



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 50, listopad 2011

ALIEN FRONTIERS
STEEL WOLVES
DREADFLEET
DUST TACTICS: OPERATION SEELOWE
MARE BALTICUM
RUNE AGE
OLYMPUS
WARHAMMER INVASION: MARCH OF THE DAMNED
IN FLAMES

Ilustracja z gry Alien Frontiers - (C) Clever Mojo Games



REBEL.PL
Centrum gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisławski

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' Zawisławski

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



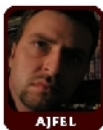
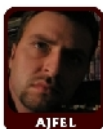
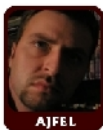
Nadchodzi zima, a wraz z nią coraz krótsze dni i coraz dłuższe noce. To jednak nie wszystko. Wraz z zimą nadchodzi również Mikołaj i Święta, czyli czas prezentów oraz spotkań w rodzinnej atmosferze. Pomijając zaś gadkę rodem z folderów reklamowych, zima to taki okres, w którym jest więcej wolnych dni w szkole i pracy. Jak je wykorzystać? Myślę, że skoro sięgnęliście po nowy numer **Rebel Timesa**, to macie już kilka „branżowych” pomysłów. My zaś postaramy się doradzić wam w ich realizacji.

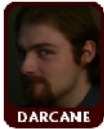
W tym numerze upchnęliśmy sporo dużych gier pokroju **Dreadfleet**, **Rune Age** czy **Steel Wolves**. Pierwsza z nich to prawdziwy cenowy potwór, więc, zanim zdecydujecie się na jej zakup, przeczytajcie co ma o niej do powiedzenia ajfel. Dla miłośników gier fabularnych przygotowaliśmy zaś drugą część **Długiej drogi do Kadath**, w którą tym razem zabierze was ShadEnc oraz dwie recenzje podręczników. To oczywiście nie wszystko, co znajduje się w tym numerze, więc nie zajmuję już Wam czasu – czytajcie dalej.

Mam nadzieję, że lektura sprawi Wam przyjemność. Do zobaczenia za miesiąc!

Nr 50, Listopad 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 8 **Kościana kolonizacja
planety** 
 Alien Frontiers
- 11 **Batalia o Atlantyk** 
 Steel Wolves
- 15 **Morskie bitwy
w świecie
Warhammera** 
 Dreadfleet
- 22 **Strzelanina wśród
hangarów** 
 Dust Tactics:
 Operation SeeLöwe
- 25 **Nieprzewidywalne
łowy** 
 Mare Balticum

- 29 **Zajrzyj do Terrinoth
w przerwie na kawę** 
 Rune Age
- 33 **Cywilizacja
na wyspach greckich** 
 Olympos
- 38 **Maszerują umarlaki,
maszerują...** 
 Warhammer Invasion:
 March of the Damned
- 41 **Lovecraftowski
horror w RPG** 
 Długa droga do Kadath #2
- 46 **Upadli (cyber)bogowie** 
 In Flames
- 49 **Plany na grudzień**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Ogonek, czyli dodatek do Kolejki



Kolejka, gra planszowa o realiach codziennego życia w PRL wydana przez Instytut Pamięci Narodowej, wkrótce doczeka się dodatku. Rozszerzenie nosiło będzie tytuł **Ogonek**, a jego premierę przewidziano na 13 grudnia, to jest w rocznicę wprowadzenia w Polsce stanu wojennego. Dodatek wprowadzi do gry wiele nowych atrakcji: możliwość toczenia rozgrywki w gronie sześciu osób, doniesienia „Trybuny Ludu”, niekiedy w zaskakujący sposób zmieniające sytuację na planszy i kilka innych elementów. Jeszcze przed premierą **Ogonka**, w listopadzie, możemy spodziewać się dodruku podstawowej gry.

Zaktualizowane plany Galakty

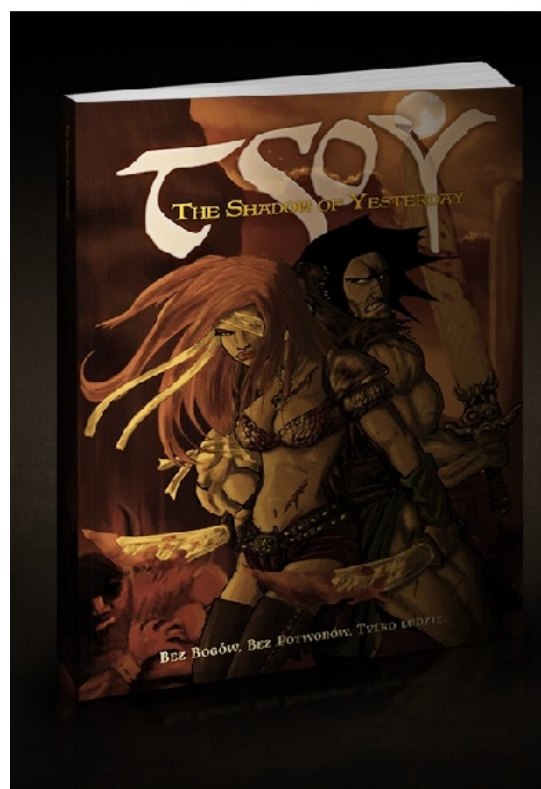
O bogatych planach Galakty na najbliższe miesiące mieliśmy okazję już informować. Kilka orientacyjnych dat premier uległo zmianie, pojawiły się też nowe pozycje. W listopadzie do sprzedaży trafi **Zagłada Atlantydy**, niedługo później **Serce Smoka** oraz polska edycja **Once Upon a Time**. Także przed końcem roku możemy się spodziewać 2. edycji **Gry o Tron** w polskiej wersji językowej.



Natomiast już w styczniu do sprzedaży trafi **Chaos w Starym Świecie** ze zmienioną w stosunku do oryginału grafiką okładki. W tym samym czasie wydany zostanie **Rogaty Szczur** – dodatek do tejże gry. Także w styczniu fani **Horroru w Arkham** będą mieli okazję nabyć **Króla w Żółci** (mały, „karciany” dodatek), a fani gry **Talisman: Magia i Miecz** będą mogli wzbogacić swoją kolekcję o kolejny duży dodatek (**The Dragon**).

TSoY od Kuźni Gier

The Shadow of Yesterday to gra fabularna w konwencji pulp fantasy, której polska edycja już trafiła do sprzedaży. Gra przeniesie uczestników do zniszczonej przez kataklizm krainy magii i miecza, w którym ich decyzje wpłyną na losy świata. **TSoY** bazuje na interesującej mechanice Solar System, z ciekawymi regułami rozstrzygnięcia konfliktów oraz mechaniką Kluczy, za pomocą których gracze określają swoje oczekiwania względem sesji, jednocześnie sami decydując o tym, za co nagradzani będą Punktami Doświadczenia. Już za miesiąc na łamach **Rebel Timesa** przeczytacie znacznie więcej na temat tego projektu. Kuźnia Gier wydała **TSoY** w limitowanym nakładzie zaledwie 250 egzemplarzy (134 strony, miękka oprawa), gra wkrótce dostępna będzie także w formie elektronicznej (za darmo, na licencji Creative Commons) na stronie <http://tsoy.darken.pl>.



Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

Recenzje
 Raporty
 Wywiady
 Felietony

Magazyn o książkach za darmo!

www.literadar.pl



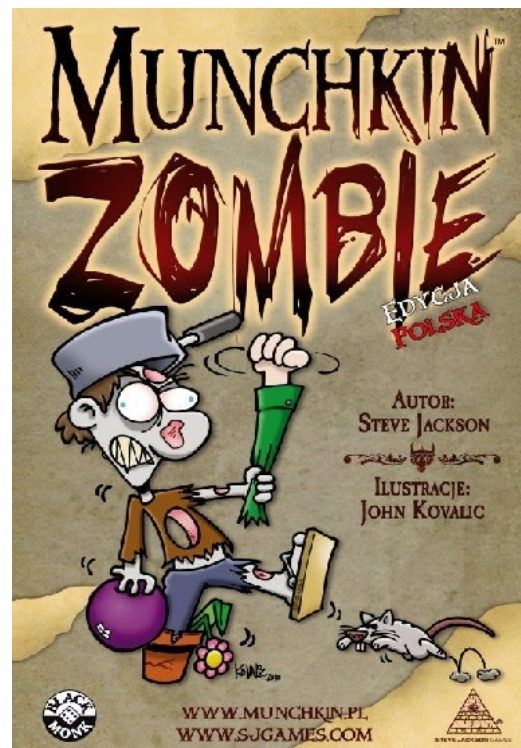
Nexus Ops z logo FFG

Jeszcze w tym roku nakładem Fantasy Flight Games do sprzedaży powinna trafić gra **Nexus Ops**. Jest to reedycja planszowej strategii wydanej w 2005 roku przez Avalon Hill. Gra opowiada o walce o kontrolę nad bezcennymi zasobami na egzotycznej planecie. Rozgrywka toczy się na modularnej, układanej z sześciokątnych płytek planszy, z użyciem plastikowych figurek. W rywalizacji może brać udział od dwóch do czterech osób, a czas pojedynczej partii nie powinien przekroczyć dwóch godzin. Na komponenty nowego wydania składać się będą: instrukcja, 6 kostek, 90 kart, około setki żetonów i znaczników, 17 tekturowych modułów planszy oraz 160 plastikowych figurek.



Przedsprzedaż nowych munchkinów

Ruszyła przedsprzedaż dwóch kolejnych produktów w coraz bogatszej ofercie firmy Black Monk, odpowiedzialnej za polską edycję przebojowej serii kartanych gier **Munchkin**. Pierwszym z nich jest **Munchkin Cthulhu 2: Zew Krasulhu**, czyli 55 kart, które wzbogacą wydany niedawno niezależny zestaw **Munchkin Cthulhu**. Drugi produkt to polska edycja **Munchkin Zombie**, nowego (wydanego w tym roku) niezależnego zestawu, prawdopodobnie najbardziej zwariowanego w całej bogatej serii. Tytuł zdradza w zasadzie wszystko: zamiast wcielać się w wyważających drzwi bohaterów, którzy zabijają potwory, wcielamy się w wyważające drzwi zombie, które zjadają mózgi. Zawierający 165 kart i kostkę zestaw tradycyjnie będzie można łączyć z dowolnymi już posiadanymi. Premiera obydwu zestawów w grudniu.



Powraca Wallenstein

Lista planszowych nowości w ofercie niemieckiej firmy Queen Games jest dość długa, warto jednak zwrócić szczególną uwagę na jedną z nich – nową edycję przeboju Dirka Henna z 2002 roku zatytułowanego **Wallenstein**. Pierwsza wersja gry nie była zbyt popularna w naszym kraju, za to ogromną renomę zyskał bliźniaczy projekt tego samego autora – **Shogun** (recenzja w 4. numerze RT). Obie gry działają na dokładnie tej samej mechanice plansz i kart rozkazów oraz rozstrzygania konfliktów przy pomocy bitewnej wieży. Główna różnica tkwi w arenie zmagania: w **Shogunie** walczyliśmy o dominację nad prowincjami XVI-wiecznej Japonii, natomiast **Wallenstein** przeniesie nas w centrum XVII-wiecznej Europy w czasy wojny trzydziestoletniej. Nowa edycja **Wallenstein** zapowiada się o tyle ciekawie, że od razu w podstawowym zestawie dostaniemy elementy, które w **Shogunie** wprowadził dopiero kosztow-

ny dodatek **Tenno's Court**, a więc trzy dodatkowe pola rozkazów i związane z nimi mechanizm użytkowania przywilejów na drodze dyplomatycznej.



© All rights reserved

Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarta, królowa ciemności. Jej potężne siły i zdolności wojenne. Obłąkani umysł i Wiedza Wojny Ras, która żyła w spokoju, a zło zaczęło się wyłaniać w ukrytych, mrocznych kątach. Szczęśliwie królstwo Waluzji przeniesiemy z ciemnych kątów – grupy nieustraszonych bohaterów, zawsze gotowych walczyć w obronie prostych ludzi. O ich myślnych czynach śpiewane pieśni i opowiadano legendy. Przyszłość Tarta wydawała się świetlana.

Ale wówczas nadeszła Noc. I światło uleciało na zawsze.

Evernight to świat daleki i mroczny, jakiego jeszcze nie było. Podręcznik i reguły do gry w kampanię i opowiadającą historię i tworzącą drużynę bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która utworzy tajemniczą i mroczną historię w zamierzonych przez Ciebie światach, cały system nowych potworów, generatory przygód oraz wskazówki, jak wykorzystać świat Tarta jako scenę dla swojej akcji i kampanii i fantasy, w cieniu poprzedzających gier.

www.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

BRAWUROWO I GRYWALNIE

GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!

Alien Frontiers Kościana kolonizacja planety



Alien Frontiers to nowa gra planszowa firmy **Clever Mojo Games**, w której – podobnie jak w **Troyes** – wykorzystano kości w charakterze głównego elementu mechaniki. W **Troyes** różnokolorowe kostki oznaczały zasoby ludzkie, jakimi dysponowali gracze, w **Alien Frontiers** symbolizują one zaś statki kosmiczne, za pomocą których podejmuje się próbę kolonizacji planety. Oczywiście

jak to w przypadku tego typu gier bywa, fabuła nie jest najważniejszym elementem rozgrywki, chociaż tutaj postarano się, aby była ona choć trochę mniej przypadkowa niż w innych tego rodzaju produkcjach.

Alien Frontiers polega na obstawianiu pól w celu uzyskania określonych profitów. Nie jest to w zasadzie nic nowego, znamy to bowiem z dziesiątek innych *eurogier*. Nowością – tak jak i w przypadku **Troyes** – jest natomiast fakt, że statki kosmiczne, za pomocą których zajmujemy pola, zmieniają co turę swoją wartość, a to znacząco wpływa na wachlarz dostępnych dla graczy możliwości. Statki to sześciścienne kości, którymi co turę wykonuje się rzut, później zaś przyporządkowuje się je do określonych pól. Istotne znaczenie mają więc wyrzucone liczby, ponieważ to one umożliwiają podejmowanie określonych działań. Ten element **Alien Frontiers** rozwiązano dość interesująco, ponieważ nie opiera się on wyłącznie na zasadzie: „im wyższe wyniki, tym lepiej”. Aby obsadzić niektóre pola, należy na przykład wykorzystać trzy kości o takiej samej wartości (*Colony Constructor*) lub uzyskać na maksymalnie czterech wynik osiem lub wyższy (*Alien Artifact*).

Oczywiście pozostawienie możliwości obstawiania pól na łasce ślepego losu byłoby dla tej gry zabójcze, dlatego też autorzy dorzucili kolejny mechanizm w postaci kart Technologii Obcych (*Alien Tech*). Część z nich pozwala manipulować wartościami kości, część umożliwia pozyskanie dodatkowych zasobów lub punktów zwycięstwa, a jeszcze inne zezwalają na manipulację przyporządkowanymi do pól statkami – zarówno własnymi, jak i przeciwników. Karty Technologii Obcych pełnią zatem bardzo ważną funkcję, ponieważ bez ich używania gracze byłiby zdani na całkowitą losowość wynikającą z rzutów kośćmi.

Celem, do którego dąży się podczas rozgrywki w **Alien Frontiers**, jest umieszczenie na planecie jak największej liczby własnych kolonii. Stanowią one główne źródło punktów zwycięstwa i na szczęście wyłącznie na tym ich rola się nie kończy. Planeta została podzielona na osiem pól, a każdemu z nich przypisano kartę zdolności specjalnej. Osoba, która posiada na danym polu największą liczbę kolonii, kontroluje przypisaną do niego kartę. Najogólniej rzecz ujmując, karty te ułatwiają wykonywanie różnych czynności, na przykład obniżają koszt zakupu nowych kolonii (*Bradbury Plateau*) lub pozwalają taniej pozyskiwać nowe statki (*Herbert Valley*). Bardzo istotne jest rozsądne rozmieszczanie dostępnych kolonii, ponieważ ich liczba jest ograniczona, a gdy jeden z graczy dołoży ostatnią ze swoich zasobów, gra automatycznie się kończy i podliczane są punkty zwycięstwa.

Konstruowanie kolonii oraz budowanie statków wymaga oczywiście posiadania odpowiednich surowców. W tej grze symbolizowane są one przez paliwo (*fuel*) oraz rudy metali (*ore*). Jak w każdej grze tego typu, graczom oddano do dyspozycji pola, które pozwalają na pozyskiwanie zasobów oraz jedno, w którym mogą oni dokonać ich zamiany (co ciekawe, tylko paliwa na rudy). W **Alien Frontiers** zarządzanie zasobami nigdy nie stanowi większego

problemu – zazwyczaj gracze są w stanie zebrać potrzebne im surowce w trakcie jeden lub dwóch tur.

Interakcja pomiędzy graczami stoi na niskim poziomie. Polega ona głównie na obstawieniu wszystkich miejsc przypisanych do danego pola, co uniemożliwia innym graczom skorzystanie w danej turze z jego zasady. Bardzo rzadko bywa to jednak strategicznym posunięciem, ponieważ liczba statków jest ograniczona i gracze skupiają się raczej na realizowaniu swojej własnej strategii niż na przeszkadzaniu innym. Na dziewięć pól wyłącznie jedno pozwala na kradzież zasobów innym graczom (*Raiders' Outpost*), również tylko jedna karta Technologii Obcych umożliwia manipulowanie statkami innych graczy (*Plasma Cannon*). Rozgrzywka w **Alien Frontiers** przypomina nieco granie obok siebie, a nie ze sobą – gracze starają się maksymalizować swoje posunięcia, a do interakcji dochodzi głównie wtedy, gdy wchodzi o sobie oni znacząco w drogę.

Co do wspomnianego na początku recenzji silniejszego osadzenia fabuły niż w innych tego typu produkcjach, autorzy postarali się o zbudowanie w miarę spójnego klimatu, który opiera się w tym przypadku na klasycie literatury *science-fiction*. Pola planet zostały nazwane nazwiskami znanych twórców fantastyki popularno-naukowej (np. Asimov, Lem, Herbert czy Bradbury), więc osoby z nią zaznajomione z pewnością dorobią sobie do całej zabawy drugie dno. Dodatkowo sama szata graficzna wpisuje się w klimat klasyki gatunku – pełno w niej skafandrów, rakiet do podróży kosmicznych i orbitalnych statków utrzymanych w stylu retro. Nie-



component samples not shown at scale

stety wszystkie te odwołania będą czytelne jedynie dla pasjonatów, inne osoby podejść do tego tytułu na zasadzie: „kolejnej gry w obstawianie pól, tym razem z wykorzystaniem kości”.

Alien Frontiers to dobra gra, która próbuje wnieść do gatunku *euro* powiew świeżości. Pomimo oparcia całej zabawy na kościach, losowość utrzymana została na rozsądnym poziomie, więc po grę śmiało mogą sięgnąć osoby lubujące się w starannym planowaniu swoich posunięć. Podstawowym problemem w przypadku tego tytułu jest jego dość hermetyczny klimat, w pełni zrozumiały jedynie dla fanów gatunku science-fiction.



Plusy:



Interesujące rozwiązania mechaniczne



Rozsądny poziom losowości



Szata graficzna utrzymana w stylu retro

Minusy:



Niski poziom interakcji



Klimat zrozumiały głównie dla fanów science-fiction

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: 45-60 minut

Cena: 139,95zł

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**

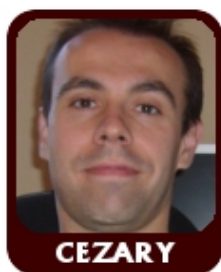
NEUROSHIMA.ORG

Steel Wolves

Batalia o Atlantyk

Jedyną rzeczą, która naprawdę przerażała mnie podczas wojny, było zagrożenie ze strony U-Bootów... Byłem nawet bardziej zaniepokojony o tę bitwę niż o zwycięstwo w wojnie powietrznej zwanej bitwą o Anglię. Ataki U-boatów były najgorszym koszmarem.

Winston Churchill



CEZARY

Największym z epizodów bitwy o Atlantyk, kampanii toczonej przez cały okres drugiej wojny światowej w powietrzu, na wodzie i pod wodą, były zmagania pomiędzy okrętami podwodnymi

mi Kriegsmarine, które poprzez tzw. nieograniczoną wojnę podwodną próbowały załamać potencjał wojenny Brytyjczyków przez zniszczenie ich floty handlowej, a nawodnymi siłami alianckimi, które w początkowym stadium zmagania starały się chronić statki handlowe, by przejść potem do zwycięskiego kontrataku, kiedy to niedoszli myśliwi sami stali się zwierzyną. W trakcie zmagania o Atlantyk śmierć poniosło ponad trzydzieści tysięcy marynarzy ze statków handlowych oraz zatopiono 3500 statków, z czego U-Booty zatopiły 2775. Tych ostatnich z kolei zatonięło 781, a łącznie zginęło na ich pokładach około 28 tysięcy marynarzy.

Brien J. Miller i Stephen Jackson są autorami gry **Steel Wolves: The German Submarine Campaign**

Against Allied Shipping, przeznaczonej dla jednego gracza, a której tematem są wspomniane wyżej zmagania. Gra w dużej części korzysta z mechaniki zapoczątkowanej przez **Silent War** (której istotą były podwodne operacje okrętów alianckich przeciwko marynarce japońskiej), wzbogaconej o chrom i specyfikę działań na atlantyckim (i nie tylko) teatrze działań wojennych. **Steel Wolves** przedstawia pierwszą połowę bitwy o Atlantyk, okres między wrześniem 1939 roku a pierwszymi miesiącami roku 1943. Mamy więc do czynienia w tym okresie z szeregiem historycznych etapów zmagania, począwszy od niemieckiej ofensywy podwodnej, rosnących strat flot handlowych, aż po okres wdrożenia systemu konwojowego oraz skutecznych systemów przeciw-podwodnych, dzięki którym ograniczono aktywność niemieckich U-Bootów.



Pierwszym wrażeniem po otwarciu pudełka jest niewątpliwie szok wywołany ilością komponentów – dwanaście arkuszy z żetonami, mapa, kilka dwustronnych kart pomocy, sporych rozmiarów instrukcja oraz równie pokaźna książeczka ze scenariuszami. Całość solidnie wykonana, przejrzysta i funkcjonalna. Niewątpliwie liczba i jakość komponentów wpływa na niemałą cenę produktu, należy mieć więc to na uwadze przy ewentualnych protestach bezlitośnie opróżnianego własnego (lub żony) portfela. Ponieważ jednak

same komponenty nie grają, przyjrzymy się bliżej mechanice gry oraz wrażeniom z rozgrywki.

Steel Wolves obsadza nas w podwójnej roli: w warstwie strategicznej jesteśmy BdU, czyli *Befehlshaber der U-boote*, czyli głównodowodzącym niemieckiej floty podwodnej. Historycznie rolę tę, do stycznia 1943 roku, pełnił kontradmirał Karl Dönitz, który po

przejęciu po Erichu Raederze roli głównodowodzącego całej Kriegsmarine, zatrzymał tytuł, jednak faktycznie obowiązki pełnił jego szef sztabu, Eberhardt Godt.

Druga z ról – w warstwie taktycznej – to funkcja dowódcy niemieckiego okrętu podwodnego, którego zadaniem jest zatopić jak najwięcej statków handlowych i bezpiecznie powrócić do bazy. Ci z graczy, którzy w rolę tę wcielali się w kolejnych odsłonach komputerowego **Silent Huntera**, odnajdą tu wiele podobieństw.



Opanowanie przepisów gry jest moim zdaniem porównywalne ze skalą trudności występującą podczas szkolenia przyszłych dowódców U-Bootów. To porównanie wcale nie jest przesadzone – samo kilkakrotne przeczytanie instrukcji nie da nam praktycznie żadnej wiedzy o mechanice gry, i to nie dlatego, że jest ona słabo napisana. Wręcz przeciwnie, jest po prostu równie zrozumiała po przeczytaniu, jak czytana na sucho instrukcja działania TDC (Torpedo Data Computer, czyli elektromechaniczny komputer cyfrowy służący do obliczania danych niezbędnych do ataku torpedowego). Stanowi ona jedynie bazę teoretyczną. Praktykę nabędziemy bowiem dopiero w trakcie rozgrywki.

Tutaj z pomocą przychodzi nam książeczka ze scenariuszami. Możemy (a nawet rzekłbym, że jest to

wskazane) więc rozpocząć naszą przygodę ze **Steel Wolves** od pojedynczych patroli pojedynczym okrętem podwodnym, a potem stopniowo zwiększać skalę trudności rozgrywając kolejne mini-kampanie, np. w konkretnym okresie historycznym, albo pojedynczą flotyllą U-Bootów. Na deser zostawiamy sobie całą kampanię, czyli 173 etapy zmagania na morzu, gdzie do dyspozycji mamy całą flotę podwodną i praktycznie nieograniczone możliwości. Osoby znające **Silent War** na pewno szybciej wdrożą się w mechanikę **Steel Wolves**, aczkolwiek zimne i ciemne wody Atlantyku, to nie to samo, co przejrzyste wody Pacyfiku.



Mapa strategiczna przedstawia obszar Atlantyku, Morza Śródziemnego, Morza Północnego, Arktycznego oraz zachodnie wybrzeże Oceanu Indyjskiego, czyli wszystkie obszary, na których U-Booty działały i siły postrach wśród żeglugi handlowej. Poszczególne sektory wyróżnione są współczynnikami „gęstości” ruchu statków i jakości osłony nawodnej czy lotniczej. Oczywiście w zależności od okresu wojny, te współczynniki będą się zmieniać. Naturalną konsekwencją stanie się wtedy przesuwanie ciężaru działań wojennych w te obszary, w których będziemy mieli większe szanse na sukces. Jednak nie przyjdzie nam to łatwo, bo prawdopodobieństwo większego sukcesu idzie najczęściej w parze ze zwiększonym ryzykiem.

Jako BdU jesteśmy odpowiedzialni za przydzielanie okrętów podwodnych do konkretnych obszarów patrolowych, realizujemy rozkazy wyznaczone nam przez dowódcę Kriegsmarine, np. dezorganizację transportów wojsk do Norwegii, ataki na wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych itp. U-Booty, podzielone na szereg typów o określonych parametrach wypornościowych, bojowych, zasięgu itp., mają swoje mocne i słabe strony, musimy więc maksymalnie wykorzystywać te pierwsze, a minimalizować te drugie. Na przykład U-Booty typu VII doskonale nadają się do działań przy wybrzeżach Wielkiej Brytanii, a typ IX do dalekich rajdów na mniej strzeżone linie komunikacyjne na Oceanie Indyjskim czy w rejonie Ameryki Północnej i Łacińskiej. Odpowiadamy także za priorytety remontów uszkodzonych okrętów podwodnych, a także, dzięki naszym koneksjom o Hitlera, wpływamy na przyspieszenie prac nad nowymi typami uzbrojenia czy U-Bootów. Możemy także pozyskać dodatkowe okręty podwodne od rządu Vichy czy Hiszpanii. Najważniejsze, że w przypadku tak hipotetycznych działań poruszamy się cały czas w obrębie możliwych historycznie wydarzeń. Ot, zwykła praca sztabowa.

Kiedy natomiast któryś z naszych łowców napotka konwój bądź statek, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki przenosimy się na pokład U-Boota. Od tego momentu naszym zadaniem staje się zatopienie celu i umknienie ewentualnym prześladowcom, pozostawiając na powierzchni rozpruty kadłub tonącego frachtowca. Pierwszą czynnością jest identyfikacja celu. Losujemy z odpowiedniego kubeczka, tworzącego tzw. *War Mix*, żeton napotkanych bądź to jednostek tworzących konwój, bądź też płynących samotnie okrętów czy statków. Potem wykonujemy obliczenia (losowanie współczynnika TDC) i przydzielamy je do konkretnego celu. Potem rzut kością, zastępujący nam strzał torpedą. Jeśli celem naszego ataku jest konwój, mamy możliwość powtórzenia ataku. Emocje podczas polowania sięgają zenitu – przesuwamy się wzdłuż kolumn konwoju, starając się zająć jak najlepszą pozycję do ataku, dajemy nura w fale podczas ataku eskorty i czekamy w głębinach na eksplozję bomb głębinowych. Polujemy na tłuste

kąski, takie jak pływające bez eskorty lotniskowce brytyjskie. Przemykamy się przez Gibraltar oraz wypływamy z Zatoki Biskajskiej, patrolowanej przez dziesiątki samolotów alianckich. Oczywiście te wszystkie aspekty ukryte są w rzutach kośćmi i sprawdzaniu szeregu tabel, jednak osoby z przeciętną wyobraźnią oraz interesujące się tematem ła-two powinno dać sobie radę z wizualizacją realiów.

Ten ostatni aspekt jest niezwykle ważny, gdyż **Steel Wolves** nie zainteresuje każdego. Na pewno spodoba się fanom **Silent War** oraz komputerowego **Silent Huntera**. Wciągnie graczy lubiących w pojedynkę siedzieć przy planszy długi czas, gdyż rozegranie całej kampanii potrwa niewątpliwie setki godzin. Polubią ją gracze, którym niestraszne żmudne przygotowania do rozgrywki, tworzenie *War Mixa*, setki rzutów kością, sprawdzanie tabel i duża ilość często monotonna zajęć, patrole bez historii, wypełnione wykonywaniem rutynowych czynności czy wypadki naszych U-Bootów, które giną bez wieści w trakcie rejsu do innego sektora i rozpacz ukryta (znow) w losowym czynniku kostkowo-tabelkowym. Dochodzi do tego czynnik moralny, który nie zawsze jest uwzględniany w grach wojennych – kierujemy bowiem działaniami strony niemieckiej – to niemieckie okręty podwodne topią frachtowce, to my staramy się zmienić przebieg drugiej wojny światowej. Może to wywołać u niektórych osób zażenowanie i pomimo faktu, że to tylko gra, należy pamiętać i o tym aspekcie.

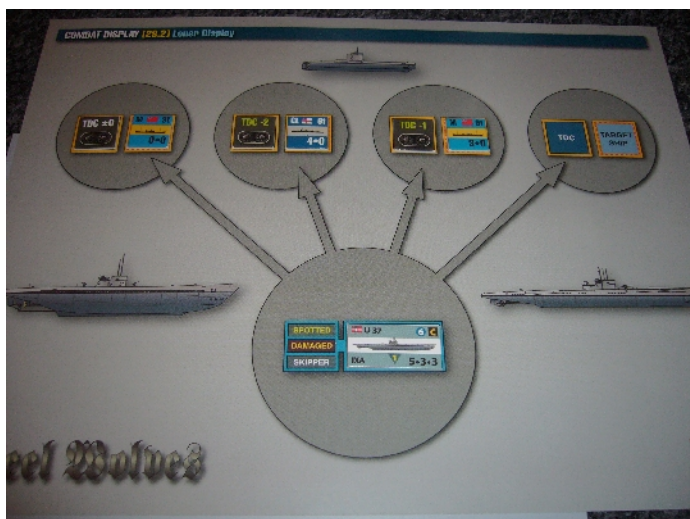


Podsumowując, **Steel Wolves** jest na pewno grą bardzo dobrą, aczkolwiek skierowaną do bardzo specyficznego odbiorcy. Nie każdemu przypadnie ona do gustu. Stanowi bowiem specyficzną niszę w niszy, jaką są gry wojenne w ogólności, gdyż z uwagi na jednoosobową mechanikę, duże skomplikowanie reguł oraz tematykę, zawęży ona dość skutecznie krąg odbiorców. Ci jednak, którzy zdecydują się na jej zakup, nie powinni żałować. Albo niech mnie rekiny zjedzą na obiad.



Pomoce naukowe atlantyckiego wilka morskiego

Konieczne przeczytać „Okręt” Lothara-Günthera Buchheima i obejrzeć ekranizację tejże książki, czyli „Das Boot” Wolfganga Petersena, a w trakcie rozgrywek w **Steel Wolves** włączać ścieżkę dźwiękową z tegoż filmu. Przeczytać część pierwszą książki „Hitler a wojna U-bootów” Blaira Claya oraz wspomnienia niemieckich dowódców U-bootów – seria z kotwiczka z wydawnictwa Finna (np. „Cisi Myśliwi”, „Ali Cremer. U-333”, „Moja droga do Scapa Flow”, „Ostatni U-boot” i inne).



Plusy:



Mocno wyczuwalny klimat zmagañ na Atlantyku



Mechanika działająca bez zarzutu



Nieskończony czas rozgrywki



Niepowtarzalność kolejnych rozgrywek

Minusy:



Raczej dla osób o konkretnych zainteresowaniach



Dość żmudna w obsłudze



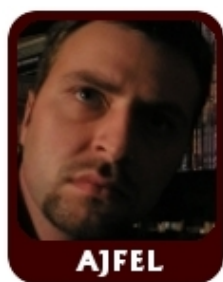
Wymaga regularnego grania by nie wyjść z sprawy

Liczba graczy: 1 Wiek: 12+

Cena: 459,95zł

Dreadfleet

Morskie bitwy w świecie Warhammera



AJFEL

Firma Games Workshop przed laty była ważnym graczem na rynku gier planszowych. W latach osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku ukazało się sporo tytułów z logo GW, zwykle osadzonych w uniwersum **Warhammera Fantasy** lub **Warhammera 40k**. Później wydawnictwo skoncentrowało się na swoich najbardziej dochodowych produktach, czyli systemach bitewnych, odstawiając nieco na bok gry planszowe i figurkowe (*skirmish*).

Wśród dawnych gier figurkowych wydanych przez Games Workshop znalazło się wiele prawdziwych hitów, mających do dzisiaj pokaźne grono

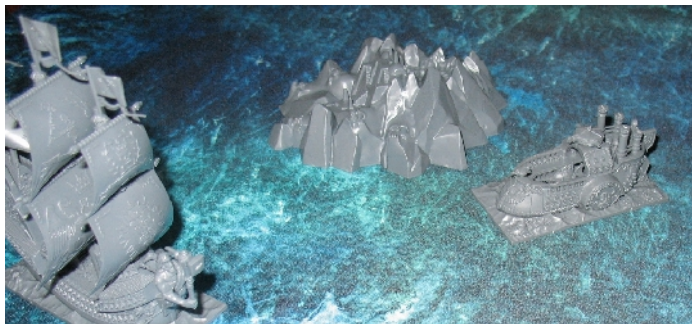
fanów na całym świecie, także w Polsce. Tytuły takie jak **Space Hulk**, **Blood Bowl**, **Necromunda**, **Mordheim**, **Man O'War** czy **Warhammer Quest** regularnie wracają stoły wielu sympatyków rozgrywek efektownymi figurkami, czy to na planszy, czy na makietach.



Dwa lata temu Games Workshop mocnym uderzeniem wróciła do gier planszowych, wydając trzecią edycję gry **Space Hulk**. Wokół gry zrobiło się sporo szumu: legendarny tytuł, rewelacyjna jakość komponentów i limitowany nakład – wszystko to razem sprawiło, że przebrzmiały hit znowu zyskał dużą popularność. Na początku tego roku na rozmaitych internetowych forach zaczęły pojawiać się informacje, że na jesień GW szykuje drugą „kompletną grę w jednym pudełku”, wydaną w podobnej formie jak wspomniany **Space Hulk**, którego nakład szybko się wyczerpał. Wśród plotek i domysłów pojawiały się rozmaite tytuły, najczęściej wymieniane były nowe edycje gier **Man O'War**, **Warhammer Quest** i **Blood Bowl**. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, w lawinie plotek i rzekomych przecieków znalazło się maleńkie ziarenko prawdy. Okazało się bowiem, że Games Workshop szykuje nam zupełnie nową grę opowiadającą o morskich bitwach na niespokojnych wodach świata **Warhammera Fantasy**. Mamy tu oczywiste nawiązanie do pomysłu z 1993 roku, kie-

dy to wydana została gra bitewna **Man O'War** podejmująca w zasadzie tą samą tematykę.

Nowa gra, zatytułowana **Dreadfleet**, opowiada o morskim starciu podzielonych na dwie koalicje piratów, których okręty przyplłynęły z różnych zakątków świata na okryte niesławą wody zwane Cmentarzyskiem Galeonów. Po jednej stronie konfliktu stoi hrabia Noctilus, wspierany przez pirackie okręty skavenów, nieumarłych, duchów i krasnoludów chaosu, po drugiej zaś Jaego Roth, kapitan okrętu „Heldenhammer”, stojący na czele pirackiego sojuszu ludzi, krasnoludów i elfów. Podobnie jak przed dwoma laty **Space Hulk**, tak teraz **Dreadfleet** wydany został w limitowym nakładzie i dość zaporowej cenie, za którą stoi jednak bardzo wysoka jakość wykonania. **Space Hulk** był jednak reedycją sprawdzonego, rewelacyjnego produktu, podczas gry **Dreadfleet** jest czymś nowym. Zobaczmy zatem, jak prezentuje się ta gra, komu dostarczy satysfakcji z rozgrywek, a kto zdecydowanie nie powinien dać się skusić na ten, bądź co bądź niemały wydatek.



Elementy gry

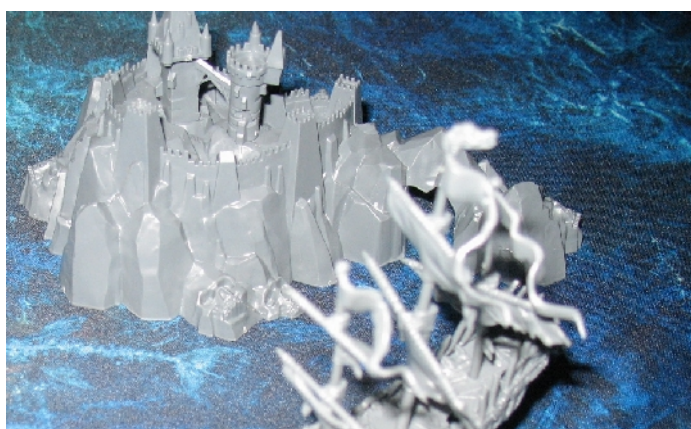
Grę dostajemy w sporym pudle (identycznych rozmiarów jak trzecia edycja **Space Hulka**), solidnym i ładnie zilustrowanym. Wewnątrz znajdziemy książkę z zasadami, matę do gry, garść sześciociennych kostek, grubo ponad setkę kart (w dwóch rozmiarach) oraz zestaw plastikowych ramek, zawierających mnóstwo elementów używanych w grze – wszystkie wykonane niezwykle starannie i efektownie.

Książka z zasadami wydana została na grubym, kredowym papierze, w miękkiej oprawie i pełnym kolorze. Początkowo może przerazić jej objętość, liczy bowiem aż 98 stron (w formacie A4). Nie należy się tym jednak zrażać – kompletne zasady gry zmieszczono na niespełna trzydziestu stronach (z obszernymi przykładami i dużą liczbą ilustracji). Pozostała zawartość podręcznika to galeria modeli, które występują w grze (taki obrazkowy poradnik dla tych, którzy zechcą pomalować swoje figurki), opis scenariuszy, na których bazie toczyć będziemy rozgrywki (jest ich aż dwanaście), jak również materiał źródłowy na temat świata gry, okoliczności zajścia ilustrowanego przez grę konfliktu oraz informacje o występujących w **Dreadfleet** niezwykłych okrętach i ich kapitanach. Same zasady napisane są niezłe, a opanowanie gry i szybkie rozpoczęcie zabawy nie powinno stanowić problemu.



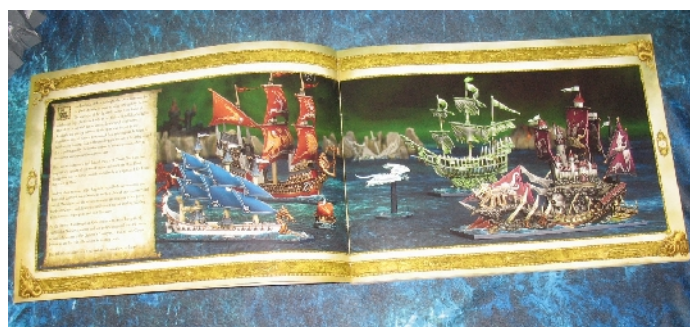
Areną zmagania w **Dreadfleet** jest Cmentarzysko Galeonów, niespokojne wody w uniwersum **Warhammera Fantasy**, pełne na wpół zatopionych wraków i skalistych wysepek. Grze tej bliżej do bitewniaka lub skirmisha niżli do klasycznej planszówki, rywalizacja bowiem toczona jest z użyciem modeli przemieszczanych po stole z użyciem specjalnych miarek. Zamiast planszy mamy dużych rozmiarów matę, na której prócz statków układane są rozmaite elementy scenerii (wspomniane wyspy i wraki). Mata wykonana jest rewelacyjnie: rozłożona na stole tkanina pokryta nadrukiem imitującym morskie fale wygląda niezwykle realistycznie i efektownie.

Występujące w grze karty mają niewiele ilustracji, za to sporo tekstu, więc przynajmniej jeden z graczy powinien znać język angielski. Karty prezentują między innymi charakterystyki jednostek, otrzymywane przez nie obrażenia i losowe zdarzenia, które będą zaskakiwać graczy podczas walki. Opisane są dość jasno, zilustrowane średnio, ogólnie prezentują się nieźle, ale sprawiają wrażenie niezbyt trwałych (już na etapie rozpakowywania talii trzeba uważać, by ich nie uszkodzić!).



Najważniejsze i najliczniejsze elementy zestawu wykonane są z plastiku: mamy tu do złożenia dziesięć modeli okrętów oraz szereg innych komponentów (jednostki pomocnicze, morskie potwory, wyspy i wraki, rozmaite znaczki) oraz praktyczne miarki i koła sterowe, dzięki którym wykonywanie podczas gry manewrów statkami będzie łatwe i precyzyjne. W zasadzie nie ma się nad czym rozwodzić: mamy grę z logo **Games Workshop**, a więc zawarte w niej plastikowe modele są po prostu fantastyczne! Jakość plastiku, spasowanie części i liczba detali – mamy tu jakość, jakiej próżno szukać w grach planszowych. Modele **Dreadfleet** są w moim odczuciu jeszcze okazalsze niż genialne figurki ze **Space Hulka** (którym nie dorównuje żadna znana mi planszówka), chociaż tak naprawdę trudno jest porównywać miniaturowe stateczki z figurkami Kosmicznych Marines w pancerzach Terminatorów. Jest tylko jedno ale: jak już wspominałem, elementy modeli otrzymujemy w

plastikowych ramkach, z których trzeba je wyciąć i samemu poskładać (a najlepiej także pomalować, chociaż to do rozgrywki oczywiście nie jest wymagane). Czekają nas więc całkiem sporo modelarskiej zabawy, która niejako wpisana jest w hobby związane z produktami GW. Niezbędne więc tu będą modelarskie cążki lub nożyk, przyda się także pilniczek. Obędzie się natomiast bez kleju: składane elementy mają bardzo precyzyjne łączniki, wszystko do siebie bardzo dobrze pasuje i trzyma się razem po złożeniu. Dokładnie tak jak było w modelach ze **Space Hulka**, czy zestawach wprowadzających do gier bitewnych GW, jak chociażby **Warhammer: Wyspa Krwi**.



Rozgrywka

Jak już wspominałem, opanowanie reguł nie powinno stanowić problemu, są one proste i bardzo przejrzyste opisane. Pierwsze scenariusze zakładają udział niewielkiej liczby statków, co dodatkowo ułatwia ogarnięcie zasad w praktyce, by bezproblemowo później stoczyć morskie bitwy w pełnej skali, to jest po pięć okrętów na stronę. Skoro już o scenariuszach mowa, są ciekawe i dość zróżnicowane. Zmieniają się warunki zwycięstwa, czas rozgrywki, biorące udział w scenariuszu jednostki oraz rozmieszczenie elementów scenarii. Na charakterystykę okrętów składa się sześć wyrażonych liczbami cech, dzięki którym łatwo oszacować jak bardzo dana jednostka jest szybka, zwrotna, trudna do zniszczenia i skuteczna w niszczeniu innych. Dochodzi do tego charakterystyka kapitana (zdolności przywódcze i sku-

teczność w pojedynkach) oraz zdolności specjalne (jedna okrętu, druga kapitana). Każda z występujących w grze jednostek jest zupełnie niepodobna do pozostałych, każdy ma mocne i słabe strony, chociaż o zrównoważeniu nie ma tu mowy, niektóre okręty są zdecydowanie potężniejsze od innych.



Podczas rozgrywki w **Dreadfleet** znajdziemy w zasadzie wszystko, czego można oczekiwać od gry opowiadającej o morskich bitwach w fantastycznym uniwersum. Wiatr nieustannie się zmienia, będąc dla żaglowców czasami sprzymierzeńcem, innym razem wrogiem. Szalone manewry, salwy burtowe, abordaże, pojedynki kapitanów, morskie potwory, niespodziewane zwroty akcji – wszystko to uwzględniono w prostych, a zarazem grywalnych regułach. Większość wykonywanych w grze akcji wymaga przeprowadzenia testu, a więc wykonania rzutu sześciocennymi kostkami. Zależnie od zaistniałych okoliczności i testowanej cechy szanse powodzenia są duże lub małe, niemniej nie raz kostki sprawią nam lub naszemu rywalowi figla i test teoretycznie skazany na sukces bądź porażkę zakończy się zupełnie niespodziewanym rezultatem.



Dreadfleet bazuje na sprawdzonych mechanizmach. Każdy, kto grał w inne tytuły firmy Games Workshop, dostrzeże tu znajome reguły. Wykonując testy zawsze staramy się na sześciociennej kostce wyrzucić jak najwyższy wynik, zaś rezultaty skrajnie niezależnie od aktualnych modyfikatorów zawsze gwarantują porażkę lub sukces.



Reguły poruszania jednostek i prowadzenia walk uzupełniają karty. Jest ich w grze całkiem sporo i służą różnym celom. Duże karty opisują charakterystyki okrętów oraz specjalne rozkazy, mniejszymi oznacza się odniesione uszkodzenia, rany kapitana oraz rozmaite dodatkowe efekty opisujące sytuację na pokładzie jednostki. Za każdym razem, gdy okręt otrzymuje punkty uszkodzeń, zmuszeni jesteśmy wylosować odpowiednią liczbę kart z talii uszkodzeń. Rezultat odniesionych obrażeń często bywa zaskakujący, to właśnie z wylosowanej karty wynika, która z charakterystyk statku ucierpiała i w jakim stopniu. Wśród kart uszkodzeń są także karty specjalne, które zwiększają emocje podczas rozgrywki w sposób nieopisany: ogień na pokładzie, eksplozja beczek z prochem czy śmierć pierwszego oficera to tylko niektóre z nich.

Każda tura gry wiąże się także z pociągnięciem jednej karty Losu, która oprócz tego, że opisuje zmiany pogody, wprowadza zwykle jakiś dodatkowy efekt (czasem niespodziewane niebezpieczeństwo, innym razem zdarzenie skutkujące pewnym przywilejem

dla określonej jednostki). Karty Obrażeń i Losu sprawiają, że rozgrywka nabiera prawdziwych rumieńców, emocje niekiedy sięgają zenitu, a nieoczekiwane zwroty akcji nie są w tej grze rzadkością. Jedni za to **Dreadfleet** pokochają, inni odstawią na bok, element ten bowiem bezdyskusyjnie zwiększa rolę losowości i sprawia, że mamy tu do czynienia z bitewniakiem ocierającym się o planszową przygodówkę. Obok taktycznego planowania (z trzymaniem kciuków, by pogoda nie przekreśliła naszych zamierzeń) co chwilę zdarza się coś niezwykłego, czego nie można było przewidzieć. Potęguje to emocje, sprawiając jednocześnie, że długofalowe planowanie zwykle na niewiele się zdaje.

Games Workshop w starym, dobrym stylu

Formalnie w rozgrywce może brać udział tylu graczy, ile mamy statków, tak naprawdę jednak jest to mocno naciągane stwierdzenie. Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy, przy większej liczbie każda koalicja musi mieć formalnego przywódcę. Gracze po prostu mogą się podzielić sterowaniem poszczególnymi statkami. W równie naciągany sposób grą dla więcej niż dwóch osób można nazwać **Space Hulka**.

Jest jedna sprawa związana z grą **Dreadfleet**, która być może kogoś ucieszy, dla niektórych nie będzie miała znaczenia, natomiast mnie (i z całą pewnością nie tylko mnie) smuci. Jest to przyszłość produktu. Grę wydano w limitowanym nakładzie. W tej chwili wciąż bez problemu można ją nabyć, później prawdopodobnie podzieli los trzeciej edycji **Space Hulka**, gdzie także wydawca nie przewiduje dodruków. Oznacza to także, że nie należy spodziewać się rozszerzeń gry w formie nowych reguł, scenariuszy tudzież zestawów z dodatkowymi modelami. Ostatni numer magazynu **White Dwarf** niemal w całości poświęcono tej grze, prezentując taktyczne sugestie, ra-

porty z rozgrywki, galerię i modelarskie porady. I na tym prawdopodobnie się skończy. Mamy więc kompletny produkt, który dostarczy rozgrywki na długo, jednak osoby lubiące regularne nabywanie rozszerzeń w tym przypadku będą zawiedzione.



Dreadfleet to produkcja w klimacie starych, największych przebojów z logo GW, ma ich wszystkie mocne i słabe strony. O znakomitym wydaniu napisałem już dosyć, zostaje powiedzieć w kilku słowach o frajdzie płynącej z rozgrywki. A ta jest niesamowita: barwna piracka konwencja w połączeniu z niezwykłym uniwersum **Warhammera**, grywalna mechanika – jednocześnie łatwa do opanowania i zmuszająca do niemałego kombinowania na drodze do zwycięstwa. Do tego dochodzi prawdziwe multum atrakcji zapewnianych przez losowane podczas rozgrywki karty, wszystko to sprawia, że gra potrafi wciągnąć na dobre. Dostrzegam w niej także inne cechy, charakterystyczne także dla dawnych planszowych i wspomnianych na początku skirmishowych hitów GW.

Emocjonujące zwroty akcji sprawiają, że przebieg niektórych rozgrywek wspomina się długo po ich zakończeniu, a spora losowość mechaniki bezdyskusyjnie jest do okiełznania przez doświadczonych

graczy. **Dreadfleet** to gra, w której kostkami turla się bez przerwy, jakby tego było mało, losowane karty także mogą faworyzować jednego z uczestników. Mimo to dobre opanowanie reguł i specyficznej dla poszczególnych jednostek taktyki ma na tyle duże znaczenie, że doświadczony gracz z łatwością pokona tu początkującego i wypaczenie tego przez wyniki na kostkach jest mało prawdopodobne. Nie ma się jednak co oszukiwać: nie jest to tytuł dla tych, którzy irytuje losowość w grach.

W niejednym tekście na łamach **Rebel Timesa** nie kryłem, że w gronie najbardziej cenionych przeze mnie gier ważne miejsce zajmują przebrzmiały już dziś przeboje Games Workshop. **Space Hulk** towa-

rzyszy mi od kilkunastu lat i wciąż się nie znudził, a żaden jak dotąd figurkowy skirmish nie dostarczył mi tyle frajdy co wydana przed laty **Necromunda**. Dużo piszę o obecnych na rynku planszowych *dungeon crawlerach*, ale w tym gatunku **Warhammer Quest** pozostaje dla mnie pozycją wyjątkową, a nieśmiertelny **Blood Bowl** to ogólnie rzecz ujmując gra jedyna w swoim rodzaju i mam nadzieję przy innej okazji nieco więcej na jej temat napisać. Cemu o tym wspominam? Albowiem **Dreadfleet** już po pierwszych rozgrywkach mnie zachwycił, a po kolejnych z pełnym przekonaniem mogę powiedzieć, że dołącza do tego właśnie grona niezwykłych gier, do których powracał będę regularnie, za każdym razem świetnie się bawiąc. Oczywiście nie jest to gra dla każdego, w swojej klasie jednak wypada świetnie.



Plusy:



Rewelacyjne modele i świetna mata



Ciekawa i bardzo grywalna mechanika



Bogaty i zróżnicowany zestaw scenariuszy



Zróżnicowane reguły specjalne jednostek i ich kapitanów

Minusy:



Ogromna ilość rzutów kostkami, tytuł nie dla osób, które irytuje losowość



Zbyt delikatne karty



Wymaga sporo modelarskiej zabawy przed pierwszą rozgrywką



Sztuczny i naciągany wariant rozgrywki dla więcej niż dwóch osób

Liczba graczy: 2 (teoretycznie do 10) Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 339,95 zł

MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI
EDYCJA ROZSZERZONA
220 KART W TYM 50 NOWYCH
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 4
RUMAKI DO PARY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3.5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
POKOŁO TRZYMANIA DRZWI
DRZWI

MUNCHKIN
POKOŁO TRZYMANIA SKARBY
SKARBY

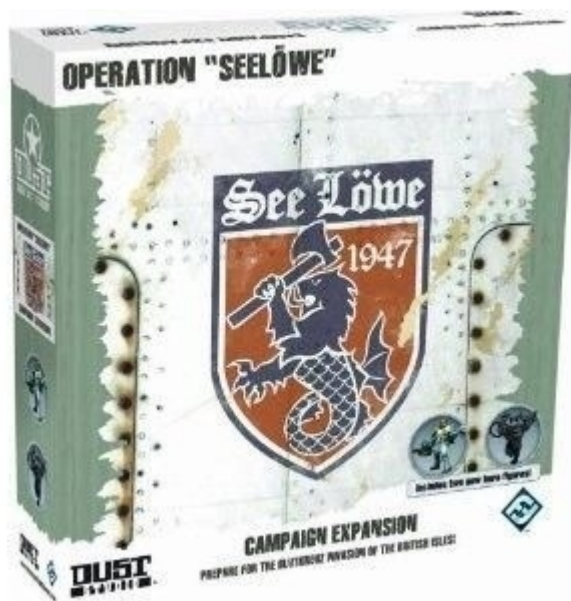
BLACK MONK

WWW.MUNCHKIN.PL

STEVE JACKSON GAMES

Dust Tactics: Operation SeeLöwe

Strzelanina wśród hangarów



Miesiąc temu na łamach **Rebel Timesa** prezentowałem **Operation Cyclone** – pierwszy duży dodatek do taktycznej gry figurkowej **Dust Tactics**. Zgodnie z obietnicą, w tym miesiącu przyszedł czas na omówienie drugiego rozszerzenia tego typu,

zatytułowanego **Operation SeeLöwe**. Trzeba przyznać, że wydawca gry nie próżnuje, a linia dostępnych zestawów z dodatkowymi modelami do gry rośnie w zastraszającym tempie. W chwili, gdy piszę ten tekst, właśnie trafiła do sprzedaży nowa edycja zestawu podstawowego (porównanie jej z pierwszą edycją znajdziecie w 47. numerze **RT**), a lada moment na sklepowych półkach znajdzie się **Operation**

Cerberus – trzecie duże rozszerzenie, któremu przyjrzymy się innym razem.

Duże dodatki do **Dust Tactics** koncentrują się na nowych regułach (część z nich możemy wprowadzić do rozgrywek natychmiast, inne użyjemy dopiero po zakupie dodatkowych modeli), oprócz tego zawierają nowy zestaw scenariuszy oraz elementy scenarii, które w tychże scenariuszach będą użyte. Oprócz tego dostajemy dwóch nowych bohaterów, po jednym na każdą stronę konfliktu.

Pod tym względem **Operation SeeLöwe** prezentuje się niemal identycznie jak **Operation Cyclone**: duże, ale delikatne pudełko z plastikową wypraską wewnątrz, tekturowe elementy planszy, dodatkowe plastikowe skrzynie z amunicją i pułapki przeciwczołgowe oraz figurki bohaterów z odpowiadającymi im kartami. Dochodzi do tego oczywiście instrukcja, w której zawarto opis tytułowej kampanii i składających się na nią ośmiu scenariuszy.

Nad komponentami zestawu nie ma co się rozwodzić, wykonane są podobnie jak w innych produktach serii, solidnie i efektownie. Głównym założeniem dodatku jest przeniesienie walk pomiędzy budynki i do ich wnętrza, co natychmiast zdradzają imitujące pomieszczenia tekturowe moduły planszy w rozmaitych kształtach.

Pierwsze strony instrukcji to pokaźna dawka materiału źródłowego o świecie gry. Sporo się tu dowiemy na temat tajnej ekspedycji Wehrmachtu przeprowadzonej tuż przed wybuchem wojny i niezwykłego odkrycia na Antarktydzie, jak również prowadzonych już podczas wojny w największej tajemnicy badań i ich wpływie na to, jak wyglądają walki obecnie, zimą 1947 roku. Materiał ten przedstawiono w bardzo ciekawy sposób, podając chronologicznie fakty z alternatywnej historii, które ukształtowały niezwykle uniwersum gry. Tekst ten uważam za bardzo mocną stronę dodatku **Operation SeeLöwe**, zestaw podstawowy dostarczał nam trochę informacji o świecie (nieprzesadnie obszernych), zaś w **Opera-**

tion Cyclone tego typu materiału nie było wcale. Oczywiście taki tekst nie ma wpływu na przebieg samej rozgrywki, ale szersza wiedza na temat świata gry sprawia, że gra się przyjemniej. Zwłaszcza że **Dust Tactics** ma fajnie pomyślane, klimatyczne uniwersum i uważam, że warto siadając do gry wiedzieć co nieco na jego temat.



Dalsza część instrukcji to prezentacja nowych reguł. Nie będę omawiał tu wszystkich, kilku elementom warto jednak poświęcić parę słów. Po pierwsze, **Operation SeeLowe** wprowadza system reakcji w turze przeciwnika, a więc mechanizm, na którego brak mocno narzekałem w recenzji podstawowej gry. Niestety, moja radość na widok tego uzupełnienia szybko prysła, okazuje się bowiem że zaproponowane reguły reakcji są beznadziejne, niegrywalne i ogólnie rzecz ujmując nie warto ich stosować. Cóż bowiem z tego, że możemy naszą jednostką przewracać ogniem akcję przeciwnika, jeżeli wiąże się to z

aktywacją jednostki (nic więcej nią w tej turze nie zrobimy), a poza tym jest wielce prawdopodobne (2/3 szansy) że akcja się nie uda i w ogóle nie oddamy strzału. Pomijając wyjątkowe sytuacje (gdy nie mamy już nic do stracenia), nikt rozsądny nie zdecyduje się na zastosowanie tych reguł w rozgrywce, gdyż po prostu nie warto. Ogromna szkoda, że rozwiązano to w tak głupi sposób, gdyż fajny system reakcji w tego typu grze to czynnik bardzo pożądany.

Drugi ważny element wśród nowych reguł to zasady walki w budynkach. W grze występują ich rodzaje budowli: zwykłe budynki, hangary i bunkry, przy czym **Operation SeeLowe** opisuje reguły tylko dla dwóch pierwszych. Powiem szczerze, że oczekiwałem od tego elementu trochę więcej. Zasady zajęły pół strony, sprowadzają się w sumie do ograniczeń dla poszczególnych typów jednostek i rodzajów osłon zapewnianych przez budynek, w którym jednostka się znajduje. Zupełnie nieuzasadnione wydaje się to, że wszelkie, cienkie ściany zwykłych budynków są niezniszczalne nawet dla potężnych dział naszych mechów. Zaproponowane tu reguły sprawiają wrażenie napisanych na szybko, nie wносяc do rozgrywek wiele nowego. I znowu rozczarowanie, gdyż ciekawsze pomysły (przede wszystkim ze zmienną scenerią, niszczonymi ścianami, walącymi się stropami itd.) mogłyby naprawdę znacząco urozmaicić grę. Pozostaje mieć nadzieję, że następny dodatek (**Operation Cerberus**) wniesie w tej sprawie coś nowego, tam bowiem przewidziane są trójwymiarowe elementy scenerii i poruszanie się pomiędzy kondygnacjami.

Kampania **Operation SeeLowe** koncentruje się na wykorzystaniu reguł walki w budynkach i pomiędzy nimi, a ponieważ te reguły pozostawiają sporo do życzenia więc i sama kampania nie zrobiła na mnie takiego wrażenia, jak bardzo udana **Operation Cyclone**. Jeżeli zaś chodzi o pozostałe nowe reguły, tradycyjnie mamy tu opis nowych typów broni i zdolności dostępnych po zakupie kolejnych modeli oraz nowy system wartości punktowych. Ten ostatni

warto natychmiast wprowadzić do rozgrywek (nawet jeśli nie posiadamy będącego przedmiotem tej recenzji dodatku – wszystko jest do pobrania na stronach Fantasy Flight Games), gdyż w stosunku do poprzedniego jest nieporównywalnie lepszy i bardziej zbalansowany. Nowa, poprawiona edycja gry od razu używa tego systemu, więc w tym przypadku **Operation SeeLöwe** nic nie wnosi do tematu.



Nie najlepsze wrażenie ratują całkiem fajni bohaterowie, stanowiący przykład efektów najnowszych badań i osiągnięć inżynierii genetycznej po obu stronach konfliktu. Walczący po stronie Osi Markus to szalony eksperyment niemieckich naukowców: silna, zmutowana mała, która wprawdzie nie dysponuje bronią dystansową, ale w bezpośredniej konfrontacji potrafi poważnie uszkodzić nawet najciężiej opancerzony sprzęt, a wyeliminowanie tego bohatera jest wyjątkowo trudne (aż 6 punktów żywotności). Bohater Aliantów to model „OZZ 117”, mobilny i zabójczy na krótkim dystansie, bardziej uniwersalny od Markusa, stanowi także ciekawy wariant wzmocnienia niektórych oddziałów.

Operation SeeLöwe to dodatek mocno rozczarowujący. To, co powinno być jego najmocniejszą stroną (system reakcji i reguły walk w budynkach) rozwiązano bardzo słabo lub co najwyżej przeciętnie. Również kampania nie wnosi zbyt wiele nowego. To, co

w tym dodatku najlepsze – materiał źródłowy oraz nowy system punktacji – dostępne jest za darmo na stronie wydawcy. Ewentualny zakup tego rozszerzenia wzbogaci naszą kolekcję o dwóch całkiem nowych bohaterów. Wydatek ponad stu złotych głównie z uwagi na dwie figurki wydaje się jednak nie najszcześniejszym pomysłem. Z tego względu produkt ten polecam wyłącznie najwierniejszym fanom serii.



Plusy:

- Ciekawy i dość obszerny materiał rozszerzający informacje o uniwersum Dust Tactics
- Ciekawi bohaterowie

Minusy:

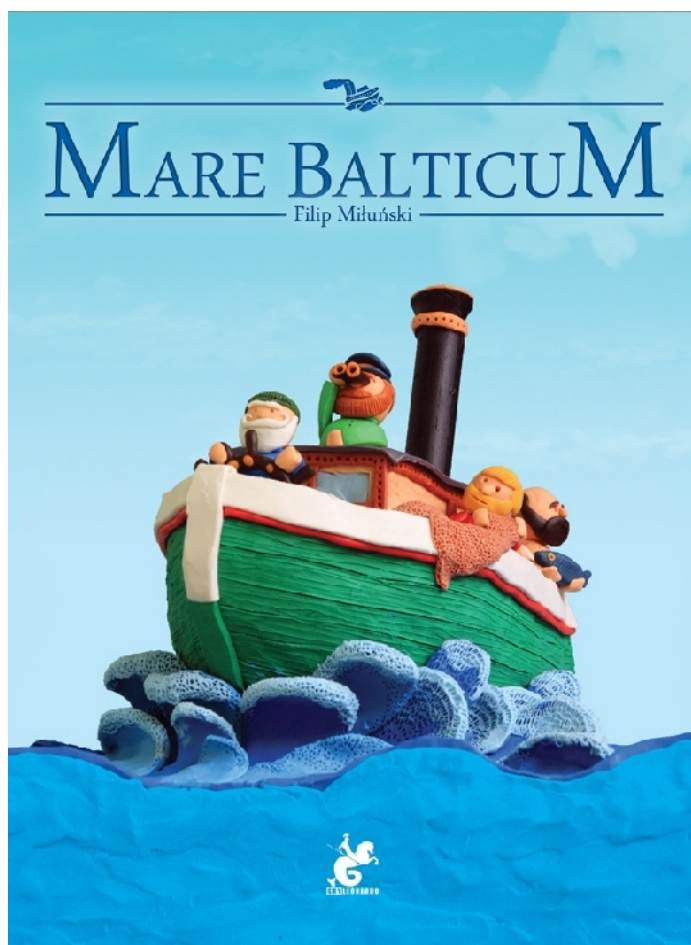
- Słabo zrealizowany system reakcji
- Rozczarowujące reguły walki w budynkach

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: 60+ minut

Cena: 109,95 zł

Mare Balticum

Nieprzewidywalne łowy



Filip Miłtuński to znakomity autor gier planszowych (jeden z trójki moich ulubionych, polskich twórców gier). Jego poczynania śledzę od samego debiutu – gry **Mali Powstańcy**, która okazała się być niemałym hitem. Później przyszła pora na równie

wybijający się tytuł **Na Grunwald!**, potem na **Magnum Sal**, dobrą grę o mechanice *worker placement* zaprojektowaną do spółki z Marcinem Krupińskim, a także na świetny dodatek do debiutanckiego tytułu – rozszerzenie **Mali Powstańcy: Liberator**.



Po moich wysokich ocenach dla pierwszych dwóch gier Filipa (recenzje w poprzednich numerach **Rebel Timesa**), kolejne produkcje jego autorstwa miałem w zwyczaju kupować w ciemno, bez wcześniejszego sprawdzania choćby najmniejszych zarysów mechaniki. Ani razu się nie naciąłem, do tego będące przedmiotem niniejszej recenzji **Mare Balticum** kusilo prześlicznymi grafikami będącymi odwzorowaniem plastelinowego modelu. Drobne obawy budził rys potencjalnego odbiorcy „Morza Bałtyckiego” (gra skierowana jest do młodszych graczy). Mając jednak na uwadze wcześniejsze dokonania autora, a także dziesiątki dobrych gier dla dzieci, w które bawię się zarówno z dziećmi, jak i z wytrawnymi graczami (sztandarowymi przykładami mogą tu być gry Reinera Knizi: **Pędzące Żółwie**, w które na tę chwilę pisania rozegrałem 90 partii oraz **Polowanie na Robale** – 35 partii), bez wahania sięgnąłem po **Mare Balticum**.

W grze wcielamy się w kapitana floty rybackich kutrów, a naszym celem jest łowienie najcenniejszych skarbów Bałtyku: ryb i bursztynu. Ten, kto zbierze ich najwięcej, a także będzie to robił rozsądnie, wy-

gra grę. Dla mnie to temat – marzenie, doskonale kojarzą mi się spacerzy z rodziną w Ustroniu Morskim i wielkie łajby spoczywające na plaży.

Mare Balticum to jedna z najładniejszych gier w mojej kolekcji. Przepiękne i wytrzymałe pudło (wielkością przypominające to od **Magnum Sal**) opatrzone „plastelinową”, pastelową grafiką. Wewnątrz zaś dalszy ciąg zachwyków. Ta sama stylistyka, wytrzymałe komponenty – ta gra to synonim atrakcyjnej, współczesnej planszówki, w którą tata, mama, babcia i dziadek mogą pograć z małym szkrabem.



Wewnątrz opakowania znajdziemy grubą i doskonale napisaną instrukcję, planszę, 5 małych plansz graczy, 25 drewnianych pionków kutrów w pięciu kolorach, 68 żetonów ryb, 25 żetonów przedsiębiorstw, 8 żetonów popytu, 6 żetonów upływu czasu, żeton gracza rozpoczynającego, a także fajny, płócienny woreczek. Jedynym zgrzytem w kwestii wykonania jest to, iż pola na północnej części planszy głównej są za małe, przez co, gdy kilku graczy położy na nich swe pionki, robi się nieco nieczytelnie, jednak nie jest to ogromna wada. Stosunek ceny do jakości jest jak najbardziej zadowalający. **Mare Balticum** to majstersztyk pod względem wydania, będę przypominał o tym głośno i aż do znudzenia. Niestety pod względem mechaniki gry, jak i radości płynącej z rozgrywki jest już znacznie gorzej.

Na początku zabawy na planszy głównej rozstawić należy w sposób losowy żetony ryb i bursztynu, a także położyć żetony popytu na polach pięciu portów (określają one, jakie ryby i w jakich miejscach będzie mogła rozładowywać flota naszych kutrów). Każdy z graczy otrzymuje swoją prywatną planszę i żetony przedsiębiorstw. Pozostałe żetony ryb wrzuci się do woreczka, podobnie jak żetony upływu czasu. Osoba, która zacznie rozgrywkę, otrzymuje znacznik pierwszego gracza.



Początkowo gracze wystawiają swoje kutry na planszę główną, wykorzystując zasadę łańcucha (czuć pewne podobieństwa z analogiczną regułą z **Magnum Sal**). Na danym polu nie może się nigdy znajdować więcej niż jeden kuter danego gracza, a przesuwając swoje kutry, nigdy nie możemy rozbić ich skupiska (podobnie jak zasada jednego roju w grze **Rój**). Standardowo w swojej turze możemy wykonać do trzech akcji, takich jak: przesunięcie jednego ze swoich kutrów o jedno pole, połów jednej ryby bądź bursztynu lub też rozładunek swoich ryb w odpowiednim porcie (pojemność ładowni naszej floty wynosi 5, gdy ją osiągniemy, należy jak najszybciej wyładować ryby do magazynu, by móc łowić kolejne; oczywiście możemy je rozładować wcześniej).

Po turze gracza uzupełnia się pola, z których ryby zostały całkowicie zebrane. Gdy zostanie wylosowa-

ny znacznik upływu czasu, gra na chwilę zostaje zatrzymana, a gracze muszą na swojej prywatnej planszy przygotować przeliczniki punktowe dla danych gatunków ryb (każdy przyporządkowuje jeden znacznik, gdy wylosowany zostanie kolejny żeton upływu czasu, przyporządkowujemy kolejny i tak dalej – to element mechaniczny bardzo podobny do tego z gry **Kraby**, jednak tam został wykorzystany o wiele sensowniej). Jeśli mamy dużo łososi, to przydzielamy im przelicznik x3; nie mamy żadnych dorszy, a obok naszej floty na planszy głównej nie ma ich prawie wcale – wstawiamy pod ich obrazkiem znacznik x0.



Pływamy sobie po morzu i łowimy rybki. Właściwie zaś nie pływamy, bo szkoda tracić akcje na pływanie, już lepiej jest łowić nieco „słabsze” ryby. To podobny błąd, jak w starym i nie najlepszym polskim tytule **Legenda: Czas Bohaterów**, gdzie niemal całą, długą partię można było rozegrać, chodząc pionkiem z jednego pola na drugie i z powrotem. Oczywiście tutaj nie jest tak tragicznie, ale wyczuwam pewne podobieństwo.

Niemal całe planowanie sprowadza się do modłów, by dobre ryby zostały wylosowane na polach, na których stoi nasza flota – jeśli będzie się to zdarzało często, to większych wyborów w grze nie uświadczymy. Łowimy, rozładowujemy, łowimy, rozładowujemy. Całość dodatkowo psuje losowy warunek

zakończenia gry, a wylosowywane znaczniki upływu czasu skutecznie utrudniają i tak znikome planowanie.

Starsi gracze, z którymi testowałem ten tytuł, w trakcie pierwszych partii byli sfrustrowani losowością i brakiem planowania (nawet jak na grę dla dzieci), dzieci zaś zachwycone były grafiką, grą mniej, **Mare Balticum** podobało się zaś osobom, które w planszówki dotąd nie grały niemal wcale. Warto nadmienić, że gra średnio się skaluje, przy pięciu osobach jest naprawdę kiepsko, najlepiej gra się w trzy osoby.



Dosyć szybko rozwinąłem **Mare Balticum** o dwa mini dodatki, proponowane przez autora dla bardziej doświadczonych graczy. O ile moduł „Zarządzanie popytem” jest całkiem sensowny (aczkolwiek wielkiej rewolucji w zasadach nie wprowadza), to

Rebel Times

dodatek „Kontrakty handlowe”, z którym wiązałem największe nadzieje na nadanie grze bardziej strategicznego tonu, okazał się kiepski. Kontraktów nie opłaca się realizować, gdyż są warte zbyt mało punktów.



Gry Filipa Miłuńskiego będę nadal kupował w ciemno, gdyż uważam, że jedna kiepska czy nijaka gra może się przytrafić każdemu, jednak mam nadzieję, że **Mare Balticum** było jedynym odstępstwem od reguły, do jakiej przyzwyczaiał mnie ten autor. Podczas gier testowych byłem – paradoksalnie – znudzony nieprzewidywalnością tej gry (w złym sensie znaczenia tego słowa). Ten tytuł zatem odradzam, chyba że planujecie powiesić pudełko na ścianie w charakterze plakatu. Szkoda, że tak piękne grafiki zostały zmarnowane na tak przeciętną grę.



Plusy:



Świetnie napisana instrukcja



Dobry stosunek ceny do jakości wydania



Ładne komponenty i przepiękne grafiki

Minusy:



Nijaka rozgrywka



Losowość



Nie najlepsze skalowanie



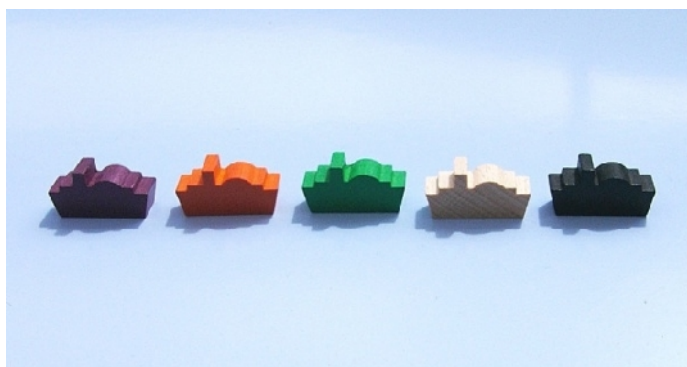
Niska decyzyjność



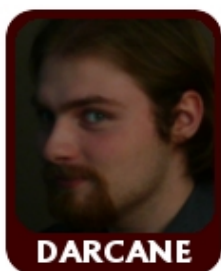
Zbyt małe pola w północnej części plan-szy

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 6+

Czas gry: 30-45 minut Cena: 119,00 zł



Rune Age Zajrzyj do Terrinoth w przerwie na kawę



Kiedy Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie kolejnej gry ze świata Terrinoth (**Runebound**, **DungeonQuest**, **Descent**, **Rune-**

wars), do tego karcianki polegającej na budowaniu talii, jak wielu z was z żywym zainteresowaniem śledziłem pojawiające się o niej materiały. Premiera **Rune Age** miała miejsce w sierpniu tego roku, szykowana jest też polska wersja. Jak nowe dziecko Coreya Konieczki radzi sobie pomiędzy takimi tytułami jak **Dominion** czy **Thunderstone**? Całkiem dobrze, choć mogłoby być lepiej.

Runa Gromu, Era Kamienia...

W **Rune Age** kontrolujemy jedną z czterech dostępnych w grze frakcji i prowadzimy ją do zwycięstwa w jednym z czterech scenariuszy. Do stołu zasiąść może maksymalnie czterech graczy, a dwa scenariusze

umożliwiają nawet jednoosobową rozgrywkę. W trakcie gry naszym zadaniem jest zbudować własną talię kart z unikalnego zestawu dostępnego dla wybranej frakcji oraz z puli kart wspólnych. Talia reprezentuje naszą siłę militarną i ekonomiczną. Karty zdobywamy za złoto, rzadziej wykorzystując potencjał zbrojny bądź wpływ polityczny (*Influence*). Ten ostatni jest niezależny od wylosowanych kart – tworzące go miasta, fortece i zdobyte nagrody ciągle znajdują się na stole. Część z nich możemy przez to stracić na rzecz innego gracza. Głównym celem jest jednak zrealizowanie celu scenariusza, co kończy grę.



Rozgrywka w takiej formie (dobieranie kart do talii w trakcie gry, tzw. *deck-building*) przypomina zasady znane z popularnego ostatnio na konwentach **Thunderstone** (wydanego w Polsce jako **Kamień Gromu**), a także

klasyki gatunku, **Dominiona**. Recenzowanej grze bliżej jest do pierwszego z tych tytułów, jako że w obu przypadkach mamy do czynienia z fantastyczną krainą pełną smoków i pradawnych legend oraz nastawieniem na walkę z wrogiem.

Na tym podobieństwa się nie kończą, bo obie gry cechuje niesamowita oprawa wizualna. Tytuły ze świata Terrinoth znane są z wysokiej jakości grafik, a **Rune Age** nie jest wyjątkiem. Pudełko wita nas barwną i szczegółową ilustracją w charakterystycznym, unikalnym stylu. W podobnej estetyce utrzymane są rysunki na kartach i w instrukcji. I choć nig-

dzie nie znajdziemy wielostronicowego wprowadzenia do świata gry, ta graficzna oryginalność powoduje, że podczas rozgrywki Terrinoth wydaje się tętnić życiem. Szczególną rolę odgrywają w tym kapitalne ilustracje miast, sugerujące wielość kultur zamieszkujących je mieszkańców. Niektóre rysunki to powtórzenia z poprzednich tytułów, ma to jednak charakter smaczku dla fanów i wzmacnia spójność kreowanego uniwersum. Doskonały zabieg i robota na najwyższym poziomie – co zresztą w grach ze stajni FFG raczej nie dziwi.



Prawda w oczy kole

W niewielkim, ale solidnym pudełku z grą znajdziemy 252 karty, 38 żetonów obrażeń, kostkę do losowania strat w walce i bogato ilustrowaną, dobrze napisaną, dwudziestostronicową instrukcję. Wydaje się, że około sto złotych to niewielki wydatek za tak dużą liczbę elementów. W porównaniu z **Kamieniem Gromu**, **Rune Age** wypada jednak słabo. W **Thunderstone** za podobną cenę otrzymujemy pudło z porządnymi przegródkami (tutaj tylko dwie teksturowe podziałki) i aż 550 kart!

Niestety pod względem wykonania gra ma swoje wady. Udałe i klimatyczne ilustracje otoczone są ramkami bądź elementami mechaniki (wartości punktowe, znaczniki, belki z tytułami kart) stojącymi na bardzo różnych poziomach. Odkrycie tego było dla mnie sporym zaskoczeniem, bo takie mankamenty psują ogólny odbiór naprawdę dobrze wydanej gry.



Dla przykładu nie wszystkie karty mają obramowanie. Gdziekolwiek (karty złota i miast) spełnia to swą rolę znakomicie i pozwala podziwiać szczegółowe ilustracje w dużym formacie, ale gdzie indziej (dużo liczniejsze karty jednostek i taktyczne) sprawia, że karta wygląda jak z ostatniej, budżetowej produkcji. Inny przykład: żołnierze mają w rogu karty tarczę z wartością siły bojowej, która ozdobiona jest niewielkimi labrami. Brak obramowania sprawia, że tarcza i wstęgi są ucięte i „wychodzą” poza krawędź kartonika. Podobne błędy (choćby brak symetrii ramek z tekstem) można mnożyć, a **Rune Age** tylko na tym traci.

Innowacje i mechanika

Rune Age nadrabia wady oryginalnymi rozwiązaniami mechanicznymi. Tym, co odróżnia ten tytuł od podobnych gier, są scenariusze. Przed grą uczestnicy wybierają jeden z nich, i to od tego wyboru zależy, jakie karty będą dostępne na stole i co będzie zadaniem grających. Scenariusze diametralnie zmieniają rozgrywkę i założenia taktyczne graczy. *Resurgence of the Dragonlords* stawia na wyścig zbrojeń i jak naj-

szybsze pokonanie wspólnego wroga, zanim on zniszczy nas. *Runewars* to konfrontacja graczy, w której przetrwa (i zwycięży) tylko jedna osoba. *The Cataclysm* jest grą kooperacyjną (z małym zaskoczeniem pod koniec), a *The Monument* to kolejny wyścig, tym razem na trochę innych zasadach.



Każdy ze scenariuszy zawiera dziesięć kart wydarzeń, podzielonych na etapy i tasowanych przed grą, co sprawia, że kolejna gra będzie przebiegała trochę inaczej. Te scenariusze to prawdziwy potencjał gry. Szkoda, że są tylko cztery, bo to dzięki odmiennym trybom rozgrywki gra nie znudzi się szybko. Jeżeli dodatki wprowadzą kolejne równie ciekawe historie, **Rune Age** ma szansę zyskać grono stałych fanów.

Inną nowością są cztery odmienne frakcje (władca nieumarłych, elfi klan, królestwo ludzi i barbarzyńskie plemiona), dające graczom inne narzędzia do osiągnięcia celu. Zwiększa to regrywalność, bo zawsze można spróbować rozegrać scenariusz inną nacją. I znowu, dodanie nowych frakcji odświeży grę i

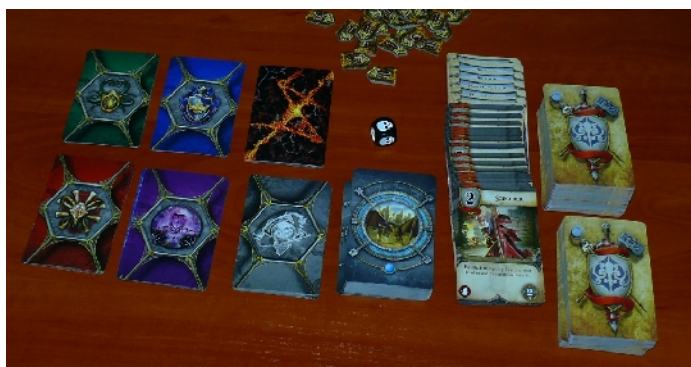
pozwoли uniknąć problemów ze zbalansowaniem, które mogłyby się pojawić przy rozwijaniu obecnych sił.

Skoro mowa o zbalansowaniu, to **Rune Age** zasługuje w tej kategorii na wysoką notę. Co prawda frakcje mają inne drogi do zwycięstwa, ale żaden gracz nie ma przewagi nad innym tylko z powodu wyboru takiej, a nie innej siły. Podobnie jest z poziomem trudności scenariuszy: są bardziej wymagające, niż przejście przez podziemia w **Thunderstone**, ale nawet przy niefarcie i niekorzystnym ułożeniu losowych elementów nie tracimy szans na wygraną.

Gra jak znalazł dla niedzielnych graczy

Niestety, przez niewielką liczbę elementów cierpi złożoność gry. Mało typów kart to brak niezbalansowanych połączeń i efektu śnieżnej kuli, ale gracze nie mają tu szans na rozwinięcie strategicznych skrzydeł. Każda nacja ma jedną słuszną drogę rozwoju w danym scenariuszu i trudno stworzyć coś pomysłowego. Grze brakuje furtek w zasadach, słów kluczowych do tworzenia połączeń i większej puli wspólnych kart.

Ciekawą stroną gry jest dynamika. W porównaniu z innymi „runicznymi” grami, a nawet tytułami ze swojego gatunku, **Rune Age** jest bardzo szybka. Grę w pojedynkę można ukończyć nawet w 20-30 minut, a czteroosobowy scenariusz nie powinien zająć więcej niż godzinę. Podczas gry w trzy albo cztery osoby tempo trochę spada i przyjdzie nam poczekać na swoją kolejkę, ale wzrasta szansa ataku ze strony innego gracza, co przykuwa uwagę do stołu. W efekcie gra jest całkiem przyjemna i angażująca, nie zmusza też do poświęcenia całego popołudnia.



Rune Age posiada prężne wsparcie wydawnictwa i niezbyt skomplikowaną rozgrywkę. W połączeniu z szybkością i dynamiką otrzymujemy produkt, który

jest niemalże idealny dla casuali, graczy nieangażujących się w świat gier planszowych i traktujących je czysto rekreacyjnie. **Kamień Gromu** ze swoim długim czasem rozkładania i rozgrywki nie jest dla nich dobrym wyborem. Tymczasem doświadczonym graczom polecałbym jednak **Thunderstone**, jako grę bardziej złożoną i konsekwentniej wykonaną. Nie oznacza to, że **Rune Age** trzeba z miejsca skreślić. Warto spróbować jak działa i ocenić, czy takie założenia nam pasują. Śledzenie linii wydawniczej to równie dobry pomysł, bo ewentualne dodatki mogą wiele zmienić.



Plusy:

- 👍 Dobry balans poziomu trudności gry
- 👍 Świeże rozwiązania mechaniczne
- 👍 Szybka rozgrywka i możliwość gry jednoosobowej
- 👍 Wysokiej jakości unikalne ilustracje

Minusy:

- 👎 Niewielkie możliwości strategiczne
- 👎 Problemy z dynamiką gry
- 👎 Nierówny poziom oprawy graficznej
- 👎 Za wysoka cena w stosunku do liczby elementów

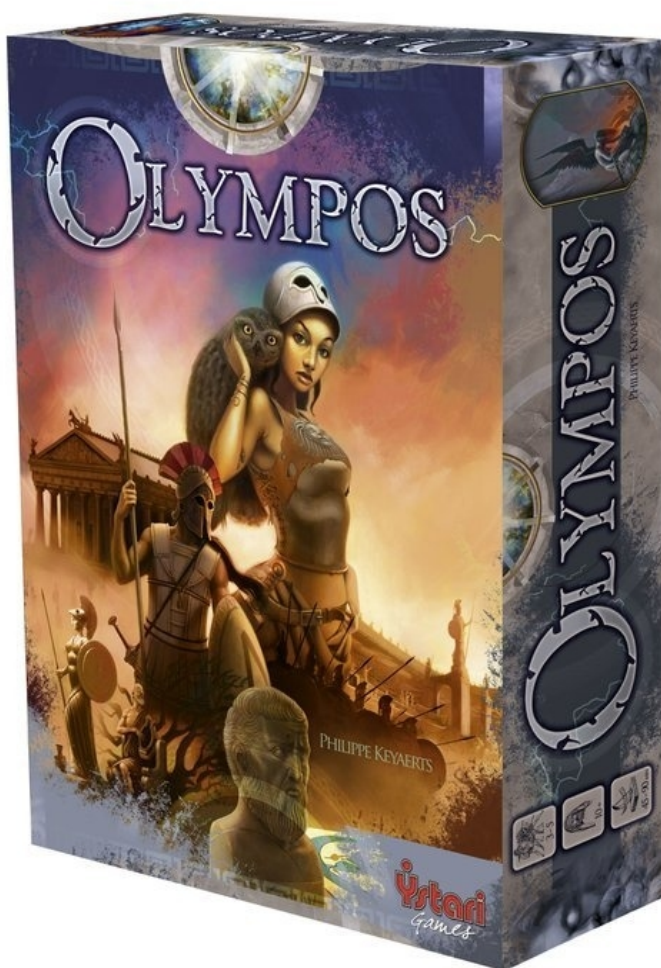
Liczba graczy: 1-4 Wiek: 13+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 99,95 zł



Olympos

Cywilizacja na wyspach greckich



RAFAŁ CHOLEWA

Barwna historia i kultura starożytnej Grecji mają niezwykle, wręcz nieograniczony potencjał. Nic dziwnego, że cały czas są źródłami inspiracji artystów różnorodnych dziedzin, w tym i planszówkowych. Tak jest również w przypadku najnowszego dzieła

Philippe'a Keyaerts, w którym przyjdzie nam poprowadzić jedno z plemion, zamieszkujących tereny Hellady.

Sztampowa tematyka gry nie nastrajała mnie optymistycznie. Plemiona, podbój, kontrola nad zajmowanym obszarem – pachniało to kolejną kalką z innego tytułu tego autora, **Smallworld**. Moja obawa potęgowała świadomość, że ostatnia gra, a w zasadzie dodatek do gry Keyaerts, **Smallworld Underground**, okazał się niczym więcej niż podstawową wersją gry po drobnym liftingu. Mimo to przełamałem się na wieść o wykorzystaniu przez projektanta wciąż nowatorskiego rozwiązania mechanicznego, jakim jest listwa czasu (po wyjaśnieniu odsyłam do ramki).

Wykonanie

Elementy, z których składa się gra, budzą we mnie mieszane uczucia. Z jednej strony wszystko jest barwne, przykuwające wzrok, jednak po głębszym przyjrzeniu się zauważamy, że obszary na planszy w niektórych miejscach zlewają się z sobą, a ich oznaczenia są słabo widoczne, co zwłaszcza przy pierwszych partiach może prowadzić do pomyłek. Do samych kart i żetonów, zarówno drewnianych symbolizujących osadników oraz tekturowych, przedsta-

Listwa czasu – mechanika opierająca się na ograniczonej liczbie akcji, które może wykonać gracz. Limit ten jest z góry ustalony. Gracze w każdym momencie są w stanie kontrolować, w jakim stadium jest rozgrywka. Rozwiązanie to wymaga od uczestników dużej rozważliwości, gdyż ograniczony czas nie pozwala na popełnianie błędów.

wiających surowce, odkrycia oraz cuda przyczepić się nie można. Są wytrzymałe i dobrze spełniają swoją funkcję. Słabo wypada instrukcja. Po pierwszej lekturze w głowie pojawiają się pytania, więc czytamy ją jeszcze raz i znowu nie wszystko wydaje się jasne. Dopiero pierwsza rozgrywka rozwiewa wszystkie wątpliwości. Można by rzec, że instrukcja jest bardziej skomplikowana niż sama gra.



Warto odnotować, że w pudełku znajdziemy całkiem sporo woreczków strunowych, które ułatwią nam przechowywanie licznych żetonów. Konsekwentnie będę chwalił takie podejście – jest to proste, aczkolwiek bardzo praktyczny dodatek. Uśmiech na mojej twarzy wywołało również fakt, że w pudełku znalazłem gumkę recepturkę, którą zabezpieczyłem karty, gdy już zdjąłem z nich folię – tego jeszcze nie było.

Na podbój Grecji

Zasady gry są bardzo proste, a zwycięzca wyłaniany jest za pomocą popularnych punktów zwycięstwa (tutaj przyjmujących postać punktów prestiżu), które otrzymujemy niemal za wszystko (kontrolowane tereny, wynalezione technologie itd.) Wszystko, co możemy zrobić, zamyka się w dwóch akcjach: ekspansji oraz rozwoju (w swojej turze wybieramy jed-

ną z nich). W pierwszej tworzymy nowych osadników, poruszamy się po planszy i walczymy, w drugiej natomiast odkrywamy technologię i budujemy cuda. I jak to zwykle bywa, wygląda to banalnie, a w rzeczywistości jest zupełnie inaczej.



Mechanika, jak wspomniałem, opiera się na listwie czasu. Na początku gry nasze pionki ustawione są na jej początku (listwa biegnie na około planszy), a gra kończy się, gdy każdy z graczy dojdzie do jej końca. Za każdą podjętą akcję płacimy czasem, przesuwając nasz pionek po listwie. Akcje są oczywiście zróżnicowane kosztowo. Przykładowo poruszenie się o jeden obszar lądowy kosztuje nas jeden punkt czasu, natomiast wynalezienie nowej technologii aż siedem. Podejmując działania trzeba dobrze je przemyśleć, gdyż kolejność tur ustalana jest według na-

szej pozycji na listwie czasu (porusza się zawsze ten, kto przebył na niej mniej pól, czyli wydał najmniej czasu), w związku z tym, jeżeli zdecydujemy się wyznaleźć technologię i tym samym skoczmy do przodu na linii czasu, to nasza następna kolejka nie nadejdzie prędko. W tym czasie nasi przeciwnicy mogą spokojnie zająć większą część mapy, a nawet podbić nasze tereny, a my nie będziemy w stanie nic zrobić.



Element rozwiązywania konfliktów metodą siłową bardzo przypomina ten, który znamy ze **Small-world**. Otóż przeciwnik, który decyduje się podbić nasz teren, zawsze dopnie swego, jednak to, ile będzie go to kosztować, zależy od porównania sił bojowych obu stron konfliktu, symbolizowanych przez miecze (zdobywamy je, odkrywając odpowiednie technologie). Jeżeli zarówno obrońca, jak i napastnik dysponują taką samą siłą, to zajęcie pola będzie kosztować tego drugiego dwa punkty czasu, jeżeli atakujący jest silniejszy – jeden punkt, a jeżeli słabszy, to aż trzy punkty czasu. Ponadto, osoba, która traci teren, zyskuje pewną rekompensatę w postaci żetonu klepsydry, która jest niczym innym, jak dodatkowym punktem czasu do wykorzystania w grze.

Decydując się na akcję ekspansji, tworzymy osadników i zajmujemy/podbijamy kolejne obszary. Każdy obszar oddaje nam pod kontrolę jeden z czterech surowców pozwalających nam opracowywać technolo-

gie (zboże, marmur, drewno, złoto). Opracowanie poszczególnych technologii wymaga kontrolowania ich odpowiedniej kombinacji. Te znowu podzielone są na pięć poziomów. Doskonałym rozwiązaniem okazało się wprowadzenie czynnika losowego przy rozstawianiu technologii w ramach danego poziomu. Dzięki temu dane odkrycie w każdej grze wymaga innego zestawu surowców, a co za tym idzie zmusza nas do obrania innej strategii. Technologie zapewniają nam pewne stałe premie w postaci obniżenia kosztu danej akcji, podniesienia siły bojowej, zwiększenia naszego wpływu u bogów czy też dodatkowych punktów prestiżu. Oprócz tego po jej opracowaniu możemy wybrać sobie jeden z dostępnych bonusów (jest ich w zależności od liczby graczy 2-3 na dane odkrycie). Wybrany dodatek nie będzie dostępny dla pozostałych graczy.



Poza opracowaniem technologii w fazie rozwoju możemy wybudować cud. Budowle te powiększają znacznie pulę naszych punktów prestiżu (od ośmiu do dwunastu – dla porównania: za kontrolowanie jednego terenu na koniec gry otrzymujemy jeden punkt), jednak postawienie ich nie jest łatwe. Każdy cud ma koszt symbolizowany przez odpowiednią liczbę „gwiazdek”. Żeby go wybudować, musimy oczywiście kontrolować ich przynajmniej tyle, ile przypisano do interesującego nas cudu. Gwiazdki występują na niektórych terenach na planszy, ale znacznie rzadziej niż pozostałe surowce, zatem mu-

simy takie tereny po prostu zająć. Dodatkowo dostajemy po jednej gwiazdce za każdą technologię opartą w linii, znajdującej się pod cudem (technologie ustawiane są w pięciu rzędach po pięć poziomów, powyżej każdej technologii piątego poziomu znajduje się odpowiedni cud). Zatem cała gra zmierza ku temu, by rozwijać się tak, aby pod koniec gry wybudować jeden z cudów.



Element losowy występuje w grze w postaci kart przeznaczenia oraz bogów. Te pierwsze zawierają indywidualne, niewielkie premie dla gracza, który jest ich posiadaczem. Karty bogów natomiast dają całkiem pokaźną premię graczowi, który ma największy wpływ na bogów (zdobywany za pomocą technologii lub kontroli Olimpu) lub karzą tego, który tego wpływu ma najmniej. Pojedyncze bonusy nie wywracają gry do góry nogami – są dobrze zbalansowane. Jednak lekceważenie woli boskiej w dłuższej perspektywie może mieć opłakane skutki (w pierwszej grze nikt nie rywalizował ze mną o boskie wpływy i pozwoliło mi to odskoczyć od pozostałych graczy). Losowość ogranicza fakt, że pola na listwie czasu, których zajęcie lub przekroczenie pozwala

dobrać kartę (bogów lub przeznaczenia) są jawne – to również powinno być brane pod uwagę przy obmyślaniu strategii.



Wrażenia z rozgrywki

Olympos odebrałem pozytywnie, mimo negatywnego nastawienia wynikającego z kontaktu ze **Small-world Underground**. Gra się przyjemnie, a to najważniejsze. Mamy do wyboru zaledwie dwie akcje, ale oferują one wiele możliwości. Zdecydować się na nową technologię już teraz i zaryzykować duży skok na listwie czasu, czy poczekać jeszcze, by dać się wyminąć innym graczom i dopiero wtedy zadziałać, a może jednak wynaleźć i sprowokować interwencję bogów, gdyż mam w tej chwili najwyższy wpływ u bóstw? Mamy ograniczony czas działania, więc musimy kalkulować, jakie technologie wybrać, jakie surowce będziemy do tego potrzebować oraz zastanawiać się, co wybiorą inni.

Mimo tych zalet **Olympos** nie jest grą idealną. Co więcej, nie brak w niej denerwujących wad. Po pierwsze, dużo zależy od innych graczy. Jeżeli akurat tak wypadnie, że staniemy się celem ataku innych, to ciężko będzie się nam podnieść – dlatego tak ważne jest optymalizowanie strategii i przewidywanie, kto czego będzie potrzebował. Po drugie, nie-

jeden raz dojdzie podczas gry do sytuacji, że któryś z graczy będzie mógł odebrać zwycięstwo liderowi i oddać je w ręce kogoś innego, samemu nie mając szans na sukces (*kingmaking*). Po trzecie, gra wymusza inwestowanie w technologie bojowe – dokładniej mówiąc, pierwszy gracz, który się na to zdecyduje, rozpoczyna prawdziwy wyścig zbrojeń. Różnica w koszcie podboju jest znacząca (jeden punkt czasu, gdy mamy przewagę, trzy, gdy jesteśmy słabsi). Jeżeli ktoś zostanie w tyle w tej dziedzinie, to bez wątpienia stanie się celem ataków pozostałych graczy. Wreszcie, biorąc pod uwagę wszystkie wady i zalety, że cena mogłaby być ciut niższa. Mimo wszystko w **Olympos** warto zagrać.



Plusy:



Znakomicie wykorzystana listwa czasu



Bogowie i karty przeznaczenia



Zmusza do kombinowania



Losowe drzewko technologii

Minusy:



Cena mogłaby być trochę niższa



Gra wymusza inwestowanie w siłę bojową

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 10+

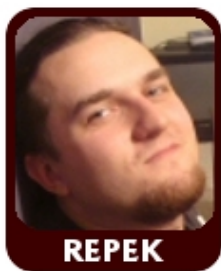
Czas gry: ok.90 minut Cena: 139,95 zł



Warhammer Invasion: March of the Damned

Maszerują umarłaki, maszerują

W tekście posługuję się przeważnie angielskimi nazwami kart. Na rynku dostępna jest również polska edycja dodatku (**Marsz potępionych**), a Galakta bardzo sprawnie wprowadza wszystkie rozszerzenia do **Inwazji**.



REPEK

„Potępieni” są już z nami (czyli graczami w **Inwazję**) od ponad roku. W tym czasie w Polsce rozkręciła się porządnie scena turniejowa, odbyły się pierwsze Mistrzostwa Polski, zakończył sezon ligowy. Gracze z całego kraju mogli porządnie przetestować

przydatność starszych dodatków, powymieniać doświadczeniami i sprawdzić, czy ich zawartość się starzeje, czy wręcz przeciwnie – w połączeniu z nowymi zestawami bitewnymi nabiera siły.

Jak tę próbę czasu zniósł **March of the Damned**?

Neutralni: Ślepy gniew, mocne kości

W skład dodatku wchodzi 55 kart, każda w trzech kopiach, dzięki czemu możemy złożyć dowolną talię. To spora zmiana w stosunku do poprzedniego

dużego rozszerzenia, **Assault on Ulthuan** („Szturm na Ulthuan”), w którym wiele wzorów występowało jeszcze pojedynczo.

Od czasu „Szturmu” Fantasy Flight Games nie wprowadza już nowych podstawowych ras i stolic. Zamiast tego rozwijane są rasy neutralne, z których mogą korzystać gracze stawiający na siły Zniszczenia lub Porządku. I tak jak w „Szturmie” do gry wkroczyły Wysokie i Mroczne Elfy, tak w „Marszu” do boju możemy wystawić Nieumarłych (Undead) i Jaszczuroludzi (Lizardmen).

Z każdą z tych minifrakcji połączonych jest 12 kart, w większości jednostek. I tutaj, mówiąc delikatnie, umarłaki miażdżą gady na całej długości i szerokości każdego *decku*. W samym marszu pojawiają się bardzo grywalne atuty, takie jak mocny Wight Lord (zabija wchodząc do gry i ma dobre statystyki) lub taktyka *Raise Dead* (pozwala zagrać dowolną jednostkę z *discardu*), z której można korzystać w wielu taliach Zniszczenia. Na tym tle Jaszczuroludzie prezentują się żałośnie i jedyną jednostką, którą czasem można spotkać w taliach Porządku są *Skinks of Sotek* (tani, zadający 1 obrażenie przy wejściu do gry).

Słabe jednostki i karty wsparcia to tylko pół problemu Lizardmenów. Największą krzywdę twórcy kartianki uczynili im bowiem zupełnie bezproduktywną zdolnością specjalną. Umiejętność *Savage* pozwala jaszczurom, które otrzymają obrażenia i przetrwają, zadać dodatkowe obrażenia jednostkom przeciwnika w odpowiadającej strefie. Brzmi nieźle? W praktyce wywołuje jedynie pusty śmiech. Zwłaszcza gdy spojrzysz się na Nekromancję truposzy. Jednostki z tą zdolnością, które trafią na stos kart odrzuconych, można zagrywać tak, jakby znajdowały się na ręce. Co prawda pod koniec własnej tury należy włożyć je pod talię, ale w **Inwazji** istnieje sporo kart, którymi można pożądaną jednostkę wysłać z powrotem na *discard*. I tak w koło, nekromanto.

Co gorsza, raz popełniony na etapie projektowania błąd naprawdę trudno jest odkręcić. Od wydania

„Marszu” nie pojawiła się bodajże ani jedna solidna jednostka zimnokrwistych, a nie-do-końca-umarli czasem otrzymują posiłki. W FFG chyba się zorientowano, że Zniszczenie ma za dobrze (są jeszcze świetne skaveny) i dziurę po Jaszczuroludziach łątają obecnie Leśne Elfy. Jednakże rok temu trudno było to jeszcze przewidzieć.



Porządek: Nie dla każdego coś inwazyjnego

Pozostałe karty w miarę po równo obdarowują pozostałe rasy. Jak uczy historia, równo nie zawsze znaczy sprawiedliwie.

Największym rzeźnikiem dodatku należy obwołać *Serpent Slayera*, jednostkę Krasnoludów. Ma on w sobie wszystko, czego można się spodziewać po karcie wartej swojej ceny. Koszt wystawienia jest stosunkowo niski – tylko 4 za 2 „młotki” i 4 punkty wytrzy-

małości. Prawdziwy „power” kryje się w zasadzie specjalnej. W chwili, gdy w danej strefie znajdują się przynajmniej 3 rozwinięcia (*developments*), nasz zabójca zadaje podczas ataku tyle dodatkowych obrażeń, ile mamy w danej strefie rozwinięć. Nagle siła jednostki skacze przynajmniej do pięciu, a że dokładanie rozwinięć w przypadku krasnoludów jest banalnie proste, szybko otrzymujemy mordercę nie do zatrzymania. Do dziś *Troll Slayer* jest stałym składnikiem wielu talii, które nastawiają się na przejęcie kontroli, a następnie szybkie wykończenie rywala.

Jednak najlepszą bodajże jednostką, którą znajdziemy w „Marszu”, są *Rodrik's Raiders*. To wymarzona karta do imperialnej kontroli. Można ją wystawić w pierwszej turze (tylko jedna ikona lojalności!), równocześnie zmieniając dowolną kartę wsparcia rywala w rozwinięcie. Już sama ta zdolność (przy niskim koszcie), pozwalająca błyskawicznie ograniczyć dochody przeciwnika, sprawia, że łupieżcy trafiają również do talii krasnoludzkich. Karta jest świetna i zdecydowanie zbyt potężna.

Na Wysokie Elfy pozwolę sobie spuścić litościwą zasłonę milczenia. Co prawda Najślabsza Frakcja Inwazji Ever doczekała się karty wsparcia, która może pomóc w generowaniu dochodu (*Citadel of Dusk*), ale niewiele to zmienia. Dziś, ponad półtora roku od wkroczenia Wysokich Elfów do gry, wciąż nie da się nimi wygrywać więcej niż jednej partii na trzy. Może najbliższe dodatki coś poprawią... Na razie wydaje się jednak, że Przerośnięte Elfy cierpią na ten sam syndrom, co Jaszczuroludzie – wymyślono dla nich nieefektywną taktykę wygrywania.

Zniszczenie: Nadzieja w mroku

W przypadku Orków od zawsze jest tak, że na dwoje szaman wróżył. W „Marszu” pojawiły się dwie ciekawe karty, które mają wspierać bazową strategię zielonoskórych, czyli szybkie bicie bez litości. *Forest Goblins* to przydatna, tania jednostka, a *Spida Hun-*

tin' to niezła taktyka, która niekiedy mogła przechylić szalę spalenia strefy na korzyść atakującego. Obecnie można ją jednak zastąpić lepszymi atutami.

W czasach premiery „Marszu” Chaos był wciąż na dorobku i czekał na swoją wielką chwilę. Wydaje się, że ten moment wreszcie nadchodzi i że gwiazdy są już prawie w porządku. Choćby z tego powodu warto zerknąć do pudełka z „Potępionymi” i przyjrzeć się karcie *Blood Summoning*. Jej koszt zagrania to 0, ale poza tym wymaga ona spaczenia swoich jednostek w celu obniżenia kosztu kolejnej, wchodzącej do gry. Kiedyś wydawało się, że to nieco zbyt wygórowana cena. Jednak obecnie, gdy Chaos może – dzięki nowemu bohaterowi – atakować również spaczonymi jednostkami (i to z każdej strefy!), przed Niszczycielskimi Potęgami roztaczają się nowe możliwości.

Mroczne Elfy to rasa, która na początku była słaba, by wspaniale rozwinąć swój mroczny potencjał. Jeśli chcesz grać mroczniakami, bez „Marszu” się nie

obędziesz. To tutaj znajdziesz podstawową kartę wsparcia zapewniającą stabilny dochód, czyli *Slave Pen*. Także razem z „Potępionymi” przyплыł *Seasoned Corsair*, stosunkowo tani *unit*, która już na wejściu obniża życie dowolnej jednostki przeciwnika o 2 punkty. Tak, parę kart Mrocznych Elfów się z tym przepięknie *combuje*.

Potępić czy pochwalić?

Karty, które wymieniałem powyżej, to jakieś 20% zawartości pudełka. To one w miarę regularnie pojawiają się na turniejach i są naturalnym wyborem w wielu taliach. Czy to dużo, czy mało? Wydaje się, że – nawet pomijając wpadkę z Lizardmenami – to dość przyzwoity odsetek. Warto też pamiętać, że niektóre wzory – vide *Blood Summoning* – mogą się jeszcze na coś przydać.

TOP3 rysunków

1. Wight Lord – mroczny, ekspresywny, 100% Warhammera w Warhammerze
2. Crypt Ghouls – jak wyżej, ale w skali mikro
3. Loqtza – heros Jaszczuroludzi, trochę na pocieszenie bo karta jest słaba. Ta wielka istota zasługuje jednak na szacunek.



Poza tym, jeżeli po prostu chcesz się niezobowiązująco bawić, np. sprawdzając, czy da się wygrać talią łączącą siły elfów i jaszczurek (sugerowana nazwa: Wysokie Jaszczury), to kto ci zabroni? Najwyżej cię koledzy na turnieju wyśmieją. *Been there, seen that.* □

Plusy:

- 👍 Ciekawa i grywalna mechanika Nekromancji
- 👍 Świetna oprawa graficzna
- 👍 Trzy kopie każdej karty

Minusy:

- 👎 Bezużyteczna rasa Jaszczuroludzi
- 👎 Brak odpowiedzi na fatalną sytuację Wysokich Elfów

Liczba graczy: 2 Wiek: 12+

Czas gry: 15-30 minut Cena: 94,95 zł

Długa droga do Kadath #2

Lovecraftowski horror w RPG



Nadnaturalny horror wykreowany w umyśle Howarda Phillipsa Lovecrafta zawładnął wyobraźnią autorów filmów, powieści, komiksów oraz gier – również fabularnych. Choć wydaje się, że Mity Cthulhu są obecne w kilkunastu systemach RPG, macki mi-

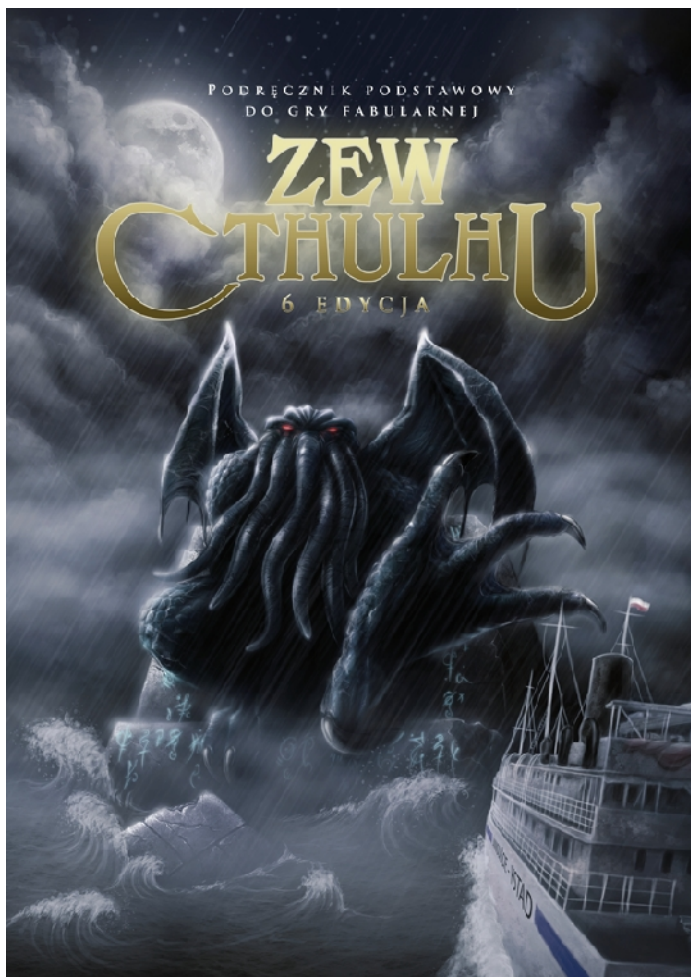
tów HPL sięgają znacznie dalej. Czasami jako jawna, czasem jako ukryta inspiracja, istoty wymyślone przez Lovecrafta są nieprzyjaciółmi bohaterów graczy w wielu settingach. W niejednym systemie jest nieco miejsca dla horroru – **Zew Cthulhu** nie ma monopolu na grozę! Horrory w **Earthdawnie**, istoty z Odległej Przestrzeni w **Dungeons & Dragons** czy nawet bestie Chaosu w **Warhammerze** mogą posłużyć do straszenia.

Miesiąc temu pisałem o różnych sposobach na wywoływanie lęku u graczy. Poniższy tekst pokazuje, w jaki sposób twórcy gier fabularnych wykorzystują elementy uniwersum Lovecrafta w swoich projektach oraz daje wskazówki jak można wrzucić Mity do różnych gier fabularnych.

Macki Cthulhu sięgają wszędzie

Systemów RPG otwarcie korzystających z mitologii Lovecrafta jest na rynku całkiem sporo. Począwszy od klasycznego **Zewu Cthulhu**, przez space-operowy **Cthulhutech** i bardziej współczesne wizje **Delty Green**, **Realms of Cthulhu**, **Shadows of Cthulhu** oraz **Trail of Cthulhu**, na lekko żartobliwym **The**

Laundry kończąc, każdy z nich podejmuje temat w inny sposób, oferuje odmienny rodzaj rozrywki. Pośrednich inspiracji jest znacznie więcej – również w systemach, które pozornie nie mają nic wspólnego z Mitami.



Nie jest tajemnicą powiązanie uniwersów HPL i Roberta E. Howarda. Obaj panowie korespondowali ze sobą (ten drugi zresztą jest odpowiedzialny za kilka opowiadań w realiach Mitów, w jednym z nich pojawiło się niesławne dzieło *Unaussprechlichen Kulten*), nie powinna zatem dziwić obecność elementów mitologii Lovecrafta w opowieściach o Conanie. Świątynie zapomnianych bogów, bezkształtne monstra kryjące się w najciemniejszych zakątkach Ziemi czy ohydne pozostałości minionych eonów są obecne w Hyborii – może nie w roli pierwszoplanowego wāt-

ku, jednak bez wątpienia stały element świata Howarda.

Istoty związane z mitologią Lovecrafta pojawiają się bardzo często w zdegenerowanej, „mackowatej” formie. Nie są to już plugawe bóstwa, a po prostu potwory o groteskowym, przerażającym wyglądzie, olbrzymiej posturze i potężnych mocach. Są przywoływane przez śmiertelników, prowadzą inwazje sobie podobnych monstrów na ludzkie ziemie, czasami przybywają z odległych wymiarów. W niektórych przypadkach powiązania z Mitami Cthulhu są ewidentne (np. kuo-toa i wyznawany przez nich Dagon w D&D), w innych przypadkach bardzo luźne i ograniczają się wyłącznie do „błuznierczych kształtów” (np. część istot Chaosu w WFRP oraz Tyrani dzi z WH40k).

Inspiracja prozą HPL przez autorów **Dungeons & Dragons** nie ogranicza się do kilku bestii o boskiej potędze i rasie potworów stworzonych na bazie Istot z Głębin. W bestiariuszu nie brakuje mackowatych, ociekających śluzem stworzeń. Do określenia, na czym wizerunku została oparta fizjonomia illithidów, wystarczy już samo spojrzenie. Praktycznie rzecz biorąc, większość istot z Odległej Dziedziny jest w jakimś stopniu związana z bytami wymyślo-nymi przez Lovecrafta.

Pewnych powiązań z Mitami Cthulhu można się też doszukiwać wśród Horrorów z **Przebudzenia Ziemi**. Ich cele oraz pochodzenie są skrajnie odmienne od twórców Lovecrafta (to istniejące współcześnie byty z przestrzeni astralnej, nie bogowie z dawnych eonów), jednak wygląd oraz sposób, w jaki oddziałują na śmiertelników, są bardzo podobne. Horrory, zwłaszcza te najpotężniejsze, żywią się emocjami – strach, ból, gniew i inne, negatywne uczucia sycą ich bardziej, niż cokolwiek innego. Przerażające, niezwykle potężne, zdolne do rzucania zaklęć, sprowadzające obłęd potwory wydają się inspirowane może nie Wielkimi Przedwiecznymi, ale bez wątpienia przypominają ich potężniejsze służby.

W **Legendzie Pięciu Kręgów** pojawia się sugestia wykorzystania elementów mitologii Lovecrafta przy tworzeniu opowieści związanych ze wpływem Nicości. Autorzy nie sugerują, by wrzucić do Rokuganu Cthulhu, Azathotha czy Cthugę, ale przenieść przede wszystkim całą otoczkę, jaka jest związana z Mitami, atmosferę grozy i szaleństwa, obcowania z siłami wielokrotnie przekraczającymi możliwości zwykłego śmiertelnika. Nicość jako nadnaturalny byt powstały przed powstaniem wszechświata jest opisany jako niezwykle cierpliwy i przebiegły, posiadający olbrzymią wiedzę oraz doświadczenie w walce z ludźmi, ale jednocześnie jako coś, co myśli zupełnie inaczej, niż śmiertelnicy, wymykające się ludzkiemu rozumowaniu.



Z wizytą w R'lyeh

Plugawe istoty o bluźnierczych kształtach pasują praktycznie do każdego RPG – jeśli opisać je z przy-

mrużeniem oka, nawet do systemów komediowych czy zupełnie niezwiązanych ze zjawiskami nadprzyrodzonymi. Nie jest jednak tak, że zawsze, niezależnie od konwencji, rodzaju zastosowanej mechaniki czy też tematu przewodniego gry można je umieścić w niezmodyfikowanej formie, jako niezrozumiałe byty o potędze przekraczającej ludzkie wyobrażenie. Mity wymagają „oszlifowania”, wpasowania jako jeden z elementów świata gry, niekoniecznie dominujący pozostałe (chyba że MG chce poprowadzić „cthulhową” kampanię i wykorzystuje setting jedynie w roli tła – warto jednak uprzedzić o tym graczy przed rozpoczęciem tworzenia postaci).

Określenie natury istot z odległych wymiarów jest najważniejszym krokiem przy wprowadzaniu Mitów do kampanii. W świecie fantasy mogą być zapomnianymi bogami – złowieszczą pozostałością po czasach tworzenia uniwersum, gdy nie było rzeczy niemożliwych? Wygnani przed wiekami teraz próbują się uwolnić, wykorzystując do tego nieświadomych zagrożenia śmiertelników i inne, służące im od milleniów istoty. Można uczynić z nich również demony przypisane do domen chaosu, szaleństwa, zniszczenia lub grozy. Przybywają na wezwanie tych, którzy poszukują mocy... ale nie zawsze wracają do swojego świata, gdy rozkażą im to rzekomi panowie.

Istoty z Mitów Cthulhu mogą być również koszmarami powołanymi do istnienia w ludzkich snach albo pozostałością starożytnej rasy, która władała światem, zanim nastała era smoków, olbrzymów (czy też innej cywilizacji, jaką ludzie uważają za pierwszą w historii). Inaczej trzeba tłumaczyć naturę tych potworów w grach osadzonych w światach, gdzie niemożliwe jest istnienie potężnych bytów, które da się przywołać mocą zaklęć.

Przykładowo, w systemie science fiction, gdzie moce nadnaturalne sprowadzają się do psioniki (w dodatku niezbyt potężnej), istoty z Mitów Cthulhu będą po prostu rasą tak zaawansowaną technologicznie, że dla ludzi jej wytwory będą się wydawały magią

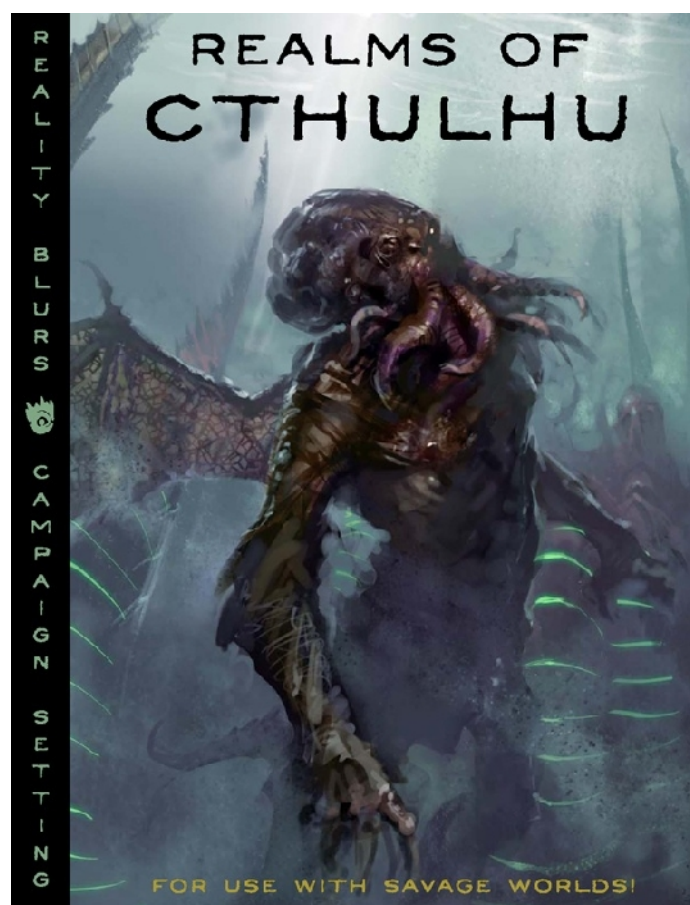
(*Trzecie Prawo Clarke'a* – przyp. red.). Zadaniem Mistrza Gry będzie jedynie określenie powodów degeneracji tych istot – jeśli jego zdaniem rozwinięta cywilizacja nie może mieć tak potwornego oblicza i celów – albo opisanie warunków jej rozwoju tak, by jej istnienie w takiej formie miało sens. Część z tej pracy posłuży wyłącznie prowadzącemu. Gracze nie powinni znać natury potworów, przynajmniej na początku gry. (Rolę, jaką mogłyby w realiach SF odgrywać pradawne istoty, interesująco przedstawił serial „Babylon 5” – przyp. Red.)

Chcąc w ogóle wyeliminować nadnaturalne efekty i zjawiska paranormalne można zredukować potwory z prozy Lovecrafta do roli urojeń szaleńców. W takim przypadku istoty te będą żyły wyłącznie w głowach ich obłąkanych wyznawców – czarna magia i rytuały zaś nie sprowadzą choćby najsłabszego sługi, nie pozwolą na przedłużenie sobie życia ani nie ściągną klątwy na wrogów kultystów. Oczywiście, gracze nie muszą zdawać sobie sprawy z tego, że działania szaleńców są z góry skazane na porażkę. Kultysty mogą próbować oszukiwać i zastraszać swoich wrogów – truciznami imitować działanie klątw, celowo zarażać swoje ofiary egzotycznymi chorobami, używać narkotyków, by wywoływać przerażające wizje, przelane potem na papier w formie pamiętników.

Czego dusza pragnie?

Natura istot Mitów Cthulhu jest mocno związana z ich możliwymi celami, nie określa ich jednoznacznie – to również zadanie prowadzącego. W prozie Lovecrafta Wielcy Przedwieczni, Zewnętrzni Bogowie i służące im istoty mają własne cele, nierzadko zupełnie niezwiązane z losem ludzkości. Są tam również i tacy, których sensem istnienia jest „szerzenie zła”. Wiele z tych bytów nie miałaby oporów przed zniszczeniem cywilizacji człowieka. Właśnie to ten niszczycielski aspekt Mitów Cthulhu wymaga najwięcej uwagi. W światach fantasy dość jest stworzeń planujących zagładę „znanego wszechświata”. Dorzucenie kolejnych nie zmieniłoby w kampanii zbyt wiele. W

wielu grach istnienie kosmicznego zła, którego uwolnienie zniszczy świat, nie bardzo współgra z tematyką, np. ciężko sobie wyobrazić, by bohaterowie gry **Ars Magica** ratowali Ziemię na co drugiej, co trzeciej sesji. Niektóre systemy sprawdzają się lepiej, jeśli o kierunku rozwoju kampanii decydują czyny bohaterów graczy, a nie wola plugawych bóstw trwających w wiecznym śnie.



Podstawowe pytanie brzmi: jaką inteligencję mają mieć „przeniesione” do innego świata potwory? Być bezrozumnymi bytami o olbrzymiej mocy, demonami o piekielnej inteligencji, tkającymi złowrogię intrygi ku zgubie ludzkości czy może stworzeniami o jaźni postrzegającej świat zupełnie inaczej niż człowiek, których planów, celów i myśli nie można ogarnąć? Najprostsze (i jednocześnie najmniej interesujące) jest uczynienie z Mitów Cthulhu stada złych istot marzących o unicestwieniu uniwersum lub podbiciu

go i przemianie na swoje podobieństwo. Wprowadzając lovecraftowskie potwory w ten sposób, jedynie podmalowuje się setting w nieco mroczniejsze barwy, pozostawiając go w zasadzie bez zmian. Dla graczy nie będzie mieć większego znaczenia, czy zagładę sprowadzą kultyści Nurgle'a, czy też wyznawcy Cthugi. Sesje i tak sprowadzą się do walki z sektą wyznawców, przerywania bluźnierczych obrzędów oraz potyczek z już przywołanymi potworami. Podobnie stanie się w przypadku, kiedy bogowie z opowiadań Lovecrafta będą sprowadzeni do roli tła – istot obdarzających mocami swoich wyznawców. Walka z kuo-toa posiadającymi nadnaturalne moce zesłane przez Dagona, a tymi, którzy są w stanie czynić magię dzięki Cthulhu, będzie niemal identyczna. Różnice będą kosmetyczne i sprowadzać się będą do innych efektów zaklęć, odmiennej scenografii, ewentualnie możliwości samych kuo-toa.

Rozdzielenie pragnień Wielkich Przedwiecznych od marzeń o apokaliptycznej wizji końca świata nie jest proste – trzeba w końcu dać coś w zamian i nie powinno być to „byłe co”. To, jak konkretnie wprowadzić istoty z Mitów w inne realia, zależy oczywiście od tego settingu – trzeba dopasować je do konwencji gry (np. w dark fantasy mogą planować przebudzenie ze snu, ale w cyberpunku można z nich zrobić obce umysły powstałe w rzeczywistości wirtualnej, które po przejęciu kontroli nad kolonią nanitów rozprzestrzeniają się po Ziemi niczym zaraza) oraz do roli bohaterów (np. uczynić je w **D&D** normalnym, namacalnym przeciwnikiem, z którym można się zmierzyć w walce). Dodatkowo nie trzeba przerzucać panteonu Lovecrafta w całości – odpowiedni nastrój wywoła już kilku Wielkich Przedwiecznych z dodatkami dwóch, trzech ras służebnych.

Wymyślanie motywacji dla potworów Lovecrafta jest banalne w settingach opierających się na konflikcie dobra ze złem (gdzie istnieją stworzenia plugawe z natury). W takich światach bestie z Mitów mogą być sługami bogów, potężnymi demonami, dawnymi śmiertelnikami, którzy przed tysiącletkami przybrali ohydny kształt albo tworem starożytnej magii, nieudany eksperymentem, jaki doprowadził antyczną cywilizację do upadku. Ich celem może być

gromadzenie mocy, zdobycie władzy, zemsta za krzywdy doznane przed wiekami lub po prostu – czynienie zła. To bardzo proste, wręcz naiwne cele, ale w zasadzie jedyna możliwość, jeśli gracze spodziewają się mocnego podziału na to, co piękne, dobre i sprawiedliwe oraz na to, co plugawe, potworne i złe.

O wiele większe pole do popisu MG ma w przypadku wprowadzania elementów mitologii Lovecrafta do światów operujących w pełnym spektrum światła, niedzielących postaci na „praworządnych bohaterów” i „ohydnych łotrów”. Jeśli w grze jest dość miejsca na różne odcienie szarości, taka rola powinna przypaść istotom inspirowanym pomiotem Cthulhu. W końcu wiele z tych bytów nie była nastawiona wrogo do ludzkości – przy ich potędze, cała cywilizacja człowieka była niczym więcej, niż pyłkiem, który mogły zdmuchnąć nawet przypadkiem. Może więc jednemu z Wielkich Przedwiecznych przypisać rolę kolonizatora? Będąca kolektywem umysłów całej rasy istota prowadzi swoich pobratymców do nowego świata, który według ich wierzeń ma stanowić ziemię obiecaną. Problem w postaci ludzkiej (elfiej, krasnoludzkiej itd.) cywilizacji wydaje się jej pomniejszą przeszkodą. Za pomocą potężnej magii zamierza przekształcić warunki w podobianym świecie na podobieństwo jej ojczystej planety, obecnych mieszkańców eksterminować – za wyjątkiem wybrańców, którzy zdecydują się przystać na służbę do nowych panów. Z punktu widzenia graczy taka „mroczna” rasa może wydawać się skrajnie zła, jednak jej metody, sposób postępowania oraz ostateczne cele będą zupełnie inne. Może nawet uda się znaleźć sposób na zakończenie konfliktu i względnie pokojową egzystencję?

Przetrawianie, chęć ekspansji, dominowania innych cywilizacji można wykorzystać na dziesiątki innych sposobów. W świecie osadzonym w konwencji SF, twory Lovecrafta mogą mieć wspólnych przodków z ludźmi, jednak po dziesiątkach tysięcy lat ewolucji w skrajnie odmiennych warunkach stały się czymś zupełnie innym. Można uczynić z nich rodzaj broni

biologicznej, która przetrwała starożytną wojnę, jaka przed setkami tysięcy lat pochłonęła ówczesne cywilizacje. Chcąc pozbawić Mity Cthulhu nadnaturalnej otoczki najłatwiej wyjaśnić obecność tych plugawych istot na drodze mutacji czy manipulacji genetycznej.

Zupa z ośmiornicy

Choć plugawe bóstwa o bluźnierczych kształtach i ich koszmarnie sługi bez wątpienia mogą dodać sejsjom niezapomnianego klimatu, warto wprowadzać je z umiarem. **Cyberpunk 2020** w wydaniu „cthulhupunk” będzie na pewno interesujący, ale na dłuższą metę graczom może nie odpowiadać powstrzymywanie kultystów przed przywołaniem jakiegoś kosmicznego paskudztwa i zbieranie kolejnych chorób psychicznych. Tropienie sekt oddających cześć starożytnym bogom w **Ars Magica** na pewno będzie interesującą odskocznią od polityki Zakonu Hermesa (zwłaszcza dla fanów **Imienia Róży**), nie powinno jednak zdominować całej kampanii wbrew woli graczy. Podsumowując krótko – mackowate potwory, owszem, są wszędzie, jednak zwykle skryte w mroku, czyhające na odpowiedni moment, by ujawnić swoje plugawe oblicza.



In Flames Upadli (cyber)bogowie



„Byłeś bogiem, popełniłeś zbrodnię, a teraz musisz zapłacić” – takim oto sloganem wita nas **In Flames**, nowa gra science fiction wydawnictwa Cubicle 7. Gra, dodajmy, wyglądająca na pierwszy rzut oka jak system *indie*. Cienki, liczący niecałe dwieście stron podręcznik to zamknięty, samodzielny produkt. Dodatków nie przewidziano. W książce znajdziemy opis świata, mechanikę oraz dokładnie opracowany

temat rozgrywki. Do niego to odnosi się reklamowe hasło – w tej grze wcielamy się bowiem w upadłych bogów.

Co robią bogowie w settingu science-fiction? Jak to bogowie – stworzyli świat i bawią się nim. Owi „bogowie” to ludzie przekształceni przez niezwykle zaawansowaną technikę, egzystujący poza granicami fizycznego świata, w miejscu zwanym Understar. Układ planetarny Flame, w którym toczy się gra, jest ich dziełem. Loa (jak nazywają siebie „bogowie”) mogą tam z łatwością zstępować, opętując ciała żyjących ludzi. Czynią to zwykle po to, aby uwolnić się od negatywnych emocji, rozładować je, dopuszczając się okrutnych czynów. Niektórzy Loa zostają jednak zesłani do fizycznego świata. To wygnańcy, którzy złamali prawa Understar i nie ma dla nich powrotu. Z takich właśnie banitów składa się drużyna.

Nic tak nie pomaga w odgrywaniu postaci, jak przyjazna mechanika. **In Flames** pod tym względem jest bez zarzutu. System oparto na regułach **Mini Six**, które są modyfikacją mechaniki **Open D6** stworzonej przez **West End Games**. Zasady są proste. Rzut wykonujemy pulą k6, sumując oczka. Jeżeli suma przewyższy ustalony próg trudności, to odnosimy sukces. Postacie są rozpisane za pomocą schematu Cecha plus związane z nią Umiejętności. Ponieważ lista Umiejętności jest zamknięta, bohaterów można zindywidualizować, przyznając im wady i zalety. Oczywiście mechanika nie ma nic wspólnego z systemami *indie*, to klasyczne RPG, choć przy opisie poszczególnych reguł często podkreśla się, jak ważna jest aktywność graczy.

Zasad jest niewiele. W innej sytuacji uznałbym to za mankament, w przypadku systemu otwartego jest to jednak cecha pozytywna. Po prostu mnóstwo dodatkowych rozwiązań można bez trudu znaleźć w internecie. Zalet i wad jest za mało? W e-booku **Mini Six** można znaleźć nowe. Potrzebne są bardziej szczegółowe statystyki statków kosmicznych? Z pomocą przychodzi **D6 Space**. Autor włączył do **In Flames** jedynie podstawową mechanikę i nie kazał

sobie płacić za materiały dostępne w sieci. Postawa godna pochwały.

Odnosić także należy zamieszczone w podręczniku reguły wspierające grę wygnańcami. Bohaterowie, uwięzieni w ludzkich ciałach, z trudem przypominają sobie utracony świat. Każdy z graczy wymyśla jedno wspomnienie dotyczące Understar oraz przyczynę wygnania. Gdy bohater znajdzie się w sytuacji przypominającej mu o przeszłości, może on nawiązać kontakt z pobratymcami. Loa opętują jego ciało. Daje to duże bonusy mechaniczne, a ponadto pozwala w pewnym stopniu odkupić winy. Bohater odzyskuje także kolejne wspomnienia – te także wymyślają gracze. Tym sposobem w trakcie kampanii grający samodzielnie tworzą wizję mitycznego Understar oraz historię swojej postaci. Historię, która może mieć szczęśliwy finał: po kilkukrotnym kontakcie z Understar, bohater uzyskuje przebaczenie i może wrócić do domu.

Przyzwanie Loa ma jednak niemiłe konsekwencje. Gwałtowne przebłyski pamięci mogą zachwiać osobowością bohatera, sprowadzić na niego szaleństwo. Obłądu można uniknąć jedynie dzięki farmaceutykom, które – jako nagrodę – dostarcza drużynie Ghede. To istota, którą stworzyli Loa, by sprawowała pieczę nad układem Flame. Ghede zleca również postaciom graczy misje. Ich celem jest zazwyczaj powstrzymanie tzw. Baronów – potężnych, szalonych Loa, którzy utkwili w fizycznym świecie.

Muszę przyznać, że tematyka gry jest wyśmienita. Lubię systemy, w których bohaterowie mają jasno nakreślone cele, a grający koncentrują się na ich realizacji. Niezły jest także transhumanizm w wersji radykalnej oraz wątek pokuty i winy. O ile pomyśl, na którym opiera się **In Flames**, bardzo mi się spodobał, to spotkanie ze światem było wielkim rozczarowaniem.

Setting to typowy świat s-f, wykorzystujący modne ostatnio motywy. Są wszczępy, modyfikacje genetyczne, podróże międzyplanetarne oraz bezpośredni

dostęp do sieci za pomocą złączy umieszczonych w tkance nerwowej. Mamy też *uplifting*, czyli rozwijanie inteligencji zwierząt do poziomu inteligencji człowieka. Planety układu Flame też już gdzieś widzieliśmy: jest wśród nich skalista, jałowa planeta pokryta dziesiątkami kopalń i platform wydobywczych, jest gazowy olbrzym, w którego atmosferze dryfują przemysłowe stacje, jest zielona, tętniąca życiem planeta rozdarta wojnami, prowadzonymi przez ludzkie państwa. Przeczytamy o miastach budowanych w głębinach oceanu, który przykrywa całą powierzchnię jednego z księżyców. Poznamy kosmicznych piratów, kryjących się wśród pierścieni gazowego olbrzyma. Odwiedzimy przykryte kopułami osiedla, wbite w zmarznięte skały pokrytej lodem planety.

Sztampowość mi nie przeszkadza. Przeciwnie – uważam, że systemy korzystające z oklepanych motywów prowadzi się najlepiej. Niestety, autor swoją wizję świata podał w sposób skrajnie nieudolny. Otóż prezentując poszczególne miejsca, rozpiął się on na temat budowy wewnętrznej, powierzchni i warunków naturalnych poszczególnych ciał niebieskich, a ludzkiej działalności poświęcił każdorazowo zaledwie kilkanaście linijek. Lektura podręcznika przypomina czasem przeglądanie popularnonaukowego opracowania z zakresu astronomii. Przedzieramy się przez masę głupstw, by otrzymać zaledwie kilka wskazówek dotyczących otoczenia społecznego, w którym działa drużyna. Książka nie zawiera więc prawie żadnych informacji podsuwających pomysły na przygody.

Konstrukcja świata jest nieprawidłowa również ze względu na typ gry, z jakim mamy do czynienia. Jak już zaznaczyłem, **In Flames** ma ściśle określony temat. Opis świata powinien łączyć się z tym tematem (czyli wygnańcami) i podsuwać wątki oraz sytuacje pozwalające rozwijać go na sesjach. Drużyna ma walczyć z Baronami? W podręczniku mają się znaleźć sylwetki poszczególnych Baronów, sposoby na ich pokonanie oraz charakterystyki. Zawianiem przygód będą zlecenia od Ghede? Wszystkie miejsca

należy zatem opisać tak, aby były interesującym tłem dla tych misji. Niestety o takich szczegółach nikt nie pomyślał – w książce, na przykład, jest zaledwie kilka ogólników o Baronach. Jeżeli ktoś zechce poprowadzić ten system, będzie musiał stworzyć świat niemal od podstaw. W podręczniku znajdzie jedynie zarys settingu oraz mrowie frazesów.

Oceniając wygląd, stwierdzić muszę, że książka niczym nie powala. Ilustracje są, w moim odczuciu, niezbyt ładne, choć spotkałem się z pochlebnymi opiniami na ich temat. Grafiki prezentują pomysły, których autor nie zawarł w tekście – moim zdaniem warto byłoby to zgrać. Wskazana byłaby również staranniejsza korekta.

In Flames to gra, która ma znakomity motyw przewodni, poprawną mechanikę oraz wyjątkowo źle opisany świat. Myślę, że system mógłby spodobać się jedynie tym Mistrzom Gry, którzy siedzą w klimatach transhumanistycznej s-f. Po prostu dopracowanie fantastycznonaukowego świata nie powinno być dla nich problemem. Bez wypełnienia tej gry szczegółami, nie da się jej poprowadzić.



Plusy:



Motyw przewodni



Prosta, otwarta mechanika

Minusy:



Nieprawidłowo przedstawiony świat



Brak pomysłów na scenariusze

180 stron, miękka oprawa, cena: 99,95 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 51, grudzień 2011



w numerze między innymi:
The Shadow of Yesterday
Neuroshima Tactics
Felinia

