki, lecz na nowe, nieobecne na naszym rynku realia. Czy **Nemesis** odniesie sukces? Trudno powiedzieć, dużo zależy tu od linii wydawniczej, która powinna być prowadzona jak przy „normalnym” RPG, a nie settingu **Savage Worlds**.



Plusy:

-  Niezłe rozwinięta mechanika, obfitość nowych reguł
-  Nowe na naszym rynku realia, mocno nawiązujące do Warzone i Doom Troopera
-  Opis mrocznych bóstw i ich sług, pomysły bestriariusz
-  Różnorodny, bogaty świat pozwalający na rozgrywkę w różnych konwencjach
-  Świetne ilustracje żołnierzy walczących na Cor, znakomita okładka
-  Indeks rzeczowy

Minusy:

-  Często ogólnikowość w opisach świata
-  Brak ściśle określonej tematyki settingu
-  Brak kampanii splotów
-  Niektóre ilustracje

208 strony, miękka oprawa

Cena: 56,00zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 43, kwiecień 2011

w numerze między innymi:
Munchkin z Karaibów
Merchants & Marauders
Almanach Superbohaterów



Ilustracja z gry Munchkin BOOY! - (C) Steve Jackson Games

