

w numerze:

Gdzie wasze kości porzucone
Długa droga do Kadath #7



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 55, kwiecień 2012

KINGDOMS

K2: BROAD PEAK

CLAUSTROPHOBIA: DE PROFUNDIS

KING OF TOKYO

QWIRKLE

PINGWINY NA LODZIE

NECROPOLIS 2350

INTERFACE ZERO



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechiel' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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



Ciekawa sprawa, w jaki sposób zmienia się z wiekiem perspektywa, z której patrzymy na różne rzeczy. Weźmy dla przykładu taki długi weekend. W czasach szkolnych nie był on żadnym wielkim wydarzeniem. Ot, kilka wolnych dni więcej, z możliwością dłuższego wylegiwania się w łóżku. Wystarczy jednak, że pójdzie się do pracy i nagle majówka staje się nie lada wydarzeniem. Przede wszystkim z tego powodu, że można w pełni oddać się swoim nerdowskim zainteresowaniom. Podług mądrości prawdziwego mistrza Vifon: kiedyś mieliśmy czas na granie, ale nie mieliśmy pieniędzy na gry; teraz pieniądze są, ale czasu nie starczy już na nic.

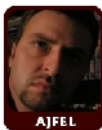
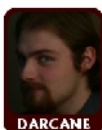
Na szczęście przed nami cały tydzień, który będzie można spędzić przy tych wszystkich „dziecinnych zabawkach”, słusznie wytykanych palcami przez „dorosłych”, przesiadających całe dni na spamowaniu portali społecznościowych. Być może warto by było przetrząsnąć most nad rzeką niezrozumienia? W tym celu proponuję pstryknąć sobie seksowną fotkę z planszówką w przedpokoju lub – jeszcze lepiej – w wannie i wrzucić ją do Sieci. Obowiązkowo z uwodzicielskim wyrazem twarzy (takim, jaki możecie zobaczyć w swojej ulubionej reklamie margaryny).

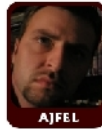
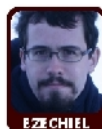
A teraz na poważnie. Politycy mają swoje teorie spiskowe, a my mamy CD Projekt z Artutem „nie mogę odpowiedzieć na to pytanie” vel „obowiązuje mnie ścisła tajemnica spowiedzi”. Po szumnym przejęciu licencji na dystrybucję produktów WoTC, od początku roku – wbrew zapowiedziom pojawiającym się w licznych wywiadach – nie usłyszeliśmy niczego konstruktywnego w kwestii ewentualnych licencji wydawniczych (oprócz zapewnienia, że erpegowcy coś dostaną – zapewne jak zawsze figę z makiem). Cała redakcja żywi jednak nadzieję, że rola Artuta nie skończy się na sprawdzaniu stanów magazynowych boxów do MTG, czego jemu, wam i sobie z całego serca życzymy.

Miało być jednak na poważnie. Życzę wszystkim udanego majowego weekendu. Niech dobra pogoda (i moc) będzie z wami!

Nr 55, Kwiecień 2012

Spis treści

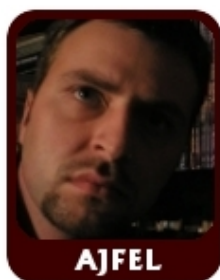
- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 8 **Powrót klasyka** 
 Kingdoms
- 11 **Jak ciastko do herbaty** 
 K2: Broad Peak
- 14 **Powrót do piekła** 
 Claustrophobia: De Profundis
- 18 **Garfield po japońsku** 
 King of Tokyo
- 21 **Bardzo miłe układanie** 
 Qwirkle

- 24 **Pentomino** 
 z pingwinami
 Pingwiny na lodzie
- 26 **Gdzie wasze** 
 kości porzucone
- 27 **Dziwne geometrie** 
 Długa droga do Kadath #7
- 30 **Planetarna krucjata** 
 Necropolis 2350
- 33 **Cyberpunk** 
 – next generation
 Interface Zero
- 37 **Plany na maj**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Wysyp dodatków w formie druku na życzenie



AJFEL

Wydawnictwo Fantasy Flight Games wprowadza do sprzedaży kolejne małe dodatki do swoich gier wydawane w formie druku na życzenie. Podobnie czyni wydawnictwo Galakta, odpowiedzialne za polskie edycje tychże produktów. Fani najnow-

szej edycji fabularnego Warhammera powinni zainteresować się trzema karcianymi rozszerzeniami: **Dreadfleet Captains**, **Bright Order Magic** oraz dostępny wcześniej **Faith of Sigmar**. Ponownie będzie można nabyć dwa pierwsze rozszerzenia do gry karcianej **Space Hulk: Anioł Śmierci**, czyli **Mission Pack 1** oraz **Space Marines Pack 1**, jak również dwa nowe dodatki: **Skrzydło Śmierci** oraz **Tyranidzi**. Również w formie druku na życzenie pojawi się niebawem trzecie małe rozszerzenie Posiadłości Szaleństwa, którego tytuł brzmi **Dopóki Śmierć Nas Nie Rozłączy**. Zamówienia na nowe i stare dodatki wydawane w tej formie składać można do 13 maja. W ręce nabywców powinny trafić w II połowie czerwca.



Druga edycja Descent: Journeys in the Dark po polsku!

Na stronach Fantasy Flight Games pojawiają się kolejne informacje o nadchodzącej wielkimi krokami drugiej edycji gry **Descent: Journeys in the Dark**. Zmian jest cała masa, niektóre wzbudzają wśród fanów jednogłośnie euforię, inne są dość kontrowersyj-

ne. Z pewnością będziemy mieli okazję na ten temat jeszcze szerzej napisać. Tymczasem wydawnictwo Galakta serwuje nam kolejne zapowiedzi polskich edycji hitów FFG i znalazła się wśród nich także gra **Descent: Journeys in the Dark**. Polskiej wersji gry możemy spodziewać się niedługo po premierze za oceanem, na przełomie III i IV kwartału bieżącego roku.

Lubelski Lipiec już po premierze

Trafił do sprzedaży debiutancki produkt wydawnictwa Fabryka Gier Historycznych. Gra nosi tytuł **W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80** i jest planszówką przeznaczoną dla trzech do sześciu osób. Akcja gry toczy się w Fabryce Samochodów Ciężarowych w Lublinie tuż przed falą strajków. Każdy z graczy ma indywidualne cele, zaś mechanika gry oferuje dużą dawkę interakcji. Już za miesiąc na łamach Rebel Ti-

mesa zaprezentujemy recenzję tej gry, zaś wszystkich którzy jeszcze tego nie zrobili, zachęcamy do zapoznania się z opublikowanym miesiąc temu wywiadem z Adamem Kwapińskim, współodpowiedzialnym za ten projekt.



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 BYŚ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Polska edycja Deadlands: Reloaded już jest

Nakładem wydawnictwa Gramel ukazała się polska edycja **Deadlands: Reloaded**, nowej wersji podręcznika do świetnej, obsypanej nagrodami gry fabularnej w niezwykłym świecie Dziwnego Zachodu. **Deadlands: Reloaded** oparta jest na mechanice Savage Worlds i wymaga posiadania podręcznika podstawowego SW. **Deadlands: Reloaded** dostępna jest w edycji podstawowej i limitowanej. Ta druga jest prawie dwukrotnie droższa, za to stanowi ją podręcznik w twardej oprawie zapakowany pudełko wraz z kartami, żetonami, mapą i płytą CD. Recenzję podręcznika zaprezentujemy w majowym Rebel Timesie, czyli już za miesiąc.



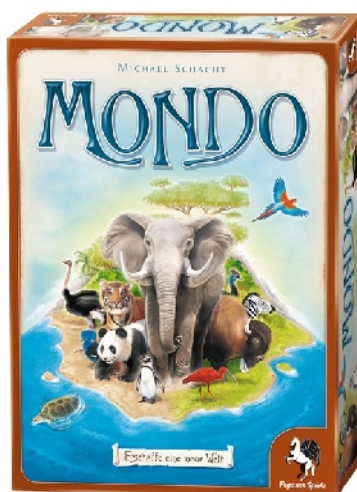
ubłaganie, jeśli ktoś zakończy akt stworzenia odpowiednio wcześniej, może zyskać kilka punktów dodatkowych. Premiera w II kwartale bieżącego roku.

Polska edycja Small World

Już wkrótce, nakładem REBEL.pl ukaże się polska edycja lekkiej i efektownej rodzinnej planszówki **Small World**. Jest to gra, w której uczestnicy rywalizacji prowadzą swoje nacje w świecie, który jest po prostu za mały, aby pomieścić je wszystkie... **Small World**, stworzona przez Philippe Keyaerts jako następca jego szeroko nagradzanej poprzedniej gry Vinci, to świat zamieszkały przez różnorodne rasy - krasnoludy, czarodziejów, amazonki, gigantów, orki a nawet ludzi. Każda z tych nacji posyła do walki swoje armie - wszystko, aby zdobyć chociaż odrobinę nowego terytorium i wymazać inne plemiona z powierzchni ziemi. Premiera w maju.



Polska edycja Mondo



REBEL.pl wyda polską edycję **Mondo**, szybkiej gry kafelkowej, w której 1-4 graczy wcieli się w budowniczych świata. Każdy gracz za pomocą kafelków tworzy na planszy swój własny świat pełen egzotycznych zwierząt i różnorodnych krajobrazów. Wszystko dzieje się równocześnie, a przeciwnicy nie śpią. Czas biegnie nie-



Ponad 100 tys.
czytelników!

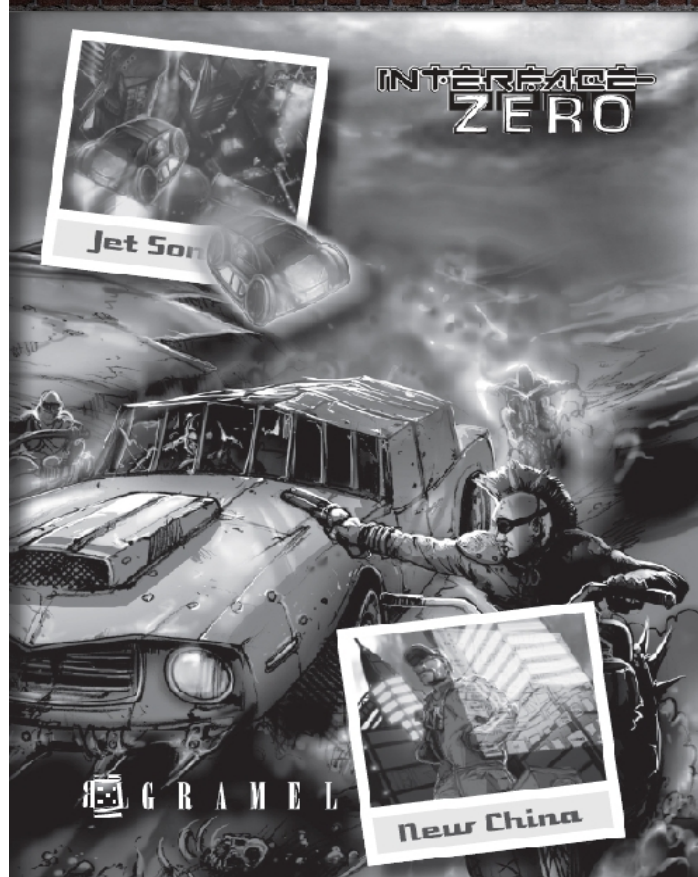
Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODPRĘCZNIK
Z CYBERPIUNKTOWĄ SEDNĄ WYDAWNICTWA RUIN METAL GAMES.
PRZENOŚI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO DRUTALNEGO,
SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKKRAMP-ANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ
SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBODOWNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOOCNEJ. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SICCI?

ŻYĆIE W 2000 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ,
MUSISZ BYĆ JEDZUŻE SZYBSZY. ALE NIGDZIE NIE MAJĄ W,
STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE
I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ
WSPRZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYSZŁOŚĆ,
Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY,
KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MASZ
PRZYSZŁOŚĆ DZISIAJ ZAPRAGNIE.

Kingdoms

Powrót klasyka



Reinera Knizi nie trzeba chyba przedstawiać żadnemu fanowi gier planszowych. Jest on od wielu lat najlepszym projektantem abstrakcyjnych gier logicznych, a większość ze stworzonych przez niego ponad dwustu tytułów należy do nurtu euro-gier. Nie inaczej jest w przypadku **Kingdoms**, angielskiej edycji niemieckiego hitu **Auf Heller und Pfennig** z 1994 roku. W oryginalnej wersji gry gracze rywalizowali ze sobą w obrębie średniowiecznego rynku, na którym rozstawiali kramy, jednak w przypadku angielskiej edycji zdecydowano się przenieść rozgrywkę na poziom całego królestwa.

Kingdoms to gra o bardzo prostych zasadach i ogromnym potencjale. Cały pomysł na mechanikę opiera się na elementarnych działaniach matematycznych – dodawaniu, odejmowaniu i mnożeniu. Plansza podzielona została na trzydzieści pól ułożonych w pięciu szeregach i sześciu kolumnach. Na owe pola podczas każdej tury gracze wykładają żeton lub jeden z dostępnych im zamków. Żetony podzielono na zasoby, zagrożenia i żetony specjalne. Zasoby zapewniają premię od +1 do +6, zagrożenia karę od -1 do -6, a żetony specjalne modyfikują w różny sposób podstawowe zasady rozgrywki. Celem graczy jest uzbieranie podczas trzech kolejnych rozdania jak największej ilości złota. Wygrywa oczywiście ten, który zbierze go najwięcej.



Zasada punktowania jest niezwykle prosta. W momencie, w którym na planszy nie pozostały już żadne wolne pola, podlicza się po kolei wartości liczbowe wszystkich szeregów i kolumn. Jeżeli gracz posiada w ich obrębie swój zamek, otrzymuje lub traci określoną ilość złota. Rodzajów zamków jest cztery i różnią się one od siebie liczbą wież (od jednej do czterech). Każda wieża to mnożnik uzyskanej przez gracza sumy. Dla przykładu, jeżeli w danej kolumnie gracz posiada zamek z trzema wieżami, a ogólna suma wynosi +5, otrzyma on +15 sztuk złota. Należy również pamiętać, że każde pole punktuje dwa razy (w kolumnie i w szeregu), więc może zdarzyć się na przykład tak, że zyski z danej kolumny zostaną zrównoważone lub wręcz przekreślone przez straty z danego szeregu.

Ów prosty pomysł, na którym opiera się cała mechanika, przekłada się na niezwykle skomplikowaną

rozgrywkę. Świetnym pomysłem jest losowe dobieranie przez graczy kolejnych wykładanych na planszę żetonów. Sprawia to, że muszą oni na bieżąco reagować na poczynania przeciwników i bardzo rzadko dochodzi do sytuacji, w której jedna osoba uzyskuje wysoką przewagę z powodu szczęśliwego dociągania żetonów. **Kingdoms** to gra pełna dramatycznych zwrotów akcji, w której jeden odpowiednio dołożony na planszę żeton może zmienić całą sytuację o sto osiemdziesiąt stopni.



Innym dobrze przemyślanym mechanizmem jest zasada mówiąca o tym, że na początku gry każdy z graczy dociąga jeden żeton, który kładzie zakryty przed sobą. Są to prawdziwe asy w rękawach, które przy odpowiednim wykorzystaniu mogą zapewnić wysokie korzyści. Bardzo często to właśnie ten jeden posiadany przez graczy żeton staje się załącznikiem dla całej strategii mającej na celu zmaksymalizowanie korzyści płynących z użycia najbardziej dochodowych zamków. Odpowiednie zarządzanie dostępnymi zamkami jest równie istotne, ponieważ te z większą liczbą wież niż jedna można podczas rozgrywki użyć tylko jeden raz.

Należy także zwrócić uwagę na bardzo dobrze zaprojektowane żetony specjalne, które ubarwiają rozgrywkę, sprawiając, że staje się ona o wiele bardziej złożona. Żetony Gór dzielą daną kolumnę i szereg na dwa odrębne obszary punktowane osobno, żeton Smoka kasuje wszystkie żetony zasobów w danej linii, Kopalnia złota podwaja wszelkie modyfikatory liczbowe, a Czarodziej zwiększa liczbę wież każdego

przylegającego doń zamku o jeden. Żetony specjalne pozwalają na uzyskanie wysokich korzyści, jednak ich użycie nie zapewnia automatycznie przewagi. Wszystko zależy od sytuacji na planszy i od faktu, że każdy z żetonów specjalnych może zostać skontrowany za pomocą innego. Jeżeli ktoś zagra Kopalnię złota, łatwo anulować jej korzyści Smokiem. Smoka mogą unieszkodliwić Góry, Czarodziej może zostać użyty, aby zwiększyć mnożnik punktów ujemnych u przeciwników itd. Istnieje cała gama możliwości, które zmieniają się z rozdania na rozdanie, a trzy rozgrywki na partię gwarantują, że nigdy nie zostanie ona zdominowana przez jednego gracza. Co ciekawe, gra świetnie się skaluje i wypada równie dobrze przy każdej liczbie osób.



Losowość zastosowana w **Kingdoms** nie przeszkadza w zabawie, czyniąc ją wręcz o wiele bardziej emocjonującą. Dla tych wszystkich jednak, którzy nie tolerują losowości w grach planszowych, przewidziany został alternatywny wariant rozgrywki, w którym gracze wybierają żetony, a następnie dokładają je na planszę. Zmienia to zupełnie obraz całej zabawy, powodując, że **Kingdoms** staje się na podobieństwo szachów czystą strategią.

Jedyną poważną wadą tej gry jest w zasadzie zupełnie przypadkowa fabuła, która nie ma tak naprawdę większego znaczenia – taki zarzut można jednak postawić dziesiątkom eurogier. W abstrakcyjnych grach logicznych liczy się bowiem wyłącznie poprawnie działająca mechanika, reszta zaś stanowi zaledwie miły dodatek.

Rebel Times

Kingdoms i tak wypada pod tym względem całkiem nieźle za sprawą bardzo ładnie zilustrowanych żetonów i plastikowych figurek zamków. Podczas rozgrywki zapewne jednak i tak nie zwrócicie na to uwagi, pogrążeni w próbach zmaksymalizowania własnych zysków.



Plusy:



Przemyślana mechanika



Losowość utrzymana na sensownym poziomie



Możliwość całkowitego wyeliminowania losowości



Gra świetnie się skaluje

Minusy:



Przypadkowa fabuła

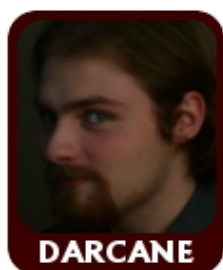
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 99,95zł



K2: Broad Peak

Jak ciastko do herbaty



W trzydziestym ósmym numerze **Rebel Timesa** recenzowałem grę **K2** Adama Kałuży. Napisałem wtedy, że tytuł ma szansę na międzynarodowy sukces. Moje przewidywania się sprawdziły, czego dowodem jest **K2: Broad Peak** – dodatek do planszówki, w której

prowadzimy himalaistów na szczyty najcięższych do zdobycia ośmiotysięczników.

Broad Peak jest jak ciastko do herbaty. Ciastko nie jest potrzebne, by cieszyć się smakiem herbaty, ale z nim złoty napój staje się czymś nowym, z pewnością równie ciekawym.

Herbata z pomysłem

K2 wyróżnia się na rynku gier dobrym połączeniem ważnych dla planszówki cech. To gra rodzinna, niepozbawiona jednak odpowiedniego stopnia trudności i wymagająca podejmowania strategicznych decyzji. Już podstawowa wersja zawiera kilka wariantów zabawy oraz możliwość gry w pojedynkę, co zwiększa jej regrywalność.

Najważniejszą zaletą tytułu jest jednak pełne realizmu i pasji odwzorowanie górskich warunków, filozofii i praktyki himalaizmu. Wiąże się to zarówno z pełną szczegółów grafiką, jak i z przełożeniem realiów wspinaczki wysokogórskiej na mechanikę gry. **Broad Peak** idzie dalej tym śladem. Widać, że autor założył sobie pewną linię rozwoju, którą konsekwentnie realizuje i za to należą mu się brawa.

Co dodaje ciastko?

Umieszczone na pudełku **Broad Peak** słowo „rozszerzenie” doskonale oddaje charakter dodatku. Po pierwsze, do zabawy wymagana jest podstawowa wersja **K2**. W praktyce sprowadza się to do wykorzystania kart, pionków i żetonów z podstawki – te elementy nie zostały powtórzone w dodatku. W środku znajduje się za to dwustronnie zadrukowana plansza, żetony trawersu i zdobycia szczytu oraz żetony jam śnieżnych, a także krótka instrukcja. Ten zestaw umożliwia rozegranie jednego z dwóch nowych scenariuszy: „Biegu na szczyt” albo „Trawersu Broad Peaków”.

Po drugie, gra nie modyfikuje reguł podstawki. Wszystkie zasady dotyczące pogody, poruszania się po planszy czy zdobywania punktów mają zastosowanie w **Broad Peak**. To bardzo dobra wiadomość. Znając **K2**, wystarczy doczytać parę drobnych reguł dodatkowych, by bezproblemowo rozegrać partię. Po kilku minutach od otwarcia pudełka możemy sia-

dać do gry. Choć nowych zasad jest zaledwie kilka, stworzone dzięki nim scenariusze znacząco różnią się od tego, do czego przyzwyczyliło nas **K2**.

Broad Peak nie ustrzegł się grzechu – niższej jakości wykonania. O ile nie mam nic do zarzucenia kolorowej instrukcji i wysokiej jakości żetonom, o tyle zdziwiła mnie jakość planszy.

Pola i inne elementy *stricte* mechaniczne są wydrukowane doskonale, tor punktacji „Trawersu...” jest wręcz malowniczy. Tymczasem samo tło (czyli masyw Broad Peak) wygląda, jakby grafika była w zbyt niskiej rozdzielczości – góra jest rozmyta, niewyraźna. Rzuca się to w oczy, szczególnie że inne elementy tła, jak namioty u podnóża góry, są wydrukowane poprawnie.

Bieg na szczyt

Pierwszy scenariusz gry upamiętnia wyczyn Krzysztofa Wielickiego, który jako pierwszy człowiek w historii zdobył ośmiotysięcznik w stylu alpejskim – w ciągu jednej doby, bez namiotu i rozbudowanego zaplecza. Wariant realizuje założenia stylu: nasi himalaiści pozbawieni są namiotów oraz najsilniejszych kart aklimatyzacji, a liczba tur maleje o trzy. Zabronione jest też korzystanie z kart ratunku. Zamiast tego do naszej dyspozycji trafiają żetony jam śnieżnych. Zmęczeni himalaiści mogą się w nich zakopywać, by odpocząć lub schronić się przed złą pogodą. Niestety, jamy znikają po dwóch dniach, zasypane przez wiatr. Następnego dnia po stworzeniu jamy

przewracamy żeton na drugą stronę, a w kolejnej turze usuwamy go z planszy.

Takie zasady w połączeniu z pnącym się ostro w górę torem podejścia powodują, że scenariusz wspiera odważne decyzje, podejmowanie ryzyka i szybkie zdobycie szczytu. Utrzymanie bezpiecznego poziomu aklimatyzacji jest bardzo trudne, ryzy-



kowe decyzje często kończą się śmiercią jednego z himalaistów. „Bieg na szczyt” w połączeniu z zimową pogodą jest chyba najtrudniejszym wariantem **K2**. Dobrą taktyką jest doprowadzenie jednego ze zdobywców na szczyt, sprowadzenie go za wszelką cenę do bezpiecznego poziomu i zdobycie drugim takiej wysokości, jaką zdołamy osiągnąć przed końcem gry.

Mimo prostego toru i mniejszej liczby tur scenariusz potrafi trwać dłużej, niż gra w wersji podstawowej, bo waga taktycznych, krótkofalowych decyzji jest w nim znacząca, co wymaga dłuższego planowania (może to trochę irytować współgraczy). „Bieg na szczyt” nie modyfikuje jednak znacząco samych założeń zabawy – im wyżej, tym lepiej.

Trawers Broad Peaków

Drugi ze scenariuszy jest nieco bardziej skomplikowany, oddając klimat trawersu, czyli poziomego przejścia wzdłuż szczytów. Na ośmiotysięcznikach po raz pierwszy dokonali tego Wojciech Kurtyka i Jerzy Kukuczka. Mamy tylko jeden namiot, który w trakcie gry można składać i rozstawiać ponownie (himalaiści mogą go sobie w ten sposób przekazać). Resztę zmian wprowadza plansza.

Znajdują się na niej trzy szczyty, każdy opatrzone dodatkową wartością punktową (od jednego do trzech punktów), zależną od wysokości i kolejności jego zdobycia. Wiodą do nich dwie ścieżki (północna i południowa – odpowiednio po lewej i prawej stronie planszy), każda zawierająca pole z symbolem trawersu. Po wejściu na takie pole himalaista zdobywa odpowiedni żeton. Zebranie obydwu, czyli dokonanie trawersu ośmiotysięczników, to dodatkowe punkty (dwa za każdy zdobyty szczyt). Oprócz tego otrzymujemy standardowe punkty za wysokość.

W tym scenariuszu autor postawił na długofalowe planowanie. Mamy kilka możliwych strategii działania, z których żadna nie jest zła i aż 43 punkty do zdobycia. Możemy postawić na zdobycie wysokości, na trawers, na jak najszybsze zdobycie szczytów. Przy tym oprócz ścieżek południowej i północnej mamy do wyboru kilka szlaków w wyższych partiach gór. To, który wybierzemy, zależy od obranej wcześniej strategii, ale również warunków pogodowych i położenia innych graczy.

To najbardziej wymagający myślenia wariant gry, dający ogromne pole do popisu i stawiający wyjątkowo z powrotem w szeregu początkujących. „Trawers Broad Peaków” wreszcie zwiększa interakcję pomiędzy himalaistami, być może opłacalne staje się nawet prowadzenie ich równoległe po planszy, czego brakuje innym scenariuszom. To on przekonał mnie

do dodatku i dzięki niemu zamiast solidnego, warte go swej ceny, ale raczej niezbyt wybitnego rozszerzenia dostajemy grę, która z powrotem przykuwa uwagę, odświeża i udoskonala pomysł z wersji podstawowej. Zupełnie jak ciastko do herbaty. Dobra robota.



Plusy:



Doskonały „Trawers Broad Peaków”



Dodatek nie modyfikuje zasad oryginału



Zwiększony poziom trudności



Oddanie ducha himalaizmu i polskich osiągnięć w dziedzinie

Minusy:



Niewyraźna grafika tła planszy (góry)



Możliwe przestoje w „biegu na szczyt”

Liczba graczy: 1-5

Wiek: 8+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 59,95zł

Claustrophobia: De Profundis

Powrót do piekła



AJFEL

Claustrophobia to planszówka obecna na rynku już od trzech lat. Gra zyskała sporą popularność i zebrała wiele pochlebnych recenzji niedługo po premierze. Trudno się temu dziwić, jako przygodowa planszówka, przedstawiająca walkę z przerażającymi demonami w sieci podziemnych korytarzy, wniosła do gatunku całkiem sporo. Gier o podobnej tematyce jest wiele, nie można jednak **Claustrophobii** odmówić oryginalnych, bardzo pomysłowych rozwiązań mechanicznych, co czyni ją tytułem bardzo charakterystycznym i niezwykle grywalnym. CROC stworzył ciekawy mechanicznie projekt, który osad-

dzono w klimatycznym uniwersum **Hell Dorado**. Wydawca zadbał o efektowną oprawę produktu, a projektant zapewnił bardzo solidne wsparcie w sieci w formie regularnie publikowanych nowych scenariuszy (niestety taka forma wsparcia produktów wciąż w planszówkowym świecie nie jest standardem). Czy zatem mamy do czynienia z produktem idealnym? Oczywiście nie, chociaż najpopularniejszy zarzut kierowany w stronę **Claustrophobii**, jakim jest duża losowość, uważam za mocno chybiomy, gdyż to element wpisany w gatunek (wśród gier podejmujących podobną tematykę, **Claustrophobia** nie wyróżnia się specjalnie pod względem losowości bądź jej braku).

Pozytywne przyjęcie gry na rynku musiało zaowocować rozpoczęciem prac nad dodatkiem. **De Profundis** zapowiedziano dość szybko, ale na pojawienie się go na sklepowych półkach musieliśmy czekać blisko dwa lata, a premiera miała miejsce w zeszłym roku.

Produkt otrzymujemy w pudełku podobnym do tego z zestawu podstawowego, tyle że o jedną trzecią węższym. Jakość wykonania wszystkich elementów **De Profundis** prezentuje dokładnie ten sam poziom, co podstawowa **Claustrophobia**, jest więc, ogólnie rzecz ujmując, świetnie. Solidne pudełko, doskonała oprawa graficzna, ładne i od razu pomalowane figurki (malowanie oczywiście nie powala na kolana, ale jak na masową produkcję jest całkiem przyzwoicie), do tego solidne komponenty z grubej tektury, plastikowe ramki na karty bohaterów i talia ładnych kart.

Zgodnie z przedpremierowymi zapowiedziami, **De Profundis** zaprojektowano w myśl zasady, by nie ulepszać na siłę tego, co dobre, sprawdzone i uznane. Dlatego dodatek praktycznie nie ingeruje w pierwotne, z natury proste i intuicyjne reguły rozgrywki, za to, gdzie tylko możliwe, stara się urozmaicić poszczególne elementy gry oraz oferuje pokazny zestaw nowych scenariuszy. Tych ostatnich jest aż dwanaście, a więc dwukrotnie więcej niż w podsta-

wowej grze. Trzeba także przyznać, że są one mocno zróżnicowane i nie ulega wątpliwości, że zapewnią materiał dla wielu interesujących rozgrywek.

Nowe scenariusze korzystają z dodatkowych kafli planszy, które rozszerzają podstawowy zestaw. Jest ich aż sześć rodzajów, a więc za sprawą **De Profundis** plansza podczas rozgrywki jest dużo bardziej urozmaicona: mamy tu tunele pogrążone we mgle, czarcie szyby, uzdrawiające fontanny, duże pokoje mieszczące pięciu wojowników każdej ze stron (zamiast standardowo trzech), kryjące starożytne skarby grobowce oraz uświęcone miejsca, których wojownicy Demonów starają się unikać.



Wraz z dodatkami otrzymujemy talię dodatkowych kart Przewag, Zdarzeń, Darów i Przedmiotów. Z nowych kart Przewag i Darów Odkupiciela można korzystać we wszystkich publikowanych wcześniej scenariuszach, nowe Zdarzenia i Przedmioty przeznaczone są wyłącznie do scenariuszy z **De Profundis**. Większe zróżnicowanie poszczególnych talii pozytywnie wpływa na rozgrywkę, znajdziemy tu kilka całkiem pomysłowych efektów i nieco więcej dość przeciętnych kart. Szczególnie cieszy większe zróżnicowanie kart Przewag, zwłaszcza że jest to jeden z bardzo

nielicznych elementów dodatku, którymi będziemy mogli wzbogacić także wcześniejsze scenariusze.

De Profundis rozszerza zestaw figurek o dwa Piekłne Ogary oraz dwie wojowniczkę Sicaria. Gracz kontrolujący Demony prócz troglodytów i określonych przez scenariusz Demonów ma teraz także do dyspozycji Ogary, których wprowadzenie do gry kosztuje 3PZ. Jak nietrudno się domyślić, są to przeciwnicy o wiele bardziej wymagający niż troglodcy. Co ważne, nowe modele zwiększają także repertuar taktycznych opcji kontrolującego je gracza, ponieważ ich charakterystyki determinuje przydzielona kostka (w podobny sposób jak u wojowników gracza Ludzi). Podczas całej rozgrywki można wprowadzić maksymalnie dwa Piekłne Ogary. Szeregi Ludzi wzmacniają z kolei dwie wojowniczkę Sicaria. Tutaj na marginesie warto wspomnieć o sympatycznym

drobiazgu, jeżeli chodzi o wykonanie produktu: figurka każdej z wojowniczek jest zupełnie inna. W podstawowym zestawie obaj Brutale różnili się od siebie jedynie kolorem użytych farb, dokładnie tak samo było z Najemnikami. Jak więc wiadać, w przypadku nowego typu wojowników Ludzi

postarano się bardziej. Sicaria podobnie jak inni wojownicy Ludzi mają karty z tabelką charakterystyk, gdzie przydziela się kostkę determinującą aktualne cechy oraz oznacza odniesione obrażenia. Wojowniczkę dysponują dodatkowo kartami umiejętności, które nadają im unikalne cechy i sprawiają, że podczas kolejnych rozgrywek ich możliwości są różne. O nowych wojownikach po obu stronach powiem krótko: świetnie urozmaicają grę i znacząco zwiększają

szają frajdę płynącą z rozgrywek, stanowiąc bardzo mocny element **De Profundis**.

Jak więc widać, za sprawą **De Profundis** podstawowa wersja **Claustrophobii** staje się bogatsza i bardziej atrakcyjna w większości przypadków: więcej typów kafli, z których budujemy planszę, nowe rodzaje wojowników po obu stronach, nowe Przedmioty, Dary, Przewagi i Zdarzenia, a do tego bogaty zestaw nowych, zróżnicowanych scenariuszy, w których napotkamy Demony o niespotykanych wcześniej cechach. Nieczęsto spotykam się z dodatkiem do planszówki, który śmiało można wskazać jako wzorcowy przykład tego, jak powinno się robić dobre rozszerzenia do dobrych gier. Bez niepotrzebnego komplikowania reguł, za to z dużą ilością drobnych smaczków zagwarantowaną przez dodatkowe komponenty. W zasadzie jest tylko jeden element, do którego mógłbym się w **De Profundis** przyczepić, a jest nim bardzo niewielki wpływ elementów dodatku na scenariusze opublikowane wcześniej (których po wliczeniu oficjalnych publikacji w sieci jest całkiem sporo). Prawie wszystkie nowe elementy znajdują zastosowanie wyłącznie w scenariuszach dołączonych do zestawu, przynajmniej do czasu, gdy doczekamy się w sieci aktualizacji publikacji wcześniejszych. Na szczęście rekompensuje to fakt, że zestaw zawarty w **De Profundis** scenariuszy jest bardzo obszerny i zróżnicowany.

De Profundis oceniam jako kawał świetnej roboty, produkt czyniący solidną przygodową planszówkę jeszcze lepszą grą. Pozytywne wrażenie potęguje bardzo ładne wykonanie zestawu. Czy zatem polecam ten produkt wszystkim fanom **Claustrophobii**? I tak i nie. Dodatek jest naprawdę świetny, wzbogaca podstawowy zestaw na wielu polach, a zaproponowane w nim nowe elementy działają bardzo dobrze. Mimo iż nie uważam ceny **De Profundis** za zawyżoną (świetne wydanie), to jednak jest to wydatek odczuwalny dla portfela. Z tego względu produkt polecam przede wszystkim wiernym fanom **Claustrophobii**, którzy grają w ten tytuł regularnie. Ci, którzy nie wyeksplloatowali podstawowego zestawu

wraz z licznymi oficjalnymi sieciowymi publikacjami, z czystym sumieniem mogą się przed zakupem wstrzymać – jak wspominałem, **De Profundis** nie czyni w podstawowych regułach żadnej rewolucji, jedynie znacząco wzbogaca poszczególne elementy. A to odczują i docenią przede wszystkim ci, którzy poświęcili już **Claustrophobii** wiele wieczorów.



Plusy:



Podobnie jak podstawowy zestaw – świetne wydanie



Pokaźny zestaw nowych scenariuszy



Znaczące urozmaicenie większości elementów rozgrywki



Uatrakcyjnia grę bez komplikacji pierwotnych zasad

Minusy:



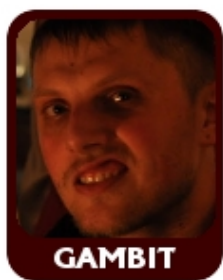
Znikomy wpływ na wcześniej opublikowane scenariusze

Liczba graczy: 2 Wiek: 12+ Czas gry: ok.45 minut

Cena: 129,95 zł



King of Tokyo Garfield po japońsku



W chyba każdego gracza przechodzi moment, w którym chciałby on się odprężyć. Odpocząć od skomplikowanych tytułów, w których pełno jest kombinowania, knucia i wbijania noża w plecy. Odprężyć się przy czymś prostym i szybkim. Przy grze, w której

nie trzeba za dużo myśleć – ot tak troszeczkę, żeby szare komórki nie przyzwyczały się do nic nie robienia. Takich gier jest sporo, a ja ostatnio odkryłem kolejną: **King of Tokyo** autorstwa Richarda Garfielda.

W **King of Tokyo** gracze – od 2 do 6 – starają się dojść do porozumienia i ustalić, który z nich najlepiej nadaje się na stanowisko jedyne go władcy stolicy Japonii. Sprawa jest o tyle poważna, że wcielają się oni nie w kolesi z Yakuzy czy członków rodziny cesarskiej, ale w najbardziej przerażających turystów, jakich widziało Tokio: w potwory. Tak jest, do walki o Tokio stają takie osobistości jak Kraken, Cyber Bunny, Meka Dragon, The King (ale nie Elvis), Alienator i Giga Zaur. Przy pomocy ogonów, pazurów, laserów, mutacji i innych ciekawych przyrządów lub narządów rozstrzygną spór, który od wielu lat można śledzić także w filmach (choć tam zawsze wygrywa Godzilla). Od razu uprzedzę, że wybór konkretnego monstrum nie ma żadnego wpływu na rozgrywkę. Potwory nie mają ukrytych zdolności, tajemniczych cech, czy niewiadomych słabości. Każdy ma dwa identyczne atrybuty: zdrowie i punkty zwycięstwa. Każdy na starcie ma tyle samo zdrowia (10) oraz tyle samo punktów zwycięstwa (0). I tyle. To czy wybieriecie Krakena, czy Alienatora, czy też Meka Dragona to tylko kwestia waszych upodobań. Jedni wolą króliczki, a inni macki pełzające po ciele. Rozgrywka jest banalnie prosta. Cała mechanika opiera się na rzucaniu specjalnymi sześciociennymi kośćmi i zbieraniu wyników. Uzupełnieniem jest kupowanie kart, które dodają naszym pupilkom różne zdolności ułatwiające nam życie, a utrudniające reszcie graczy.

Plansza do gry jest bardzo minimalistyczna – to mały kwadrat przedstawiający Tokio, z zaznaczonymi dwoma okrągłymi polami: Tokio i Port w Tokio. Oznacza to, że w mieście mogą jednocześnie przebywać dwa potwory – i to tylko w przypadku, gdy bawimy się w pięć lub sześć osób. Jeśli gra mniej, Tokio może zajmować tylko jedno monstrum. Reszta siedzi poza miastem. Miejsce pobytu potwora jest ważne z dwóch powodów. Po pierwsze, monstrum siedzące w Tokio dostaje co rundę punkty zwycięstwa. Po drugie, pozostaje kwestia walki (nie myśleliście chyba, że sprawę panowania nad metropolią potwory rozwiążą przy kawie i sałatce z czołgów?). Potwory wewnątrz miasta atakują tylko tych, którzy zostali

za rogatkami. Natomiast wszyscy spoza granic miasta mogą bić tylko tych, którzy siedzą w mieście.

Gracz ma prawo do trzech rzutów kośćmi w swojej kolejce – może wykonać jeden rzut „podstawowy” i dwa przerzuty wybranych kości. W trakcie rzutów zostawia sobie niektóre kostki, zbierając symbole potrzebne do wykonania jakiejś akcji. Może zbierać serduszka, aby się uleczyć, albo pioruny, by zdobyć energię potrzebną do zakupu kart. Może też zbierać łapki, by przyłożyć innym potworom albo liczby, aby zdobyć punkty zwycięstwa. Na szczęście w trakcie swojej kolejki można z rzutu wyciągnąć kilka korzyści. Na przykład zebrać trzy łapki, dwa pioruny i serduszko. Dzięki temu przyłożymy innym pretendentom do tytułu Króla Tokio, zaopatrzymy się w energię i ulecymy ewentualną ranę. Oczywiście pod uwagę brany jest tylko układ kości po ostatnim przerzucie.

Myślenie w **King of Tokio** sprowadza się do dwóch rzeczy. Pierwsza to ustalenie, jakie symbole na kostkach chcemy zebrać: czy zostawić kostkę z piorunem, bo przyda się energia, czy może przerzucić ją, mając nadzieję na kolejną łapkę pozwalającą na spuszczenie większego łomotu przeciwnikom? Druga kwestia dotyczy ewentualnego zakupu kart specjalnych: wydać na nie energię, czy nie? Kupić kartę, bo się przyda, czy może kupić, żeby nie dostał jej ktoś inny? Samo działanie kart jest bardzo proste i jasno opisane. W bardzo prosty sposób można tworzyć ciekawe „combosy”, zestawiając na przykład kartę, która pozwala atakować wszystkie potwory niezależnie od tego, gdzie się znajdują, z promieniem zmniejszającym.

Zasad i zależności do tłumaczenia jest bardzo mało, więc wprowadzenie nowych graczy trwa zwykle kilka minut. Wszystko, co trzeba wiedzieć, to jak rzu-



cać kostkami, co oznaczają poszczególne ikonki i jak się je zbiera, kto kogo i kiedy atakuje i kiedy się wygrywa.

By wygrać w **King of Tokyo**, wystarczy zebrać 20 punktów zwycięstwa lub zostać ostatnim żywym potworem. Przyznam szczerze, że ta druga opcja przytrafia się zdecydowanie częściej. Po prostu nie ma chyba rzutu, w którym nie zostawałyby łapki odpowiadające za obrażenia.

To, co mnie urzekło w **King of Tokyo**, oprócz samej rozgrywki i mechaniki, to wykonanie. Gra jest niesamowicie kolorowa, z komiksowymi ilustracjami – aż miło popatrzeć. Nie brakuje też elementów humorystycznych – wystarczy spojrzeć, co siedzi za szybką

kasku Cyber Bunny, albo zestawić sobie Krakena z kartą Friend of Children.

Do tego wszystkie elementy są wykonane bardzo porządnie. Karton, z jakiego sporządzono planszę i potwory jest odpowiednio gruby, podstawki na figurki nie powodują zdzierania kolorowej warstwy, jak ma to miejsce w niektórych grach. Karty są standardowej wielkości i również świetnie wykonane. Nie znalazłem nic, do czego mógłbym się przyczepić.



King of Tokyo naprawdę mnie urzekła. Pomimo że jest to w zasadzie typowy filler, w którym rozgrywka trwa maksymalnie trzydzieści minut, to mógłbym grać w niego godzinami. Jest lekki, przyjemny, odciąża umysł, a jednocześnie zapewnia odpowiedni poziom interakcji między graczami. Czego można chcieć więcej?



Plusy:

👍 Kolorowa

👍 Prosta

👍 Wesoła

👍 Odpręża

👍 Jest o potworach

👍 Porządnie zrobiona

Minusy:

👎 Może za bardzo wciągnąć

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 8+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 119,95 zł

Qwirkle

Bardzo miłe układanie



Zawsze z zaciekawieniem spoglądam na tytuły zdobywające niemiecką nagrodę gry roku – Spiel des Jahres. Przeważnie są to gry co najmniej dobre. S polskim środowisku graczy psioczy się, że nagroda schodzi na psy, że to już nie to, co kiedyś – może

i jest w tym ziarno prawdy, jednak nadal zwracam uwagę na kolejnych laureatów. Spytaście dlaczego? Ano, chociażby dlatego, że w tym samym środowisku fanów nowoczesnych gier planszowych mówi się o tym, że skończył się również Reiner Knizia, tworzący teraz tak „kiepskie” gry, jak **Keltis**. A ja biedny po prostu kocham **Keltisa**, mogę w niego grać dniami i nocami. Jest to jedyna gra, do której namówić się da moją mamę, na co dzień niechętną

do pochylania się nad planszą. Z nadzieją oczekiwałem więc bohatera niniejszej recenzji, grę **Qwirkle** (zdobywcę Spiel des Jahres 2011) autorstwa Susan McKinley Ross.

Qwirkle to gra w dużym, klasycznym pudle, takim jak pudełko od gry **Osadnicy z Catanu** czy też wspomnianego **Keltisa**. Wewnątrz znajdziemy (poza bardzo kiepsko przygotowaną wypraską na elementy, którą od razu wyrzuciłem do kosza) 108 drewnianych płytek, sporych rozmiarów płócienny woreczek do przechowywania tychże, a także – jak łatwo się domyślić – instrukcję. Czego nie znajdziemy? Nie znajdziemy ultraprzydatnego toru punktacji, zamiast tego w instrukcji wyczytamy, że do gry potrzebna jest kartka do notowania wyników i ołówek. Jest to rozwiązanie rodem z PRL. W **Qwirkle** wyniki notuje się co ruch każdego z graczy, jest to bardzo męczące. Szczęśliwie fani przygotowali rozmaite plansze punktacji, które znacznie ułatwiają życie. Szkoda, że w zestawie takowego nie uświadczymy. Drewniane płytki są bardzo czytelne i schludne, odnotowałem jednak, że przy dłuższym użytkowaniu mogą wystąpić problemy z odchodzącym z nich lakierem. Jeśli jednak będziemy w miarę szanować swój egzemplarz, powinien nam on długo posłużyć. Jak widać, jest nieco mankamentów związanych z wydaniem.

Jak wiadomo nie od dziś, najważniejsza w grze planszowej jest mechanika, tak więc pokrótce opiszę teraz „co i jak”. Jak określił tę grę mój przyjaciel: „**Qwirkle** to **Scrabble** w kolorze”. Faktycznie jest w tym sporo prawdy. Sednem gry są drewniane, kwadratowe płytki. Wyróżniamy sześć różnych kształtów płytek (na przykład te przedstawiające kwadrat lub koło). Wszystkie te sześć kształtów występuje w sześciu wariantach kolorystycznych, a każda płytka występuje w grze trzy razy. 6 razy 6 razy 3 daje nam 108. Czysta elegancja, jak na gry logiczne, których reprezentantem jest **Qwirkle**, przystało.

W grze każdy z graczy (2-4) startuje z sześcioma płytkami. Zaczyna grę ten, kto może wyłożyć naj-

dłuższy układ. Wyróżniamy dwa typy układów: ten sam kształt i różne, niepowtarzające się kolory (przykładem może tu być układ trzech płytek z gwiazdką: czerwonej, zielonej i żółtej) lub też różne, niepowtarzające się kształty w tym samym kolorze (na przykład układ czterech fioletowych płytek o różnych kształtach: gwiazdka, koło, kwadrat, krzyż). W kolejnych turach dokładamy płytki do już istniejących układów, nie łamiąc reguł gry, lecz jedynie przedłużając zastane układy. Za utworzony na nowo układ dostajemy tyle punktów, ile finalnie liczy on płytek. Dodatkowo, jeśli składa się on z maksymalnej dozwolonej liczby płytek (sześciu) otrzymujemy bonus, za ułożenie tak zwanego „qwirkle”. Punktuje on wówczas podwójnie, tak więc otrzymujemy aż 12 punktów.

Cała zabawa płynąca z gry to składanie jak najlepiej punktowanych kombinacji. Obszar gry z czasem przypomina krzyżówkę, gdyż układy przeplatają się między sobą, tworząc istny labirynt. Nasz cel to szukanie jak najkorzystniejszych punktowań, jak również blokowanie przeciwników, wysupłanie jak najlepszych okazji dla siebie, ale jednocześnie baczenie na to, co czynią nasi oponenti.

Początkowo **Qwirkle** wydało mi się nijakie. Absolutnie nie rozumiałem jak w tej grze efektywnie punktować. Może było to spowodowane tym, że nigdy nie było mi po drodze ze **Scrabble**. Kolejne partie nie były już tak problematyczne. Nauczyłem się kombinować w **Qwirkle**, a gra odkryła przede mną wszystko to, co ma najlepszego do zaoferowania. Bardzo ciekawie grało mi się w nią na turniejach (tytuł wydaje się stworzony do rozgrywek turniejowych) zarówno na tegorocznym Pyrkonie, jak i na Graciarni. Jest idealna do wciągania nowych graczy do świata planszówek, jest także grą rodzinną, przy której można miło pokombinować. Cechuje się również sporą regrywalnością (grałem już kilkanaście partii w niedługim odstępie czasu i dalej mi się nie nudzi). **Qwirkle** dobrze się skaluje, a czas gry jest idealny jak na to, co gra oferuje. Jest w pewnym sensie zbliżona do wydanej niedawno przez wydawnic-

two Granna gry **Unikat**, przy czym tytuł Granny jest znacznie tańszy. Warto tu jednak zauważyć, iż komponenty w nim zawarte nie są drewniane. **Qwirkle** wydaje się jednak grą o większej żywotności i lepszą niż **Unikat**.

Qwirkle nie jest grą rewolucjonizującą rynek gier planszowych. Jest to po prostu bardzo, bardzo solidna gra rodzinna, którą z czystym sercem polecam. Ma drobne mankamenty wydawnicze (konieczność notowania punktów, beznadziejna i niefunkcjonalna wypraska na elementy), ale jeśli przymknijemy na nie oko, czeka nas wyśmienita zabawa. Choć **Qwirkle** udało mi się nabyć na promocji w podberlińskim hipermarkecie (za około połowę ceny polskiej) to i tak, gdyby nie taka okazja, kupiłbym ją u nas. Warto.



Plusy:

-  Schludnie wydana (pomimo mankamentów)
-  Sporo interakcji i kombinowania
-  Przyjemna gra logiczna o eleganckiej mechanice
-  Dobre skalowanie i wysoka regrywalność

Minusy:

-  Momentami mocno losowa
-  Brak toru punktacji, niefunkcjonalna wypraska
-  Potrzeba sporego stołu

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 6+ Czas gry: ok.45 minut

Cena: 99,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



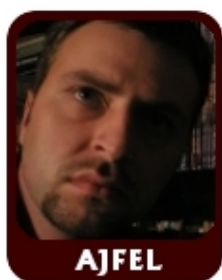
MEMINO

www.granna.pl



PUZLINO

Pingwiny na lodzie Pentomino z pingwinami



AJFEL

Pentomino to klasyczna logiczna układanka, której elementami są klocki w różnych kształtach, powstałych poprzez połączenie na rozmaite sposoby pięciu kwadratów. Jest to szczególnie przypadek *polimino* (nazwę tą wprowadził w 1953 roku ame-

rykański matematyk Solomon W. Golomb), czyli figur budowanych poprzez łączenie bokami różnej liczby kwadratów (*triomino* dla trzech, *tetrimino* dla czterech i tak dalej). Na podstawie tej łamigłówki powstało wiele innych, począwszy od doskonale wszystkim znanego **Tetrisa**, skończywszy na wielu logicznych grach planszowych, takich jak **Blokus**, **Fits**, **Bits**, **Katamino**, **Ubongo**, jak również przedmiot niniejszej recenzji – gra o tytule **Pingwiny na lodzie**.

Mamy tu do czynienia z kolejną łamigłówką wydaną w ramach bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych w Polsce dzięki Wydawnictwu Granna. **Pingwiny na lodzie** od razu zwracają na siebie uwagę nienaganną estetyką wykonania. W ładnym, kolorowym pudełku znajdziemy kwadratową planszę-ramkę o wymiarach 5x5

pól. Ułożone są w niej różnokształtne klocki, a na każdym z nich przytwierdzona jest jedna figurka pingwina. Wszystkie elementy wykonane są z plastiku, a dzięki fajnemu pomysłowi i solidnej realizacji całość wygląda przeuroczo. Granatowa ramka imituje morskie fale, a przezroczyste, niebieskie klocki z płaską powierzchnią nachyloną pod różnymi kątami prezentują się na planszy niczym dryfujące po morzu kawałki lodu, po których przechadzają się małe, zabawne pingwiny. Instrukcja zawierająca zagadki z rozwiązaniami wykonana została w takich rozmiarach, że można ją umieścić na planszy pod klockami i całość spiąć dołączonym do zestawu elastycznym paskiem (dzięki temu łamigłówkę bez sporego pudełka można wrzucić np. do plecaka mając pewność, że elementy nie rozsypią się na wszystkie strony).



Pingwiny na lodzie na pierwszy rzut oka wyglądają jak klasyczna układanka *pentomino*: mamy pięć elementów w różnych kształtach, które musimy umieścić na planszy 5x5 pól. Żeby jednak nie było zbyt prosto, oprócz zapełnienia planszy klockami, musimy zadbać także o to, by pingwiny zajmowały odpowiednie miejsca na planszy. Każdy z nich na stałe przytwierdzony jest do jednego z segmentów klocka, co sprawia, że nie ma w zestawie dwóch takich samych elementów. To jednak nie wszystko! Każdy z klocków wykonany jest z dwóch ruchomych części, dzięki czemu możemy je przesuwac, zmieniając kształt danego elementu. Tak więc, mimo iż klocków jest zaledwie pięć, ilość możliwych do uzyskania kształtów jest znacznie większa. Nie stanowi to jednak ułatwienia przy rozwiązywaniu zagadek, przeciwnie – okazuje się, że kombinacji mamy tu całkiem sporo, a każde z zadań da się rozwiązać tylko na jeden sposób.

Skoro już jesteśmy przy zagadkach, dołączona do zestawu książeczka zawiera ich aż sześćdziesiąt, po piętnaście na każdy z czterech poziomów trudności. W przypadku najłatwiejszych zadań mamy podane rozmieszczenie kształtów w ramce oraz narzucone położenie jednego lub więcej pingwinów – to są zadania dość łatwe także dla najmłodszych graczy (zestaw przeznaczony jest dla graczy w wieku od sześciu lat). Z każdą stroną książeczki zadania robią się jednak coraz trudniejsze i stanowią niebanalne wyzwanie także dla dorosłych. Najtrudniejsze zagadki wymagają wypełnienia planszy klockami w taki sposób, by cztery pingwiny zajęły określone pozycje, przy czym nie mamy żadnych podpowiedzi co do użycia i rozmieszczenia poszczególnych kształtów klocków. Z takimi zadaniami niekiedy trzeba się już nieźle nagłowić, kto nie wierzy, niech spróbuje.

Pingwiny na lodzie to łamigłówka łącząca fajny pomysł ze świetną realizacją. Kompletnie nie mam się tu do czego przyczepić. Wykonana jest solidnie i efektownie, nie rozczarowuje ani ilość, ani poziom trudności zagadek. Przy tym gra jest znacznie tańsza

od produktów Smart Games dla młodszych graczy, które prezentowałem na łamach Rebel Timesa w poprzednich miesiącach. Polecam gorąco!

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Ładne wydanie



Duża liczba zadań



Cztery poziomy trudności



Walory edukacyjne



Ciekawy pomysł

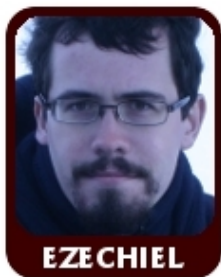
Minusy:

brak

Liczba graczy: 1+ Wiek: 6+

Czas gry: ok.10 minut Cena: 65,00 zł

Gdzie wasze kości porzucone



EZECHIEL

Planszówki jak każdy element ludzkiej działalności, też mają swoje mody i przesady. Trudno o bardziej zmitologizowany element hobby niż kości. Prosty przedmiot, wywodzący się z tradycji religijnej lub szamańskiej, nadal stanowi jeden z symboli

hobby. Pomimo tego, przez kilka lat kości były raczej passe wśród miłośników gier cięższych. Potem jednak, pod wpływem **Yspahan**, **Stone Age** i **Kingsburg**, podejście do kości zaczęło się zmieniać. Problemy miłośników cięższych gier były oczywiście marginalne wobec popularności **Osadników z Catanu**, chińczyka czy choćby kościanego pokera. Tymczasem w mechanikach cięższych gier królował **Caylus**, oparty na alokacji robotników.

W ciągu ostatniego roku planszówkowego (liczonego jako czas pomiędzy kolejnymi targami w Essen) miłośnicy nieco cięższych gier strategiczno-ekonomicznych mieli szansę poznać **Troyes** (recenzowane w **Rebel Times #44**) i **Macao**, które próbowały z powodzeniem zastosować kości w nieco bardziej móżgoczernych mechanikach.

Trudno powiedzieć, na czym polega urok kości. Rzut spaja w sobie oczekiwanie na wynik, napięcie związane z rzutem i pozytywny lub negatywny finał. Poruszająca się kość przyciąga uwagę graczy, a rzut staje się istotnym punktem partii. W miarę

wzrostu liczby rzutów słabnie napięcie związane z każdym z nich. Tutaj psychologia i statystyka są zgodne, bo powtarzalne bodźce działają słabiej a wyniki dwudziestu rzutów łatwiej przewidzieć statystycznie niż jednego. Zwiększenie liczby rzutów (jak w **Kingsburg** czy w **Krone und Kragen**) to jeden ze sposobów na ograniczenie losowości.



Drugi mechanizm to dodanie narzędzi pozwalających modyfikować wynik już po rzucie. W ten sposób zdobywany dodatkowy zasób, o który warto walczyć i zwiększamy rolę decyzji kosztem losu. Tak działają robotnicy w **Burgen von Burgund**. Jeśli dochodzimy do sytuacji, gdy jeden rzut decyduje o wyniku partii, a my nie mamy na niego żadnego wpływu, to znaczy, że nasza taktyka była suboptymalna. Bardzo podobny stosunek do losu mają miłośnicy gier wojennych. Usunięcie elementu losowego bardzo redukuje wiarygodność rozgrywki. Z drugiej strony zbyt duża rola pojedynczego rzutu powoduje frustrację graczy, bo gracze lubią mieć kontrolę nad grą. Projektanci próbują wybrnąć z tego problemu przy użyciu modyfikatorów (tabelka z modyfi-

katorami do innych tabelki) lub kart. Oparcie mechaniki na kartach, a nie na kościach, daje większe możliwości kontroli losu lub pokazania asymetrii konfliktu (*Twilight Struggle*, PQ-17).

Karty jako substytut kości obecne są też w grach cywilnych. Przykładem może być np. **Thurn und Taxis** bądź **Cywilizacja: Poprzez Wiek**. Karty mogą być elementem zmniejszenia ilości informacji znanych graczom (pośrednio zmniejszając czas oczekiwania na swoją kolej). Mogą też modyfikować przebieg poszczególnych rozgrywek, zwiększając żywotność gry. Karty są też oczywiście podstawą mechaniki gier karcianych, gdzie oprócz zwykłego dociągu występują też elementy modyfikacji talii (**Dominion**). Najbardziej złożone karcianki nie ustępują poziomem złożoności dość ciężkim grom posiadającym planszę.

Losowość wróciła też do cięższych gier. W **Burgen von Burgund** rzuty kośćmi zmniejszają możliwości dostępne w danym ruchu, nie zmniejszając jednocześnie głębi strategicznej gry. W ten sposób i myśliciele i gracze okazjonalni mają szansę na wspólną zabawę. W grach Martina Wallace'a los symuluje również nieprzewidywalne okoliczności ekonomiczne (np. ewolucja cen bawełny w **Brass**).

Zmiany podejścia do losowości odpowiadają różnym trendom w planszówkach. Los, obecny zawsze w grach imprezowych i wojennych, zaczyna być używany jako element mechaniki gier cięższych i bardziej wymagających intelektualnie. Losowość nie zniknie nigdy z planszówek, ale też nigdy nie wyprze frajdy z łamania sobie głowy. A przynajmniej wszystkie modyfikatory na to wskazują.



Długa droga do Kadath #7

Dziwne geometrie

Próbowali też wspinać się na kamienny monument, o ile w ogóle można nazwać to wspinaczką, gdyż perspektywa obiektu była tak zaburzona, że właściwie to zdawał się być poziomy. A same wrota były tak ogromne, że przerastały wszelkie ludzkie wyobrażenia.

„Zew Cthulhu”, H. P. Lovecraft



SHADENC

Cyklopowa architektura. Miasto sprzed eonów zatopione w bezdennej otchłani oceanu. Tysiącletnie ruiny nietknięte zębem czasu. Schody donikąd. Filary tak wysokie, że wydają się podtrzymywać niebo. W swoich dziełach Lovecraft kładł bardzo

duży nacisk na podkreślenie nieludzkiej natury Wielkich Przedwiecznych. Nic, co by ich dotyczyło, nie było podobne do wytworów cywilizacji człowieka. Poznanie ułamka prawdy o wszechświecie równało się spędzeniu reszty życia w zakładzie dla obłąkanych. Ba, by utracić zmysły, wystarczyło ujrzeć oblicze jednej z plugawych istot zamieszkujących Ziemię przed milionami lat.

Przedwieczni działali w niezrozumiały dla nas sposób, wykorzystując magię (czy też technologię tak zaawansowaną, że ludzie nie byli w stanie jej zrozumieć) oraz swe nienaturalne służby. Ludzkość nie znała dla większości praktycznie nic – śmiertelnicy byli dla istot z Mitów Cthulhu słabi, głupi, jawili się bardziej jako zwierzęta, niż świadome stworzenia. Ot takie małe mrówki, nikt nie płacze po tym, gdy przypadkiem je rozdepta.

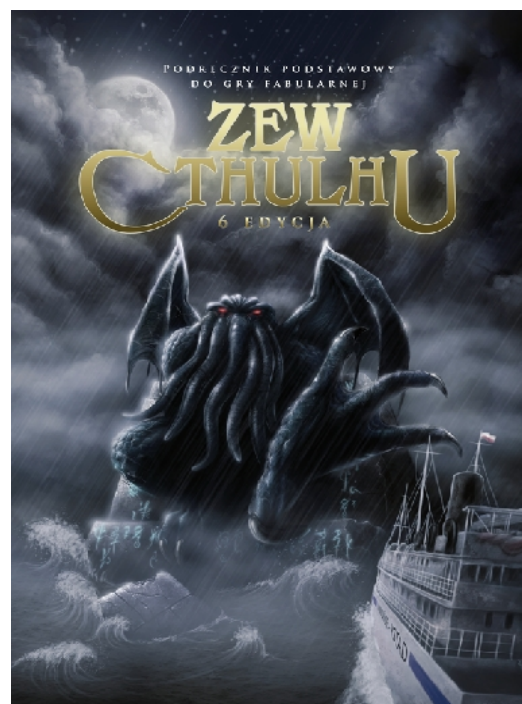
Obecność zapomnianych bogów można zaznaczyć w scenariuszu na wiele sposobów: wprowadzając

bohaterów niezależnych wyznających te plugawe istoty, umieszczając w przygodzie ich sługi lub (gdy Badacze pokpią sprawę i nie zdołają powstrzymać nieprzyjaciół) samych Wielkich Przedwiecznych. To jednak tylko jedna strona medalu – ważniejsza, bo to właśnie działania postaci tła będą nakręcać scenariusz, ale nie jedyna. Drugą jest scenografia. Statyczne obrazy, elementy scenerii podkreślające obcość istot z Mitów. Strażnik Tajemnic może więc pozwalać nie tylko na odkrywanie istot związanych z Wielkimi Przedwiecznymi, ale również śladów ich obecności. Znajdować pamiątki osób, które dowiedziały się zbyt wiele albo fotografie obcej technologii czy w końcu odwiedzać różne lokalizacje związane z tymi kultami.

Istoty z Mitów Cthulhu postrzegają rzeczywistość inaczej niż ludzie. Przykładem mogą być tu zamieszkujące kąty czasu Ogary z Tindalos. Czy stworzenie, które jest zdolne podróżować w czasie, będzie widzieć świat tak samo, jak człowiek? Co z potworami, które są w stanie tworzyć swoje awatary, przebywać w tym samym czasie w kilku miejscach? Jak działa ich umysł – czy łączy te obrazy w jedność? Może widzą tak samo, jak człowiek obserwujący wystawę sklepową z dziesiątkami telewizorów ustawionych na różne kanały? Wielcy Przedwieczni i byty dorównujące im mogą przebywać w wymiarach nieznanym ludziom, podróżować poprzez czas i przestrzeń w sposób dla nas niezrozumiały. Budując swoje miasta, z pewnością czyniły to zgodnie ze swoją percepcją.

Z tego powodu zrujnowane pozostałości tych metropolii to dla ludzi śmiertelna pułapka. W takich miejscach człowiek będzie niczym małe dziecko. Nie zrozumie nawet natury niebezpieczeństwa, jakie będzie mu grozić podczas eksploracji zniszczonych przez czas budowli. Wyglądający zupełnie normalnie obelisk może tak naprawdę być powierzchnią całego miasta, skręconą w setkach obcych człowiekowi wymiarów. Badacz, który zbliży się do niego za bardzo, poczuje nagle potężną siłę, jaka przyciągnie go do filara. Uderzenie będzie równie bolesne, jak upa-

dek z wielkiej wysokości i bez wątpienia może zakończyć się kalectwem lub śmiercią. Oczywiście takie zagranie – zamordowanie bohatera bez szansy ratunku – byłoby nie fair. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by w taki sposób potraktować wynajętego tragarza, towarzysza wyprawy lub konkurenta (np. agenta obcego wywiadu, który pojmał Badaczy).



Prowadząc przygody w lokacjach związanych z Mitami warto podkreślać różnice między poszczególnymi rasami i istotami. Inaczej będą wyglądać ruiny Starszych Istot, inaczej zatopione miasta Istot z Głębin, jeszcze inaczej zaś grobowiec jednego z Wielkich Przedwiecznych. Brak zrozumienia ich technologii czy sposobu myślenia nie powinien przekładać się na bezsensowną, groteskową architekturę. Miasta musiały być budowane tak, by ich mieszkańcom żyło się wygodnie. Lewitujące stworzenia z pewnością nie ograniczyłyby się do płaskich powierzchni – ich budowle przypominałyby ule, z płataniną krętych korytarzy. Zupełnie inaczej wyglądają metropolie nieużywających Istot z Głębin. To żyjące, rosnące budynki oplecione pulsującymi żyłami odfiltrowują-

cymi z wody substancje odżywcze. Wygląd R'lyeh znany jest z prozy HPL.

Nawet słońce zdawało się być zniekształcone przez pryzmat polaryzujących wyziewów wydobywających się z wnętrza tej potężnej, ociekającej wodą budowli. Kiedy patrzyło się na skały, zdawały się być na przemian raz wklęsłe, a raz wypukłe.

„Zew Cthulhu”, H. P. Lovecraft

Wprowadzając do scenariuszy istoty z Mitów warto zastanowić się nad tym, w jakim otoczeniu będą działać. Czasem to potwór znajdzie się w ludzkim środowisku, może się jednak zdarzyć tak, że to Badacze wkroczą na jego terytorium (z założeniem, że dysponują wystarczającymi środkami do pokonania lub odesłania bestii). W takim przypadku dobrze jest podkreślić obcą, niezrozumiałą i groźną dla ludzi technikę. Nie trzeba zarzucać graczy wielominutowymi opisami, z których nic nie wynika. Wystarczy wspomnieć o kilku naprawdę dziwnych, niezrozumiałych cech architektury dawnych cywilizacji. Budynki o niesamowitych kształtach, przeczących prawom fizyki. Przedmioty istniejące w wymiarach, jakich ludzie nie postrzegają – posągi cieńsze od kartki papieru, gładkie powierzchnie tnące ciało niczym brzytwa, obszary o odwróconej grawitacji. Śmiertelne pułapki dla nieświadomych zagrożenia ludzi. Olbrzymie monumenty potęgi istot z Mitów, nienaruszone zębem czasu nawet po upływie milionów lat. Ludzki umysł nie jest w stanie zrozumieć dziwnej, niezrozumiałej geometrii dzieł Wielkich Przedwiecznych, a ograniczona percepcja uniemożliwi dostrzeżenie zagrożenia. Badając te ruiny, bohaterowie powinni mieć świadomość, że wkraczają na obcy teren, gdzie każdy nieostrożny krok może zakończyć się śmiercią lub szaleństwem. W rzeczywistości postacie graczy nie muszą być bezpośrednio zagrożone (o ile będą zachowywać się ostrożnie). Prastarzy bogowie mieli w końcu sługi o intelekcie porównywalnym z ludzkim i podobnej percepcji. Gracze nigdy jednak nie będą mieć pewności czy napotkane ruiny są dawną kolonią służebnej rasy, czy też resztkami pałacu Wielkiego Przedwiecznego.

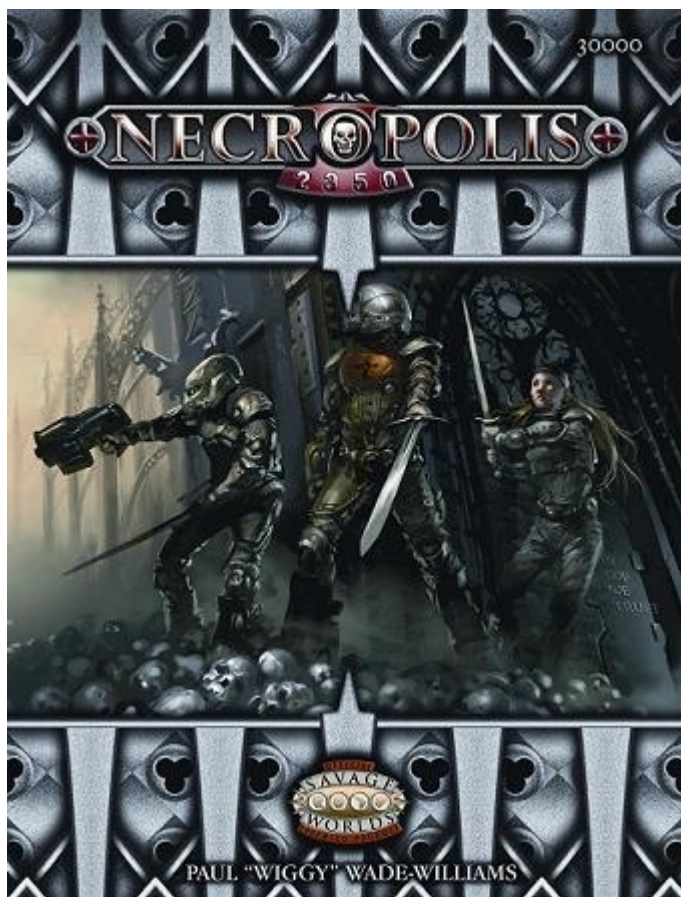
Pokonanie nadnaturalnej istoty nie będzie proste nawet w ludzkim środowisku. Strażnicy często zapominają, że pomimo ohydneho wyglądu wiele potworów jest inteligentnych i z pewnością nie będą zachowywać się jak pospolite bestie, szarżując z rozdziawionymi paszczami na uzbrojonych, pewnych siebie Badaczy. Takie stworzenie (o ile zdecyduje się na konfrontację) na swoje terytorium wybierze miejsce, które da jej jak największą przewagę nad ludźmi. Jeśli widzi w ciemności, będzie to opuszczona linia metra, kompleks bunkrów z II Wojny Światowej (to oczywiście w przypadku gry w epoce współczesnej) lub nawet pospolite, miejskie kanały. Jeśli potrafi dobrze się wspinać, na pewno skorzysta z tej umiejętności – wybierze lokację pełną pionowych szybów, które będzie mogła wykorzystać w przypadku, gdyby musiała uciekać. Jeśli nie ma dość siły, by pokonać grupę uzbrojonych ludzi, spróbuje ich rozdzielić i odizolować od siebie – opuszczony hotel z labiryntem korytarzy, przegniłą podłogą i pozbawiony elektryczności wydaje się idealnym miejscem na leże takiego potwora.

Prowadząc scenariusz, którego akcja będzie rozgrywać się w ruinach miast zbudowanych przez prastarych władców Ziemi, prędzej czy później gracze mogą najzwyczajniej w świecie się znudzić. Każdy Strażnik Tajemnic powinien sam zdecydować, w jaki sposób zaprezentuje graczom obcą, dziwaczną geometrię miast Wielkich Przedwiecznych: w kilku zdaniach, podkreślając jedynie najważniejsze jej elementy czy rzucając Badaczy na głęboką wodę, czyniąc z takiej ekspedycji prawdziwą wyprawę. Poświęcenie godziny sesji na opis kolejnych pomieszczeń, wymuszanie na graczach znajdowania sposobów na pokonanie kolejnych przeszkód w doskonały sposób podkreśli nienaturalny charakter badanych budowli – może jednak również znudzić grupę i zabić cały entuzjazm u graczy.

□

Necropolis 2350

Planetarna krucjata



gąsienice czołgów. Społeczeństwo, szukając ratunku, zwraca się w stronę religii – wskrzeszone zakony

rycerskie werbują ochotników, którzy stawiają opór mrocznemu nieprzyjacielowi. Gdzieś za linią frontu heretycy snują diaboliczne spiski, unikając wzroku bezlitosnych inkwizytorów, a ogromne korporacje, kryjąc się w cieniu, czerpią ogromne zyski z toczonej wojny...

Kojarzy się wam to z czymś? Dokładnie na tych pomysłach opiera się **Warzone** oraz **Warhammer 40,000**, a pewnie i z tuzin innych gier. Zaryzykowałbym twierdzenie, że motywy które przedstawiłem powyżej, zrosły się trwale ze sobą, tworząc nową odmianę fantastyki. Do niej to sięgnęli twórcy z Triple Ace Games pisząc nowy setting **Savage Worlds: Necropolis 2350**.

Przyznam, że gra przypadła mi do gustu, głównie ze względów sentymentalnych. **Magia i Miecz** swojego czasu mocno promowała gry ze świata **Kronik Mutantów**. Kolorowe ilustracje zdobiące karty **Doom Troopera** i figurki z **Warzone** mocno zapisały się w mej pamięci. Miałem wielką ochotę pograć w erpega osadzonego w tym świecie. Niestety pomimo zapowiedzi, gra fabularna nie została w Polsce wydana. **Necropolis**, według mnie, świetnie uzupełnia tę lukę.

Gra osadzona jest na planecie Salus (inaczej: Necropolis), którą władają trzy siły: Kościół, korporacje oraz legiony ciemności (zwane Rephaim). Rephaim to potężna armia martwiaków, które chce zetrzeć ludzkość z powierzchni ziemi. Z nią to zmierzą się gracze, wcielając się w członków potężnych zakonów rycerskich. Gra, podobnie jak inne pozycje spod znaku **SW**, jest silnie sprofilowana: jesteśmy fanatycznymi wojownikami, którzy spędzają życie na bitewnym polu. W zasadzie

nie ma tu miejsca na inne motywy, poza jednym: walczymy i umieramy w imię wiary.

Zakonów rycerskich jest kilka, każdy z nich wyróżnia się na tle pozostałych. Rycerze Zakonu Świętego Płomienia niszczą zastępów nieprzyjaciół za pomocą miotaczy ognia. Zakon Błogosławionego Słowa opiekuje się prostym ludem, werbując przy tym agentów i żołnierzy. Nowi Templariusze mają najlepszy oddziały pancerne i zmechanizowane, a Lazaryci prowadzą badania naukowe nad organizmami Rephaim. Jest także zakon dla rycerzy, który dopuścili się ciężkiego przestępstwa – jego członkowie mogą walczyć wyłącznie mieczami, dopóki nie odkupią swych win. Broń biała ma w ogóle duże znaczenie – w starciu z martwiakami broń palna i lasery są dość nieskuteczne. Łatwiej jest po prostu chwycić za miecz i pokroić przeciwnika na plasterki. Rycerze mogą liczyć także na wsparcie nadprzyrodzonych mocy, zwanych litaniami, którymi szafują kapelani.

Tutaj wspomnę, że ilustracje przedstawiające członków poszczególnych Zakonów robią niesamowite wrażenie. Potężne pancerze, nowoczesna broń, miecze czy rycerskie płaszcze zostały świetnie oddane. Jednak w podręczniku brakowało mi rysunków, zwłaszcza przedstawień uzbrojenia i sprzętu. Powinno być ich więcej, zwłaszcza że w rozdziałach poświęconych mechanice opisano mnóstwo rodzajów broni, zbroi, pojazdów opancerzonych, czołgów, statków powietrznych, są tu nawet zasady wsparcia artyleryjskiego!

Świat gry został naszkicowany grubą kreską, autorzy opisali głównie strukturę Kościoła (który jest następcą kościołów chrześcijańskich; to mocno

chybiony pomysł, ponieważ obecność na sesji autentycznych wątków religijnych może być dla niektórych graczy problematyczna). Mamy kilka uwag o prawie kościelnym, służbach bezpieczeństwa, inkwizycji i mediach. Opisy są bardzo wyraziste, dają niezły materiał na sesję; wyobraźcie sobie swoich rycerzy tuż po bitwie, w poszarpanych szatach zakonnych i pełnym rynsztunku bojowym, rozmawiających z elegancką reporterką telewizji. Miliony ludzi oglądają naszych bohaterów i słuchają ich słów, gdy na dole ekranu lecą żółte paski informacyjne... jak dla mnie, bomba!

Korporacje zostały opisane bardzo pobieżnie, chyba tylko po to, aby uczynić zadość regułom gatunku. Być może temat zostanie rozwinięty w dodatkach. Żołnierze korporacji mogą być konkurentami bądź niepewnymi sojusznikami graczy. O wiele lepiej opisano śmiertelnych wrogów – mrocznych Rephaim.

Legiony nieumarłych prą naprzód, wznosząc na podbitych ziemiach wieże i piramidy, emanujące spaczoną energią. Niebo zasnuwa się chmurami, ziemia wyjąławia, a siły Ciemności rosną w siłę. Rephaim dysponują mocami nekromancji i spaczoną techniką, bardzo pomysłowo opisaną – ten fragment autorzy opracowali znakomicie. Bestiariusz natomiast opracowali źle. Rephaim to zwyczajne martwiaki, wyjęte z systemów fantasy: mamy tu zombie, wampiry, mumie oraz potężne licze osadzone w roli generałów. Banalna jest także mitologia – Ciemność przybyła z innego, spaczonego wymiaru. Tyle. Pod tym względem **Necropolis** przegrywa z **Warzone** i **Warhammerem**. Braki te da się jednak uzupełnić - nieprzyjaciół można zaczerpnąć z innych settingów SW (jest już ich sporo), a mitologię wziąć prosto z **Warzone** – do

świata **Necropolis** pasują świetnie Alakhai czy Ilian. (Zdaje sobie oczywiście sprawę, że tuningowanie systemu świadczy o jego poważnych niedoróbkach.)

Rozbudowany generator przygód daje przedsmak tego, co nasz czeka w kampanii splotów. Jest ona szeregiem potyczek i bitew, jak przystało zresztą na zbiór scenariuszy do gry wojennej. Przygody to misje bojowe, opisane wyłącznie do strony mechanicznej. Mamy cel dla drużyny, statystyki nieprzyjaciół, nieprzewidziane komplikacje, no i mapkę taktyczną. Ponieważ skupiono się na walce, gra przekształciła się niemal w planszówkę. O ile w innych settingach **SW** da się grać bez plaskaczy i mapek, o tyle tu jest to niemożliwe. Oprócz kampanii splotów mamy też garść pojedynczych przygód – są trochę lepsze, gdyż dają graczom

więcej pola do popisu. Przykładowo: bohaterowie będą musieli zwerbować kilku cywili, powstrzymać inkwizytora przed rozlewem krwi lub wykraść technologię z rozbitego statku korporacji, zanim pojawią się jego właściciele.

Podsumowując: **Necropolis 2350** to świeża wersja starego pomysłu; lepsza, bo korzystająca z brawurowej mechaniki. Podobnie jak inne gry **SW** jest ściśle sprofilowana. Chyba nawet zbyt ściśle. Gracze, którzy oczekują czegoś więcej niż walki, mogą być systemem rozczarowani. Ponadto autorów czasem zawodzi wyobraźnia, ale można zastąpić ją wyobraźnią własną oraz pomysłami zaczerpniętymi z innych gier.



Plusy:



Odwołanie się do znanej odmiany fantastyki – kosmiczna krucjata przeciwko siłom Ciemności



Dodatkowe zasady przystosowane do świata Necropolis



Ilustracje rycerzy zakonnych

Minusy:



Duża koncentracja na walce. Gra zbyt często przypomina planszówkę.



Trochę za mało ilustracji przedstawiających militaria



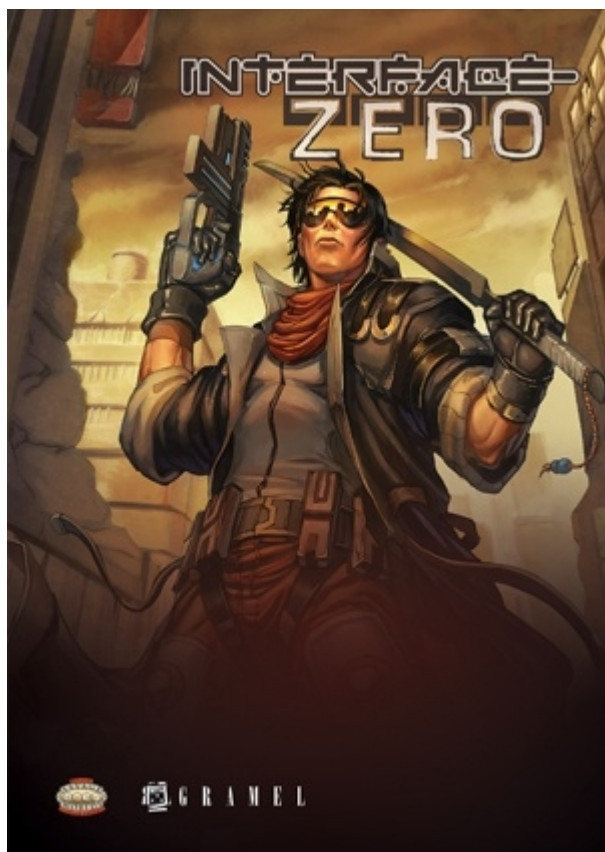
Brakuje oryginalnych przeciwników, zarówno tych mniej, jak i bardziej potężnych

176 stron, twarda oprawa

Cena: 109,95 zł

Interface Zero

Cyberpunk – next generation



Wojtek Doraczyński
(nie tylko erpegowy, ale także literacki) ściśle splótł ze sobą pewne wątki społeczne i techniczne, które

Szczerze mówiąc, miałem sporo rezerwy do ogłaszanych przez **Wydawnictwo Gramel** cyberpunkowych zapowiedzi. Owszem, lubię tę odmianę fantastyki, ale – moim zdaniem – miała ona swój najlepszy czas w latach dziewięćdziesiątych. Cyberpunk

były najbardziej aktualne chyba właśnie wtedy. Lubię starego **Cyberpunka 2020**, ale wydawało mi się, że takie granie byłoby dzisiaj pozbawione pewnej specyficznej otoczki.

Interface Zero nie cieszył się więc moją sympatią – w przeciwieństwie do innych gier spod znaku **Savage Worlds**. Do lektury siadałem bez większych oczekiwań.

Od razu w oczy rzuciła mi się wielkość podręcznika – to gruba, nabita tekstem cegła licząca trzysta pięćdziesiąt stron. O ile się orientuję, to największy podręcznik wydany dotychczas przez Gramela. Od razu widać, że system pisano według kanonów „normalnych” gier fabularnych (podobnie jak **Nemesis**) – jego sercem nie jest rozbudowana Kampania Spłotów, ale opis świata.

Tenże świat został osadzony w roku 2088. W tym czasie ludzkość doświadczyła m.in. wojny atomowej na Bliskim Wschodzie (z udziałem Izraela, państw arabskich, Pakistanu i Indii), rozpadu USA oraz przekształcenia się Unii Europejskiej w Unię Euroazjatycką obejmującą także europejską część Rosji (Syberię przejęły Chiny). Realia **Interface Zero** to zbiór gatunkowych kliszy: są możliwości manipulowania ludzkim genomem czy bezpośredniego połączenia mózgu z siecią, są Sztuczne Inteligencje, LOD, bojowe cyborgizacje i samochody VTOL. Są też psionicy – akurat ten pomysł trochę mnie razi. Władzę nad ludzkością podzieliły między siebie rządy i potężne korporacje, a przepaść między biednymi i bogatymi powiększyła się do nieznanych historii rozmiarów. Spowodowało to wzrost patologii i konfliktów społecznych, a także przestępczości. Jednym słowem, autorzy zbudowali tło dla brutalnych, sensacyjnych fabuł.

Po krótkiej prezentacji historii świata następuje bite osiemdziesiąt stron mechaniki. Gracze znajdą tu mnóstwo zabawek. Po pierwsze: w grze zastosowano reguły poważnych obrażeń. Pomysł doskonały, gra w świecie mrocznej przyszłości powinna być

bezlitosna i śmiertelna. Po drugie: cyborgizacje. Zgodnie z duchem **Savage Worlds** dostajemy nie gotowe wszczepy, ale reguły pozwalające takie wszczepy tworzyć. Kreatywni gracze mogą wymyślić naprawdę ciekawe usprawnienia, a leniwi mogą wykupić gotowce opisane w rozdziale o ekwipunku; nie zapomniano też o cybertraumie. Trzecia sprawa: sieć.

Z siecią jest tak: nie jest ona szczególnie realistyczna, gdyż została dopasowana do mechaniki. Podręcznik **Interface Zero** jak nic potwierdza tezę, że to reguły mechaniczne wyznaczają obraz świata, że „system does matter”. Sieć rozpada się na dwa obszary. Pierwszy to Hiperrzeczywistość – zbiór informacji, obrazów i tagów nakładanych na naszą rzeczywistość. Prawie każdy sprzęt (broń, pojazd) jest połączony z siecią i można go w Hiperrzeczywistości hakować. Drugi obszar sieci to Głębia – wirtualna rzeczywistość podzielona na Domeny. Gra w cyberprzestrzeni właściwie polega na włamywaniu się do Domen oraz prowadzeniu walki z programami obronnymi i wrogimi hakerami – mechanika ta została zbudowana analogicznie do mechaniki fizycznego starcia. Za broń służą programy tworzone przez hackerów. Jak już wspominałem, sieć jest totalnie pulpowa. Przykładowo – każdego programu można użyć tylko określoną liczbę razy, potem trzeba pisać go od nowa. Nie ma żadnych łatek, żadnych aktualizacji. Rozwiązanie niewiarygodne, ale dobrze służy zbalansowaniu i zwężeniu zasad. Jednym się spodoba, innym nie.

Kolejne zasady dotyczą Reputacji. Bohaterowie (i w ogóle każdy, kto się liczy w tym świecie) zyskują uliczną reputację dzięki swoim czynom. Reputacji można używać w testach społecznych oraz uzyskiwać dzięki niej przysługi.

Następny rozdział to tworzenie bohatera. Gracze mogą wcielać się nie tylko w „zwykłych” ludzi. Do dyspozycji mamy Androidy, zmodyfikowanych genetycznie Ludzi 2.0, symulakry (masowo produkowane, antropomorficzne istoty żywe) oraz ludzko-

zwierzęce hybrydy. Rozdział czerpie z zasad znanych z podstawki i różnych dodatków (np. Androidy posiadają cechę Konstruktor). Nie zabrakło także standardów: kolejnych Przewag i Zawad oraz rzeczy nowych: Zawodów wykonywanych przez bohaterów graczy.

Niezły jest rozdział o ekwipunku, napisany w lekkim stylu krzykliwych ogłoszeń („Nasze tytanowe pazury tną mięśnie, kości, a nawet stal!”). Sprzętu jest dużo (choć nie bardzo dużo), od broni aż po narkotyki.

Jak wypada ogólna ocena zasad? Ogólnie rzecz biorąc, podobają mi się, ale mam kilka uwag. Bardzo często natrafiałem na pewne nieścisłości. Przykładowo: wszczepy dzielą się na cyborgizacje i biomodyfikacje, ale granica między nimi nie jest jasna (a ma to spore znaczenie). Są też problemy z tworzeniem programów. Teoretycznie mamy dwa sposoby programowania: otwarte i strukturalne. W przypadku programowania otwartego określamy, jaki program chcemy napisać i testujemy umiejętność – sukces oznacza stworzenie programu na poziomie jeden, każde przebicie dodaje kolejny poziom. Przy programowaniu strukturalnym określamy program i jego poziom, a następnie testujemy umiejętność z ujemnym modyfikatorem równym poziomowi programu. Oznacza to, że dla postaci z wysoką umiejętnością Wiedza (Programowanie), która chce napisać mocny program (np. czwartego poziomu), programowanie otwarte jest bezużyteczne; o wiele łatwiej jest wyrzucić sukces z modyfikatorem -4, niż uzyskać cztery przebicia. Inne wpadki: w ekwipunku opisano OmniSondę zapewniającą +1 do prób wykrycia kłamstwa – nie wspomniano jednak jaką umiejętność przy „wykrywaniu kłamstwa” należy testować (**SWPL** na ten temat milczy). Nie dowiemy się także, na jak rozległym obszarze działa Reputacja – bo chyba nie na całej Ziemi?

Pomimo pewnych wpadek, mechanika wywarła na mnie dobre wrażenie. Zasad jest sporo, a autorzy zrobili, moim zdaniem, słusznie, przedkładając pro-

stotę i dynamikę nad realizm. Walka w sieci powinna być szybka i emocjonująca. Gracze będą mieli także możliwość stworzenia bardzo różnorodnych postaci; podoba mi się, że zasady tworzenia hybryd są kopią zasad tworzenia różnych ras – patrz **Fantasy Companion** czy **Savage Worlds Deluxe**. Sprzyja to zbalansowaniu mechaniki (aczkolwiek Ludzie 2.0 są rzeczywiście trochę za mocni). Wbrew famie, reguły Reputacji są zrównoważone. Testy społeczne są testami spornymi, a przeciwnicy bohaterów mogą korzystać z własnej Reputacji. Dzięki temu doświadczona drużyna może z łatwością zastraszać płotki z ulicy, ale nie podskoczy szefowi mafii.

Świat został naszkicowany grubą krechą. Otrzymujemy ogólny zarys sytuacji oraz garść pojedynczych wątków: atomowe pustkowia Bliskiego Wschodu, którymi władają dawni wrogowie, gnieżdżący się teraz w podziemnych bunkrach. Silne Chiny rządzone przez Nowych Mandarynów, gdzie manipulacje przy DNA są na porządku dziennym. Słabnący, ale wciąż nowoczesny Technoszogunat Japonii, w którym stare i wymierające społeczeństwo obsługiwane jest przez liczne symulakry. Rządzoną centralnie Unię Euroazjatycką – pozorną ostoję spokoju i bezpieczeństwa, w której narastają konflikty etniczne i religijne. Potężne Indie, składające się z ogromnych, samowystarczalnych państw-miast. Zniszczone wojną secesyjną USA, które rozpadły się na kilka państw – Atlantycę, Republikę Cascadii, Unię Wielkich Jezior, Teksas i Koalicję Ameryki Północnej rządzoną przez chrześcijańskich fundamentalistów.

Zgrzytem jest zwrotnikowa Afryka, która po zjednoczeniu się w jeden organizm państwowy stała się mocarstwem. Gospodarczego skoku dokonano, prowadząc – uwaga, uwaga – ścisłą politykę izolacjonistyczną! Mało to wiarygodne. Oczywiście nie powinniśmy ulegać stereotypom i pamiętać, że są afrykańskie kraje – na przykład Nigeria – którym specjaliści wróżą dynamiczny rozwój gospodarczy w XXI wieku. Przewidywania te nie dotyczą jednak całej Afryki. Ponadto, podciągając cywilizacyjnie ten kontynent, autorzy zabrali nam znakomitą scenerię –

ogromną oraz zróżnicowaną arenę dla neokolonialnych wojen rządów i korporacji.

Wizję świata zbudowano tak, aby dać prowadzącym do ręki jak najwięcej cyberpunkowych pomysłów. Mamy więc nieliczną elitę mieszkającą w odizolowanych dzielnicach i rzesze biedoty, zasiedlające przeludnione miasta. Korporacje działające poza prawem i rządy, których interesy ścierają się ze sobą. Ludzkość nękana przez zanieczyszczenia środowiska i biohorror – zmodyfikowane genetycznie zwierzęta, które uciekły z laboratoriów. Osobliwość technologiczna (niezorientowanym polecam sprawdzić Wikipedię: osobliwość technologiczna, Vernor Vinge) jest uznawana za realne zagrożenie – aby nie dopuścić do jej powstania, powołano międzypaństwową organizację Stopwatch (idealną dla graczy, którzy lubią być „tymi dobrymi”). Ogólnie autorzy starają się zaserwować nam jak najwięcej niebezpieczeństw i innych mrocznych atrakcji. Czasem popadają w przesadę, np. kilkakrotnie podkreślając, jak paskudna jest biomasa, którą musi żywić się większość ludzi (a czemu nikt nie dodaje do niej aromatów stosowanych dziś powszechnie w fastfoodach?). Świat tworzony tą modułową metodą może czasem wydawać się niespójny, ale informacje są tak ogólne, że pozwalają te niespójności z łatwością usunąć.

Na szczęście oprócz luźnych dywagacji dostajemy też sporo konkretów nadających się do zastosowania. Szczegółowo opisano Wolne Miasto Chicago, znajdujące się na granicy wrogich, amerykańskich państw – KAP i UWJ. Rozdział zawiera mnóstwo szczegółów o działających w mieście megakorporacjach, gangach, stróżach prawa, sektorze rozrywkowym, podziemnym Mieście Trumien, dzielnicach etnicznych, itp. Chicago to świetne miejsce dla pierwszej kampanii w **Interface Zero**. Ponadto w podręczniku zamieszczono kilka przygód – Brawurowych Opowieści – naprawdę niezłych. Scenariusze te świetnie uzupełniają wizję świata i prezentują ciekawe wątki, które mogą rozwinąć gracze.

Świat, ogólnie rzecz biorąc, jest dość ciekawy – przede wszystkim dlatego, że nie dominuje w nim kultura amerykańska (pospołu z japońską – tak jak w **Cyberpunku 2020**). To efekt przemian, jakie zaszły w naszym realnym świecie. Przykład: gdzie w **Interface Zero** znajdują się największe wytwórnie filmowe? W Los Angeles? Pudło – w Indiach. Po prostu ten kraj kojarzy nam się dziś z Bollywood (a kto słyszał o Bollywood piętnaście lat temu?). Takich smaczków można by wymienić jeszcze kilka.

W **Interface Zero** nie mogło też zabraknąć rozdziału dla Mistrza Gry (kilka porad jest naprawdę przydatnych), generatora przygód i bestiariusza. Oprócz tego do polskiej edycji dorzucono dodatek pozwalający tworzyć uliczne gangi oraz krótki opis Polski w roku 2088.

Jest jeszcze jeden problem, o którym nie wspomniałem wcześniej, lecz który wręcz kłuje w oczy. Chodzi

o język – niektóre części książki zostały przetłumaczone naprawdę niechlujnie. Podręcznik da się czytać bez większego wysiłku, ale czasem w lekturze przeszkadzają takie potworki: „Władze poszczególnych państw członkowskich nie posiadają praktycznie żadnej władzy, uzależniając wszystko od władz unijnych”. Albo: „Zbiorowa świadomość winy zmieniła się w indyjskich obywatelach w chęć zadośćuczynienia światu za sprokurowany horror, jednak będąc w epicentrum, znalezienie dodatkowego czasu i środków na takową pomoc była praktycznie niemożliwa”. Redaktorzy chyba przysypiali w pracy. Aha, mam wrażenie, że trzykrotne wydrukowanie mapki Technoszogunatu jest również błędem.

Pomimo pewnych wad, gra mi się spodobała. Usterki mechaniki są na tyle drobne, by nie przeszkadzać w rozgrywce. Modułowy świat daje prowadzącym zarówno dużo pomysłów, jak i miejsca na własną twórczość. Jego mocną stroną jest nawiązanie do współczesności poprzez podkreślenie znaczenia politycznego i kulturowego państw nienależących do cywilizacji Zachodu. Dałem się porwać wizji autorów, a po lekturze miałem wielką ochotę **Interface Zero** poprowadzić.



Plusy:



Gruby, treściwy podręcznik



Mnóstwo dodatkowych zasad, pozwalających eksplloatować różne strony settingu



Ciekawy świat, w którym konkuruje ze sobą kilka różnych kręgów kulturowych



Zbiór niezłych Brawurowych Opowieści

Minusy:



Kilka niedociągnięć w mechanice



Błędy językowe

352 strony, miękka oprawa

Cena: 84,90 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 56, maj 2012

