



64

styczeń 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

Goa



**TIMELINE | ARCHIPELAGO | DIXIT ODYSSEY | ZŁAM TO |
MERCURIUS | ELMINSTER'S FORGOTTEN REALMS |
AD&D: MONSTER MANUAL 1st edition | DŁUGA DROGA DO
KADATH #16 | PODSUMOWANIE RYNKU RPG W 2012 ROKU**


REBEL.PL
Centrum gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Mateusz 'Darcane' Nowak

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

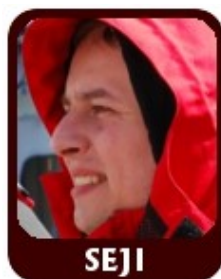
Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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

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



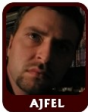
Jedni wieszczą śmierć RPG, inni udowadniają natomiast, że pogłoski o jego zgonie są zdecydowanie przedwczesne. Przykład wydanej w zeszłym roku **Głębi Przestrzeni** i szykowanych na początek lutego **Armii Apokalipsy** pokazuje, że wystarczy odrobina determinacji, żeby wydać dużą grę bez wielkiego zaplecza biznesowego. Mały projekt erpegowy to jeszcze mniejszy problem, czego przykładem niskonakładowy **Kwiat Paproci**.

Grę może wydać dzisiaj każdy i nie mam tutaj na myśli wyłącznie wersji elektronicznej wypuszczonej do Internetu za darmo albo k6 złotych. Kilka lat temu autorzy wydali własnym sumptem **Trójcę, Ścieżkę i Dziedzictwo Imperium**. Teraz pulę powiększy kilka kolejnych tytułów. Następne leżą na dyskach i czekają na swój czas.

Można oczywiście zżymać się na kiepski skład tych publikacji, brak koloru, obróbki redakcyjnej i wiele innych rzeczy. Gry wydawane przez samotnych zapaleńców mają swoje wady – od formy wydania do mechaniki, która czasem działa tylko na sesjach z udziałem znajomych autora. Jednak nie to jest najważniejsze. Nawet gdy przyjdzie nam wylać na te projekty kubek zimnej wody, ich autorom należą się brawa. Napisali, wydali, przetarli szlaki. Co z tego, że w nakładzie stu egzemplarzy? To kolejna gra na rynku, który przeszedł już ponoć zawał – skąd zatem tyle entuzjazmu i zdecydowanych działań? Kiedyś marzyło mi się polskie **RPGNow** z setkami elektronicznych wydań gier i opcją druku na żądanie. Być może to marzenie ma jeszcze szansę się spełnić.

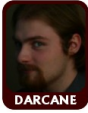
NR 64, STYCZEŃ 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego w świecie gier

- 8 **LICYTACJE I PRZYPRAWY**
GOA

- 11 **DATY NA WAGĘ ZŁOTA**
TIMELINE

- 13 **KOLONIŚCI Z KARAIBÓW**
ARCHIPELAGO

- 16 **W NIEZNANE
PO WŁASNYCH ŚLADACH**
DIXIT ODYSSEY

- 19 **ŁAMIGŁÓWKA Z KULKAMI**
ZŁAM TO


- 20 **GIEŁDA DLA KAŻDEGO**
MERCURIUS

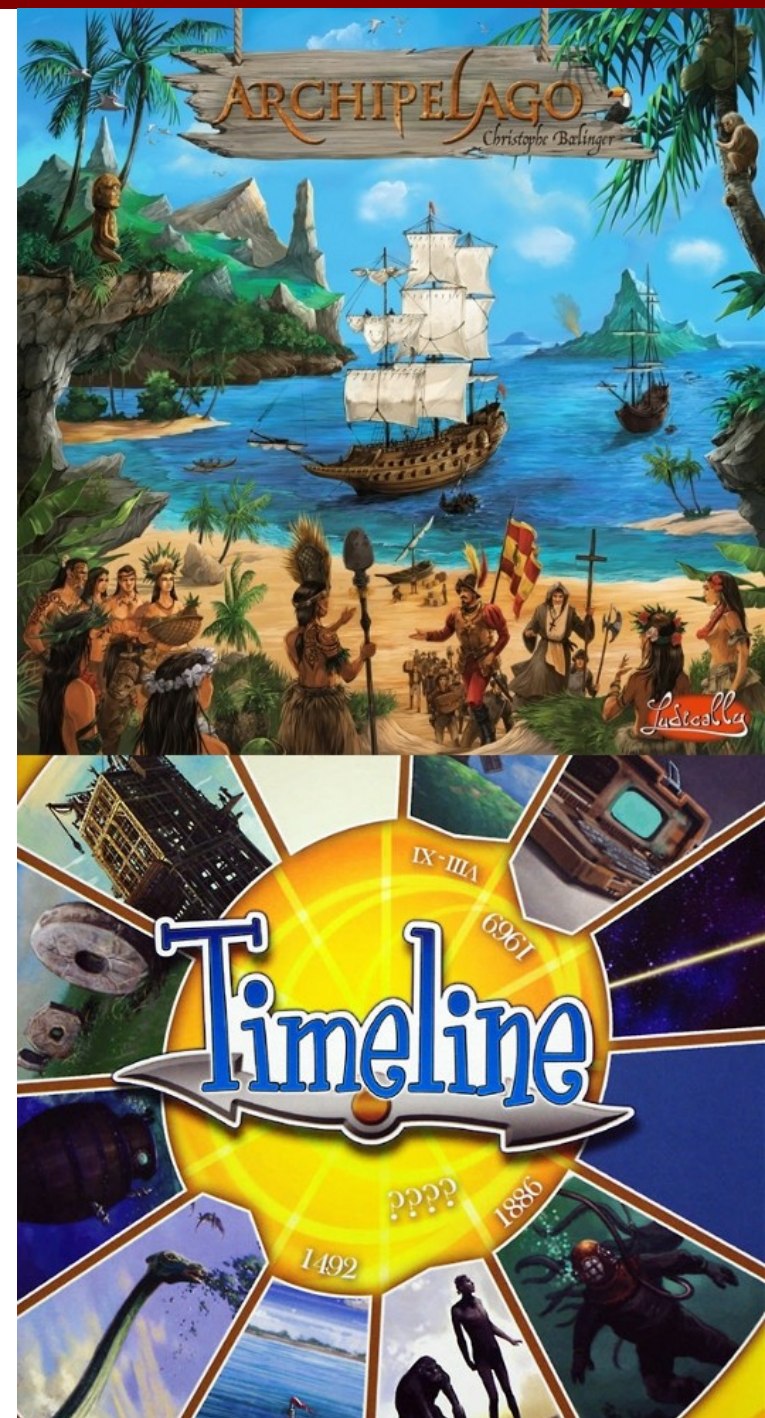
- 23 **ZAKAZANE KSIĘGI, CZYLI
O TYM JAK CZYTANIE
MOŻE SZKODZIĆ**
DŁUGA DROGA DO KADATH #16

- 26 **NIC SIĘ NIE ZMIENIA**
PODSUMOWANIE RYNKU
RPG W 2012 ROKU

- 30 **ZAPOMNIANE KRAINY
EDA GREENWOODA**
ELMINSTER'S
FORGOTTEN REALMS

- 33 **KROPLA DZIEGCIU**
AD&D: MONSTER MANUAL 1st ed.

- 36 **PLANY NA LUTY**
... czyli co w następnym numerze?



Odkryj serię

NEUROSHIMA



gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
N5 Tactics - bitewniak
N5 Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



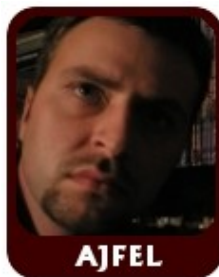
PORTAL STWORZONY,
 BYŚ INFORMOWAŁ
 I BYŚ POINFORMOWANY

WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

1	(-)	JUNGLE SPEED
2	(-)	WSIAŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
3	(N)	STAR WARS LCG CORE SET
4	(▲ 4)	TIME'S UP
5	(▼ 2)	DIXIT
6	(▲ 8)	TALISMAN: WILKOŁAK
7	(▼ 1)	OSADNICY Z CATANU
8	(▼ 4)	ŚWIAT DYSKU – ANKH MORPORK
9	(-)	CARCASSONNE
10	(▼ 5)	STORY CUBES
11	(N)	ANDROID: NETRUNNER LCG CORE SET
12	(N)	CYTADELA
13	(▼ 2)	SABOTAŻYSTA
14	(▼ 1)	UGA BUGA!
15	(N)	DESCENT: WĘDRÓWKI W MROKU
16	(N)	CZARNE HISTORIE
17	(▼ 7)	AMBER
18	(▼ 6)	ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND
19	(N)	MAGE KNIGHT
20	(N)	FASOLKI

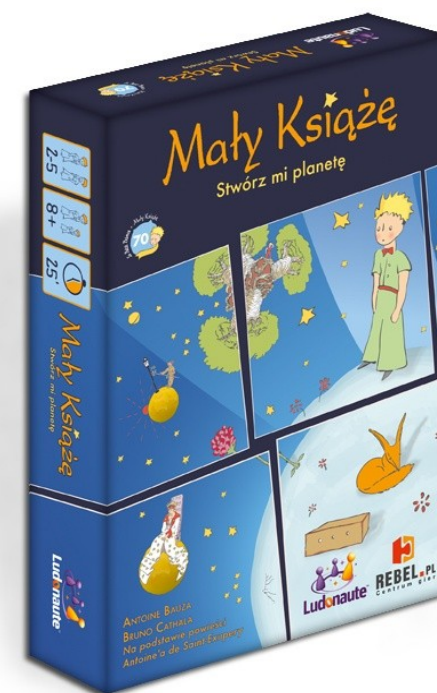
AKTUALNOŚCI



Czołowe pozycje w rankingu planszowych bestsellerów REBEL.pl niezmiennie zajmują dwie gry: imprezowa **Jungle Speed** oraz familijna **Wsiąść do Pociągu: Europa**. Poza tym zaszło sporo zmian w stosunku do ubiegłego miesiąca. Przebojem na listę wdarła się **Star Wars: The Card Game Core Set** – nowość i od razu trzecia pozycja w rankingu. Tuż za pierwszą dziesiątką znalazł się także drugi zestaw podstawowy do nowej karcianki w formie LCG – **Android: Netrunner**. Potwierdza to duże zainteresowanie polskich graczy produktami tego typu (i dobrze wróży polskim edycjom). Nie licząc nowości, największy awans w rankingu odnotował **Wilkołak**, dodatek do gry przygodowej **Talisman: Magia i Miecz**. Seria ta stanowi swoisty fenomen na naszym rynku, niezmiennie ciesząc się ogromną popularnością mimo dużej konkurencji w postaci bardziej nowoczesnych gier przygodowych. Każdy kolejny dodatek do tej gry sprzedaje się znakomicie, co sprawia, że w regularnych odstępach czasu pojawiają się kolejne.

Mały Książę od REBEL.pl – jest instrukcja

Miesiąc temu pisaliśmy o **Małym Księciu**, nowej grze wydawnictwa REBEL.pl, pozwalającej wcielić się w bohaterów słynnej powieści Antoine'a de Saint-Exupéry'ego. Tę lekką, sympatyczną planszówkę dla 2 do 5 osób w wieku od 8 lat zdobić będą grafiki z oryginalnego wydania książki. Premiera przewidziana jest na marzec 2013 roku, a już teraz można zapoznać się z instrukcją – do pobrania [ze strony wydawcy](#).



Armie Apokalipsy – nowa polska gra fabularna

Ruszyła przedsprzedaż **Armii Apokalipsy** – podręcznika do nowej gry fabularnej wydawnictwa Menhir (znanego z wydanego w 2004 roku systemu **Poza Czasem**). Podręcznik do **Armii Apokalipsy** przeznaczony jest dla pełnoletnich graczy. Akcja gry toczy się w świecie podobnym do naszego. Gracze wcielają się w aniołów, które zostały zesłane z niebios, by stanąć przeciwko siłom



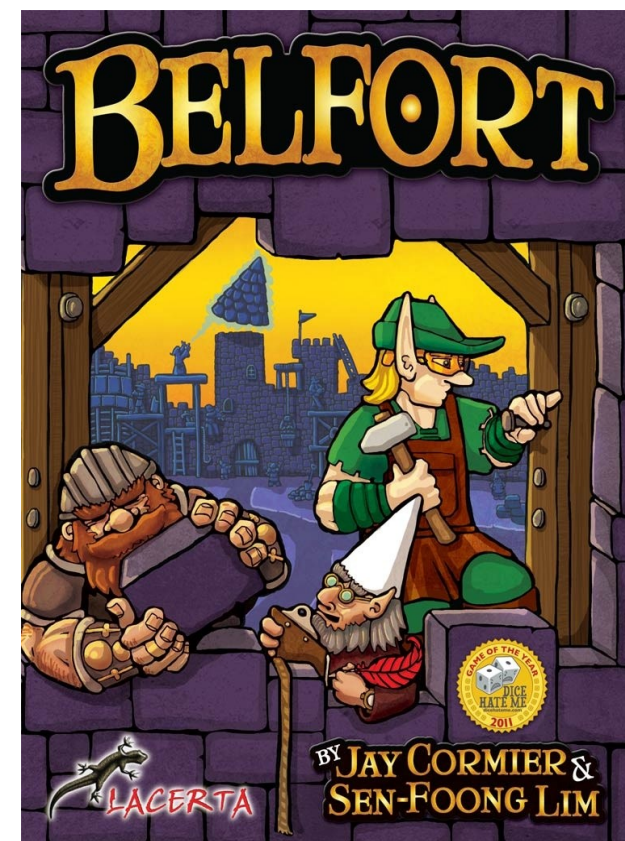
Wroga w ostatecznej bitwie. Obok starć z piekielnymi hordami czekają na graczy intrygi wewnątrz anielskich społeczności, jak również korzystanie z uroków nowej, cielesnej egzystencji. Liczący 232 strony podręcznik w miękkiej oprawie kosztuje 59,95 zł. Premierę zaplanowano na 5 lutego tego roku.



Więści od Lacerty

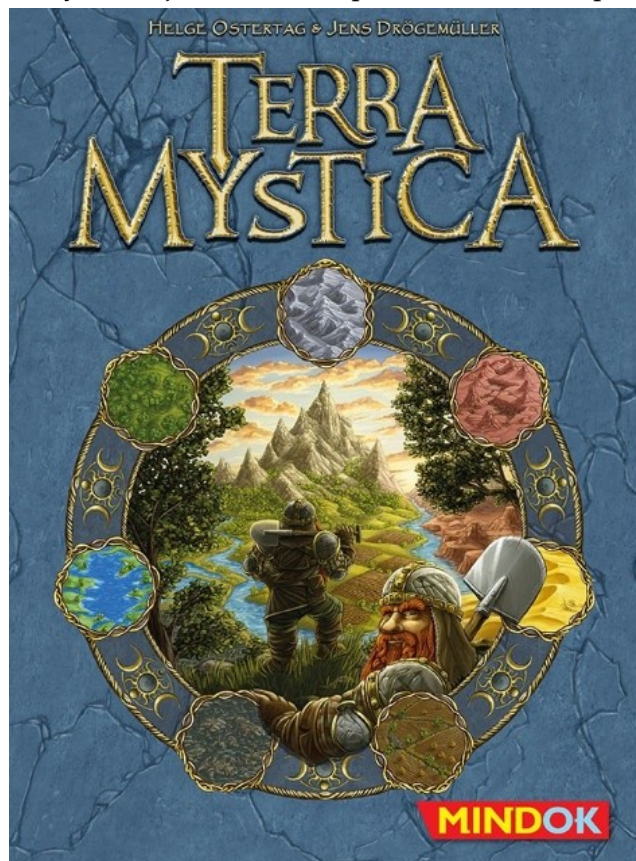
Nadchodzi wielkimi krokami premiera dwóch nowych gier od wydawnictwa Lacerta: **Mage Knight** oraz **Belfort**. O obu tytułach pisaliśmy poprzednich numerach, ale dopiero teraz możemy potwierdzić, że powinny trafić na sklepowe półki pod koniec stycznia. **Mage Knight** to duża, barwna i niezwykle pomysłowa przygodowa gra fantasy stworzona przez Vlaadę Chvátila (twórcę takich przebojów jak **Cywilizacja: Poprzez Wieki**,

Władcy Podziemi czy **Galaxy Trucker**). **Belfort** to także klimaty fantasy, ale w formie pomysłowej gry ekonomicznej, w której przewodnim tematem jest budowa zamku. Cena tej gry w przedsprzedaży wynosi 129,95 zł, za **Mage Knight** trzeba zapłacić 249,95 zł.



Terra Mystica od Barda

Nakładem wydawnictwa Bard Centrum Gier ukaże się polska edycja gry **Terra Mystica** – jednej z najwyższej ocenianych premier ubiegłorocznych targów Spiel w Essen. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w niezwykle rasy zamieszkujące wypełniony magią świat. Każda z ras preferuje określony rodzaj terenu oraz posiada zdolność prze-

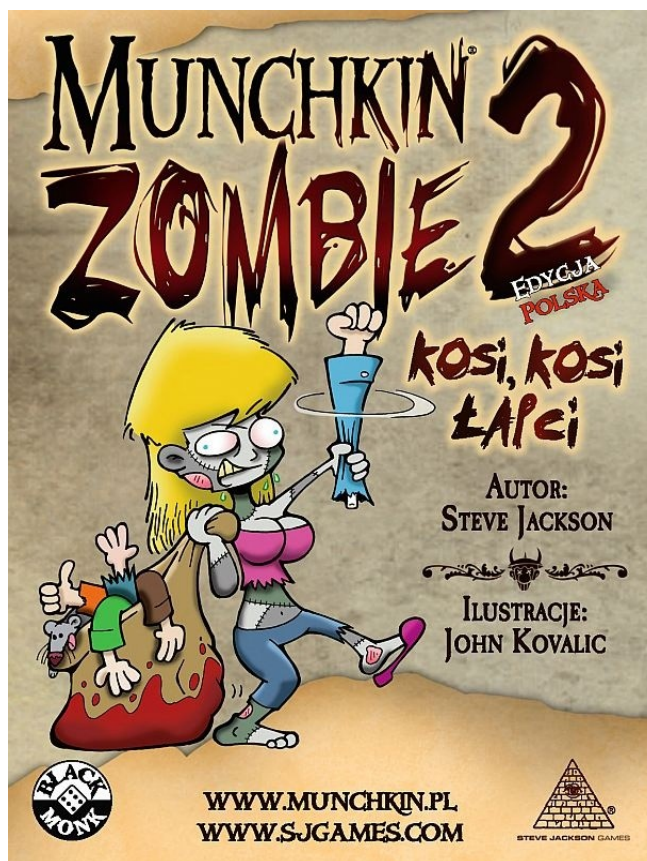


kształcania obszarów, w których żyje. Podczas rozgrywki gracze zajmują kolejne tereny oraz wznoszą osady. Znajdujący się w bezpośrednim sąsiedztwie wznoszonych budowli rywale zdobywają Moc, tak więc zmuszeni jesteśmy zachować równowagę pomiędzy obszarami ekspansji a sąsiedztwem innych ras.

Premiera gry przewidziana jest na marzec.

Jeszcze więcej Munchkinów

Wydawnictwo Black Monk Games skutecznie dba o to, by nie nudzili się fani polskiej edycji zwariowanej serii kartianek **Munchkin**. Do sprzedaży trafiły kolejne dwa dodatki, które tradycyjnie w dość swobodny sposób można mieszać z innymi produktami serii. **Munchkin Zombie 2 – Kosi, Kosi Łapci** rozszerza **Munchkina Zombie** o 110 dodatkowych kart, które urozmaicą rozgrywkę i uczynią ją jeszcze zabawniejszą w wersji po brzezi wypełnionej zombiakami. Natomiast tych, którzy wolą klasycznego **Munchkina**, z wędrownkami po lochach, zabijaniem potworów i zgarnianiem skarbów, ucieszy z pewnością **Munchkin 6: Opętane Lochy**, który w ciekawy sposób ingeruje w pierwotne zasady rozgrywki za pomocą dużych kart lochów (wprowadzających reguły specjalne działające na całą drużynę). Obydwa dodatki trafiły już do sprzedaży.



GOA

LICYTACJE I PRZYPRAWY

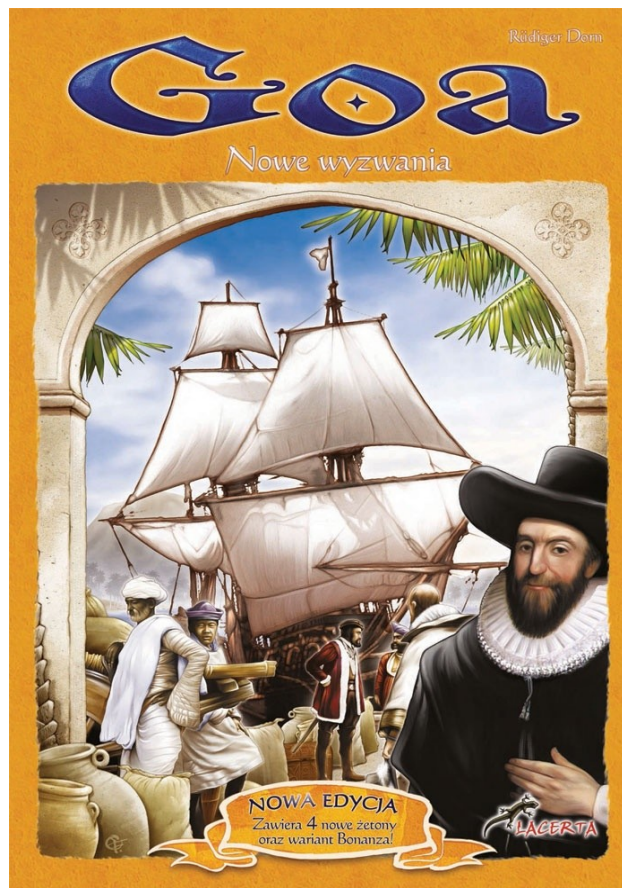


Goa to gra planszowa mająca już swoje lata. Biorąc pod uwagę coroczną lawinę rozmaitych nowości, produkt, który premierę miał aż dziewięć lat temu, jest dzisiaj grą kompletnie zapomnianą lub nieco przebrzmiałym hitem, zajmującym

pewną pozycję w gronie klasyków gatunku. Przy okazji rozmaitych dyskusji na temat gier, niejednokrotnie zdarzyło mi się wiele dobrego usłyszeć o **Goa**, jako solidnej eurolanszówce, w której ważną częścią mechaniki jest element licytacyjny. Tak się jednak złożyło, że przez lata nie miałem okazji tej gry poznać. Sytuacja zmieniła się w ubiegłym roku, gdy za sprawą wydawnictwa La-certa **Goa** pojawiła się na sklepowych półkach w polskiej wersji językowej.

Gra przenosi nas do Indii z początku XVI wieku. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w handlarzy przyprawami, którzy poprzez rozważne, dobrze skalkulowane działania starają się jak najlepiej rozwinąć swoją działalność. Budowa statków

handlowych, uprawa przypraw, zakładanie kolonii i zbieranie podatków, jak również organizacja kolejnych wypraw – wszystko to składa się na elementy rywalizacji w **Goa**.



Jakość wykonania gry robi bardzo dobre wrażenie: solidne pudełko z dobrze przemyślaną wypraską, grube żetony, spora ilość kart i drewnianych znaczników, do tego trwała plansza główna średniej wielkości i nieco

mniej trwałe plansze graczy oraz bardzo dobrze napisana instrukcja. Przegródki na elementy zestawu są przemyślane i praktyczne, irytuje natomiast jeden drobiazg: złożona plansza jest znacznie szersza niż przewidziane dla niej miejsce. Z tego powodu nie mamy możliwości ułożenia jej w poziomie, a osadzone w wyprasce żetony i karty narażone są na wypadanie podczas transportu (plansza nie przykrywa ich). W sumie to mało istotny detal, ale zwraca się na niego uwagę.



Szata graficzna **Goa** jest stonowana, dość oszczędna i może się podobać – jest estetyczna i czytelna. Topowe eurogry, na czele z **Puerto Rico**, **Caylusem** czy zniwną trylogią Uwe Rosenberga przyzwyczyły mnie do szaty graficznej dalekiej od ideału, kompletnie nietrafiającej w mój gust. Z **Goa** jest pod tym względem inaczej, gdyż prostota i czytelność połączone zostały z nienaganną estetyką. Nie każdemu spodobać się znaczniki

przypraw, będące wyciętymi na kształt woreczków różnokolorowymi drewnianymi znacznikami, na których należy umieścić odpowiednie naklejki. Jest z tym naklejaniem trochę zabawy przed pierwszą rozgrywką. Jeżeli komuś jednak nie odpowiada takie rozwiązanie – kolor znaczników identyfikuje w sposób jednoznaczny rodzaj występującej w grze przyprawy – umieszczenie na nich dołączonych do zestawu naklejek nie jest obowiązkowe.



Rozgrywka składa się z ośmiu rund, po których następuje podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy. Na głównej planszy umieszczone są stopy różnego typu kart oraz żetony, które będą mogli pozyskać gracze. Centralna część planszy to siatka 5x5 pól, na których na początku gry w losowy sposób rozmieszcza się żetony, które w kolejnych rundach będą przedmiotem licytacji. W połowie gry (czyli po czwartej rundzie) niewylicytowane

żetony usuwa się, po czym podobnie jak na początku gry, losowo rozkłada się od nowa drugi zestaw. Żetonów jest więcej niż pól na planszy, a nadwyżka, dla której zabrakło miejsca, nie bierze udziału w rozgrywce. W połączeniu z losowym rozmieszczeniem gwarantuje to odmienność kolejnych partii.



Na początku rundy, na podstawie kilku prostych reguł, wszyscy gracze kolejno umieszczają na planszy swoje znaczniki, wskazując tym samym, które z obecnych na planszy żetonów będą licytowane i trafią w posiadanie uczestników rywalizacji. Następnie kolejno przeprowadzane są proste i szybkie licytacje. Każdy z graczy może zalicytować tylko raz lub spasować, natomiast osoba która, kładła swój znacznik na licytowanym żetonie, ma podczas danej aukcji ostatnie słowo (albo gracz, który zalicytował najwyższą kwotę, płaci jej i zdobywa żeton, albo posiadacz znacznika nabywa ten

żeton, wpłacając do ogólnych zasobów kwotę o jeden niższą). Właśnie ten mechanizm wyboru żetonów z układu na planszy i kolejnego licytowania ich stanowi element charakterystyczny **Goa**. Jak to działa w praktyce? Nie da się ukryć, że jest to rozwiązanie mocno abstrakcyjne, kompletnie oderwane od tematyki gry. Jednocześnie od strony mechanicznej rzecz jest bardzo ciekawa i funkcjonuje nienagannie. Same licytacje natomiast działają tym lepiej, im więcej graczy bierze udział w zabawie. **Goa** najlepiej sprawdza się w rozgrywce czteroosobowej i nieźle przy trzech graczach. Gdy do partii zasiądą dwie osoby, gra nadal będzie działać poprawnie i bez zgrzytów, aczkolwiek sam mechanizm licytacji całkowicie się w tym przypadku trywializuje i w znacznej mierze traci swój urok.

Wylicytowane żetony reprezentują różnego typu zasoby i przywileje, z których będziemy korzystać w dalszej części rozgrywki podczas wykonywania akcji. Przedstawiają one plantacje (źródło występujących w grze przypraw: imbiru, gałki muszkatołowej, cynamonu, pieprzu i goździków), misje (dające dodatkowe punkty na koniec gry) oraz wiele innych w różnym stopniu użytecznych przywilejów. Po zakończeniu licytacji, na koniec rundy wszyscy gracze kolejno wykonują akcje (każdy ma możliwość wykonania kilku akcji w turze). W tym momencie interakcja między graczami (związana z rywalizacją o zasoby z planszy głównej) kończy się, rozpoczyna zaś rozważne gospodarowanie posiadanymi środkami w obrę-

bie własnych obszarów. Każdy z graczy ma dwie niewielkie plansze: na jednej umieszczane są posiadane plantacje oraz kolonie, druga zaś obrazuje nasz postęp w różnych dziedzinach. Zwiększanie wskaźnika postępu na poszczególnych torach wymaga opłat (płacimy statkami i przyprawami określonego typu) i jest to o tyle istotne, że zwiększa naszą zdolność produkcyjną przy poszczególnych akcjach. Dostępne akcje pozwalają nam budować nowe statki, ściągać podatki, zbierać przyprawy z posiadanych kolonii i plantacji, jak również zakładać nowe kolonie i odbywać wyprawy. Wszystko to oczywiście łączy szereg zależności, które sprawiają, że zmuszeni jesteśmy rozważnie gospodarować posiadanymi środkami (kolonistami, statkami, dukatami oraz różnego rodzaju przyprawami).



Naszym celem jest zgromadzenie w ciągu ośmiu tur jak największej liczby punktów. Pozyskujemy

je z bardzo różnych źródeł: za wysokie pozycje na wspomnianej planszy rozwoju, za założone kolonie, z rozmaitych wylicytowanych żetonów itd. Dochodzą do tego karty wypraw, które możemy wykorzystać na dwa sposoby: zagrać podczas wykonywania akcji, by zyskać opisany na karcie przywilej, bądź zachować na koniec gry (zbierając karty z tymi samymi symbolami, otrzymamy dodatkowe premie punktowe).

Co w **Goa** może się nie spodobać? Jak już wspomniałem, oznaczanie przedmiotów licytacji to element z jed-

nej strony bardzo ciekawy od strony mechanicznej, z drugiej zaś kompletnie abstrakcyjny i nieoddający w żaden sposób tematu gry. Jednym się spodoba, innych odrzuci (ja akurat należę do tego pierwszego grona). Na elemencie licytacyjnym bezpośrednia interakcja w **Goa** się kończy, dalej już w oderwaniu od rywali skupiamy się na optymalizacji strategii w obrębie naszych plantacji, kolonii i tabelki postępu. To akurat nie jest ani wada, ani zaleta, raczej wyróżnik gatunkowy. Jednak oderwanie mechaniki gry od doczepionego do niej tematu egzotycznych wypraw, produkcji, handlu i kolonizacji jest dość duże, nawet jak na ekonomiczną eurogrę.

Losowość w **Goa** występuje nie tylko na etapie rozłożenia licytowanych żetonów na planszy. W sposób losowy pozyskujemy także karty wypraw. Czynniki losowe występują także podczas akcji zakładania kolonii (do tego stopnia, że nie zawsze kończy się powodzeniem). Na pewno jednak nie można powiedzieć, by przypadek był tutaj w stanie wypaczyć wyniki rywalizacji. Szczęście może się do nas najbardziej uśmiechnąć (lub nie) przy zbieraniu symboli na kartach wypraw, jeżeli jednak nie idzie nam najlepiej, zawsze możemy w rozsądny sposób zgromadzone karty użyć podczas wykonywania akcji. Losowy układ żetonów na planszy gwarantuje jedynie odmienność rozgrywek, nie faworyzując nikogo. Losowość podczas zakładania kolonii nie jest w stanie zachwiać

Plusy:



Solidne wykonanie



Elegancka, znakomicie działająca mechanika



Łatwe do opanowania reguły



Wysoka grywalność i satysfakcjonująca dynamika partii

Minusy:



Element licytacyjny traci urok w rozgrywce dwuosobowej



Spora abstrakcyjność i oderwanie od tematu, nawet jak na eurogrę

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.120 minut Cena: 155,00zł

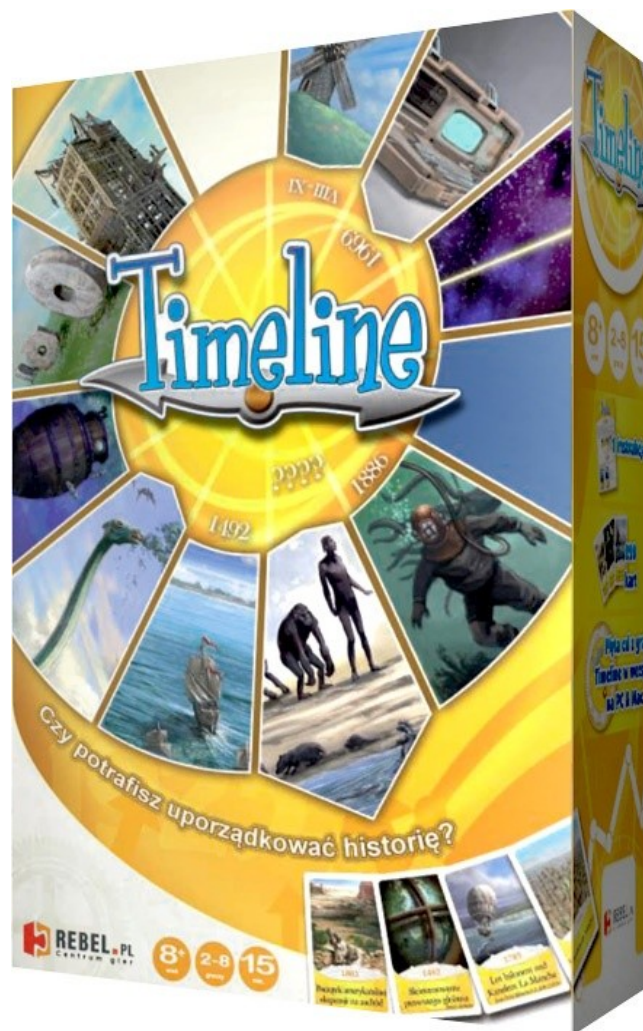
balansem rozgrywki, a rzadko występujący przypadek nieudanej akcji (można ją wykonywać minimalizując lub całkowicie eliminując ryzyko) wiąże się z pewną rekompensatą dla gracza, któremu nie dopisało szczęście.

Mechanika **Goa** urzeka prostotą i elegancją. Daje okazję do ruszenia głową, pozwala obierać różne strategie i walczyć o zwycięstwo koncentrując się na pozyskiwaniu punktów z różnych źródeł. Jednocześnie reguły gry opanowuje się szybko i sama rozgrywka nawet w gronie początkujących przebiega bez przestojów. Gra nie zmusza nas do poznania wielu niuansów związanych z działaniem poszczególnych kart czy żetonów, jednocześnie repertuar dostępnych w rundzie opcji jest w pełni satysfakcjonujący. To wszystko sprawia, że **Goa** należy do dość wąskiego grona euro gier, do których chętnie powracam.

*Dziękujemy wydawnictwu Lacerta
za przekazanie egzemplarza gry do recenzji* □

Zobacz także:

- **PUERTO RICO** (Rebel Times #17)
- **AGE OF EMPIRES III** (Rebel Times #14)
- **GENUA** (Rebel Times #26)



TIMELINE

DATY NA WAGĘ ZŁOTA



Dawno nie miałem możliwości zagrania w żadną *party game*. Dlatego też, gdy tylko na rynku pojawiło się **Timeline**, postanowiłem dać mu szansę. Sam pomysł na grę – umieszczanie kart w odpowiednim miejscu osi czasu –

wydał mi się całkiem zabawnym i dość nostalgicznym. Wszyscy mamy chyba bowiem podobne wspomnienia z lekcji historii w szkole średniej, gdzie dokładna znajomość daty znaczyła o wiele więcej niż wiedza o wydarzeniu, którego dotyczyła. Ot, takie już uroki klasycznego wykształcenia, że klepało się przez lata na blachę wiele niepotrzebnych informacji. Pomyślałem więc, że **Timeline** będzie doskonałym sposobem, aby sprawdzić, czy cała ta żmudna nauka nie poszła w las.

Pomysł na grę jest banalnie prosty. W zestawie mamy 220 kart odwołujących się do różnych wydarzeń historycznych. Z jednej strony karty znajduje się ilustracja i nazwa wydarzenia, z drugiej opatrzone są one dodatkowo datą. Gracze dobierają ze stosu karty tak, aby widzieć tylko ich nazwę i ilustrację. Podczas swojej tury starają się zaś dołożyć jedną z posiadanych przez siebie kart do tych znajdujących się już na stole w taki sposób, aby zachować porządek chronologiczny wydarzeń. Po dołożeniu karty gracz odwraca ją i sprawdza rezultat. Jeżeli dołożył ją poprawnie, zostaje ona na swoim miejscu. Jeżeli źle, odrzuca się ją z gry. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z czterema kartami. Poprawne dołożenie jednej z nich sprawia, że nie dobiera się na jej miejsce następną. Natomiast zła decyzja zmusza do do-



brania kolejnej karty. Osoba, która umieści na osi czasu prawidłowo swoją ostatnią kartę, wygrywa grę.

Proste? Wręcz banalne, jednak sam przebieg rozrywki już taki nie jest. Przede wszystkim wydarzenia dobrane są w taki sposób, aby te w miarę łatwe (np. początek epidemii czarnej śmierci z 1346 roku) przeplatały się z wyjątkowo trudnymi (odkrycie przez Europejczyków szalotki w 1099). Takie podejście do tematu sprawia, że zanim gracze nauczą się na pamięć wszystkich dat, minie wiele czasu. Dodatkowo **Timeline** z pewnością tego nie ułatwi, ponieważ trudno w nim o dwie identyczne partie. Za każdym razem wydarzenia wchodzi na oś czasu w nieco innej konfiguracji, więc dokładna

znajomość kilku dat nie na wiele się przydaje. Nie oszukujmy się jednak – z pewnością nadejdzie taki dzień, w którym zawarty w pudełku z grą zestaw kart przestanie wystarczać. Pozostaje mieć jedynie nadzieję, że do tego czasu **Timeline** doczeka się dodatku dodającego do puli kolejne dwieście kartoników.

Dodatkowymi atutami tej pozycji są całkiem udane ilustracje znajdujące się na kartach oraz płyta CD z komputerową wersją gry przeznaczoną na PC i Maca. Muszę przyznać, że jest to całkiem interesujący pomysł, który pozwoli cieszyć się **Timeline** znacznie dłużej i ewentualnie potrenować swoją pamięć przed wieczornym spotkaniem ze znajomymi. Jak na *party game* przystało, gra wyróżnia się również całkiem rozsądnym czasem rozgrywki, który zamyka się w około 20 minutach. Z oczywistych powodów wraz z kolejnymi promilami alkoholu we krwi gra staje się ona trudniejsza, jednak nie polecam takiego sposobu zabawy. Jest wiele innych gier, które sprawdzą się lepiej na zakrapianej imprezie, **Timeline** wypada zaś najciekawiej jako gra rodzinna. Mimo wszystko jest to tytuł, który można śmiało polecić wszystkim miłośnikom *party games*.



Plusy:



Zasady tłumaczy się w pięć minut



Krótki czas rozgrywki



Ciekawy pomysł na grę



Płyta z wersją komputerową

Minusy:



Cena mogłaby być o 10zł niższa

Liczba graczy: 2-8 Wiek: 8+

Czas gry: ok.20 minut

Cena: 69,95zł

Zobacz także:

- **SANTY ANNO** (Rebel Times #15)
- **HANDS UP** (Rebel Times #30)
- **6 BIERZE!** (Rebel Times #17)

ARCHIPELAGO KOLONIŚCI Z KARAIBÓW



Z reguły nie przepadam za grami, w które wpleciony jest mechanizm ekonomiczny. Jestem strasznie słaby w te klocki i nie lubię już na starcie być

skazanym na porażkę. Jednak **Archipelago** zmieniło moje podejście do tematu.

Pierwsze oznaki czegoś w rodzaju zachwyty pojawiły się podczas przeglądania zawartości pudełka. W opakowaniu o standardowych wymiarach kryje się niezwykle bogactwo różnych elementów: są tu dwustronne kafelki terenu, kolorowe drewniane ludziki i stateczki, kolorowe sześcianiki, karty, żetony, tekturowe podkładki. Mnóstwo „smakołyków”, które powinny przypaść do gustu graczom lubiącym różnorodność. Co ważne, każdy z nich jest wykonany porządnie i z dbałością o szczegóły. Do tego cały zestaw atakuje niezwykłą feerią kolorów. Największe wrażenie robi okrągła „tablica akcji”, wyglądająca na dzieło obłąkanego malarza, która jednak mimo natężenia kolorowych plamek, kółek i innych kształtów jest bardzo przejrzysta.

Istotną sprawą jest to, że przy takim bogactwie inwentarza **Archipelago** ma bardzo dobrze zaprojektowaną wypraszkę, dzięki czemu przemieszczanie się elementów zestawu wewnątrz pudełka ograniczono do minimum.

Archipelago przenosi graczy w czasy wielkich odkryć. Wcielają się oni w mocarstwa europejskie, które w latach 1492-1797 walczyły o wpływy na Karaibach. Zadaniem graczy jest odkrywanie nowych terenów, zasiedlanie ich kolonistami, budowa miast, portów, kościołów, wydobywanie surowców i handel. Wszystko to, aby zrealizować własne ukryte cele, a jednocześnie nie pozwolić na to przeciwnikom – oczywiście, jeśli zorientujemy się, co jest celem innych graczy.

Na pierwszy rzut oka gra jest niezwykle skomplikowana. Wymieszano w niej mnóstwo różnych mechanik: budowanie planszy z kafelków w trakcie rozgrywki, licytację, negocjacje, handel, *worker placement* i kontrolę obszarów. Choć pewnie to nie wszystko i dałoby się tu dopisać jeszcze kilka innych. O dziwo całość wcale nie tworzy chaotycznej mieszanki, którą ciężko ogarnąć, lecz jest logiczna i dość szybko można całość przyswoić. Opisanie całości zasad zajęłoby zbyt wiele miejsca, dlatego też postaram się przedstawić reguły najistotniejsze dla rozgrywki, ale i najciekawsze.

W **Archipelago** mamy dwa mechanizmy określające zwycięzców i przegranych. Pierwszym są specjalne karty celów, które jednocześnie pełnią funkcję regulującą czas gry. Do dyspozycji graczy są trzy zestawy: dla gry krótkiej, średniej i długiej. Na kartach znajdują się warunki, po których spełnieniu gracz może ogłosić zakończenie zabawy, a także specjalne informacje dotyczące punktowania niektórych elementów. Karty te są tajne i każdy gracz stara się grać zgodnie ze swoimi celami. Co ciekawe końcowa punktacja obliczana jest na podstawie kart celów wszystkich graczy oraz jawnej karty trendów. W trakcie zabawy gracze znają tylko swoją tajną kartę oraz jawną wyłożoną na stole, nikt więc nie wie dokładnie, co będzie punktowane na koniec gry.

Drugi mechanizm wyłaniania zwycięzcy to wskaźnik niezadowolenia tubylców. Wiadomo nie od dziś, że jeśli staramy się skolonizować

nowe światy, to rdzenni mieszkańcy niekoniecznie muszą być zachwyceni naszymi działaniami. Tak też jest w **Archipelago**. Ludność Karaibów określona jest dwoma znacznikami – jeden przedstawia tubylców nastawionych neutralnie, drugi oznacza nieprzychylną nam miejscową społeczność. Znaczniki te poruszają się niezależnie od siebie i jeśli wskaźnik tubylców nieprzychylnych kolonizatorom „przegoni” na torze znacznik tubylców neutralnych, wybucha rebelia, gra się kończy, a wszyscy gracze przegrywają. Choć nie do końca – wśród kart celów, znajduje się jedna o nazwie Separatysta. Gracz, który ją wylosował, wygrywa w momencie wybuchu rebelii. Moim zdaniem nieco narusza to balans rozgrywki, ponieważ doprowadzenie do rebelii jest względnie proste.

Gra rozpoczyna się od wyłożenia przez każdego gracza jednego kafelka planszy i zasiedlenia go. Dzięki temu wszystkie mocarstwa są lekko rozproszone i przynajmniej na początku nie muszą sobie wchodzić w drogę. Sama rozgrywka oparta jest na trzech filarach.

Filar pierwszy to wykonywanie akcji. Każdy z graczy ma do dyspozycji taką samą liczbę akcji, dzięki którym może rozwijać swoje kolonie. Akcje służą do eksploracji nowych terenów, pozyskiwania zasobów z zajmowanych pól, wznoszenia budowli, zatrudniania robotników, prokreacji i podejmowania innych działań. Dzięki temu kolonia się rozrasta, przybywa towarów, ludzi, pieniędzy, dzięki czemu zbliżamy się do wypełnienia ukrytego celu.

Filar drugi to radzenie sobie z sytuacją ludności tubylczej na wyspach. W trakcie gry trzeba stawiać czoła kryzysom związanym z niezadowoleniem miejscowej ludności. Kryzysy te dotyczą zaopatrzenia w podstawowe towary, a ich rozwiązanie polega na dostarczeniu wymaganego towaru na rynek lub zdjęciu go z rynku i wydania ludziom. Kryzysy opanowuje się wspólnie, choć uderzają one po części w pojedynczych graczy, a po części we wszystkich. Pojedynczemu graczowi zaszkodzi sytuacja, gdy w wyniku niezaspokojonych żądań tubylców jego ludzie odmówią pracy i nie będzie mógł ich wykorzystać podczas zbiorów, do budowy czy eksploracji. Dla wszystkich (oprócz Separatysty oczywiście) niekorzystne będzie przesunięcie żetonu nieprzychylnych tubylców i idący za tym wybuch rebelii.

Filar trzeci to negocjacje między graczami. O ile każdy z grających ma własne cele do osiągnięcia, to chociażby w przypadku kryzysów należy współpracować. Umowy są dozwolone (i czasem konieczne) nawet w momencie licytacji pierwszego gracza. Zasada bowiem jest taka, że o kolejności graczy w turze decyduje tylko jeden z grających – ten, który wygrał licytację. Jeśli więc przegrałeś, a chcesz wykonać swój ruch przed innymi graczami, musisz dogadać się z tym, który będzie ustawiał pionki. Nieumiejętne prowadzenie rozmów może nawet doprowadzić do przegranej wszystkich graczy na skutek wybuchu rebelii – wystarczy brak porozumienia podczas kilku kryzysów (zdarzyło mi się coś takiego). Negocjować



trzeba też wielokrotnie w trakcie gry, kiedy chcemy pozyskiwać towary na terenie, gdzie jeden z graczy ma miasto. Musi on pozwolić nam na zbiory w tym miejscu, trzeba więc się dogadać.



Oprócz trzech głównych filarów zasad **Archipelago** ma sporo ciekawych dodatkowych mechanizmów, takich jak chociażby karty Ewolucji. Przypominają one karty Technologii z takich grach jak **Eclipse**, **Through the Ages** czy **Twilight Imperium**. Przedstawiają postacie, ulepszenia i budowle, które znacznie ułatwiają rozgrywkę. Jednak twórcy gry postanowili postawić ten element na głowie. Karty Ewolucji trzeba kupić, aby ich używać, jednak sporo z nich może być używane nie tylko przez gracza, który dokonał zakupu kar-

ty, ale przez wszystkich grających. Warto jednak ich używać, gdyż można na kartach Ewolucji zarobić. Ich aktywacja wiąże się zwykle z pewnym kosztem – gdy

karty używa jej właściciel, płaci koszt do banku. Kiedy jednak robi to inny gracz, nie tylko musi zapłacić nieco drożej, ale także wypłacana należność trafia do właściciela karty, zamiast do banku.

W **Archipelago** gra się dobrze. Mimo tego, że nie przepadam za grami, w których trzeba handlować, tutaj dałem się wciągnąć w zabawę bardzo szybko. Wszystko dzięki pomieszeniu różnych mechanik, które razem stworzyły coś unikatowego. Świetnie działa interakcja pozytywna związana z rozwiązywaniem kryzysów czy negocjacjami inicjatywy. Sprawdza się także interakcja negatywna, gdy ktoś chce wyhodować krowy na moim terenie, a ja mu odmawiam. Choć nie ma tu walk między graczami, to delikatne przeszkadzanie przeciwnikom działa znakomicie. I tylko Separatysta mnie irytuje.

Polecam **Archipelago** wszystkim, których bawi stąpanie po cienkim lodzie, którzy lubią mieć świadomość, że jeden zły ruch może zburzyć delikatny balans, jaki wytworzył się na planszy. Inni niech lepiej trzymają się z daleka.



Plusy:

- 👍 Rewelacyjna mieszanka mechanik
- 👍 Połączenie współpracy i rywalizacji
- 👍 Sterowanie długością rozgrywki za pomocą kart celów
- 👍 Utajnienie części punktowanych akcji w trakcie gry
- 👍 Rewelacyjne wykonanie
- 👍 Oszalamiająca kolorystyka

Minusy:

- 👎 Początkowo bardzo skomplikowana
- 👎 Separatysta zbyt łatwo może wygrać
- 👎 Linia oddzielająca spokojny rozwój kolonii od totalnego chaosu bywa miejscami zbyt cienka

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 14+

Czas gry: ok.90 minut

Cena: 239,95zł

Zobacz także:

- **ECLIPSE** (Rebel Times #54)
- **FINCA** (Rebel Times #60)
- **AGE OF EMPIRES III** (Rebel Times #14)

DIXIT ODYSSEY

W NIEZNANE PO WŁASNYCH ŚLADACH



Lubię rozszerzenia, dodatki i reedycje popularnych gier, które wprowadzają coś nowego do sprawdzonej formuły. Nie jest bowiem sztuką pozostać na znanych i bezpiecznych wo-

dach. Zaryzykować i spróbować jeszcze raz zaskoczyć wiernych fanów – to wyzwanie, którego samo podjęcie jest godne pochwały.

Dixit, taka gra w skojarzenia

Dixit recenzowałem w **Rebel Times** #62. Dlatego wspomnę jedynie, że jest to fascynująca i wielokrotnie nagradzana gra karciana, polegająca na wybieraniu kart najbardziej pasujących do rzuconego przez jednego z graczy skojarzenia (które może być czymkolwiek: słowem, cytatem, tytułem filmu, nawet odgłosem czy melodią). Później odbywa się głosowanie, w którym zadaniem graczy jest wskazanie karty podającego skojarzenie. Uczestnikom przyznawane są punkty w zależności od tego, ile osób zagłosowało na kartę narratora.

To byłaby zwykła towarzyska gra w skojarzenia, gdyby nie niesamowite, oniryczne i pobudzające najgłębsze zakamarki wyobraźni ilustracje. Ich wieloznaczność, niepokojąca dziwność i wyjątkowa estetyka nadają grze głębi i powodują, że rozgrywka w **Dixit** przynosi silne wrażenia. Artystka Marie Cardouat nadała grze ducha i charakter.

Nowy ilustrator

Z pewnością nowy artysta, Pierre Lechevalier, nie miał łatwego zadania, a oczekiwania wobec niego musiały być spore. Cardouat co prawda jest współautorką kart,

gdyż dbała o ich kolorystykę, ale to Lechevalier musiał stworzyć karty równie fascynujące i abstrakcyjne, jak te z pierwowzoru, a jednocześnie nowe i oryginalne.



Nie wiedziałbym, że **Dixit** ma nowego artystę, gdybym o tym nie przeczytał (zresztą informacje na blogu Marie Cardouat sugerują, że nad kilkoma ilustracjami pracowała samodzielnie). Grafiki są przepiękne, pełne detali, tajemnicze i intrygujące. Wyzwalają strumienie skojarzeń, nawiązują same do siebie (to celowy i ważny dla mechaniki zabieg), ale również do mocno osadzonych w europejskiej przestrzeni komunikacyjnej mitów (jak powiedziałby Barthes). Wszystko jest w porządku

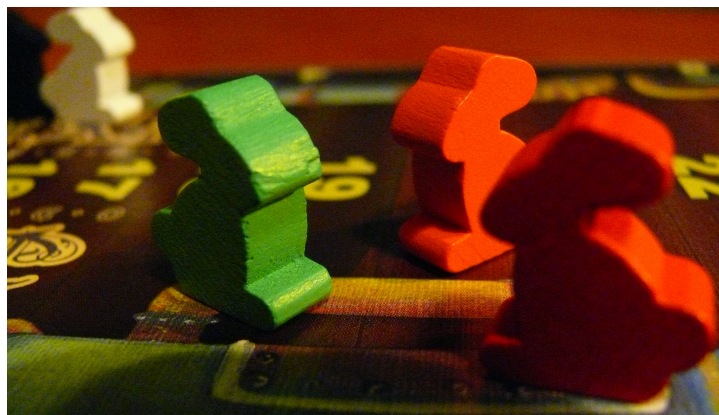
i gra się równie przyjemnie, co w podstawową wersję gry.

Nie oznacza to jednak, że nie ma żadnych różnic pomiędzy grafikami z **Dixit** a tymi z **Dixit Odyssey**. Tematem przewodnim nowych kart jest podróż, ale w takim rozumieniu, jak w homerowskiej **Odysei** właśnie, albo w **Podróżach Pana Kleksa**. Ilustracje na kartach to pocztówki z wypraw do nieznanego świata i miejsc rodem z żywołowej dziecięcej wyobraźni. Niepokojąca obcość, o której wspominałem w recenzji **Dixit**, tu ujawnia się silniej. Nic dziwnego, skoro pełno tu antropomorficznych stworzeń. Być może ilustracje są nieco mniej wieloznaczne niż w pierwotnym wzorze. Jednak to tylko wrażenie, nie do poparcia twardymi dowodami. Myślę, że kto inny mógłby stwierdzić coś zupełnie przeciwnego i też miałby rację.

Kolejna poprzeczka do przeskokowania

Oryginalny **Dixit** robił wrażenie pomysłowymi rozwiązaniami, przede wszystkim torem punktacji wbudowany w pudełko. Miał też wadę wytykaną we wszystkich recenzjach – niestabilne pionki-króliczki. W **Odyssey** ten problem został rozwiązany, pionki, choć nadal pełne króliczego uroku, już się nie przewracają. Poza tym tor punktacji jest teraz na osobnej planszy i na jednym polu

zmieści się nawet dwanaście pionków. Po bokach toru znajdziemy numerki pomagające w ustaleniu kolejności wykładanych kart. Zaoszczędzone miejsce w pudełku zajmują teraz przegródki na karty z **Dixit** i **Dixit 2**, co docenią fani serii.



Recenzentów i miłośników **Dixit Odyssey** polaryzuje kwestia nowych tabliczek do głosowania. Ze względu na możliwość gry w dwanaście osób, autor zdecydował się na duże kartoniki, posiadające dwanaście ponumerowanych dziurek. Należy w nie wetknąć plastikowego „grzybka”, by zaznaczyć swój głos. Jest niestety kwestią czasu, by dziurki zaczęły się poszerzać od użytkowania, co może wyglądać nieestetycznie i prowadzić do wypadania „grzybków”. Tabliczki są też problematyczne o tyle, że głos jest w zasadzie jawny i możemy wpłynąć nim na innych. Coś za coś – niewiele jest gier, które umożliwiają zabawę w kilkanaście osób.

Mam też zastrzeżenia do kolorów pionków i tabliczek. Wszystkie są przyjemne dla oka i nasycone, na szczę-

ście brak tu rozmytych beżów i niepewnych żółci znanych z innych gier planszowych. Nie rozumiem jednak, dlaczego autor zdecydował się na tak podobne do siebie kolory, jak ciemnofioletowy i czarny oraz pomarańczowy i czerwony. Bez problemu znalazłyby się lepsze barwy – brakuje na przykład błękitnego czy turkusowego.

Dixit w wersji imprezowej

Dixit Odyssey nie wprowadza większych zmian do podstawowej wersji reguł. Wszystkie pochwały ogłoszone wobec **Dixit** i jej grywalności są wciąż aktualne. Jest nawet lepiej dzięki drobnej poprawce do zasad podliczania punktów w przypadku graczy, którzy w danej turze nie pełnili funkcji narratora. Natomiast powyżej siedmiu graczy pojawia się możliwość zagłosowania na dwie karty naraz, co również odrobinę zmienia zasady punktacji. Jeżeli nie zdecydujemy się na taki ruch, dostaniemy dodatkowy punkt za wskazanie karty narratora.

Nowością są natomiast dwa dodatkowe tryby gry.

Pierwszy to imprezowy wariant zasad. Narrator wypowiada skojarzenie, nie patrząc w karty, również wybiera kartę, a później bierze udział w głosowaniu. Punktacja zależy od popularności karty – im więcej oddanych na nią głosów, tym więcej punktów zdobędą głosujący. Narrator nie zdobywa punktów i jest kimś w rodzaju Czarnego Piotrusia – nikt nie otrzyma punktów z karty, na któ-

rażą zagłusował również narrator. W tym trybie nabiera znaczenia rywalizacyjny aspekt gry. Jednak taka gra jest po pierwsze bardzo losowa, a po drugie nieco mniej ekscytująca, bo skojarzenia nie zależą już od doświadczeń i charakteru narratora. Odpada zatem najbardziej fascynujący element **Dixit** – próba podążenia tropem myśli i odgadywania ciągu skojarzeń. Od beztroskiej zabawy są inne gry, dlatego nie jestem fanem tego sposobu zabawy.



Drugi wariant to gra drużynowa. Uczestnicy zabawy dzielą się na dwuosobowe zespoły i jako drużyna przekazują kartę narratorowi. Wariant drużynowy nie narusza idei zasad z podstawowej wersji gry. Tym samym jest to stary, dobry **Dixit** z drobnym, ale znaczącym urozmaicheniem. Jest ono o tyle ciekawe i warte uwagi, że problem zgranych, dobrze znających się osób znika – teraz taka znajomość będzie legalnym atutem. **Dixit**

Plusy:

- 👍 Ten sam poziom ilustracji, co w oryginalnym Dixit
- 👍 Lepsze pionki i tor punktacji
- 👍 Dwa nowe warianty gry
- 👍 Możliwość gry w dwanaście osób

Minusy:

- 👎 Wysoka cena
- 👎 Nowe tabliczki do głosowania
- 👎 Trudne do odróżnienia kolory niektórych pionków

Liczba graczy: 3-12 Wiek: 8+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 129,95zł

Odysej w wersji drużynowej jest idealny dla par i grup przyjaciół.

Cieszę się, że autor **Dixit** wykazał się odwagą i zdecydował się na naruszenie struktury świetnej i odnoszącej sukcesy gry. Dobrze to o nim świadczy, ale dla nas ważniejszy jest rezultat, czyli **Dixit Odysej**, który wprowadza udane, nowe rozwiązania do klasycznych reguł, nie odbierając jednocześnie nic z tego, co przyczyniło się do tak wielkiej popularności tej karcianki na całym świecie. Brawo.



Zobacz także:

- **DIXIT** (Rebel Times #62)
- **ONCE UPON A TIME** (Rebel Times #19)
- **STORY CUBES: VOYAGES** (Rebel Times #61)

ZŁAM TO ŁAMIGŁÓWKA Z KULKAMI



AJFEL

Seria efektownych łamigłówek Smart Games regularnie jest powiększana o kolejne produkty – różnej wielkości, adresowane do różnych grup wiekowych. Często są to zagadki oparte o podobny schemat, jednak niemal za każdym razem poszczególne produkty potrafią jakimś elementem zaskoczyć i sprawić, że dana łamigłówka znacząco różni się od pozostałych.

Już na pierwszy rzut oka dochodzimy do wniosku, że układanka **Złam to** oparta jest o doskonale znany nam pomysł, celem jest tu bowiem wypełnienie całej planszy (siatka 6x6 pól) różnokształtnymi elementami. Przerabialiśmy to niejednokrotnie, chociażby w łamigłówkach **IQ Fit** (recenzja RT #60), **Biegun północny** (recenzja RT #61), **Arka Noego** (recenzja RT #62), **Pingwiny na lodzie** (recenzja RT #55), **Blokada** (recenzja RT #59) i wielu innych (także **Anakonda**, o której napiszę za miesiąc). Każdy z wymienionych produktów, oprócz innej warstwy wizualnej, posiada pewne unikatowe cechy w regułach, dzięki cze-

mu nie mamy poczucia obcowania z identycznymi zagadkami w innych szatach. Jak na tym tle wypada **Złam to**? Gabarytowo (i cenowo) gra znajduje się mniej więcej pośrodku kolekcji Smart Games – jest sporo tańsza od największych zestawów, ale nieco większa i bardziej efektowna od

łamigłówek z najniższej półki cenowej.

Opakowanie jest identyczne, jak w przypadku gry **Tajemnice Świątyni** (recenzja RT #62), a więc szybko zdradza dokładnie te same cechy, przede wszystkim dość delikatne wykonanie i podatność na uszkodzenia. Dla samego produktu nie stanowi to jednak żadnej ujemy, ponieważ po rozpakowaniu wspomniane pudełko nie będzie nam do niczego potrzebne (plansza do gry posiada solidne, przezroczyste wieczko, tworząc wraz z nim estetycznie wykonane i trwałe opakowanie dla wszystkich elementów zestawu).

Elementy gry wykonano solidnie i praktycznie. Mimo że bez trudu znajdziemy ładniejsze Smart Games, **Złam to** pod względem jakości wydania nie budzi zastrzeżeń. Na układankę składa się sześć elementów, z których każdy złożony jest z sześciu połączonych ze sobą kul – kilku kul białych oraz kilku czarnych. Każdy element w dwóch miejscach można zginać, zmieniając tym samym jego kształt. Poszczególne zadania precyzują, na których polach planszy mają znaleźć się białe, a na których czarne kule.

Do zestawu dołączona jest książeczka z obszerną kolekcją zagadek podzielonych



na cztery poziomy trudności. Pierwsze zadania są bardzo proste (mamy podane położenie czterech lub trzech elementów), wraz z kolejnymi jest coraz trudniej, by na samym końcu spotkać się z bardzo wymagającymi (w których wiemy jedynie, gdzie mają spocząć białe, a gdzie czarne kule, ale nie znamy położenia ani kształtu żadnego z sześciu elementów). **Złam to** nie należy do najłatwiejszych układanek (gdy mówimy o zadaniach z wyższych poziomów), co w połączeniu z abstrakcyjnością czyni grę godną uwagi dla starszych miłośników tego typu zabaw logicznych.

Z jednoznaczną oceną tego produktu nie jest łatwo. Zmienny kształt elementów to fajny pomysł, aczkolwiek niczym szczególnym nie zaskakuje (wspominana już łamigłówka **Pingwiny na lodzie** także posiada elementy o zmiennych kształtach, tam jednak mamy do czynienia z bardziej pomysłowym rozwiązaniem). W gronie abstrakcyjnych Smart Games **Złam to** nie jest moim zdaniem w stanie konkurować z **Antywirusem** (recenzja RT #58), ładniej wykonanym i jednak sporo ciekawszym. Zagadki w **Złam to** są do siebie bardzo podobne i rozwiązując kolejne, bardziej niż w przypadku innych łamigłówek poczułem wkradającą się do zabawy monotonię. Gdybym więc miał komuś polecić ciekawą, jednoosobową grę

Zobacz także:

- **ANTYWIRUS** (Rebel Times #58)
- **IQ FIT** (Rebel Times #60)
- **PINGWINY NA LODZIE** (Rebel Times #55)

logiczną z serii Smart Games, niezależnie od preferencji danej osoby prawdopodobnie wskazałbym inny produkt. Nie zmienia to faktu, że koneserów ambitnych, solidnie wydanych łamigłówek **Złam to** z pewnością nie rozczaruje.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie produktu do recenzji.



Plusy:

- 👍 Praktyczne wykonanie
- 👍 Ćwiczy umiejętność logicznego myślenia
- 👍 Atrakcyjna cena
- 👍 Satysfakcjonujący poziom trudności

Minusy:

- 👎 Łatwo wskazać ładniejsze Smart Games
- 👎 Nie zaskakuje niczym szczególnym
- 👎 Przy kolejnych zadaniach do zabawy wkrada się monotonia

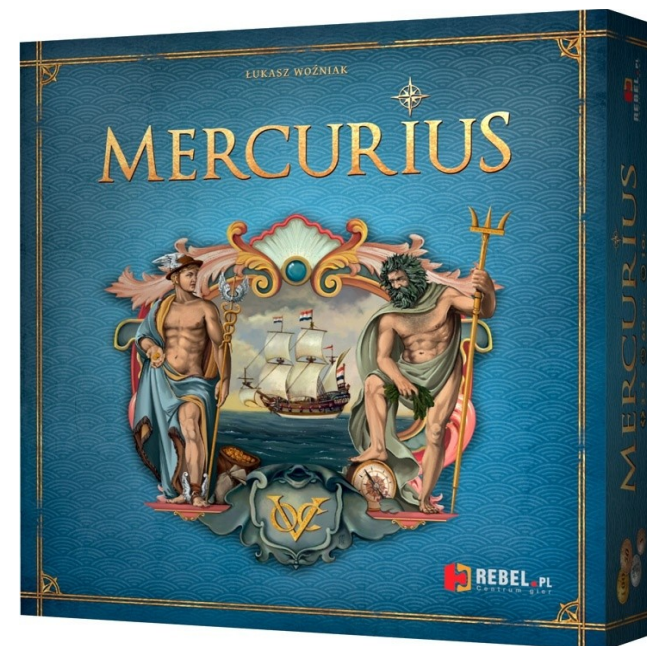
Liczba graczy: 1 Wiek: 7+

Czas gry: ok.10 minut

Cena: 54,95zł

MERCURIUS

GIEŁDA DLA KAŻDEGO



Gry ekonomiczne kojarzą się zazwyczaj ze skomplikowanymi zasadami, długim czasem rozgrywki i ogromną liczbą możliwości do wyboru. Nie ważne czy ich mechanika opiera się na obstawianiu pól, czy też na jakimś innym po-

myśle, wszystko sprowadza się zazwyczaj i tak do maksymalizowania zysków i minimalizowania strat. **Mercurius** nie jest pod tym względem wyjątkiem, jednak zasady rządzące rozgrywką są w nim na tyle proste, że czynią z niego tytuł, w który zagrać – i dobrze się przy tym bawić – może każdy. Łukaszowi Woźniakowi, autorowi gry, udało się bowiem połączyć prostotę zasad z ciekawą i wciągającą rozgrywką.



Celem postawionym przed graczami, którzy wcielają się w rolę holenderskich kupców żyjących w XVII wieku, jest pomnożenie majątku poprzez spekulowanie cenami na amsterdamskiej giełdzie. W trakcie rozgrywki uczestnicy zabawy mogą podjąć dwa rodzaje działań: po pierwsze kupować lub sprzedawać akcje należące do sześciu komór Kompanii Wschodnioindyjskiej, po drugie handlować towarami przywożonymi przez nie z dalekich krajów. Osoba, która pod koniec gry będzie posiadać największy majątek, wygra. Co ważne, gdy przy stole spotykają się doświadczeni gracze, szansa na końcowy remis znacznie wzrasta. **Mercurius** jest bowiem grą, która promuje doświadczenie, mimo że jej zasady sprawiają początkowo wrażenie dość losowych. Clou mechaniki opiera się na zagrywaniu przez graczy z ręki kart zmian cen. Każda z nich zawiera dwie informacje: zmianę ceny akcji jednej komory i jednego towaru. Zmiana ceny akcji zmniejsza lub zwiększa jej wartość o jeden, towar zaś zawsze zmienia swoją cenę o dwa guldeny w górę lub w dół. Raz zagrana przez gracza karta trafia na trzy kolejne tury na jego planszę gracza, przesuwana co kolejkę ku prawej stronie. Oznacza to, że modyfikatory są jawne od momentu ich wejścia do gry, co pozwala graczom na maksymalizowanie efektów podejmowanych decyzji handlowych. Oczywiście jest w tym przypadku kupowanie towarów i akcji, gdy ich cena spada, aby później czerpać profity, kiedy ich wartość ponownie wzrośnie.

Wydawać by się mogło, że tytuł o tak ograniczonym spektrum decyzyjnym będzie prezentował się w trakcie gry dość ubogo. W przypadku **Mercuriusa** tak jednak

nie jest, a wręcz przeciwnie – jego siła opiera się właśnie na ścisłej specjalizacji tematycznej. Zabawa w spekulowanie cenami wciąga i trzeba się naprawdę porządnie nagłowić, aby przechytrzyć innych graczy. Zazwyczaj mogą oni dość skutecznie kontrować nasze posunięcia, zagrywając z ręki karty przeciwdziałające korzystnym dla nas modyfikatorom cen. Sama mechanika skonstruowana jest natomiast w taki sposób, aby w trakcie gry ceny akcji raczej rosły, a towarów spadały. Z tego powodu zysk na akcjach jest pewniejszy, ale rozłożony w czasie, natomiast ceny towarów ulegają ciągłym fluktuacjom, jednak uzyskiwane na nich profity są potencjalnie o wiele wyższe. Handlując różnymi dobrami, należy się jednak „wstrzelić” w odpowiedni moment, co nigdy nie jest proste, ponieważ dobieranie przez graczy kart zmiany cen jest dość losowe. Często będziemy spotykali się więc z sytuacją, w której nie uda nam się na czas pozyskać niezbędnej dla prawidłowej realizacji naszej strategii karty. Wielu graczy uzna to z pewnością za poważną wadę **Mercuriusa**, dla mnie jednak owa losowość wpisuje się dobrze w klimat giełdy, na której *bessa* lub *hossa* niejednokrotnie spadają na udziałowców jak grom z jasnego nieba.



Prócz modyfikowania cen za pomocą kart, każdy z graczy może wykonać w trakcie swojej tury do trzech akcji. Każda z nich pozwala na zakup lub sprzedaż jednej jednostki akcji lub towaru. Rzecz ciekawa, jeżeli kupujemy więcej niż jedną akcję lub towar tego samego rodzaju, płacimy za każdą jednostkę cenę wyższą o jeden (jeżeli kupujemy dwie sztuki) lub o dwa (gdy kupujemy trzy) w stosunku do aktualnego kursu. Przy sprzedaży akcji lub towarów zachodzi sytuacja analogiczna, lecz opatrzona wektorem przeciwnym: zyski, jakie osiągamy, są o jeden lub dwa guldeny niższe od aktualnego kursu danego towaru. Owe proste zasady sprawdzają się podczas rozgrywki wymiennie i niejednokrotnie sprawiają, że decyzje, w jaki sposób dokonać w danej turze zakupów, są dość trudne. Za każdym razem należy bowiem dokładnie zastanowić się, jak potencjalnie będą się kształtowały ceny podczas dalszej gry.

Wisienką na torcie są trzy akcje specjalne, które można wykonać, poświęcając w danej turze wszystkie trzy akcje standardowe. Zagranie karty Czarnego Rynku pozwala na odłożenie do trzech żetonów akcji lub towarów, aby na początku kolejnej tury sprzedać je po pełnej cenie wedle obowiązującego kursu. Dywidenda pozwala na wypłacenie wszystkim udziałowcom danej komory określonej liczby guldenów za każdą posiadaną przez nich akcję (działanie tego typu może zostać wykonane tylko raz w trakcie gry dla danej komory). Każdy z graczy może także jednorazowo skorzystać z karty Wiadomości, aby przez kolejne

trzy tury „przewijać” posiadane przez siebie na ręce karty zmiany cen.

Pomysł z akcjami specjalnymi jest strzałem w dziesiątkę. Są one integralną częścią rozgrywki i niejednokrotnie właściwe użycie Dywidendy lub Wiadomości może zapewnić końcowe zwycięstwo. Czarny Rynek kusi pełnymi zyskami za sprzedawane dobra, jednak nie dominuje nad przebiegiem rozgrywki. Zbyt częste sto-

sowanie tej karty powoduje bowiem pozostawanie w tyle w stosunku do reszty graczy. Odpowiedniego zagrywania akcji specjalnych trzeba się po prostu nauczyć tak jak każdego innego elementu **Mercuriusa**.



Na koniec warto wspomnieć o dwóch innych aspektach gry: skalowaniu i szacie graficznej. **Mercurius** skaluje się dobrze, jednak, jak w przypadku większości tego typu produkcji, rozgrywka trzyosobowa, czyli z najniższą możliwą liczbą

Plusy:



Prosta, ale nie prostacka mechanika



Dobre wprowadzenie do tematyki gier ekonomicznych



Nie tylko dla fanatyków tytułów ekonomicznych



Dobrze się skaluje

Minusy:



Dla niektórych okaże się zbyt losowa



Uboga szata graficzna



Źle napisana instrukcja

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut

Cena: 119,95zł

graczy, wypada najslabiej. Dzieje się tak z powodu mniejszej niż w pozostałych wariantach liczby zmiennych, co przekłada się na możliwość o wiele trafniejszego przewidywania przyszłych kursów cen. Szata graficzna gry jest dość uboga, chociaż ilustracje na kartach zmiany cen sprawiają dobre wrażenie. Jej prostota przekłada się jednak na czytelność, co w przypadku gier ekonomicznych jest ważnym atutem. W trakcie rozgrywki symbole nie zlewają się bowiem ze sobą i zawsze dokładnie widzimy, jaka sytuacja panuje na stole. W pozytywnym odbiorze gry przeszkadza natomiast mało czytelna instrukcja, która roi się od dziwnych konstrukcji stylistycznych.

Mercurius jest grą, którą mogę z czystym sumieniem polecić każdemu miłośnikowi gier planszowych. Łukasz Woźniak udowodnił tą produkcją, że tematyka ekonomiczna nie musi wcale być hermetyczna w odbiorze. Jestem ciekaw, jak będą kształtowały się dalsze losy tego projektanta, ponieważ ma on ogromny potencjał do tworzenia interesujących gier planszowych. Mam nadzieję, że na kolejne tytuły jego autorstwa nie będziemy musieli zbyt długo czekać.



Zobacz także:

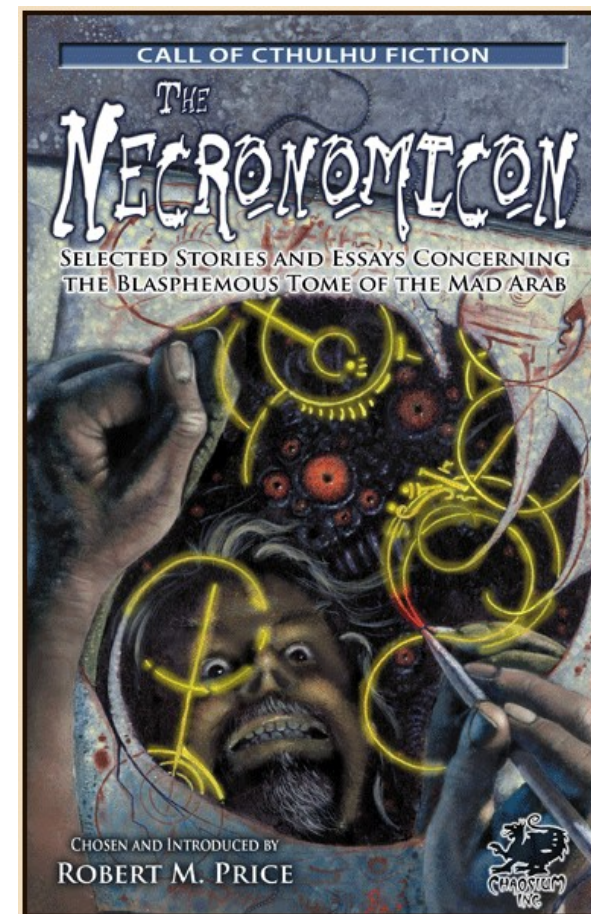
- **GENUA** (Rebel Times #26)
- **HOTEL SAMOA** (Rebel Times #42)
- **MERKATOR** (Rebel Times #48)

DŁUGA DROGA DO KADATH #16 ZAKAZANE KSIĘGI, CZYLI O TYM JAK CZYTANIE MOŻE SZKODZIĆ



Podczas rozgrywania mojej pierwszej przygody w **Zew Cthulhu**, nasz drużyna spotkała Ogara z Tyndalos, ogniste wampiry i zginęła w paszczy Łowcy z Mroku. Podczas kolejnej spotkaliśmy Dagona (także ze skutkiem śmiertelnym). Trzecia to pojawienie się Hastura, które mój bohater przetrwał, ale do końca życia pozostawał pensjonariuszem zakładu dla obłąkanych. Gdyby nie fascynacja grammi fabularnymi i prozą Lovecrafta, chyba bym sobie darował **Zew Cthulhu**, gdyż taki styl gry nie jest ani fajny, ani za bardzo zgodny z duchem twórczości HPL. Jego bohaterowie spotykali Wielkich Przedwiecznych, ginęli z ich macek lub na sam widok obcych istot, ale na Bogów Zewnętrznych, nie o to chodzi w RPG! Zawiedziony marnym poziomem sesji, sam zakasałem rękawy i przejąłem fotel Strażnika Tajemnic.

Z podobnym skutkiem. Podczas pierwszej przygody Badacze znaleźli biblioteczkę, a w niej pełne wydanie *Necronomiconu* (w tym wersję arabską, która podobno nie dotrwała do naszych czasów), *Cultes des Goules* i kilka innych perełek. Potem były Istoty z Głębin, kultysty, śmierć i szaleństwo.



Jakie błędy popełniliśmy pospołu ja i mój Strażnik? Po pierwsze, zamiast odpowiednio dawkować nastrój i klimat Mitów, wygarnęliśmy ze wszystkiego, co fabryka dała. Czym zaskoczyć graczy, którzy dzierżąc w ręku *Necronomicon*, walą grzbietem księgi Wielkiego Cthulhu po głowie? Ciężko będzie to przeskoczyć. Choć zawsze istnieje pokusa, aby uraczyć graczy czymś dobrym, lepiej dawkować im takie łakocie. Drugi błąd to złe składniki przygody: im mniej bezpośrednich odwołań do istot z Mitów Cthulhu, tym lepiej. Niech wpływ istot będzie na drugim czy trzecim planie, niech Badacze borykają się z echem ich działalności, a nie z samymi potworami. Zamiast nich, postacie graczy powinny otaczać księgi, rękopisy i pamiętniki. Spójrzcie na ilustracje do gry fabularnej czy **Horroru w Arkham** – Badacze zawsze trafiają do biblioteki, to tylko kwestia czasu.

Lektura zgubna w skutkach

Podręcznik do **Zewu Cthulhu** przedstawia kilka najbardziej niesławnych pozycji książkowych, skrótowo omawiając ich historię, kolejne wydania i dzieje autorów. Poświęcono im stosunkowo niewiele miejsca i opisano w swego rodzaju *the Best of...* bluźnierczych ksiąg. Podręczniki podają także liczbę Punktów Poczytalności, jaką utraci czytelnik oraz pewne premie, jakie otrzyma w zamian (zwiększenie wiedzy o Mitach, jakiś czar). Szczerze powiedziawszy, jak dla mnie jest to trak-

towanie po macoszemu elementu, który jest jednym z najważniejszych w grze. To właśnie za sprawą starych woluminów Badacze dokonują przerażających odkryć lub trafiają na trop broni, która może ocalić ich od zgu-
by.

Wystarczy przejrzeć opowiadania HPL, aby zorientować się, że różni ludzie, tak obrońcy ludzkości, jak i czarnoksiężnicy, korzystali z tych samych ksiąg, znajdując na ich kartach różne rzeczy, zawsze jednak przydatne. Opisane poniżej metody są ciekawe i dają świetne efekty, a co najważniejsze, choć stworzono je dla dwóch różnych systemów, można je połączyć i, co jest już absolutną rewelacją, przenieść do **Zewu Cthulhu**. Pomysły pochodzą z dwóch gier pozostających w kręgu Mitów Cthulhu, które traktują księgi w odrobinę odmienny sposób, czyniąc to z większą gracją, niż gra Chaosium.

W **Shadows of Cthulhu** znajdziemy opisanych ledwie kilka bluźnierczych tomów. Jest ich mniej, niż w podręczniku Chaosium, ale tutaj jakoś góruje nad ilością. Każda z pozycji została bowiem szczegółowo opisana pod względem wyglądu (o czym dalej), ale także i wartości. Opis każdej księgi rozbito na kilka części, odpowiadający rozdziałom, tomom czy częściom dzieła. W każdym z tych niewielkich fragmentów znajdziemy opis informacji, jakie może pozyskać Badacz, wpływ, jaki owe rewelacje mają na umysł czytelnika oraz ciekawe szczegóły, weryfikujące ich prawdziwość. Dzięki temu zabiegowi *Manuskrypt z Sussex* przestaje być tylko „nosicielem” jednego czaru, a staje się fascynującą lekturą, dziełem, które może się przydać niejedną raz.

Warto poświęcić chwilę, aby pomyśleć, o czym dokładnie mówi zakazana księga, „rozbić” ją na fragmenty i rozbudować opis. Zamiast „jednorażowym przedmiotem”, ta zakazana wiedza stanie się cennym precjozem, jakie często znajdują się w prywatnych bibliotekach okultystów, przywódców kultów czy starych profesorów.

Drugi pomysł pochodzi z **Trail of Cthulhu**. Otóż każdą księgę można czytać na dwa sposoby: przekartkować lub dokładnie przeanalizować. Przekartkowanie to pobieżne przejście treści, za zwyczaj w pośpiechu, kiedy szuka się tylko najważniejszych informacji, nie zwracając uwagi na niuanse i sprawy dyskusyjne. Sto stron można przekartkować bardzo szybko, przeczytać w godzinę lub dwie. Informacje pozyskane w ten sposób będą dość ogólne i podstawowe – Badacz odnajdzie poszukiwaną informację, ale bez ogólnego obrazu czy ważnego kontekstu. Innymi słowy, wiadomości pozostaną niepełne, a przez to niebezpieczne, nie zawsze jednak będzie czas na uważną lekturę. Dokładna analiza to mozolne ślęczenie nad tekstem, najlepiej z możliwością porównywania informacji z innymi źródłami, robieniem notatek, tłumaczeniem i wyciąganiem wniosków. Jeżeli oglądaliście **Siedem**, zapewne pamiętacie scenę, kiedy detektyw Sommerset prowadzi nocą badania nad wizjami piekła u Dantego i Mil-
tona. Pokazuje ona idealnie, jakby to wyglądało w przypadku bohaterów **Zewu Cthulhu**. Dodajmy do tego jeszcze kilka osób: starego profesora, młodą panią naukowiczkę i prywatnego łapsa, który

uważa, że towarzysze niepotrzebnie marnują czas. Badanie stu stron drukowanej książki będzie trwało kilka godzin, tyle samo czasu zajmie odczytanie dziesięciu kart rękopisu.

Tajemne życie książek

Sama książka może być fascynującym materiałem na przygodę. Jej historia, przekłady, losy wydawców i autora, to, jak uniknęła cenzury, może ożywić przygodę i skierować uwagę bohaterów na nowe tory. Co więcej, może być zarzewiem nowego zadania czy niespodziewanego rozdziału opowieści. Warto też poświęcić uwagę wyglądowi danego tytułu. Po pierwsze, nie tylko ludzka skóra: do oprawy wykorzystywano papier, sukno i drewno. Ważne, aby wygląd książki coś o niej mówił. Może być wskazówką, która zdradza, co znajduje się w środku, albo przemysłowym kamufażem. Jeśli fragmenty bluźnierczego traktatu wklejono do psalterza, stało się tak nie bez przyczyn. Kto to uczynił i dlaczego? Odpowiedź zwiastuje kolejny wątek do zbadania.

Internet składa się głównie z seriali i śmiesznych zdjęć kotów, ale zachęcam do poszperania w poszukiwaniu stron o historii książek. Krótka lektura może zamienić złowrogi *Liber Demonis* w „stary inkunabuł z piętnastego wieku, wydany na papierze i oprawiony w cielęcą skórę. Karty złożone, ślady foliacji zastąpione przez paginację mogą sugerować, że wierzchnią warstwę papieru zeskro-

bano, aby wpisać nową treść. Kolofon kompletnie nie pasuje do danego wydania i zdaje się pozostałością po pierwotnym tekście, ale dlaczego go pozostawiono? Nie sposób uwierzyć, że stało się tak przez pomyłkę, czy niedopatrzenie.”

Jak widać, kilka zdań buduje atmosferę tajemnicy i roznieca zarzewie dodatkowej przygody, choć zbudowałem je na podstawie kilku haseł z Wikipedii. Zgłębienie tematu sprawi, że książki przestaną być bonusami do umiejętności, a staną się żywą częścią otoczenia. Na dobre i na złe.

Dziewiąte wrota Aleksandra Dumasa

Po niefortunnym zalewie mackowatości, w moich scenariuszach nastąpił okres, kiedy wpływy Mitów były ograniczone do minimum i bardzo skrzętnie ukryte. Bohaterowie częściej ścierali się z bawarskimi Illuminacjami, tropili nekromantę czy próbowali odegnąć wilkołaka, niż krzyżowali plany kultystów. W pewnym momencie smaczków z Mitów było tak niewiele, że zastanawiałem się, czy jeszcze prowadzę ten system, czy może coś własnego? To druga skrajność, której wam nie zalecam, ale chciałbym namówić Strażników do zerwania z pewnym schematem: kultysty, przywołania, groza w Orient Ekspresie.

Jakiś czas temu Roman Polański nakręcił bardzo sugestywny film: **Dziewiąte wrota**. Opowiadał on o bada-

niach bibliofila i detektywa Deana Corso, który zostaje wynajęty do poszukiwań *De Umbrarum Regni Novem Portis*, złowrogiej i tajemniczej książki pozwalającej otworzyć wrota do piekieł. Corso wkracza w świat okultystów i wyznawców diabła, a jednocześnie prowadzi badania bibliofilskie, naukową wręcz analizę materiału. Takie przemierzanie brzmia znajomo, prawda? Dlaczego więc nie uczynić książki główną osią scenariusza, zamiast wykorzystywać ją tylko jako pomoc czy rekwizyt? Wymagać to będzie od graczy zgłębienia tematu, ale z drugiej strony **Zew Cthulhu** to nie wygrzew fantasy. Marzy mi się scena, kiedy Badacze porównują dwa egzemplarze książki i ustalają, który jest oryginałem, a który kopią, szukając błędów drukarskich. To jedna z lepszych scen filmu.

Na zakończenie chciałbym polecić powieść **Klub Dumas** Arturo Perez-Reverte, na podstawie której Polański nakręcił **Dziewiąte Wrota**. W filmie pominięty został wątek wielbicieli (fanatycznych wręcz) prozy Dumasa oraz wiele bibliofilskich smaczków. Dla Strażnika Tajemnic będą one niecenioną inspiracją, a gracze odkryją swój ulubiony system na nowo i inaczej będą spoglądać na zakurzony manuskrypty na półkach.



PODSUMOWANIE RYNKU RPG W 2012 ROKU

NIC SIĘ NIE ZMIENIA



Rok 2012 nie wyróżniał się specjalnie na tle kilku ostatnich lat. Mieliśmy kilka premier, linie **Neuroshimy** i **Savage Worlds** otrzymały po kilka dodatków, pojawiło się kilka nowych systemów. Ciężko ocenić czy był to rok zły, czy dobry –

były i lepsze, i gorsze chwile, jeśli jednak spojrzeć na to, co dzieje się na Zachodzie, trudno nie dojść do wniosku, że wybór RPG jest u nas żaden. Znajomość języka angielskiego dla osób, które chcą skorzystać z oferty większej, niż kilka systemów, wydaje się koniecznością. Publikowanie gier fabularnych po polsku zdaje się coraz mniej opłacalnym biznesem, zwłaszcza w porównaniu z cieszącymi się dużą popularnością recenzje planszówkami. Tylko czy obecna sytuacja nie została spowodowana przez samych wydawców, którzy po prostu nie publikują tego, co chcą kupować fani? Z drugiej strony mało kto chce inwestować duże pieniądze w tak ryzykowny biznes. Może

nie potrzebujemy już podręczników po polsku i wystarczają nam anglojęzyczne wydania? Może powinniśmy tłumaczyć RPG, jednak nie z angielskiego na polski, lecz odwrotnie, i publikować na Zachodzie?



Polska

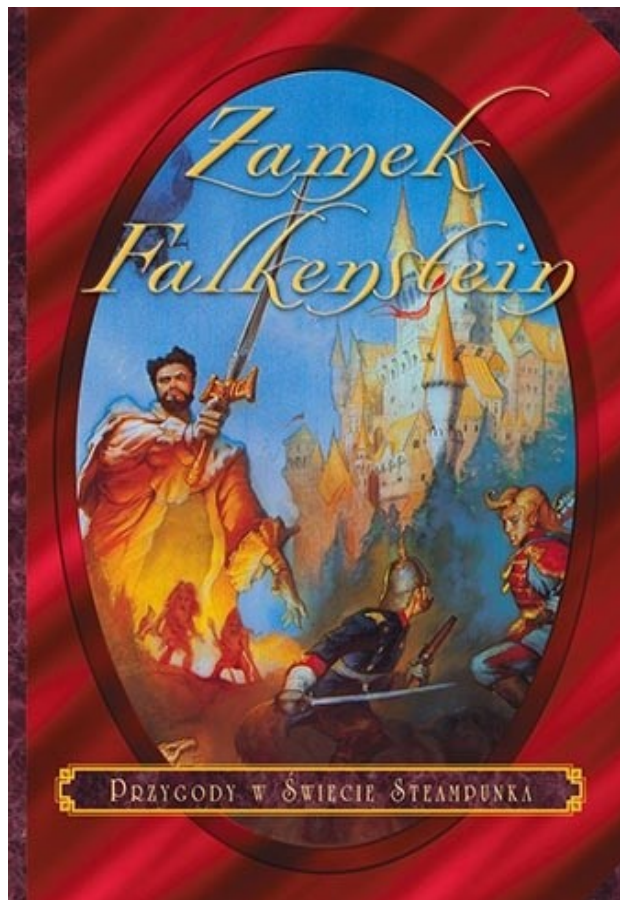
Początek roku w wydaniu GRAmela był mocno cyberpunkowy. Zimą ukazał się **Interface Zero** – gruby, liczący ponad 350 stron podręcznik opisujący mroczną rzeczywistość 2088 roku. **IZ** zdobył pewne grono fanów, zebrał jednak również sporą dawkę krytyki za nieprzemyślane realia – w dużej mierze za historię świata oraz motyw z różnych dzieł wrzucone do settingu bez zastanowienia. Okazał się być niezłym dodatkiem, ale nic nie wskazuje na to, by miał zdetronizować **CP2020** lub cieszące się świetną opinią **Eclipse Phase**. Drugim settingiem wypuszczonym przez GRAmela były **Deadlands Reloaded**, savage'owa edycja wydanych przed laty przez Wydawnictwo MAG **Martwych Ziem**. Niestety, po zapowiedzi wydania dwóch gier niezależnych (**Fiasko** oraz **Szarych Szeregów**) GRAmel zdecydował się wycofać z polskiego rynku. Powodów było wiele, jednak z pewnością spory wpływ miały wyniki sprzedaży podręczników. Dla wydawcy był to na pewno dobry krok – co kilka miesięcy wypuszczał kolejne dodatki do **Beasts & Barbarians**, pod koniec roku wydał w PDF anglojęzyczną edycję **Nemesis**, a na 2013 zapowiada kolejne tytuły, m.in. „pełnowymiarową” wersję znanego z polskiej edycji **Almanachu Bohaterów** settingu **Pacekeepers**.

Pomimo opublikowania tylko dwóch pozycji, fani **Savage Worlds** otrzymali znacznie więcej materiału, niż miłośnicy **Wolsunga** i **Zewu Cthulhu**.

Kuźnia Gier nie opublikowała w tym roku ani jednego podręcznika do tego pierwszego systemu. Nie pojawił się też zapowiadany od bardzo dawna dodatek **Cthulhu w świetle gazowych latarni**. **Neuroshima** w 2012 roku trzymała się całkiem nieźle – pojawiły się **Nowy Jork** i **Skażenia**, a na sam koniec roku opublikowano **Bohatera Maxx**. Ciekawie będzie wyglądała sytuacja **NS** w bieżącym roku – pod koniec listopada gra zyskała konkurenta w postaci **Afterbomb Madness**, postkapokaliptycznego systemu wydanego przez Wydawnictwo Cyfrografia. Nie sądzę, by fani **Neuroshimy** masowo porzucali swoją ukochaną grę, by sprawdzić w praktyce nowe dzieło Rafała Olaszaka, jednak z pozytywnych recenzji **AM** wynika, że może przyciągnąć do siebie osoby, którym **NS** nie odpowiadała.

Oprócz wymienionych wyżej premier warto wspomnieć o trzech innych, ważnych wydarzeniach: opublikowaniu **Charakternika**, **Głębi Przestrzeni** oraz **Zamku Falkenstein**. Ten ostatni podręcznik czekał na premierę bez mała dwanaście lat. System z pewnością nie ma szansy na zdobycie rynku przebojem, stanowi jednak alternatywę względem **Wolsunga**. Jest jedną z ważniejszych gier fabularnych, w swoim czasie mocno wyróżniał się na tle innych systemów głównego nurtu, sięgnąć po niego mogą zatem też fani RPG, których interesuje historia hobby. Niestety, wydawca nie zadbał o solidną redakcję (złe recenzje zbiera również samo tłumaczenie), co dla wielu osób stanowi pewnie bardzo mocny argument

przeciw zainwestowaniu w tę grę. **ZF** jest jednak cudem w porównaniu do jednego z dwóch systemów autorskich, które ukazały się drukiem w 2012 roku.



Charakternik: Magią i Mieczem okazał się być jednym z najgorszych systemów wydanych w języku polskim, przebijając zdaniem niektórych recenzentów nawet blisko dwudziestoletni **Zły Cień**. Podręcznik warto byłoby kupić po to, by sprawdzić, jak nie należy wyda-

wać gier fabularnych – ciężko jednak wyobrazić sobie, by ktoś w tym celu wyłożył 159 zł. Solidne recenzje zbiera za to **Głębia Przestrzeni** – autorska gra fabularna science-fiction Marcina Lewickiego, zapowiadana w druku od kilku lat. Powstawanie i publikacja **GF** to sztandarowy przykład na to, że własnymi siłami można przekuć pomysł w pełnoprawny system RPG. Słowo „autorski” nie pasuje już do **Głębi Przestrzeni**, przynajmniej nie w znaczeniu, w jakim jest często rozumiany ten termin (tzn. utożsamiany z „grą amatorską”). **GF** jest taka, jak zapowiedział autor – miejscami niesamowicie trudna w wykorzystaniu (np. podczas walk w kosmosie), jest to jednak efekt trzymania się pierwotnych założeń opracowania realistycznej gry SF.

Świat

Mimo malejącej sprzedaży na rynku anglojęzycznym wciąż pojawiają się dziesiątki nowych tytułów (oczywiście uzupełniane przez setki dodatków). Na topie wciąż pozostają te same wydawnictwa – Wizards of the Coast z czwartą edycją **Dungeons & Dragons**, Paizo ze swoim **Pathfinderem** oraz systemy wykorzystujące markę **Warhammera 40000** opublikowane przez Fantasy Flight Games. Poza tą trójką, w 2012 roku najlepiej sprzedawały się następujące gry: **Dragon Age** (Green Ronin Publishing), **Shadowrun** (Catalyst Game Labs), **Dungeon Crawl Classics** (Goodman Games) oraz **Marvel Heroic Roleplaying** (Marga-

ret Weis Productions). Oprócz nich wciąż żywe pozostają linie **Legendy Pięciu Kręgów**, trzeciej edycji **Warhammera**, **Mutants & Masterminds** oraz **Savage Worlds**. Nowym grom ciężko przebić się na szczyt – jedną z nielicznych, które mają szansę wywalczyć dla siebie miejsce w pierwszej piątce, jest bez wątpienia **Iron Kingdoms RPG** – system oparty o bitewniaki **Warmachine** i **Hordes**, opublikowany przez Privateer Press.

Trudność w pokonaniu znanych marek nie oznacza jednak, że poza tymi liniami nie pojawia się nic ciekawego. Na rynku amerykańskim coraz więcej wydawnictw decyduje się na rozpoczęcie sprzedaży swoich gier poprzez crowdfunding – publiczne zbiórki poprzez serwisy Kickstarter i IndieGoGo zaowocowały realizacją wielu ciekawych pomysłów. O tym, jak skuteczna może być ta forma wydawania, może świadczyć sukces **Nu-menery** autorstwa Monte Cooka – łącznie zebrano ponad 500000 dolarów! Wart wspomnienia jest też precedensowy ruch WotC. W 2012 roku pojawiły się reedycje pierwszej edycji **AD&D** (dodatki do niej oraz druga edycja zostały zapowiedziane na wiosnę tego roku) oraz **D&D 3.5**. Ciężko ocenić czy inne wydawnictwa pójdą tym tropem – **Dungeons & Dragons** w starszych odsłonach z pewnością może znaleźć nabywców (retrogame-rów), nie sposób jednak wskazać kogokolwiek poza kolekcjonerami, kto byłby zainteresowany np. pierwszą edycją **WFRP**.

Jednym z ważniejszych wydarzeń na Zachodzie jest też zapowiedź publikacji kolejnej odsłony **Dungeons & Dragons**. **D&D Next** ma co prawda ukazać się w nieokreślonej przyszłości, jednak już teraz fani mają możliwość zapoznania się z systemem poprzez aktualizowane co kilka miesięcy pakiety wersji beta. Sam system, reklamowany jako „edycja, która połączy wszystkie edycje” (i rzekomo zakończy wojny między fanami **D&D 3.5/PF** a miłośnikami czwartej edycji) otrzymuje mieszane recenzje. Na pierwszy rzut oka nowa edycja sprawia wrażenie nijakiej pod względem mechaniki, wydaje się być zlepkiem elementów kilku poprzednich odsłon systemu, którym brakuje czegoś, co odróżniłoby **D&D Next** od dziesiątek innych gier. Zasady z pewnością ewoluują, a sama gra zdobędzie bez wątpienia nie małą popularność, jednak na tę chwilę ciężko przewidywać, czy „piąta edycja” zdoła pokonać najlepiej sprzedającą się grę fabularną, czyli **Pathfindera**.

Dokąd teraz?

Gry fabularne znajdują się dokładnie w tym samym miejscu co rok temu. Nowe systemy opierają się na tych samych podstawach, co gry pisane przed dziesięciu laty – standard to podział na prowadzącego oraz graczy, rozbudowana mechanika walki i tworzenia/awansu bohatera. Nieśmiało pojawiają się nowinki przeniesione z *indie* – zasady konfliktów społecznych, wymóg określenia konsekwencji testu przed rzutem czy reguły pozwalające przejąć na krótko narrację przez graczy – to jednak zbyt mało, by powiedzieć, że mainstream się zmienia. Najlepiej sprzedające się na

Zachodzie podręczniki to wciąż grube, zamknięte w twardych oprawach tomiska, liczące średnio po czterysta zadrukowanych na kolorowo kartek.



RPG wciąż nie ma czym konkurować z karciankami i planszówkami. Rozbudowana mechanika nie sprzyja zainteresowaniu grami fabularnymi nowych osób. Trzeba mieć naprawdę dużo samozaparcia, by przebić się przez czterysta stron tekstu. To zresztą dopiero początek pracy – w końcu MG musi zrozumieć i zapamiętać najważniejsze zasa-

dy, a potem przekazać je wraz z opisem świata graczom. Bez wsparcia w postaci doświadczonych erpegowców jest to bariera praktycznie nie do przeskokowania. Nowi gracze mogą oczywiście sięgnąć po prostsze gry, ale takich jest stosunkowo niewiele. Z tych, które sprzedają się najlepiej, jedynie **Dragon Age** wydaje się przyjazny dla nowicjuszy.



Chciałbym napisać, że w obecnym roku ta sytuacja znacznie się zmieniać, wydawcy dostrzegą potrzebę przyciągnięcia do RPG świeżej krwi i zaowocuje to prostszymi systemami – niestety, nic na to nie wskazuje. W historii gier fabularnych były już okresy królowania skomplikowanych mechanik, po których następowały ery prostszych systemów, nie oznacza to jednak, że będą pojawiały się cyklicznie. Zmiany z pewnością nastąpią w dystrybucji – wzrost znaczenia e-booków oraz większa liczba projektów finansowanych dzięki crowdfundingowi na pewno nie wpłyną pozytywnie na kondycję sklepów, ale nie sprowadzą na nie również ban-



kructwa (wątpię czy są na świecie sklepy utrzymujące się wyłącznie z RPG).

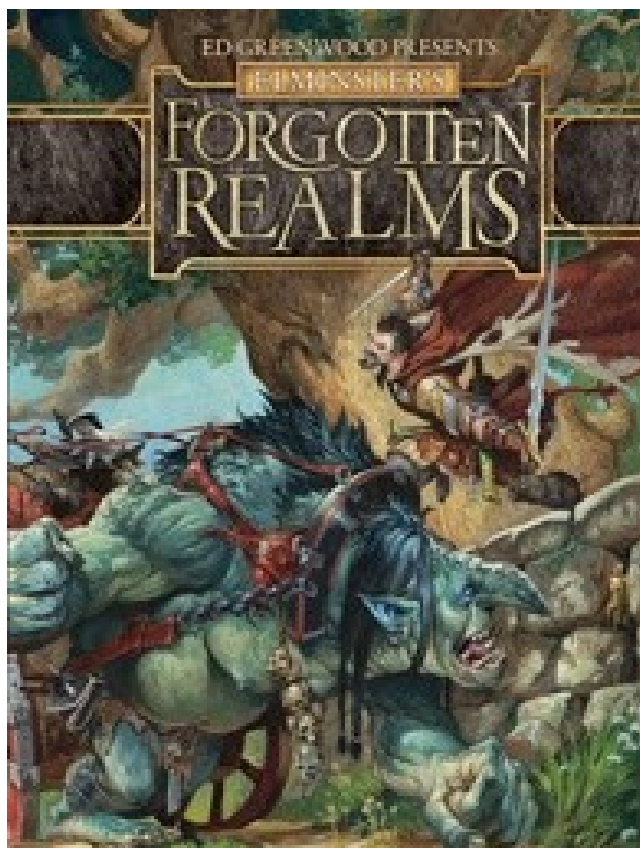
Nie sądzę również, by wiele zmieniło się w treści podręczników. Czekają nas kolejny rok odgrzewanych kotletów – wznowień, nowych edycji (niekoniecznie lepszych, o czym można się przekonać sięgając np. po **Song of Ice and Fire RPG – Game of Thrones Edition**), opasłych tomów zadrukowanych podobnymi do siebie zasadami. Pozostaje mieć nadzieję, że wydawcy zaskoczą nas pozytywnie przynajmniej w sferze pozamechanicznej – **Unhallowed Metropolis**, **Iron Kingdoms** czy **Eclipse Phase** udowadniają, że autorzy mają jeszcze pole do popisu w kwestii settingów.

Na zakończenie

W 2012 roku miało miejsce pewne niezwykle ważne wydarzenie, które bez wahania wskazałbym na najważniejsze w tych dwunastu miesiącach – premiera anglojęzycznej, drukowanej wersji **Wolsunga**, pierwszej polskiej gry fabularnej wydanej na Zachodzie. Trzymam kciuki, by po podręczniku podstawowym Kuźnia Gier wraz ze Studio 2 wypuszczały kolejne dodatki. Mam nadzieję, że inni wydawcy również spróbują swoich sił na tym, nieporównywalnie większym od polskiego, rynku.



ELMINSTER'S FORGOTTEN REALMS ZAPOMNIANE KRAINY EDA GREENWOODA



Sytuacja **Dungeons & Dragons** jest dość nietypowa. W tej chwili panuje bezkrólowie: wiadomo już, że czwarta edycja ma się ku końcowi i trwają testy jej następczyni, ale na rynku nowego wydania można się spodziewać nie wcześniej niż za rok. Ów stan rzeczy odbija się na polityce wydawniczej Wizards of the Coast: podręczników wychodzi stosunkowo niewiele, a linię wydawniczą przy życiu utrzymują **Dungeon Tiles**. Jedną z pozycji, jakie w tym roku wydano do **D&D**, jest **Ed Greenwood Presents: Elminster's Forgotten Realms**. Szczególna sytuacja gry odcisnęła na nim swoje piętno (jeśli nie była przyczyną jego powstania) w sposób nader nieoczekiwany. O tym, co z tego wyszło, kilka słów poniżej.

Podręczniki na interregnum

Zmiana edycji sprawiła, że firma **Wizards of the Coast** musi z jednej strony utrzymywać linię czwartej edycji, a z drugiej strony projektanci wiedzą, że nabywcy nie będą skłonni topić pieniędzy w czymś, co już niebawem może stać się nieprzydatne. Z tego powodu ukazujące się książki przyjmują inną formułę niż ta, do której przyzwyczała nas czwarta edycja. **Menzoberranzan: City of Intrigue** zaskoczyła wielu czytelników tym, że w podręczniku praktycznie nie ma mechaniki. Rzeczywiście, próżno tam szukać klas prestiżowych, nowych mocy, manewrów czy magicznych przedmiotów. Zasady ograniczono do niezbędnego minimum, w

zamian stawiając na opis miasta, lokacje, ciekawych Bohaterów Niezależnych i historię.

W przypadku **Ed Greenwood Presents: Elminster's Forgotten Realms** jest podobnie. Różnica polega na tym, że zasad, reguł, czy modyfikatorów nie ma tu wcale. Już na wstępie muszę uprzedzić: jeśli szukacie fajnej mocy, która będzie wiązała się z tym, że wasz bohater jest wieśniakiem i sierotą z Anauroch, srogo się zawiedziecie. Nic takiego tu nie ma/ W zamian za to bez kłopotu poznacie kilka ciekawych aspektów życia pośród Tuiganów. Pod tym względem podręcznikowi bliżej jest do **The Grand History of the Realms**, który opisywał dzieje Zapomnianych Krain, niż do **Aurora's Whole Realms Catalogue**. Obydwa świetnie poszerzały historię świata, jego dzieje, czy specyfikę życia, ale ten pierwszy poprzestawał na *fluffie*, a drugi dodawał do niego mechanikę. W przypadku najnowszej pozycji ze stajni WotC mamy do czynienia z pierwszą opcją. Bez dwóch zdań jest to wynik sytuacji, w jakiej znajduje się obecnie gra.

Zagrać u Eda

Geneza podręcznika wzięła się stąd, że wydawcy zgłosili się do Eda Greenwooda, pytając, czy mógłby opisać swoją wizję Zapomnianych Krain. Wielu graczy z nostalgią odwołuje się do pierwszej edycji settingu, który wyszedł spod pióra Eda i jedynie w niewielkim stopniu był modyfikowany przez Jeffa Grubba. Późniejsze edycje coraz

bardziej oddalały się oryginału za sprawą kolejnych autorów, który dodawali swoje pomysły. Według znacznej części fanów zmiany te doprowadziły do zatracenia oryginalnego „klimatu” i charakteru Zapomnianych Krain. Patrząc wstecz na *spellplague* trudno nie przyznać im racji. Stąd pomysł, aby Ed Greenwood opisał, jak widzi swój świat i jak przedstawia go na swoich sesjach.

Szczerze przyznam, że tak reklamowany dodatek niespecjalnie mnie interesował. Po co mi czyjeś notatki? Mam swoją wizję i dobrze mi z nią, nawet jeśli pozornie stoi w sprzeczności z oficjalną wykładnią (co okazało się nieprawdą, ale to inna historia). Na szczęście przeglądałem zapowiedzi, jakie ukazywały się na stronie WotC – opis podręcznika nijak się miał do zawartości. Owszem, jest to osobista wizja Zapomnianych Krain, ale bardzo daleka od notatek z domowej kampanii. Zamiast nich dostaliśmy skarby, o jakich od dawna marzyłem

Książka dla mnie

Od kilku lat moje przygody oscylowały w stronę trochę bardziej przyziemnego fantasy. Zainspirowany tym, jak zaprezentowano w trzeciej edycji Ravenloft, zmieniłem tematykę na bardziej zwyczajną. Zamiast zamykać portale pomiędzy Pieklami a ziemią, bohaterowie zamykali portale, przez które duergary wykradały złoto z banku. Miejsce wojny siatek szpiegowskich Sembii i odrodzonego Netherilu zajęły podjazdy pomiędzy konkurującymi browarami. Bardziej od odzyski-

wania skradzionego artefaktu bawiła mnie sprawa zaginionych butelek ze sklepu z winem. Podstępni kapłani Iyachtu Xvima ustąpili miejsca przemytnikom i fałszerzom monet.

Ed Greenwood Presents: Elminster's Forgotten Realms opisuje właśnie taką zwyczajną rzeczywistość, coś, co określam jako „życie codzienne w światach fantasy”. Znajdziemy tutaj zahaczki do przygód o odrobinę mniej niezwykłym charakterze, choć równie ciekawych, jak ściganie pradawnych smoków. Jeśli miałbym porównać ją do czegoś, to wspomniałbym o **Wewnętrznym Wrogu** do pierwszej edycji **Warhammera**. Tam podręcznik dzielił się na dwie części: pierwszą stanowiła przygoda, a drugą opis lokacji i ciekawostki, na przykład zielnik. Wspominam o nim dlatego, że w **Elminster's Forgotten Realms** także znajdziemy bogaty opis ziół, jakie można zbierać na polach, łąkach i uroczyskach Zapomnianych Krain. .

Przewodnik mniej niezwykły niż Vola

Wydaje mi się, że **Ed Greenwood Presents: Elminster's Forgotten Realms** czerpie z tradycji serii podręczników **Volo's Guide to...**, które opisywały zajazdy, gospody, oberże oraz co ciekawsze zakątki poszczególnych rejonów Faerunu. Ograniczone mechanicznie do minimum pomagały sprawić, by tawerny czy zajazdy nie były takie same, a w niektórych z nich za barem czekała przygoda. W przypadku tamtej serii czary, magia i niezwykłości czały się na kartkach książki i w każdym opisanym przybytku. Tutaj jest trochę inaczej. Poznajemy,

jak żyją mieszkańcy Faerunu, których nasi bohaterowie mijają na drodze, wjeżdżając do miasta po ukończonej przygodzie.

Pierwszy rozdział opisuje życie Krainach. Patrząc na to, co się w nich dzieje: awatary bogów, magiczne zarazy, najazdy hord barbarzyńców, smocze naloty oraz inne przyjemności, nie raz zastanawiałem się, czy przypadkiem nie wyniosłbym się w spokojniejsze strony. Tylko gdzie one są? Jak z tym wszystkim radzą sobie zwyczajni, szarzy mieszkańcy Waterdeep? O czym rozmawiają: plotkują o frywolnej sąsiadce, czy rozważają różnice portfolio Cyrica i Kelemvora? Ten rozdział przynosi odpowiedź na te i inne pytania: od tematów plotek, które powracają rok w rok, przez opinie na temat innych ras, po słowniczek Krainomowy. Autor wprowadza nas w niuanse wysławiania się szlachty i slangu portowych dokerów. Mnie najbardziej zainteresował podrozdział, który mówi o słowie pisanym: literaturze popularnej od romansów, przez pamiętniki po pisma bardziej poważnej natury. Można się z niego dowiedzieć, jak wygląda produkcja książek w Krainach i jaki jest poziom literatury w Cormyrze. Szczerze mówiąc, nie widziałem, aby ten temat został poruszony w innych dodatkach. Dalej znajdziemy informacje na temat świąt i festiwali, o ludowych festynach czy upamiętnianiu ważnych rocznic. Kolejne podrozdziały to opis uczelni i sztuki aktorskiej oraz teatrów, medycyny i stosowanych leków oraz lekarstw (wspomniane zostały choroby

i trucizny, ale jak zaznaczałem wcześniej, próżno jednak szukać napisanych dla nich zasad).

Rozdział drugi mówi o prawie i porządku, podziale społecznym i strukturze władzy. Nie obawiajcie się, nie są to nudne kodeksy prawne, lecz rady i przestrogi, na przykład o tym, jak kupić tytuł szlachecki i dlaczego lepiej nie robić tego w Waterdeep. Na osobną wzmiankę zasłużyło prawo dziedziczenia i ustrój Cormyru, który słynie z ogromnej zasadniczości. Oprócz tego Greenwood opisał ciemniejszą stronę życia, a więc poczynania tych, którzy działają ponad lub poza prawem. Szczególną uwagę poświęcił Zhentarimom, którzy w ostatnich edycjach Krain zeszli nieco na dalszy plan. Niegdyś byli Głównymi Szwarzcharakterami, ale w tej roli zastąpili ich czarnoksiężnicy Thay czy powracający z zaświatów czarnoksiężnicy Netherilu. Dzięki notatkom Eda Czarna Sieć na powrót staje się interesującym przeciwnikiem

Zawartość trzeciego rozdziału była tym, co przekonało mnie do zakupu podręcznika. Omawia on najbardziej przyziemne sprawy życia w świecie fantasy, które jednocześnie są ogromnie ważne i fundamentalne dla każdej postaci: dom i domowe ognisko, zasady gościnności czy budowy domostw stanowią o tym, kim jest nasz bohater. To nader często zapomniany aspekt, a przecież żaden zdrowy na umyśle człowiek (czy też elf, krasnolud, czy niziołek) nie będzie chciał całe życie tułać się z karczmy do karczmy. Tym ostatnim oraz pokrewnym przybytkom poświęcono osobny podrozdział. Głównym daniem tego rozdziału

jest jednak opis kuchni i przysmaków nie tylko różnych ras (w tym i drowów), ale także niektórych regionów Krain. Znalazło się także miejsce na opis popularnych napojów i trunków. Zastanawialiście się, czy w Krainach pija się herbatę? Dalej jest o modzie: ubiorze, fryzurach, a nawet bieliznie.

Czwarty rozdział omawia bardzo poważną sprawę: pieniądze. Wszyscy wiemy, że bohaterowie żyją ze skarbów odebranych potworom, ale jak zarabiają zwykli ludzie? Znajdziemy tu opisy zwyczajnych, codziennych i znojnych robót, jakimi parają się ci, którzy nie szatkują potworów. Dodatkowo dowiemy się, jak działają gildie i cechy, jak można się przyuczyć do fachu i czego lepiej nie robić, aby nie rozzłościć tych potężnych organizacji. Kolejne strony to opis systemów monetarnych, bankowości i handlu. Co prawda nie uświadczymy tu reguł, które pozwolą nam się wzbogacić, za to dowiemy się, jak cenne jest szkło i co trzeba zrobić, aby zakupić egzotyczne towary pokroju prochu strzelniczego. Dla tych, którzy wolą spokojniejsze dziedziny han-

dlu, pozostają perfumy i pachnidła, zabawki, sól, czy niewolnicy (niestety, ten proceder kwitnie w Krainach).

Rozdział piąty tyczy się spraw religijnych i wiary. Pamiętam, jak zastanawialiśmy się z przyjaciółmi, jak wyglądają ceremonie zaślubin wedle różnych wyznań Faerunu. Kapłani dysponowali mocami bojowymi, leczącymi, czarami i bronią, ale brakowało nam opisów świąt i rytuałów. Minęło dobrze ponad dziesięć lat i dostałem wreszcie odpowiedź, do tego dowiedziałem się także, jakim cudem ktoś przy zdrowych zmysłach mógłby być wyznawcą Cyrica. Oprócz życia świątynnego czy stosunków „państwo-kościół” opisano jak wiarę i kapłanów widzą ludzie, którzy nie rzucają czarów, nie odpędzają ożywieńców mocą patrona czy też nie walczą w imię swojego boga na polach bitew.

Ostatni rozdział stanowi uzupełnienie poprzedniego i skupia się na tym, jak powszechnie postrzega się magię. Wiadomo, że Zapomniane Krainy są nią przesycone, ale czy zwykli ludzie znają zaklęcia, choć nie potrafią ich rzucić? Czy wchodząc do sklepu, proszą o „Płomienny Miecz +2”? Tutaj znajdziemy odpowiedź na to pytanie, a także dowiemy się, jak ludzie postrzegają na magię elfów, skąd bardowie wiedzą tyle rzeczy i czym jest pieśń czaru.

Wydanie

Podręcznik Ed Greenwood Presents: Elminster's Forgotten Realms został wydany tak samo, jak

Plusy:



Ciekawa treść, porusza aspekty, które do tej pory umykały autorom opisu settingu



Łatwo można dostosować do każdego innego świata fantasy

Minusy:



Podręcznik nie dla każdego

192 strony, twarda oprawa

Cena: 99,95zł

inne podręczniki do czwartej edycji **D&D**: twarda oprawa, kredowy papier, pełen kolor i sporo ilustracji. Tekst jest czytelny, a rozdziały oznaczono w wyraźny sposób. Ilustracje są utrzymane w odrobinę innym tonie, niż te znane z innych podręczników do **Forgotten Realms**, są bardziej średniowieczne, a mniej fantasy. Na szczególną uwagę zasługują „fragmenty maszynopisów, ilustracji i notatek, jakie pan Greenwood przesyłał swoim edytorom w **TSR**. To ciekawostka dla każdego, kto interesuje się nie tylko grammi fabularnymi, ale i historią hobby.

Podręcznik ma niecałe 200 stron i jest wart każdej złotówki. Ogrom informacji wzbogaci każdą kampanię, która choć trochę zahacza o przyziemne aspekty życia. Jeśli interesuje was to, jak żyją ludzie, którym pomagają bohaterowie, znajdziecie tu masę inspiracji.

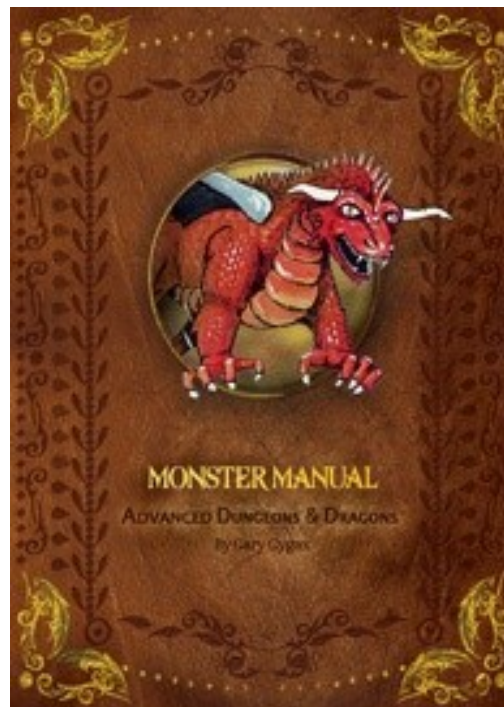
O takim dodatku myślałem od dawna. Zdaję sobie sprawę, że są gracze, których ten aspekt świata fantasy nie interesuje i dla nich ten podręcznik będzie nieprzydatny, ale jeśli macie już choć trochę dość cudów i magii, nie zawiedziecie się. Kampania oparta o perypetie miejscowego sklepu z winem i tajemnicę znikających butelek może być równie ciekawa, co zamykanie portalu do kolejnego z kręgów Piekieł.



Zobacz także:

- **FORGOTTEN REALMS** (Rebel Times #27)
- **EBERRON CAMPAIGN GUIDE** (RT #25)
- **MIDNIGHT** (Rebel Times #24)

AD&D: MONSTER MANUAL 1st ed. KROPLA DZIEGCIU



Dungeon Master's Guide oraz **Monster Manual**, dla

Pierwsza edycja **Advanced Dungeons & Dragons** ustanowiła standard wydawniczy, utrzymywany przez **TSR** – a potem **Wizards of the Coast** – przy kolejnych odsłonach systemu. Pierwszy podręcznik, **Player's Handbook**, był przeznaczony dla graczy, drugi i trzeci,

prowadzących. Co prawda podział materiałów między pierwszymi dwiema książkami zmieniał się (np. w **D&D 4 Ed.** magiczne przedmioty przeniesiono do **PHB**), jednak trzeci podręcznik pozostawał praktycznie bez zmian, opisując armię potworów, z którymi miało przyjąć się zmierzyć bohaterom graczy.

Sięgając po **Monster Manual** do **AD&D 1st Edition** już na pierwszy rzut oka widać, że pierwsza edycja **AD&D** musiała być prostsza od kolejnych – skromny objętościowo bestiariusz w kolejnych edycjach rozrósł się w całą linię podręczników. Wystarczy przejrzeć kilka stron, by domyślić się, że mniejsza objętość nie oznacza skromnej bazy potworów. Drobną, gęsto upakowaną czcionką, proste charakterystyki i krótki opis fabularny sprawiają, że w **MM** zmieściło się naprawdę wiele stworów. Niestety, skromność rozpisek nie wyszła podręcznikowi na dobre.

Treść i wydanie

Forma wydania **Monster Manuala** jest taka sama, jak w przypadku pozostałych podręczników głównych do **AD&D** – na zewnątrz solidna, twarda oprawa z fakturowaną okładką i ilustracją „z epoki”; wewnątrz czerń i biel, drobna czcionka, całość złożona tak samo, jak oryginalne podręczniki (czyli mało przyjaźnie dla użytkownika). Całość uzupełniona jest prostymi ilustracjami, które w obecnych czasach można by nazwać wyłącznie

amatorskimi. Nie znaczy to jednak, że lepiej by było, gdyby zabrakło grafik – dla osoby sięgającej po **MM** to jeden z najciekawszych elementów książki, mówiący bardzo wiele o tym, jak **AD&D** postrzegali gracze w końcu lat 70. Wystarczy spojrzeć na grafikę straszyci (bugbear) by zrozumieć, że to jeszcze nie jest system o superbohaterach fantasy, lecz o normalnych postaciach próbujących dorobić się sławy, majątku i potęgi. Stoją wyżej niż szary tłum, ale wciąż są śmiertelni. Walczą z różnymi, czasem śmiesznymi, pokracznymi, groteskowymi stworzeniami, których w **D&D 3.0/3.5** albo **4 Ed.** po prostu nie ma.

Sam podręcznik to w zasadzie katalog potworów z bardzo krótkim wstępem opisującym zawartość książki. Charakterystyki bestii są skromne: prowadzą się do opisu mechanicznego oraz od kilku do kilkunastu zdań na temat wyglądu, zachowania i roli danej istoty w świecie. Statystyki są bardzo proste, nie zajmują zbyt wiele miejsca – w zasadzie to kilkanaście współczynników, uzupełnionych w przypadku niektórych stworzeń zdolnościami specjalnymi. Moce te są same w sobie niezwykle ciekawe – i zarazem bardzo groźne. Wydaje się, że przewodnią myślą **MM** było pokazanie prowadzącym, na jak wiele sposobów mogą zlikwidować bohaterów graczy. Wystarczy jeden (nawet popełniony nieświadomie) błąd, by zginęła nawet zaawansowana postać. Jest to bardzo wyraźna cecha całego systemu: **AD&D** pozostaje grą fabularną opowiadającą o wyzwaniach, opierającą się na dobrym planowaniu, przewidywa-

niu ruchów przeciwników i rozsądnym korzystaniu z zasobów, ale przede wszystkim na celnej ocenie ryzyka, umiejętności wycofania się w sytuacji, kiedy los sprzyja potworom.

Dobry bestiariusz, zły bestiariusz

Istnieje kilka szkół tworzenia bestiariuszy. Jedna opiera się na mechanicznej warstwie systemu, prowadzącą

listę monstrów do serii charakterystyk uzupełnionych skromnym opisem fabularnym – przykładem może być **Księga Potworów** do trzeciej edycji **D&D**. Drugi sposób to jej przeciwieństwo, barwna encyklopedia rozmaitych istot uwzględniająca co prawda ich charakterystyki, jednak zdecydowanie mocniej skoncentrowana na świecie, opowieści. Taką książką jest np. **Bestiariusz Starego Świata** do **WFRP 2 Ed.** Oczywiście są również inne warianty – każdy autor stara się zwykle zrównoważyć warstwę fabularną z mechaniczną, inspirować prowadzących do tworzenia własnych wątków i przygód, jednocześnie wyręczając ich w żmudnej pracy konstruowania współczynników. Bliski ideałowi jest podręcznik **Enemies of the Empire** do czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów** – co prawda nie jest to czysty bestiariusz, jednak te rozdziały, które poświęcono potworom oraz innym istotom mogącym stanąć na drodze bohaterów graczy, zostały napisane perfekcyjnie.

Monster Manual do **AD&D 1st Edition** jest przeciwieństwem legendowego dodatku. Przebicie się przez ten podręcznik nie graniczy z cudem jedynie ze względu na jego objętość – niewiele ponad sto stron. Oczywiście **Monster Manual** nie jest bezwartościowy (to w końcu jedno z trzech serc **AD&D**), jednak porównując go z **Player's Handbook** i **Dungeon Master Guide** wypada bardzo blado. Pozostałe dwie pozycje wyjaśniają graczom i Mistrzom Podziemi nie tylko to, jak wyglądają zasady, dlaczego je wprowadzono albo z jakim ryzykiem wiąże się ich zmienianie – zawar-

Plusy:	
	Geneza ikonicznych potworów
	Wartość historyczna
Minusy:	
	Nieciekawe opisy fabularne
	Niewygodny sposób prezentacji charakterystyk potworów
	Szczegółowe zasady dla wielu stworzeń
	Brak porad od autora dla prowadzącego
	Cena
128 stron, twarda oprawa	
Cena: 99,95zł	

to w nich również masę informacji, które można wykorzystać przy tworzeniu świata, budowaniu pierwszych przygód lub modułów, kreowaniu drużyny czy też interpretowaniu współczynników w celu zbudowania interesującego bohatera. **PHB** i **DMG** mówią jak grać i oferują gotowe przykłady do wykorzystania. Pokazują, jakie problemy mogą pojawić się na sesjach oraz jak sobie z nimi poradzić. W przypadku **MM** jest inaczej. To po prostu katalog potworów, suchy, bezbarwny, a co za tym idzie znacznie mniej przydatny.

Wada ta nie jest tak wyraźna, jeśli spojrzeć się na podręcznik z punktu widzenia fanów gier fabularnych z końca lat 70. Zachęceni do tworzenia własnych światów, z pewnością mieli swoje wizje gryfów, smoków, demonów i innych potworów – takie opisy w podręcznikach niekoniecznie musiałyby być odebrane pozytywnie. Z drugiej strony, **AD&D** nie jest już „zbiorem wskazówek i porad” – to skomplikowany, zamknięty system z dziesiątkami szczegółowych zasad, które nie zawsze muszą współgrać ze zdrowym rozsądkiem. Są jednak elementem gry – dodają jej nieco atrakcyjności, ale również precyzji. Rozwiązują problematyczne kwestie, które mogłyby wywołać konflikty na sesji. **Monster Manual** idzie tym samym torem, pomiędzy okładkami znajdują się dokładne opisy setek potworów – zabrakło jednak autorskiego komentarza, zbliżenia się do czytelnika, głosu wyjaśniającego, dlaczego dana istota ma takie, a nie inne współczynniki, w jaki sposób można wykorzystać ją na sesji.

Podsumowanie

Monster Manual to najłabszy z trzech podręczników podstawowych **Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition**, lecz mimo swoich wad, wciąż niezbędny do poprowadzenia sesji w tym systemie. Można narzekać na skromne i nudne opisy fabularne, brak porad od autorów czy format charakterystyk wymuszający na prowadzącym wykonanie dodatkowej pracy. Jeśli jednak faktycznie zamierzmy spróbować swoich sił w tym systemie, trzeba się w **MM** zaopatrzyć. Przygotowanie sesji bez niego będzie sporym wyzwaniem, zwłaszcza dla osób, które nie znają **AD&D**.

Polecić ten podręcznik mogę z czystym sumieniem wyłącznie tym spośród fanów RPG, którzy chcą dowiedzieć się czegoś więcej o początkach swojego hobby oraz miłośnikom **D&D** pragnącym poznać genezę ikonicznych potworów. Jeśli spojrzeć na **Monster Manual** jako narzędzie do erpegowej archeologii, sprawdza się znakomicie – już same ilustracje mówią o tym, jak mocno na przestrzeni lat zmieniła się marka **Dungeons & Dragons**, jak bardzo ostatnia edycja oddaliła się od pierwowzoru. **MM** jest też kubłem zimnej wody. Każdy, kto śledzi zapowiedzi wydawnicze, wie, że Wizards of the Coast planują wznowienia dodatków do **AD&D 1 Ed.** Lektura tej książki pokazuje, że nie wszystko, co stare, jest najwyższej jakości, że podręczniki wydane przed wieloma latami mogą jednak ustępować nowszym pozycjom. **AD&D** to świetna wycieczka w prze-

szłość – jednak dla niektórych graczy znacznie miłszy od samej podróży będzie powrót do domu.



Zobacz także:

- [AD&D: PLAYER'S HANDBOOK \(RT #62\)](#)
- [AD&D: DM'S GUIDE \(RT #63\)](#)
- [CECHY CHARAKTERYSTYCZNE D&D \(RT #53\)](#)

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

LYSSAN

ABETTO

AMBER

