

w numerze: PUCHAR MISTRZA MISTRZÓW - RELACJA str. 30.
DŁUGA DROGA DO KADATH #15 str. 33.



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 63, grudzień 2012



ARKA NOEGO
STAR TREK: FLEET CAPTAINS
SEASONS (PORY ROKU)
ROBINSON CRUSOE - ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND
GAME OF THRONES - A DANCE WITH DRAGONS
ECLIPSE PHASE
AD&D DUNGEON MASTER'S GUIDE 1st edition





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiacji 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



Rynek gier planszowych i RPG zmienia się na naszych oczach w coraz bardziej profesjonalne przedsięwzięcie. Można wręcz rzec, że „stygnie”, traci rozpęd i zaczyna koncentrować się wokół marek, które dobrze się sprzedają.

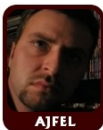
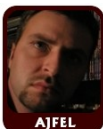
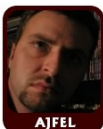
Wchodząc na strony internetowe różnych wydawnictw i sklepów, odnoszę coraz częściej wrażenie, że nasze hobby zmierza ku „erze sequelu”. Druga edycja **Descenta**, czwarta **L5k**, niedługo kolejna **Shadowruna**, **Talisman**, odcinanie kuponów od **Warhammera**, **Netrunner**, uniwersum **Neuroshimy** – to tylko kilka przykładów, które nasuwają mi się od razu na myśl. Oczywiście nie brakuje również i nowych produkcji, ale niejednokrotnie ich założenia oraz zasady wywołują nieprzyjemne uczucie, że gdzieś się już to kiedyś widziało...

Co prawda daleko nam jeszcze – a przynajmniej mam taką nadzieję – do popeliny spod znaku paranormal romance i kolejnych dennych ekranizacji różnych komiksów, ale obawiam się, że rok 2013 zaskoczy nas całą masą reedycji. Wiadomo, w dobie hysterii skupionej wokół kryzysu można łatwo wytłumaczyć zamykanie się wydawnictw w obrębie marek o już wypracowanej pozycji rynkowej. Na szczęście istnieje **Kickstarter**, który udowadnia, że konsumenci nie są wyłącznie baranami prowadzonymi na rzeź.

Więcej fajnych projektów, mniej odcinania kuponów – tego życzę nam wszystkim w 2013 roku.

Nr 63, grudzień 2012

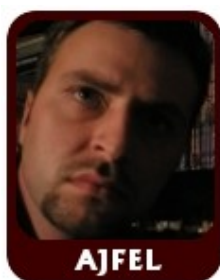
Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Miniaturowe** 
 „Gwiezdne Wojny”
 X-Wing Gra Figurkowa
- 13 **Magnetyczna arka** 
 Arka Noego
- 15 **Być jak James T.Kirk i** 
 Jean-Luc Picard
 Star Trek: Fleet Captains
- 18 **Vivaldi przy tym** 
 wymięka
 Seasons (Pory Roku)
- 23 **Przeżyć na bezludnej** 
 wyspie
 Robinson Crusoe:
 Adventure on the Cursed Island

- 27 **Mało porywający** 
 taniec
 A Game of Thrones:
 A Dance with Dragons
- 30 **W trzydziestej** 
 sekundzie konkursu
 słysząc strzały!
 Puchar Mistrza Mistrzów
 - relacja
- 33 **Żywa kampania -** 
 o zrywaniu z kanonem
 śledztwa
 Długa droga do Kadath #15
- 37 **Transhumanizm za** 
 firewallem, część 1.
 Eclipse Phase
- 40 **„Advanced”** 
 nie bez powodu
 AD&D: Dungeon Master's Guide
 1st edition
- 45 **Plany na styczeń**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Najlepsi polskiego e-handlu



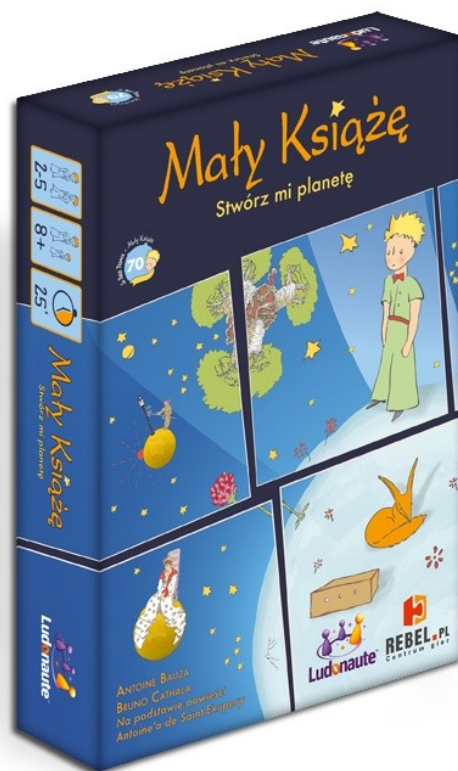
AJFEL

Miło nam poinformować, że w jesiennym raporcie Opineo.pl, który prezentuje ogólnopolskie rankingi sklepów internetowych, REBEL.pl zajął pewne, pierwsze miejsce w kategorii „Gry i gadżety”. W podsumowaniu napisano: „Gry planszowe jako relikty poprzedniej epoki? Sklep Rebel.pl obalił mit i pokazał, że w Polsce wciąż mamy pełno konsumentów

kochających taką wersję rozrywki. Ponad pięć tysięcy opinii od zweryfikowanych i zadowolonych klientów robi wrażenie. Mamy lidera w tej kategorii i trzymamy kciuki, aby zespół Rebel.pl wciąż VIP-owsko obsługiwał klientów.” Z pełnym raportem można zapoznać się [TUTAJ](#).

Bestsellery w REBEL.pl

- | | |
|----|---|
| 1 | JUNGLE SPEED |
| 2 | WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA |
| 3 | DIXIT |
| 4 | ŚWIAT DYSKU – ANKH MORPORK |
| 5 | STORY CUBES |
| 6 | OSADNICY Z CATANU |
| 7 | MUNCHKIN – EDYCJA 2012 |
| 8 | TIME'S UP |
| 9 | CARCASSONNE |
| 10 | AMBER |



Mały Książę od REBEL.pl

Zaprzyjaźnij się z **Małym Księciem** i spotkaj wszystkich bohaterów słynnej powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego w nowej grze wydawnictwa REBEL.pl. Produkt przeznaczony będzie dla od 2 do 5 osób w wieku od 8 lat. Uczestnicy rozgrywki, jako przyjaciele Małego Księcia, budują planetę, która będzie domem dla jego ukochanych zwierząt (lisa, owcy, słonia i węża). Trzeba jednak zadbać o to, aby na planecie nie znalazło się zbyt wiele wulkanów i baobabów. W oparciu o kilka prostych reguł gracze wybierają kafelki z dostępnej puli i dokładają je do już ułożonych w swoim obszarze gry. Zebrane kafelki wul-

Ponad 100 tys.
czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony

Magazyn o książkach
za darmo!

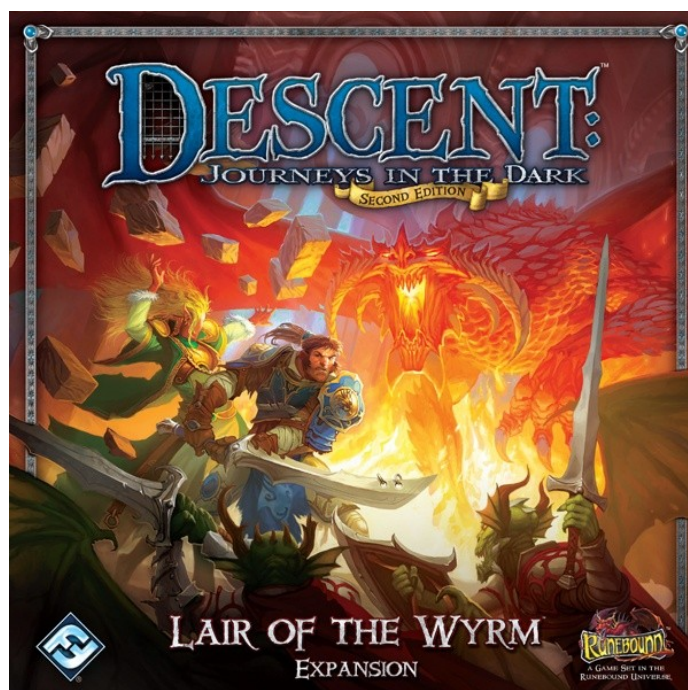
www.literadar.pl



kanów i baobabów mają negatywny wpływ na końcowy rezultat. Gdy gra dobiega końca, każda z ułożonych planet oceniana jest pod kątem upodobań każdego ze zwierząt, a zwycięzca wyłaniany jest na podstawie liczby zgromadzonych punktów. Grę **Mały Książę** zdobyły będą grafiki z oryginalnego wydania książki. Premiera planowana jest na marzec 2013 roku.

Legowisko Jaszczura od Galakty

Ruszyła przedsprzedaż pierwszego dodatku do nowej edycji gry **Descent: Journeys in the Dark**. Rozszerzenie **Lair of the Wurm** zawiera między innymi nowych bohaterów i klasy dla nich, nowe potwory oraz dodatkowe moduły planszy. Nie zabraknie w nim również nowych elementów mechaniki wzbogacających zarówno rozgrywanie pojedynczych scenariuszy, jak i całej kampanii. Wiosną dodatek ukaże się także w polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Galakta.



Galakta na święta

W gronie świątecznych propozycji wydawnictwa Galakta znalazło się kilka nowych rozszerzeń do popularnych produktów. **Talisman: Wilkołak** to kolejne małe rozszerzenie dla niezwykle popularnej w naszym kraju przygodowej planszówki **Talisman: Magia i Miecz**. Fanów karcianego **Władcy Pierścieni** ucieszy z pewnością pojawienie się na sklepowych półkach dużego dodatku **Spadkobiercy Numenoru**, a na grających w **Warhammera: Inwazję** czekają dwa kolejne zestawy bitewne: **Krwawe Dni** oraz **Przysięgi Zemsty**.



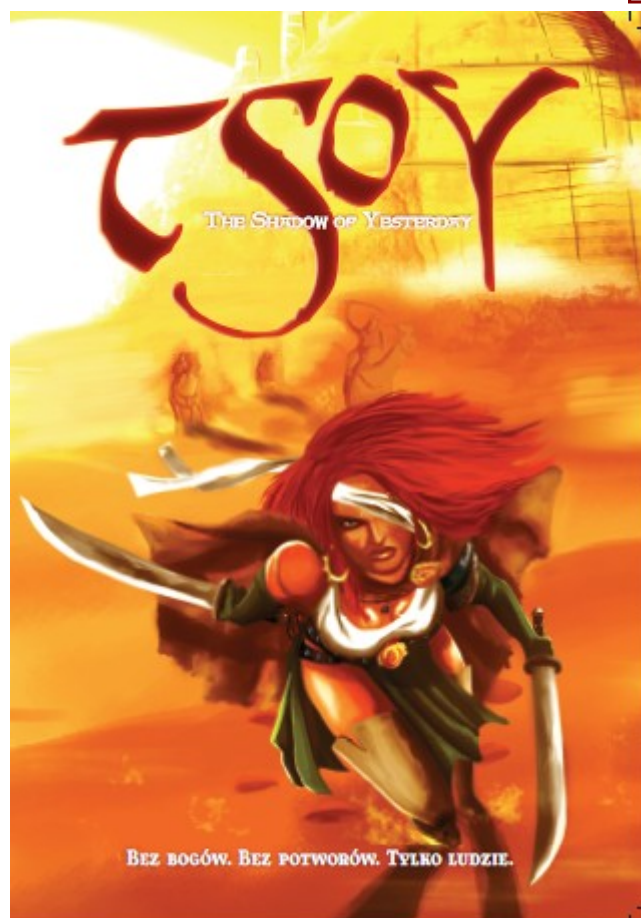
Cube – Factory of Ideas

Poznańska firma Cube, prowadząca sklepy z grami planszowymi, z początkiem 2013 roku dołącza do grona wydawców gier. Na początek ukażą się dwa tytuły: polska edycja klasyka oraz nowość. Ta pierwsza to **Schotten Totten**, karcianka dla dwóch osób stworzona przez Reinera Knizie. Druga propozycja to **Kłamca**, szybka gra karciana o prostych regułach,

w której istotną rolę odgrywa bluff i umiejętność zachowania „pokerowej twarzy”. Jeśli wierzyć zapewnieniom wydawcy, wspomniane tytuły to zaledwie początek, a plany firmy obejmują już kilka kolejnych pozycji.

Nowa edycja TSOY

Na początku 2013 roku powróci do sprzedaży podręcznik do gry fabularnej **The Shadow of Yesterday**. Gra osadzona jest w konwencji postapokaliptycznego fantasy. Nowa edycja gry, oprócz poprawek, zawierała będzie ponad siedemdziesiąt stron dodatkowego materiału źródłowego, jak również porcję nowych grafik, w tym zmienioną ilustrację na okładce. Podręcznik w cenie 45 zł jest już dostępny w przedsprzedaży.



X-Wing Gra Figurkowa Miniaturowe „Gwiezdne wojny”



AJFEL

Jesienią ubiegłego roku planszówkowy świat obiegła głośniejsza wiadomość o nabyciu przez Fantasy Flight Games licencji na wydawanie gier w niezwykle popularnym uniwersum **Gwiezdných wojen**. Wraz z tą informacją natychmiast pojawiła się zapowiedź pierwszych produktów przenoszących nas w świat znany z filmów George'a Lucasa: gry karcianej **Star Wars** w formie LCG oraz gry figurkowej **X-Wing**. Karcianka sprawiała wrażenie pomysłu skopiowanego z **Lord of the Rings LCG** (kooperacyjna rozgrywka Rebelii prze-

ciw Imperium), a **X-Wing** na pierwszy rzut oka wyglądał na kopię **Wings of War**, w której historyczne samoloty zastąpiono kosmicznymi myśliwcami.

Zaczął się długi wyczekiwanie premiery obu tytułów. Na szczęście wydawca z czasem zmodyfikował swoje pierwotne plany – w przypadku gry karcianej całkowicie porzucono początkowy pomysł kooperacyjnej rozgrywki, który u wielu zwolenników Galaktycznego Imperium wywoływał jęk zawodu. Dziś mamy pewność, że mimo początkowych obaw, nowe gry nie są kopiami wcześniej wydanych tytułów.

Figurkowy **X-Wing** trafił na sklepowe półki kilka miesięcy temu, a wkrótce w sprzedaży znajdzie się także karcianka **Star Wars**. Oprócz tego Fantasy Flight Games pracuje nad nową odsłoną gry fabularnej w uniwersum **Gwiezdných wojen**. **X-Wing** dostępny jest już w polskiej wersji językowej dzięki wydawnictwu Galakta, które w przyszłym roku wyda także karciankę **Star Wars**. Czy podobnie będzie z grą fabularną? Tego na chwilę obecną nie wiemy. Możemy za to przyjrzeć się figurkowemu **X-Wingowi**.

X-Wing to symulacja walk imperialnych i rebelianckich myśliwców. Rozgrywkę toczymy na dowolnej płaskiej powierzchni (zwykle o wymiarach 90x90 cm) z użyciem niewielkich, efektownie wykonanych modeli. Zabawę najlepiej zacząć sięgając po zestaw podstawowy. W niewielkim pudełku znajdziemy wszystko, co potrzebne, by stoczyć pierwszą batalię w przestworzach: instrukcję, zestaw tekturowych żetonów, miarek i znaczników, kostki, karty oraz trzy modele (dwa imperialne myśliwce TIE oraz jeden rebeliancki X-Wing).

Pierwsze, co przykuwa uwagę w kontakcie z grą, to oczywiście jakość wykonania modeli. Osadzone na przezroczystych podstawkach pojazdy dostajemy od razu pomalowane i gotowe do gry. Prezentują się naprawdę świetnie, wiernie oddają detale maszyn znanych z filmów, a jakość malowania jak na seryjną

produkcję prezentuje poziom zdecydowanie ponadprzeciętny. Fani uniwersum **Star Wars** będą zachwyceni. Pozostałe elementy zestawu prezentują jakość typową dla produktów FFG, a więc wszystko jest solidne i trwałe, ozdobione cieszącą oko szatą graficzną. Dokładnie taką samą jakość prezentują zestawy dodatkowe, z których każdy zawiera jeden model myśliwca, kilka kart oraz tekturowe żetony i znaczniki.



Instrukcja napisana została solidnie, a reguły nie należą do szczególnie złożonych, w związku z czym po zapoznaniu się z zasadami gry szybko możemy stoczyć pierwszą potyczkę. Wówczas błyskawicznie poznamy dość poważny mankament zestawu podstawowego, jakim bezdyskusyjnie jest zawarta w nim niewielka liczba komponentów. Trzy modele wystarczą do tego, by zapoznać się z regułami gry, nie da się jednak tak skromnym zestawem stoczyć szczególnie ciekawej i emocjonującej rozgrywki. Wiadomo jednak, że więcej figurek podniosłoby cenę produktu, więc decyzję o trzech myśliwcach w zestawie podstawowym można zrozumieć. Trudniej mi pojąć natomiast, czemu zestaw zawiera tylko sześć kostek (w dwóch rodzajach). Mechanika gry skonstruowana jest w taki sposób, że specjalnych,

ośmiościennych kostek do komfortowej rozgrywki potrzeba więcej i przekonujemy się o tym już przy rozgrywaniu pierwszej potyczki.

Modele kupowane osobno kosztują więcej, niż te w zestawie podstawowym (który dodatkowo daje nam komplet znaczników używanych w grze do poruszania jednostek i pomiaru odległości). Biorąc to pod uwagę, jak również wspomnianą, zbyt skromną liczbę kostek, wychodzi na to, że myśląc poważnie o regularnych rozgrywkach warto kupić dwa zestawy startowe i dopiero wtedy ewentualnie rozszerzać kolekcję pojedynczymi modelami. Tutaj jednak wydawca zatroszczył się o to, by kuszący był dla nas także zakup X-Winga i (lub) TIE Fightera w zestawie dodatkowym, gdyż dostaniemy w ten sposób karty pilotów i rozwinięć, których w zestawie podstawowym nie ma. Sprytnie, prawda?



Piszę o tym, żeby wszystko było jasne: **X-Wing** to gra kolekcjonerska, stworzona z myślą o fanach świata **Gwiezdných wojen**, którzy gotowi są ponieść kolejne wydatki na nowe modele. Jeżeli gra was zainteresowała, ale myślicie o zabawie wyłącz-



IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

to nowa wielka gra Portalu.
Tym razem porywamy was na bezludną wyspę i rzucaamy
w wir niezwykłych przygód, które przytrafią się grupie
rozbitków! Będziecie budować szalas, palisadę, broń,
będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się
robić co w waszej mocy, by przetrwać.

Pierwsze opinie graczy

*Świetna gra! Dużo kombinowania, multum wyborów,
świetna grafika :)*

Paweł Banaszek, klient sklepu REBEL.pl

*Bardzo duża ilość przygód jest niewątpliwym
atutem gry, mimo wielu rozgrywek cały czas jest
się zaskakiwanym nowymi przygodami.*

Piotr Palczewski, klient sklepu REBEL.pl

*Niesamowity potencjał, grywalność
w każdym calu. A gra w większym gronie
zapowiada się rewelacyjnie. Jeśli jeszcze nie
kupiście, to gorąco polecam.*

Gra jest REWELACYJNA.

Piotr Orliński, klient sklepu REBEL.pl

*Gra ma cholerną regrywalność, już kilkanaście
partii za nami i nie możemy przestać i to jak na
razie katusząc i scenariusz. Mnogość możliwych
rozwiązań, naprawdę ogranicza problem lidera,
rozgrywki są różne.*

Skorzeny, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

*Różnorodność kolejnych rozgrywek na
najwyższym poziomie. Barbus, użytkownik
forum <http://www.gry-planszowe.pl>*

*Robinson wciąga, wciąga jak bagno. Na chwilę
obecna jest to najlepsza solówka w którą grałem
i w którą mam ochotę jeszcze zagrać. Zodd,
użytkownik forum <http://www.gry-planszowe.pl>*

*Dobre, bo polskie Fantastyczna gra. Rzeczywiście
liczba kart powala, regrywalność na olbrzymim
poziomie. Choć mam nadzieję, że Trzewiczek
przewiduje jakieś dodatki
kapitańzbik, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>*

*Bardzo przyjemna i udana gra. Po pierwszych
dwóch partiach właściwie instrukcja nie jest już
potrzebna, większość działań jest dosyć intuicyjna
a niejasne zasady rozjaśniają się w praniu.
Tematyka jest świetnie oddana, kart jest
wystarczająco dużo, by nie wszystko leciało na
jedno kopyto, tajemnice cieszą wesołymi
odwołaniami (wystarczy znaleźć bicz) a cała gra
potrafi budować dosyć zabójcze historie. Ogółem
świetna pozycja dla miłośników co-opów,
pozostaje tylko pogratulować Portalowemu
zespółowi i liczyć na nychle (jeszcze i w całości
polskojęzyczne) dodatki, bo ja!-choć!-więcej!-postaci!
cactusse, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>*

Ocena w sklepie REBEL.PL: 4,8/5

Ocena na serwisie BGG: 8,23/10

5 miejsce w rankingu 2012 Essen Racking Tracker

11 miejsce w rankingu

BGG The Buzz Essen 2012 Ranking

(dane z dnia 16.11.2012)



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax. +48 32 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl
www.facebook.com/wydawnictwoportal
portal@wydawnictwoportal.pl

**12 unikatowych
kostek**

**35 elementów
plastikowych**

**blisko 70 elementów
drewnianych**

12 kafelków terenu

blisko 100 żetonów

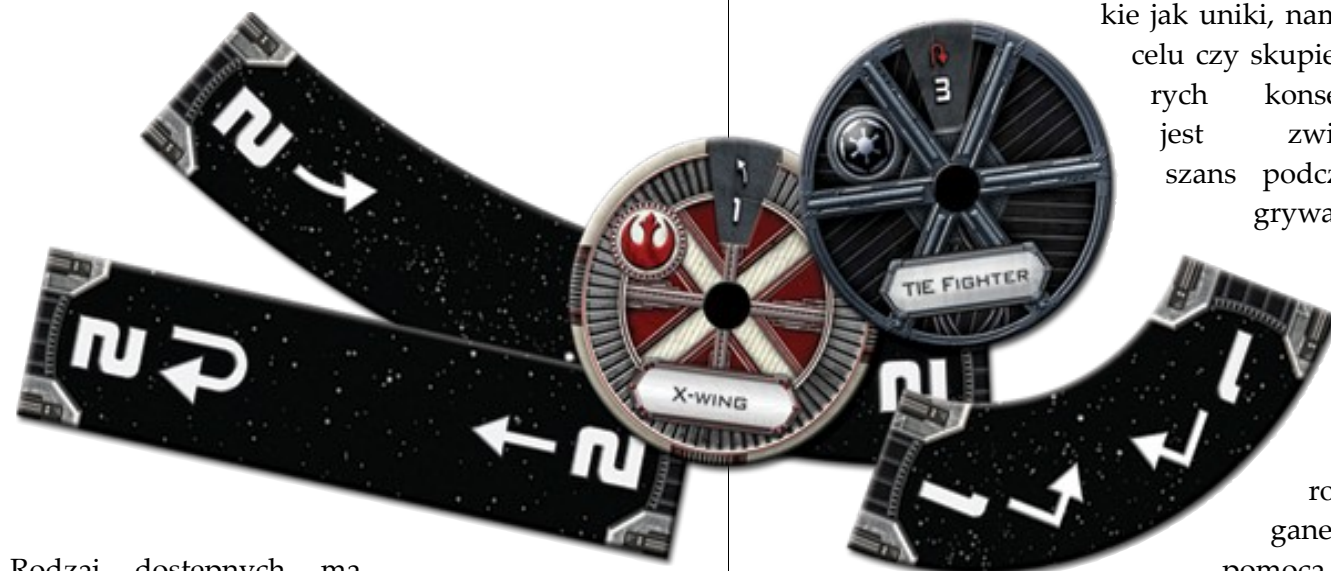
4 karty postaci

6 scenariuszy

**blisko 300 kart przygód,
wydarzeń, tajemnic,
skarbów, przedmiotów...**

nie z wykorzystaniem podstawowego zestawu, to powiem szczerze: nie czytajcie dalej i darujcie sobie zakup... Jesteście tu nadal? Świetnie, zatem zapinamy pasy, odpalamy silniki naszych myśliwców i ruszamy do boju!

Jak wspominałem, reguły **X-Winga** nie są trudne do opanowania, za to oferują kilka bardzo sympatycznych rozwiązań, dzięki którym całość działa całkiem nieźle. Sercem mechaniki są wskaźniki manewrów wykonane w formie obrotowych tarcz, na których zaznaczamy, jaki ruch daną maszyną chcemy wykonać. W rozpoczynającej każdą rundę fazie planowania kładziemy przy naszych myśliwcach zakryte tarcze z wybranymi manewrami, by w późniejszej fazie aktywacji wykonać zaplanowane manewry w określonym porządku. Tak więc wszyscy piloci po obu stronach podejmują w tym samym czasie decyzję, czy przyspieszyć, w którą stronę i jak ostro skręcić i tak dalej. Liczy się więc uważne obserwowanie poczynąń rywala i umiejętne wyczucie jego zamierzeń.



Rodzaj dostępnych manewrów zależy od modelu myśliwca. Nieważne jak doświadczonego pilota posadzimy za sterami, każda maszyna ma swoje ograniczenia, które obrazuje właśnie repertuar dostępnych ruchów. Dodatkowe statystyki opisujące daną jednostkę określają także między innymi skuteczność przeprowadzania i unikania ataków, jak trudno maszynę

zniszczyć oraz jakiego typu rozwinięcia możemy w niej instalować. Zależnie od tego, który z pilotów zasiądzie za sterami, model aktywowany będzie przed lub po maszynie rywala oraz często do dyspozycji będziemy mieli jakąś specjalną zdolność. O tym, kto siedzi za sterami danej maszyny, informuje specjalny żeton umieszczany w podstawce figurki.

Na rozgrywkę składa się dość szybka sekwencja manewrów i ataków. Ruchy wykonujemy za pomocą tekturowych wzorników różnej długości i wygiętych pod różnym kątem (każdy manewr na tarczy posiada odpowiadający mu wzornik). Jest to rozwiązanie wygodne i w niewielkim stopniu narażone na istotne błędy pomiarów. Niektóre manewry są trudniejsze od pozostałych, inne wyjątkowo łatwe. Trudne manewry sprawiają, że nasz pilot otrzymuje żeton stresu i aby powtórzyć podobną akcję musi trochę ochłonać (to znaczy wykonać w jednej z późniejszych tur manewr łatwy). Prócz manewrów piloci

wykonują rozmaite akcje, takie jak uniki, namierzanie celu czy skupienie, których konsekwencją jest zwiększenie szans podczas rozgrywania

walk.

Rezultaty ataków

ków

rozstrzy-

gane są za

pomocą rzutów

pulą specjalnych ko-

stek: atakujący rzuca odpowiednią liczbą kostek czerwonych, natomiast unikający ataku rzuca kostkami zielonymi. Możliwości maszyn, zdolności pilotów oraz wykonane wcześniej akcje decydują o tym, iloma kostkami rzucamy oraz ile z nich ewentualnie możemy przerzucić, jeśli uzyskane wyniki nie są dla

nas satysfakcjonujące. Różnego typu symbole wyrzucone na kostkach określają liczbę trafień, uników, a niekiedy także trafienia krytyczne, które pociągają za sobą dodatkowe konsekwencje.

Mechanika działa naprawdę fajnie: losowość jest tu oczywiście mocno odczuwalna, poważne uszkodzenie maszyny rywala nie należy do prostych zadań, natomiast wiele dobrze zaplanowanych ataków nie przynosi oczekiwanych rezultatów. Mamy tu jednak wszystko to, co było tak pasjonujące w filmowych scenach walk myśliwców: trudne

manewry, osłanianie towarzyszy, namierzanie wrogów, kłopotliwe usterki na skutek trafień krytycznych i inne atrakcje. Dodatkowo w gronie pilotów znajdziemy oczywiście postaci znane z filmów, na czele z Luke'em Skywalkerem, którego kartę dostajemy już w zestawie podstawowym.

Aby poprowadzić do boju Dartha Vadera, powinniśmy nabyć model TIE Advanced (za sterami takiej właśnie maszyny zasiadł Vader podczas Bitwy o Yavin). Jedyny mankament to spora liczba elementów układanych podczas gry obok modeli (znaczniki manewrów, żetony stresu, znaczniki akcji). Gdy poruszamy jednostkę, wraz z nią przesuwamy wszystkie oznaczenia, a gdy blisko siebie znajduje się dużo maszyn, niekiedy robi się na stole bałagan.

Wspominałem wcześniej o kartach rozwinięć, które możemy instalować w naszych maszynach. Sprawiają one, że dana jednostka otrzymuje nowe opcje taktyczne różnego typu. Lista dostępnych rozwinięć uzależniona jest od rodzaju maszyny i jej pilota. Daje to całkiem spory (zależny od wielkości naszej kolekcji) repertuar możliwości na etapie budowy floty przed bitwą. W Y-Wingach możemy zainstalować wieżyczki z działami jonowym, TIE Advanced może zostać wzmocniony jedną z dostępnych wyrzutni rakiet, myśliwce rebelianckie mogą zabrać ze sobą po jednym z użytecznych droidów (przykładowo słynny R2-D2 naprawia uszkodzone osłony, a R2-F2 potrafi chwilowo poprawić

zwrotność maszyny) itp.

Lepsi piloci mogą także używać kart rozwinięć związanych z ich osobistymi zdolnościami.



Wszystko to wiąże się oczywiście z poszukiwaniem skutecznych strategii w bitwach toczonych na ustaloną liczbę punktów, określających siłę floty. Każda maszyna z określonym pilotem ma swoją wartość punktową, dodatkowe punkty płacimy za zwiększające nasze możliwości karty rozwinięć. O sukcesie w potyczce decyduje więc nie tylko zmysł taktyczny (i szczęście) podczas walki, ale także rozważne przygotowanie eskadry. Możemy wystawić mniej modeli, ale za to ze znakomitymi pilotami i dodatkowym wyposażeniem w postaci rozwinięć, albo wysłać do boju przeważającą liczebnie eskadrę maszyn, za któ-

rych sterami siądą mało doświadczeni piloci. Posiadając kilka dodatkowych zestawów, możliwości mamy naprawdę sporo, a gra idealnie nadaje się do turniejowych zmagañ.

Tutaj powraca jak bumerang temat skromnej zawartości zestawu podstawowego. Posiadając jednego X-Winga i dwa TIE Fighters nie jesteśmy w stanie zobaczyć, jak gra rozwija skrzydła przy większej kolekcji modeli (powiedzmy: pięć jednostek po stronie Imperium i trzy myśliwce Rebeliantów). Większy zestaw wiąże się natomiast z niemałymi wydatkami, nasuwa się więc pytanie, czy gra nie jest za droga? **X-Wing** w porównaniu z różnymi grami planszowymi sprawia wrażenie bardzo kosztownej zabawy (50 zł za każdy kolejny model), za to na tle systemów bitewnych i skirmishowych wypada całkiem nieźle, szczególnie w oczach osób, które niekoniecznie chcą się angażować we wszystkie składniki modelarskiego hobby towarzyszące bitewniakom (farby, pędzelki, pilniki i tak dalej).

Sam zestaw startowy niestety nie zdaje egzaminu, za to zaproponowana prosta i grywalna mechanika działa naprawdę dobrze, gdy sięgniemy po kilka dodatkowych modeli, decydując się na potyczkę eskadrami o zalecanej wartości 100 punktów. Wówczas gra się świetnie, zwłaszcza gdy w zabawie biorą udział zagorzali fani **Gwiezdných wojen** (w końcu to dla nich figurkowy **X-Wing** został stworzony).

To właśnie fanom gorąco **X-Winga** polecam. Biorąc pod uwagę nieśmiertelną popularność gwiazdnej sagi George'a Lucasa, przemyślany projekt gry i niebagatelną jakość wykonania, myślę, że nie grozi jej szybkie zapomnienie, brak kolejnych rozwinięć czy posucha turniejowa na rozmaitych imprezach. Przeciwnie, lada moment do sprzedaży trafią nowe typy jednostek, wśród nich słynny Sokół Millennium Hana Solo oraz Slave I, za którego sterami zasiadał znany łowca nagród Boba Fett. Rozgrywki urozmaicą więc znacznie większe od imperialnych i rebelianckich

myśliwców maszyny, wprowadzając do reguł gry szereg nowych elementów. Atrakcji z pewnością nie zabraknie, aczkolwiek trzeba będzie za nie regularnie płacić. Jeśli więc kochacie **Gwiezdne wojny** i gotowi jesteście zaakceptować konieczność ponoszenia dodatkowych wydatków, pewien jestem, że **X-Wing** dostarczy wam wielu pozytywnych emocji. Niech Moc będzie z wami!



Plusy:



Pięknie wykonane modele myśliwców z Gwiezdných Wojen



Szybka, intuicyjna i grywalna mechanika



Duży potencjał turniejowy

Minusy:



Zdecydowanie zbyt ubogi zestaw podstawowy

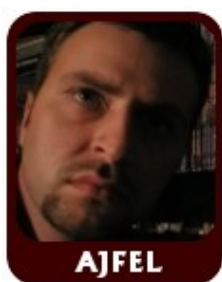


Dużo znaczników przy modelach powoduje niekiedy chaos i problemy z czytelnością sytuacji na stole

Liczba graczy: 2 Wiek: 14+ Czas gry: ok.30 min. Cena: 129,95zł zestaw podstawowy, dodatkowe modele 49,95zł

Arka Noego

Magnetyczna arka



AJFEL

Niedawno do bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna, dołączyła seria magnetycznych gier podróży. Należy do niej łamigłówka **Arka Noego**, z którą postanowiłem się zmierzyć wraz z synami.

Jak na grę podróżną przystało, **Arka Noego** jest niewielka i poręczna. Łamigłówkę wykonano w bardzo pomysłowy sposób: ma ona formę zapisanej zatrzaskiem książeczki. Po wewnętrznej stronie grubych okładek znajduje się magnetyczna plansza z przyklejonymi elementami układanki, na lewo od niej mamy zaś przymocowane książeczki z zadaniami i rozwiązaniami. Całość jest na tyle dobrze przemyślana, że do wygodnego rozwiązywania łamigłówki nie potrzebujemy nawet niewielkiego stolika. Zestaw przy tym jest kolorowy, miły dla oka i trwały. Oczywiście ustępuje jakością wykonania droższym, większym Smart Games, aczkolwiek nie ma się tutaj za bardzo do czego przyczepić.

Zabawa polega na układaniu płytek z różnymi gatunkami zwierząt w tytułowej arce. Magnetyczne płytki mają różne wielkości i kształty, trzeba więc wykazać się wyobraźnią i spostrzegawczością, by zmieścić je na złożonej z dwudziestu czterech pól planszy-arce. Na układankę składa się dziesięć elementów zilustrowanych obrazkami zwierząt. Mamy tu po dwoje zwierząt z pięciu gatunków (każdy gatunek umieszczono na tle innego koloru). Rozwiązanie



jąc zadania, musimy zadbać także o to, by zwierzęta tego samego gatunku znalazły się obok siebie. Wydawać by się mogło, że stanowi to dodatkowe utrudnienie, w praktyce okazuje się jednak, że często wymóg ten stanowi podpowiedź i ułatwienie w rozwiązaniu zagadki.

Jak to zwykle w Smart Games bywa, wraz z układanką dostajemy zestaw aż 48 zadań podzielonych na cztery poziomy trudności. W tym przypadku jednak nawet najtrudniejsze zagadki nie są bardzo wymagające – **Arka Noego** należy do grona łatwych łamigłówek. Sam pomysł również nie zaskakuje, do rąk dostajemy kolejny wariant zapełniania planszy różnokształtnymi płytkami, pomysł eksploatowany w rozmaitych produktach wielokrotnie, a w przypadku **Arki** niewzbogacony niczym szczególnym.

Nie zmienia to jednak faktu, że łamigłówka bardzo dobrze się sprawdza jako edukacyjna zabawka dla młodszych dzieci, których nie zniechęci poziom trudności, za to przyciągnie uwagę miłe dla oka wykonanie. Produkt wedle informacji wydawcy przeznaczony jest dla dzieci od siódmego roku życia, śmiało jednak można polecić go przedszkolakom.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie produktu do recenzji.



Plusy:

- 👍 Pomysłowe, praktyczne wykonanie
- 👍 Ćwiczy umiejętność logicznego myślenia
- 👍 Atrakcyjna cena

Minusy:

- 👎 Mniej wymagająca od podobnych produktów serii Smart Games
- 👎 Mocno wyeksploatowany pomysł

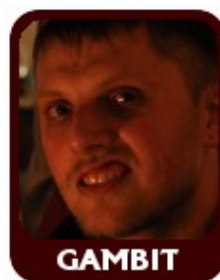
Liczba graczy: 1 Wiek: 7+

Czas gry: ok.10 min.

Cena: 39,95zł

Star Trek: Fleet Captains

Być jak James T. Kirk i Jean-Luc Picard



Star Trek to fenomen. Pierwszy odcinek serialu zadebiutował w telewizji NBC ósmego września 1966 roku. Po czterdziestu sześciu latach doczekaliśmy się sześciu seriali (wliczam tu serię animowaną z lat 1973-74), jedenastu filmów pełnometrażowych (w tym *reboot*, sequel już w drodze), tony książek, pół tony komiksów i mnóstwo gier, tak komputerowych, jak i planszowych czy fabularnych. Jedną z ostatnich produkcji jest wydana przez WizKids planszówka **Star Trek: Fleet Captains**.

Space, the final frontier...

Star Trek: Fleet Captains to gra osadzona w świecie **Star Treka**, czerpiąca ze wszystkich obszarów tego uniwersum. Twórcy nie skoncentrowali się na jednym serialu czy filmie, lecz zaserwowali fanom wszystkiego po trochu. Dwóch do czterech graczy będzie mogło pokierować flotami Zjednoczonej Federacji Planet oraz Imperium Klingońskiego. Obie strony zwiedzają bezkresny kosmos, wykonują misje, napotykaają na swej drodze przedziwne wydarzenia i toczą ze sobą kosmiczne bitwy.

W sporym i ciężkim pudełku znajdziemy mnóstwo kart, heksagonalne płytki planszy, sporo znaczników i wisienkę na torcie, czyli dwadzieścia cztery figurki statków Federacji i Klingonów (po dwanaście na stronę). Co prawda w przypadku statków klingońskich nie ma szału, bo wizualne różnice między nimi nie są zbyt duże (wyróżnia się m.in. Kronos One), jednak statki Federacji są rozpoznawalne na pierwszy rzut oka. Znajdziemy tam takie caczuszka jak Voyager czy dwie wersje Enterprise (NCC-1701A z filmów IV-VI oraz NCC-1701-E z filmów VIII-X). Wszystkie modele wykonane są całkiem porządnie, choć z jednolitego kolorystycznie plastiku (Federacja – szary, Klingoni – ciemna zieleń). Oczywiście w trakcie gry nie będzie się używać wszystkich statków jednocześnie, gdyż byłoby to bez sensu.

Prawie wszystkie elementy (zwłaszcza figurki) są wykonane bardzo dobrze. Wyjątkiem są heksy, z których układa się planszę, która eksplorujemy w trakcie rozgrywki. Są one strasznie cienkie i łatwo je zgiąć. Biorąc pod uwagę, że w trakcie gry gracze będą te heksy odwracać z jednej strony na drugą, można stwierdzić, że są one elementami najbardziej narażonymi na zniszczenie. Szkoda, że nie zrobiono ich tak, jak kafelki z **Twilight Imperium**, czy **Eclipse**.

To boldly go, where no one has gone before

Założenia gry są proste: wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa, zwykle wynoszącą tyle samo, co wielkość floty. Punkty zdobywa się w trakcie gry przede wszystkim za wykonywanie misji, ale także za konstrukcję stacji kosmicznych lub pokonanie wrogich okrętów.



Na początku, po wyborze strony konfliktu, gracze budują swoje floty: ustalają ich wielkość, a następnie losują statki, aż osiągną założoną lub nieco niższą wartość punktową. Każdy okręt ma swój własny współczynnik rozmiaru, więc wielkość floty nie jest liczbą statków, a sumą ich wielkości. Oprócz wielkości każdy okręt ma przypisane kilka podstawowych współczynników, takich jak prędkość, sensory, uzbrojenie i osłony. Główna część mechaniki opiera się na testowaniu tych współczynników.

Przeprowadzanie testów jest proste. Rzucamy kością, dodajemy do wyniku poziom odpowiedniego współczynnika okrętu i ewentualne bonusy z zagrywanych kart, a uzyskaną sumę porównujemy z poziomem trudności testu. Aby test zdać, wynik musi być równy lub wyższy w przypadku testów standar-

dowych. W przypadku testów przeciwnych (walka) musimy uzyskać rezultat wyższy niż przeciwnik.

Jest tu oczywiście pewien haczyk. Każdy okręt ma kilka zestawów współczynników. Wiecie przecież (jeśli oglądaliście **Star Treka**), że czasem przetrzucało moc z uzbrojenia do osłon, albo z osłon i uzbrojenia do silników, tak, aby kosztem jednego systemu wzmocnić działanie innego. Podobnie sprawa wygląda w grze, tyle że tutaj gracze korzystają z przypisanych na stałe zestawów współczynników, umieszczonych na wbudowanych w podstawy figurek obrotowych panelach. **ST:FC** należy do linii *Clix*, czyli gier, w których aktualne w danej chwili cechy pionków (postaci czy pojazdów) zaznacza się na modelu, przekreślając tarczę z symbolami.

Jak wspomniałem, podczas testów można zagrywać karty. Każdy z graczy buduje swoją talię 40 kart rozkazów, wybierając je spośród dostępnej setki. Karty są wstępnie ułożone w decki tematyczne (do gry wybiera się 4 z 10), oddziałujące w dużej mierze przede wszystkim na jeden aspekt gry: militarne (walka) czy wspierające działania naukowe (sensory) lub maszynownię okrętu (*Main Engineering*). Pomysł ciekawy, jednak zupełnie nie sprawdza się przy pierwszych grach, kiedy gracze nie znają jeszcze kart. Mamy wtedy do czynienia z jedną z dwóch sytuacji: albo długi przestój, kiedy każdy dokładnie ogląda karty, aby wybrać sobie odpowiednie zestawy, albo wybór w ciemno, który może zaowocować niepotrzebnymi kartami w talii (decki mają swoje nazwy wypisane na kartach, jednak nie wszystkie opisy są czytywne (*Way of the Warrior* nie

pozostawia miejsca na wątpliwości, w przeciwieństwie do *Starfleet Command*). Karty są różne: od zagrywanych w trakcie walki, przez wspomagające działanie systemów niebojowych, po członków załogi, których można przydzielać do poszczególnych okrętów, wzmacniając ich współczynniki.



Dlaczego dopasowane decki są ważne? Aby wygrać grę, należy zebrać odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Punkty te zdobywa się, wykonując misje, których są trzy rodzaje: naukowe, polegające głównie na znalezieniu odpowiedniego sektora w przestrzeni (z konkretnym typem gwiazdy lub mgławicy) i wykonaniu udanego testu jednego z niebojowych systemów okrętu (zwykle sensorów lub napędu).

Drugi rodzaj to misje wpływu, polegające na zdobywaniu kontroli nad obszarami lub budowaniu instalacji na planetach nadających się do zamieszkania. Ostatni rodzaj to misje wojenne, których większość polega na zniszczeniu lub uszkodzeniu stat-

ków przeciwnika, choć są też takie, w których nasz okręt musi odnieść uszkodzenia, lecz przy tym przetrwać starcie. Tu właśnie wkraczają karty rozkazów.



Jeśli wiemy, że nasza flota jest nastawiona na misje naukowe (liczbę i rodzaj misji – lecz nie ich treść – poznajemy przed wyborem decków), to warto dobrać rozkazy ułatwiające przede wszystkim taką działalność, oczywiście uzupełniając talię kartami np. pozwalającymi unikać walki. Choć widziałem też takie sytuacje, kiedy gracz uznawał, że rozkazami „załata” dziury w sile bojowej i naukowej swojej floty. Takie podejście też ma swoją rację bytu.



Engage!

Rozgrywka jest dość szybka jak na tak sporą grę. W dwie osoby można się wyrobić w 90 do 120 minut. Oczywiście początki są trudniejsze i rozgrywka trwa dłużej, gdy nie wie się jeszcze za dobrze, co można zrobić i jak osiągnąć cel. Później wszystko idzie dużo sprawniej i widać, że pomimo na pierwszy rzut oka rozbudowanych zasad, wszystko jest całkiem proste. Oczywiście gra nabiera rumieńców, jeśli zna się choć w niewielkim stopniu serial (wystarczy **Star Trek: The Original Series** lub **The Next Generation**). Wtedy wszelkie wydarzenia, z jakimi spotykamy się w trakcie eksploracji kosmosu, a już na pewno postaci z kart rozkazów, będą znajome. Wszystko, z czym się spotkamy, wygląda jak żywcem wyjęte z ekranu telewizora, a w utrzymaniu klimatu pomaga ozdobienie kart kadrami z telewizyjnych i kinowych produkcji. Także losowe wydarzenia, na które możemy się natknąć, eksplorując planszę, zostały wzięte prosto z seriali i filmów (każde pole ma określoną szansę na *encounter*, sprawdzaną, gdy okręt któregoś z graczy jako pierwszy wkroczy na pole – należy

wtedy odwrócić kafelek awersem do góry): znajdziemy tam m.in. rekrytalizację kryształów dilitu, spotkanie obcych, a także odkryjemy stabilny tunel czasoprzestrzenny. Talia spotkań liczy 50 kart, a w trakcie pojedynczej partii odsłania się ich kilka, góra kilkanaście, co zapewnia niepowtarzalność kolejnych gier. Do tego dochodzą zdolności specjalne okrętów, powiązane z ich szczególnymi cechami lub funkcją (Enterprise może uniknąć zniszczenia, a IKS Gr'oth ma szansę sprowadzić na klingońskie okręty plagę tribbli), a także zasady maskowania, dostępne oczywiście przede wszystkim dla imperialnej floty.

Gra ma pewną ciekawą wadę. Otóż pierwotnie została zaprojektowana dla dwóch graczy: jednego prowadzącego flotę Federacji, drugiego – Imperium Klingońskiego. Jednak później dodano możliwość gry w cztery osoby – po dwóch graczy współpracujących ze sobą po obu stronach barykady. O ile ten wariant działa i da się tak grać, to jednak jest on dużo mniej dynamiczny i nie tak satysfakcjonujący, jak standardowa rozgrywka w dwie osoby. Pojawiają się wtedy również problemy z wykonaniem niektórych misji.

Live long and prosper

Star Trek: Fleet Captains to całkiem udana planszówka. Klimatyczna, dynamiczna i angażująca graczy. Niebagatelne znaczenie mają tu dość proste zasady, które da się opanować w ciągu dwóch rozgrywek. Choć muszę przyznać, że instrukcja mogłaby być napisana nieco przejrzyściej. W trakcie gry pojawia się też sporo niejasności związanych z poszczególnymi kartami rozkazów czy zdarzeń, ale zostało to wyjaśnione w obszernym FAQ (13 stron!).

Na szczęście wszelkie niedociągnięcia, jakie przydarzyły się tej grze – niezbyt dobrze napisana instrukcja, kiepsko wykonane kafelki planszy czy też niedopracowana wersja dla czterech graczy – bardzo szybko zostają przesłonięte przez niesamowitą frajdę płynącą z gry. Nawet pomimo skończonej liczby wydarzeń czy płytek planszy gra ma sporą regrywal-

ność. Wszystko dzięki temu, że plansze można ułożyć w zupełnie dowolny sposób, co w połączeniu z mechaniką poruszania okrętów (różny koszt przejścia przez różne hekсы) sprawia, że ciężko o dwie takie same rozgrywki, nawet przy użyciu takich samych flot i zestawów rozkazów.

Star Trek: Fleet Captains to tytuł zdecydowanie godny polecenia, jednak najlepiej grać weń w dwie osoby. Jeśli chcecie dodać kolejnego gracza, powinniście zaopatrzyć się w dodatek **Romulan Empire**, wprowadzający kolejną frakcję (tytułowych podstępnych i zdradliwych Romulan).



Plusy:

- 👍 Klimat Star Treka
- 👍 Spora regrywalność
- 👍 Względnie łatwa do nauczania
- 👍 Świetne modele statków

Minusy:

- 👎 Słabo sprawuje się w 4 osoby
- 👎 Kiepskie wykonanie kafelków planszy
- 👎 Niezbyt dobrze napisana instrukcja

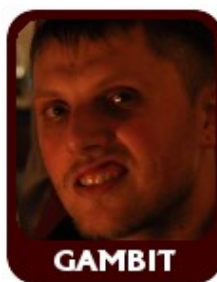
Liczba graczy: 2 lub 4 Wiek: 14+

Czas gry: 90-120 minut

Cena: 339,95 zł

Seasons (Pory Roku)

Vivaldi przy tym wymięka



W trakcie planszówkowych sesji ze znajomymi **Pory Roku** kilka razy wjeżdżały na stół, jednak nie były nawet otwierane, bo zawsze znalazło się „coś innego”. W końcu jednak ktoś przepchnął pomysł otwarcia pudełka i rozegrania choć jednej partyjki. A potem jeszcze jednej i jeszcze jednej – **Pory Roku** zaczęły być „grywane”.

MUNCHKIN QUEST™



GRA PLANSZOWA

EDYCJA
POLSKA



WWW.MUNCHKIN.PL



STEVE JACKSON GAMES

Seasons to standardowych rozmiarów pudełko, jednak o niestandardowo rozbuchanej kolorystyce. W sumie wiadomo, że jak pory roku, to mamy pełen przekrój palety barw. Wewnątrz jest nie mniej kolorowo. W pudełku znajdziemy mnóstwo kart, okrągłą planszę, nietypowo ukształtowane plansze dla graczy, tor punktowy, masę żetonów i dwadzieścia dużych kości w czterech kolorach. To właśnie kości jako pierwsze przyciągają wzrok. Nie tylko ze względu na ich wielkość i kolorystykę, ale również z uwagi na to, iż na ściankach nie mają zwykłych kropek, a różnorakie ikonki, kółeczka i cyferki. Nie mogę również nie wspomnieć o kapitalnych grafikach, jakie znajdziemy na większości elementów, zwłaszcza na kartach. Kolorowe i klimatyczne, na pewno dają dużo, jeśli chodzi o odbiór **Seasons** w trakcie rozgrywki. Dokładny przegląd elementów, zwłaszcza kart i instrukcji, ujawnia, mimo widniejącego na pudełku angielskiego tytułu gra została wydana po polsku.

Lektura instrukcji ujawnia, że gra opiera się na czterech mechanikach: mamy tu draft kart, następnie zarządzanie kartami na rękę, rzuty kością i zarządzanie zasobami. Wszystko razem całkiem niezłe wymieszane i tworzące sympatyczny mechanizm.

Tło fabularne gry podpowiada, że gracze wcielają się w wielkich magów, którzy w trakcie trwającego trzy lata turnieju Dwunastu Pór Roku rywalizują o tytuł Arcymaga królestwa Xidit. W trakcie owego turnieju będą wzmacniać swoje moce, zbierać energię pór roku i przyzywać różne stwory, artefakty i inne rzeczy, które pomogą im wygrać. W rywalizacji nie chodzi jednak o zgładzenie przeciwników, a o zgromadzenie na koniec turnieju jak największej liczby magicznych kryształów.

Już początek gry jest ciekawy. Każdy z graczy dobiera dziewięć kart mocy. Następnie każdy wybiera jedną spośród dziewięciu wylosowanych, a resztę przekazuje graczowi siedzącemu po lewej i tak do chwili, kiedy wszyscy gracze będą mieli po dziewięć kart na ręce pochodzących z draftu. To jednak nie koniec ciekawostek. Owe dziewięć kart gracze dzielą na

trzy zestawy po trzy karty. Jeden zestaw biorą do ręki, a pozostałe dwa przypisują do drugiego i trzeciego roku turnieju. Zyskają do nich dostęp w miarę upływu czasu. Ten mechanizm strasznie mi się spodobał: wstępne dobieranie przydatnych kart, a następnie podzielenie ich na te, które chcemy wprowadzić do gry najszybciej, trochę później i dopiero w końcowej fazie gry.



Rozgrywka opiera się głównie na rzutach kośćmi i zagrywaniu kart. Do rozegrania są trzy lata podzielone na cztery pory roku po trzy miesiące każda. Jednak upływ czasu nie jest w **Seasons** jednostajny. Nie ma tu prostej zależności między pozostałymi latami/porami roku/miesiącami a liczbą rund, jakie jeszcze rozegramy.

Jak wspomniałem, zasadnicza faza rozgrywki wykorzystuje kostki. Pierwszy gracz bierze odpowiednią liczbę kości przypisanych do danej pory roku i rzuca nimi. Następnie wybiera jedną z nich, aby za moment wykonać akcję, które na niej wypadły. Każdy kolejny gracz wybiera jedną z pozostałych kości i tak dalej. Ostatni z graczy też będzie miał wybór, jako że kości zawsze jest o jedną więcej niż grających.

Ikonki na wybranej przez gracza kostce informują o jego zyskach w danej turze: może dociągnąć kartę, zyskać odpowiednią liczbę zasobów, zdobyć punkty

zwycięstwa lub wzmocnić swoje zdolności magiczne. Szczególnie to ostatnie jest na początku ważne. Magowie, aby wygrać, muszą zagrywać karty. Liczba kart, jakie mogą zostać zagrane (czyli leżeć wyłożone na stole) jest określana poziomem zdolności magicznych. Na początku zabawy każdy mag zaczyna z zerową wartością zdolności magicznych, więc każda ikonka oznaczająca wzrost tej cechy jest na wagę złota.



Oczywiście nie można zapominać o zbieraniu zasobów. W **Seasons** są dostępne cztery rodzaje energii: Powietrze, Ziemia, Ogień i Woda. Mag może mieć zmagazynowane jednocześnie maksymalnie siedem punktów energii. Owymi punktami płaci się za wystawianie kart z ręki, więc trzeba zbierać odpowiednią energię w odpowiednim momencie.

Karty to kolejny trzon rozgrywki. Zagrywane karty posiadają trzy główne elementy: koszt przywołania, wartość w punktach zwycięstwa i informację dotyczącą efektów specjalnych. W wielu przypadkach to właśnie zdolności specjalne będą decydować o zwycięstwie, a nie czysta wartość punktowa. Karty po-

zwalają bowiem zamieniać własną energię w magiczne kryształy (czyli punkty zwycięstwa), obniżać liczbę kryształów posiadanych przez przeciwników, wymuszać na nich oddawanie kryształów, obniżać zdolności magiczne i wiele, wiele innych rzeczy.



W grze jest sto kart podzielonych na dwie grupy: sześćdziesiąt kart podstawowych i 40 zaawansowanych. Jest jednak z nimi pewien problem: kiedy grasz po raz pierwszy, nie masz pojęcia, czego się spodziewać i w trakcie początkowego draftu układasz swoją rękę w zasadzie na ślepo. Ewentualne „kombosy” pojawiają się dopiero w trakcie trwania draftu albo w trakcie gry (choć tu bywa już za późno). Ten fakt nieco obniża notowania **Seasons** w moich oczach, gdyż znajomość nawet części kart potrafi dać olbrzymią przewagę nad całkowitymi nowicjuszami. Tak być nie powinno, bo może to bardzo łatwo zniechęcić kogoś do gry.



Wspomnę o jeszcze jednej ciekawej mechanice w **Seasons**, a mianowicie o kontroli upływu czasu gry. Jak nadmieniałem, rozgrywka obejmuje trzy lata – dwanaście pór roku po trzy miesiące każda. Upływ czasu jest sterowany przez ostatnią kość, której nie wybierze żaden z graczy. Każda kostka ma bowiem na ściankach niewielkie kropki (od 1 do 3), symbolizujące o ile miesięcy należy przesunąć do przodu czas po danej rundzie. Tak więc zależnie od wyborów graczy jedna partia może się ciągnąć dość długo (albo jeden rok w danej partii, co też ma znaczenie), albo skończyć bardzo szybko. Gracze muszą zatem nieźle planować wszelkie swoje posunięcia, gdyż nie mogą być w stu procentach pewni, ile mają czasu na swoje knowania. I to mi się podoba. Dzięki temu gra nie opiera się tylko na chłodnej kalkulacji, która potrafi zabić radochę płynącą z zabawy.



Odczucia płynące z rozgrywki są mieszane. Z jednej strony wszystko świetnie ze sobą współgra, mechaniki się nie gryzą i zabawa przebiega płynnie. Z drugiej strony może nieco irytować fakt, że jednym z trzonów rozgrywki jest rzut kośćmi, który z góry ustawia możliwości, jakie mają wszyscy gracze w danej rundzie. Można jednak uznać, że jest to kwestia gustu – albo ktoś lubi losowość w grach, albo nie (wtedy **Pory Roku** mogą być dla niego nieodpowiednie). Świetnie sprawuje się negatywna interakcja między graczami. Pomimo tego, że nie walczymy na śmierć i życie, to jednak jest sporo możliwości,

aby zaszkodzić przeciwnikom, nawet jednocześnie budując własną potęgę. Cieszą udane własne „kombosy”, wkurzają kombinacje przeciwnika, które odbierają nam punkty zwycięstwa czy zasoby energii. Co więcej, w trakcie kilku rozgrywek nie znalazłem żadnego zagrania niszczącego balans rozgrywki. Są oczywiście kombinacje dające sporo punktów, ale nie ma takich, po których zagraniu można jednoznacznie stwierdzić: „Dobra, nie ma sensu już dalej grać, bo tym ruchem wygrałeś”.

Podsumowując, **Pory Roku** (albo **Seasons**) to bardzo przyjemna gra. Czas trwania rozgrywki podany na pudełku to sześćdziesiąt minut, ale można skończyć partię szybciej. Jest też grą, po której zwykle dysktowaliśmy jeszcze chwilę o tym, co się działo na stole, czego nie mogę powiedzieć o wielu tytułach. Dlatego szczerze polecam, zwłaszcza że stosunek ceny do jakości jest naprawdę rewelacyjny.



Plusy:



Jakość wykonania



Mechanika draftu i selekcji kart



Negatywna interakcja



Mechanika związana z kostkami



Polska edycja

Minusy:



Niektórym może przeszkadzać losowość



Jeśli znasz karty, masz sporą przewagę nad nowicjuszami

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+ Czas gry: ok. 60 minut

Cena: 129,95 zł

Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

Przeżyć na bezludnej wyspie



STING

Gry kooperacyjne to mój ulubiony gatunek planszówek. Są zazwyczaj dość rozbudowane, poziom trudności utrzymany jest na wysokim poziomie, a zwycięstwo zależy od podejmowania przez graczy wspólnie ustalonych i dobrze przemyślanych decyzji. **Arkham Horror** i **Ghost Stories** były dla mnie dotychczas dwiema najlepszymi grami tego typu. Doczekałem się jednak tytułu, który pozwolił mi na stworzenie mojego prywatnego TOP 3 – jest nim nowa gra Wydawnictwa Portal, **Robinson Crusoe**.

Największą zaletą tego tytułu, na co zwracał uwagę autor gry Ignacy Trzewiczek, miał być sposób, w jaki podczas rozgrywki tworzona będzie spójna historia, wynikająca bezpośrednio z działań podejmowanych przez graczy. Innymi słowy, **Robinson Crusoe** nie miał być kolejną grą typu: „dociągnij kartę, rozpatrz jej efekt i pociągnij następną”, ale angażującą opowieścią, w której każde wydarzenie miało mieć swoje długofalowe konsekwencje. Po rozegraniu zaledwie jednej partii widać, że nie były to czcze obietnice.

Dramaturgia losu rozbitków wyrażona została za pomocą kart Przygód. Są to różne wydarzenia, którym muszą oni stawić czoła podczas pobytu na wyspie. Karty Przygód dociąga się podczas każdej rundy gry (pomijając pierwszą) i składają się one z dwóch wydarzeń. Pierwsze z nich jest rozpatrywane w momencie odkrycia karty. Drugie to przyszłe zagrożenie, z którym gracze będą musieli sobie dopiero poradzić lub ponieść określone konsekwencje. Odkryta karta Przygód trafia bowiem na tor Akcji Zagrożeń, który składa się z dwóch pól. Każda kolejna karta spycha te znajdujące się już na torze o jedną pozycję w lewo i gdy któraś z nich wypadnie poza tor, rozpatrywany jest jej drugi negatywny efekt. Zastosowane rozwiązanie faktycznie pozwala poczuć spójność fabularną opowiadanej historii. Dla przykładu gracze dociągają kartę Przygód „Rozszalała rzeka”, rozpatrują jej efekt natychmiastowy i odkładają na tor Akcji Zagrożeń. Teraz wyłącznie od nich zależy czy przeznaczą część dostępnych im akcji na budowę fosi i otrzymają nagrodę, czy też nic z owym wydarzeniem nie robią i w krótkim czasie (kiedy karta opuści tor) poniosą karę w postaci straty otrzymywanych co turę surowców.

W trakcie gry rozwiązanie to sprawdza się bardzo dobrze. Co prawda nie mamy zbyt dużego wpływu na to, jakie karty Przygód dociągniemy, mogą więc zdarzyć się sytuacje, w których ich pechowe rozłożenie niezwykle utrudni nam odniesienie końcowego zwycięstwa. Taka ewentualność jest jednak niejako wpisana w sam klimat gry. W momencie, w którym

RACIAL WARS

WEJDŹ W SAM ŚRODEK WOJNY RAS, KTÓRA OWŁADNĘŁA ŚWIAT ITHILION!

Gra *Racial Wars* jest polską kolekcjonerską grą karcianą w klimacie fantasy. Daj się wciągnąć w tętniący życiem i magią świat Ithilion! Dzięki innowacyjnej mechanice jest grą, która uzależni Cię od pierwszego kontaktu, a bogato ilustrowane karty poruszą Twą wyobraźnię!

W grze przejmiesz kontrolę nad armią
wybranej przez siebie rasy, by poprowadzić ją
przez wojnę ku spektakularnemu zwycięstwu.

Oblegaj zamki! Walcz ze swym
wrogiem, obmyślaj taktykę,
broń się i WYGRAJ!



karta Przygód znajdzie się już na torze Akcji Zagrożenia, to wyłącznie od nas zależy, co się dalej z nią stanie. I to właśnie sprawia, że rozgrywka w **Robinsona Crusoe** przypomina opowieść, a kolejne wydarzenia zazębiają się ze sobą, tworząc spójną historię, opowiadającą o próbie przetrwania na bezludnej wyspie.



Rdzeniem nowej gry Portalu jest mechanika obstawiania pól. Każdy z graczy biorących udział w rozgrywce może podczas rundy umieścić dwa znaczniki na różnych polach aktywności. Wyborów jest tutaj całkiem sporo. Można eksplorować wyspę, zbierać pożywienie i surowce, budować i ulepszać schronienie, zapobiegać negatywnym efektom dociągniętych kart Przygód, porządkować obóz, odpoczywać lub, co jest kolejnym świetnym mechanizmem, przekształcać Pomysły w Przedmioty. **Robinson Crusoe** posiada swoje własne drzewko rozwoju technologicznego. Na przykład, aby wykopać Piwnicę, musimy posiadać wprawdzie Łopatę, aby wykonać Dzidę, niezbędny jest Nóż itd. Dodaje to grze głębi i wspiera poczucie budowania opowieści.

Początkowo byłem sceptycznie nastawiony do pomysłu wykorzystania kości Akcji. Są to kostki sześciościennie o trzech różnych efektach mechanicznych, które wykorzystuje się w momencie, gdy do akcji Budowy, Zbierania Surowców lub Eksploracji przeznaczymy tylko jeden znacznik. Kiedy na da-

nych polach znajdują się bowiem dwa z nich, Kości Akcji nie są w ogóle wykorzystywane. Jest to mechanizm, który ma symulować niepewność związaną z wykonaniem danego zadania. Kość Rany mówi nam o tym, czy postać odniosła obrażenia w trakcie jego wykonywania, kość Sukcesu określa jego końcowy wynik, a kość Przygody dodaje ewentualne konsekwencje. Moje główne zastrzeżenie dotyczyło samej możliwości wykorzystywania owych kości podczas rozgrywki. Skoro zawsze można przeznaczyć dwa znaczniki na dane pole, aby nie rzucać, to jaka grupa graczy zda się na element losowy? Na szczęście gra jest skonstruowana w taki sposób, aby tego typu wybory nigdy nie były oczywiste. W trakcie tury jest bowiem do wykonania tak wiele zadań, że niejednokrotnie musimy iść na kompromisy i zdać się na ;ps. Bez tej odrobiny niepewności **Robinson Crusoe** byłby wyłącznie kolejną nudną grą o maksymalizowaniu zysków, a tak nawet najlepszy plan może nie zostać zrealizowany z powodu niekorzystnego wyniku rzutu kośćmi. Oczywiście niektórzy gracze mogą uznać to za wadę, jednak kości Akcji nie są czynnikiem, który dominuje nad przebiegiem rozgrywki, a zaledwie jednym z wielu wykorzystanych w grze mechanizmów.



Do gry dołączono sześć scenariuszy, które sprawiają, że z pewnością wystarczy ona na długie godziny. Są one na tyle zróżnicowane, że można wręcz stwierdzić, iż **Robinson Crusoe** to sześć różnych gier upchniętych w jednym pudełku. Niektóre z nich są w miarę proste (scenariusz pierwszy i drugi), inne zaś to mordercza walka o przetrwanie (przede wszystkim czwarty). Wszystkie scenariusze są jednak grywalne, a przedstawione w nich historie na tyle ciekawe, że chce się do nich wracać i spróbować osiągnąć lepszy wynik. Jest to chyba najlepsza rekomendacja, jaką można wystawić jakiegokolwiek grze planszowej.

Czy **Robinson Crusoe** posiada jakieś wady? Przede wszystkim, do czego Portal zdążył nas już niestety przyzwyczaić, jego instrukcja jest dość kiepsko napisana. Pewne aspekty skomplikowanej rozgrywki można było opisać znacznie lepiej, a osoby, które w grach planszowych dopiero stawiają pierwsze kroki, z pewnością poczują się zagubione. Drobną wpadką jest też kilka kart, które mają przemieszany tekst angielski z polskim, jednak podczas rozgrywki nie stanowi to zbyt dużego problemu. Szkoda też, że w pudełku nie ma wypraski, ale Portal zadbał przynajmniej o woreczki strunowe, które pomagają w utrzymaniu porządku.

Mam świadomość, że na łamach tak krótkiego tekstu nie przedstawiłem wszystkich mechanizmów rządzących rozgrywką, jednak jest ona na tyle rozbudowana, iż postanowiłem skupić się wyłącznie na tych najciekawszych. **Robinson Crusoe** sprawdza się wyśmienicie zarówno w wariantcie czteroosobowym, jak i w przypadku tylko jednego gracza. Oczywiście najtrudniej jest odnieść zwycięstwo, grając samemu, jednak rozpierająca nas wtedy duma jest najlepszą nagrodą, jaką można sobie wyobrazić. Nową grę Wydawnictwa Portal mogę bez wahania polecić każdemu miłośnikowi gier kooperacyjnych. Jest to jeden z najlepszych tytułów wydanych w 2012 roku.



Plusy:



Kolejne dociągane karty Przygód budują historię



Sposób rozwiązania drzewka technologicznego



Interesujący mechanizm kości akcji



Zróżnicowane i wymagające scenariusze



Dobre skalowanie

Minusy:



Słabo napisana instrukcja



Drobne błędy wykonania



Brak wypraski

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 10+ Czas gry: ok.120 minut

Cena: 169,95 zł



A Game of Thrones: A Dance with Dragons

Mało porywający taniec



Od pewnego czasu wydawnictwo Fantasy Flight Games rozszerza swoją ofertę o produkty wydawane w systemie druku na życzenie, a więc w nakładzie dostosowanym do zainteresowania danym produktem, a co za tym idzie często trudno do-

stępny niedługo po premierze. Są to zwykle niewielkie dodatki do dużych, popularnych produktów, zarówno gier planszowych i fabularnych, jak i karcianek w formacie LCG.

W takiej właśnie formie wydany został **A Dance with Dragons**, pierwszy i jak na razie jedyny dodatek do drugiej edycji planszowej **A Game of Thrones**.



Wydane w 2011 roku wznowienie przebojowej planszówki na motywach sagi „Pieśń Lodu i Ognia” Georga R.R. Martina spotkało się z bardzo dużym zainteresowaniem fanów. Pierwszy nakład zarówno angielskiego, jak i polskiego wydania wyczerpał się błyskawicznie. Niewątpliwym atutem nowej edycji było umieszczenie w zestawie podstawowym wszystkich najbardziej udanych elementów, które w pierwszej wersji gry wprowadzały nabywane osobno rozszerzenia **Clash of Kings** oraz **Storm of Swords** (na czele z szóstym rodem oraz portami morskimi). Co nowego zatem do gry wnosi niewielkie, złożone z kilkudziesięciu kart rozszerzenie **A Dance with Dragons**?

Ogólnie rzecz ujmując nowości są dwie. Pierwszą z nich jest nowy komplet kart Rodów (każdy z sześciu Rodów otrzymuje po siedem nowych kart w miejsce tych z zestawu podstawowego). Inni generałowie lub ci sami z innymi zdolnościami, a całość stara się w pewnym stopniu zaktualizować *dramatis personae*

do wydarzeń z piątej części sagi. Balans zaproponowanych tutaj kart jest dość dyskusyjny, ale to akurat w Grze o Tron nic nowego. Fanom gry na dłuższą metę szczególnie przeszkadzać to nie będzie, nawet jeżeli od czasu do czasu trochę pomarudzą. Gorzej jednak, że karty te nie robią w rozgrywce zbyt wielkiej rewolucji. Osobiście po kilku rozgrywkach z ich użyciem wołałem powrócić do talii z zestawu podstawowego. Owszem, mamy tu kilka interesujących zdolności specjalnych, całość jednak rozczarowuje. Porównując do zmian, jakie wносиły nowe talie z dodatków do pierwszej edycji, tutaj jest dość nudno.

Zdecydowanie więcej zamieszania wprowadzi do rozgrywek drugi element **A Dance with Dragons** jakim jest alternatywne rozpoczęcie rozgrywki. Zgodnie z politycznymi zmianami na przestrzeni pięciu tomów sagi G.R.R.Martina każdy z sześciu Rodów otrzymuje nową kartę określającą początkowe rozmieszczenie jednostek, żetonów władzy i pozycji na poszczególnych torach planszy. W przypadku niektórych Rodów rewolucji nie ma, w przypadku innych wszystko jest postawione na głowie, siły rozproszone po dużej części Westeros, a sytuacja polityczna już na starcie mocno skomplikowana. Na pierwszy rzut oka widać tu potrzebę szybkich sojuszy i nieuniknioną, dużą liczbę bitew już w pierwszych turach rywalizacji. Dla fanów gry, będących jednocześnie fanami „Pieśni Lodu i Ognia”, kontakt z **A Dance with Dragons** z pewnością będzie interesującym doświadczeniem i ciekawą odmianą po wielu rozgrywkach według podstawowych reguł. Sądzę jednak, że miłośnicy planszowej **A Game of Thrones**, którzy nie śledzą z zapartym tchem losów bohaterów na kartach książki, będą tym dodatkiem mocno rozczarowani. Do mechaniki rozgrywki nie wnosi on absolutnie nic, zaś chaotyczne, alternatywne ustawienie bardziej traktuję jako ciekawostkę i chwilową odmianę, niżli świetny i przemyślany element, który miałby na stałe zagościć w rozgrywkach. Sytuację pogarsza fakt, że cena za te kilkadziesiąt kart jest dość wygórowana, a wspomniane alternatywne ustawienie początkowe możliwe jest tylko i wyłącznie w rozgrywce sześcioosobowej.

Sprawia to, że **A Dance with Dragons** mogą polecić jedynie grupom wyjątkowo zafascynowanym prozą G.R.R.Martina, którzy jednocześnie regularnie zasiadają nad planszą **A Game of Thrones** i mają ochotę urozmaicić rozgrywkę czymś nowym. Dla wszystkich pozostałych odpuszczenie sobie zakupu tego małego dodatku będzie niewielką stratą.



Plusy:



Urozmaicenie i powiew świeżości dla regularnie grających w podstawową grę

Minusy:



Utrudniona dostępność (druk na życzenie)



Wysoka cena



Wyłącznie dla sześciu graczy



Raczej tylko dla fanów książki



Bardziej ciekawostka, niż element który na stałe zagości w rozgrywkach

Liczba graczy: 6 Wiek: 14+ Czas gry: ok.180 minut

Cena: 59,90 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl

GRANNA®



PUZLINO

Puchar Mistrza Mistrzów - relacja

W trzydziestej sekundzie konkursu słysząc strzały!



Jak najkrócej przedstawić to, co działo się w trakcie Pucharu Mistrza Mistrzów 2012 na lubelskim konwencie Falcon? Włodi wygrał, zgarnął puchar i pojechał z nim do domu. Koniec, kurtyna, ewentualne oklaski lub płacz i zgrzytanie zębami z zazdrości.

Taka relacja nie zadowala jednak chyba nikogo. No, może prócz samego piszącego, który ma ją z głowy pomiędzy pierwszym a drugim łykiem herbaty. Czytelnik chce natomiast przeczytać morze złośliwości, pragnie dowiedzieć się, w jaki sposób doszło do przekrętów, kto przekupił kogo, aby wygrała ta, a nie inna osoba. Hej! To w końcu PMM! Najbardziej skorumpowany konkurs w dziejach polskiego fandomu, opanowany przez Towarzystwo Wzajemnej Adoracji (w skrócie TWA), które tylko kalkuluje, jak przepchnąć swoich kandydatów i utrzymać puchar w elitarnym gronie! W tym roku sam dołączyłem do owej masońskiej loży sędziów – tak, wiem, zdradziłem w ten sposób idee rewolucji oraz odnowy polskiego fandomowego życia. Zrobiłem to zaś po to, aby samemu przekonać się, jak te wszystkie mecha-

nizmy wyglądają od wewnątrz... No dobra, macie mnie, zrobiłem to wyłącznie dla sławy i oczywiście dlatego, że nienawiść skierowana w moją stronę ogrzewa moje czarne, zimne serce.



*Sędziowie (i Karina Wadowska) składają na piśmie wier-nopoddający hołd Wojtkowi Rzadkowi
(zdjęcie: Janek Zły)*

Pierwszym, co sprawiło, że stałem się bardzo czujny, był sam skład sędziowski. Jego większa część złożona była bowiem z debutantów, których – jak powszechnie wiadomo – bardzo łatwo zmanipulować dla osiągnięcia własnych celów. Czy taki skład może być wiarygodny, skoro organizatorem jest weteran konkursu, Wojciech Rzadek? Swoją drogą dość miły gość (piszę to, patrząc rozmarzonym wzrokiem za okno, tam stoi bowiem mój nowy samochód, którym jeżdżę codziennie do pracy od zakończenia konwentu i wręczenia nagrody Włodziemu). Niekomfortowym był również fakt, że sędziowie byli miłą grupą wesołych ludzi, a ich poglądy na gry fabularne w wielu punktach pokrywały się z moimi własnymi. Jak można przeczytać w „Wielkiej księdze konspiracyj i spisków” pióra wujka Antoniego, oznaczało to ni mniej, ni więcej, że ktoś zadał sobie dużo trudu, aby zrobić *research* i dokładnie rozpracować moje gusta. Przecież wiadomo, że to wszystko było wyłącznie fasadą, która miała mnie skłonić do oddania cennego głosu na kogoś, kto w trakcie sesji zrobi z origami chatę, szopę, żłobek i małego kogucika, wszystko to

zaś podleje zaparzoną w zaciszu szkolnej sali jaśminową herbatą.

Jakie było zaś zachowanie samego Wojtka Rządka podczas sędziowskich debat? Równie podejrzane, ponieważ głównie słuchał, skracał niepotrzebne dywagacje i nie próbował wpłynąć na wyniki obrad. Wy tłumaczyłem to sobie szybko tym, że na pewno miał w składzie swoje „wtyki”, którym przekazał etyczne-wytyczne. Ba, miałem nawet podejrzenia, kto to był... Wystarczyło wszak zwrócić uwagę na to, kto nie sędziował w konkursie po raz pierwszy. Oczywiście nie chcę niczego tutaj sugerować, ale sami możecie to sprawdzić na stronie PMM – ja tylko zadaję pytania, a moje intencje są kryształowo czyste. Gdy już zlokalizowałem wiadome osoby i wiedziałem, jaka wieża nimi steruje, mogłem ze spokojem w sercu stanąć po drugiej strony barykady – tam, gdzie już kiedyś stałem. Jakież jednak było moje zdziwienie, gdy raz za razem okazywało się, że głosujemy niemalże identycznie! Pogodzony z porażką i z tym, że zdradziłem wszelkie ideały, stałem się integralną częścią składu sędziowskiego. W powietrzu unosił się zapach trotylu.

Jak wyglądał dzień z życia sędziego TWA? Składał się on głównie z chodzenia po sesjach i słuchania ich przebiegu. Wbrew pozorom nie jest to aż tak męczące, jak często bywa przedstawiane, a obserwowanie niektórych osób podczas prowadzenia jest bardzo pouczającym doświadczeniem i uczy pokory w stosunku do własnych umiejętności. Pewnym problemem jest wystawianie ocen za różne elementy sesji, ponieważ ich kryteria zamieszczone na stronie PMM to wyłącznie propozycje, na co zwracać uwagę. Wszelkich miłośników spisków muszę w tym miejscu głęboko zmartwić – można przejść do finału nie posiadając masońskich rekwizytów. Włodi nie grał żadnymi, Azarin wyłącznie muzyką. Pan Henryk ze Słupska, który podczas sesji zbudował z graczami z plasteliny poznańskie zoo, niestety odpadł. Nie pomogły mu również ciepłe kalesony Kurta Wallandera i czapka z daszkiem Łukasza Podolskiego. Na pocieszenie powiem, że otarł się o półfinał, mijając na korytarzu Zeda.

Oceny wystawia się w sposób intuicyjny, trudno byłoby bowiem inaczej. Kiedy czujecie te emocje, gdy gra wciąga bez reszty, raczej nie jesteście w stanie przypomnieć sobie, czy recytacja elfich inskrypcji podczas podwójnego axla i potrójnego toeloopa to czwórka z plusem, czy też już może pięć. Najbardziej fascynującym doświadczeniem jest jednak moment, w którym spotykacie się w tajnym pokoju obrad TWA i obserwujecie, jak wystawione przez was oceny pokrywają się z tymi przyznanymi przez innych sędziów. I nie, Wojtek nie dolewał niczego do wody. A nawet jeśli, to i tak specjalnie jej nie piłem, wyczułony na taką ewentualność.



*Włodi – zwycięzca Pucharu Mistrza Mistrzów
(zdjęcie: Janek Zły)*

Kilka zdań należy poświęcić półfinałowi i finałowi. W 2012 roku PMM wygrało opowiadanie ciekawych historii, a nie gadżety i efekciarstwo. Wszystkie pięć półfinałowych sesji było przede wszystkim dobrymi opowieściami. Kaduceusz zagrał w swoim stylu dużą dawką improwizacji i elastyczności. Podczas jego sesji to głównie gracze budowali fabułę, a on zapewnił jej wyłącznie określone ramy. Zed postawił na

solidny spaghetti western, z dużą dozą interesującej narracji. Wekt zbudował niezwykle złożoną i wieloaspektową dystopijną wizję, która wręcz porażała swoim ogromem. Azarin skupił się na klimatach surrealistycznych (choć nie tylko, ale to słowo najdokładniej oddaje nastrój jego sesji), które wzmocnił dobrze dobraną do narracji muzyką. Włodi postawił zaś po prostu na swój oszałamiający głos oraz fabułę, która udowodniła, że „Warhammer” to nie tylko „Jesienna gawęda”. Rodzeństwo podróżujące na targ w Marienburgu, aby sprzedać ryby złowione przez ojca, to klimaty dość odległe od wszędobylskiego błota i deszczu.

Dlaczego Włodi i Azarin spotkali się w finale? Cóż, tego dnia byli po prostu najlepsi. Nie oznacza to, że reszta półfinalistów spisała się słabo. Wszystkie pięć sesji było bardzo dobre, jednak trzem zabrakło tego czegoś, tej odrobiny magii, którą trudno ująć i wyrazić słowami. No dobra, wiem, że niektórzy czytelnicy tej relacji czekają na odrobinę hejtu i angstu. Prawda, moi drodzy pogromcy spisków, jest taka, że w przypadku Kadu, Zeda i Wekta Wojtek R zadek nie zatwierdził naszego planu i nie mogli oni przejść do finału. Kiedy kolejni kandydaci padali pod biczem cenzury, w pokoju obrad TWA dało się słyszeć przerażone okrzyki: „Jak żyć, panie premierze, jak?!”, jednak zostały one szybko zagłuszone strzałami, jakie rozległy się wśród widocznych przez okno brzoź.

Wracając z wycieczki w krainę absurdów do finału PMMa, było to starcie dwóch mistrzów gry o odmiennych sposobach prowadzenia. Włodi postawił na narrację i wykorzystanie swoich ponadprzeciętnych warunków wokalnych, Azarin zdecydował się zaś grać muzyką, która dotychczas była jego wielkim atutem. Trzecia sesja w ciągu dwóch dni i zmęczenie robią jednak swoje i w finale to właśnie muzyka zdradziła Azarina o zmięczeniu. Jeżeli jednak popracuje on solidnie nad innymi aspektami swojego warsztatu, to jeszcze o nim w Pucharze Mistrza Mistrzów usłyszymy. Sesja Włodiego była również słabsza od półfinałowej, jednak przemysłał on dobrze to, co będzie w stanie z siebie wykrzesać i postawił na solidną fabułę kosztem fajerwerków. Jak

widać po wyniku, był to strzał w dziesiątkę, a Włodi w pełni zasłużył na zgarnięty tytuł.

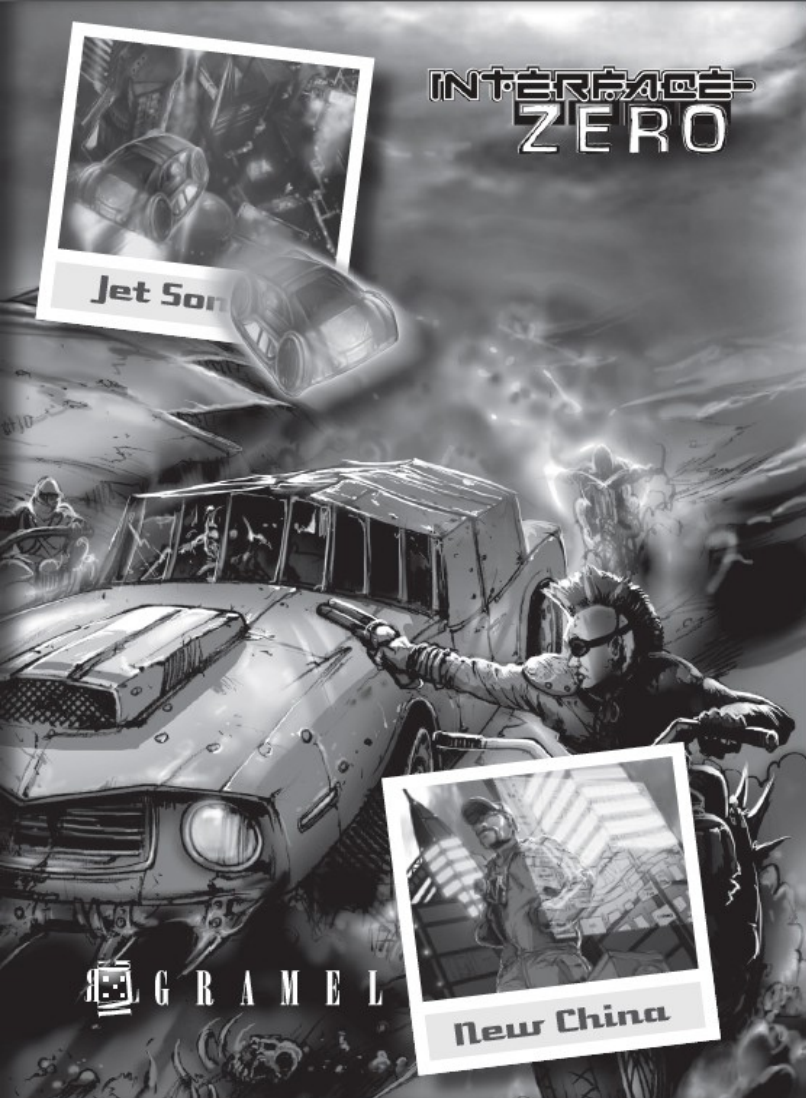


*Azarin odbiera gratulacje od Wojtka R zadka
(zdjęcie: Janek Zły)*

Chciałbym podkreślić, że PMM nie jest konkursem ustawionym. Zgadzając się na udział w gronie sędziowskim z ramienia **Rebel Timesa**, miałem wiele wątpliwości, ba, nawet sam niejednokrotnie wypowiadałem się publicznie o pewnych niezbyt jasno sformułowanych punktach regulaminu i kryterium ocen, które mogłyby stanowić szerokie pole do nadużyć. Podczas trwania konkursu nie zdarzyło się jednak nic, co rzuciłoby chociażby cień podejrzenia na sprawiedliwość końcowego wyniku. Wszystkim uprzedzonym pozostaje mi chyba tylko życzyć pogodzenia się z faktem, że od tej strony raczej trudno się do czegokolwiek przyczepić.

Rzeczywistym problemem konkursu jest moim zdaniem jego dość ograniczony zasięg oddziaływania. Jest to jednak związane ze sposobem promocji PMM w środowisku, a nie z tym, że jego organizatorzy są niechętni nowym twarzom i wolą przekazywać puchar z rączki do rączki znajomym. Mam nadzieję, że z roku na rok idea ta będzie rozwijała się coraz bardziej, chociaż nie ukrywam, że to od wysiłków podejmowanych przez Wojtka R zadka będzie w znacznym stopniu zależało, czy tak się właśnie stanie.





INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODRĘCZNIK Z CYBERPUNKOWEJ SERII WYDAWNICTWA GUN METAL GAMES. PRZENOSI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO BRUTALNEGO, SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIERZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKERAMI-ANARCHISTAMI I CYFROWYMI BARONAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO BOGÓBOJNEJ KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCNEJ. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SIECI?

ŻYCIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIG SIĘ NIE MARTW, STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZCZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYBÓRNIK, Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY, KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MAMIE OCHOTĘ DZISIAJ ZAGRAĆ.

Długa droga do Kadath #15 Żywa kampania – o zrywaniu z kanonem śledztwa



SHADENC

Badacze Tajemnic w końcu łączą wszystkie elementy układanki i poznają Straszną Prawdę. Wiedzą, kto jest winny zbrodni, w jaki sposób została dokonana i że zabójca zamierza uderzyć po-

nownie. Co gorsze, mają świadomość prawdziwego celu szaleńca – sprowadzenie do naszego świata upadłego boga, zdolnego obrócić w ruinę całe miasto. Sięgają do szafy z bronią, zabierają śrutówki, po czym wsiadają do samochodu i ruszają do posiadłości arcyłotra, by powstrzymać go od popełnienia strasznego czynu. Opatrzność czuwa nad nimi – docierają wystarczająco wcześnie, by móc przerwać plugawy rytuał...

Nuda, prawda? **Zew Cthulhu** to zbyt dobra gra, by marnować ją na scenariusze wykorzystujące prymitywne schematy rodem z taniego fantasy. Przerywanie rytuałów jest dobre w **Dungeons & Dragons**, ujdzie też w **Warhammerze**, ale podczas sesji ZC mocno wieje tandetą. Jeśli mam być szczery, malizną czuć również inne, tradycyjne schematy przygód. Śledztwa oparte o podążanie od punktu A do Z kojarzą się ze źle spędzonym wieczorem. Ilekroć zabieram się do lektury takiego scenariusza, przed ocza-

mi stają mi tory kolejowe, biegnące prosto niczym od liniiki od stacji początkowej do ostatniego przystanku.

Po części wynika to zapewne z przywiązania do kanonu – niekoniecznie kanonu opowiadań Lovecrafta, bardziej ogólnie pojętego RPG i scenariuszy napisanych z myślą o **Zewie Cthulhu**. Po części jest na pewno zwykłą koniecznością – podczas 3-4 godzin sesji nie da się przedstawić bardzo skomplikowanej historii (nie mówiąc o tym, że Strażnik Tajemnic prowadzący regularnie na pewno nie będzie sypał błyskotliwymi pomysłami co tydzień). Niezależnie od tego, z jakiego powodu sesje w **ZC** okazują się być liniowe i przewidywalne, nie trzeba akceptować tego zjawiska. Najprostszym i zarazem jednym z bardziej skutecznych jest porzucenie sztywnej struktury przygód, opartej na zasadzie „jeden scenariusz = jedno śledztwo” i powiązanie kolejnych sesji w jedną, spójną całość.

Żywa kampania

Żywa kampania to świat, w którym sprawy nie przychodzą jedna po drugiej, ale toczą się równolegle swoim własnym tempem. To ciąg przygód powiązanych nie tylko postaciami Badaczy Tajemnic, ale również miejscem akcji, bohaterami drugoplanowymi, wszystkim, co zwykle znajduje się w odległym tle. Grając w ten sposób, nie ma przeszkód, by obdarzyć postacie graczy prywatnym życiem, rodzinami, przyjaciółmi i wrogami, własnymi problemami, marzeniami i celami – krótko- i długoterminowymi. Nie wymaga to wielu zmian w stosunku do klasycznego schematu ciągu śledztw, jedynie tyle, by sprawy te nie rozgrywały się w ciągu kilku dni i nie rozpoczynały jedna za drugą.

Badacze Tajemnic będą otrzymywać informacje niezależnie od tego, czy aktualnie mają zajęcie, czy też nie. Podczas planowanej wyprawy do Amazonii odkrywają, że w londyńskim muzeum działa grupa czcicieli Nyarlathotepa, a podczas zbierania informacji o

jej członkach skontaktuje się z nimi ekscentryczny kolekcjoner z prośbą o odzyskanie zaginionego dzieła – kopii *Unaussprechlichen Kulten*. Nie oznacza to, że grupa będzie cały czas zagoniona, wręcz przeciwnie – takie śledztwa rozciągną się na długie tygodnie, a nawet miesiące: czas wypełniony zbieraniem informacji, poszukiwaniem nowych tropów, wypytывaniem ludzi i podróżami w odległe zakątki Ziemi.

Żywa kampania opiera się na założeniu, że bohaterowie mają szansę odkryć działania kultystów na dowolnym etapie – nie tylko w momencie, kiedy zaczynają porywać ofiary, ale również podczas formowania się sekty albo wkrótce po tym, jak w ręce guru wpadnie zakazana, wypełniona zaklęciami księga. Jednym razem będą walczyć, by powstrzymać kultystów przed przywołaniem czegoś złego, innym zaś poszukiwać środków do odesłania potwora mordującego ludzi w sercu syberyjskiej tajgi. Nieraz Badacze odkrywają, że padli ofiarą oszustwa – księga okaże się fałszywką, światowej sławy profesor oszustem, a groźna sekta grupą osób organizujących walki psów. Nie wszystko będzie takie, jak się wydaje.

Podczas takich sesji warto zadbać o trudne wybory, i to takie, które będą dotyczyć nie tylko znajomych, przyjaciół i rodziny Badaczy, lecz przede wszystkim ich samych. Co robi grupa wiedząc, że dwie sekty zamierzają w tym samym czasie wezwać tę samą istotę (dla której bilokacja to żaden problem)? Czy zaryzykują życiem swoich przyjaciół i poproszą ich o pomoc? W jaki sposób oceniają, który kult jest większym zagrożeniem? Co, jeśli jeden zamierza otworzyć bramę w rodzinnej wsi jednej z postaci, a drugi w centrum Wiednia? Badaczom na pewno nie będzie łatwo zaryzykować życiem bliskich. O tym, jak trudny byłby to wybór, gdyby drużyna miała pewność, że zdążą tylko w jedno miejsce nie trzeba chyba mówić.

Badacze

Jedną z cech **Zewu Cthulhu**, za którą nie przepadam, jest uczynienie Badaczami normalnych ludzi – lekarzy, dokerów, nauczycieli czy urzędników. Osoby wykonujące zawody wymagające sporej ilości czasu lub ogólniej, bohaterowie niedysponujący wystarczającym majątkiem, by móc w dowolnej chwili „wziąć wolne” i ruszyć w pogoń za jakimś szalonym kultystą, będą mieć mocno ograniczone możliwości – zarówno finansowe, jak i czasowe. Można rzecz jasna zepchnąć na dalszy plan bardziej przyziemne wątki związane z pracą i innymi obowiązkami, uczynić bohaterów pozbawionymi rodzin odludkami i grać tak, jak Lovecraft by przykazał, sądząc jednak, że nie po to **ZC** jest osadzony tak blisko naszej rzeczywistości, by zamieniać tę grę w abstrakcyjny system opowiadający o losach niewiarygodnych postaci. Poza tym, gdyby grać w stylu przypominającym opowiadania HPL, postaci kończyłyby w trumnach albo zakładach dla obłąkanych najrzadziej co trzy sesje.

Moje doświadczenia z **Zewem Cthulhu** są w kwestii Badaczy jednoznaczne – jeśli mają być osobami z krwi i kości, omijają połowę wątków, natomiast robotami łykającymi każdą przynętę (oczywiście z nieciekawymi, strasznymi wydarzeniami z przeszłości, które niby tłumaczą, co tak naprawdę popycha postacie do kolejnych śledztw) gra się fatalnie. Może to wina prowadzących, może firmowych scenariuszy – faktem jest, że **ZC** oparte na przedstawicielu „średniej klasy średniej” sprawdzało się fatalnie. Sądząc, że podobne doświadczenia mieli z **Zewem Cthulhu** inni – świadczy o tym choćby rola bohaterów w innych systemach związanych z mitologią Lovecrafta: np. **Delta Green** albo **The Laundry RPG**.

Jeśli nie urzędnikiem, kim w takim wypadku grać? Bogaczami i arystokracją. A także nauczycielami, profesorami, dziennikarzami czy lekarzami, ale takimi, którzy odziedziczyli rodową posiadłość, mają dożo środków ulokowanych w nieruchomościach, firmach, lokatach czy w złocie (czyli posiadają odpo-

wiednie zaplecze finansowe). Trzeba grać kimś, kto ma domek w północnej Szkocji, kto bywa każdego lata w Paryżu, kogo nie przerazi dwumiesięczna wyprawa do Egiptu. Granie na przełomie XIX i XX wieku czy w latach 20. ubiegłego stulecia kojarzy mi się z długimi podróżami, przeszukiwaniem zapisków w olbrzymich bibliotekach, z wysyłaniem i odbieraniem listów, żmudnym tłumaczeniem pamiętników czy przeczesywaniem pustyni w poszukiwaniu starożytnych ruin. To nie są czasy współczesne z tanimi liniami lotniczymi, Google, Wikipedią, wszechobecnymi telefonami komórkowymi i środkami masowego przekazu. Zdobywanie informacji powinno pochłaniać czas i środki, wiązać się z wieloma nieprzyjemnościami, być wyzwaniem samym w sobie. Jakoś nie widzę, by pracownik portowy miał czas siedzieć w bibliotece po osiem godzin dziennie – zakładając oczywiście, że zna język, w którym została napisana poszukiwana przez niego książka.

Badacze powinni zatem być bogaci – a jako tacy zapewne będą też dobrze wykształceni (co rzecz jasna nie musi czynić ich od razu słabowitymi wymoczkami). Będą mieć kontakty potrzebne do zdobycia rzadkiej książki, wpływy wystarczające, by w razie przyłapania na buszowaniu nocą w muzeum nie iść automatycznie do więzienia, znajomości wymagane, by móc porozmawiać z szaleńcem umieszczonym w zakładzie zamkniętym. Pieniądze będą mieć znaczenie, ale wydając je, gracze nie będą się zastanawiać czy bohater będzie mieć co jeść w następnym tygodniu, a wyruszając w podróż, nie będą się martwić, co będzie czekać na nich po powrocie – biurko zawalone papierami czy też wypowiedzenie.

Sojusznicy

Badacze powinni mieć sojuszników – znajomych o podobnych zainteresowaniach (którzy czasem mogą potrzebować przysługi, ale równie często mogą załatwić coś dla grupy), służących i uczniów, którym można powierzyć mniej odpowiedzialne zadania. Bohaterowie nie będą musieli marnować czasu na

przeszukiwanie ksiąg w poszukiwaniu konkretnego cytatu – zleca to swoim ludziom. Wszystkie nudne wątki, jakie mogą zirytować graczy, będzie można powierzyć sojusznikom – rolą Strażnika Tajemnic będzie przypilnowanie, by najważniejsze sekrety pozostały poza ich zasięgiem. Jeśli rozwikłanie zagadki będzie wymagało przeczytania jakiejś książki, ktoś wypożyczy ją, zanim student posłany przez Badacza-profesora dotrze do biblioteki. Gdy grupa, nieświadoma tożsamości mordercy pośle po niego wynajętych osiłków, ten wymknie się z obławy i zaszyje gdzieś w mieście. Jeśli ekipa nie zaangażuje się wystarczająco i wyśle do Egiptu swoich pomagierów, dwa dni później otrzyma list o ich zaginięciu.

Oczywiście nie chodzi o wykańczanie Bohaterów Niezależnych, ilekroć grupa pośle ich w teren, ale o pokazanie graczom, że pomocnicy są tylko aktorami drugiego planu – sesja ma być opowieścią o Badaczach (jeśli zagadkę mieliby rozwiązać posłani do Egiptu studenci, czemu nie wcielić się właśnie w nich?). Zresztą, nie trzeba mordować sojuszników grupy za każdym razem, kiedy natkną się na ważniejszy wątek – jednym razem zdobywają potrzebne informacje, innym dają się wymanewrować przeciwnikom, a jeszcze innym razem poturbują ich oprychy naślane przez konkurencję. Śmierć bohatera niezależnego powinna być ostatecznością.

Przemoc

Warto przed pierwszą sesją pogadać z graczami o przemocy. Niestety, wiele osób przenosi do **Zewu Cthulhu** przyzwyczajenia z innych systemów, gier komputerowych czy obejrzanych filmów. Efektem jest pakowanie kulki (czy też tuzina) w głowę każdego kultysty, który śmie w obecności Badaczy mamrotać jakieś zaklęcie, wychwalać Wielkich Przedwiecznych czy też po prostu uciekać z cenną księgą pod pachą.

Prowadząc „żywą kampanię” grupa raczej nie będzie mogła sobie pozwolić na takie zachowanie (chyba że grupa chce zagrać w *lovecraftowską* wersję **Dextera**). Z tego względu dobrym pomysłem jest

omówienie tematu i ustalenie, z jakim ryzykiem wiąże się stosowanie przemocy. Inne konsekwencje będzie mieć pobicie cherlawego antykwariusza, który nie będzie chciał wypożyczyć grupie arcyważnej księgi, inne zaś zastrzelenie z zimną krwią kultysty. Sądu nie będą interesować Wielcy Przedwieczni ani to, że denat dysponował prawie kompletną kopią *Necronomiconu* – wydając wyrok skazujący Badaczy, zwróci uwagę na to, iż zostawił po sobie czwórkę dzieci i był szanowanym obywatelem zasiadającym w radzie miejskiej przez dwie kadencje. Ograniczenie przemocy ma jeszcze jedną zaletę – rzadko kiedy ktoś będzie celował w bohaterów, dzięki czemu Po czytalność będzie ważniejsza od Wytrzymałości. Choć tutaj warto zachować dla Badaczy małą niespodziankę – kiedy przyparci do muru będą musieli zlikwidować jakiegoś wyjątkowo groźnego czciciela plugawych bóstw i dojdzie do rozprawy, ku zaskoczeniu wszystkich zostaną uniewinnieni, natomiast kilka tygodni później otrzymają anonimowy list z podziękowaniami za to, co zrobili oraz przeprosina mi, że „tylko tyle” autor był w stanie dla nich zrobić.

Porażka

Może się też zdarzyć tak, że grupa nawali. Coś strasznego zostanie przywołane, Cthulhu się przebudzi, los ludzkości zawisnie na włosku. Taka katastrofa może być powodem, by powiedzieć sobie „Okej, nawaliliśmy, świat został zniszczony. Czas wylosować nowych Badaczy i zacząć wszystko od początku” – to będzie kw porządku, jeśli pasuje wszystkim graczom. Można jednak wziąć się za Cthulhu za bary i pociągnąć historię do końca. Opowiedzieć o ostatnich dniach ludzkości, o desperackiej walce z istotami, z którymi nie sposób walczyć, kiedy każdy dzień będzie coraz ciemniejszy. Finał takiej kampanii w zasadzie może być tylko jeden – warto jednak doprowadzić do niego choć raz. Sprawdzić, jak Badacze Tajemnic zachowają się, widząc na własne oczy koniec świata.



Eclipse Phase

Transhumanizm za firewallem, część 1.



PALADYN

Eclipse Phase to gra szczególna. Zanim Sting zaproponował mi, abym przybliżył ją czytelnikom **Rebel Timesa**, obchodziłem ją szerokim łukiem. Gdzieś w głębi duszy żywiłem przekonanie, że to nie jest RPG dla mnie. Wydawało się zbyt dziwne, zbyt obce,

trudne do ogarnięcia i zrozumienia. Gra kreowała nową rzeczywistość, która bardzo luźno była połączona z tym, do czego odnosimy się na co dzień, tworzyła własny język, żeby nie powiedzieć styl myślenia. Kiedy przeglądałem materiały o **Eclipse Phase**, stykałem się z obcymi mi pomysłami. Wychowałem się na powieściach Isaaca Asimova, Arthura C.

Clarke'a, Roberta Henleina – do tej pory za najlepszą książkę science-fiction uważam **Fundację** tego pierwszego. SF tak zwanego złotego wieku miało jedną, charakterystyczną cechę: pomimo postępu technologicznego, sięgnięcia ku gwiazdom, człowiek pozostawał człowiekiem. Niekiedy wyidealizowanym, niekiedy skażonym wadami, ale zawsze był taki, jak my. **Eclipse Phase** łamie ten stereotyp, każąc zadać sobie pytanie: co to znaczy być człowiekiem? Dla mnie takie potraktowanie istoty ludzkiej było pewnym szokiem.

W **Eclipse Phase** dominują dwa elementy: niekontrolowany postęp technologiczny oraz transhumanizm. Jakby nie dość tego, gra stawia przed bohaterami kolejne wyzwania: konspiracje i spiski w spiskach. Kto jest wrogiem, a kto przyjacielem, jakie przyświecają im cele i, co najważniejsze, czy są tymi, z których się podają? Ludzkość bowiem uległa ogromnej przemianie, ale nie brak jej wrogów. Większość z nich sama stworzyła i teraz ludzie muszą żyć z konsekwencjami beztroskiego i nieodpowiedzialnego rozwoju technologii, które wymknęły się spod kontroli. Przyszłość transludzkości może być świetlana, ale równie dobrze mógł rozpocząć się jej schyłek. Nadchodzi decydujący moment.

Faza eklipsy

Eclipse Phase jest dzieckiem Posthumans Studios. Firma powstała w 2008 roku została założona przez trzech panów: Boba Boyle'a, Briana Crossa i Adam Jury. Oprócz **Eclipse Phase** wydawnictwo na swoim koncie ma także grę karcianą **Paparazzi**, która koncentruje się na innych klimatach: świecie tabloidów, celebrytów i showbiznesu.

Linia wydawnicza składa się z kilku głównych podręczników, dodatków oraz przygód, ale najważniejszy jest podręcznik główny. On to odkrywa przed nami tajemnicę tego, co się wydarzyło z Ziemią i ludzkością. Zapewniam, że wkraczając w uniwersum **Eclipse Phase**, znajdziecie się w zupełnie od-

miennym świecie. Jest różny nie tylko od naszego, ale także od innych systemów „przyszłościowych”, jakie znacie. Dziś wizja z **Cyberpunka 2020** traci myśkę, ale gdyby porównać ją w wersji z czasów jej świetności, okazałaby się mdła i zupełnie nieodkrywcza w porównaniu z tym, co oferuje **Eclipse Phase**.

Podręcznik główny zawiera opis mechaniki, kultury, życia i „naszego” systemu słonecznego. Już na wstępie trzeba powiedzieć, że jest świetnie wydany i jego oprawa, a także styl pisanie i zawartość, stanowią jedną całość, współgrając ze sobą. Poznając historię świata, uczymy się jednocześnie slangu i przyswajamy elementy, na których zostaną zbudowane reguły gry.

Eclipse Phase skupia się bardziej na świecie niż zasadach gry. Zastosowana mechanika ma pomóc w zbudowaniu opowieści i wczucia się w nastrój, dlatego jest stosunkowo prosta i nie sili się na jakieś nowomodne rozwiązania. Opierając się na rzutach procentowych, unika d20 (czyli „kostki chaosu”), dając jednocześnie pewną stabilizację i możliwość obliczenia szansy na powodzenie akcji. To także zręcznie wtapia się w ideę gry, ponieważ nasi bohaterowie nie raz i nie dwa będą musieli przeprowadzać pewne kalkulacje. Zasadniczo, bierzemy do ręki k100 i testujemy umiejętność, rzucając poniżej jej wartości (z uwzględnieniem wszystkich modyfikatorów). Brzmi jak opis mechaniki **Zewu Cthulhu**, prawda? Jedyna różnica polega na tym, że wynik 00 oznacza zawsze sukces, a 99 to automatyczna porażka. Rzecz jasna nasi bohaterowie będą dysponować różnymi umiejętnościami, zdolnościami specjalnymi, ekwipunkiem, mocami i wszystkim tym, co transhumanizm i technologia im dały.

Nasz bohater to ciekawa... istota. Śmierć w świecie **Eclipse Phase** jest stanem przejściowym, bardziej irytującą niedogodnością, niż końcem egzystencji, stąd podejście do pewnych fundamentalnych spraw będzie inne. Postać dzieli się na dwie zasadnicze części: *ego* i *morpha*. Ego to osobowość, coś, co stanowi o

charakterze, zachowaniu, istnieniu jednostki. Chciałoby się powiedzieć, dusza, ale czy w takim świecie jest miejsce dla niej i dla mistycyzmu? Drugi element to *morph*, czyli ciało, które zamieszkuje *ego*. To nie musi być człowiek, a może być rozwinięta ośmiornica. Zwykle jednak będziemy wybierać spośród kilku rodzajów ludzkich ciał: od idealnych, doskonałych w każdym calu Olimpian (specjalnie nie określam ich jako Olimpijczyków), przez Sylphy (podobne wróżkom, dość zwiewne, eteryczne stworzenia, wolne od wad ludzkiej biologii) po wyspecjalizowane formy: Duchy (ciała przystosowane do niewidocznej infiltracji i szpiegowania) czy Furie (ciała do zadań bojowych). Tak czy inaczej, najważniejsze jest *ego*, które nie ginie, choć może być niekompletne. Do ciała nie przenoszone się bowiem całe *ego*, lecz ładowana jest jego ostatnia (lub nie) kopia zapasowa. Tak więc po kilku przenosinach człowiek (człowiek?) nie pamięta wszystkiego, przez co przeszedł, nie wie czy i jak zginął, a w przypadku pracodawców wątpliwej uczciwości może nie wiedzieć, czy pewne wspomnienia nie zostały mu odebrane specjalnie.

Czy widzicie już, na czym polega różnica pomiędzy **Eclipse Phase** a innymi grami futurystycznymi? W **Cyberpunku** nasz bohater zawsze był sobą, miał tę pewność, że jest tym, kim był, że ma swoje ciało i swoje wspomnienia. W **Gasnących Słońcach** mieliśmy do czynienia ze średniowieczem w kosmosie, więc takie pytania w ogóle nie wchodziły w grę. Natomiast w **Eclipse Phase** bohater i gracz mogą sobie zadać pytanie: „czy ja to jeszcze ja”? To jest podstawowa zaleta tej gry: prowokuje do zadawania pytań, a każda odpowiedź przynosi kolejne zagadnienie do rozważenia. To nie jest zwykłe łupanie potworów w lochach, czy niszczenie Gwiazd Śmierci, każdy myślący gracz zacznie zadawać sobie pytania i rozważać wątpliwości, i to nie tylko na sesji.

Czy to są nasze gwiazdy?

Bohaterowie nie istnieją w próżni. Oczywiście, mogą wyjść w otwarty kosmos i pewnie w nim od razu nie

zginą, ale myślę o czymś innym: aby być herosami, potrzebują świata i zagrożenia. W **Eclipse Phase** jednego i drugiego będą mieli pod dostatkiem. Zresztą, jeśli pod względem rozwiązań mechanicznych gra nie jest może rewolucyjna, to jeśli chodzi o świat, powala z nóg.

Kreacja świata w przypadku gier science fiction jest sprawą dość trudną. Oprócz tego, że powinien być on ciekawy i w miarę oryginalny, to jeszcze musi być wewnętrznie spójny. Gracze będą wymagali logiczności, konsekwencji i zgodności z zasadami nauki. Ktoś, kto chce myśliciów robiących „bziuuuuu” w komosie, płonących statków czy obcych o przedziwnych kształtach, wybierze inne gry: *space fantasy* czy **Gwiezdne wojny**. Gracz, wymagający od gry aspektu naukowego, przyłapie twórców na każdej nieścisłości.

Jedną z rzeczy, na które bardzo zwracam uwagę w przypadku gier science fiction, jest to, czy w opisywanych światach jest miejsce na konsekwencje pomysłów, jakie nam zaprezentowano. Jeśli istnieje nanotechnologia, to nie powinno być problemów z dobrami podstawowymi, a więc zniknie ocena pod względem jakości ubioru, brak dostępu do elektronicznych gadżetów, określanie statusu człowieka na podstawie posiadania pewnych przedmiotów. Jeśli można sztucznie wytworzyć drogocenne kruszce, co będzie cenne? Czego będą pragnąć ludzie? Jaki wpływ na religię ma istnienie obcych? Jak przekazywane są informacje pomiędzy układami gwiazdowymi i czy można manipulować przepływem wieści?

Eclipse Phase stawia na starcie pewne założenia i wyciąga z nich wnioski, tworząc spójny, logiczny i bardzo przekonujący świat. Jest on prawdopodobny, jeśli wziąć pod uwagę obecnie występujące trendy i bardzo obcy dla człowieka żyjącego na początku XXI wieku. Przyszłość, niestety, nie rysuje się zbyt różowo. Większość obietnic, jakie składała nam nauka, została spełniona. Dokonano przełomowych wynalazków i wiekopomnych odkryć. Nanotechnologia, podróże kosmiczne, bioinżynieria, modyfikacje

DNA, sztuczna inteligencja – każda z tych rzeczy miała być krokiem do stworzenia nowego raju, a tymczasem okazały się stopniami do piekła. Rozwój technologiczny przyniósł tyleż rozwiązań, co namnożył kolejnych pytań. Ratowanie klimatu poprzez terraformowanie planety zaowocowało kataklizmami ekologicznymi. Nanotechnologia miała wybawić ludzkość od problemów materialnych, ale roboty nie uznawały kontroli człowieka.

Homo sapiens zmienił się zaś ani na jotę. Choć w ciałach może przebierać do woli, to w głębi duszy(?) jest tą samą zazdrosną, małostkową, chciwą istotą, jaką był od zawsze. Dążąc do łatwego i wygodnego życia, ludzie zużyli surowce rodzinnej planety i zatruli ją do cna. Gwoździem do trumny okazała się Sztuczna Inteligencja. Samoświadome komputery bez sentymentu przejrzały na wskroś swoich twórców i postanowiły działać. W ogniu nuklearnych eksplozji, ścigani przez roje zbuntowanych nanobotów, ginący tysiącami, spanikowani i zrozpaczeni ludzie porzucili Ziemię. Największym wrogiem ludzkości był TITAN, kolektyw sztucznych inteligencji, który podejrzewany był o wywołanie globalnej wojny. Kiedy wydawało się, że (trans)ludzkości już nic nie uratuje, TITAN znikł, pozostawiając za sobą jedynie tunel czasoprzestrzenny. Co się za nim kryje, jakie są losy porwanych świadomości, nie wie nikt. Od tamtych tragicznych wydarzeń, zwanych Upadkiem, minęło dziesięć lat. (Trans)ludzkość zdążyła zapomnieć o hekatombie, wojnach i zagrożeniu. Znowu rozpoczęły się wewnętrzne rozgrywki i nawet kontakt z obcymi nie zmienił tego, co się dzieje w naszym Układzie Słonecznym. Intrygi, spiski, wojenki podjazdowe – praca dla specjalistów zawsze się znajdzie, zwłaszcza jeśli zlecniodawcą jest tajemniczy Firewall.

Z czym do morphów?

Podręczniki do **Eclipse Phase** można nabyć w dwóch formach: papierowej i elektronicznej. Książki fizyczne są wydane w świetny sposób: twarda

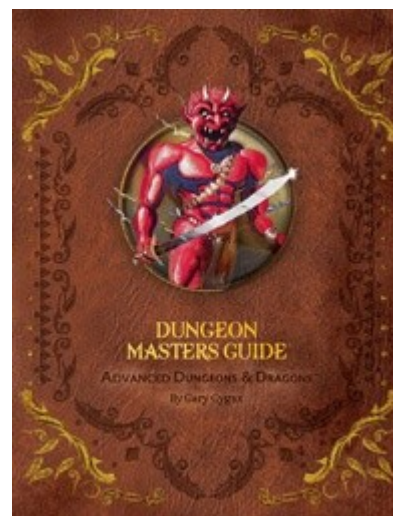
okładka, lakierowany papier i oczywiście pełen kolor. Sposób, w jaki zostały napisane, przypomina mi Planescape czy Świat Mroku, gdzie byliśmy wrzucani w tekst pełen żargonu, odrobinę obcy, jakby pochodzący z innych czasów. Jak przystało na grę przyszłościową, możemy również nabyć ją w formie elektronicznej do poczytania na tablecie, czy komputerze. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że **Eclipse Phase** zostało wydane na licencji *Creative Commons*. To oznacza, że podręczniki do gry można ściągnąć za darmo, legalnie za przyzwoleniem twórców, a do tego dalej swobodnie go rozpowszechniać. Zajrzyjcie pod adres: <http://robboyle.wordpress.com/eclipse-phase-pdfs/> – czeka was przyjemna niespodzianka.

W następnym odcinku przyjrzymy się bliżej światu **Eclipse Phase** i jego historii.



AD&D: Dungeon Master's Guide 1st edition

„Advanced” nie bez powodu



SHADENC

Nowa edycja to hasło, które powinno kojarzyć się z produktem lepszym niż poprzedni – poprawionym, uzupełnionym o nowe materiały, za to bez elementów krytykowanych przez fanów, ale zarazem w dużej mierze kompatybilnym ze wcześniejszym wydaniem. W przypadku kolejnych odsłon (**Advanced Dungeons & Dragons** każda edycja to w zasadzie nowy system (z wyjątkiem dość płynnego przejścia z D&D w AD&D 1ed.), oparty w teorii na tych samych podstawach, w praktyce jednak będący czymś zupełnie innym. Kolejne odsłony gry są bardziej rozbudowane, jednak niekoniecznie w kierunku oczekiwanym przez graczy. Cechy te sprawiają, że nie wszyscy (jak pewnie by sobie życzył wydawca) inwestują w kolejne odsłony gry. Wizards of the Coasts próbują, jak mogą, przekonać miłośników RPG

do swojego najnowszego dzieła, **D&D Next**, jednak nie zamierzają zrezygnować z kury znoszącej złote jaja, czyli wcześniejszych odsłon systemu. W efekcie każdy, kto chciałby sprawdzić, jak wyglądały gry fabularne pod koniec lat siedemdziesiątych, może zdobyć podręcznik bez pośrednictwa serwisów aukcyjnych czy antykwariatów. Nie ma co ukrywać – cena **AD&D 1ed.** nie jest konkurencyjna, cała linia wydawnicza to zestaw dla kolekcjonerów, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by sprawdzić, jak ten zestaw zasad sprawdza się dziś. Zweryfikować co takiego przyciąga i utrzymuje przy nim RPG fanów retrogamingu.

Podobnie jak w przypadku wznowienia **Player's Handbook** (recenzja w **Rebel Times** #62), również **Dungeon Master's Guide** jest wydany identycznie, jak wersja sprzed trzydziestu lat. Drobny krój czcionki, proste ilustracje, charakterystyczny układ tekstu oraz podkreślanie istotnych informacji poprzez pisanie całych wyrazów wersalikami nie mogą konkurować ze współcześnie wydawanymi podręcznikami, jednak nie jest to celem tej linii wydawniczej. Podczas lektury podręcznika czytelnik ma się zanurzyć w rzeczywistość końca lat 70. XX wieku. Jedyne różnice między wydaniem oryginalnym a reedycją to stylizowana okładka oraz służąca za zakładkę wstążka.

Zasady

Gary Gygax już na początku podręcznika podkreśla, że **AD&D** jest przede wszystkim grą, a co za tym idzie, nie ma za zadanie symulowania świata. Opisuje dwa podejścia do gier fabularnych, z którymi się zetknął – kładące nacisk na realizm oraz akcentujące właśnie grę – po czym pisze otwarcie, że reguły **AD&D** nie były zaprojektowane, by symulować (rzeczywisty bądź wymyślony) świat. Z tego względu gracze nie powinni się dziwić, że nie wszystko wydaje się logiczne – i faktycznie podczas lektury podręcznika nieraz można natrafić na takie fragmenty. Gygax poświęca również sporo miejsca na wyjaśnienie, że zasady zgromadzone w podręczniku są

efektem pracy doświadczonych prowadzących. Choć z pewnością Mistrzowie Podziemi będą chcieli opracowywać własne reguły, modyfikować albo usuwać istniejące, ważne jest, by mieli świadomość, że w ten sposób mogą zaszkodzić swoim kampaniom. Na pierwszy rzut oka wydaje się to być pułstym hasłem, jak się jednak okazuje z kolejnych rozdziałów, słowa autora są dogłębnie przemyślane. **AD&D** to wciąż gra o zarządzaniu zasobami i świadomym podejmowaniu ryzyka. Eliminując część reguł, MP może sprawić, że kampania będzie zbyt łatwa lub zbyt trudna (i nie chodzi tu o tabelkę z proponowaną liczbą magicznych przedmiotów na poziom – coś takiego w tym systemie nie istnieje). Prowadzący, który chce modyfikować system, powinien zatem czynić to świadomie w taki sposób, by gra wciąż pozostawała wyzwaniem, zmuszała do kombinowania i ostrożnego planowania swoich akcji, ale nie była zbyt trudna (Gary nie omieszkiał wspomnieć, że nikt nie lubi prowadzących uśmiercających bohaterów co sesję).

Samych zasad jest naprawdę dużo. System nie jest co prawda pisany z założeniem „reguła na każdą okazję”, jak **d20**, ale prowadzący ma i tak sporo roboty. Czytając opis mechaniki związanej z kupowaniem usług najemników, śledzeniem czasu kampanii czy spoglądając na kolejne tabelki związane z generowaniem spotkań losowych staje się jasne, skąd w nazwie gry słowo „zaawansowany”. Co rusz można natknąć się na fragmenty zawierające zwrot „jak wiadomo doświadczonym prowadzącym...”. Pojawiają się one nie tylko przy mniej istotnych szczegółach, ale również przy ważnych zasadach lub takich regułach, które mogłyby na pierwszy rzut oka budzić kontrowersje. Problem w tym, że Mistrz Podziemi, który dopiero zaczyna zabawę z grami fabularnymi i nie przeżył ani jednej przygody w **D&D**, musi wziąć te słowa na wiarę, a nie zawsze zasady pozostają w zgodzie ze zdrowym rozsądkiem. Na szczęście, autor sensownie wyjaśnia, jakie kłopoty może sprawiać MP wprowadzenie autorskiej poprawki.

Czymś, co odebrałem bardzo pozytywnie, są fragmenty wyjaśniające, jak działają konkretne reguły (w tym np. zaklęcia), jak je interpretować oraz jak bronić się przed graczami próbującymi przy pomocy jednego przedmiotu czy czarui „przejsć całą grę”. Przykładem może być niewidzialność, opisana jako bardzo potężny i wszechstronny efekt, ale nie bez wad. Węch, słuch, ślady na piasku czy kontury widoczne podczas deszczu lub starcia w zapyłonym pomieszczeniu mogą zdradzić niewidocznego bohatera. Niewidzialność nie pomoże w przypadku zamkniętych drzwi (strażnicy na pewno nie wzruszą ramionami, jeśli te otworzą się nagle same), ani kiedy będzie trzeba brnąć po kolana w wodzie. Na szczęście porady te nie są z gatunku „jak zneutralizować wszystkie moce bohaterów”, mają jedynie za zadanie pokazanie prowadzącym, w jaki sposób mogą zaskakiwać na sesji graczy rutynowo podchodzących do eksploracji podziemi.

Świat

Choć w podręczniku nie znajdziemy mapek, opisów konkretnych państw, miast i innych miejsc, **DMG** okazuje się być książką opisującą nie tylko zasady gry, ale również reguły rządzące światem. Z kolejnych rozdziałów dowiadujemy się, jak działa rzeczywistość, w której przyjdzie żyć bohaterom graczy. W przypadku kapłanów autor opisuje, w jaki sposób otrzymują oni czary – w przypadku słabszych zaklęć odbywa się to na drodze medytacji, lecz potężniejsze muszą uzyskać w darze od sług bóstwa lub nawet bezpośrednio od samego patrona. W 3. i 4. edycji **D&D** klasa kleryka otrzymuje komplet zaklęć „za darmo”, jedynie pod warunkiem przestrzegania przykazań wiary. **AD&D 1ed.** różni się w tej sprawie mocno, narzucając fabularne wymagania. Podobnie jest w przypadku czarodziejów – Gary Gygax poświęcił bardzo dużo miejsca na podkreślenie, że magowie nie pozwalają kopiować czarów ze swoich magicznych ksiąg i robią to tylko, jeśli w zamian otrzymają o wiele więcej. Zmusza to graczy do kombinowania, sprawia, że zwoje stają się bardzo cenny-

mi i mile widzianymi nagrodami, a dodatkowo pomagają MP podczas opracowywania wprowadzeń do nowych przygód. Biorąc pod uwagę, że **AD&D** jest traktowane przez autora przede wszystkim jako gra (a nie interaktywna zabawa w tworzenie opowiadań czy filmu), motywacja do działania w postaci obietnicy dostępu do nowych czarów wydaje się jak najbardziej na miejscu.

Tabelki

Myśląc o **(A)D&D** w głowach graczy bardzo często pojawia się obraz podręczników wypełnionych tabelkami. Fakt, w **Dungeon Master's Guide** jest ich sporo, nie oznacza to jednak, że podczas sesji MP musi co chwilę wertować książkę i rzucać kośćmi. Ich zadaniem jest podsumowanie jakichś informacji, przedstawienie w czytelny sposób wszystkich opcji do wyboru – graficzna reprezentacja jakiejś reguły mechanicznej tak, by nie trzeba było przeliczać wszystkiego w głowie to jedynie ułamek wszystkich tabel.

Opis metod zdobywania zaklęć to oczywiście wierzchołek góry lodowej – z **DMG** dowiemy się, w jaki sposób bohaterowie mogą zyskać popleczników, jak ciężko będzie im nająć kompetentnych najemników (oraz jak istotne jest dbanie o ich morale), poznamy różne, nietypowe sposoby wykorzystania zaklęć (np. oślepienie wroga prostym czarem sprowadzającym światło). Dużo miejsca poświęcono na proces tworzenia kampanii i budowania świata – począwszy od rodzajów rządów, przez kwestie związane z ekonomią (w tym inflacją i podatkami), na zarządzaniu majątkiem kończąc. Opis jest często uzupełniany mechaniką lub (np. w przypadku określania cech charakteru napotkanych postaci tła) tabelkami ułatwiającymi wybór albo wylosowanie jakiegoś elementu świata.

Gra

Dungeon Master's Guide nie pokazuje AD&D w innym świetle, niż **Player's Handbook** – uzupełnia go, pełni funkcję doradcy i suflera, ale przede wszystkim uczy przyszłych prowadzących jak być obiektywnym, sprawiedliwym sędzią. To jedna z ważniejszych cech, jaka odróżnia tę grę od współczesnych – Mistrz Gry może i jest kumplem drużyny, może ma pomóc w stworzeniu fajnej historii, ale jego nadrzędną rolą jest bycie jurorem, rozstrzyganie sytuacji spornych i pilnowanie reguł gry. Posiada olbrzymią, praktycznie nieograniczoną władzę – choć trzeba podkreślić, że autor mocno piętnuje prowadzących, którzy jej nadużywają (wypaczając tym samym podstawowe zadanie MP).

AD&D, choć opiera się na tych samych podstawach co „stare” **D&D**, jest o wiele bardziej skomplikowaną grą. W przypadku prababki RPG drużyna otrzymywała podstawy oraz wskazówki, jak można je uzupełnić własnymi regułami. System opisany w **DMG** prezentuje taki właśnie zbiór zasad – przemyślany, przetestowany, wraz z obszernymi komentarzami dotyczącymi tego, jak powinien działać – jest jednak bardzo obszerny, miejscami zbyt drobiazgowy. Biorąc pod uwagę wskazówki, by nie rezygnować lub zastępować części mechaniki własnymi pomysłami, powstaje obraz skomplikowanego systemu, w pełni zasługującego na słowo „Advanced” w nazwie.

AD&D 1ed., podobnie jak późniejsze wersje, posiada pewną irytującą cechę dotyczącą różnego traktowania postaci graczy i Bohaterów Niezależnych. W kwestii zdobywania majątku, zaklęć i magicznych przedmiotów autor stosuje porady graniczące z absurdem. Bohater, który chce skopiować czar z księgi innego maga, musi w zamian zaoferować coś o kilkukrotnie wyższej wartości. Postać najmująca żołnierzy musi im płacić majątek, ale nie oznacza to, że najemnicy nie uciekną przy pierwszej nadarzającej się okazji. Odnalezienie poplecznika nie równa się zdobyciu kompetentnego sojusznika – pomocnicy przychodzą w samej koszuli, bez broni ani innego ekwipunku. Takie podejście jest identyczne z obecnym w **d20** założeniem, że bohater może sprzedać zdobyty magiczny przedmiot za nie więcej, niż połowę podręcznikowej ceny.

Plusy:



Sposób prezentacji informacji („od MP dla MP”)



Obszerne komentarze na temat zasad



Wartość historyczna



Odmienne od współczesnego spojrzenie na RPG

Minusy:



Cena!



Ilość (nie zawsze potrzebnych) zasad



Różne zasady dla postaci tła i graczy

240 stron, twarda oprawa

Cena: 119,95 zł

Podsumowanie

Zawartość **Dungeon Master's Guide** do **AD&D 1st Edition** była dla mnie nie lada niespodzianką. Po lekturze **Player's Handbook** spodziewałem się treści podobnej do tej, jaką zaserwowano w trzeciej i czwartej odsłonie **D&D** – porad dotyczących przygód i kampanii, katalogu magicznych przedmiotów czy też rozmaitych zasad, którymi gracze nie muszą zaprzątać sobie głowy. Książka zaskoczyła mnie nie dlatego, że tych informacji nie było – **DMG** zawiera je (i nie tylko), jednak forma i styl podręcznika są czymś niezwykle, war-

tym poznania nie tylko ze względu na wartość historyczną.

AD&D może jednak sprawić niemałe problemy. Wystarczy, by potraktować ten system tak samo, jak inne, współczesne gry i cały koncept rozsypie się jak domek z kart. To, co często jest marginalizowane i spychane na dalszy plan jako nieciekawe (dbanie o żywność, wodę, odpoczynek i sen, źródła światła, rysowanie map przez graczy czy nawet choćby sam styl zabawy – *dungeon crawl*), w **AD&D** są najważniejsze. Mechanika nie sprzyja graczom tak mocno, jak w **FATE**, drugiej edycji **WFRP** czy **Savage Worlds**. Jeśli gracz popełni wystarczająco poważny błąd albo podejmie zbyt wielkie ryzyko, jego bohater zginie. Pod tym względem **Advanced Dungeons & Dragons** jest wielkim wyzwaniem – choć oczywiście, nie znaczy to, że przypadnie do gustu wszystkim. Współcześnie nie sposób nazwać tego tytułu grą uniwersalną. Mimo to szczerze polecam system – ze względów historycznych, ale również każdemu, kto chciałby spróbować, jak smakuje RPG końca lat 70.



Już za miesiąc kolejny numer

w numerze między innymi:

Goa

Mercurius

Elminster's Forgotten Realms

