

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

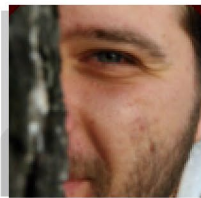
TEMAT NUMERU

You can't take the sky from me...

FIREFLY

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

- Glass Road
- IQ Link
- Mutant Chronicles
- Myrmes
- Rise of the Ancients
- The Walking Dead: The Board Game



Człowiek uczy się przez całe życie. Owa maksyma okazała się niezwykle trafna w trakcie Targów Edukacyjnych, które odbyły się w połowie lutego w Lublinie. Rebel zrobił na nich wystawowe stoisko, przy którym można było usiąść i pograć w takie klasyki jak **Mały Książę** i **Jungle Speed**. Targi edukacyjne, jak to targi edukacyjne: dużo stoisk z ulotkami i młodzieży w wiek różnym, którą rasnujesz się ze znużoną miną i zbierasz kolejne fiszki o wyborze drogi zawodowej. Innymi słowy, wesoło jak na pogrzebie. Tu jednak pojawia się Rebel, cały na biało, zatem impreza powinna nieco się rozkręcić. Można wszak zagrać w planszówki, dobrze się przy tym bawiąc. Jest tylko jeden mały problem: młodzieży to nie interesuje. Oczywiście zdarzają się wyjątki, jednak ogólna tendencja jest taka, że gry planszowe nie wzbudzą zachwytu. Natomiast – tutaj zaczyna się nauka – u dorosłych, którzy przechadza się po targach, wywołują prawdziwą fascynację. Podchodzą, pytają coś to takiego i dlaczego nie chińczyk. A kiedy wytłumaczyć im zasady, grają do upadłego. Co na to młodzież? Nic. Nadal przechadza się ze znużoną miną, przygląda się starszym i mechanicznie zbiera kolejne świstki papieru, które i tak wywali do kosza. Tak sobie myślę, że trudno być dzisiaj młodym. Przynajmniej ja bym się strasznie męczył, mając wiecznego focha.

Dobra młodzieży, nie nudzę już dłużej. Miłej lektury!

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, Marcin „Paladyn” Roszkowski, Ryszard „Raleen” Kita, Piotr „Wierzba” Kraciuk

Współpraca: Marcin Wełnicki

Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

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

www.wydawnictwo.rebel.pl



www.facebook.com/REBELpl

Spis treści

2

Aktualności

Czyli co nowego w świecie gier

6

TEMAT NUMERU: FIREFLY: The Board Game



9

Glass Road

Uwe Rosenberg na szybko

12

Coś tu nie gra.

Felieton Piotra Stankiewicza

13

IQ Link

To się w planszy nie mieści!

14

Złamane serca

Felieton Marcina Wełnickiego

16

Mutant Chronicles

Powrót Mrocznej Harmonii

18

Myrmes

Wojny mrówek

20

Eclipse: Rise of the Ancients

Starożytni, jakich nie znałeś

23

The Walking Dead: The Board Game

Komiks na planszę przeniesiony

26

Kącik Gier Historycznych: Bitwy II Wojny Światowej

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Układ na liście bestsellerów **Rebel.pl** w lutym zaburzyły noworoczne wyprzedaże, stąd m.in. wysokie lokaty **Galapagos** i dodatku do **Rattusa**. Mamy także sporo gorących nowości: **Arkana Miłości Edycja Premium**, **Warhammer: Diskwars**, **Caverna**, **Ewolucja** oraz będąca w przedsprzedaży polska edycja **World of Tanks: Rush**. Szczyt listy kolejny miesiąc zajmuje **Dobble**, stały bywalec rankingu.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

CZOŁGI OD REBELA



Interesująco wygląda pierwsza w tym roku zapowiedź wydawnictwa Rebel.pl: **World of Tanks: Rush**. Tytuł gry wiele zdradza: mamy tu do czynienia z karcianką inspirowaną jedną z najpopularniejszych gier online, adresowaną przede wszystkim do fanów bitew pancernych. Ci, którzy grali w wersję online, poczują się jak w domu za sprawą znajomej terminologii i świetnych ilustracji tych samych artystów, którzy pracowali przy wersji oryginalnej. Gra pozwoli nam objąć dowództwo nad oddziałami czołgów, artylerii i wsparcia i prowadzić je do boju przeciwko siłom nieprzyjaciela. Pluton czołgów zbudujemy, wybierając odpowiednie pojazdy spośród setek dostępnych maszyn przypisanych do czterech nacji. Za zwycięstwa i zrealizowane misje, będziemy otrzymywać medale, których powinniśmy zgromadzić jak najwięcej. Gra ukaże się na przełomie kwietnia i maja tego roku.

BLIŻSZE I DALSZE PLANY LACERTY

Wydawnictwo Lacerta ogłosiło wstępne plany na rok 2014. Obok kilku dodruków nie zabrakło interesujących zapowiadających się nowości. W pierwszej połowie roku możemy spodziewać się polskich edycji świetnych eurogier ekonomicznych: **Glück Auf** oraz **Caverna**, a także pierwszego dodatku do **Pandemii**. W dalszej kolejności planowane są następne godne uwagi produkcje: potwierdzone jest już wydanie **Glass Road** (w połowie roku), natomiast kilka tytułów, w tym bardzo oczekiwany przez polskich fanów **Lost Legion** (dodatek do **Mage Knight**) czeka na potwierdzenie ze strony partnerów wydawcy.



LISTA BESTSELLERÓW - LUTY 2014

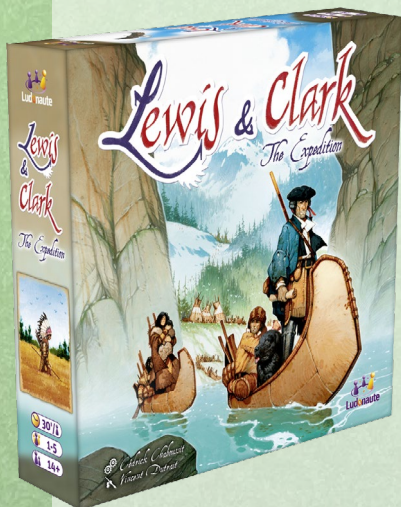
- 1 **Dobble (-)**
- 2 **Galapagos (N)**
- 3 **Rattus - Szczurołap (N)**
- 4 **Arkana Miłości (P)**
- 5 **Władca Areny (P)**
- 6 **Arkana Miłości Edycja Premium (N)**
- 7 **Nightfall (P)**
- 8 **Story Cubes (-3)**
- 9 **Osadnicy z Catanu (-6)**
- 10 **World of Tanks: Rush (PL) (N)**
- 11 **Warhammer: Diskwars - Core Set (N)**
- 12 **Carcassonne (-8)**
- 13 **Cytadela (-1)**
- 14 **Dixit (P)**
- 15 **7 Cudów Świata (-8)**
- 16 **Ewolucja: Pochodzenie gatunków (N)**
- 17 **Fasolki (Bohnanza) (+3)**
- 18 **Slavika (P)**
- 19 **Mercurius (P)**
- 20 **Caverna: The Cave Farmers (N)**

N - nowość, P - powrót

LEWIS & CLARK W MARCU

Nakładem wydawnictwa Rebel.pl ukaże się polska edycja gry **Lewis & Clark** – jedna z najgłośniejszych premier ubiegłorocznych targów Spiel w Essen. Gra opowiada o ekspedycji w głąb Dzikiego Zachodu, nawiązując do historycznej ekspedycji Meriwethera Lewisa i Williama

Clarka w latach 1804–1806. Uczestnicy rozgrywki stają na czele wypraw, mających na celu przemierzenie kontynentu i jak najszybsze dotarcie do Pacyfiku. Historia zapamięta tylko tych, którzy wykonają zadanie jako pierwsi! **Lewis & Clark** to emocjonujący wyścig, w którym gracze muszą rozważnie rozporządzać ekwipunkiem, członkami wyprawy oraz radzić sobie z traperami i rdzennymi mieszkańcami tamtych terenów napotykanymi podczas podróży. Dobre dowództwo to klucz do zdobycia Zachodu! Gra trafi na sklepowe półki już w marcu.



GALAKTYCZNE PODRÓŻE Z DREDBALLEM

Ruszyła przedsprzedaż nowych karcianych dodatków do polskich edycji gier FFG, wydanych w naszym kraju przez Galaktę. Są to **Żółty Znak**, wzbogacający rozgrywkę w **Posiadłość Szaleństwa**, trzy rozszerzenia karcianego **Władcy Pierścieni** (tzw. koszmarne talie) oraz **Uczta dla Wron** – długo (prawie rok) oczekiwane drugie rozszerzenie planszowej **Gry o Tron** (recenzję tego dodatku publikowaliśmy na łamach Rebel Timesa miesiąc temu). Przy tej okazji powrócą do sprzedaży wcześniejsze rozszerzenia w druku na żądanie, adresowane do fanów **Gry o Tron**, **Władcy Pierścieni**, **Posiadłości Szaleństwa**, **Gears of War** oraz **Anioła Śmierci**. Wszystkie wspomniane produkty trafią do sprzedaży na przełomie marca i kwietnia.



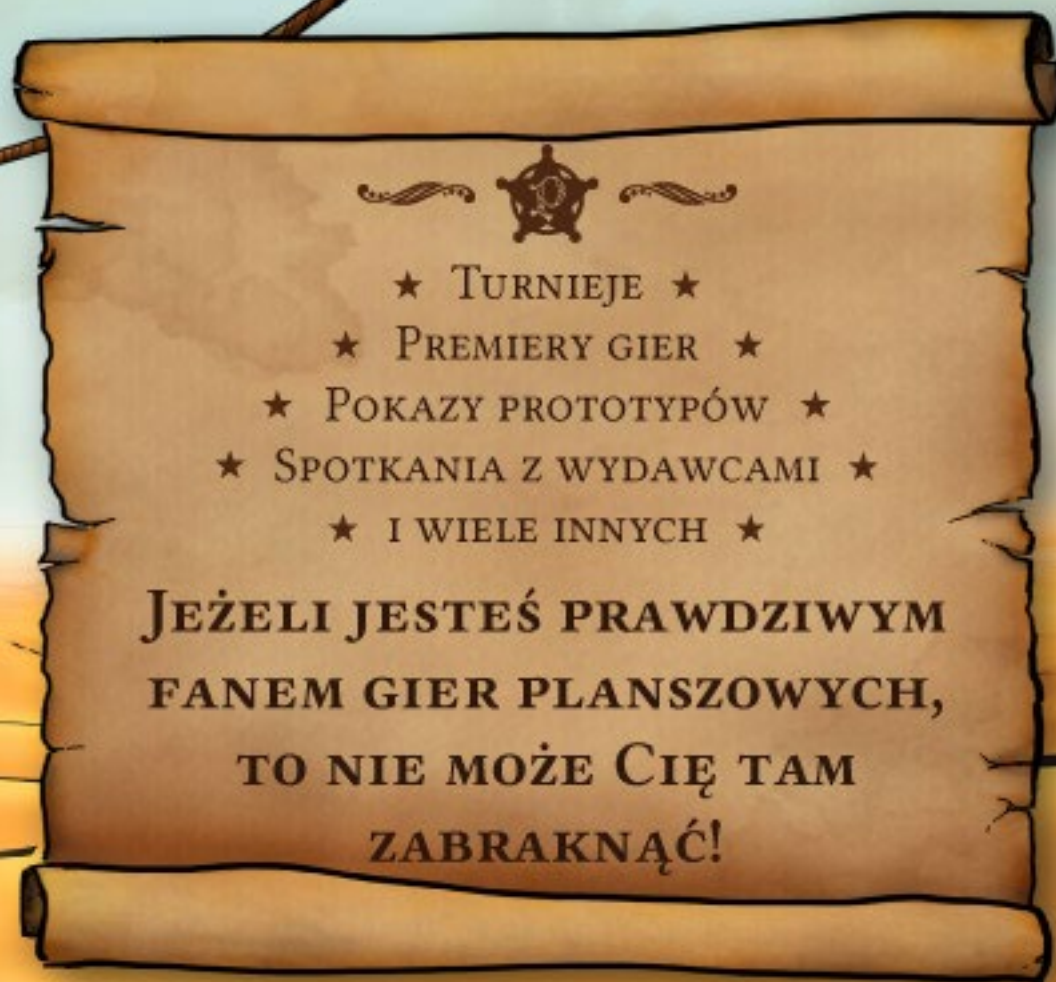
FESTIWAL FANTASTYKI

PYRKON

21-23 marca 2014

★ MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE ★

★ WWW.PYRKON.PL ★



★ TURNIEJE ★

★ PREMIERY GIER ★

★ POKAZY PROTOTYPÓW ★

★ SPOTKANIA Z WYDAWCAMI ★

★ I WIELE INNYCH ★

JEŻELI JESTEŚ PRAWDZIWYM
FANEM GIER PLANSZOWYCH,
TO NIE MOŻE CIĘ TAM
ZABRAKNAĆ!



TEMAT NUMERU

You can't take the sky from me...

FIREFLY

Kiedy obejrzałem serial Firefly, nie mogłem się nadziwić, że w 2002 został anulowany z powodu zbyt niskiej oglądalności. Jakim cudem taki serial nie przyciągnął wtedy widzów? Zwłaszcza że po zdjęciu z anteny jego popularność rosła i choć nie przyniosło to reaktywacji serii, to dało fanom w 2005 roku pełnometrażowy film Serenity, domykający wątki z serialu. Dodatkowo na fali rosnącej popularności, Firefly zaczął pojawiać się w kolejnych mediach. W końcu trafił do świata gier planszowych.

Kiedy zobaczyłem na BoardGameGeek, że za planszowego Firefly odpowiadają te same osoby, co za Spartacus: A Game of Blood and Treachery, wiedziałem, że muszę to mieć. Ta gra musiała być dobra. I nie pomyliłem się.

Firefly: The Game to luźno oparta na serialu gra z gatunku pick-up & deliver. Oparta luźno, gdyż nie gramy załogą statku kosmicznego Serenity i nie przeżywamy wydarzeń znanych z serialu. Wcielamy się za to w kapitana statku klasy Firefly, latamy po kosmosie (The Verse) i staramy się zarobić, a także przeżyć.

W grze może brać udział od 1 do 4 graczy. Istnieje też wariant dla samotników, choć nie jest tak sympatyczny, jak gra z żywym przeciwnikiem. Każdy z graczy otrzymuje własny statek klasy Firefly (jednym z nich jest Serenity) i losuje kapitana (wśród których jest oczywiście serialowy kapitan Malcolm Reynolds). Następnie wybiera miejsce startu, pewne początkowe zasoby i rozpoczyna życie w kosmicznej przestrzeni.

Latamy z planety na planetę, wynajmujemy załogę, kupujemy sprzęt, wykonujemy zlecenia. Aby było wiadomo, do czego się dokładnie dąży, każda rozgrywka, toczy się w ramach pewnego scenariusza (jednego z sześciu), w którym podane są kolejne cele, jakie muszą wypełnić gracze. Pierwszy z grających, który wypełni wszystkie w zadanej kolejności, wygrywa grę.

Podczas swojej tury, gracz ma do wykonania dwie akcje, spośród czterech. Do wyboru ma Lot, Zakupy, Kontakt i Pracę. Lot wydaje się najprostszy, lecz wcale taki nie jest. Plansza przedstawiająca The Verse podzielona jest na sektory zewnętrzne i wewnętrzne. Zewnętrzne to oczywiście przestrzeń Reaverów, a wewnętrzne pozostają pod opieką Sojuszu. Gracze mogą latać w przestrzeni spokojnie, jedno pole na turę, lub dawać z silników ile fabryka dała. W tym drugim przypadku za każde pole, o jakie się poruszają, muszą pociągnąć kartę ze specjalnej talii nawigacji, odpowiedniej dla sektora, do którego wlecieli. Na tych kartach znajduje się mnóstwo wydarzeń, zarówno dobrych, jak i złych. W przestrzeni sojuszu muszą uważać gracze przewożący nielegalne ładunki, zbiegów, bądź ci z wystawionymi na nich nakazami aresztowania. U Reaverów każdy jest na cenzurowanym, jako że łupieżcy chętnie zeżrą każdego, choć u nich zawsze można zdobyć dodatkowe łupy lub sprzęt. Warto jednak mieć jednak na pokładzie zdolnego pilota lub mechanika.

Zakupy to jeden ze sposobów na rozbudowę statku. Sam kapitan nie poradzi sobie z intratnymi zleceniami. Potrzeba do tego załogi. Przyda się też odrobina pożytecznego ekwipunku i ulepszeń. Oczywiście wśród osób do wynajęcia znajdziemy serialową załogę, czyli Washa, Zoe, Kaylee, Inarę, River, Simona, Pastora i Janey'a. Oprócz nich można wynająć mnóstwo innych znanych postaci takich jak Crow oraz Bridget (alias Safron alias Yolonda). Wśród sprzętów też jest sporo znanych zabawek: Vera, Cry Baby, różowa sukienka Kaylee, Szczęśliwa czapka Janey'a. Bez dobrze skomponowanej załogi i odpowiedniego sprzętu, gracze będą skazani na wegetację w kosmosie, a nie na niezły zarobek. Załoga i sprzęt mogą dostarczać trzy umiejętności potrzebne w grze: Negocjacje, Broń i Mechanikę.

Kontakt to akcja, dzięki której gracze mogą otrzymywać zlecenia. Zleceniodawców jest w grze pięciu: Niska, Badger, Patience, Harken i Amnon Duul. Każdy z nich ma dla graczy mnóstwo zadań do wykonania. Niektóre są legalne (lecz dają mało kasy), inne nielegalne, a nawet niemoralne, lecz za to opłacalne. Gracz, otrzymując zlecenie, ma na szczęście możliwość wyboru spośród kilku dostępnych u danego zleceniodawcy, może też nie przyjąć żadnego spośród rozpatrywanych, jeśli uzna, że nie podoła.

I w końcu jest jeszcze Praca. Ta akcja pozwala na rozpoczęcie realizacji zlecenia lub sfinalizowa-

nie go. Każda karta zlecenia zawiera informację, gdzie trzeba polecieć i co zrobić. Niektóre wymagają pobrania towaru z planety X i zawiezienia go na planetę Y. Inne nakazują wywołanie rozrób w podanym miejscu. Sporo zleceń ma pewne wymagania, które gracz musi spełnić, aby w ogóle rozpocząć ich wykonywanie (konieczność posiadania ekwipunku pewnego typu, odpowiednich umiejętności w załodze).

Zlecenia polegające na przewożeniu towaru nie są specjalnie ciekawe, chyba że szmuglujemy kontrabandę lub mamy na pokładzie zbiega. W takim

przypadku przelot przez tereny Sojuszu może być ryzykowny. Złapani tracimy automatycznie nielegalny towar, a także możemy stracić poszukiwanych członków załogi.

Ciekawie rozwiązano zlecenia, które wymagają rozrób.

Gracz musi pociągnąć odpowiednią liczbę kart ze specjalnej talii Misbehave. Każda taka karta zawiera dwie opcje, spośród których gracz wybiera tę najbardziej mu odpowiadającą i próbuje ją wykonać. Owa próba to zwykle test jednej z umiejętności (Negocjacje, Broń, Mechanika) polegający na rzucie kostką sześcienną, dodaniu do rezultatu rzutu liczby ikon umiejętności załogi i sprawdzeniu wyniku na karcie. Obie opcje zwykle używają różnych umiejętności, lecz i ich wyniki

mogą być zupełnie różne. Rozwiązanie konfliktu za pomocą broni może zaowocować naszą ucieczką i koniecznością wznowienia pracy nad zleceniem w kolejnej turze, natomiast Negocjacje mogą doprowadzić załogę do kolejnego etapu zlecenia. Czasem wystarczy mieć w załodze odpowiednią osobę lub ekwipunek, by przejść takie wydarzenie bez rzutu kością.

Wydarzenia zawarte na kartach Misbehave to jednocześnie smaczny kąsek dla miłośników serii. Tu bowiem znajdziemy chyba wszystkie perypetie załogi Serenity, jakie można było zobaczyć w serialu. Jeśli zlecenie uda się wypełnić, dostajemy wypłatę. Tu również zastosowano ciekawy mechanizm. Z wynagrodzenia musimy potrącić odpowiedni procent dla poszczególnych członków załogi, co zmniejsza sumę, jaka ostatecznie wpada graczowi do kieszeni. Jeśli tego nie zrobimy, załoganci stają się niezadowoleni i mogą odejść lub zostać podkupieni przez innego gracza.

Mniej więcej tak wygląda rozgrywka. Gracze latają statkami w kosmosie, wynajmują załogę, ekwipują ją, przyjmują kolejne zlecenia, starają się je wykonać i zarabiać kasę, na jeszcze więcej sprzętu, lepszą załogę, aby wreszcie zrealizować cele z głównego scenariusza. A wszystko to w klimacie serialu *Firefly*.



Czy gra ma jakieś wady? Niestety tak. Po pierwsze, rozgrywka jest dość długa, a niekiedy nawet bardzo długa. Dwie, trzy godziny spędzone nad planszą **Firefly** to w zasadzie norma. Ponadto jako scenariusz startowy rekomendowany jest King of all Londinium, który dla początkujących graczy jest koszmarnie długi i może ich zniechęcić. Wydawca (Gale Force Nine) dość szybko zareagował na to, umieszczając w sieci alternatywny scenariusz startowy, który faktycznie jest łatwiejszy i trwa dużo krócej.

W **Firefly: The Game** jest bardzo mało interakcji między graczami, co nie wszystkim przypadnie do gustu. W zasadzie sprowadza się ona do przesuwania raz na jakiś czas krążownika Sojuszu lub statku Reaverów w pobliżu innych graczy oraz przejmowania niezadowolonych członków cudzej załogi. Ten stan rzeczy ma się zmienić wraz z dodatkiem **Pirates & Bounty Hunters**, który jest zaplanowany na marzec 2014.

Wykonanie gry jest świetnie. Modele statków graczy, a także statku Reaverów i krążownika Sojuszu, są kapitalne. Zresztą statek Reaverów jest tym samym, który ścigał bohaterów w pilotowym odcinku i któremu uciekli, wykonując manewr Crazy Ivan. Jedynym mankamentem tych figurek (a właściwie krążownika Sojuszu) jest fakt, że po posegregowaniu elementów w woreczkach strunowych ciężko jest wszystko ładnie zapakować w wyprasce.

Znacznikiem aktywnego gracza jest spory żeton stegozaura (kolejny ukłon w stronę fanów serialu). Autorzy gry radzą, by wymienić go na plastikową

figurkę, żeby było bardziej klimatycznie. Plansza jest spora i choć pod względem szaty graficznej wydaje się dość minimalistyczna, to podczas gry okazuje się, że wszystko jest takie, jakie powinno być. Na kartach mamy oczywiście (kapitałnie dobrane) kadry z serialu. Projekt graficzny rewersów kart, a także awersów w taliach Misbehave oraz talii nawigacyjnej to mieszanka serialowych klimatów sci-fi i westernu. Jednak największe wrażenie zrobiły na mnie pieniądze. Duże, papierowe, kolorowe banknoty, które po ponad dwóch miesiącach pachną w ten szczególnie sposób – zapachem farby drukarskiej i bogactwa.



Polecam zapoznać się z **Firefly: The Game**. To bardzo dobra gra. Wyrzuciła w moim osobistym rankingu Merchant of Venus. **Firefly**

ma klimat, ma momenty, w których sytuacja zmienia się jak w kalejdoskopie, a także takie, w których czujesz się jak boss po wykonaniu trudnego zlecenia. Jest po prostu świetna.

Czy jeśli nie oglądałem/łam serialu, to gra przypadnie mi do gustu? Jest na to duża szansa. Nie wymaga od graczy znajomości postaci i wydarzeń

z oryginału. Taka wiedza pomaga we wczuciu się w klimat i wyłapywaniu smaczków, lecz nie sprawia, że zaczyna się dzięki temu wygrywać. Jednak jeśli nie polubiliście serialu, to do gry nie siadajcie – jest prześlągnięta klimatem produkcji Jossa Whedona i raczej też się wam nie spodoba.

FIREFLY: The Game

Liczba graczy: 1–4 osoby

Wiek: od 12 lat

Czas gry: ok. 120 min.

Cena: 259,95 zł

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz



- klimat,
- jakość wykonania,
- świetna zabawa w pick-up & deliver,
- nie tylko dla miłośników serialu.



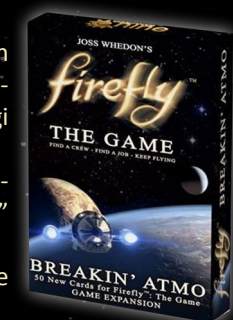
- rozgrywka może trwać długo i może zmęczyć,
- dość droga,
- niewiele interakcji między graczami.

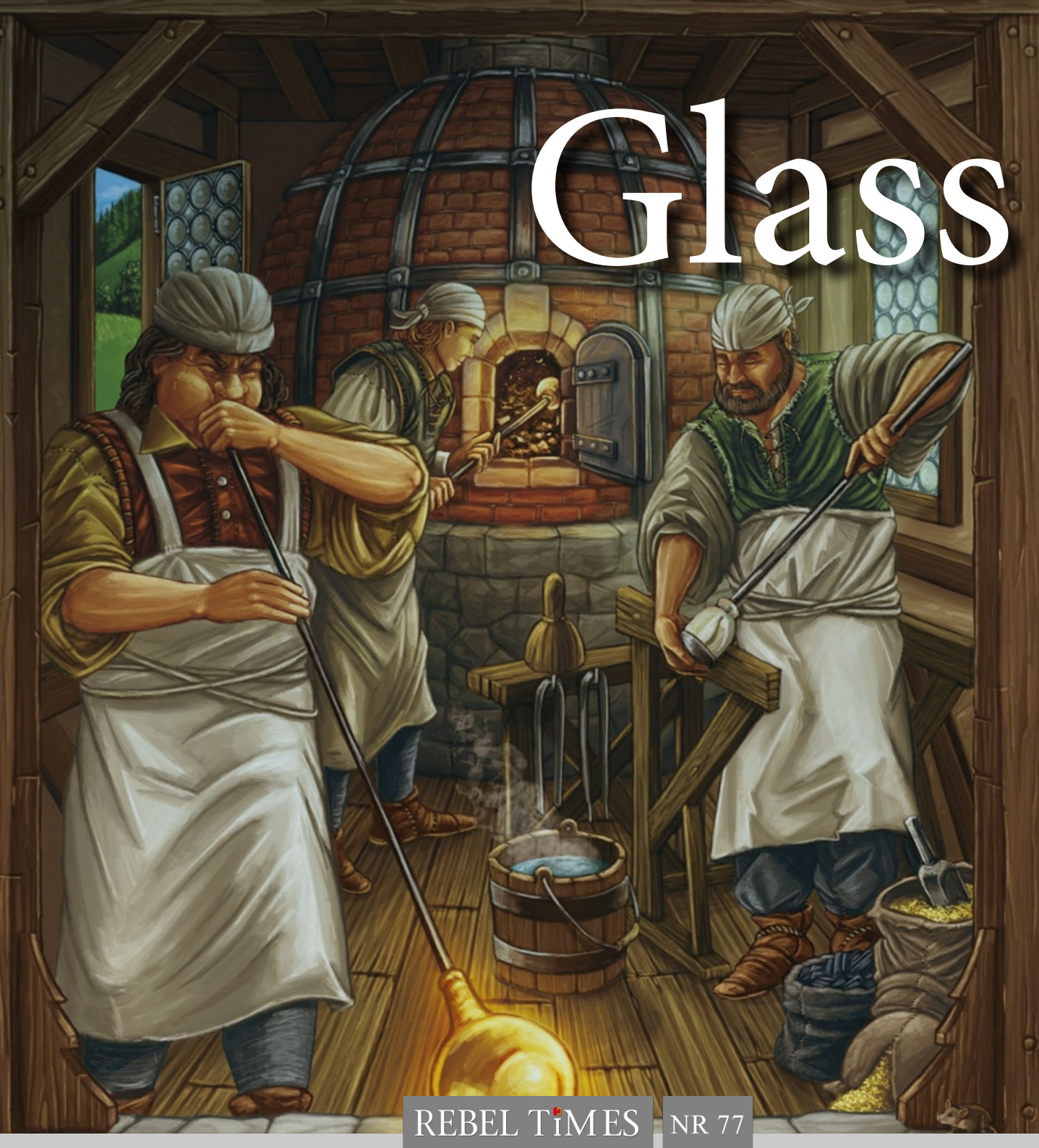
Breakin' Atmo

W sprzedaży jest już pierwszy mały dodatek do gry zatytułowany **Breakin' Atmo**. Zawiera 50 nowych kart. 25 z nich to nowe przedmioty i członkowie załogi. Nie pojawiają się tu znani z serialu załoganci, lecz z ekwipunku dostajemy na przykład zestaw broni Nandi oraz broń chroniącą członka załogi przed śmiercią.

Pozostałe 25 kart to zlecenia, które posługują się nowym mechanizmem wypłaty. Polega on na tym, że wypłacana jest suma podstawowa plus premia za każdą ikonkę odpowiedniej umiejętności, która „brała udział” w wykonaniu zlecenia. Świetna rzecz.

Breakin' Atmo to dodatek niewielki (sam wydawca nazywa go boosterem), lecz wart zakupu. Świetnie komponuje się z podstawową wersją gry.





Glass

Uwe Rosenberg na szybko.

Road

Zwykle, kiedy słyszę nazwisko Uwe Rosenberga, przed oczami staje mi wielka gra ekonomiczna, ciągnąca się godzinami, do ogarnięcia której potrzeba dyplomu ukończenia studiów matematycznych. No dobra, trochę przesadzam, choć przecież wiecie, o co mi chodzi. Agricola, Ora et Labora, Le Havre oraz Caverna to tytuły, przy których trzeba niesamowicie główkować. Rozgrywka w Fasolki też potrafi długo trwać. Jednak na szóstym targach w Essen Uwe pokazał, że potrafi także zrobić szybko i nie tak mózgożerną grę ekonomiczną, w której trzeba zarządzać różnymi zasobami i budować budynki. Jej tytuł to **Glass Road**.

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem od znajomego: „Zagrajmy w **Glass Road**. Pomimo że to Uwe, to gra się szybko. Godzinka z małym hakiem”, głośno się zaśmiałem. Jednak spróbowałem, ponieważ lubię grać w gry, których nie znam. Kiedy skończyliśmy po godzinie (trzyosobowa rozgrywka wraz z rozłożeniem gry i tłumaczeniem zasad) byłem zszokowany.

” Glass Road to na pierwszy rzut oka typowy Uwe Rosenberg. Każdy gracz dostaje dwie plansze. Na jednej buduje różne budynki, pozwalające mu na manipulowanie zasobami i zdobywanie punktów zwycięstwa, a na drugiej przechowuje swoje zasoby w postaci gliny, piasku, wody, jedzenia, drewna, węgla, cegieł i tytułowego szkła.

O ile plansza do budowania nie jest niczym ciekawym, to ta od zasobów przyciąga wzrok. Mamy bowiem na niej dwa „zegarki”, a na każdym z nich przymocowane są dwie wspólnie przesuwające się „wskazówki”. Te „zegarki” są najciekawszym mechanizmem w całej grze, o jednak tym za moment. Oprócz owych plansz gracze dostają również znaczniki do ułożenia na planszy zasobów oraz 15 kart Specjalistów, które stanowią drugi ciekawy mechanizm w tej grze.

Gra toczy się przez cztery rundy. W rundzie każdy z nich graczy musi zagrać trzy karty specjalistów. Tu pojawia się pierwsza ciekawa mechanika. Karty Specjalistów to w zasadzie karty akcji, które gracz może wykonać w trakcie swojego ruchu. Są tam np. pozyskanie zasobów, zbudowanie budynku, położenie na swojej planszy terenu i tym podobne. Na początku rundy każdy z graczy wybiera pięć spośród swoich piętnastu kart i tworzy z nich rękę. Następnie jedną z tych pięciu kart kładzie zakrytą przed sobą, gotową do zagrania. Gdy wszyscy gracze położą przed sobą kartę, po kolei odkrywają ją i rozpatrują efekt działania. I tu zaczyna się robić ciekawie.

Po pierwsze, jeśli którykolwiek z pozostałych graczy ma na rękę taką samą kartę, jaka została właśnie odkryta, musi natychmiast wyłożyć ją na stół i rozpatrzeć jej działanie. Po drugie, każdy ze Specjalistów ma przypisane dwa efekty, z których można skorzystać. Jeśli gracz jest jedynym, który zagrał daną kartę, może skorzystać z obu naraz. Jednak jeśli po jej odkryciu ktoś jeszcze zagrał taką samą kartę z ręki, to wszyscy gracze, którzy ją zagrali, wybierają tylko jeden z jej efektów. W tym miejscu **Glass Road** zamienia się w grę, gdzie przewidujemy wybory przeciwników. W zasadzie najlepiej jest wśród tych pięciu kart mieć trzy takie, których nikt inny nie wybrał, żeby rozegrać oba zawarte na nich efekty,

a także dwie takie, które będą wybrane przez kogoś innego, aby móc je zagrać poza swoją turą (a przy okazji ograniczyć możliwości przeciwnika).

W wyniku działania kart zyskujemy lub wydajemy zasoby, kupujemy budynki, dokładamy tereny do planszy lub je zdejmujemy. Manipulacja zasobami wiąże się z wykorzystaniem obu wspomnianych wcześniej „zegarków”. Reprezentują one wytwórnice szkła i cegieł. Między „wskazówkami” mamy obszary w dwóch rozmiarach: mniejszym i większym. W tych mniejszych znajdują się odpowiednio znaczniki szkła i cegieł, a w tych większych inne zasoby. Na kole, do którego



przyczepiono wskazówki, mamy podane, ile danego zasobu znajduje się w magazynie. Szkła lub cegieł może być od 0 do 3, reszty od 0 do 7. Jeśli na dowolnym „zegarku” są jednocześnie puste pola „0” na dużym obszarze i „3” na małym, to „wskazówki” poruszają się od razu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Oznacza to, że nawet jeśli graczowi jest to nie na

rękę, automatycznie zyskuje on szkło lub cegły, a traci zasoby podstawowe z danego koła. Mechanizm świetny i irytujący jednocześnie. Bardzo łatwo bowiem przez nieuwagę (lub sprytne zagranie przeciwnika) stracić kluczowy dla naszego kolejnego ruchu zasób.

Punkty zwycięstwa zyskuje się dzięki postawionym budynkom, lecz podstawą do ich przyznania jest zwykle liczba zasobów oraz obecność odpowiednich terenów na planszy gracza. Uczestnicy zabawy muszą zatem nie tylko wznosić odpowiednie budynki, lecz także zarządzać swoimi dobrami w taki sposób, aby uzyskać z budowlami maksimum korzyści.

O samym wykonaniu komponentów **Glass Road** nie ma się co rozpisywać. Jest po prostu bardzo dobrze. Gruba

tekstura, estetyczne grafiki na budynkach i kartach, porządnie wykonane „zegarki”. Mamy tu do czynienia z jakością wykonania, jakiej można się spodziewać po grze ekonomicznej znanego projektanta. Bez wodotrysków, lecz na poziomie.

Glass Road z pewnością przypadnie do gustu zwolnikom gier Uwe Rosenberga. Mimo że jest grą szybką i opiera się w pewnym sensie na wyczuciu tego, co w danym momencie robi przeciwnik, to jednak ma te elementy, za które lubi się Rosenberga. A fakt, że rozgrywka trwa krótko i zawiera elementy blefu, może przysporzyć jej dodatkowych fanów. Jeśli zatem chcecie poznać Rosenberga w nieco lżejszej formie (nadal jednak trzeba myśleć i trochę liczyć), to **Glass Road** będzie dobrym wyborem.

GLASS ROAD

Liczba graczy: 1–4 osoby

Wiek: od 12 lat

Czas gry: ok. 75 min., Cena: 189,95 zł

Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz



- szybka,
- trzeba wyczuć ruch przeciwnika,
- świetny mechanizm „zegarków”.



- „zegarki” potrafią jednak zirytować,
- miejscami za dużo liczenia.

KRAGMORTHA



Rigor Mortis i Kragmortha ©2013 Giochi Uniti.

Kragmortha to przerażająco zabawna gra planszowa, w której wcielasz się w rolę goblina buszującego po bibliotece Rigora Mortisa. Popchnij kumpla w stronę Mrocznego Władcy, a on być może obdaruje go Złowieszczym Spojrzeniem, zapewniając reszcie rozrywkę do końca gry!



www.kragmortha.pl
www.stratelibri.it

Na początek trochę osobistych wynurzeń niczym na blogasku lub fejsbuniu.

Otóż mam grypę i leżę w łóżku. Zwykle jest to okres legalnego obijania się i wygórowanych oczekiwań wobec rodziny. Tak jest i tym razem, z tą różnicą, że muszę jeszcze coś napisać. Jakiś czas temu zostałem poproszony przez Stinga (sam szef) o zaproponowanie cyklu felietonów do Rebel Timesa. Oczywiście zgodziłem się, ba, schlebiła mi ta prośba, nie przeczę. O czym będzie? Postaram się dotyczyć kwestii pozostających na obrzeżach fenomenu gier papierowych w Polsce. O środowisku i klimacie, jaki tworzy. Może czasem dosadnie, lecz mam nadzieję prawdziwie. A zatem ad rem, słowo się rzekło, kobyłka u płotu.

Otóż mam grypę... Wbrew pozorom ma to znaczenie, zaraz do tego dojdę. Każdy lub prawie każdy ma swoje rytuały związane z chorowaniem. Mam i ja. Moszczę sobie zawczasu gawrę boleści, otaczając się lekami, chusteczkami, piciem i książkami, które na pewno w natłoku wolnego czasu przeczytam. Potem dodaję jeszcze jeden element – biorę komputer i instaluję Heroes of Might & Magic III. Zawsze obiecuję sobie, że zagram tylko w jeden scenariusz.

Zakładam, że wszyscy znają ten tytuł lub przynajmniej o nim słyszeli. Jest to szczytowe osiągnięcie w zakresie komputerowych gier turowych oraz intertekstualny przewodnik po konwencji fantasy i pojawiającym się w jej ramach bestiariusz. A teraz uwaga! Jest to najlepsza planszówka, w jaką kiedykolwiek grałem i prawdopodobnie zagram. I żeby to zrobić, nie muszę się umawiać się specjalnie z ludźmi, ponieważ gra się doskonale samemu. Gdyby jednak umówić się z kilkoma osobami na wspólną grę, otrzymalibyśmy wrażenia nieporówny-

walne z żadną planszówką.

Skoro tak jest, dlaczego całe rzesze frajerów wciąż kupują kolorowe pudełka? Ba, dlaczego sam nie gram tylko w „hirołsów”? Pytanie jest oczywiście retoryczne. Jeśliby jednak pokusić się o analizę przyczyn rosnącej popularności gier planszowych, odpowiedzi mogłyby dać raczej mgliste wyobrażenia o całym zjawisku. Nawet ograniczając (z przyczyn obiektywnych) obszar badań tylko do dużego kraju nad Wisłą.

Szybki rzut oka wstecz, na niedawne w gruncie rzeczy czasy, z pewnością byłby w stanie wywołać szczyptę pozytywnych emocji, a niektórym zakręciłaby się łza w oku. Dla tych, którzy nie pamiętają, jak było w planszówkach niespełna dekadę temu, krótkie resume.

Jest może kilkanaście sklepów hobbystycznych z prawdziwego zdarzenia. Rebel.pl dopiero raczkuje, Piotrek (Kątnik) z Magdą i Arturem jeżdżą po konwentach, robiąc gamesroom. Wydawców jest może trzech lub czterech. W hurtowniach zabawkowych nikt nie wie, o co chodzi. Niby niektórzy pamiętają, że kiedyś sprzedali dużo pudełek z napisem **Magia i Miecz**, lecz to już są inne czasy i wyzwania. Wszystko w powijakach. Jednak jest nadzieja, pojawia się spora grupa zainteresowanych wariatów, a to zawsze dobrze wróży. Kiedyś opowiem może o tym okresie więcej, jako że było ciekawie.

Co mamy dziesięć lat później? Mnóstwo tytułów na rynku, sklepy z gramami w centrach handlowych. Mamy w Polsce coś na kształt targów gier, wydawców jest więcej, niż sami by sobie życzyli. Powstają kolejne inicjatywy, w każdym większym mieście są cykliczne spotkania dla fanów gier planszowych. Nie wspominałem

o videocastach, podcastach, planszowych celebrytach i wielkich nazwiskach.

Tylko skoro jest tak dobrze, to dlaczego jest tak źle? Kolejni wydawcy zawieszają działalność, młodych projektantów jest dużo, lecz nie ma komu weryfikować ich pomysłów. Stawki są takie, że pożał się Boże. Fandom, jeśli o takowym można mówić, jest nieskonsolidowany, skłócony i podzielony. Na tych, którzy zarabiają pieniądze, wilkiem patrzę ci, którzy nie potrafią. Ci, którzy potrafią, coraz mniej chętnie godzą się na bycie zakładnikiem fanów. Są jacyś zapaleńcy, nawet chcą, lecz nie wiedzą jak.

Nazwijcie mnie przekornym, jednak moim zdaniem jest tak, jak ma być. Niestety. Ciekawe, jak ocenia się początki branży, dajmy na to, spawania beztlenowego? Ktoś narzekał na brak zrozumienia ze strony fanów lub niską motywację producentów? Tworzył się rynek, rodziła się branża jak każda inna. To nam się wydaje, że ta nasza jest wyjątkowa. Może dlatego, że spawanie nie jest dla większości hobby. Nie dajcie się oszukać. Dla większości osób, którzy z gier planszowych żyją, to takie samo zajęcie jak spawanie. Wszystkich godzi wolny rynek i jego niewidzialna ręka, a zaraz potem, dla niektórych niemal spersonifikowane zło, komercja i racjonalny rachunek ekonomiczny.

A z tymi „hirołsami” to trochę tak jak z tym złym pieniądzem, co wypiera dobry. Jest łatwo i przyjemnie. Komputer wszystko liczy, nie trzeba mieć znajomych, co w przypadku wielu osób jest zaletą. W moim przypadku jest jeszcze jeden czynnik – kto zagrałby w planszówkę z kimś, kto zaraża grypą?

To się w planszy nie mieści! IQ Link

W bogatej kolekcji łamigłówek **Smart Games** znajduje się szczególna seria „**IQ**”, w której znajdziemy niewielkie gabarytowo układanki w cenie około czterdziestu złotych za egzemplarz. Są to łamigłówki abstrakcyjne, pomyślane raczej z myślą o starszych graczach, wykonane zaś w taki sposób, by bez trudu można było wrzucić je do torby bądź nawet kieszeni i w wolnej chwili zagrać w nie praktycznie wszędzie. Na łamach 60. numeru *Rebel Timesa* mieliście okazję przeczytać recenzję **IQ Fit**, natomiast w tym miesiącu uwagę poświęcę kolejnej, zatytułowanej **IQ Link**.

Grę otrzymujemy w niewielkim i niezbyt trwałym tekturowym pudełeczku. Zaraz po rozpakowaniu przestanie być nam ono potrzebne, ponieważ zawarty wewnątrz kompaktowy zestaw ma postać plastikowej, zamykanej planszy, wewnątrz której zmieścimy zarówno wszystkie elementy układanki, jak i książeczkę z zadaniami. Wykonanie jest typowe dla wszystkich produktów serii: niewielkie, ładne i bardzo praktyczne. Plansza jest biała, wieczko półprzezroczyste, natomiast każdy z dwunastu elementów do układania wykonano z przezroczystego plastiku w innym kolorze. Ma to znaczenie nie tylko estetyczne – odmienne kolory elementów ułatwiają ich identyfikację w instrukcji, co przy jednolitej kolorystyce byłoby kłopotliwe.

Zasady gry są banalnie proste: wybieramy zagadkę, która określa położenie kilku elementów na planszy, a naszym zadaniem jest zmieszczenie na niej wszystkich pozostałych. Problem polega na tym, że plansza złożona jest z 24 pól, natomiast każdy z dwunastu elementów zajmuje aż trzy. Jak zatem na takiej planszy zmieścić elementy zajmujące 36 pól? Cała idea **IQ Link** polega

na tym, że różnokształtne elementy składają się z połączonych kulek oraz zamkniętych i otwartych pierścieni. Zamknięty pierścień zawsze samodzielnie zajmie jedno pole planszy, za to pierścień otwarty może zająć pole wspólnie z kulą innego elementu. Tym sposobem, mimo że na planszy jest niezwykle ciasno, wszystkie części układanki da się na niej ułożyć na wiele różnych sposobów. Mało tego, istnieje możliwość rozmieszczenia elementów w taki sposób, by nie wszystkie pola planszy zostały zajęte.

Czy jest to trudne? Zależy od tego, które z zadań wybierzemy.

W najprostszych zagadkach mamy podane ustawienie większości elementów, pozostaje nam tylko znalezienie pozycji dla dwóch lub trzech, podczas gdy w zadaniach najbardziej wymagających proporcje są odwrotne: znamy położenie dwóch lub trzech części, pozostałe zaś musimy ułożyć sami. Jak to

zwykle w „smartach” bywa, zadania podzielone zostały na kilka poziomów trudności. W przypadku **IQ Link** kolekcja zagadek jest pokaźna, liczy bowiem aż 120 wyzwań. Minie sporo czasu, zanim zdołamy uporać się ze wszystkimi.

Oczywiście rozwiązanie pierwszych zadań zajmie do słownie chwilę, potem robi się coraz trudniej. To, co może lekko irytować w późniejszych zagadkach (i jest to także cechą innych układanek z serii **IQ**), to pojawiająca się niekiedy konieczność wracania do instrukcji po kilku minutach zabawy, by upewnić się, które elementy sta-

nowią wyjściowy układ, a które przez nas umieszczone można zdjąć z planszy, szukając rozwiązania. Sprawia to jednak, że gra, obok logicznego myślenia, spostrzegawczości i wyobraźni przestrzennej, ćwiczy także pamięć.

IQ Link reklamowana jest jako najtrudniejsza z serii i, szczerze mówiąc, mam wątpliwość co do prawdziwości tego stwierdzenia. Przypuszczam, że najtrudniejsze zagadki naprawdę wymagają solidnego pogłównkowania, lecz nie inaczej jest w przypadku recenzowanej wcześniej **IQ Fit**, która to już na niższych poziomach trudności wydała mi się bardziej wymagająca. Niezależnie jednak od wysnutych przy takich porównaniach wniosków trzeba przyznać, że **IQ Link** to kolejna pomysłowa i świetnie zrealizowana łamigłówka.

Tytuł gorąco polecam zarówno wytrawnym konse-
serom jednoosobowych gier logicznych, jak i każdemu, kto po prostu lubi w wolnej chwili, np. w podróży, poćwiczyć swoje szare komórki.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza do recenzji.

IQ LINK

Liczba graczy: 1 osoba, Wiek: od 8 lat,
Czas gry: ok. 5 min., Cena: 40,00 zł
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawislak



- ładne i praktyczne wykonanie,
- bardzo duża liczba zagadek o różnych poziomach trudności,
- sympatyczny trening dla szarych komórek.



- brak.

Złamane serca

Felieton Marcina Wełnickiego

Rzuć k20 i dodaj 35% ze swojego PZS, chyba że PR karty zagrożenia jest większe niż twoje OnM.

Tym razem będzie z patosem. Parafrazując Tennysona, kto nie miał złamanego serca, ten nigdy naprawdę nie kochał. Sprawa ma się nie inaczej z twórcami gier. Ciężko mi o tym pisać, bo to gorzka prawda, ale jeśli jesteś młody i właśnie zaprojektowałeś grę - zwłaszcza, jeśli włożyłeś w jej stworzenie całego siebie - to gra ta będzie prawdopodobnie ssać jak wychodek na stacji kosmicznej.

Nie chciałbym, żebyście odnieśli wrażenie, że odkrywam przed wami jakieś z dawna ukryte sekrety, albo że to, co opiszę, dotyczy wyłącznie gamedesignerów. Tak nie jest. Żarliwa miłość, zwłaszcza pierwsza, jest ślepa w swej niewinności i dlatego tak często wiedzie na coraz bardziej strome oraz wąskie ścieżki, z których jedyną drogą powrotną jest skok w przepaść.

Początkującego designera i osobnika szalenie zakochanego łączy brak dystansu do obiektu westchnień. W przypadku designera jest o tyle gorzej, że owym obiektem są jego własne pomysły, co czyni tę miłość niezwykle narcystyczną i autodestrukcyjną. Twórca ładuje w projekt cały swój zapał, energię, czas, a często i mikre zasoby pieniężne. Czyni to z pozoru bezinteresownie, ale po prawdzie licząc na to, że jego miłość zostanie odwzajemniona, przynajmniej równie mocno.

Tak jak młody kochanek, designer pada ofiarą krótkowzroczności oraz daltonizmu i sam zakłada sobie klapki na oczy. Traci też zdolność zobiektywizowanego osądu. Nie potrafi już odróżnić pomysłów dobrych od śmieciowych, nie bierze pod uwagę użyteczności i redundancji zasad, nie martwi się czasem rozgrywki ani *downtime'em*, mnoży elementy gry ponad miarę. Nie liczy się również z pragnieniami oraz potrzebami odbiorcy, bo w istocie odbiorcą jest tylko i wyłącznie on sam, a zniewolony miłością, zgodzi się na wszystko, chociaż miałoby go to upodlić.

Zakochany designer, w pogoni za ideałem gry - która zrodziła się w równych częściach z młodzieńczej niewinności i naiwności, a także nostalgii oraz marzeń - gubi się kompletnie pośród dziesiątek statystyk opisujących postać, setek tabel i modyfikatorów potrzebnych do rozstrzygnięcia każdej hipotetycznie możliwej do zaistnienia sytuacji oraz szczegółowych zasad, które mają jak najrealniej oddać boski zamysł.

Zakochany designer, podobnie jak i młody kochanek, nie wie jeszcze, że ideały nie istnieją. Że jego gorliwość zamiast miłość pielęgnować, dusi ją i wynaturza. Że jego wielkie gesty dają początek wielkim nadziejom, które nie mają szans na spełnienie.

Zakochanego designera czeka złamane serce.

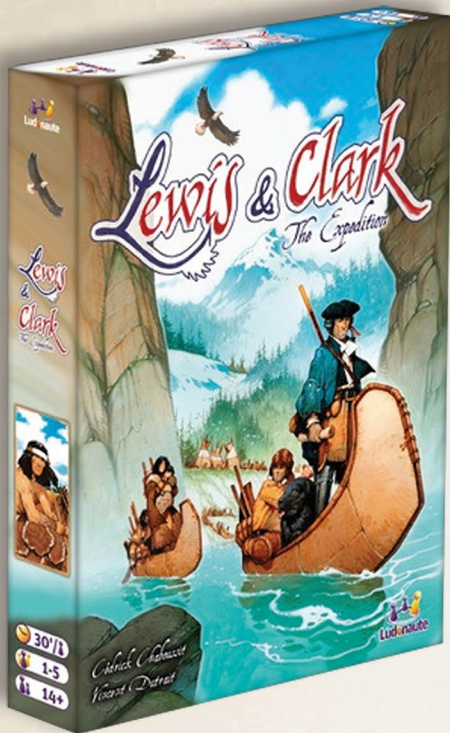
Projekt okaże się spektakularnym fiaskiem. Pozostanie po nim tylko prototyp: plansza wielkości A1 ze sklejonych arkuszy brystolu, setki kart o pozaginanych ro-

gach, spiętych gumkami recepturkami oraz niepasujące do kompletu kości zabrane z *Chińczyka* i *Monopoly*. Wszystko to zaś skończy upchane do jakiegoś pudełka na strychu albo wciśnięte w róg pokoju pomiędzy komodę i ścianę.

To w istocie bardzo bolesna lekcja. Głosi ona, że nie powinno się kochać całkowicie. Że dla dobra projektu trzeba trzymać się na dystans, nie dać się porwać emocjom, zachować rozsądek i obiektywizm. Należy więc zabić w sobie część uczucia. Brzmi to strasznie i paradoksalnie, kiedy uświadomimy sobie, że mowa o miłości, z samej swej natury nieprzewidywalnej, nieokiełznanej i alogicznej.

Ale tak właśnie jest.





Lewis & Clark

The Expedition

30 Listopada 1803 roku, Stany Zjednoczone odkupiły Louisianę od Napoleona. Prezydent Thomas Jefferson wysłał na te tereny odkrywców: Meriwether Lewisa i Williama Clarka.

W "Lewis and Clark" gracze wcielają się w rolę odkrywców prowadzących ekspedycję w północnej Ameryce. Ich celem jest jak najszybsze osiągnięcie Pacyfiku. W międzyczasie musisz zarządzać swoimi postaciami i rozważnie planować zagrywanie kart. Wszystko to, ze względu na specjalną mechanikę zagrywania kart, które muszą być rozgrywane parami (gdzie jedna z nich chwilowo jest wyłączona). Stąd gracz staje przed nieustannym wyborem pomiędzy zagranie karty, a jej poświęceniem w tej rundzie.

Podczas gry zdobywamy do swojej ekspedycji nowe postaci, które powiększają naszą rękę kart i zwiększają możliwości. Jest to swojego typu deckbuilding, który dobrze odzwierciedla realia historyczne.

Czy będziesz pierwszym, który dotrze do Pacyfiku i zostawisz innych odkrywców w tyle?

😊 14+

👥 1-5

🕒 120 min.



PATRONAT MEDIALNY:





Powrót Mrocznej Harmonii Wzloty i upadki Mutant Chronicles

Na początku 2013 roku niczym grom z jasnego nieba gruchnęła niesamowita wiadomość: Modiphus Entertainment zamierza wydać nową edycję gry fabularnej Mutant Chronicles! Świat znany z karcianek, bitewniaków i RPG miał zyskać szansę na nowy początek. Entuzjazm dość szybko zastąpiły chłodne kalkulacje. W jakiej formie miałby być wydany? Ile z oryginalnego uniwersum miało pozostać w nowym wydaniu? W końcu to nie pierwsza próba wskrzeszenia gier spod znaku MC. Ostatnie próby – bitewniak wydany przez Fantasy Flight Games oraz film aktorski – prezentowały się wyjątkowo słabo. Plany opublikowania trzeciej edycji RPG (zapowiedzianej jeszcze w 2006 roku) spełzły na niczym. Czy w takim wypadku Mutant Chronicles powinny zasłużyć na jeszcze jedną szansę?

W Polsce praktycznie od zawsze jako tłumaczenie nazwy systemu funkcjonowały „Kroniki Mutantów”. Co prawda w jednym z numerów **Magii**

i **Miecza** pojawiła się wzmianka, że to jedna z edycji szwedzkiej gry **Mutant**, lecz nikt specjalnie nie zaprzętał sobie tym głowy. Wydań wspomnianej szwedzkiej gry było kilka. Pierwsza, opublikowana w latach osiemdziesiątych zeszłego stulecia, była osadzona w realiach postapokaliptycznej, z wolna odbudowującej się Skandynawii. **Mutant Chronicles** to spadkobierca tej gry. Światy są dość mocno związane (źródłem wirusa, który wytrzebił ludzkość, była legendarna, dziesiąta planeta; we wszystkich edycjach Ziemia to spustoszona ruina...), jednak **MC** są osadzone w skrajnie odmiennej konwencji. Wychodzi na to, że celniejszym tłumaczeniem byłoby „**Mutant: Kroniki**”. Tym bardziej że o ile w grze występują (neko)mutanci, na pewno sesje nie są ich kronikami.

Historia świata **MC** nie wyróżnia się niczym specjalnym – autorzy mieli świadomość, że jej jedyłą rolę jest ustawienie sceny pod współczesne wydarzenia. Ludzkość doprowadziła do zagłady ekologicznej Ziemi i przeniosła się na inne ciała niebieskie Układu Słonecznego. Chciwość megakorporacji zaprowadziła ludzi na dziesiątą planetę. Tam złamano starożytną pieczęć i uwolniono zło – Legion Ciemności. Owa siła to nic innego jak warhammerowy Chaos z twistem. Jest zdolny plugawić technologię, wypaczać ludzkie umysły, lecz najczęściej pojawia się w postaci potworów: od bezmyślnych legionistów, przez zniekształconych nekromutantów, po przepotężne stworzenia jak np. razydzi, pretoriańscy łowcy bądź władający Mroczną Harmonią (czyt. czarną magią) nefaryci. Na scenie, prócz pięciu korporacji, trwało jeszcze Bractwo – kościół, którego najważniejszym celem było zwalczanie Legionu.

Wyobraźnia autorów **Mutant Chronicles** w połączeniu z kunsztem artystów ilustrujących uni-

wersum nadała marce potężny rozpęd. Wizerunek poszczególnych istot Legionu, a także wygląd pancerzy ludzkich żołnierzy, zostawił daleko w tyle uniwersum **Warhammera 40000**. Oddziały różniły się między sobą wyglądem, umiejętnościami, przeznaczeniem – w przeciwieństwie do kosmicznych marines bądź imperialnej gwardii. Każdy fan **MC** doskonale wie, jak wyglądają hełmy Wenusjańskich Zwiadowców Bauhausu, ma świadomość tego, że Pretoriańscy Łowcy walczą w parach, oraz potrafi bez zająknięcia wymienić tuzin ikonicznych postaci (którymi, rzecz jasna, można zagrać w **Warzone** bądź wprowadzić do gry podczas partyjki **Doom Troopera**).

Sercem świata **Mutant Chronicles** jest, jak się łatwo można domyślić, konflikt. Układ Słoneczny znajduje się w stanie permanentnej wojny. Megakorporacje walczą między sobą o wpływ. Legion próbuje zniszczyć całą ludzkość bez wyjątku. Bractwo teoretycznie zwalcza wyłącznie siły zła, lecz tropiąc heretyków często staje w opozycji do korporacji. Efekt? Nie trzeba kombinować, z jakiego powodu armia jednej frakcji staje naprzeciw drugiej na bitewnym stole. Nie jest to może świetnie przemyślane, jednak zdaje egzamin. Poza tym praktycznie koniecznością jest przymknięcie oka na pewne cechy świata, by móc nacieszyć się jego mocnymi stronami. Przykład: w świecie **Mutant Chronicles** zaawansowana technologia (poza maszynami Cybertronu, które z niewiadomych przyczyn są odporne na wpływ Mrocznej Harmonii) jest niedostępna, a mimo to ludzie podróżują po Układzie Słonecznym, dokonali pełnego terraformingu Merkurgo, Wenus i Marsa, żyją na Księżycu i w pasie planetoid.

Nietrudno zauważyć, że **MC** powstały jako odpowiedź na rosnącą popularność bitewniaków ze tajni Games Workshop. Świat sprofilowano tak, by uzasadnić istnienie olbrzymich armii, dodano wroga całej ludzkości. Do pomocy udało się zwerbować nawet Billa Kinga, autora przygód Gotreka i Felixa. Z pomocą niesamowitych ilustratorów (Paul Bonner, Les Edwards, a nawet Simon Bisley) **Mutant Chronicles** po prostu musiały wypalić.

W czasach swojej świetności marka **MC** była czymś wyjątkowo atrakcyjnym. Gra fabularna, bitewniak, karcianki, powieści, komiksy, a w końcu nawet konsolowa strzelanka – marka istniała na tyłu platformach, że bardzo szybko stała się rozpoznawalna. Atutem gry fabularnej nie była wyłącznie oprawa, lecz również potencjał fabularny. Pięć korporacji o skrajnie różnym charakterze, Bractwo, Kartel, najemnicy, a do tego opcja grania heretykiem zdrajcą ludzkości – to wszystko dawało naprawdę szerokie pole do popisu. Od kampanii śledczych rozgrywających się na Lunie, przez misje wojskowe na froncie Marsa, po spiski na wysokich stanowiskach Kartelu – gracze mogli dowolnie w tym przebiegać. Dodatkowym atutem była gra o wysoką stawkę. Można było założyć pancerną Krewawych beretów i ruszyć ku chwale Imperium do walki przeciw pretoriańskim łowcom, razydom i innym istotom Legionu, bądź też zostać Mortyfikatorem – zabójcą Bractwa – i tropić heretyków. W **Mutant Chronicles** nie było problemu, by gracz wcielił się w bohatera należącego do ikonicznej formacji danej frakcji. Oczywiście rodziło to pewne trudności przy wyborze stronnictwa, z którym ma być związana grupa, jednak furtka w postaci Kartelu (oraz możliwość wcielenia się w niezależnych najemników) dość skutecznie ratowała sytuację.



Zasady

Pod względem mechaniki Mutant Chronicles były sztandarowym przykładem gry głównego nurtu. Kilka współczynników, kilkadziesiąt umiejętności i rozbudowane zasady walki to standard dla większości RPG. MC wyróżniały się jednak sposobem tworzenia bohatera. Po wygenerowaniu początkowych parametrów gracz przechodził przez serię etapów określających najważniejsze wydarzenia z jego życia (każdy odpowiadał dwóm latom w świecie gry). Wydłużało to znacznie proces kreacji postaci, lecz dawało niezwykle mocne powiązanie bohatera ze światem. Co więcej, bardzo fajnie pokazywało, że 35-letni weteran potrafi o wiele więcej, niż świeży rekrut.

Upadek uniwersum **Mutant Chronicles** nie był podyktowany jego wadami bądź malejącą pulą graczy, lecz problemami finansowymi właściciela marki. Target Games w latach dziewięćdziesiątych było bardzo mocnym wydawnictwem, podzielonym na kilka wyspecjalizowanych w różnych dziedzinach spółek. Oprócz bitewniaków (do Warzone dołączyła Chronopia, osadzona w legendarnym, skandynawskim systemie fantasy Drakar och Demoner), karcianek i RPG wydawano planszówki, a nawet gry komputerowe. W 1999 roku firmę zrestrukturyzowano, zamknięto mniej rentowne działy, zachowując prawa do marek. Nietrudno zgadnąć, że gry fabularne nie zostały zaliczone do przynoszących realne zyski. Spadkobiercą Target Games jest Paradox Interactive, to już jednak inna historia.

W 2006 roku licencję na grę fabularną wykupiło wydawnictwo COG Games, jednak nie zaowocowało to powstaniem nowej edycji systemu. W międzyczasie swoich sił z realiami **Mutant Chronicles** spróbowało Fantasy Flight Games, wypuszczając skirmisha w skali 54 mm, który jednak nie zdobył wystarczającej popularności i linię bardzo szybko zamknięto. Nietrudno zgadnąć, że przyczyną takiego stanu rzeczy nie była wyłącznie sama gra, lecz również mocno zmieniony setting – w modelach od

FFG ciężko było się doszukać wzorów znanych z poprzednich edycji.

Pozostając przy temacie nieudanych zmian, nie można nie wspomnieć o wyjątkowo słabym filmie. Wydawać by się mogło, że obecność hollywoodzkich gwiazd (John Malkovich, Ron Perlman) powinna zagwarantować przynajmniej przeciętną jakość. Niestety, trudno szukać jakichkolwiek jasnych stron tej produkcji. Na dobrą sprawę trzeba również mocno postarać się, by odnaleźć w nim cokolwiek związanego z uniwersum MC.

Rok 2013 był dla **Mutant Chronicles** wyjątkowym. Wskreszenie marki Warzone po udanej kickstartowej zbiórce Prodos Games oraz późniejsza zapowiedź Modiphus Entertainment dotycząca wydania trzeciej edycji gry fabularnej rozpały nadzieje fanów na wskreszenie marki.

Jest zdecydowanie zbyt wcześnie, by chwalić powrót **Mutant Chronicles** bądź wieszczyć ponowny upadek systemu. Gra, wspierana równolegle rozwijanym Warzone: Resurrection, ma szansę na odbudowanie swojej pozycji. Twórcy Eclipse Phase udowodnili, że można w naszych czasach stworzyć od zera solidną markę i wykroić sobie kawałek tortu z erpegowego rynku. Modiphus idzie inną ścieżką i zamiast darmowego e-booka uderza na Kickstarterze wysoką ceną. Marka **Mutant Chronicles** istnieje już przeszło dwadzieścia lat, wydawca ma zatem o wiele łatwiejsze zadanie niż twórcy EP. Pozostaje zapytać, czy sentyment fanów wystarczy, by wypromować **MC**? Jakość wydania podręcznika na pewno zdobyłaby uwagę szerszego grona. Czy byłaby ona wystarczająca, by utrzymać linię? To oczywiście przy założeniu, że trzecia edycja **Mutant Chronicles** będzie stała na najwyższym poziomie, zarówno od strony wizualnej, jak również zasad i fabularnego opisu.

Autor: Andrzej „Enc” Stój

The background of the entire page is a lush, painterly illustration of a forest floor. A massive, dark brown mushroom with a thick, textured stem and a large, slightly torn cap dominates the upper half. A bright, glowing orange-red light source, possibly a fire or a very bright sun, is visible behind the mushroom's cap, creating a dramatic backlighting effect. In the foreground, several ants are visible. One large ant is in the lower right, facing the viewer. Other ants are scattered throughout the scene, some near the base of the mushroom. The overall color palette is rich with greens, browns, and the vibrant orange-red of the light source.

Myrmes Wojny mrówek

Ysann Levat

Od dziecka fascynował mnie świat mrówek. W młodości sporo czasu spędziłem nad komputerową symulacją mrowiska, SimAnt. Nic dziwnego, że nie posiadałem się z radości, gdy w moje ręce wpadła Myrmes – planszowa strategia przedstawiająca walkę konkurencyjnych kolonii mrówek.

Myrmes to francuska eurogra wydana w 2012 roku. Gracze zarządzają losami kolonii mrówek: podbijają okoliczne połacie terenu, rozsiewają feromony, polują na owady i wypełniają zadania zlecane przez królową. Rozgrywka toczy się przez 12 rund – pór roku – po czym osoba, która zdobyła najwięcej punktów, zostaje ogłoszona zwycięzcą.

W pudełku kryje się rozkładana, symetryczna plansza przedstawiająca mapę doliny, która pozwala na grę 2–4 osób. W zależności od liczby graczy w trakcie rozgrywki będzie wykorzystywana całość planszy bądź tylko jej część. Poza tym otrzymujemy mnóstwo różnokolorowych sześcianów przedstawiających surowce oraz larwy, mrowiska (plansze graczy) oraz zestawy znaczników w różnych kolorach (dla każdego z uczestników rozgrywki).

Komponenty są wykonane całkiem nieźle, lecz ich jakość nie porywa (zwłaszcza figurki mrówek wyglądają na dość kruche). Szata graficzna jest jasna i przejrzysta, niestety bez polotu. Bardzo mocnym atutem są oznaczenia wykorzystywane w grze. Dzięki nim po kilku rundach nie ma potrzeby zaglądać do instrukcji, gdyż najważniejsze zasady i kolejność tury są umieszczone na planszach.

Skoro już mowa o instrukcji, to warto jej poświęcić osobny akapit. **Myrmes** jest kolejną grą ze słabo napisaną instrukcją, z jaką miałem styczność w ostatnim czasie. Zasady nie są przesadnie skomplikowane i po ich rozgryzieniu nie ma potrzeby sięgać do przepisów. Niestety, lektura instrukcji przed pierwszą rozgrywką i próby zrozumienia prawideł rządzących grą były drogą przez mękę.

Jak już wspomniałem wcześniej, gra toczy się przez 12 rund przedstawiających pory roku, czyli przez trzy lata istnienia kolonii mrówek. Na początku każdego roku gracze rzucają kostkami i przyporządkowują wyniki

do poszczególnych sezonów, ustalając losowe premie, które będą obowiązywały w danej turze. Dzięki temu uczestnicy mogą zaplanować odpowiednio swoje ruchy, by w jak najlepszym stopniu wykorzystać warunki panujące w dolinie.

Następnie gracze rozgrywają kilka faz. Część z nich jest rozgrywana symultanicznie (np. każdy z graczy decyduje o rozlokowaniu swoich nianiek i rozrodzie poszczególnych rodzajów mrówek w danej porze roku), w innych gracze rozgrywają swoje tury na przemian (np. podbijając okoliczne tereny lub wykonując akcje specjalne przedstawione na tzw. atelier). **Myrmes** jest w dużej części grą typu worker placement. Po rozmno-

żeniu swoich mrówek następuje faza prac, w której gracze starają się pozyskać surowce z mrowiska, rozprzestrzenić swoje pola feromonów lub subkolonii w dolinie (bądź usunąć pola innych graczy) i wysłać wojowników do walki z owadami. Dzięki pozyskanym surowcom możliwe jest wykonanie akcji specjalnych, na przykład otrzymanie dodatkowej nianki,

pogłębienie mrowiska lub wypełnienie zadania wyznaczonego przez królową. Po przejściu trzech pór roku następuje zima, w której trakcie mrowisko pogrąża się w hibernacji, a każdy z graczy musi poświęcić odpowiednią ilość żywności lub larw, by zapewnić sobie przetrwanie (i nie stracić cennych punktów zwycięstwa).

Podczas pierwszych kilku rozgrywek **Myrmes** bardzo mi się spodobała. To mózgożerna, klimatyczna strategia pozwalająca wpływać na losy własnego mrowiska

i dojść do panowania w dolinie dzięki zręcznemu planowaniu. W chwili rozpoczęcia gry stopień losowości jest bardzo mały. Jedyne urozmaicenie są rzuty wykonywane na początku roku w celu określenia sezonowych premii. Dzięki temu podczas każdej rozgrywki czułem, że zwycięstwo (porażkę) zawdzięczałem skutecznej strategii, a nie łutowi szczęścia.

Niestety po kilku rozgrywkach **Myrmes** pokazała swoje drugie oblicze. Układ planszy i sytuacja startowa są zawsze takie same. Zmieniają się jedynie rodzaje owadów umieszczonych na planszy oraz sześć zadań, które można wypełnić podczas gry. Przez to każda partia przebiega podobnie i polega głównie na rozwijaniu dotychczas opracowanej strategii pod kątem zaliczenia jak największej liczby zadań.

Stosunkowo krótki czas rozgrywki (60–90 minut) pozwala na rozegranie szybkiej partii, która nie zdąży znużyć. Intuicyjne oznaczenia są bardzo przyjazne dla nowych graczy i zwiększają płynność gry. Niestandardowa tematyka jest całkiem świeża i pozwala przenieść się na kilka chwil do fascynującego świata mrówczej pracy. Niestety po każdej rozgrywce muszę zrobić sobie dłuższą przerwę od tej pozycji, inaczej dość szybko dopada mnie znużenie spowodowane powtarzalnością zabawy.

MYRMES

Liczba graczy: 2–4 osoby

Wiek: od 13 lat

Czas gry: ok. 75 min.

Cena: 149,95 złotych

Zrecenzował: Piotr „Wierzbą” Kraciuk



- ciekawa, oryginalna tematyka,
- niska losowość,
- krótki czas rozgrywki.



- kiepska instrukcja,
- schematyczność rozgrywki.



ECLIPSE

RISE OF THE ANCIENTS

Eclipse to gra planszowa będąca czołową przedstawicielką gatunku popularnie określanego mianem kosmicznej 4X (ang. *eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate*, czyli: odkrywaj, rozwijaj, wykorzystuj i niszczy). Ukazała się pod koniec 2011 roku, błyskawicznie zyskując ogromną popularność. Dzisiaj to jedna z najbardziej znanych planszówek w swoim gatunku, a jednocześnie jedna z najwyżej ocenianych planszowych strategii w ogóle. Nie ukrywam, że także mnie urzekł ten tytuł i od premiery po dzisiejszy dzień regularnie powraca on na stół, dostarczając fantastycznych emocji.



Starożytni, jakich nie znależ

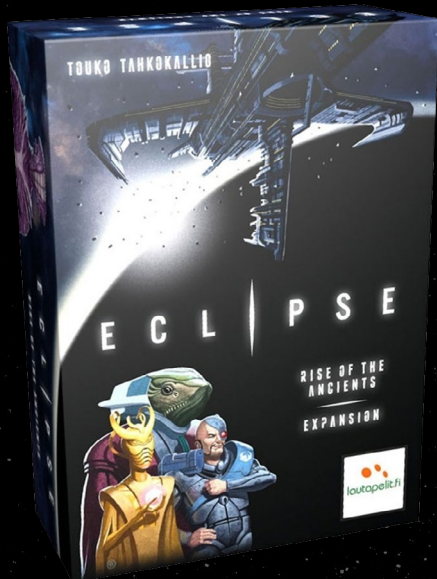
Co świadczy o fenomenie Eclipse? Sporo na ten temat napisałem w recenzji opublikowanej na łamach 54. numeru Rebel Timesa. Przede wszystkim to gra nowoczesna, wypełniona po brzegi błyskotliwymi, sprawnie funkcjonującymi elementami mechaniki, które nie dość, że podkreślają tempo rozgrywki, to jeszcze oferują naprawdę solidny repertuar taktycznych możliwości. Mamy tu wszystko, czego można oczekiwać od gry podejmującej temat galaktycznych podbojów, kolonizacji planet, budowy bazy surowcowej i technologicznego rozwoju, a jednocześnie całą rozgrywkę można rozegrać w krótkim czasie. Na tym polu Eclipse deklasuje licznych konkurentów w rodzaju Twilight Imperium bądź Space Empires 4X (które rzecz jasna także mają swoje atuty oraz grono wiernych fanów).

Jak to zwykle w przypadku planszowych przebojów bywa, ukazanie się pierwszego (i kolejnych) rozszerzeń było kwestią czasu. Pierwszy dodatek do Eclipse (dodatek pełnowymiarowy, a zatem oferujący coś więcej niż minirozszerzenia w formie kilku żetonów) nosi tytuł Rise of the Ancients i ukazał się rok po premierze zestawu podstawowego. Wprowadza sporo nowych, niezależnych od siebie elementów, mających na celu wzbogacenie i jeszcze mocniejsze zróżnicowanie rozgrywek. Zobaczmy, jak dobrze udał się ten projekt.

Produkt otrzymujemy w solidnym pudełku, gabarytowo dokładnie o połowę mniejszym niż pudło z podstawową grą. Lista elementów, jaką znajdziemy wewnątrz, jest dość spora i adekwatna do ceny zestawu. Dostajemy nowe moduły planszy, drewniane i tekturowe znaczniki dla trzech dodatkowych graczy, sporo tekturowych żetonów oraz szereg innych elementów. Jakość wykonania dodatku jest porównywalna z podstawową wersją gry, mam zatem te same atuty i mankamenty.

Zacznijmy od mocnych stron: solidne materiały, wszystko trwałe i estetycznie wykonane, a oznaczenia na żetonach i kartach są naprawdę rewelacyjnie przemyślane, dzięki czemu najmniejszych zastrzeżeń nie budzi ich czytelność i intuicyjność użycia. Główny mankament to niezachwycająca szata graficzna. Wszystko tu tradycyjnie jest szarobure, a nieliczne obrazki nie grzeszą urodą. Plastikowe modele statków są identyczne z tymi z podstawowej gry, tyle że w innych kolorach plastiku – dobrze spełniają swoją funkcję, lecz do ładnych nie należą. Do czego jeszcze można się przyczepić? Konsekwentnie za podstawką, przy okazji wprowadzenia nowych ras, znowu nie wysilono się na interesującą prezentację uniwersum i jego mieszkańców. Ponownie dostaliśmy dość krótkie i raczej nudne opisy.

Nowinek wprowadzanych przez **Rise of the Ancients** jest całkiem sporo. Zaczniemy od drobniejszych rzeczy. Po pierwsze, liczne grono występujących w grze technologii rozszerzają tzw. technologie rzadkie. Wprowadzane są do gry tak jak zwykle technologie – poprzez losowanie w każdej turze, w podobny sposób także się je nabywa. Mimo że element ten nie zrewolucjonizuje rozgrywek, to odczuwalnie je wzbogaci przede wszystkim w sferze opracowywania optymalnych schematów naszych statków (nowe części), lecz nie tylko. Znajdziemy tu kilka bardzo trafionych pomysłów, choć są tu także elementy ciekawe w teorii, choć nieprzesadnie użyteczne w praktyce. Reasumując, rzadkie technologie to fajne urozmaicenie rozgrywek. Gorzej sprawa wygląda z nowym elementem, jakim są żetony rozwinięć. Losuje się ich kilka (zależnie od liczby graczy) i umieszcza obok planszy. Można je nabywać tak samo, jak technologie, jednak w odróżnieniu od nich płaci się innymi rodzajami zasobów. Rozwinięcia to przede wszystkim okazja do pozyskania kilku dodatkowych punktów, jak również przyspieszenia produkcji. W praktyce podczas rozgrywek okazały się niezbyt atrakcyjnym elementem – ot, są, czasem ktoś po nie sięgnie, nadal jednak większą uwagę gracze poświęcają technologiom, a obecność rozwinięć w



odczuwalny sposób na grę nie wpływa. Tytuł rozszerzenia wyraźnie sugeruje, że więcej uwagi poświęcone będzie Starożytnym. Do tej pory pojawiali się oni w grze jako stacjonujące w poszczególnych sektorach statki (zawsze takie same), które po prostu trzeba zniszczyć i zainkasować skrywaną przez nie nagrodę w postaci żetonów odkryć. Teraz, za sprawą Rise of the Ancients, możecie przygotować się na małą rewolucję na tym polu. Po pierwsze, gdy gramy w gronie mniejszym niż sześć osób, w

odczuwalny sposób na grę nie wpływa.

miejscu nieobsadzonych sektorów początkowych możemy losowo umieścić światy Starożytnych, strzeżone przez specjalne potężne krążowniki. Dodatkowo używany w podstawowej grze żeton Centrum Galaktyki możemy zastąpić nowym żetonem pancernika Starożytnych (jest dwustronny z alternatywnymi schematami uzbrojenia). Tym sposobem walki z występującymi w grze siłami neutralnymi z przewidywalnych i dość monotonna stały się zróżnicowane i emocjonujące. Wisienką na torcie są tutaj specjalne zdolności niektórych maszyn Starożytnych, na przykład specjalna obrona przeciw atakom rakietowym lub regeneracja uszkodzeń.

To jednak nie wszystko. Do stosów heksów, z których budujemy galaktykę, trafia-

ją dwa Roje Starożytnych, z których statki mogą się przemieścić na heksy sąsiednie. Łatwo sobie wyobrazić, ile zamieszania może wprowadzić taki sektor. Pomysł, trzeba przyznać, ciekawe, aczkolwiek nie wszystko działa tutaj rewelacyjnie. Wspomniana różnorodność statków Starożytnych to niewątpliwie atut, za to wpływ Rojów na rozgrywkę jest już dość dyskusyjny. Po pierwsze, działają one zupełnie nieprzewidywalnie, jeszcze bardziej zwiększając losowość rozgrywki. Po drugie, tak naprawdę Roje nie trafiają zbyt często do gry, gdyż osoba, która taki heks wylosowała, najczęściej go odrzuca (zwykle bardziej zagraża on osobie eksplorującej niż jej rywalom). Inny mankament wiąże się z frakcją Potomków Drako, którą znamy z zestawu podstawowego. Jej specjalne reguły, dostosowane do nowych jednostek Starożytnych, sprawiają, że ciężko pojąć logikę tej rasy i w sumie nie jest ona teraz szczególnie grywalna.

Kolejną nowość w **Rise of the Ancients** stanowią dodatkowe żetony odkryć oraz tunele czasoprzestrzenne. O tych pierwszych w sumie nie ma co się

rozpisywać – to kilka ciekawych, unikalnych części statków i innych przywilejów za pokonanie Starożytnych; zróżnicowanych żetonów odkryć nigdy za wiele. Tunele czasoprzestrzenne (element doskonale znany, chociażby grającym w Twilight Imperium) łączą pojedyncze heksy z innymi, na których również występują tunele, tak jakby te pola sąsiadowały ze sobą. Tunele są nadrukowane na pojedynczych heksach, występują także na żetonach rozwinięć i odkryć, mogą zatem pojawić się w grze na trzy sposoby. Konsekwencje wprowadzenia tuneli do rozgrywek są łatwe do przewidzenia – sprawiają, że w rozległej galaktyce wszędzie jest blisko, a przerzucenie floty z jednego jej krańca na drugi staje się wykonalne w rozsądnym czasie. Można dyskutować o tym, czy element ten pozytywnie wpływa na rywalizację – moim zdaniem tak.



Rise of the Ancients oferuje kilka opcjonalnych wariantów rozgrywki, z których wymienię tylko te najważniejsze. Są to reguły sojuszy oraz rozgrywka symultaniczna w gronie od 7 do 9 osób. Zawieranie sojuszy zgodnie z podstawowymi regułami ograniczało się do drobnych profitów wynikających z handlowych kontraktów, będących jednocześnie formalnym paktem o nieagresji. Dzięki wprowadzonym przez **Rise of the Ancients** regułom można pójść o krok dalej i stworzyć z innymi graczami sojusze militarne. Po raz pierwszy pozwala to współdzielić sektory z siłami innego gracza i wspólnie z nim prowadzić wojenne kampanie. Otwiera to oczywiście całą masę nowych możliwości podczas gry, znacząco odmieńając jej obraz. Szczególnie podoba mi się w tych regułach sposób wyłaniania zwycięzcy. Tutaj sojusze nie muszą być tak kruche, jak przykładowo w *A Game of Thrones*, gdzie każdy doskonale wie, że zdrada jest kwestią czasu, gdyż zwycięzca może być tylko jeden. W **Rise of the Ancients** można pozostać wiernym sojusznikiem do końca – wówczas wynik punktowy sojuszu jest średnią arytmetyczną wyniku jego członków, a zatem cały sojusz cieszy się zwycięstwem lub zgodnie ponosi klęskę. Może także dojść do sytuacji, w której ktoś przegra tylko dlatego, że w porę nie wycofał się z sojuszu, gdyż kompani zaniżyli mu wynik.

Zmienione reguły sojuszy znacząco zwiększają rolę polityki i dyplomacji w grze. Mimo że bardzo przypadły mi do gustu, muszę stwierdzić, że nie w każdej grupie się sprawdzają. Często bowiem w Eclipse dochodzi do sytuacji, w której dwóch

graczy wyraźnie uzyskuje przewagę nad pozostałymi. Wszyscy wówczas czekają na ich nieuniknioną, finałową konfrontację, która niekiedy wyłania innego lidera w myśl zasady „gdzie dwóch się bije...”. Reguły sojuszy sprawiają, że dwóch liderów może postanowić podzielić się zwycięstwem. Cała reszta pozostaje wówczas bezradna. Oczywiście zawsze u gracza może wykiełkować pokusa, by zaryzykować i zamiast dzielić się wygraną, w końcowym etapie rozgrywki zerwać sojusz. Możliwości jest sporo, a zaproponowane rozwiązanie zachwycą wielu, choć z pewnością nie wszystkich.

Ważną nowością w **Rise of the Ancients** są reguły rozgrywki w gronie od 7 do 9 osób. Dostajemy komplet komponentów dla dodatkowych graczy, w tym także kilka nowych ras, które możemy wykorzystać również w rozgrywkach w mniej licznych gronie. Oprócz nieco innego ustawienia początkowego, wymuszonego większą liczbą uczestników, mamy tutaj także do dyspozycji wariant rozgrywki symultanicznej. Dzięki tym regułom, przy dużej liczbie graczy, nie ma długiego oczekiwania na swoją kolej, ponieważ dwie osoby wykonują swoje akcje w tym samym czasie. Aby zachowany został porządek, pomiędzy graczami wędrują dwa specjalne znaczniki: akcji priorytetowej i drugorzędnej. Pomysł jest bardzo ciekawy i pozwala w większym gronie toczyć rozgrywki w niezłym tempie. Są jednak pewne problemy z zastosowaniem tego rozwiązania w praktyce. Po pierwsze, mogą się pojawić pewne kłopoty z koordynacją akcji – symultaniczność potrafi się zaciąć, gdyż czę-

sto jeden gracz wstrzymuje się z decyzją, czekając na akcję przeciwnika. Po drugie – i o tym wspomina wyraźnie instrukcja – temu wariantowi nie sprzyjają reguły tuneli czasoprzestrzennych (co jest dość oczywiste – symultaniczne akcje funkcjonują tym lepiej, im bardziej oddaleni są od siebie wykonujący je gracze, a obecność tuneli deprecjonuje znaczenie odległości). Po trzecie i ostatnie: taka zabawa wymaga grupy, w której wszyscy dobrze znają grę. To ostatnie właśnie sprawia, że symultaniczny Eclipse na 9 osób to bardzo fajna sprawa w teorii, jednak niemalże niewykonalna w praktyce. Nie wiem jak wy, lecz ja, o ile nie mam problemu z zebraniem grupy pięciu lub sześciu graczy (więcej to już kłopot), o tyle znalezienie ekipy, w której wszyscy daną grę świetnie znają, graniczy z cudem. A wariant symultaniczny nie zadziała dobrze, gdy komuś trzeba przypomnieć reguły, a potem patrzeć na ręce, czy przypadkiem nie popełnia błędów.

Jak widać, lista nowych atrakcji oferowanych przez **Rise of the Ancients** jest długa. To bardzo solidny, obszerny i dopracowany dodatek do świetnej gry. Biorąc pod uwagę masę nowości, uważam, że zdecydowanie wart jest swej ceny, mimo że nie wszystkie jego elementy są udane w równym stopniu. Mało jest także prawdopodobne, byście mieli okazję wszystkie zawarte tu nowości wykorzystać jednocześnie. Pewne jest jednak że uatrakcyjni on Eclipse w sposób znaczący, nie pozabawiając gry jej niezwyklej dynamiki. **Rise of the Ancients** nie próbuje zmieniać obrazu rozgrywki, lecz konsekwentnie rozwija

grę, zachowując jej wszystkie charakterystyczne cechy: losowość bitew i eksploracji, bogactwo możliwości w rozwoju technologicznym i optymalizacji schematów, a także świetnie przemyślaną warstwę ekonomiczną i wiele źródeł pozyskiwania punktów. Jeśli pokochaliście Eclipse, przekonany jestem, że **Rise of the Ancients** was nie zawiedzie.

ECLIPSE: RISE OF THE ANCIENTS

Liczba graczy: 2-9 osób

Wiek: od 14 lat

Czas gry: 120-180 min.

Cena: 129,95 zł

Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawisław



- obfita porcja nowych, dobrze działających elementów,
- wciąż świetne skalowanie – teraz nawet do 9 osób,
- zwiększenie roli (i różnorodności) Starożytnych,
- stary, znakomity Eclipse – teraz jeszcze bogatszy!



- nadal skromna i niezbyt ciekawa prezentacja uniwersum gry,
- konsekwentnie za zestawem podstawowym: niezachwycająca szata graficzna,
- mechanika sojuszy nie wszystkim grupom przypadnie do gustu.

ROBERT KIRKMAN'S
THE WALKING DEAD
THE BOARD GAME



KOMIKS NA PLANSZĘ PRZENIESIONY

Uniwersum komiksu *Żywe trupy* nie trzeba chyba nikomu specjalnie przybliżać. Seria stworzona przez Roberta Kirkmana i Tony'ego Moore'a weszła już bowiem na stałe do kanonu popkultury i przemieniła się w bardzo dochodową franczyzę. Serial telewizyjny, książki, gra komputerowa stworzona przez Telltale Games – to tylko wybrane przejawy wzrastającej fascynacji historią Ricka Grimesa i jego rodziny. Warto do powyższej listy dopisać również i grę planszową *The Walking Dead: The Board Game*. Odróżnia ją od innych tytułów (*The Walking Dead Board Game*, *The Walking Dead – Best Defense* i *The Walking Dead Card Game*) przede wszystkim sensowne zasady oraz komiksowa kreska ilustracji zamiast serialowych kadrów.

Pomysł na rozgrywkę opiera się na eksplorowaniu planszy w poszukiwaniu bezpiecznych schronień, w których będzie można przetrwać apokalipsę żywych trupów. Osoba, która jako pierwsza odnajdzie trzy z nich, wygrywa grę. Nie jest to jednak zadanie proste, ponieważ wszędzie czają się nieumarli i inne znane z komiksów zagrożenia. Mechanika gry opiera się głównie na dobieraniu kart spotkań i rozpatrywaniu ich efektów.

Jak to wygląda w praktyce? Na planszy znajdują się pola, z których można pozyskać trzy rodzaje zasobów: paliwo, amunicję i jedzenie. Pierwszy z nich pozwala szybciej przemieszczać się po planszy i unikać zombie; drugi zwiększa możliwości bojowe, gdy już się na żywe trupy natrafi; trzeci pozwala zaś leczyć obrażenia. Na każdym polu z zasobami widnieje od jednego do trzech symboli, a za każdy z nich należy dobrać kartę spotkania. Dopiero po ich rozpatrzeniu, udanym bądź nie, gracze uzyskują dostęp do niezbędnych zapasów.

Czego można spodziewać się po talii spotkań? Przede wszystkim dwóch rodzajów testów: akcji i walki. Na specjalnych sześciociennych kościach wykorzystywanych podczas gry widnieją dwa rodzaje ikon oraz puste pola. Pierwsze z oznaczeń, kaszkietówka, odpowiada za sukcesy przy testach akcji; druga, głowa zombie, mówi o tym, ile żywych trupów udało się załatwić. Kolory kości są trzy – niebieski symbolizuje wszechstronność,

czerwony umiejętności bojowe, a zielony zręczność. Jak nietrudno się domyślić, kolor kości decyduje o rozmieszczeniu na niej poszczególnych symboli. Mechanika każdego spotkania jest podobna: najpierw następuje opis wyzwania, np. uzyskaj pięć symboli kaszketówki, później zaś informacje, co dzieje się w przypadku sukcesu bądź porażki. Jest to, obok walki, podstawowy mechanizm w **The Walking Dead: The Board Game** i trzeba przyznać, że zaprojektowano go bardzo dobrze. Każde spotkanie niesie bowiem ze sobą możliwość wysokiego zysku lub straty, co sprawia, że dociąganie kolejnych kart trzyma w napięciu. Dodatkowo miłośnicy komiksu od razu skojarzą przedstawione na kartach sytuację z tymi, które mogli śledzić na jego kartach.

Drugim głównym mechanizmem jest walka, do której dochodzi bardzo często. Co prawda gra promuje unikanie jej za wszelką cenę, jednak nie zawsze jest to możliwe – jak chociażby w przypadku dociągnięcia pechowej karty spotkania. Starcie przebiega w sposób niezwykle prosty. Najpierw gracz dowiaduje się, z iloma żywymi trupami przyjdzie mu się zmierzyć, później zaś oblicza i rzuca przysługującą mu pulą kości. Każdy kolejny symbol trupa na ściankach oznacza eliminację jednego przeciwnika. Jeżeli pokonał wszystkich, wygrał bez ponosze-

nia strat. Każdy przeciwnik, którego nie udało mu się wyeliminować, zamienia się w jedną ranę, którą należy rozdzielić pomiędzy kontrolowane przez gracza postaci. Każda osoba rozpoczyna grę jednym z głównych protagonistów Żywych trupów oraz losowym towarzyszem. W trakcie gry można jednak, a nawet trzeba, zebrać ich więcej. Każda postać opisana jest

zasadą specjalną oraz kostkami, które dorzuca do puli. Każda z nich może również otrzymać dwie rany, zanim zostanie zabita. Śmierć postaci zdarza się w trakcie gry na tyle często, że nie należy się do nich zbyt przyzwyczajać. Jeden pechowy ruch i nagle gracz zostaje otoczony na przykład

przez dziesięć zombie. To zaś w dużej liczbie przypadków oznacza, że udało mu się właśnie odpaść z rozgrywki. W **The Walking Dead: The Board Game** nie ma bowiem drugich szans i z tego powodu samotne pozostanie na planszy jest niekiedy ogromnym osiągnięciem.

Jak jednak wygrać? Pozornie nic prostszego, wystarczy bowiem skompletować trzy karty lokacji. W trakcie gry na stole zawsze leżą trzy odkryte, a każdy z graczy trzyma przed sobą jedną ukrytą, którą może próbować zrealizować w tajemnicy przed innymi uczestnikami zabawy. Stopień trudności zadania przypisanego

do danej lokacji zależy od faktu, czy jest to pierwsza, druga, czy też trzecia lokacja wykonywana przez danego gracza. Dla przykładu „Zbrojownia”, jeśli jest pierwszą pozyskiwaną przez gracza kartą lokacji, wymaga udanego rozpatrzenia karty spotkania i poświęcenia trzech punktów zasobu żywności. Jeśli miałaby ona jednak być jego ostatnią kartą, należałoby rozpatrzyć kartę spotkania i posiadać więcej żywności niż każdy inny gracz.

Wzrastający stopień trudności zadań, wraz z koniecznością podróżowania do poszczególnych lokacji po coraz bardziej niebezpiecznej mapie, to strzał w dziesiątkę. Mimo tego, że w grze występuje niski poziom interakcji pomiędzy graczami, praktycznie się tego nie zauważa. W **The Walking Dead: The Board Game** gra się niejako obok siebie i zamiast myśleć nad tym, jak przeszkadzać przeciwnikom, należy się skupić wyłącznie na własnym przetrwaniu. Można zagrać także w opcjonalny tryb kooperacji, który także trzyma w napięciu, jednak zdecydowanie polecam podstawowy wariant gry. Pozwala on bowiem w pełni doświadczyć klimatu uniwersum wykreowanego przez Roberta Kirkmana.

Najfajniejszy mechanizm **TWD:TBG** został jednak na koniec. W dużej liczbie gier przemieszczanie się z punktu A do punktu B jest wyłącznie nudną rutyną, wypełnioną pustymi turami. Tutaj jednak z każdym kolejnym krokiem sprawy coraz bardziej się komplikują. Za każdym razem, gdy kontrolowana przez gracza postać opuszcza pole planszy, należy położyć na nim losowy czarny żeton żywego trupa awerssem do góry. Na rewersie każdego z nich znajduje się cyfra określająca, z iloma zombiakami będzie trzeba walczyć, gdy ktoś postanowi ponownie wejść na dane pole. Jeżeli będzie to jedynka lub dwójka, nie ma się czego obawiać, jednak przy wartościach rozpoczynających

się od piątki można zacząć powoli kopać sobie grób. Po kilkunastu minutach zabawy plansza zaczyna przypominać mozaikę czarnych żetonów i pustych pól, a cały dowcip polega na tym, że owych kipiących czernią miejsc nie da się unikać w nieskończoność. Rozgrzywka została skonstruowana w taki sposób, że w końcu ktoś w nie wdepnie, prawdopodobnie odpadając przy tym z gry, co doskonale wpisuje się w klimat komiksu.

The Walking Dead: The Board Game to świetna propozycja dla wszystkich miłośników Żywych trupów i gier z gatunku survival horror. Jest ładna i solidnie wykonana. Charakteryzuje się przy tym wysoką dynamiką rozgrywki, dobrze przemyślanymi zasadami oraz wysoką śmiertelnością postaci graczy. Mniej więcej w połowie pierwszej partii uczestnicy zabawy zaczynają snuć własne historie, idealnie pasujące do wizji nakreślonej przez Roberta Kirkmana. Czy powinniśmy poświęcić Carla, aby wejść do tego magazynu i przetrwać, czy też lepiej zostawić na pożarcie Otisa. Hmm...

THE WALKING DEAD: THE BOARD GAME

Liczba graczy: 1–6

Czas gry: 45 min., Wiek: 13+

Cena: 139,95 zł

Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik



- wysoki poziom trudności,
- intuicyjna i dynamiczna mechanika walki,
- poziom zagrożenia na planszy rośnie wraz z każdą kolejną turą,
- czuć klimat komiksu.



- potencjalnie zbyt niski poziom interakcji.

Michiel Hendriks

DZIEDZICTWO TESTAMENT DIUKA DE CRECY

U mnie gra okazała się całkiem sporym hitem. Spodobała się zarówno starym wyjadaczom planszówkowym (...) jak i niedzielnym planszówkowiczom - *Jelithe*. Żona stwierdziła, że „to taka kobieca gra”, co absolutnie mi nie przeszkadza. Grało się bardzo sympatycznie. - *aspo*

W najbliższym czasie będzie to pierwsza pozycja, jaką będę wyciągał przy początkującym z grami znajomych - *prz22*

WYBRANE OPINIE Z FORUM GRY-PLANSZOWE.PL



GRA PLANSZOWA, W KTÓREJ RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA

ZAWIERAJ MAŁŻEŃSTWA
ZADBAJ O DZIEDZICÓW
POMNAŻAJ MAJĄTEK RODU

8+

60 min

1-4



TEZEUSZ MROCZNA ORBITA



8+

45-90 min

2-4

NOWE TAKTYCZNE WYZWANIE AUTORA GRY

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!



PORTAL GAMES

WWW.PORTALGAMES.PL

WWW.FACEBOOK.COM/WYDAWNICTWOPORTAL

kącik gier historycznych

Bitwy II wojny światowej



Bitwy II wojny światowej to jeden z najstarszych tytułów wśród gier wojennych w naszym kraju i swego czasu jeden z najpopularniejszych. Pierwsze wydanie recenzowanej tu gry ukazało się przed prawie 20 laty. Na początku zasady wychodziły w czasopiśmie *Magia i Miecz* pod nazwą *Battle 1943–1945*. Potem około 1995 roku pojawiło się wydanie pudełkowe firmy Dragon. Była to pierwsza edycja zasad gry, na których podstawie powstawały kolejne tytuły. Wymienić warto przede wszystkim *Arnhem 1944* i *Kasserine 1943*, oba wydawnictwa Dragon, oraz *Burzę zimową 1942* wydaną przez firmę Mirage.

Na drugą edycję gry przyszło graczom poczekać ponad 5 lat. Ukazała się ona pod szyldem wydawnictwa Heksagon, wkrótce przemianowanego na *Taktyka i Strategia (TiS)*. Tamta edycja była okrojona: nie zawierała planszy (mapy), lecz jedynie zmienione zasady i nowe jednostki, grano zatem z wykorzystaniem pierwszej edycji. W 2005 roku pojawiła się trzecia edycja, wydana w pudełku i z nową planszą oraz poprawionymi zasadami. Później *Taktyka i Strategia* publikowała kolejne, w zasadzie niewiele wnoszące wersje. Pojawiały się też nowe samodzielne gry oparte na zasadach systemu, który jeszcze za czasów Dragona zyskał nazwę *B-35*, będącą osobliwym skrótem tytułu (*Bitwy II wojny światowej 1943–1945* – ostatnie cyfry w podanych latach to 3 i 5, stąd ten niezrozumiały już dziś dla większości skrót; w późniejszych latach autor rozszerzył zakres czasowy systemu i teraz obejmuje on lata 1942–1945, co tylko zwiększa zamieszanie).

Idea gry sprowadza się do przyjęcia pewnych ogólnych zasad dla II wojny światowej, dotyczących lat 1942–1945. Reguły mają wiernie odzwierciedlać historię. Natomiast same bitwy bądź elementy takie jak plansza są dowolne. Tylko jednostki starano się przygotować wiernie z historią, natomiast poszczególne scenariusze z ich udziałem to kompletna fikcja. Jeśli ktoś chciałby rozegrać konkretne historyczne bitwy, musi zakupić przedstawiające je tytuły, w *Bitwach II wojny światowej* ich nie znajdzie. Najbardziej popularnym tytułem jest *Arnhem 1944*. Innym, który uważam za w miarę udany, są *Tygrysy w śniegu*. Ogólnie rzecz biorąc wszystkie gry, które zawierają adnotację, że wydane zostały w systemie *B-35*, posługują się tymi samymi zasadami.



Jeśli chodzi o stronę graficzną i wydawniczą, w ostatnich latach wydawnictwo TiS uczyniło na tym polu spore postępy, choć oprawa plansz nadal nie zachwyca. Przede wszystkim wzory graficzne poszczególnych rodzajów terenu niewiele różnią się do tego, co przed laty zaproponował Dragon. Wydawca nie wykazał się tu większą innowacyjnością. Pozytywnym aspektem jest z pewnością coraz większa liczba sztancowanych żetonów i solidniejsze niż dawniej pudełko (jako porównanie mam na myśli np. trzecią edycję B-35).

System B-35 przedstawia walki toczone w realiach II wojny światowej na szczeblu batalionów, czyli oddziałów liczących zwykle od 500 do 1000 żołnierzy. Jedno pole planszy odpowiada 2 km terenu (w niektórych grach 1 km lub 1,5 km – skala kilkakrotnie ewoluowała). Jeden etap gry przedstawia 8 godzin czasu rzeczywistego. W ten sposób w ciągu doby mamy 2 etapy dzienne i 1 nocny. Mechanika opiera się na naprzemiennych ruchach wykonywanych przez obie strony. Ruszają się wszystkie oddziały jednej strony, po czym

wszystkie oddziały walczą. W ramach pojedynczego etapu występuje szereg faz, lecz poza wspomnianym szkieletem istotna jest jeszcze tak naprawdę tylko walka w marszu. Jest to rozwiązanie pozwalające na przeprowadzanie ataków podczas fazy ruchu. Dzięki temu można przebić linię wrogich wojsk i wyjść na ich tyły.



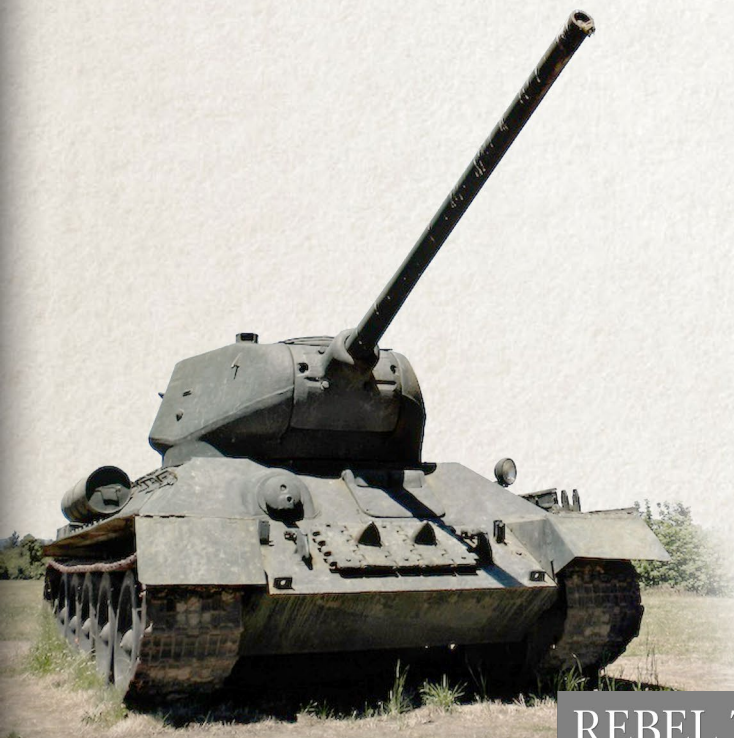
Oczywiście w praktyce nie jest to łatwe. Trzeba mieć odpowiednią przewagę, a przeciwnik – jeśli jest umocniony – bardzo łatwo może taki rajd powstrzymać.

Wspomnę jeszcze, że poza wojskami lądowymi w grze występuje także lotnictwo i marynarka wojenna. Jednak siły te traktowane są w praktyce jako zupełnie drugorzędne i scenariusze układane są przez autora w ten sposób, że zwykle nie odgrywają one prawie żadnej roli. Mimo to zasady zawierają rozbudowany rozdział dotyczący lotnictwa, chyba najbardziej zaawansowany na tle całej mechaniki gry. Podobnie osobnych zasad doczekały się np. oddziały dywersyjne, pociągi pancerne, spadochroniarze i komandosi.

System ma ambicję szczegółowego przedstawienia walk. Najbardziej charakterystyczną rzeczą, która się

z tym wiąże, są tabele jednostek (owa legendarna już „buchalteria”). Otóż każdy oddział, jaki mamy w grze, ma określoną siłę pokazaną w owych tabelkach. Gdy ponosi straty, gracz skreśla kolejne najwyższe wartości w tym wierszu tabeli, w którym znajduje się nazwa jednostki. Niestety, choć samo rozwiązanie nie jest złe, to w powiązaniu z innymi regułami ma ono swoje wady. Wiążą się one z tym, że jednocześnie w grze występuje maskowanie oddziałów. Każdy żeton ma awers i rewers: dane jednostki i jej nazwa są tylko na awersie. Oddziały odkrywane są dopiero podczas starcia, gdy zetkną się z przeciwnikiem. Poza tym oddziały poruszają się po planszy zamaskowane (żetony odwrócone rewersami do góry). W ten sposób są widoczne wyłącznie dysponującego nimi dla gracza. Problem polega na tym, że zasady gry co chwilę wymuszają na graczach sprawdzanie parametrów jednostek, przez co nieustannie musi on do nich zaglądać (nie widząc ich bezpośrednio na planszy), co bywa pod wieloma względami uciążliwe, zwłaszcza gdy jednostek jest więcej niż kilka bądź kilkanaście.

Rozbudowanym segmentem zasad są reguły walki. Starają się one wiernie oddać sposób prowadzenia działań bojowych przez różne formacje wojskowe. Cała procedura zawiera jednak przy tym dużo rzutów kostką połączonych z koniecznością osobnego sprawdzania rezultatów w dwóch tabelach („Rezultaty walki” oraz „Straty po walce”). Najpierw gracze ustalają wynik starcia, tzn. czy któraś ze stron się cofa, potem każdy z nich rzuca na straty przeciwnika. Niestety za każdym razem trochę inaczej liczy się siłę i modyfikatory i w praktyce dla każdej walki trzeba to robić dwa razy. Dla przebiegu starcia istotny jest także teren. Zwykle obrońca dużo zyskuje, gdy usadowi się w trudnym terenie, dającym mu odpowiednie modyfikatory. Jego umiejętne wykorzystanie bywa kluczem do sukcesu.



Jednym z bardziej kontrowersyjnych elementów systemu pozostaje walka ogniowa (WO). Jest to osobny rodzaj walki, prowadzony między jednostkami pancernymi i zmotoryzowanymi, które mają parametr „pancerz”. Poza opancerzeniem występuje współczynnik „armata” (wyjątkiem są tu oddziały w rodzaju kolumny ciężarówek, które tej cechy nie mają). Jednostki strzelają do siebie pojedynczo, porównując swoją „armatę”

z „pancerzem” przeciwnika oraz ustalając siłę ognia (od 1 do 3 – w zależności od tego, ile punktów siły posiada jednostka). Następnie rzuca się dwiema kostkami, wprowadza modyfikatory (jeśli takie występują) i na koniec dostajemy efekt w postaci strat w punktach siły. Potem obie strony (o ile poniosły straty) czeka jeszcze rzut na wycofanie. Główny zarzut w stosunku do całej procedury sprowadza się do tego, że jest ona dodatkowa w stosunku do samej „zwykłej” walki, czyli w przypadku jed-

nostek pancernych najpierw musimy rozstrzygnąć ich walki ogniowe, a potem walkę według podstawowej procedury. Szereg zarzutów wystosowano także wobec konkretnych parametrów, które często niezbyt dobrze odwzorowują właściwości oddziałów. Ogólnie rzecz biorąc procedura walki ogniowej, sama w sobie interesująca, wygląda, jakby została zrobiona dla innej gry i trochę na siłę doklejona do B-35. Zdecydowanie lepiej sprawdziłaby się na niższych szczeblach odwo-

rowania oddziałów, np. na poziomie kompanii.

Inna charakterystyczną cechą systemu jest postawienie w pewnym momencie na duże różnicowanie typów jednostek. Z początku było to ciekawe, a większa różnorodność dawała większe możliwości podczas rozgrywki. Jednak z czasem przybrało to groteskową formę. Najlepszymi formacjami okazywały się te



wyposażone w różnego rodzaju jednostki specjalne. W tym wszystkim zwykła piechota (niezmotoryzowana i zmotoryzowana) oraz najpopularniejsze typy czołgów, które przecież stanowiły podstawę sił zbrojnych głównych graczy frontów II wojny światowej, coraz bardziej zaczynały być tłem dla oddziałów specjalnych.

Od wielu lat konsekwentnie autor – Wojciech Zalewski – nie wprowadza też do systemu współczynnika

morale oddziałów. Co prawda lepsze jednostki dostają często w ramach scenariuszy nieco większą siłę, jednak niewiele to zmienia, ponieważ walka opiera się na stosunkach sił. Jeśli mamy wrogie jednostki np. o sile 5 i 4, to po zaokrągleniu stosunek będzie wynosił 1:1, jak w przypadku dwóch jednostek o sile 5. Tymczasem wyszkolenie i doświadczenie wojsk w każdej epoce było jednym z ważniejszych czynników decydujących o wartości bojowej oddziałów. Skuteczność bojowa nie zależała wyłącznie od tego, ile czołgów bądź karabinów maszynowych posiadała jednostka. Autor wychodzi natomiast z założenia, że właściwie trudno powiedzieć, jak dobrze dane oddziały były wyszkolone. Inne przyczyny sprowadzały się do tego, by zachęcić do grania innymi nacjami niż Niemcy i tego rodzaju „motywy wychowawcze”, które być może kiedyś miały znaczenie, gdy wielu graczy było w młodszym wieku, dziś budzą irytację, gdyż po gry częściej sięgają starsi.

Wielu wargamerów, grywających w zachodnie tytuły, może zarzucać dzisiaj grze, że nie ma ona ciekawszego



układu faz niż ruch naprzemienny całości sił obu stron. W wielu grach aktywacja stron zorganizowana jest w ten sposób, że mamy losowanie chitów (specjalnych żetonów wrzucanych do kubeczka bądź innego pojemnika), które odpowiadają poszczególnym zgrupowaniom wojsk. Gdy wyciągnięty zostanie żeton odpowiadający danej dywizji bądź korpusowi, to wykonuje ona ruch i walki. W ten sposób nie wiadomo dokładnie kto i kiedy się porusza, nie można wszystkich ruchów ściśle zaplanować, a zarazem ruch każdego z graczy jest krótszy (nie musi on czekać, aż przeciwnik poruszy wszystkie oddziały). Dla mnie nie jest to problem, chociaż z drugiej strony przez tyle lat istnienia systemu autor mógł spróbować stworzyć na tym polu coś nowego.

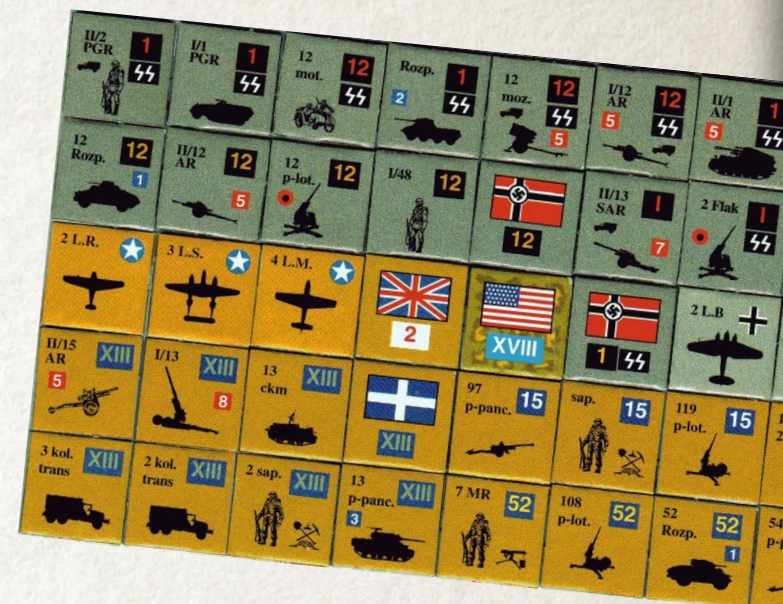
Wspominałem do tej pory o dwóch problemach natury historycznej: ocenie parametrów jednostek w walce ogniowej i nieuwzględnieniu morale. W rzeczywistości jest ich dużo więcej, a dyskusje na ten temat wypełniają liczne strony forów internetowych poświęconych historycznym grom wojennym. Nie chciałbym się na ten

temat rozwodzić, gdyż nie ma na to miejsca. Wspomnę jedynie o zmotoryzowaniu artylerii. W grze autor konsekwentnie trzymał się tego, że w alianckich dywizjach piechoty artyleria polowa była niezmotoryzowana. Tymczasem w 1944 roku niemal wszędzie była ona zmotoryzowana, za to u Niemców pod koniec wojny nawet w dywizjach pancernych były z tym problemy, gdyż często brakowało paliwa, i nawet jeśli na wyposażeniu były ciężarówki, to nie dało się ich w pełni efektywnie wykorzystać. To tylko jeden z tego rodzaju problemów, na które przed laty zwracali uwagę gracze, niestety ignorowany przez autora.

To, co obecnie obserwujemy to schyłek systemu Bitwy II wojny światowej. Wydawnictwo Taktyka i Strategia odcina jeszcze kupony od produktu stworzonego i wypromowanego przez firmę Dragon, lecz nie bardzo wie co z nim dalej zrobić. Przede wszystkim brakuje pomysłów, aby ulepszyć mechanikę. Ukazują się co prawda nowe gry, lecz budzą one zainteresowanie jedynie w wąskim kręgu stałych klientów i znajomych autora i zarazem wydawcy. Organizowany przez niego od kilkunastu lat firmowy konwent „Armagedon”, na którym głównym punktem programu był turniej Bitew II wojny światowej (sam miałem okazję brać w nim udział, a na jednej z edycji sędziować), od kilku już lat nie odbywa się z powodu spadku frekwencji poniżej niezbędnego minimum. Również angażujące kiedyś uwagę wielu graczy dyskusje poświęcone poprawianiu B-35 zamarły. System nie wzbudza dziś większych emocji, a jeśli już, to coraz częściej negatywne.

Jako produkt Bitwy II wojny światowej nadal mogą się jeszcze bronić na rynku z racji niskiej ceny oraz tego, że gra ma polskie zasady. Dla nowych graczy, poszukujących gier historycznych, jest to jednak coraz bardziej wytwór z innej epoki. Z kolei dla tych bardziej zaawansowanych tematem szczegółowe zapoznanie się i przyswojenie liczącej ponad 40 stron instrukcji ma sens, o ile gra ma ciekawą mechanikę i dobrze odwzo-

rowuje realia historyczne. Niestety, pod tym względem, zwłaszcza na tle nowszych gier wojennych, Bitwy II wojny światowej wypadają coraz słabiej.



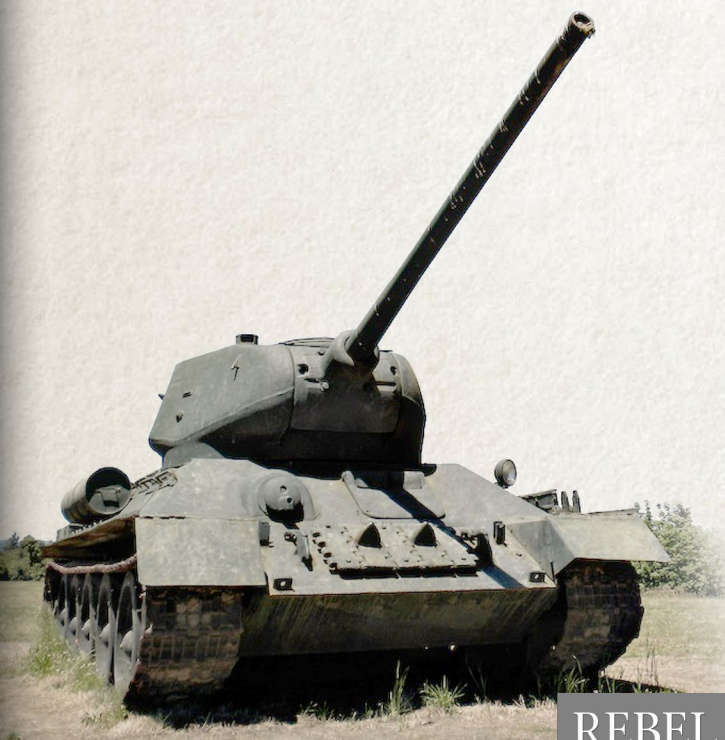
Zrecenzował: Ryszard „Raleen” Kita



- zasady po polsku
- niska cena
- systemowość zasad (w oparciu o te same zasady można rozegrać wiele bitew)



- duża złożoność systemu przy wielu nieścisłościach historycznych
- męczące i żmudne procedury rozstrzygania walki oraz walki ogniowej
- skreślanie strat w tabelkach w połączeniu z maskowaniem
- nieuwzględnienie morale oddziałów



REBEL TiMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl