



67

kwiecień 2013

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

TZOLK'IN

SANTIAGO DE CUBA | SCHOTTEN TOTTEN | NEUROSHIMA
HEX!! NOWY JORK I NEODŻUNGŁA | HEJ, TO MOJA RYBA! |
MIGHT & MAGIC HEROES | KICKSTARTER - PO PIENIĄDZE DO
TŁUMU cz.3 | PRZEBŁYSK GENIUSZU? RACZEJ POMROCZNOŚĆ
JASNA | IRON KINGDOMS | AFTERBOMB MADNESS


REBEL.PL
Centrum gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Redakcja i korekta tekstów:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Mateusz 'Darcane' Nowak

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Mateusz 'Jaskier' Pitulski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:

sklep@rebel.pl



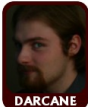
Kwiecień 2013 na zawsze pozostanie w mojej pamięci jako miesiąc, w którym ogłoszono, że **Świat Gier Planszowych** zniknie z kiosków. Na szczęście nie przestanie istnieć, tylko przeniesie się do Internetu, ale i tak będzie to koniec pewnej epoki. Wraz z jego zniknięciem, skończy się bowiem era prasy drukowanej poświęconej naszemu hobby. Pamiętam, że wiele lat temu tak samo zmartwiła mnie informacja o tym, że **Magia i Miecz** przestanie się ukazywać. Był to prawdziwy cios, ponieważ przed nastaniem Internetu to właśnie wokół niej (oraz **Portalu**, choć w nieco mniejszym stopniu) skupiała się znaczna część ówczesnego środowiska miłośników gier fabularnych. Do prasy drukowanej zawsze zresztą czułem ogromny sentyment i nadal uwielbiam przysiąc w niedzielne popołudnie i poczytać gazetę. Już niedługo jednak, w moim weekendowym przeglądzie prasy zabraknie **ŚGP**. Jest to zaiste smutna wieść. Wydaje mi się, że nie tylko dla mnie.

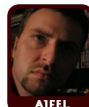
Redakcji **Świata Gier Planszowych** życzę wielu sukcesów na dalszej drodze rozwoju. Co prawda będziemy teraz ze sobą konkutowali, ale wierzę, że wynikną z tego same pozytywne rzeczy. Zdrowa i uczciwa rywalizacja to rzecz wskazana w każdym biznesie. Tylko ona zachęca bowiem do ciągłego podnoszenia sobie poprzeczki. A im wyżej jest ona ustawiona, tym lepiej dla czytelników. Mam nadzieję, że tak właśnie się stanie i w tym przypadku.

Tymczasem zapraszam Was do zapoznania się z nowym numerem naszego pisma. Przyjemnej lektury!

NR 67, KWIECIEŃ 2013

SPIS TREŚCI

- 5 **AKTUALNOŚCI**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 7 **KRYSTAŁOWE
CZASZKI
I ZĘBATE KOŁA**
TZOLK'IN:
KALENDARZ MAJÓW 
- 10 **EUROZABAWA
NA KUBIE**
SANTIAGO DE CUBA 
- 13 **POKEROWA WALKA
PRZY DŹWIĘKACH
KOBZY**
SCHOTTEN TOTEN 
- 16 **NA GRUZACH BABEL**
NS HEX!: NOWY JORK I NEO-
DŻUNGla 

- 19 **UCZTA NA
PĘKAJĄCYM LODZIE**
HEJ, TO MOJA RYBA! 
- 21 **Z EKRANU
NA PLANSZĘ**
MIGHT & MAGIC HEROES 
- 25 **PRZEBŁYSK
GENIUSZU?**
RACZEJ POMROCZNOŚĆ
JASNA 
- 27 **KICKSTARTER**
PO PIENIĄDZE DO TŁUMU
(CZ.3) 
- 30 **Z WIZYTĄ
W ŻELAZNYCH
KRÓLESTWACH**
IRON KINGDOMS 
- 34 **SZALONY ŚWIAT PO
BOMBIE**
AFTERBOMB MADNESS 
- 38 **PLANY NA MAJ**
... czyli co w następnym
numerze?



Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

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

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI



PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŚ POINFORMOWANY

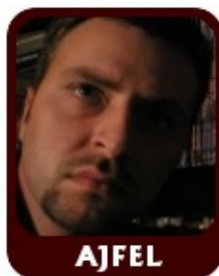
WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA

NEUROSHIMA.ORG

Planszowe bestsellery w REBEL.pl

1	(-)	DOBBLE
2	(-)	NIGHTFALL
3	(N)	KAMIEŃ GROMU
4	(▲ 4)	WSIĄŚĆ DO POCIĄGU: EUROPA
5	(N)	NEUROSHIMA HEX!: SHARRASH
6	(▼ 3)	JUNGLE SPEED
7	(▲ 6)	CARCASSONNE
8	(N)	SABOTAŻYSTA
9	(▼ 4)	STORY CUBES
10	(▼ 6)	MAŁY KSIĄŻĘ
11	(N)	FIGHT! (BRAWL)
12	(▲ 7)	FASOLKI
13	(▼ 4)	OSADNICY Z CATANU
14	(N)	7 CUDÓW ŚWIATA: WONDER PACK
15	(N)	ROBINSON CRUSOE
16	(▲ 1)	NEUROSHIMA HEX!
17	(N)	TIME'S UP
18	(N)	ZOMBIAKI (WYD. JUBILEUSZOWE)
19	(N)	ZOMBICIDE
20	(▼ 6)	TALISMAN: MAGIA I MIECZ

AKTUALNOŚCI



Kwietniowa lista bestsellerów okazała się wyjątkowo przewidywalna. Czołówka, oprócz **Kamienia Gromu**, pozostała praktycznie bez zmian, a na dalszych pozycjach nastąpiły drobne przetasowania w gronie stałych bywalców rankingu. Wysoka pozycja **Kamienia Gromu** to oczywiście konsekwencja jego wyjątkowo atrakcyjnej, wyprzedażowej ceny. Trochę na liście namieszały także nowości od wydawnictwa Portal, czyli wydany niedawno dodatek do **Neuroshimy HEX** oraz jubileuszowe wydanie **Zombiaków**. Jak świeże bułeczki sprzedaje się także zwariowana karcianka w czasie rzeczywistym **Fight! (Brawl)**, na co z pewnością ma wpływ promocyjna cena zestawu. Warto także zwrócić uwagę, że dużym zainteresowaniem fanów planszówek cieszy się przedsprzedaż polskiej edycji **Zombicide** – gry za blisko trzysta złotych nieczęsto goszczą w tym rankingu jeszcze przed premierą.



GRA ROKU 2013

Ruszyła dziewiąta edycja plebiscytu na **Grę Roku** w Polsce. Tradycyjnie konkurs wyróżni najlepsze gry planszowe, które wydane zostały w naszym kraju w zeszłym roku. Wyróżnienia przyznawane są przez kapitułę konkursu, jak również

przez wszystkich graczy, którzy zechcą wziąć udział w otwartym głosowaniu. Już teraz można odwiedzić [stronę internetową](#) konkursu, jak również jego [profil na Facebooku](#), aby zyskać więcej informacji i być na bieżąco. Opublikowana została już lista zakwalifikowanych gier oraz skład tegorocznej kapituły. Organizatorem plebiscytu jest oczywiście serwis internetowy GamesFanatic.pl.

PEGASUS OD GALAKTY

Nakładem wydawnictwa Galakta ukaże się **Pegasus** – „zaległe” rozszerzenie gry planszowej **Battlestar Galactica**. Napisałem „zaległe”, ponieważ **Pegasus** jest pierwszym dodatkiem do tej świetnej gry kooperacyjnej, zaś stworzony później **Exodus** w polskiej edycji wydany został wcześniej. **Pegasus** wprowadza wiele interesujących, nowych elementów do podstawowej gry (recenzo-

waliśmy go na łamach 32. numeru Rebel Timesa). Premiera polskiej edycji przewidziana jest na II kwartał bieżącego roku.



BATTLESTAR GALACTICA PO RAZ KOLEJNY

Skoro już jesteśmy przy grze planszowej **Battlestar Galactica**, to niedawno wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało trzeci dodatek o tytule **Daybreak**. Rozszerzenie ukaże się w III

kwartale 2013 roku i tradycyjnie wzbogaci nasze rozgrywki o wiele nowych elementów: dodatkowe plany, nowe postaci znane z serialu, kolejną porcję kart kryzysów i umiejętności, jak również plastikowe figurki Centurionów i szereg innych atrakcji.



SUMMONER WARS W KRAJU I NA ŚWIECIE

Na początku roku wydawnictwo Cube - Factory of Ideas, obok kilku lekkich gier karcianych, zapowiedziało wydanie przebojowej **Summoner Wars**. Jest to taktycz-

na gra karciana, w której stajemy na czele jednej z wielu fantastycznych armii, aby poprowadzić ją do boju z użyciem niezwykłych istot i potężnej magii. Siłą gry jest mnogość dobrze zbalansowanych frakcji dostępnych w zestawach o różnej wielkości, jak również szybka, dobrze działająca mechanika. Wydawca gry, Plaid Hat Games, stale rozwija ten produkt, wprowadzając do sprzedaży nowe, interesujące zestawy.



Aktualnie w Itharii (fikcyjnym świecie gry) mamy do dyspozycji już szesnaście niezwykłych armii. Obecnie Plaid Hat Games szykuje nowe talie dla frakcji już istniejących, z nowymi jednostkami szeregowymi, bohaterami i przywódcami. Za-

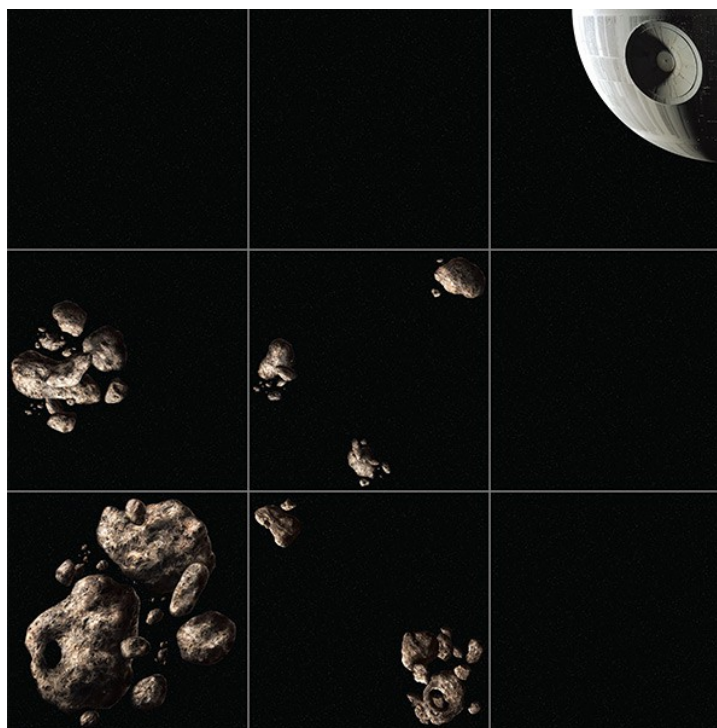
pewni to fanom gry jeszcze większy repertuar możliwości, niezależnie od tego czy zechcą korzystać z gotowych talii, czy też budować własne.



PLANSZE DO X-WINGA

Fani gwiazdnej sagi Georga Lucasa i gry figurkowej **X-Wing** od pewnego czasu spekulują o tym, jakie modele statków rozszerzą grę w ramach trzeciej fali dodatków (o czym przekonamy się już niebawem). Tymczasem wydawca gry, Fantasy Flight Games, zapowiada nieco inne uzupełnienie swojego tytułu, mianowicie **Starfield: Game Tile Kit**. To nic innego jak zestaw dwunastu tekturowych kafli, które odpowiednio ułożone, posłużą nam za arenę rywalizacji. Każdy z kafli ma wymiary 30x30cm i z obu stron posiada

efektowny nadruk z wizerunkami m.in. asteroidów, Gwiazdy Śmierci i planety Alderaan. Zestaw pozwala na rozmaite sposoby zbudować planszę o standardowych, turniejowych wymiarach i rozegrać na niej typową potyczkę lub specjalny scenariusz. Pomysł przedni i z pewnością spotka się z dużym zainteresowaniem fanów. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że kafelki wykonane będą trochę lepiej niż podobne moduły planszy z pierwszej edycji **Dust Tactics**, które przy swoich sporych rozmiarach miały niestety skłonność do deformowania się.



TZOLK'IN: KALENDARZ MAJÓW

KRYSZTAŁOWE CZASZKI I ZĘBATE KOŁA



Ubiegłorocznej premierze gry **Tzolk'In: Kalendarz Majów** towarzyszył dość spory szum i ponadprzeciętne zainteresowanie fanów planszówek. Pojawienie się na rynku podobnych pozycji rzadko przechodzi bez echa – mowa tu o ładnie

wydanej eurogrze z popularną i lubianą mechaniką *worker placement*, która na tle podobnych tytułów, co można stwierdzić już na pierwszy rzut oka, jest produktem pomysłowym, efektownym i dość charakterystycznym. Jak wiele **Tzolk'In** wnosi nowego na tle dość licznej grupy podobnych gier i, przede wszystkim, czy w kontekście dużego zainteresowania w chwili premiery,

możemy tu mówić o przeboju, który z nawiązką spełnił niemałe oczekiwania?

Gra przenosi nas do świata Majów w czasach, gdy tytułowy kalendarz tzolk'in wyznaczał cykl ich życia. Każdy z uczestników rozgrywki wciela się w przywódcę jednego z plemion, który wysyła swych robotników do wykonywania różnego typu prac. Działania robotników mają na celu gromadzenie zasobów, wznoszenie budowli oraz pozyskiwanie łask bogów ówczesnego świata. Gromadzone z różnych źródeł punkty na koniec rozgrywki decydują o tym, kto wygrał.

Zacznijmy od tego, co widać na pierwszy rzut oka: **Tzol'k'in** to gra, która prezentuje się wyśmienicie. Wszystkie komponenty wykonane są bardzo solidnie, szata graficzna nie budzi zastrzeżeń, a dość skomplikowaną planszę wykonano

z niezwykłą starannością, co w tym przypadku potęguje przyjemność płynącą z rozgrywki. Planszę składa się jak puzzle z kilku dużych, tekturowych modułów, na których powierzchni przytwierdzono sześć plastikowych kół zębatach o różnej wielkości. Połączone są one ze sobą w taki sposób, że poruszenie jednego wprawia w ruch wszystkie pozostałe.



Znajdujące się w centrum planszy największe koło symbolizuje tytułowy kalendarz Majów, pełniący w grze funkcję zegara. Przebiegowi rywalizacji towarzyszy przekraczanie koła na kolejne pozycje, kalendarz zaś wskazuje momenty przejścia do kolejnych etapów rozgrywki oraz jej zakończenie (gdy koło wykona pełny obrot). Pozostałe koła zębate symbolizują w grze ważne ośrodki rozwoju cywilizacji Majów – to

właśnie w te miejsca uczestnicy rozgrywki będą wysyłać robotników, nakazując im wykonanie określonych czynności. Każde z kół stanowi źródło innego repertuaru akcji: dżungla Palenque daje możliwość pozyskania kukurydzy i drewna, górskie tereny Yaxchilan dostarczą nam drewna, kamienia, złota i ukrytych w wodospadach kryształowych czaszek, Tikal to miejsce pozwalające na rozwój technologiczny i rozbudowę imperium, Uxman stanowi centrum handlu, natomiast Chichen Itza to święte miejsce, w którym można składać bogom ofiary (wspomniane już kryształowe czaszki) celem uzyskania różnego rodzaju łask.

Oprócz kół zębatach i związanych z nimi pól akcji na planszy znajdziemy szereg innych elementów: pola na budynki i monumenty, kilka torów rozwoju, pola świątyń oraz tradycyjny tor punktacji biegnący wokół planszy. Całość wykonania jest barwna i cieszy oko, aczkolwiek mnogość pól i drobnych oznaczeń przy pierwszym kontakcie z grą sugeruje, że mamy do czynienia z dość złożoną pozycją. Sympatyków łżejszych, łatwych do opanowania gier może to nieco odstraszyć. Lektura instrukcji (nawiasem mówiąc bardzo dobrze napisanej) pozwala jednak stwierdzić, że złożoność **Tzol'In** jest umiarkowana, a zawarte na planszy i kartach oznaczenia są intuicyjne, nie trzeba więc być weteranem planszowych zmagani, by się dobrze przy tej pozycji bawić. Z drugiej strony osobom stawiającym pierwsze kroki w świecie nowoczesnych planszówek, na początek zaproponowałbym jednak jakiś łżejszy tytuł.

Oprócz planszy na zestaw składają się: solidne, tekturowe żetony, ponad setka drewnianych znaczników w różnych kolorach i kształtach, plastikowe – „kryształowe” czaszki oraz niewielkie plansze graczy i zestaw płytek symbolizujących monumenty, budynki oraz dobra początkowe. Ogólnie jest tego sporo, a wszystkie elementy pre-

zentują się bardzo dobrze. Śmiało można powiedzieć, że w gronie podobnych mechanicznie planszówek pod względem jakości wydania **Tzolk'In** znajduje się w ścisłej czołówce. Nawet jeśli nie jest to taki majstersztyk jak **Lords of Waterdeep**, to w sposobie wykonania elementów zestawu ciężko znaleźć jakieś istotne mankamenty.



Podstawowe reguły gry opanowuje się błyskawicznie. Zaprojektowano je w taki sposób, że rozgrywka zazwyczaj przebiega bez większych przestojów. Każdy gracz w swojej turze albo wysyła do pracy dowolną liczbę posiadanych robotników (co wiąże się opłaceniem odpowiedniego kosztu w kukurydzy), albo też decyduje się zdjąć z planszy robotników umieszczonych tam wcześniej, a co za tym idzie wykonać związane z nimi akcje. Robotników umieszcza się na pierwszym wolnym polu wybranego koła, więc decyzje naszych rywali w bezpośredni sposób rzutują na repertuar dostępnych nam opcji. Dalsze pozycje na kołach to silniejsze akcje lub większa elastyczność w możliwych do podjęcia decyzjach. Przekręcanie kalendarza o kolejne pozycje za każdym razem obraca wszystkie pozostałe koła, a więc im dłużej nasz robotnik znajduje się na kole, tym lepszą pozycję na nim zajmuje. Z drugiej strony osiągnięcie takiej pozycji wiąże się z tym, że przez dłuższy czas mamy mniej rąk do pracy w innych dziedzinach. Nie zabraknie więc okazji do wysilenia naszych szarych komórek, by dostępną siłą roboczą eksploatować w sposób przemysłany i wydajny.

Mechanika **Tzolk'In** działa bardzo dobrze, elementów losowych nie ma zbyt wiele, za to wachlarz dostępnych graczom możliwości jest w pełni satysfakcjonujący. Obracane zębate koła dodają grze uroku i czynią rozgrywkę dość charakterystyczną. Oczywiście zarówno pomysł na zamontowane na planszy, połączone ze sobą zębate koła, jak również zaproponowane reguły roz-

mieszczania pracowników na różnych torach akcji już kiedyś pojawiły się w grach planszowych. Zastosowany w **Tzolk'In** miks sprawdzonych pomysłów przy pierwszym kontakcie wydaje się bardzo innowacyjny, podczas rozgrywki szybko przekonujemy się jednak, że gra nie jest taka nowatorska, jak się początkowo wydaje. To bardzo solidnie opracowany *worker placement*, działający bez zarzutu, efektownie wydany i godnie prezentujący się na tle innych gier opartych o ten mechanizm. Dostajemy tu wszystko, za co lubimy podobne produkcje: pozyskiwanie różnego typu surowców, wznoszenie budowli dających różnorodne przywileje, awanse na torach postępu i zgrabnie wkomponowany mechanizm pozwalający zmieniać gracza rozpoczynającego.

Odczucia po zapoznaniu się z **Kalendarzem Majów** mam bardzo podobne, jak to było w przypadku również wydanej w ubiegłym roku i wspominanej już w tym tekście **Lords of Waterdeep**. Atrakcyjna forma wydania (**Lords of Waterdeep** świetnie wygląda przed wyjęciem z pudełka, **Tzolk'In** zaś cieszy oko podczas rozgrywki), zlepek sprawdzonych, dobrze spasowanych ze sobą mechanizmów i tak naprawdę niewiele nowinek – to ostatnie na szczęście nie przeszkadza świetnie się przy tej grze bawić i regularnie do niej wracać. Nie da się bowiem ukryć, że **Tzolk'In** to w swojej klasie solidna i zdecydowanie godna uwagi pozycja.



Zobacz także:

- **AGE OF EMPIRES III: AGE OF DISCOVERY** (Rebel Times #14)
- **TIKAL** (Rebel Times #34)
- **LORDS OF WATERDEEP** (Rebel Times #56)

SANTIAGO DE CUBA

EUROZABA- WA NA KUBIE



WIERZBA

Santiago de Cuba stworzył Michael Rieneck, autor m.in. takich tytułów jak **Filary Ziemi** i **Cuba**. Gra została wydana w 2011 r., lecz jej polska wersja ukazała się dopiero kilka tygodni temu nakładem wydawnictwa

Lacerta. W **Santiago de Cuba** wcielamy się w rolę spekulantów działających w połowie ubiegłego wieku w drugim co do wielkości mieście na Kubie, tytułowym Santiago de Cuba. Podróżujemy po wyspie, spotykamy się z kontaktami biznesowymi i odwiedzamy lokacje, by zgromadzić odpowiednią ilość towarów. Do portu regularnie przybijają statki handlowe z zapotrzebowaniem na kubańskie dobra. Zwycięży gracz, który najlepiej dostosuje się do stale zmieniających się potrzeb rynku.

Plusy:



Bardzo ładne i solidne wydanie



Dynamiczna, dobrze działająca mechanika



Udany kompromis między złożonością rozgrywki i prostotą reguł

Minusy:



Nie jest aż tak nowatorska, na jaką początkowo wygląda

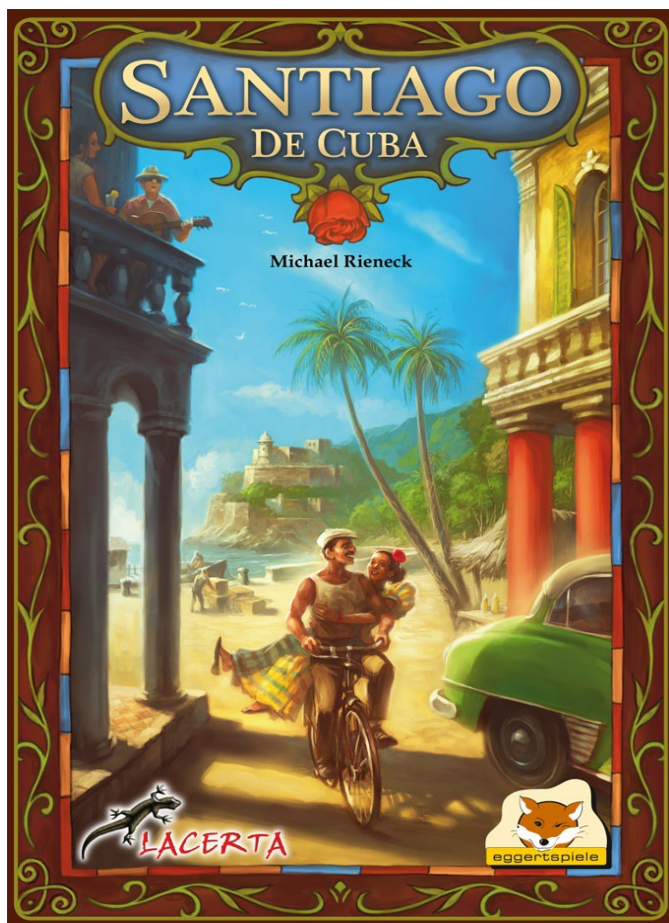
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.90 minut

Cena: 139,95zł

Po otwarciu pudełka naszym oczom ukazuje się krótka instrukcja, niezbyt duża plansza, spora ilość drewnianych znaczników i pięć kości. Do tego w pudełku znajdziemy kilka wyprasek zawierających żetony, zasłonki oraz kafelki symbolizujące budynki i postaci. „Wygląda całkiem ładnie” stwierdziłem i czym prędzej przystąpiłem do wyjmowania żetonów. W tym momencie pojawił się zgrzyt – wypraski w mojej

kopii nie były najwyższej jakości. Mimo cierpliwości i zachowania ostrożności kilka żetonów podczas wyjmowania zostało naderwanych i rozwarstwionych. Dodatkowo ułamał się cienki element będący częścią jednej z zasłonek.



Przed rozpoczęciem rozgrywki na planszy w losowej kolejności, wzdłuż drogi otaczającej wyspę, rozkładane są kafelki przedstawiające dziewięcioro Kubańczyków. Wzdłuż krawędzi planszy losowo umieszczanych jest dwanaście budynków. Jeden z graczy rzuca pięcioma kostkami (kolory kości odpowiadają kolorom towarów), po czym wybiera cztery z nich i umieszcza na statku, określając tym samym zapotrzebowanie na towar. Podczas swojej tury gracz porusza znacznikiem samochodu o jedno lub więcej pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara i odwiedza Kubańczyka, którego kafelek leży przy danym polu. Dzięki spotkaniom z kontrahentami gracze uzyskują towary, peso, punkty zwycięstwa lub korzystają ze specjalnych zdolności. Następnie gracz musi umieścić swój pionek w jednym z trzech budynków związanych z danym Kubańczykiem, dzięki czemu może wykorzystać jego zdolność: np. przerobić tytoń na cygara, spławić wodą jeden z towarów lub podnieść wartość towarów w porcie. Po wykonaniu powyższych kroków zaczyna się tura następnego gracza i cały proces ulega powtórzeniu – samochód przesuwany jest o kolejne pola, po czym następują odwiedziny u Kubańczyka i wizyta w powiązanim z nim budynku.

Gdy pionek jednego z graczy okrąży całą wyspę i dotrze do portu, rozpoczyna się faza spławiania towarów. Gracze na przemian oddają po jednym

rodzaju dóbr do banku i otrzymują za nie punkty zwycięstwa. Za każdą spławioną jednostkę towaru obniżana jest wartość kostki określającej zapotrzebowanie. Jeśli wszystkie kostki wskażą na zerowe zapotrzebowanie, statek odpływa, a na jego miejsce przybywa kolejny. Ponownie określany jest popyt na towary i gracze ruszają w podróż po wyspie, by gromadzić bogactwa. W momencie, gdy z wyspy odpłynie siódmy statek, gra się kończy, a uczestnicy zabawy podliczają posiadane punkty zwycięstwa.

Santiago de Cuba to klasyczna (aż do bólu) gra Euro. Zasady są całkiem proste, nowicjuszowi można je wytłumaczyć w mniej niż dziesięć minut. Po pierwszych dwóch-trzech turach potrzebnych na oswojenie z mechaniką i symbolami na planszy (zero napisów, świetna, neutralna językowo wersja) wszyscy gracze poruszają się płynnie, a gra toczy się bez przestojów. Dzięki temu partię można ukończyć w ciągu godziny.

Losowe rozłożenie kafelków powoduje, że każda rozgrywka przebiega inaczej. Zmieniają się ułożenie Kubańczyków oraz zestawy budynków, do których oferują oni dostęp. Każda gra wymaga dostosowania swojej strategii do aktualnego ułożenia na planszy.

Teoretycznie liczba surowców posiadanych przez gracza powinna być tajna. W grze jest po osiem znaczników każdego towaru, więc podczas zabawy w dwie osoby wystarczy szybkie

spojrzenie na zasoby własne i zsumowanie ich z pozostającymi w banku, by wiedzieć, co ukrywa przeciwnik. Dodatkowo rozgrywka dwuosobowa opiera się przede wszystkim na negatywnej interakcji i blokowaniu przeciwnika za wszelką cenę. Przy trzech i czterech graczach trudniej zorientować się w liczbie towarów posiadanych przez konkurentów, co skutecznie utrudnia blokowanie. Grający skupiają się przede wszystkim na gromadzeniu punktów zwycięstwa, a szczególnego znaczenia nabierają alternatywne metody ich zdobywania wynikające ze specjalnych zdolności oferowanych przez Kubańczyków i budynki.

Santiago de Cuba jest bardzo dobrze zbalansowaną grą, lecz brak świeżych rozwiązań mechanicznych powoduje, że weterani eurogier chętniej zasiadą do partyjki bardziej wymagających i satysfakcjonujących tytułów o podobnej tematyce (np. **Puerto Rico**). **Santiago de Cuba** poleciłbym przede wszystkim graczom, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z planszówkami oraz osobom poszukującym przerywnika w postaci lekkiej i szybkiej gry ekonomicznej.



Plusy:

Szybka, zrównoważona rozgrywka

Proste zasady i intuicyjna symbolika

Klimatyczna szata graficzna

Minusy:

Kiepsko wykonane wypraski

Duża ilość negatywnej interakcji w rozgrywce dwuosobowej

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 99,95zł

Zobacz także:

- **PUERTO RICO** (Rebel Times #17)
- **HOTEL SAMOA** (Rebel Times #42)
- **GENUA** (Rebel Times #26)

SCHOTTEN TOTTEN POKEROWA WALKA PRZY DŹWIĘKACH KOBZY



JASKIER

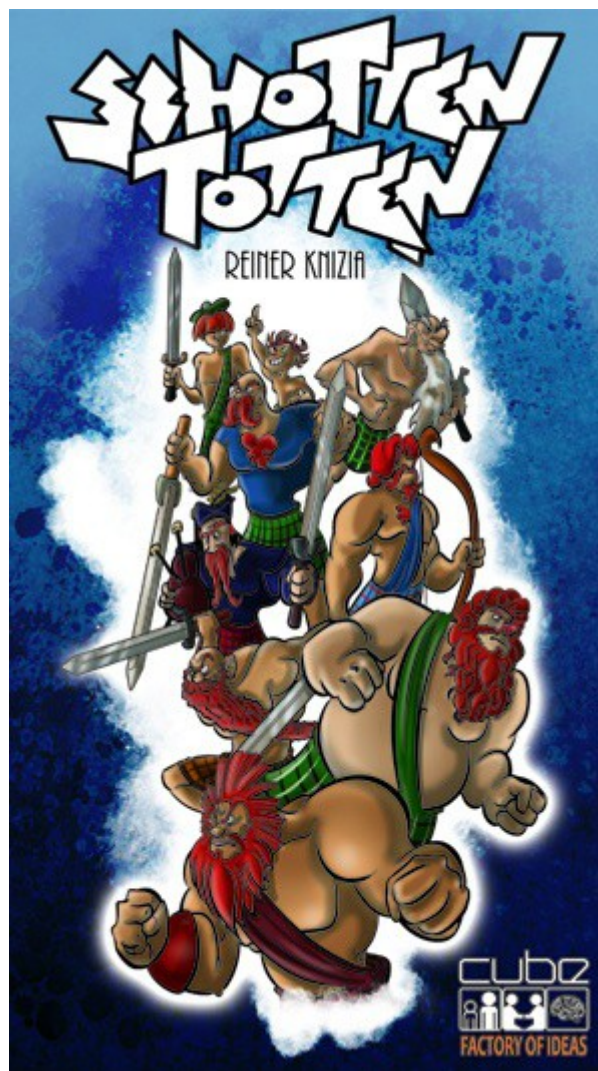
Kilka miesięcy temu na polskim rynku gier planszowych zadebiutował nowy gracz. Doskonale znana poznańska sieć sklepów Cube postanowiła sprawdzić się jako wydawca – w ten sposób powstała firma Cube:

Factory of Ideas. W krótkim odstępie czasu Cube wydało dwie gry, a już niebawem ukazać się mają kolejne.

Bardzo się ucieszyłem, gdy uzyskałem informację, że debiutancką grą poznańskiego wydawcy ma być **Schotten Totten** – klasyczna gra Reinera Knizii, autora ukochanego przeze mnie **Keltisa**, doskonale przyjętych w naszym kraju **Pędzących**

Żółwi i wielu innych znakomitych gier. Tuż po premierze nabyłem swój egzemplarz gry.

Schotten Totten (dziwna nazwa, prawda?) to gra karciana przeznaczona dla dwóch graczy, o czasie rozegrania pojedynczej partii wynoszącym nie więcej niż 30



minut. Jak to u Knizii bywa, temat nie jest tu szczególnie ważny, jednak z recenzenckiego obowiązku odnotuję realia gry. W **Schotten Totten** gracze wcielają się w przywódców szkockich klanów, którzy walczą ze sobą o kamienie graniczne, dzielące pastwiska skłóconych rodów z wiosek Południowego i Północnego Scottenbury. Brzmi to całkiem zabawnie, jednak, jak już wspomniałem, to nie klimat jest najważniejszy w grach Reinera Knizii.

Nowy wydawca to zawsze pewne obawy. Zastanawiamy się przede wszystkim czy podejdziesz profesjonalnie do tego, co robisz? Czy jakość produktu będzie co najmniej zadowalająca, tak jak przeważnie ma to miejsce w przypadku zachodnich firm? Szczęśliwie w kraju nad Wisłą jest z tym coraz lepiej, czego znakomitym przykładem jest **Schotten Totten**. Grę otrzymujemy w charakterystycznym niewielkim pudełku (wielkością zbliżonym do opakowań gier **Konwój** lub **Czerwony listopad**). Co istotne, wydanie polskie zostało opatrzone nowymi ilustracjami, wykonanymi specjalnie na potrzeby tej edycji (ponoć grafiki oryginalne były wątpliwej jakości, stąd zmiana). Osobiście kilkakrotnie słyszałem graczy pastwiących się nad nowymi ilustracjami. Czy słusznie? Rozumiem, że komiksowa kreska (trochę przypominająca rysunki z serii o przygodach Asteriksa i Obeliksa) nie wszystkim musi się podobać, mnie jednak nie przeszkadza.

Pudełko jest wytrzymałe i nie sposób mu zbyt wiele zarzucić (może jedynie warto wspomnieć o zbyt małej czcionce z tyłu opakowania). W kartonowej wyprasce znajdziemy krótką, lecz przejrzystą napisaną instrukcję oraz 73 karty. Karty są stosunkowo cienkie, jednak rozegrałem już kilkadziesiąt partii i nie wykazują one większych oznak zniszczenia. Pewnym problemem jest to, że posiadają białe obwódki i tło, przez co łatwo się brudzą i wyglądają mało estetycznie, polecałbym

zatem zaopatrzyć się w koszulki. Karty pod względem technicznym są przejrzyste, choć karty kamieni granicznych i karty akcji mają takie same rewersy, przez co trudniej je rozróżnić podczas rozdzielania.

Instrukcja została napisana bardzo dobrze, jednak zawiera drobne błędy, gdyż już w czwartej rozgrywce pojawiła się, podobno dosyć rzadka sytuacja, którą musieliśmy rozwiązać samodzielnie. Szczęśliwie jednak na stronie wydawcy bardzo szybko pojawiło się FAQ. Od-

powiada ono na absolutnie wszelkie wątpliwości i liczy zaledwie trzy pytania – instrukcja jest naprawdę dobra.

Jak przebiega sama rozgrywka? Wystarczy wyobrazić sobie skrzyżowanie takich gier jak **Poker**, **Slavika**, **Pan tu nie stał**, **Zaginione miasta** i **Keltis**. Na początku rozgrywki należy ustawić dziewięć kart kamieni granicznych w rzędzie. Gracze siadają naprzeciwko siebie, przed sobą zaś widzą rząd kart. Każdy z graczy otrzymuje sześć losowych kart klanów (talía kart klanów to podstawowa talía w grze, zawiera 54 karty w sześciu kolorach o wartości od 1 do 9). Ruch gracza, tak jak w grze **Keltis**, składa się z dołożenia jednej karty z ręki i dobrania w jej miejsce nowej. Karty gracz wyklada „po swojej stronie rzędu kamieni”, przyporządkowując je do konkretnego kamienia. Chodzi o to, by osiągnąć jak najlepszy układ z pięciu dostępnych. Najlepszy z nich to „Uporządkowany klan” (trzy karty tego samego koloru o kolejnych numerach), najgorszy zaś nosi nazwę „Dzika zgraja” (zestaw trzech dowolnych kart).

Gdy tylko gracz jest w stanie wykazać, że przeciwnikowi nie uda się ułożyć lepszego układu przy danym kamieniu, zdobywa ów kamień. Celem gry jest zdobycie trzech sąsiadujących ze sobą kamieni lub pięciu dowolnych. Warto zaznaczyć, że polska edycja gry zawiera specjalne karty akcji, które czynią rozgrywkę znacznie ciekawszą i emocjonującą. Karty akcji pozwalają zwykle w interesujący sposób manipulować wyłożonymi na



stół kartami, przemieszczać je, zmieniać zasady punktowania przy konkretnym kamieniu i tak dalej. Są one dobrze zbalansowane i pomimo zupełnie różnych efektów, jakie oferują, nie sprowadzają gry do czekania na tę właściwą kartę.

Przyznam szczerze, że początkowo nie byłem **Schotten Totten** szczególnie zachwycony z uwagi na występującą tu niemałą losowość. Z czasem jednak stałem się wielkim fanem i polecam ten tytuł każdemu. To jedna z najlepszych lekkich karcianek dwuosobowych, z kartami specjalnymi – niepozbawiona uroczej złośliwości w poszczególnych zagraniach.

Schotten Totten to gra, która nabiera kształtów wraz z kolejnymi rozgrywkami, to tytuł z mojej ukochanej kategorii gier polegających na umiejętnym radzeniu sobie z losowością, choć nie tylko! To gra ucząca ciągłej obserwacji tego, co dzieje się na stole, ucząca kalkulowania ryzyka, wreszcie to gra znakomicie przetestowana. Krótki czas rozgrywki sprawia, że **Schotten Totten** to znakomity przerywnik, który będzie jednak na tyle wartościowy, że może przerodzić się w gwóźdź programu dwuosobowego wieczoru. Warto jednak zaznaczyć, że gra zajmuje sporo przestrzeni na stole, przez co zapomnieć można o rozgrywaniu jej w miejscach pod tym względem ograniczonych (np. w pociągu). Polecam, mimo wysokiej ceny.



Plusy:

- 👍 Świetna mechanika
- 👍 Duża regrywalność
- 👍 Krótki czas rozgrywki
- 👍 Dobrze napisana instrukcja

Minusy:

- 👎 Te same rewersy kart akcji i kart kamieni
- 👎 Cienkie karty
- 👎 Przeszkadzająca momentami losowość

Liczba graczy: 2 Wiek: 8+

Czas gry: ok.20 minut

Cena: 54,95zł

Zobacz także:

- **SLAVIKA** (Rebel Times #60)
- **KELTIS: DER WEG DER STEINE** (Rebel Times #44)
- **PĘDZĄCE ŻÓŁWIE** (Rebel Times #16)

NEUROSHIMA HEX!: NOWY JORK I NEODŻUNGLA NA GRUZACH BABEL



Jesteśmy niedługo po premierze **Sharrash**, kolejnego dodatku do **Neuroshimy Hex!**, warto zatem przyjrzeć się wszystkim armiom dostępnym w tej popularnej grze strategicznej. Jak widać, **Wydawnictwo Portal** stale podsyca zainteresowanie serią (nie tak dawno pojawiła się pozytywnie oceniana aplikacja mobilna) i fani **Neuroshimy** mogą czuć się bezpieczni – nie zostaną pozostawieni sami sobie.



Standardowa jakość wydania

Do korzystania z dodatkowych armii potrzebna jest albo oryginalna **Neuroshima Hex!**, albo wersja gry przeznaczona dla dwóch osób, czyli **Neuroshima Hex! Duel** (armie są kompatybilne z **Duelem** dzięki dodatkowym znacznikom frakcji). Z tego powodu nie będę przybliżać zasad gry – na końcu tej recenzji znajdują się odno-

śniki do wcześniejszych numerów **Rebel Timesa** z recenzjami wymienionych tytułów.

Nowy Jork i **Neodżungla** to dwie najwcześniej dostępne armie dodatkowe. Obie pojawiły się początkowo w **Babel 13** – pierwszym dodatku do **NS Hex!**. Rozszerzenie zawierało również kampanię, która wprowadziła do gry m.in. rozróżnienie typów terenu. Scenariusze i nowe zasady nie spotkały się ze szczególnie ciepłym przyjęciem i obecnie kampania dostępna jest za darmo w wersji elektronicznej (<http://neuroshimahex.pl/dl/neuroshima-hex-babel-13.pdf>), a same armie sprzedawane są oddzielnie. To rozsądna decyzja wydawnictwa.

Trudno w tej sytuacji pastwić się nad wykonaniem żetonów obu armii. Twórcy gry nie mogą zmienić raz obranej estetyki bez wydania na nowo całej serii. Są na dobre i na złe (raczej na złe) związani z takimi ikonami na żetonach, jakie pojawiły się w podstawowej wersji. Cała reszta oprawy graficznej **Neodżungli** i **Nowego Jorku** stoi natomiast na całkiem przyzwoitym poziomie.



Po pierwsze, obrona kolorystyka współgra z charakterem i historią armii. Zgniła zieleń żetonów **Neodżungli** podkreśla niepokojącą obcość tego tworu, z kolei kolor armii **Nowego Jorku** przywodzi na myśl błysk metalu. Po drugie, nowo wprowadzone piktogramy są czytelne i estetyczne – mowa o symbolach Wyrzutni ra-

kiet, Shotguna i Miny w **Nowym Jorku** oraz o symbolach Korzeni i Małej bomby w przypadku **Neodżungli**, a także logach obu frakcji. Po trzecie, grafiki jednostek na żetonach i na pudełku trzymają wysoki poziom oryginału. To właśnie te ilustracje ratują szatę graficzną całej serii – są jednolite stylistycznie i kapitalnie wprowadzają w na-

strój **Neuroshimy**. Aż szkoda, że **Neuroshima RPG** nie została nimi ozdobiona.

Najsłabszym elementem pod względem wykonania jest pudełko, co całkiem dobrze świadczy o produkcie. Niestety nie zmienia to faktu, że po wyjęciu żetonów z wyprasek nie można ich trzymać w opakowaniu, gdyż z niego wypadają. Żetony można oczywiście przełożyć do pudełka z podstawową wersją **Neuroshimy Hex!**, lecz nawet dołączenie woreczka strunowego rozwiązało by ten irytujący mankament.

Nowe warianty taktyczne

Każda armia **Neuroshimy Hex!** ma w założeniu proponować inny wariant taktyczny rozgrywki. W przypadku zestawów z **Babel 13** udało się to celująco. Bez wahania można bowiem stwierdzić, że Nowy Jork to armia skrajnie defensywna, natomiast Neodżungla to armia strategiczna, nastawiona na długofalowe skutki. Taka specjalizacja jest ważna i pożądana, gdyż nadaje każdej z armii unikalnych cech. Gracze preferujący dany sposób gry znajdują swoje ulubione zestawy, a bitwy z udziałem skrajnie różnych armii są wyjątkowo ekscytujące – seria żyje i nie traci na atrakcyjności.

Niewzruszony Nowy Jork

Armie Nowego Jorku cechuje co prawda stosunkowo dobra inicjatywa, lecz za to ma ona wyjątkowo niską mobilność (jedynie dwa żetony Ruchu). Kolejną słabą stroną jest przeciętna siła ognia – w porównaniu z podobnie ruchliwym Molochem Nowy Jork zostaje w tyle. O ile jednak Moloch zwycięża ze względu na brutalną siłę, o tyle taktyka Nowego Jorku jest znacznie subtelniejsza.

Ta pełna zróżnicowanych jednostek armia wykorzystuje nie tylko liczne własne moduły, lecz potrafi również czerpać korzyści z tych należących do przeciwnika. Zapewnia to Nowemu Jorkowi sporą przewagę w walce z opierającym się na modułach przeciwnikiem (choćby Neodżungli). W połączeniu z cechą specjalną Sztabu, dodającą punkt Wytrzymałości wszystkim pobliskim jednostkom, tworzy to ze skupionych dookoła niego żołnierzy prawdziwy mur. Jedną z opancerzonych jednostek Nowego Jorku potrafi dodatkowo odpychać w każdej turze przeciwników. Dla mało ofensywnej armii sforsowanie obrony Nowego Jorku jest sporym wyzwaniem.

Nowy Jork ma też trzy jednostki specjalne, nastawione wyraźnie na ofensywę. Strzelec wyborowy może wybierać cel na linii swojego strzału, Wyrzutnia rakiet pozwala omijać przeszkody i docierać do kluczowych jednostek, zadając jednocześnie aż trzy obrażenia, a Shotgun pozwala na szybkie wyeliminowanie pobliskich

jednostek dzięki równie wysokim obrażeniom (sprawdza się również w obronie).

Ta frakcja najlepiej radzi sobie, gdy gracz natychmiast obuduje ustawiony na skraju planszy Sztab swoimi jednostkami i modułami, do ataku posyłając głównie jednostki specjalne. Taka taktyka świetnie sprawdzała się w walce z Posterunkiem i Smartem, a przy odrobinie szczęścia w potyczkach z frakcjami walczącymi wręcz, czyli Borgo i Neodżunglą. Walka z armiami posiadającymi kilku sieciarzy jest trudniejsza, gdyż sieciowanie sztabu Nowego Jorku jest wyjątkowo dotkliwe dla całej armii i może istotnie zaważyć na wyniku starcia. Najtrudniejszym przeciwnikiem dla Nowego Jorku był natomiast Moloch, którego siła rażenia była w stanie przebić obronę ustawioną dookoła Sztabu. Jak na standardy **Neuroshimy Hex!** armia **Nowego Jorku** jest jednak zbalansowana. Z niektórymi zestawami radzi sobie lepiej niż z innymi, lecz nie jest to frakcja zaburzająca mechanikę i odbierająca przyjemność z rozgrywki. Poza tym wypełnia defensywną niszę w taktycznym spektrum gry. Mogę ją polecić z czystym sercem każdemu fanowi serii. Powiem więcej – to najbezpieczniejsze pierwsze rozszerzenie do **Neuroshimy Hex!**.

Niebezpieczna Neodżungla

Ta frakcja jest pierwszą z kilku armii do **NS Hex!**, które wywracają standardową taktykę do góry nogami i zmuszają do zupełnie nietypowego podejścia do gry. Nie dość, że Neodżungla nie ma zbyt wielu jednostek, to w dodatku żadna z nich nie potrafi strzelać, a ich walka wręcz jest co najwyżej lekko powyżej przeciętnej. Niska mobilność i tragiczna inicjatywa dopełniają smutnego obrazu.

Zaskakująca siła Neodżungli leży bowiem w modułach, które mają szansę wpływać na większość jednostek Neodżungli jednocześnie. Cechą specjalną Sztabu tej armii jest bowiem zdolność tworzenia Macierzy, czyli sieci sąsiadujących ze sobą żetonów. Wszystkie znajdujące się w Macierzy jednostki współdzielą premie wynikające z modułów. Maksymalnie ulepszona tym sposobem Macierz zmienia powolne i słabe jednostki w stwory z inicjatywą 3 lub 4 i zadające w kilku kierunkach od trzech do nawet pięciu obrażeń.

O ile rozwój Macierzy nie jest trudny (chyba że mamy wyjątkowego pecha w losowaniu żetonów), o tyle problematyczne jest utrzymanie jej ciągłości przy niskiej mobilności armii. Pomagają w tym żetony Roszady, czyszczące pole Mała bomba oraz nowy typ żetonów – Korzenie. Na tych ostatnich można położyć inne jednostki, a

prawie niezniszczalne Korzenie i tak będą przedłużać Macierz, choć użycie tego pasywnego żetonu to oddanie inicjatywy przeciwnikowi. Możemy przeszkadzać w rozerwaniu Macierzy za pomocą sieciarzy, ale ci zwykle przydają się bardziej do ochrony Sztabu, którego unieszkodliwienie to pierwszy krok do sromotnej klęski naszej armii.

Neodżungla ma jeszcze zdolność zatrutowania jednostek przeciwnika, które odtąd przed każdym rozpoczęciem Bitwy będą otrzymywać punkt obrażeń. Truciele to zatem oczywisty wybór w przypadku ataku na Sztab przeciwnika.

Zestaw przypomina swoją charakterystyką talie w kolekcjonerskich grach karcianych nastawione na tzw. *combo*. Jeżeli uda nam się zbudować Macierz, zabezpieczyć Sztab i zatruć (najlepiej podwójnie) Sztab przeciwnika, nie ma takiej armii, która wygrzebałaby się z tarapatów. Jednak nie mamy żadnej gwarancji, że się to uda. Zły dociąg żetonów może zniweczyć cały nasz trud, a przeciwnik z pewnością będzie nam aktywnie przeszkadzał. Dlatego też armie dywersyjne najlepiej radzą sobie z Neodżunglą – na przykład zaskakująco dobrze gra się w tym wypadku Vegas. Poza tym im więcej jednostek w zestawie, tym łatwiej pokrzyżować plany tej frakcji. **Neodżungla** jest zatem ryzykownym wyborem, zapewnia jednak dużo satysfakcji z gry. Poleciłbym ją tylko przekonanym, że taki styl gry w **Neuroshimę Hex!** będzie im odpowiadał.



Plusy:

Wzbogacenie rozgrywki dzięki nowym wariantom taktycznym

Kompatybilność z NS HEX!: DUEL

Wyjątkowa armia Neodżungli

Minusy:

Opakowania, z których wypadają żetony

Wysokie ryzyko niepowodzenia w grze Neodżunglą

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 29,99zł za zestaw

Zobacz także:

•

NEUROSHIMA HEX!
(Rebel Times #10)

•

NEUROSHIMA TACTICS
(Rebel Times #51)

•

NEUROSHIMA HEX!: DUEL
(Rebel Times #65)

HEJ, TO MOJA RYBA! UCZTA NA PĘKAJĄCYM LODZIE



Jeśli zdarzyło się wam szukać ciekawej gry rodzinnej, z pewnością wiecie, że oferta tego typu planszówek jest bardzo bogata. Obok regularnie pojawiających się mniej lub bardziej udanych nowości, stale obserwujemy także powroty klasycznych tytułów sprzed lat. Tak właśnie jest w przypadku gry **Hej, to moja ryba!**, która po dość długiej przerwie powróciła w nowym wydaniu. W stosunku do poprzedniej wersji zmian nie ma wiele: grę ubrano w nową, zdecydowanie miłszą dla oka szatę graficzną oraz zmieniono pionki na ładniejsze.

Niewielkie pudełko z grą jest solidnie wykonane. Wewnątrz znajdziemy szesnaście plastikowych pionków w czterech kolorach (będących sympatycznymi figurkami pingwinów w różnych pozach) oraz sześćdziesiąt tekturowych płytek, z których buduje się planszę. Każda z płytek przedstawia lodową krę, na której leżą ryby (jedna, dwie lub trzy). Gra polega na przemieszczaniu

pingwinów po rozpadającym się lodzie celem zebrania jak największej liczby ryb. Instrukcja to niewielka kartka, w której wszystkie reguły przedstawiono w dosłownie kilku zdaniach. Faktycznie, **Hej, to moja ryba!** należy do gier, których reguły opanujemy w kilka minut. Nie oznacza to jednak, że rozgrywka jest prosta i nie wy-



maga ruszenia głową, ponieważ o zwycięstwie decydują tu w głównej mierze spostrzegawczość i logiczne myślenie.

Jedynym losowym elementem gry jest początkowe ułożenie planszy. Wszystkie zawarte w zestawie płytki należy ustawić koło siebie, tworząc siatkę sześciokątnych pól, na których w różnej liczbie rozmieszczone są ryby. Początkowe rozstawienie nie faworyzuje żadnego z graczy, ponieważ pionki rozmieszczane są kolejno na wybranych polach już po ułożeniu płytek. Dzięki temu sytuacja wyjściowa na początku każdej rozgrywki jest zupełnie inna, a jej dalszy przebieg zależy wyłącznie od przemyślanych ruchów.

Istotą gry jest plansza, która z każdym ruchem częściowo się rozpada (płytką, którą opuścił pingwin, jest usuwana, a liczba wydrukowanych na niej ryb zwiększa dorobek punktowy wykonującego ruch gracza). Gdy pingwin znajdzie się na płytce, z której nie można już wykonać żadnego ruchu, wówczas zdejmujemy z planszy zarówno tę płytkę, jak i pingwina. Chodzi więc o to, by wykonując kolejne ruchy trafiać naszymi pingwinami na najcenniejsze płytki, dbając przy tym o blokowanie ruchów rywala oraz o to, by samemu nie zostać zablokowanym. Pingwiny poruszamy o dowolną liczbę pól, lecz tylko w linii prostej, bez możliwości przeskakiwania przez miejsca bez płytek i przez płytki zajęte przez inne pionki.

Gra przeznaczona jest dla od dwóch do czterech osób, a im więcej graczy bierze udział w zabawie, tym mniejszą liczbą pingwinów dysponuje każdy z nich. Sprawia to, że w każdej rozgrywce na planszy jest mniej więcej tak samo tłoczno, natomiast sama gra przy każdej liczbie graczy działa równie dobrze.

Rozgrywka kończy się w chwili, gdy planszę opuści ostatni pingwin. Wówczas podlicza się ryby na płytkach zebranych przez każdego z graczy i na tej podstawie wyłania się zwycięzcę.

Hej, to moja ryba! to gra genialna w swej prostocie. Kilka łatwych do opanowania zasad daje całkiem sporo

okazji do główkowania podczas rywalizacji. Gra w bardzo udany sposób łączy cechy gry rodzinnej (łatwość opanowania reguł, satysfakcjonująca rozgrywka w gronie osób o zróżnicowanym wieku) i abstrakcyjnej gry logicznej (oprócz ustawienia początkowego brak elementów losowych, logiczne myślenie, wyobraźnia i spostrzegawczość są kluczem do odniesienia zwycięstwa).

Jedyny mankament to dość długie i żmudne układanie planszy przed rozgrywką (sześćdziesiąt płytek do ustawienia w odpowiedniej liczbie wierszy). W swojej klasie gra wypada świetnie i potrafi nieźle wciągnąć, a odświeżona szata graficzna i sympatyczne pionki dodają jej dodatkowego uroku. Polecam ten tytuł zarówno do planszowej rywalizacji w rodzinnym gronie, a także jako lekki przerywnik dla zaawansowanych graczy pomiędzy rozgrywkami w bardziej złożone tytuły.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji



Plusy:

Udane połączenie cech lekkiej gry rodzinnej i abstrakcyjnej gry logicznej

Banalnie proste reguły i niebanalna rozgrywka

Gra dobrze się skaluje

Atrakcyjna cena

Minusy:

Czasochłonne przygotowanie planszy do rozgrywki

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 8+

Czas gry: ok.20 minut Cena: 49,95zł

Zobacz także:

- **DOBRE I ZŁE DUCHY** (Rebel Times #56)
- **PINGWINY NA LODZIE** (Rebel Times #55)
- **RANCHO** (Rebel Times #65)

**MIGHT & MAGIC
HEROES**

**Z EKRANU
NA PLANSZĘ**



Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o planszowej wersji **Might & Magic Heroes**, byłem mocno zaintrygowany. Uwielbiam

komputerową sagę **Heroes of Might & Magic**, a na dodatek jestem wielkim fanem gier planszowych. Lepszego połączenia nie mogłem sobie wymarzyć. Obawiałem się co prawda o jakość konwersji, gdyż *Herosi* to gra bardzo skomplikowana, jednak nastawiony byłem pozytywnie.

W końcu nadszedł dzień, kiedy dostałem w swoje ręce pudełko z grą. Standardowa wielkość i spory ciężar obiecywały, że w środku znajdę sporo „pyszności”. I faktycznie tak było. Wewnątrz pudełka kryją się kafelki planszy, drewniane elementy dla czterech frakcji występujących w grze, karty bohaterów, mnóstwo niewielkich kart akcji, umiejętności, przedmiotów, czarów, skarbów i tym podobnych, morze żetonów, duże żetony potworów, a także materiałowy woreczek, kostki i kilka woreczków strunowych. Wrzucenie do pudełka woreczków strunowych, do których można powkładać elementy jest bardzo miłym gestem ze strony producenta.

Jakość wykonania elementów gry stoi na dość wysokim poziomie. Grafiki znajdujące się na żetonach potworów i jednostkach graczy zostały wzięte prosto z gry komputerowej **Might & Magic Heroes VI**, na pod-

stawie której zrobiono planszówkę. Kafelki planszy są kolorowe i dość czytelne, choć mogłyby być nieco większe. Po wypełnieniu planszy żetonami zaczyna się mieć wrażenie, że świat gry się mocno skurczył.

W **Might & Magic Heroes** może grać od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich dostaje pod opiekę jedną z czterech frakcji znanych z komputerowej wersji gry. Są to: Przy-
stań, Nekropolis, Twierdza i Świąty-
nia. Każda z frakcji dysponuje mia-
stem, trzema bohaterami, kar-
tami umiejętności bojowych
i magicznych, dwustronny-
mi żetonami jednostek,
dwustronnymi żetonami
budynków i kartami akcji.
Czas rozgrywki reguluje się
za pomocą odpowiedniej liczb-
y kart tygodni, które wyzna-
czają koniec poszczególnych
tur.

Każdy z graczy ma do dyspozycji cztery karty akcji. Trzy z nich są kartami podstawowymi, dostępnymi od początku gry, natomiast czwarta to karta zaawansowana, którą dostaje się po wybudowaniu odpowiedniego budynku w mieście. Każda z kart zawiera dwa symbole akcji. Gracz w swojej rundzie zagrywa jedną z posiadanych kart, wybierając z niej tylko jedną akcję, którą wykona. Akcje są w sumie czte-



ry. Pierwszą jest aktywacja bohatera, dzięki której możemy poruszyć się wszystkimi posiadanymi herosami, co umożliwia nam toczenie walk z potworami zamieszkującymi krainę, zdobywanie kontroli nad kopalniami i eksplorowanie starożytnych świątyń, aby zdobywać magiczne przedmioty. Kolejną akcją jest wydobywanie, które umożliwia zebranie zasobów z wszelkich podległych graczowi kopalń. Dalej mamy akcję budowy, dzięki której można podnosić poziom swojej stolicy oraz budować w niej budynki specjalne, wspomagające gracza w wykonywaniu misji. Ostatnia jest rekrutacja, pozwalająca na wcielanie do armii nowych jednostek.



Wszyscy gracze na przemian zagrywają karty, wykonując swoje akcje. Runda kończy się, gdy żaden gracz nie będzie miał już karty akcji do zagrania. Wtedy odkrywa się kartę tygodnia i sprawdza, jakie jest jej działanie. Następnie tura rozpoczyna się od nowa. System działa całkiem sprawnie do momentu, gdy swój ruch wykonuje gracz z więcej niż jednym bohaterem. Mimo rozgrywania jednej akcji, przemieszczenie wszystkich bohaterów i ewentualne rozegranie walk może trwać na tyle długo, że *downtime* stanie się zauważalny i irytujący. Reszta graczy nie ma bowiem nic do roboty w trakcie cudzej kolejki. Jedynym wyjątkiem jest „kontrola” nad potworami w trakcie walki – jednak niewiele to daje, gdyż sprowadza się w zasadzie tylko do kilku rzutów kostką.



Akcje Budowania, Rekrutacji i Zbierania surowców nie są zbyt skomplikowane. W pierwszych dwóch przypadkach płaci się odpowiednią ilość złota lub surowców, po czym albo stawia się budynek (czyli odwraca żeton budowli na stronę wskazującą oferowane przezeń efekty), albo rekrutuje odpowiednią liczbę jednostek spośród dostępnych dla danego gracza. Podczas

zbierania surowców po prostu zlicza się przychody z kopalni i wszelkich bonusów, po czym pobiera odpowiednią liczbę żetonów z banku.



Aktywacja bohatera, czyli jego ruch i walka, to już inna sprawa. Każdy heros ma określoną liczbę punktów ruchu. Od tego parametru zależy nie tylko to, gdzie może dotrzeć, lecz również jak daleko rozciąga się jego strefa wpływu, która ma znaczenie podczas próby przejmowania lokacji innych graczy. Oczywiście na jego możliwość i zasięg ruchu wpływa ukształtowanie terenu. Poruszając się po mapie, bohater może natrafić (i zwykle natrafia, bo jest tego pełno) na ciekawe miejsca strzeżone przez neutralne jednostki: kopalnie generujące przychód w postaci wszelkich zasobów lub specjalne lokacje pozwalające na pozyskanie magicznych przedmiotów, doświadczenia lub

umiejętności. Aby zbadać takie miejsce lub przejąć nad nim kontrolę, bohater musi najpierw pokonać potwory strzegące wejścia.

Jeśli znacie komputerową wersję *Herosów* i oczekujecie, że opiszę teraz, jak wygląda taktyczne rozgrywanie takiej walki, to muszę Was rozczarować. To konwersja do gry planszowej, a co za tym idzie musiano wprowadzić pewne uproszczenia. Jednym z największych jest właśnie walka. Jednostki opisane są dwiema cechami – siłą i inicjatywą – oraz czterema różnymi zdolnościami specjalnymi (*de facto* są to dwie zdolności ofensywne i dwie defensywne niwelujące działanie ofensywnych umiejętności jednostek przeciwnika). Jest jeszcze podział na wersję podstawową i elitarną każdej jednostki, lecz różnica między nimi jest niewielka.



Walkę rozgrywa się na osobnej planszy, która tak naprawdę jest tylko torem inicjatywy pokazują-

cym kolejność ataków. Walczący układają swoje jednostki na owym torze zgodnie z wartością inicjatywy (od najwyższej do najniższej), każdy typ jest grupowany osobno i gdy wszystko jest już rozłożone, rozpoczyna się walka. W trakcie starcia każda grupa jednostek atakuje oddzielnie. Gracz bierze do ręki tyle kostek ośmiościennych, ile ma jednostek danego typu (jednak nie więcej niż pięć), a jeżeli w grupie są jednostki elitarne, może zamienić jedną kostkę na kość elitarną, która na swoich ściankach ma różne efekty specjalne. Następnie gracz atakujący rzuca kostkami i sprawdza wyniki. Wszystkie rzuty k8, których wartość jest niższa lub równa od siły jednostek w grupie atakującej, oznaczają trafienie, a wyniki wyższe – pudła. Kostka elitarna może zadać dodatkowe obrażenia lub wpłynąć na liczbę trafień. Po rzucie to obrońca



decyduje, która z jego grup jednostek została zaatakowana i otrzyma rany. Tak, dobrze widzicie. Zapomnijcie o koncentrowaniu ataków na najbardziej niebezpiecznych oddziałach przeciwnika. Żeby móc myśleć o wyborze celu ataku, jednostka musi mieć odpowiednią zdolność. A nie wszystkie ją mają. Nie wiem nawet, czy przydzielanie tej zdolności jednostkom było dyktowane jakąś logiką (choćby zaczerpniętą z gry komputerowej), ponieważ na przykład kusznicy nie potrafią samodzielnie wybrać celu.

Kolejną ciekawostką jest system rozdzielania ran. Jak już wspomniałem, każda jednostka ma dwa stopnie: podstawowy i elitarny. Kiedy jednostka podstawowa otrzymuje ranę, umiera. Proste. Natomiast jeśli ranę otrzyma jednostka elitarna, to... zamienia się w jednostkę podstawową, tracąc tym samym wszystkie zdolności wynikające z elitarnego statusu! To moim zdaniem strasznie nielogiczne rozwiązanie, nie wspominając już o tym, jak bardzo nie pasuje ono do ducha komputerowych *Herosów*.

Ogólnie rzecz biorąc, walka jest nudna i ogranicza się do serii rzutów kostkami. Różnice między jednostkami (czy to wewnątrz frakcji, czy też między frakcjami) są znikome. Nie ma tego uczucia, które towarzyszy nam podczas gry w wersję komputerową, że chce się zagrać Necropolis, gdyż mają wampiry dysponujące super zdolnościami na

polu walki. Tu krwio pijcy nie różnią się zbytnio od golemów czy gryfów.

W grze funkcjonuje system awansowania bohaterów na kolejne poziomy. Każdy pokonany wróg jest wart odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. Punkty można również znaleźć w skryżniach ze skarbami, jakie pozostają po przeciwnikach. Awans polega na wykupieniu nowej zdolności dla bohatera. Jej koszt opłaca się właśnie zdobytym doświadczeniem, a zależy on od obecnego poziomu postaci, czyli od liczby już posiadanych zdolności.

Bohaterowie mogą też wykorzystywać zwoje i artefakty. Te pierwsze zawierają czary, które gracz może użyć, jeśli dana postać ma odpowiednią wartość znajomości magii. Natomiast artefakty, to potężne przedmioty nie tylko niezwykle zwiększające możliwości herosa, lecz również przybliżające gracza do zwycięstwa. Wygrywa bowiem ta osoba, która uzbiera określoną liczbę punktów zwycięstwa lub po ostatniej rundzie będzie miała ich najwięcej. Każdy zdobyty artefakt to dodatkowy punkt. Jest jednak małe „ale” – otóż raz znaleziony artefakt nie może zostać przez bohatera odrzucony w żaden sposób. To znaczy, że nie można go wyrzucić, sprzedać, ani nawet oddać innemu herosowi. W czym to przeszkadza? Ano w tym, że bohater może mieć tylko jeden artefakt danego rodzaju (broń, zbroja i tak dalej), więc jeśli pierwszy artefakt, jaki znajdzie, będzie dla niego zupeł-

nie nieprzydatny, to koniec. Nie można go zamienić na bardziej odpowiedni. Dziwne rozwiązanie.

Z jednej strony **Might & Magic Heroes Gra Planszowa** to śmiała próba przeniesienia kultowej strategii z ekranów komputerów na planszę. W jakiejś części udana, gdyż miejscami klimat pierwowzoru jest odczuwalny.

Plusy:

Próba przeniesienia HoMM na planszę

Polska wersja językowa

Ładne ilustracje

Przygotowana pod dodatki

Minusy:

Nudna walka

Kilka mało sensownych rozwiązań mechanicznych

Niewielkie różnice między jednostkami

Rozgrywka potrafi się dłużyć

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: 180-240 minut Cena: 179,95zł

Jednak sporo elementów konwersji zawiodło, przez co efekt ma z oryginałem wspólne tylko tytuł, ilustracje i bardzo ogólne założenia. Z drugiej strony sprawa wygląda nieco lepiej, jeśli spojrzymy na *Herosów* po prostu jako na kolejną planszówkę, lecz niewiele to pomaga. Rozgrywka potrafi się dłużyć, niektóre rozwiązania wyglądają na słabo przemyślane, mechanika walki jest nudna, a różnice między frakcjami są nikłe. Na pewno można było zrobić to lepiej.

Co ciekawe, gra od początku była projektowana z myślą o dodatkach. Zostało to napisane jasno w instrukcji, przy okazji wyjaśniania znaczenia pewnych symboli na kartach bohaterów, umiejętności i zwojów. Instrukcja wyjaśnia, że owe oznaczenia nie są używane w podstawowej wersji gry, a będą wykorzystane dopiero w nadchodzących dodatkach. To dość niecodzienne podejście do tematu. Mam jednak nadzieję, że te będą w stanie tchnąć w grę nowego ducha i sprawią, iż będzie się w nią grało przyjemniej niż teraz. Niestety, w obecnym kształcie planszowa wersja **Might & Magic Heroes** zupełnie do mnie nie przemawia.

Zobacz także:

STARCRAFT (Rebel Times #2)

RUNEWARS (Rebel Times #32)

HORUS HERESY (Rebel Times #33)

PRZEBŁYSK GENIUSZU? RACZEJ PO- MROCZNOŚĆ JASNA



MARCIN WEŁNICKI

Dobrzy ludzie z „Rebel Time-sa” pozwolili mi tu coś dla Was skrobnać, więc skrobię skrzętnie, a jeśli spodoba się Wam to, co przeczytacie, uczynimy z tego zwyczaj. Ja będę miał się komu wypłakać, a Wy z kogo pośmiać i poczuć

się lepiej - to będzie taka nasza niepisana umowa. Zgoda?

Nazywam się Marcin Wełnicki i jestem projektantem gier – wyznanie jak na spotkaniu AA; porównanie być może trafniejsze, niż Wam się wydaje,

gdyż *design* ma w sobie coś z nałogu. Nie chcesz tego robić, ponieważ masz złe przeczucie, że będzie tak, jak ostatnim razem, lecz mimo to ciągnie cię do tego. Ani się spostrzeżesz, a już siedzisz z kartką i długopisem przy komputerze. Coś notujesz, coś obliczasz, w głowie przeprowadzasz skomplikowane symulacje rozgrywek. Pracujesz jak opętany, gdyż masz Genialny Pomysł na Rewolucyjną Grę. Jedna kawa, druga, na dworze się ściemnia, a potem jaśniej: kolejna zarwana noc.

Kładasz się spać zmęczony, lecz upojony aktem kreacji. I byłoby cudownie, gdyby nie późniejsze przebudzenie: wstajesz zamroczony, półprzytomny oglądasz nakreślone projekty i nie wierzysz własnym oczom. Kto to narysował? To nie może być moja praca, moja była genialna, oczywisty pretendent do Spiel des Jahres 2014, a to... to... ta abominacja... to zrobił ktoś inny. Musiał. Na pewno. A jednak.

Zawód jest niemal namacalny. To, co zeszłej nocy wydawało ci się szczytem elegancji, w świetle dnia ujawnia swoje kanciaste krawędzie i niepochlebne gabaryty. Pierwszy odruch jest naturalny: potrzeba ucieczki. To taki designerski poranek kojota. Problem w tym, że od siebie się nie uciekniesz. Zaczynasz balansować na krawędzi załamania, zadajesz sobie szereg retorycznych pytań w stylu: co ja sobie myślałem? A potem: po co ja to robię?

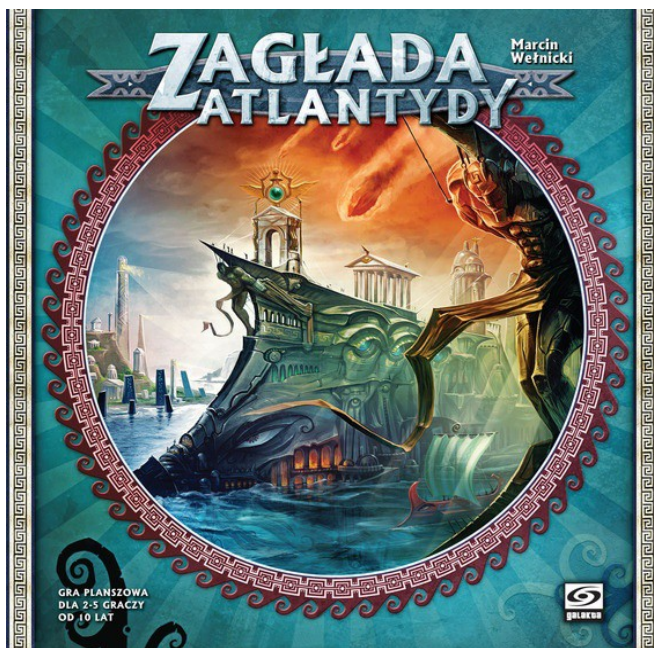
Wreszcie rzucasz to wszystko w ką i przysięgasz sobie, że więcej po to nie sięgniesz, ponieważ masz dosyć serwowania sobie emocjonalnych huśtawek, zwłaszcza że w zamrażarce skończyły się lody, a w kredensie czeko-

lada. Wmawiasz sobie, że potrafisz nad tym przejść do porządku dziennego i iść naprzód.

Jednak wieczorem... Wieczorem znowu budzi się coś mrocznego i żarłocznego (a przecież uzupełniłem śpiżarkę!).



Tak mniej więcej wygląda praca projektanta gier – a przynajmniej tego konkretnego, którego artykuł czytacie. Genialne Pomysły istnieją tylko chwilo-wo, przelane na papier szybko kwaśnieją. W najlepszym wypadku iluzja geniuszu utrzymuje się do pierwszych testów. Wiecie, jak wyglądają testy gier? Ludzie grają, a projektant siedzi jak na szpilkach, zagryza wargi i modli się, żeby nic się nie popsuło.



Zawsze się psuje. Dzieje się coś nieprzewidzianego i misternie zągębiające się mechanizmy trafiają szlag. Jakiś element gry jest za drogi lub za tani, zbyt łatwy lub zbyt trudny do osiągnięcia, któryś

z graczy otrzymuje niesprawiedliwą przewagę, inny znalazł lukę pozwalającą mu wyzyskiwać system. Gracz ma opcji zbyt mało lub zbyt dużo. Gra kończy się zbyt szybko lub ciągnie się w nieskończoność. Mógłbym mnożyć przykłady *ad nauseam*.

To, co w ten przydługi, choć mam nadzieję, że w miarę interesujący sposób chcę powiedzieć, to fakt, że Genialne Pomysły nie istnieją. To tylko potencjalne możliwości. Taki jest brudny sekret większości projektantów: na początku każda gra jest zepsuta. Totalny ugor. Każdego dnia wstajesz i zabierasz się do orki, a następnego odnajdujesz nowe chwasty. I tak raz po raz, czasem przez wiele miesięcy.

To wojna na wyczerpanie prowadzona z samym sobą. Konceptualizacja, czyli to, co większość uważa za „prawdziwe mięso” pracy projektanta, trwa ulotną chwilę, ma długość życia muszki jednodniówki. Reszta to testy wypadkowe z użyciem fantomów, czyli manekinów znanych z programów motoryzacyjnych. Puszczasz swoją grę w ruch, a potem obserwujesz, jak zde- rza się ze ścianą. I robisz notatki.

Kluczowym słowem jest tu iteracja, czyli projektowanie powtarzalne. Prototypowanie. Dajesz grę testerom do zepsucia, a następnego dnia przynosisz im nową, lepszą, bardziej odporną na uszkodzenia. Z czasem uczysz się samemu szukać dziury w całym: tworzysz mecha- nizm, a chwilę później próbujesz go nadużyć. I tak w koło Macieju, aż twoja gra zaczyna przypominać drzwi obrotowe.

Nie będę kłamał, bywa ciężko. Kiedy widzisz, że nowa mechanika łątająca jedną dziurę tworzy nową, chcesz dać za wygraną. Nie wiesz, co skła- nia cię do powrotu do deski kreślarskiej, jednak zawsze wracasz. To rodzaj nałogu. Toksycznego związku. Mówisz: „to dla dobra graczy” i próbu- jesz ponownie.

Koniec pracy – podobnie jak niniejszego tekstu – bierze cię z zaskoczenia. Nie możesz się pozbierać z szoku. Udało się. Wszystko działa. Uczucie, któ- re cię ogarnia, nie ma nic wspólnego z ekstazą przeżywaną w chwili pojawienia się Genialnego Pomysłu. Tamto przyszło zbyt łatwo, nie zasłuży- łeś na nie. Jednak to... to jest prawdziwa satysfak- cja płynąca z okupionego trudami sukcesu. Ocie- rasz pot z czoła i przez chwilę czujesz się królem wzgórze. Wieczorem zabierzesz się za coś nowe- go.

Kończę pisać, pakuję się i ruszam do wydawcy z itera- cją nr 7 „Upadku Troi”. Zobaczymy, co tym razem bę- dzie zepsute.



KICKSTARTER PO PIENIĄDZE DO TŁUMU (część III)



DARKEN

W niniejszej, ostatniej części artykułu na temat *crowdfundingu* postaram się opowiedzieć o tym, w jaki sposób można zdobyć pieniądze na wydanie gry planszowej. Nie należy jednak traktować tego tekstu jako kompletnego poradnika, ponieważ

samemu nie uruchomiłem jeszcze ani jednej zbiórki za pomocą narzędzi typu Kickstarter. Wskazuje wam tylko pewną drogę oraz miejsca, które możecie odwiedzić.

Masz grę planszową lub fabularną, którą chcesz sprzedać światu? Lub inaczej – masz ideę, z którą chciałbyś dotrzeć do potencjalnych fanów twoich pomysłów? Jednocześnie myślisz o pominięciu pewnych kroków, na przykład szukania wydaw-

cy dla Twojej gry? Wreszcie nie potrzebujesz pośredników, poradzisz sobie samemu. Jeszcze nigdy nie było to takie proste. Jednak nadal musisz pamiętać o paru elementach, których zaniedbanie może cię sporo kosztować.

Na pierwsze pytanie, dlaczego należy użyć narzędzi *crowdfundingowych*, odpowiem od razu. Dzięki nim możesz dotrzeć do klientów na całym świecie i zwiększyć tym samym szansę na sukces wydawniczy gry. Gdybyś chciał działać tylko na lokalnym rynku, raczej nie miałoby sensu używanie platformy tego typu (chyba że mówimy o polskim serwisie [Polak Potrafi](#)). Inne strony tego typu są daleko w tyle za liderem. O innych powodach powiem za chwilę.

Teraz jednak, skoro mówimy o wydawaniu gry planszowej, przejdźmy do kilku pytań, które powinienś sobie zadać. Po pierwsze, o czym jest twoja gra? Na jakim etapie tworzenia jesteś? Dlaczego potrzebujesz pieniędzy? Na co je przeznaczysz? Ile kosztuje opłacenie rzeczy, których potrzebujesz do stworzenia gry? Kto będzie jej odbiorcą?

Wiem, że to dużo pytań, lecz musisz na nie odpowiedzieć. Musisz jednak znać prawdziwy koszt swojego projektu, aby ustalić kwotę zbiórki oraz cenę gry. Część potrzebnych informacji możesz uzyskać w następujący sposób: znajdź firmę zajmującą się tworzeniem gier. Dzięki temu dowiesz się, ile wyniesie koszt produkcji. Możesz spróbować zgłosić się do takich miejsc jak [Wydawnictwo Kuźnia Gier](#) lub do dużych wytwórców w rodzaju [Carta Mundi](#) lub [Trefl](#) (to polskie firmy, lecz

działające także za granicą) oraz do podmiotów międzynarodowych: [Panda Game Manufacturing](#) (pośrednik wytwórców w Chinach), [Grand Prix International](#) czy [360 Manufacturing Services](#) (USA). Minimalny nakład gry planszowej to około 1000 sztuk, można jednak wydrukować mniej, co zwykle wiąże się z większym kosztem wytworzenia pojedynczego egzemplarza. Sprawdź również [The Game Crafter](#), gdzie można wyprodukować grę już od jednej sztuki.



Przejdźmy do korzystania z Kickstartera. Pierwszym podstawowym problemem, który trzeba rozwiązać, jest fakt, że zbiórka pieniędzy nie jest dostępna dla osób spoza USA oraz Wielkiej Brytanii. W Stanach zdążyły się już pojawić firmy, które oferują pośrednictwo w zdobywaniu środków przez Kickstartera. Wciąż jednak znacznie łatwiej jest zrobić to poprzez osobę znajomą, mieszkającą w Wielkiej Brytanii, która (informacje za: [Kickstarter guildlines](#)):

- Ma ukończone 18 lat.
- Jest stałym mieszkańcem Wielkiej Brytanii i występuje w imieniu swoim własnym lub firmy zarejestrowanej w Company Houses, odpowiedniku polskiego Krajowego Rejestru Sądowego.
- Posiada brytyjski adres zamieszkania oraz konto bankowe i dokument tożsamości wydany przez państwo (paszport lub prawo jazdy).
- Ma kartę kredytową lub debetową w banku w Wielkiej Brytanii.

Masz już zatem podstawowe pojęcie, jak obejść problem miejsca zamieszkania. Dlaczego jednak aż tak się męczyć i szukać dostępu do Kickstartera? To bardzo proste – z powodu jego wielkości, popularności oraz zaufania, które wzbudza. To historycznie pierwszy serwis, który zapoczątkował nowy trend publicznych zbiórek pieniędzy online i obecnie najmocniejsza marka na rynku tego typu narzędzi. W samej tylko kategorii gier (w której mieszczą się zarówno gry wideo, jak i

planszowe lub fabularne) uzbierano już ponad 100 milionów dolarów. Twoi klienci, zanim przeleją pieniądze, chcą mieć pewność, że platforma transakcyjna jest stabilna oraz godna zaufania i można spokojnie podać tam dane karty płatniczej. Popularność to wisienka na torcie, która pomoże ci osiągnąć cel.



Zadaniem Kickstartera nie jest promocja twojego pomysłu, gry czy innego marzenia. To platforma transakcyjna. Nic za ciebie nie wypromuje. Może się zdarzyć, że trafisz na główną stronę witryny albo chociaż na główną podstronę kategorii, lecz nie istnieją konkretne wytyczne, wedle których obsługa serwisu wybiera zbiórki do takiej promocji. Masz jednak sporą szansę, że przeglądający twoją kategorię klient zobaczy, na co zbierasz pieniądze.

Nie będę pisał na temat samej promocji gry, dobierania okładek czy tematu – po pierwsze, nie jest to tematem tego artykułu; po drugie, nie czuję się ekspertem w tej kwestii. Za to zachęcam, aby zdobyć nieco wiedzy o tym, jak tego typu czynniki wpływają na pozyskiwanie środków z Kickstartera – warto w tym celu odwiedzić [The Game Whisperer](#), i posłuchać podcastu [Funding the Dream](#) prowadzonego przez Richarda Blissa. Każdy odcinek to wywiad z osobami, które zbierały pieniądze zarówno za pomocą Kickstartera, jak i innych platform *crowdfundingowych*. Ponad setka odcinków to chyba najbogatsze istniejące źródło wiedzy na temat zbiórek pieniężnych. Znajdziecie tam zarówno rozmowy z weteranami branży, jak i z osobami, które po prostu chciały ufundować swoje marzenia.

Z wywiadów dowiedziecie się nie tylko o tym, w jaki sposób ludziom udało się (lub nie) zebrać fundusze, ale także poznać koszt wydawniczy, metody dystrybucji, sposoby komunikowania się z klientami i reagowania na ich uwagi, a także najbardziej bazowe *know-how* w rodzaju informacji, jak długo powinna trwać zbiórka (wg. Richarda Blissa i wielu jego gości maksymalnie 30 dni, to zalecenie potwierdza nawet sam Kickstarter). Przejdźmy jednak do rzeczy zupełnie podstawowych. Jak dotrzeć do ludzi z naszym pomysłem? Siłą strony projektu jest jej prostota. Tytuł u góry, nagranie wideo lub obrazek pod spodem. Po prawej proste informacje o osobie zbierającej pienią-

dze. Warto zauważyć, że są tam dwie ważne informacje – jedna to liczba założonych projektów, druga – liczba wspartych zbiórek. To może, choć nie musi, mieć przełożenie na liczbę wspierających twój projekt ludzi. Poniżej znajduje się miejsce na treść opisującą projekt. To mogą być kolejne filmiki, zdjęcia oraz tekst – wszystko, co twoim zdaniem najlepiej wpłynie na zainteresowanie twoim pomysłem. Po prawej widnieją ustalone progi kwot pozwalające na odebranie nagród za udzielone wsparcie. Co ważne, nie wszyscy wpłacający decydują się wybrać nagrodę dla siebie – niestety nie wiem, jaki jest procentowy udział tego typu decyzji osób wspierających zbiórki.

Średnia cena gry mieści się między 25 a 35 dolarów. Wpłaty poniżej tej kwoty to otrzymanie nagrody np. w postaci zasad i kart w wersji elektronicznej do samodzielnego wydruku. Powyżej tej kwoty znajdziemy wersje *deluxe*, np. w drewnianych opakowaniach, numerowane, specjalne oferty dla sklepów itp. Można również określić limity ilościowy dla danej opcji nagrody.

Nie jestem w stanie opisać tutaj wszystkich możliwości Kickstartera, dlatego też proponuję spojrzeć na przykładowy sukces: [druga część Zombicide](#) (polska wersja trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku). Była to zbiórka, na której można było otrzymać dodatek kompatybilny z obiema częściami lub drugą część gry.

Nie będę się jednak wgłębiał w detale – link podałem, abyś zobaczył, jak to robią najlepsi. Za pomocą wideo, grafik i tekstu autorom udało się uzbierać 2,5 miliona dolarów. Oczywiście jest to stwierdzenie nieco na wyrost, gdyż za zbiórką kryje się naprawdę wiele czynników z kampanii promocyjnej. Jednak dochodzimy tutaj do niezwykle ważnego stwierdzenia: tylko ty i twój zespół jesteście odpowiedzialni za sukces projektu. Oznacza to, że promowanie gry planszowej w momencie rozpoczęcia kampanii na Kickstarterze to działanie już spóźnione. Musisz pokazać się ze swoim dzieckiem znacznie wcześniej, dać się poznać ludziom i dopilnować, aby grupa fanów czekała na start zbiórki i rzuciła się na nią, krzycząc *shut up and take my money!*



Oznacza to, że musisz ponieść pewne koszty przed otrzymaniem kickstarterowych pieniędzy – zamówienie ilustracji lub nakręcenie dobrego wideo kosztuje. Jeżeli poprosisz ludzi o mniejszą kwotę startową, na przykład 2500 funtów, masz znacznie większą szansę na sukces. Niższa kwota może oznaczać początkową gorszą jakość wykonania lub tylko częściowe sfinansowanie projektu – resztę dołożysz z własnej kieszeni. Jeżeli ustavisz niższą kwotę, klienci będą oczekiwali od ciebie nieco mniejszego profesjonalizmu, niż od zawodowych wydawców. Zupełnie inaczej ocenia się osobę, która prosi o 500 funtów, a inaczej kogoś żądającego 25 000. Możecie najpierw sfinansować prototyp i ładną grafikę okładkową, a dopiero później uruchomić właściwą zbiórkę.

Ludzie są w stanie wybaczyć wiele potknięć (na przykład roczną obsuwę w dostawie gry, sprawdź [Far West](#)), ale jedno może pogрузić cię naprawdę mocno – brak kontaktu. Otwarcie strony z projektem nie jest końcem starań o pieniądze, to często dopiero początek. Klienci będą mieli mnóstwo pytań. Masz też do dyspozycji narzędzie o nazwie *Updates* – mailowe powiadomienie trafiające na skrzynkę osób, które wsparły projekt. Informuj klientów na bieżąco, co dzieje się ze zbiórką. Pamiętaj, że wpłatę można cofnąć – tak naprawdę nie jest ona pobierana aż do samego końca zbiórki. W ten sposób wkurzeni zaniedbaniami ludzie mogą pozbawić projekt pieniędzy, które w myślach już dawno wydałeś.

Bardzo popularną taktyką są Stretch Goals. Karcianka [Machine of Death](#) zebrała 550 tysięcy dolarów. Celem zbiórki były 23 tysiące, lecz za sprawą popularności oraz umiejętnie ustawianych kolejnych celów zbierano ponad pół miliona. Np. na poziomie 35 000 dolarów każdy otrzymywał bonusową kartę za darmo, lecz osiągnięcie pułapu 500 000 dolarów sprawiło, że gra zostanie wydana na wolnej licencji (kto wie, może zobaczymy ją za jakiś czas po polsku?). Podobnie twój projekt może zacząć od małych sum, ale za pomocą kolejnych celów zbierze znacznie więcej, niż wstępnie zakładałeś. Uważaj jednak na liczby.

Sprawdzanie kosztów to jedno. Po drodze może się wydarzyć wiele niespodzianych rzeczy. Zamówione grafiki okazują się naprawdę brzydkie lub też gotowe pliki do drukarni były na komputerze, który spłonął wraz z całym domem. To nieco absurdalne przykłady, lecz pokazują, jak groźny może być brak poduszki finansowej w projekcie. Inne koszty, o których należy pamiętać, [to prowizja Kickstartera](#), opłata za obsługę przelewów oraz podatek VAT. Działka Kickstartera wynosi 5%, bank zabiera od 3%+0,20 funta od kwot powyżej 10 funtów oraz 5%+0,05 funta od kwot niższych. Dodatkowo opłacamy VAT za przelewy, co wynosi 1-2% całości kwoty. Tak więc możemy śmiało pożegnać się z przynajmniej 10% zebranych pieniędzy. Dodatkowo nie wszystkie pobrania z kart kredytowych będą skuteczne. Richard Bliss ocenił procent niepobraných kwot na sięgający nawet 3%.

Zdaję sobie sprawę z tego, że nie jest to kompletny poradnik, jak stworzyć projekt i zbierać na niego pieniądze. Chcę jedynie namówić cię do odwiedzenia odpowiednich miejsc w sieci i uświadomienia sobie, że za pomocą Kickstartera można zrealizować swoje marzenia o wydanej grze bez potrzeby kompromisów dotyczących jakości wydania czy oddania części praw do gry wydawcy. Ja sam marzę, aby chociaż jeden z czytelników mojego artykułu stworzył *crowdfundingowy* projekt i wydał coś niezwykłego i nowatorskiego.

Polacy już są na Kickstarterze – sprawdźcie [Future Inc.](#) grupy Lans Macabre. Kiedy czytasz ten artykuł, zbiórka już dawno się zakończyła. Niestety, nie sądzę, że udało im się zdobyć pieniądze, lecz gorąco kibicuję ekipie, aby przeanalizowali, co poszło nie tak i wystartowali ponownie, tym razem z powodzeniem. Jeżeli jesteś zainteresowany zbiórką pieniędzy przez Kickstartera, koniecznie zaproś ich na rozmowę, postaw im solidny obiad albo piwo i dowiedz się od praktyków, co tak naprawdę kryje się za zbiórką pieniędzy.



Iron Kingdoms był jednym z najbardziej oczekiwanych systemów ostatnich miesięcy. Nowa wersja jednego z najpopularniejszych *settingów* do trzeciej edycji **Dungeons & Dragons**, na którym oparto świetnie przyjęte systemy bitewne **Warmachine** i **Hordes**, miała niezwykle liczną bazę fanów. Nic dziwnego, że w najnowszym rankingu portalu ICv2, obejmującym pięć najlepiej sprzedających się gier fabularnych, pojawiło się właśnie **Iron Kingdoms**. Duża popularność to jednak nie tylko zasługa **Warmachine** i **Hordes**. **IK** broni się niezależnie od nich – to jedna z najciekawszych gier wydanych w ciągu ostatnich lat.

Wydanie

IRON KINGDOMS Z WIZYTĄ W ŻELAZNYCH KRÓ- LESTWACH

Jak łatwo zgadnąć, **Iron Kingdoms** został wydany na najwyższym poziomie: kolorowy, twardo-okładkowy podręcznik przykuwa uwagę świetnymi ilustracjami, czytelnym składem i imponującą objętością (405 stron). Objętość oraz forma publikacji odbijają się jednak na cenie – 60 dolarów to spora kwota, zwłaszcza biorąc pod uwagę politykę innych wydawnictw, projektujących tańsze podręczniki podstawowe w taki sposób, że inwestowanie w dodatki jest po prostu koniecznością. Na szczęście **Iron Kingdoms** dotyczy to w minimalnym stopniu. Co prawda pojawiają się odnośniki do przyszłych suplementów, jednak to, co znajduje się w podstawie, bez problemu wystarczy na długie lata gry.

Świat

Świetne pierwsze wrażenie, jakie robi podręcznik, gdy weźmie się go do rąk, zacierza się nieco po rozpoczęciu lektury. To, co w moim odczuciu było jedną z najgorszych cech podręczników pisanych 10-15 lat temu, pojawia się w **Iron Kingdoms** w pełnej krasie. Pierwszy rozdział to napęczniony do granic możliwości opis historii świata. Znajduje się w nim wszystko, czego można się było spodziewać: masa mało ważnych, nudnych faktów, nic nieznaczących nazw własnych, naiwnych momentów historii plus kilka ramek z równie istotnymi „ciekawostkami”. Czytanie tego rozdziału to strata czasu – graczy i tak

nie będzie obchodzić to, co autorzy mają do powiedzenia na temat starożytności świata gry, a bez tej wiedzy

MG nie ma po co wrzucać do przygód opartych na niej wątków.



Pozytywny aspekt ujawnia się podczas dalszej lektury – znając historię *settingu*, łatwiej jest zrozumieć, jak duże znaczenie ma dla mieszkańców tego świata wiara oraz z jakich powodów konflikty na tle narodowościowym są na porządku dziennym. **IK** nie wyróżnia się specjalnie na tle innych światów fantasy pod względem wydarzeń z przeszłości (pełno tam boskich interwencji, starożytnych cywilizacji i wielkich katastrof), lecz odcina się od systemów pełnych wszechobecnej tolerancji i zgody międzygatunkowej. W **Iron Kingdoms** jest miejsce na wojny religijne, prześladowania innowierców, konflikty wszczynane ze względów ekonomicznych (a nie ze względu na „chaotyczny zły” charakter króla) i dzielenie społeczeństwa na równych i równiejszych na podstawie przynależności rasowej. Nie jest to oczywiście najważniejszy element świata przedstawionego (to, jak mocno takie kwestie zostaną zaakcentowane, zależy w zasadzie od MG), jednak miło, że autorzy dali graczom możliwość prowadzenia kampanii o czymś innym, niż o inwazjach lub intrygach istot złych do szpiku kości.

Czytając opis historii świata, co chwilę zastanawiałem się, dlaczego autorzy nie in-

formują choćby skrótowo, jak wygląda życie mieszkańców Żelaznych Królestw. Odpowiedź przynosi kolejny rozdział, poświęcony właśnie realiom **Iron Kingdoms**. Dowiemy się z niego, na jakim poziomie stoi technika, jak wygląda życie mieszkańców miast i wsi, jak dzieli się społeczeństwo, jak postrzegana jest magia... W tej części książki można odnaleźć odpowiedzi na zdecydowaną większość pytań, jakie pojawiają się podczas lektury innych sekcji podręcznika.

Sam świat to niezwykła mieszanka fantasy, steampunka i mrocznej rzeczywistości realiów I wojny światowej. Tytułowe Żelazne Królestwa są państwami powstałymi po wypędzeniu z Zachodniego Immoren straszliwych, nieludzkich najeźdźców, którzy przez długie wieki władali tymi ziemiami. Rebelia nie byłaby możliwa, gdyby nie Dar Magii – pojawienie się u ludzi umiejętności władania nadnaturalnymi mocami. Dzięki fuzji czarów z technologią (zwaną w **IK** mechaniką) możliwe stało się zbudowanie olbrzymich golemów, które dały mieszkańcom Zachodniego Immoren upragnione zwycięstwo. Oczywiście, gdy tylko opadł bitewny kurz, władcy Żelaznych Królestw rzucili się sobie do gardeł – wojna to dla mieszkańców świata gry chleb powszedni.

Rasy

Jedną z fajniejszych cech **Iron Kingdoms** jest wyłamująca się ze schematu fantasy lista dostępnych dla graczy ras. Poza standardowymi ludźmi, krasnoludami i elfami można zagrać ogrunami, trol-

lami lub gobberami (skojarzenie z ogrami i i goblinami jest jak najbardziej na miejscu).

O ile sam pomysł na uniwersum, opis realiów świata, sposobu wykorzystania techniki, magii i mechaniki oraz relacje między poszczególnymi państwami są świetnie opisane, o tyle nieco gorzej wygląda charakterystyka samych Żelaznych Królestw. Na pierwszy plan wysuwają się dwa: Cygnar (oparty na tolerancji, demokracji i innych podobnych wartościach) oraz Khador (będący niczym innym, jak wariacją na temat Rosji). Ciekawy jest również Protektorat Menotha, fanatyczna teokracja tocząca wojny religijne z innymi krajami. Reszta to blade tło – nie powinno to jednak dziwić, biorąc pod uwagę, że państwa te nie zostały jeszcze wykorzystane w **Warmachine**.

Zasady

Po opisie świata przychodzi kolej na mechanikę. Tu czeka spora niespodzianka – po ciężkim, skomplikowanym **d20** prawie nie ma śladu. Testy wykonuje się podobnie jak w **D&D** (rzucając 2k6 i dodając wartość cechy oraz pasujące umiejętności), jednak skala rozrzutu jest znacznie mniejsza. Różnica między początkującą a zaawansowaną postacią nie jest tak wielka, jak w przypadku **Dungeons & Dragons** – dodatkowo w przypadku mechaniki **IK** nie ma potrzeby uwzględniania dziesiątek modyfikatorów. Zasady komplikują się nieco podczas walki (mocno opartej na wykorzystaniu figur – co raczej nie powinno dziwić nikogo), jednak nie aż tak mocno, jak w przypadku **d20**.

Wypożyczenie

Pod względem objętości rozdziały dotyczące ogólnie pojętego ekwipunku zajmują zdecydowanie więcej miejsca, niż w przypadku innych gier fabularnych – w **Iron Kingdoms** jest to jednak zaleta. Dzięki temu nie ma problemów z rozpoczęciem gry postacią posiadającą jakieś mechaniczne cacka lub własnego golema (*steamjacka*).

Patrząc na zasady **Iron Kingdoms** jako całość, nie widać w nich nic specjalnie oryginalnego. Charakterystyka bohaterów to zestaw cech, dodatkowych współczynników, umiejętności oraz różnych zalet (zdolności, kontaktów, itd.). Tura walki to ciąg następujących po sobie rund, podczas których każdy uczestnik starcia może wykonać ograniczoną liczbę akcji. Postacie dysponują Punktami Wyczynów, które pozwalają im na niestandardowe bądź niesamowite działania. Po każdej sesji otrzymują Doświadczenie, które pozwala im na rozwój współczynników. Wszystko to można znaleźć w innych grach fabularnych głównego nurtu. Drobne nietypowe elementy (np. Spirala Życia będąca odpowiednikiem Punktów Wytrzymałości) są drobnymi usprawnieniami, niemającymi wpływu na przebieg gry. W podręczniku znalazło się nawet miejsce na Złotą Zasadę (w złagodzonej wersji, mówiącą o tym, że MG interpretuje zasady i podejmuje decyzję autorytatywnie, gdy mechanika nie obejmuje jakiegoś problemu). W efekcie osoby szukające w **IK** prawdziwej nowej jakości raczej zawiodą się na tym systemie. Nie oznacza to jednak, że gra jest słaba – wręcz przeciwnie,

dzięki wykorzystaniu znanych schematów i zbudowaniu na nich solidnej i przemyślanej mechaniki, nauka reguł **Iron Kingdoms** będzie prosta dla nowych graczy. Doświadczenia z grami bitewnymi sprawiły, że podczas walki gracze raczej nie ograniczą się do prostego „to ja go tnę”, lecz nie będą też zastanawiać się przez długie minuty nad wyborem swoich akcji.

Nieźle wygląda także tworzenie bohatera – każdy gracz prócz rasy wybiera sobie archetyp (dający niewielką przewagę w pewnych sytuacjach) oraz dwa zawody. Każda z profesji daje dostęp do ciekawych zdolności i umiejętności, dzięki czemu jest mała szansa, że dwóch bohaterów będzie do siebie podobnych – co więcej, wszystkie operują na mocnych archetypach (np. żołnierza, oficera, arystokraty, łowcy nagród), więc opracowanie na ich podstawie charakteru postaci jest wyjątkowo proste. Ze złych stron mechaniki na pewno trzeba wymienić zbyt obszerną listę umiejętności i zdolności – tutaj widać najmocniej, że **Iron Kingdoms** zaczynało jako *setting* d20. Koszt wyboru Skakania albo Wspinaczki jest taki sam jak Oszukiwania, Skradania się lub Spostrzegawczości.

Na minus niestety trzeba również policzyć nastawienie autorów względem elementów gry innych niż walka. Podczas lektury rozdziałów o świecie **Iron Kingdoms** wydawały się grą, która może, lecz nie musi być mocno ukierunkowana na konflikty. Niestety, kiedy przychodzi do wyboru zdolności lub zaklęć, okazuje się, że zdecydowana większość służy do bezpośredniego ataku lub

obrony. Szkoda, zwłaszcza że Immoren może się świetnie sprawić jako *setting* dla kampanii śledczych lub opartych na intrygach.

Podsumowanie

Iron Kingdoms na tle innych systemów prezentuje się naprawdę dobrze – nie waham się określić tego erpega mianem najważniejszego i najlepszego tytułu ostatnich lat. Nie ze względu na oryginalność, lecz na sposób

Plusy:



Jakość wydania



Solidnie zaprojektowane zasady



Sposób opisu świata



Proces tworzenia postaci



Obszerność uniwersum

Minusy:



Rozdział o historii świata



Pozostałości po d20

405 stron, twarda oprawa
Cena: 199,95zł

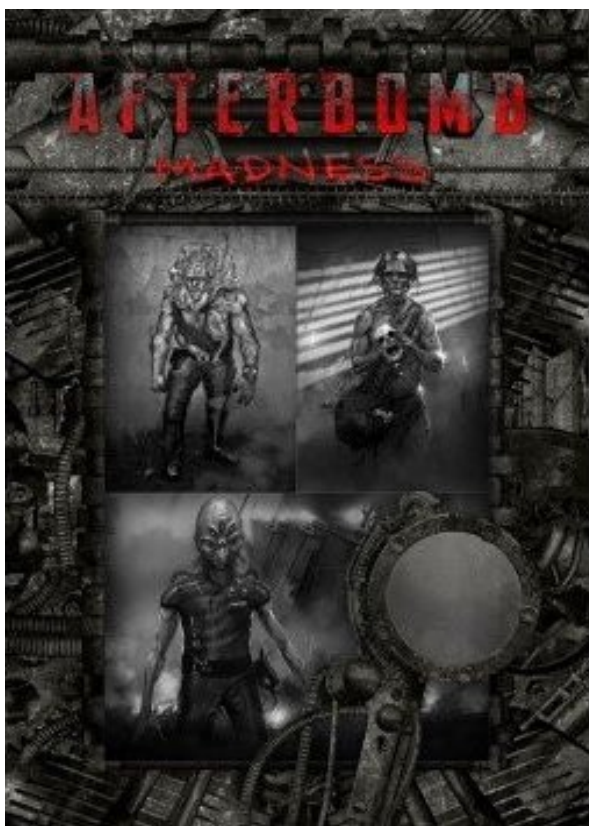
wykorzystania dobrze znanych schematów oraz bardzo ciekawe i pojemne uniwersum. Gdy porównać **Iron Kingdoms** z **Dark Heresy**, **Deathwatch** i innymi grami ze świata **Warhammera 40000** wydawanymi przez Fantasy Flight Games, wypada ono nieporównywalnie lepiej. Nie tyle ze względu na jakość zasad (mechanika tytułów FFG wydaje się zdecydowanie odstawać od gier wydanych w ciągu ostatnich lat), lecz przede wszystkim z powodu zawartości podręcznika. W odróżnieniu od gier z **WH40K**, **IK** nie wymaga dodatków lub poświęcania długich godzin na wymyślanie miejsca, w którym będą rozgrywane sesje.



Zobacz także:

- **WOLSUNG: MAGIA WIEKU PARY (RT #28)**
- **DARK HERESY (RT #8)**
- **EBERRON CAMPAIGN GUIDE (RT #25)**

AFTERBOMB MADNESS

SZALONY
ŚWIAT PO
BOMBIE

Rafał Olszak to osoba dość kontrowersyjna w środowisku miłośników szeroko pojętej fantastyki. Niepochlebne wypowiedzi o fandomie przysporzyły mu wielu wrogów i w konsekwencji zaszkodziły jego pierwszej grze fabularnej – **Robotice**. Gdzieś podczas kolejnych forumowych starć na cięte riposty gra została przesunięta w cień rzucany przez jej autora i niestety już w nim pozostała. Bałem się, że kolejna produkcja pana Olszaka, **Afterbomb Madness**, podzieli los swojej poprzedniczki z powodu jego konfliktowej natury. Jednak przed wydaniem gry autor zmienił swoje nastawienie i zamiast wdawać się w spory, skupił się na dostarczeniu solidnego produktu. Niestety, owa przemiana (niczym transformacja Juana Romero w opowiadaniu Lovecrafta) nie trwała zbyt długo, jednak to temat na zupełnie inną okazję. W niniejszym tekście postaram się odpowiedzieć wyłącznie na pytanie, czy **Afterbomb Madness** to dobry system, a osobą autora i kontrowersjami, jakie budzi on w środowisku fanów gier fabularnych, nie zamierzam się więcej zajmować. Zatem, bądźcie gotowi na...

Świat po wybuchu bomby

Świat przedstawiony to serce i dusza każdej gry fabularnej. Mechanika rozstrzygania konfliktów może być jego mniej lub bardziej solidnym szkieletem, jednak to świat sprawia, że chcemy po daną grę sięgnąć lub odłożyć ją na sklepową półkę i poszukać innego tytułu.

Afterbomb proponuje nam dystopiczną wizję Stanów Zjednoczonych po totalnym konflikcie nuklearnym, rozpoczętym przez komunistów wspieranych przez obcych. Jest to *political fiction* czystej wody, które opiera się na rozwinięciu i zniszczeniu wszystkich lęków związanych z Zimną Wojną i zagrożeniem płynącym ze strony konfliktu atomowego. W wizji autora trzecia wojna światowa wybuchła w roku 1960, rozpoczęta przez skoordynowany atak atomowy ZSRR i Chińskiej Republiki Ludowej na Stany Zjednoczone. Oczywiście we wszystko wpłątani zostali również obcy z innego wymiaru, którzy w efekcie przegranej wojny musieli się zeń ewakuować i początkowo próbowali dojść do porozumienia z USA, proponując sojusz wojskowy i wspólny atak na blok państw komunistycznych. Gdy Stany Zjednoczone odmówiły, przybysze zwrócili się do strony przeciwnej, która fanatycznie pragnąc rozszerzenia rewolucję proletariackiej na cały glob, nie obawiała się wywołania wojny totalnej. Szybko okazało się jednak, że obcy mają własne plany – terraformowanie planety tak, aby nadawała się do całkowitego skolonizowania, przy czym zachowanie przy życiu ludzkiej rasy nie było brane pod uwagę. I tak na terenie podzielonych pomiędzy Amerykanów, komunistów i obcych Stanów Zjednoczonych od przeszło 150 lat toczy się konflikt, a gatunek *homo sapiens* znajduje się na wymarciu.

Sięganie po tematykę postapokaliptyczną nie jest czymś nowym. Już w latach 90. ubiegłego wieku

zyskała ona W Polsce ogromną popularność dzięki grze komputerowej **Fallout** i jej sequelowi, a od początku XXI jest stale obecna w świadomości polskich graczy za sprawą **Neuroshimy** – gry gliwickiego wydawnictwa Portal. I to właśnie ta gra jest konkurencją dla **Afterbomba**, ponieważ obydwie celują w tę samą niszę rynkową. **Neuroshima** ma z pewnością wśród fanów o wiele bardziej ugruntowaną pozycję, wspieraną dodatkowo przez szereg dodatków, grę planszową (**NS Hex**), bitewną (**NS Tactics**) i gry karciane (**Konwój, 51. Stan**), jednak nie wszyscy przepadają za przedstawioną w niej wizją świata. Komentując ten fakt w dużym skrócie, można powiedzieć, że wizja zaproponowana w **NS** jest mało spójna. Z jednej strony dostajemy bowiem opis umierającego i tonącego w beznadziei świata (autorstwa znanego m. in. z planszowego **Stronghold** Ignacego Trzewiczka, który jest prawdziwym mistrzem budowania ciężkiego nastroju), z drugiej zaś sam przebieg rozgrywki przypomina wesołą rozwałkę wszelkich zagrożeń, pełną twardzieli, cwaniaków i ludzi, którzy obwieszeni ciężkim sprzętem obojętnie zabierają się do pacyfikowania nieprzyjaznego środowiska. Oczywiście można się tutaj spierać, że to tylko jeden z czterech zaproponowanych w podręczniku sposobów budowania nastroju i tak dalej, jednak faktem jest, że właśnie w takim tonie napisana została zdecydowana część podręcznika podstawowego, co spowodowało, że właśnie w taki sposób jest on na ogół odbierany. **Afterbomb Madness** jest od początku do końca o wiele bardziej spójna niż **Neuroshima** pod wzglę-

dem konstrukcji świata. System ten skupia się na pastiszu amerykańskiego snu. Groteska jest w nim obecna na każdym kroku, celem autora było zaś osadzenie ciągłego od stu pięćdziesięciu lat konfliktu zbrojnego w stylistyce lat 50. ubiegłego wieku. Jest to spory ukłon w stronę miłośników **Fallouta** i **Afterbomba** jest doń pod względem klimatu o wiele bliżej niż konkurencji. To zdecydowany plus, ponieważ **NS** zbyt często przypominało mi swoim klimatem zawieszoną w próżni nibylandię, której brak było jakiegokolwiek spójnego tożsamości (każdy region Stanów Zjednoczonych był tam zupełnie różny od pozostałych, a wszystkiemu brakowało związków przyczynowo-skutkowych – na przykład zdrowy Teksas obok toksycznego ścieku Missisipi). W przypadku **Afterbomba** świat nakreślony jest o wiele bardziej sensownie i łatwiej poczuć ów nastrój beznadziei oraz powolnego dogorywania ludzkiej cywilizacji. Oczywiście jest tutaj jedno „ale” – groteskowość, która może utrudniać odbiór całości (choćby dziwne formy postaci, takie jak Cargo – mutant składający się z więcej niż jednego ludzkiego organizmu lub Flacid, któremu skóra zwisa z ciała niczym za duży worek). Jest to z pewnością system, który nie wszystkim przypadnie do gustu, ponieważ promuję grę z przymrużeniem oka, okraszoną sporą dozą czarnego humoru (osobiście wolę gry utrzymane w poważniejszej konwencji (pokroju **Drogi** McCarthy’ego czy też gry komputerowej **Deadlight**).

Na uwagę zasługuje również koncept przeniesiony wprost ze stron **Pikniku na skraju drogi** braci Strugackich. Chodzi o różnego rodzaju anomalie czasoprzestrzenne i pogodowe, które są konsekwencją prze-

kształcania Ziemi przez obcych. W **Afterbomb** zrezygnowano ze ścisłego umiejscawiania ich w *zonach* i na różnego rodzaju dziwne oraz osobliwe anomalie można natknąć się niemalże wszędzie. Tak samo nagle, jak się pojawiły, mogą one zanikać, a sam pomysł jest niezwykle twórczym narzędziem fabularnym, które w rękach kreatywnego Mistrza Gry może zamienić się we wspaniałą historię. Już samo wykorzystanie tego pomysłu sprawia, że po **Afterbomb Madness** warto sięgnąć i dać jej szansę.

Mechanika

Nie zamierzam zanudzać was opisem całej mechaniki systemu, zresztą coś takiego nie miałoby zupełnie sensu. Dlatego napiszę wyłącznie o rzeczach, które są odmiennie skonstruowane niż w innych grach fabularnych dostępnych na rynku. Praktycznie od razu każdy miłośnik RPG zauważy, że w **Afterbomb** zrezygnowano ze stosowania pasywnego stopnia trudności wykonywanych testów. Co to oznacza? W większości systemów stopień trudności podejmowania określonych działań jest stały i znany graczom przed rzutem. Na przykład postać gracza wspina się na drzewo, a prowadzący określa stopień trudności wykonywanego przez gracza testu. Gracz rzuca kostkami i sprawdza, czy działanie zakończyło się powodzeniem. Oczywiście stopień trudności może zawierać w sobie doliczone już przez MG utrudnienia, ewentualnie sam wynik uzyskany na ko-

ściach może zostać stosownie zmodyfikowany, aby symulować w ten sposób różne sytuacje mające miejsce w świecie gry (np. silny wiatr, który utrudnia wspinaczkę). W przypadku **Afterbomb** stopień trudności jest zmienny – określa go pewna stała wartość, do której dodaje się wynik rzutu kostką. Na przykład zadanie „wymagające” to stopień trudności 5+k12, a więc zawiera się on w przedziale od 6 do 17. Czasami będzie to więc kaszka z mleczkiem, czasami zaś wyzwanie nie do pokonania. Zaletą wynikająca z zastosowania takiego rozwiązania jest to, że wspiera ono narrację. Mistrz Gry rzuca kośćmi i od razu widzi, jak trudne jest postawione przed graczem zadanie. Wystarczy popuścić wodze fantazji i opisy sytuacji oraz nagłych, niespodziewanych komplikacji same przychodzą do głowy. Wspinaczka na wspomniane wcześniej drzewo wydawała się banalnym zadaniem, lecz gdy bohater gracza łapie się kolejnej gałęzi, słyszy złowrogi trzask spróchniałego drewna...

Tego typu rozwiązanie mechaniczne zwiększa kreatywność opisywania wyników testu. Bardzo często w grach fabularnych gracze rzucają beznamiętnie, przyzwyczajeni do stałych stopni trudności i równie beznamiętnie odnoszą się do wyników, które uzyskali na kościach („17, udało mi się, co dalej?”). W **Afterbomb** każdy test jest małą przygodą. Paradoksalnie jest to również największy zarzut, jaki można postawić tej mechanice. Źle używana może bowiem spowalniać sesję i prowadzić do absurdalnych sytuacji, np. gdy

dwie osoby przeskakujące przez ten sam mur niemalże w tej samej chwili uzyskają diametralnie różniące się od siebie stopnie trudności, które nie mają żadnego uzasadnienia. Powiedziałbym, że jest to mechanika promująca zdroworozsądkowe podejście w miejsce dużej ilości zasad. To zaś może nie przypaść do gustu osobom wychowanym na systemach, które preferowały inne podejście do rozstrzygania testów. Oczywiście można było stworzyć kilka dodatkowych zasad, które ułatwiałyby korzystanie z tej mechaniki i pozostawiały mniej arbitralności w podejmowanych przez MG decyzjach, jednak nie jestem pewien, czy to by jej nie popsuło. Musimy pamiętać, że gra fabularna to nie planszówka i nie istnieje tak naprawdę mechanika idealna. Zasady mogą się wyłącznie oddalać lub zbliżać do ideału, a rozwiązania zastosowane w **Afterbomb** plasują się moim zdaniem gdzieś pośrodku tej skali.

Mechanizmem, który „kupił mnie bez reszty” jest sposób rozstrzygania konfliktów społecznych. Opiera się on na mechanizmie „przeciągania liny”, który polega na uzyskaniu przez jednej ze stron konfliktu określonej liczby Przewag (trzech). W takiej sytuacji konflikt się kończy i ustaleni są przegrani oraz zwycięzcy. Dlaczego mechanizm ten jest aż tak fajny? Przede wszystkim wiele systemów traktuje kwestię konfliktów społecznych po macoszemu i zazwyczaj proponuje coś pomiędzy wykonaniem rzutu na określoną umiejętność a odegraniem całej sytuacji bez używania kości. Obydwa podejścia wydają mi się błędne, ponieważ pierwsze nie promuje odgrywania postaci („wyszedł mi test na perswazję, więc moja postać przekonuje go do...”), drugie zaś zupełnie pomija kwestię kompetencji postaci na

rzecz kompetencji graczy („stary, jesteś świetnym mówcą, ale twoja postać ma minimalną charyzmę!”). W **Afterbomb**, podobnie jak w **One Ring**, zgrabnie połączono ze sobą obydwie te kwestie. Po pierwsze, o przebiegu całej sceny nie decyduje jeden rzut kośćmi, mamy to natomiast do czynienia z pewnym ciągiem następujących po sobie testów. Po drugie, interpretacje poprzednich wyników rzutów dają wskazówki co do dalszego rozwoju sytuacji i pozwalają stosownie modyfikować narrację. Dodatkowym świetnym pomysłem jest morale, które praktycznie nie występuje w żadnym innym systemie – jeżeli twoja postać przegrała konflikt społeczny, to w przypadku agresywnych działań w stosunku do strony wygrywającej spotka się z utrudnieniami do testów. Eliminuje to niezwykle częsty problem, który występuje powszechnie wśród graczy – próbują oni kogoś zastraszyć, a gdy im nie wychodzi, po prostu wyciągają noże, giwery lub w ruch idą pięści. Przy wykorzystaniu tej mechaniki, jeżeli postaci graczy zostaną zastraszone przez bohatera niezależnego, to dwa razy zastanowią się, czy chcą rozwiązać sytuację siłowo. Jeżeli bowiem gracze nie wczują się w zaistniałą na sesji sytuację, mechanika zrobi to za nich. „Boicie się faceta. Chcecie spróbować z nim sił? Proszę bardzo, jednak wiąże się to z pewnymi mechanicznymi komplikacjami...”

Kilka słów na koniec

Jak można w kilku słowach podsumować **Afterbomb Madness**? Jest to solidna gra, która czerpie całymi garściami z postapokaliptycznej estetyki. Powielaną z medium na medium historię atomowego konfliktu okrasza dodatkowo inwazją obcych i mocno groteskowym klimatem rozgrywki. Nie wszystkim tego typu nastrój może przypaść do gustu, w szczególności zaś mało intuicyjne nazwy umiejętności w rodzaju „Alibi żołnierza” (naprawa i tworzenie przedmiotów) lub Krwawej łaźni (walka bronią białą). Nie jest to jednak wada *sensu stricto*, ponieważ każdy system oferuje określoną estetykę i jeżeli nam ona nie odpowiada, po prostu znajdujemy sobie inny. Ponarzekać można również na słaby skład i redakcję podręcznika, małą liczbę ilustracji oraz ich słabe osadzenie w realiach gry. W szacie graficznej **Afterbomb Madness** w ogóle nie czuć klimatu Stanów Zjednoczonych lat 50. ubiegłego wieku. Na szczęście system został wyposażony w działającą mechanikę, co w przypadku polskich produkcji nie jest, niestety, czymś oczywistym. Świetnie rozwiązana mechanika rozstrzygania konfliktów społecznych dodatkowo podkreśla pozytywne wrażenie. Nowej grze Rafała Olszaka z pewnością warto poświęcić uwagę i dać jej szansę. Pod warunkiem oczywiście, że lubicie postapokaliptyczne klimaty z inwazją obcych w tle – w takim przypadku będziecie się bowiem świetnie bawić.



Zobacz także:

- **DARK HERESY (RT #8)**
- **CTHULHUTECH (RT #5)**
- **NEUROSHIMA (RT #19)**

Plusy:



Spójna wizja świata



Świetny pomysł anomalii rodem z Pikniku na skraju drogi



Mechanika rozstrzygania konfliktów społecznych

Minusy:



Kwestie edytorskie



Uboga szata graficzna



Mało rozbudowany bestiariusz

164 strony, miękka oprawa

Cena: 49,95zł

JUŻ ZA MIESIĄC KOLEJNY NUMER

w numerze między innymi:

ZOMBICIDE

MAGE KNIGHT

MAŁY KSIĄŻĘ

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier



68

maj 2013

ZOMBICIDE

REBEL.PL
Centrum gier

Ilustracja z gry Zombicide - (C) Black Monks Games