REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

ilustracja z gry Arka Zwierzaków

REBEL.PL Centrum gier

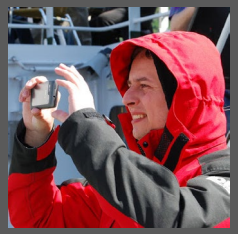
TEMAT NUMERU

Arka zwierzaków

Ark of Animals
Arche der Tiere

W NUMERZE RÓWNIEŻ:

Deadzone
Eldritch Horror
Lewis & Clark
Mice & Mystics
Zombicide: Toxic City Mall
Twarzą w twarz
oraz wiele innych...



OD Redakcji

Media społecznościowe zmieniły Internet. Kiedyś, żeby dotrzeć z informacją do odbiorców, trzeba było znać kogoś, kto mógł stworzyć stronę – lub samemu nauczyć się, jak to robić. Dzisiaj wystarczy stworzyć konto w jednym z działających serwisów i można do woli spamować Sieć informacjami o nowych grach i swoimi opiniami o nich. Wystarczy kliknięcie i już można obwieścić światu, że „ABĆ" jest „DEF", a „TUW" to „XYZ". Bez wysiłku, bez zastanowienia – wstukanie kilku losowych słów, kliknięcie „wyślij", to wszystko. Pozostaje poczekać chwilę na reakcję widowni i zaraz posypią się lajki, szery, tłity i inne +liczbycałkowite. Szybko, wygodnie, natychmiast. Cały świat już wie, że gra „Q" jest świetna, a karcianka „M" do bani. Cel został zrealizowany, pora na następny.

Opinia poszła w świat, lecz za chwilę nikt nie będzie o niej pamiętał. Zginie bowiem w natłoku tysięcy podobnych lakonicznych treści, utopiona w informacyjnym szumie na tyle skutecznie, że nawet autorowi będzie trudno ją odnaleźć wśród innych, podobnych treści. Przepadła. Nie ma. To tak, jakby nigdy jej nie było.

Koniec prasy odtrąbiono już kilkukrotnie. Na szczęście nic nie wskazuje na to, by wieloletnia tradycja miała wydać ostatnie tchnienie. Owszem, zmieniają się technologie, być może papier wreszcie się podda, jednak nic nie zastąpi porządnego artykułu. Nawet tysiąc lajków nie wygra z rzeczową recenzją. Żaden tłit na pobije rzetelnego newsa. Plusy nie zastąpią opisu wrażeń z rozgrywki. Przynajmniej taką mam nadzieję.

PS. To ostatni numer „Rebel Timesa", przy którym miałem okazję pracować. Dziękuję Redakcji i Czytelnikom za trzy i pół roku dobrej zabawy. Chociaż nie mieliśmy zbyt wielu okazji do interakcji, to wiem, że dla Was warto było poprawiać litreki, to jest literki. Być może spotkamy się w innych zakątkach Internetu. Do zobaczenia!

Marcin 'Seji' Segit

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz ‚Sting' Chmielik
Zastępca redaktora naczelnego: Marcin ‚ajfel' Zawiślak
Redakcja i korekta tekstów: Tomasz ‚Sting' Chmielik, Marcin ‚Seji' Segit
Redakcja: Mateusz ‚Darcane' Nowak, Tomasz ‚Gambit' Dobosz, Marcin ‚Paladyn' Roszkowski, Ryszard ‚Raleen' Kita, Piotr ‚Wierzba' Kraciuk, Piotr Stankiewicz
Współpraca: Marcin Wełnicki, Andrzej ‚ShadEnc' Stój
Grafika, skład – epub, mobi, iOS, Android: Łukasz S. Kowal

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

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

www.facebook.com/REBELpl

www.rebel.pl

Spis treści

2 Aktualności
Czyli co nowego w świecie gier

6 **TEMAT NUMERU:** ARKA ZWIERZAKÓW

10 Deadzone
Strzelanina w zrujnowanym mieście

15 Eldritch Horror
Umarł horror, niech żyje horror?

18 Essen od kuchni #2
Felieton Piotra Żuchowskiego

21 Lewis & Clark
Sylwan & Tredo przedstawiają

24 Mice & Mystics
Myszy i Ludzie

28 Pierwszy stopień do piekła. To umowa wydawnicza.
Felieton Marcina Wełnickiego

30 Zombicide: Toxic City Mall
Toksyczne Galerianki

33 Twarzą w twarz
Dwustronne wyzwania

34 Kącik Gier Historycznych: Kursk 1943

AKTUALNOŚCI

ZE ŚWIATA GIER

”

Takiego wysypu nowości, jak w czerwcowym zestawieniu bestsellerów sklepu REBEL.pl, nie mieliśmy od dawna. Szczyt listy niezmiennie okupuje Dobble, tuż za nią mamy Grę o Tron, która po dłuższej przerwie powróciła na sklepowe półki. Już na piątej lokacie znalazła się World of Tanks: Rush, karcianka, która do grona bestsellerów trafiła już w przedsprzedaży. Najwyżej notowaną w tym miesiącu nowością jest Koncept – przesympatyczna party game z oferty wydawnictwa REBEL.pl. Dalej mamy szereg nowych zestawów do Story Cubes, które stale cieszą się dużym zainteresowaniem nabywców. Na dalszych lokatach natomiast uplasowały się Missisipi (zestaw armijny do Neuroshimy HEX), Bohaterowie wyklęci – rodzima produkcja FGH – oraz pierwszy dodatek do planszówki Relic.

Lista bestsellerów na kolejnej stronie.

KONCEPT OD REBEL.PL

Koncept to nowa pozycja w licznym gronie gier imprezowych w ofercie wydawnictwa REBEL.pl. Nie brakuje na rynku popularnych *party games* polegających na drużynowym bądź indywidualnym odgadywaniu haseł. Także **Koncept** należy do tej grupy, tym razem jednak hasła nie będą rysowane, omawiane ani pokazywane za pomocą gestów. Do dyspozycji mamy jedynie planszę z różnymi obrazkami oraz zestaw pomocnych znaczników, mających odpowiednio naprowadzić zgadujących. **Koncept** to niezwykłe połączenie nowych reguł i sprawdzonego w grach imprezowych pomysłu. W rozgrywce uczestniczyć może nawet 12 osób.

PRZEDSPRZEDAŻ RÓWNONOCY

Ruszyła przedsprzedaż długo oczekiwanego samodzielnego dodatku do **Slaviki** zatytułowanego Równonoc. **Slavika: Równonoc** to gra karciana opowiadająca o łowach na potwory, zdobywaniu skarbów i zaciętej rywalizacji. Każdy z uczestników rozgrywki dysponuje talią sześciu bohaterów, których wysyła do wybranych krain. Gra jest kontynuacją popularnej **Slaviki**, zawiera nowych bohaterów i potwory, nowe krainy, skarby, szereg nowych reguł, a także dodatkową frakcję – Chrześcijan. Równonoc jest samodzielnym tytułem, który można połączyć z pierwowzorem. Premierę zaplanowano na drugą połowę lipca.

REBEL.PL Centrum gier

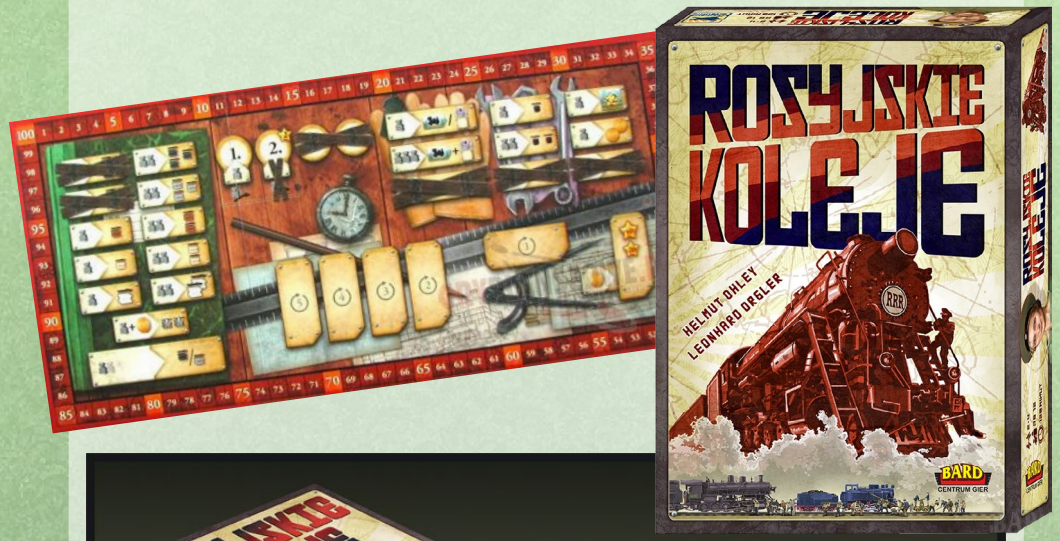
LISTA BESTSELLERÓW - KWIECIEŃ 2014

1	**Dobble (–)**
2	**Gra o Tron (P)**
3	**Galapagos (+6)**
4	**Story Cubes (+2)**
5	**World of Tanks: Rush (PL) (P)**
6	**List Miłosny (+1)**
7	**Koncept (N)**
8	**Jungle Speed (edycja polska) (–5)**
9	**Story Cubes: Baśnie (N)**
10	**Story Cubes: Podróże (N)**
11	**Dixit (–7)**
12	**Story Cubes: Poszlaki (N)**
13	**Story Cubes: Akcje (N)**
14	**Story Cubes: Prehistoria (N)**
15	**Neuroshima HEX: Missisipi (edycja 2.5) (N)**
16	**Wsiąść do Pociągu: Europa (–)**
17	**Bohaterowie wyklęci (N)**
18	**Carcassonne (edycja polska) (–10)**
19	**Relic - Nemesis (N)**
20	**7 Cudów Świata (P)**

N - nowość, P - powrót

ROSYJSKIE KOLEJE OD BARDA

Rosyjskie Koleje to najnowszy tytuł w ofercie wydawnictwa Bard. Jest to polska edycja przeboju z ubiegłego roku. Uczestnicy rozgrywki rywalizują o to, kto zdoła zbudować największą i najnowocześniejszą sieć kolejową w Rosji. Kluczowa na drodze do zwycięstwa jest rozważna gospodarka ograniczonymi zasobami oraz dokonywanie optymalnych wyborów pomiędzy szybkimi inwestycjami w nowe linie i modernizacją już istniejących połączeń. Gra już trafiła na sklepowe półki.



7 CUDÓW ŚWIATA – TRWAJĄ ELIMINACJE

7 CUDÓW ŚWIATA
MISTRZOSTWA POLSKI

Przypominamy o trwających eliminacjach do Mistrzostw Polski w 7 Cudów Świata, w których główną nagrodą jest 1000 złotych. W ostatnich dniach czerwca eliminacje odbędą się w sklepach w Tarnowie, Gdańsku, Krakowie i Lublinie, natomiast w pierwszym tygodniu lipca w Gdańsku, Warszawie i Jaworznie.

Dokładne terminy i więcej informacji na temat mistrzostw znajdziecie pod adresem: http://rebel.pl/mistrzostwa/?7cudow=wezudzial

MISTRZOSTWA POLSKI

7 CUDÓW ŚWIATA™

WEŹ UDZIAŁ!

GŁÓWNA NAGRODA

1000ZŁ

ELIMINACJE W CAŁEJ POLSCE! SPRAWDŹ NA NASZEJ STRONIE WWW:

WWW.REBEL.PL/MISTRZOSTWA

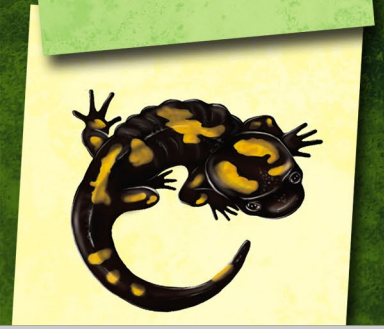
ORGANIZATOR MISTRZOSTW:

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

PATRONAT MEDIALNY:

gamesfanatic.pl

POLTERGEIST
POLTER.PL



Arka zwierzaków
Ark of Animals
Arche der Tiere

Wielka draka w małej arce

Gry o tematyce religijnej kojarzą mi się głównie z tytułami o kiepskich zasadach i słabym wykonaniu, nastawionymi na masowego odbiorcę robiącego zakupy w sieciówkach. Innymi słowy, na szybki zysk przy minimalnym wysiłku własnym. Biblijne wariacje na temat chińczyka niepokojąco kołaczą mi się po głowie, chociaż znam kilka naprawdę dobrych gier o takiej tematyce. Teraz mogę dodać do owej listy Arkę zwierzaków, która dość luźno nawiązuje do historii Arki Noego.

Celem każdego z graczy jest takie układanie zwierząt na swojej arce, aby drapieżniki nie pozjadały roślinożerców. Każdy statek składa się z szesnastu pól, które trzeba zapełnić najróżniejszymi przedstawicielami fauny. Żeby nie było jednak zbyt łatwo, wszystkie zwierzaki dokłada się na statek zakryte, należy więc wykazać się dobrą pamięcią. Zabawa toczy się bez podziału na tury i przypomina tę znaną z Mondo. Każdy gracz podnosi ze stołu zakryty żeton zwierzęcia, przygląda mu się i albo dokłada go na wolne miejsce swojej arki, albo odkłada odkryty na środek stołu. Odkryte żetony może zabrać zaś każda osoba, której będą pasowały do rozłożenia zwierząt. Ważne jest również to, że arki należy zapełniać kolumnami: od strony lewej do prawej.

Jest to o tyle ważne, że każde zwierze ma od jednego do trzech symboli drapieżnika lub roślinożercy. Kiedy gracze zapełnią już swoje arki, wszystkie żetony zwierząt są odwracane i rozpatruje się, które zwierzęta zostały zjedzone przez drapieżniki. Zasada jest prosta – roślinożerca sąsiadujący z drapieżnikiem, który ma tyle samo lub więcej symboli co on, zostaje zjedzony, a jego żeton usuwa się żeton z planszy. Jak łatwo się domyślić, punktują wyłącznie te zwierzęta, które przeżyły.

Podobnie jak w Mondo, w **Arce zwierzaków** występuje klepsydra. W momencie, w którym pierwsza osoba zapełni swój okręt – co zapewnia dodatkowe punkty – przekręca klepsydrę i reszta graczy ma 30 sekund na dokończenie własnej układanki. Komu się nie uda, zostaje z mniejszą liczbą zwierząt i zapewne zdobędzie mniej punktów. Nie zawsze się tak jednak dzieje, ponieważ bycie szybkim i nieuważnym nie jest w tej grze premiowane. Cóż z tego, że ktoś będzie pierwszy, skoro połowa zwierząt na jego arce zostanie zjedzona? Dodatkowo przy podliczaniu punktów należy usunąć wszystkie zwierzęta, które się powtarzają, zatem dokładanie byle czego również nie zdaje rezultatu. Są jeszcze dodatkowe punkty za komplety płazów, gadów i ptaków (po trzy zwierzęta każdego rodzaju). Jak na tak „małą" grę o niezwykle prostych zasadach kombinacji jest naprawdę mnóstwo.

Fajnie, że autor gry – Adam Kwapiński – skorzystał z tego samego pomysłu na punktowanie, co Knizia w Kingdoms. Gra toczy się mianowicie przez trzy rundy, w każdej kolejnej gracze budują swoją arkę od nowa, a na koniec sumują zdobyte punkty. Pozwala to odbić się od dna po niezbyt udanej rundzie i powrócić do gry nawet po beznadziejnym rozdaniu.

To, czym **Arka zwierzaków** mnie tak naprawdę urzekła, są poziomy trudności. Powyżej opisałem przebieg rozgrywki na poziomie normalnym. Istnieją jednak jeszcze poziomy eksperta, mistrza i arcymistrza. Pierwsze dwa diametralnie zmieniają obraz rozgrywki. Na poziomie eksperta dochodzą żetony ziarna, a ich zasada stanowi, że każdy roślinożerca, który znajdzie się na sąsiadującym z nimi polu, zjada je, gracz otrzymuje zaś punkty ujemne. Żetony ziarna pojawiają się w trzech miejscach, wyłączając w ten sposób potencjalnie aż 7 pól, które są bezpieczne jedynie wtedy, kiedy trafi na nie drapieżnik.

Poziom mistrza wprowadza zaś do gry zasadę zachowania równowagi arki. Oznacza to, że każda burta arki – po sześć pól po każdej ze stron – musi w ostatecznym rozliczeniu (po rozpatrzeniu zjadania się zwierząt nawzajem) mieć taką samą wartość symboli znajdujących się na żetonach. W innym przypadku różnica przyznawana jest jako punkty ujemne za rundę. Dla przykładu, jeżeli różnica pomiędzy obciążeniem burt wynosi 6, tyle ujemnych punktów otrzyma gracz. Poziom arcymistrzowski dodaje do tego rozwiązania mnożniki, tj. wartość symboli na pierwszych trzech polach każdej z burt należy pomnożyć przez dwa. Nie muszę chyba dodawać, że utrudnia to znacząco możliwość zachowania równowagi statku.

Istnieje jeszcze poziom nowicjusza. Gramy wtedy w „otwarte żetony”, jest on więc doskonałym sposobem na wprowadzenie nowych graczy i zachęcenie do zabawy najmłodszych. Sprawia również, że **Arka zwierzaków** jest kompletną grą familijną, ponieważ potrafi bawić niezależnie od wieku. Dodatkowo świetnie się skaluje i działa równie dobrze zarówno przy dwóch graczach, jak i czterech, a to już coś, ponieważ w wielu tytułach obecnych na rynku wariant dwuosobowy jest dodawany nieco na wyrost.

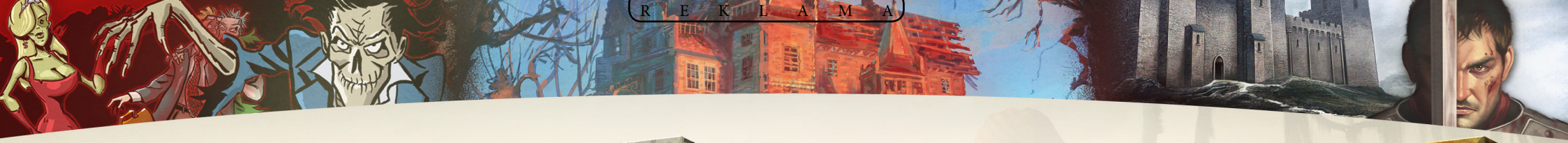
Fabryka Gier Historycznych udowodniła swoją najnowszą produkcją, że ich potencjał twórczy nie ogranicza się wyłącznie do „cięższych” gier historycznych. Uważam, że wyjście poza tę wąską specjalizację wyszło jej wyłącznie na dobre. Adam Kwapiński stworzył naprawdę świetny tytuł, którego nie powstydziliby się najbardziej znani światowi projektanci. **Arka zwierzaków** jest prosta, elegancka i bardzo złożona. Możliwość stopniowania trudności rozgrywki sprawia, że można bawić się w nią całymi godzinami, w różnym gronie, bardziej lub mniej przyjacielsko – w każdym przypadku jednak równie wyśmienicie. W dziedzinie gier familijnych to jeden z lepszych tytułów, w jakie grałem ostatnimi czasy i absolutny „muszę mieć” dla wszystkich miłośników tego rodzaju gier.

Arka zwierzaków
Liczba graczy: 2–4 osób
Wiek: 6+
Czas gry: ok. 20–35 minut
Cena: 79,95 zł
Zrecenzował: Tomasz „Sting” Chmielik

- pomysł na mechanikę rozgrywki,
- poziomy trudności,
- skalowanie,
- familijny charakter,
- solidne i ładne wykonanie.

- brak.

R E K L A M A



Neuroshima Hex

Planszowa gra strategiczna w postapokaliptycznym świecie mutantów i bezwzględnych maszyn.

Zostań dowódcą jednej z armii i poprowadź do boju wściekłych gangerów, dzielnych żołnierzy, półdzikich mutantów lub bezwzględne maszyny!

Tajemnicze Domostwo

Tajemnica nawiedzonego domu czeka na rozwiązanie! Dołączysz do śledczych, czy też wcielisz się w postać ducha i pomożesz pozostałym graczom odgadnąć tropy powiązane ze zbrodnią? Posłużą ci do tego przepiękna talia kart, siła skojarzeń i potęga wyobraźni!

Oto zabawa w skojarzenia, która świetnie sprawdza się zarówno dla pary, jak i w większym (aż do 7 graczy!) gronie rodziny i przyjaciół!

Robinson Crusoe

Gra porwie cię na bezludną wyspę i rzuci w wir niezwykłych przygód. Razem z towarzyszami zbudujesz schronienie, broń i inne przedmioty. Będziesz szukać pożywienia, walczyć z bestiami, chronić się przed złą pogodą…
Zrobisz wszystko, by przetrwać!

Odkryj niezwykłą przygodę w docenionej na całym świecie grze kooperacyjnej dla 1-4 graczy.

Dziedzictwo

Zostań arystokratą i weź w swe ręce los twego rodu. Znajdź odpowiednie partie dla swoich dzieci i wnuków i pokieruj tym, jak rozrośnie się drzewo genealogiczne rodziny.

Dziedzictwo to gra dla 1-4 graczy, która łączy w sobie niezwykłą, klimatyczną grywalność z intuicyjnymi zasadami.

Pośród Gwiazd

Wojna skończona! Rusza budowa sieci stacji kosmicznych, które scalą przestrzeń okaleczonego Sojuszu. Zbuduj tę, która przyćmi pozostałe i stanie się symbolem nowych czasów!

Gra ma w sobie prostotę zasad, frajdę budowania własnej stacji kosmicznej i emocje płynące z konkurowania z innymi graczami. Idealna dla miłośników kosmosu i towarzyskich rozgrywek!

CHCESZ ZAGRAĆ? PRZYBĄDŹ KONIECZNIE NA:

PORTALKON 4

CZWARTY PLANSZOWY ZLOT FANÓW

12. LIPCA 2014, MDK GLIWICE, UL. BARLICKIEGO 3

PORTAL GAMES **GRY Z CHARAKTEREM**

DEADZONE

Strzelanina w zrujnowanym mieście

Trzy lata temu pisałem o Dwarf King's Hold, będącej pierwszą, trochę nieśmiałą próbą wejścia wydawnictwa Mantic Games na rynek gier planszowych. Wcześniej firma ta znana była głównie koneserom figurek i systemów bitewnych w klimatach fantasy oraz sf. Przez te lata zmieniło się sporo, a wspomniany wydawca ma już na koncie kilka imponujących sukcesów odniesionych w kickstarterowych zbiórkach, które zaowocowały wydaniem kolejnych udanych gier. Dreadball, którą recenzowałem rok temu, doczekała się kolejnych rozszerzeń, i już dzisiaj w opinii wielu (w tym niżej podpisanego) zdetronizowała legendarnego Blood Bowla, na którym nota bene pod wieloma względami się wzorowała. Twórca Dreadballa, Jake Thornton, nie spoczął na laurach i obok gry sportowej postanowił stworzyć kolejny projekt osadzony w futurystycznym uniwersum Warpath. Tak powstała Deadzone – taktyczna gra figurkowa opowiadającą o walkach niewielkich oddziałów w scenerii zniszczonych metropolii na odseparowanych od reszty galaktyki zapomnianych światach.

DEADZONE

Tak jak **Dreadball** już na pierwszy rzut oka przypominał klasyczną, od lat niewydawaną planszówkę **Blood Bowl**, tak **Deadzone** pod wieloma względami przypomina **Necromundę** – legendarnego figurkowego skirmisha wydanego podobnie jak **Blood Bowl** wiele lat temu przez Games Workshop. W obu przypadkach inspiracje widać wyraźnie, chociaż absolutnie nie należy odbierać tego jako zarzutu skierowanego w stronę projektów Thorntona. Przeciwnie – to dobrze, że powstają interesujące alternatywy dla świetnych klasycznych gier, których dzisiaj już nie można nigdzie kupić (poza wysłużonymi, często niekompletnymi egzemplarzami wystawianymi na portalach aukcyjnych). Dobrze, że ktoś chce takie projekty tworzyć i robi to w sposób solidny, zwłaszcza że nie mamy tu do czynienia z kopiami rozwiązań sprzed lat, tylko zupełnie innymi, często nowatorskimi grami, jedynie opartymi na sprawdzonym pomyśle.

Jak już wspomniałem, **Deadzone** opowiada o starciach niewielkich grup w zrujnowanej miejskiej scenerii – na odciętych od wszechświata, pogrążonych w chaosie i bezprawiu planetach Warpath (w tym samym uniwersum ma miejsce akcja kilku innych gier Mantic Games: bitewna **Warpath**, planszowa **Project Pandora** oraz wspominana już seria **Dreadball**). Zasadniczo gra przeznaczona jest dla dwóch osób, z których każda prowadzi do boju grupę przedstawicieli wybranej frakcji. Dwie strony konfliktu spotykają się w niewielkim zakątku wśród gruzowisk i pozostałości budynków. Każda z grup ma własne cele do zrealizowania (i nie zna celów przeciwnika), zwycięzą zaś ci, którzy lepiej wykorzystają specyfikę trudnego terenu oraz swoje mocne punkty i słabości przeciwnika. Potrzebna przy tym będzie także odrobina szczęścia i sprytu oraz umiejętność bezlitosnego wykorzystywania błędów rywala. Chodzi rzecz jasna o to, by osiągnąć cel swej misji szybciej, niż zdoła to zrobić przeciwnik.

Podstawowa gra zapakowana jest w ogromne pudło, wewnątrz którego znajdziemy figurki dwóch frakcji (po kilkanaście modeli), całkiem spory zestaw makiet budynków i innych elementów scenerii (które można złożyć na bardzo wiele sposobów), liczący 80 stron podręcznik z regułami oraz karty, żetony i kostki, a także efektowną planszę-matę, na której, po ustawieniu makiet, toczy się rozgrywka. Zestaw jest dość drogi, gdy trzeba za niego zapłacić trzysta złotych, jednak zawartość pudła nie rozczarowuje. Mata zrobiona jest świetnie, jest trwała i ładnie zilustrowana; wszystkie pozostałe elementy również wykonano bardzo solidnie. Plastikowe makiety są bardzo fajne, a sympatycy bitewniaków w klimatach science-fiction będą mogli zorbić z nich użytek także w innych grach tego typu. Z figurkami jest nieco gorzej: nie są w stanie konkurować ze współczesnymi modelami z **Warhammera 40000**, **Infinity**, a nawet z tymi z planszówek pokroju **Sedition Wars** lub **Dust Tactics**. Z drugiej strony widać spory postęp w stosunku do wcześniejszych planszówek Mantic Games, czyli nie jest najgorzej. Podręcznik z regułami ma format A4, miękką okładkę i cały wydrukowany został w kolorze na kredowym papierze (dokładnie taka sama jakość wydania jak przy podręcznikach do **Dreadball**, zatem nie ma powodów do narzekań). Reguły zaprezentowano solidnie, zastrzeżenie mam w sumie jedno: brak kart pomocy bądź chociażby skrótu zasad i dostępnych akcji na ostatnich stronach podręcznika. Szczególnie przy pierwszych rozgrywkach byłoby to bardzo przydatne (i poniekąd stanowi standard w przypadku bardziej złożonych gier). Tymczasem, dokładnie tak jak w Dreadball, tak i w **Deadzone** zabrakło tego rodzaju akcesorium.

DEADZONE

Przed rozpoczęciem rozgrywki na planszy rozstawiane są makiety, a każdy z graczy buduje swoją drużynę (na bazie swojej kolekcji figurek i odpowiadających im kart ze statystykami). Jak to zwykle bywa w tego rodzaju grach, każdy model ma swoją wartość punktową, a łączna wartość drużyny nie może przekraczać ustalonego progu. W przypadku Deadzone reguły (przynajmniej na chwilę obecną) nie zakładają potyczek różnych rozmiarów: wielkość areny jest zawsze taka sama, podobnie jak limit punktowy (siedemdziesiąt). Przy tworzeniu oddziału obowiązuje nas kilka prostych ograniczeń związanych z typem jednostek (zwykłych żołnierzy nie może być mniej niż jednostek specjalnych – różnego typu specjaliści, dowództwo itp.).

W sposób losowy ustalane są strefy rozstawienia każdej ze stron oraz położenie na planszy różnego rodzaju żetonów (użyteczne przedmioty, które można znaleźć podczas potyczki oraz ważne strategicznie punkty). Każdy gracz losuje także kartę misji, która określa cele do zrealizowania. Karta pozostaje zakryta przed rywalem do końca rozgrywki. Ogólnie w grze chodzi o to, by zdobyć dziesięć punktów zwycięstwa, a gromadzi się je na różne sposoby, zależnie od tego, jaką kartę misji wylosujemy. Zwykle punkty zdobywamy za wyeliminowane jednostki wroga, czasem także za zajęcie określonych pozycji, wyniesienie z planszy przedmiotów, przedarcie się na drugą stronę bądź jak najdłuższe utrzymanie własnych pozycji bez odniesienia znaczących strat.

Obecnie w grze występują cztery frakcje (niebawem pojawią się kolejne). Zestaw podstawowy zawiera startery do dwóch z nich, osobno zaś można nabyć startery i mniejsze zestawy z innymi figurkami. Pudełko z podstawową grą zawiera po kilkanaście modeli Plague (ofiary tajemniczego wirusa, przerażający mutanci) oraz Enforcers (korporacyjni żołnierze ludzkości, zdyscyplinowani, świetnie wyszkoleni i dobrze wyposażeni). Pozostałe dwie frakcje to Marauders (grupa zielonoskórych ras, głównie obwieszeni ciężką bronią orkowie oraz goblińscy snajperzy) oraz Rebs (wrogowie korporacji z różnych zakątków galaktyki, wśród nich zarówno ludzie, jak i przedstawiciele innych, egzotycznych ras). Cztery frakcje to niewiele, lecz na początek wystarczy. Biorąc pod uwagę sukces tego projektu na Kickstarterze oraz to, jak imponująco rozwija się **Dreadball**, o przyszłość **Deadzone** i pojawienie się w niedalekiej przyszłości kolejnych frakcji możemy być spokojni.

Mechanika **Deadzone** jest łatwa do opanowania i działa bardzo fajnie. Każdy, kto grał w **Dreadball**, poczuje się jak w domu, ponieważ podstawowe mechaniczne tryby są identyczne: wartość testowanej cechy to minimum, jakie trzeba wyrzucić na kostce – rzuca się kilkoma kostkami i zlicza sukcesy. Wszelkie dodatnie i ujemne modyfikatory dotyczą liczby kostek, którymi rzucamy, a nie wartości, jaką musimy uzyskać. Rezultaty testów uzależnione są od liczby wyrzuconych sukcesów. Różnica jest tylko taka, że w Dreadball używaliśmy kostek sześciościennych, a tutaj mamy „ósemki".

Każdy gracz w swojej turze aktywuje od zera do kliku modeli (zależy to od liczby modeli już aktywowanych po obu stronach oraz od zdolności przywódczych szefa naszej grupy). System reakcji w turze przeciwnika nie jest tutaj szczególnie nowatorski: mamy tryb „overwatch", który pozwala coś zrobić w reakcji na działania modelu przeciwnika (w polu widzenia naszej figurki). Charakterystyka modelu opisuje, co może on zrobić w ramach reakcji (ruch, strzał itp.). Akcje naszych jednostek wspomagamy zagrywanymi kartami z ręki (każda frakcja ma swoją talię), które to karty na początku każdej tury dociąga się na rękę i część odrzuca. Karty oferują różne efekty, najczęściej jednak dają modelom dodatkową darmową akcję bądź dodatkową kostkę do jakiegoś testu. Niektóre karty można zagrywać w turze własnej, inne w turze przeciwnika, a jeszcze inne kiedykolwiek.

DEADZONE

Arena, na której toczy się rozgrywka, podzielona jest na kwadratowe pola (matę pokrywa siatka 8x8 pól), przy czym celniejszym określeniem jest tu podział na sześciany, a nie kwadraty, ponieważ za sprawą wielopoziomowych makiet rozgrywka toczy się w trzech wymiarach, a nasze jednostki często zajmują pozycje w wyższych partiach budynków, co daje rozmaite korzyści (łatwiej nam celować i trudniej nas trafić). Na pierwszy rzut oka przypomina to trochę rozwiązania z **Dust Tactics** (tam też grupy figurek poruszane były po siatce dużych, kwadratowych pól, a później za sprawą dodatków walka toczona była także na różnych poziomach). Limit jednostek w sześcianie przypomina z kolei trochę **Claustrophobię**, ponieważ to, ile naszych figurek zmieści się w danym miejscu, zależy od ich wielkości (i od samego obszaru), lecz jest zupełnie niezależne od liczby stojących w danym miejscu modeli przeciwnika.

Deadzone wprowadza także elementy, z którymi nie spotkałem się w innych grach, a mam tu na myśli ciekawe połączenie planszówkowego podziału na pola (pozwalają na określenie odległości przy poruszaniu modeli oraz zasięgu strzału) z typowo bitewniakowym szacowaniem widoczności (z punktu widzenia figurki określamy, czy widzi rywala, a jeśli tak, to czy w całości, czy częściowo zasłoniętego). Ważne jest zatem nie tylko to, w którego obrębie sześcianu figurka stoi, lecz także jej dokładnie położenie w jego obrębie. Jest tutaj kilka niuansów, do których trzeba się przyzwyczaić, ponieważ obok realistycznych makiet i wspomnianego szacowania widoczności występują reguły bardziej abstrakcyjne, np. pola dające osłonę, gdy żaden element makiety nie przesłania go rywalowi. Ogólnie rzecz ujmując, **Deadzone** oferuje ciekawy i przede wszystkim nienagannie działający miks sprawdzonych elementów znanych z innych gier uzupełniony kilkoma własnymi, dość nowatorskimi rozwiązaniami.

Rozgrywka w **Deadzone** jest dynamiczna i emocjonująca. Repertuar dostępnych akcji i specjalnych zdolności poszczególnych modeli daje całkiem sporo taktycznych możliwości, a nieznajomość celów przeciwnika dodaje rywalizacji rumieńców. Jak na tego rodzaju grę **Deadzone** zajmuje wyjątkowo niewiele miejsca na stole. Czas pojedynczej rozgrywki jest krótki, w granicach 60–120 minut, gdy obaj gracze opanują już reguły.

Wielokrotnie przywoływany w niniejszym tekście **Dreadball** w pełni rozwijał skrzydła wraz z rozgrywkami ligowymi. Analogicznie **Deadzone** daje nam reguły kampanii, dzięki którym w kolejnych bitwach nasi żołnierze gromadzą doświadczenie i rozwijają się, lecz także doświadczają kontuzji bądź giną, a w ich miejsce werbowani są nowi. Kampania w **Deadzone** nie jest uporządkowaną sekwencją scenariuszy z narzuconą liczbą graczy i potyczek. W zamian mamy coś na wzór klasycznej Necromundy – jeżeli dowolnie liczna grupa znajomych ma ochotę zagrać kampanię, każdy tworzy swój oddział i gra tak często jak może i ma ochotę. Ten, kto gra częściej, ma w składzie więcej weteranów, niezwykle skutecznych na polu bitwy, lecz i bardzo kosztownych (wartość punktowa modelu rośnie wraz z jego doświadczeniem). Limit punktowy potyczek cały czas obowiązuje, a zatem jeśli mamy doświadczoną ekipę, to do bitwy wystawiamy tylko jej skromną część. Tym sposobem szanse zawsze są wyrównane, nawet jeśli uczestnicy kampanii grywają z różną częstotliwością. Podobnie jak w Necromundzie w sposób losowy po bitwie ustala się, co spotkało poległych (czy faktycznie zginęli, czy też udało się ich ocalić i jakie ewentualnie są trwałe konsekwencje odniesionych ran).

DEADZONE

Zawsze bardzo ceniłem **Necromundę** za pomysł, w jaki zrealizowano kampanię (mimo dużej roli czynnika losowego w ustalaniu tego, co wydarzyło się po bitwie). Tym bardziej cieszy, że **Deadzone** wzoruje się na tych rozwiązaniach – pod względem trybu kampanii jest to Necromunda w bardzo dużym uproszczeniu, choć zapewne przyszłe rozszerzenia rozwiną grę także na tym polu.

Na koniec zasadnicze pytanie: czy warto wydać trzysta złotych na pudło z podstawowym zestawem **Deadzone**? Jak na grę planszową to dużo, jak na bitewniaka – niewiele. Warto tutaj dodać, że te kilkanaście modeli na frakcję, które dostajemy w ramach startera, to o wiele więcej niż nam potrzeba, by wystawić oddział wart 70 punktów. Innymi słowy, taki zestaw pozwala na wystawienie oddziałów w bardzo różnych kombinacjach. Pod tym względem **Deadzone** wypada nieporównywalnie lepiej od starterów do **X-Winga** (pozwalających w sumie tylko zapoznać się z podstawowymi regułami i niewiele więcej) bądź też zalążków armii w zestawach podstawowych do **Warhammera Fantasy** lub **Warhammera 40000**. Nie jest jednak idealnie, jako że trochę gorzej wygląda w tym wypadku sprawa zestawów z dodatkowymi figurkami. Ceny mają raczej uczciwe (może z wyjątkiem pojedynczych, brzydkich figurek najemników), jednak niektóre modele występują tylko w niefortunnych zestawach, co oznacza, że chcąc np. nabyć dodatkowy model snajpera, zmuszony jestem go kupić w zestawie z innymi figurkami specjalistów.

Mankamenty **Deadzone** to wspomniany nieco uciążliwy brak kart pomocy, mocno przeciętna jakość figurek oraz skromna i dość nudna prezentacja uniwersum gry (nie wspominałem o tym, gdyż za bardzo nie ma o czym pisać). Lista atutów tej gry jest znacznie dłuższa: mechanika działa bez zarzutu, taktycznych możliwości nie brakuje, a kolejne potyczki znacznie różnią się od siebie, podobnie jak poszczególne frakcje. Nie każdemu fanowi figurkowych systemów skirmishowych przypadnie do gustu przejście z calowych miarek na siatkę pól, jednak wśród bitewniakowych weteranów, z którymi grałem, **Deadzone** dość jednogłośnie przyjęty został z entuzjazmem. Uzupełniając całość o proste, grywalne reguły kampanii Jake Thornton po raz kolejny stanął na wysokości zadania i stworzył solidną, emocjonującą grę, jednocześnie oryginalną i pomysłową, do tego nawiązującą do świetnych, zapomnianych klasyków gatunku. Polecam gorąco!

Deadzone
Liczba graczy: 2 osoby
Wiek: 12+
Czas gry: ok. 60–120 minut
Cena: 299,95 zł
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- przemyślana, sprawnie działająca mechanika,
- zestaw podstawowy to dużo więcej niż starter,
- korzystna relacja ceny do ilości i jakości komponentów,
- nowatorskie połączenie elementów planszówki i gry bitewnej,
- reguły kampanii,
- wymaga niewiele miejsca na stole,
- krótki czas rozgrywki.

- jakość figurek niższa niż w konkurencyjnych produktach,
- skromny i mało porywający materiał prezentujący świat gry,
- przydałyby się karty pomocy.

Umarł horror, niech żyje horror?

Arkham Horror to jedna z planszówek, dzięki którym po wielu latach powróciłem do starego hobby. Pierwsze partie z wykorzystaniem samej podstawki wspominam bardzo miło, jednak ze względu na małą liczbę dostępnych kart spotkań rozgrywki dość szybko stały się powtarzalne. Kolejne dodatki rozwiązały ten problem, choć wprowadziły inne. Liczba kart wzrosła do kosmicznych rozmiarów, co przełożyło się na długi czas potrzebny na przygotowanie rozgrywki. Dodatkowo pojedyncza partia mogła lekką ręką zająć 4–6 godzin.

Fantasy Flight Games dostrzegło ten problem, lecz zamiast wydawać drugą edycję (jak w przypadku **Descent**) postanowiło odświeżyć i przerobić koncept **Arkham Horror** (dalej zwanej **AH**). Rdzeń pozostał bez zmian – to wciąż kooperacyjna gra o badaczach tajemnic próbujących powstrzymać przebudzenie Wielkiego Przedwiecznego. Uproszczeniu uległy zasady i mechanizmy gry, zwiększono także skalę (cały świat zamiast Arkham i okolic). Jak zatem prezentuje się **Eldritch Horror**?

Pudełko wygląda całkiem sympatycznie, widać sporo nawiązań do oryginału. Niestety, po otwarciu rozczarowuje wypraska – nie ma śladu po rozwiązaniu z **AH** (podzielona na części wkładka ułatwiająca sortowanie). Mamy za to kawałek kartonu trzymający w miejscu karty. Po przełożeniu żetonów do woreczków strunowych okazuje się, że wypraska jest odrobinę zbyt mała, by pomieścić wszystkie elementy i umożliwić zamknięcie pudełka.

Klasycznie, jak na produkcję FFG przystało, otrzymujemy tonę żetonów, mnóstwo kart składających się na kilka różnych talii, solidną planszę, czterech Wielkich Przedwiecznych oraz dwunastu badaczy tajemnic. Ciekawym rozwiązaniem jest podział na dwie instrukcje. Pierwsza z nich przedstawia zasady dla początkujących – wszystko, czego potrzeba, by zacząć grę. Druga z kolei przypomina formą słowniczek połączony z FAQ i wyjaśnia kompleksowo wszystkie występujące w grze pojęcia i zasady.

Na pierwszy rzut oka widać, że twórcy **Eldritch Horror** stawiają na prostotę. Zamiast 6 zmiennych umiejętności z AH, mamy 5 stałych, które można rozwijać. Zdolności postaci są uproszczone, podobnie jest z działaniem Wielkich Przedwiecznych. Miejsca, w których pojawiają się bramy i żetony wskazówek określają ich żetony, zamiast kart Mitów, jak w przypadku **AH**. Wszystkie te czynniki wpływają na fakt, że **EH** da się rozłożyć w ok. 10 minut, a zasady rządzące grą są jasne – łatwo je przekazać nawet początkującemu graczowi.

Ciekawą zmianą jest fakt, że wybór Wielkiego Przedwiecznego wpływa na skład talii Mitów. Z kilkudziesięciu kart losujemy jedynie ok. 15–18, które będą wykorzystane podczas danej partii. Karty Mitów wprowadzają dodatkowe ograniczenie czasowe – ciągniemy je na końcu tury, a jeśli ich stos się wyczerpie, badacze tajemnic przegrywają.

Jedynym sposobem na wygraną jest rozwiązanie trzech kolejnych Tajemnic opisanych w talii Tajemnic danego Wielkiego Przedwiecznego. Z reguły gracze muszą zebrać odpowiednią liczbę wskazówek, zabić konkretnego potwora, pozbyć się odpowiedniej liczby czarów lub zamknąć odpowiednią liczbę bram. Dodatkowo, jeśli badacze tajemnic będą zbyt długo zwlekać, Wielki Przedwieczny przebudzi się i konieczne będzie rozwiązanie czwartej Tajemnicy – opisanej na jego rewersie (uwierzcie mi, nie chcecie do tego dopuścić).

Badacze tajemnic podczas gry poruszają się po planszy przedstawiającej cały świat, na której umieszczono dziewięć nazwanych miast. To na ich terenie mogą pojawić się bramy do innych światów, ponadto wizyta w nich skutkuje pociągnięciem karty z dodatkowej talii spotkań. Poza nazwanymi miastami na planszy znaleźć można pola mniejszych miast, dziczy oraz mórz. Co ciekawe, pola te są ponumerowane, co ułatwia umieszczanie wskazówek. Zamiast kierować się polem wskazywanym przez kartę Mitów, by je odnaleźć, wystarczy popatrzeć na rewers żetonu wskazówki.

W każdej turze gracz może wykorzystać dwie z listy dostępnych akcji. Może się ruszyć na sąsiednie pole, nabyć bilet podróżny (dzięki czemu podczas ruchu przesunie się o dwa pola), zdobyć sprzęt lub pomocników, bądź odpocząć (regenerując tym samym poczytalność i zdrowie). Niestety, gros akcji można wykorzystać tylko w mieście, przez co stojąc na polu dziczy w towarzystwie potwora może się okazać, że w ciągu swojej tury nie zrobimy zupełnie nic.

Bardzo ciekawie rozwiązano zakupy. Zamiast mechanizmu zarabiania dolarów znanego z AH, postać musi przebywać w mieście, wydać punkt akcji i wykonać rzut na Wpływy. Liczba sukcesów określa łączną cenę przedmiotów, które można zakupić. Wybraliście postaci z niskimi Wpływami? Zapomnijcie o gadżetach, jesteście zdani na własne siły.

Początek każdej partii jest dość łatwy, jednak szybko pojawia się konieczność „gaszenia pożarów” i wykorzystywania swoich akcji, by zapobiec większemu nieszczęściu. Zamykanie bram powoduje wolniejszy postęp na torze zagłady i daje więcej czasu do przebudzenia Wielkiego Przedwiecznego. Eliminacja potworów opłaca się tylko jeśli wywołują jakieś negatywne efekty. W przeciwieństwie do AH potwory nie blokują ruchu i niezbyt przeszkadzają – chyba że potrzebujesz pola, na którym właśnie przebywają. Jeśli pojawi się karta Pogłosek z talii Mitów (2–3 w trakcie rozgrywki), to rzecz jasna staje się priorytetem, jednak poza tym gracze powinni się skupić na jak najszybszym rozwiązywaniu Tajemnic.

Dwunastka bohaterów dostępna w podstawce charakteryzuje się dość zróżnicowanymi zdolnościami, lecz po kilku rozgrywkach można łatwo wyróżnić tych silniejszych i lepiej przystosowanych do walki z danym Wielkim Przedwiecznym.

Eldritch Horror cechuje się bardzo wysoką regrywalnością. Liczba dostępnych bohaterów w połączeniu z czwórką Wielkich Przedwiecznych oraz koniecznością tworzenia talii Mitów na nowo przed każdą grą wpływa na sporą różnorodność kolejnych partii. Rozczarowuje mała liczba kart spotkań w przypadku talii nazwanych miast, choć to z pewnością ulegnie poprawie wraz z premierą najbliższego dodatku.

Wadą gry jest kiepska skalowalność. Poziom trudności zwiększa się co dwie osoby i jest identyczny dla 1–2 graczy, 3–4 graczy itd. W związku z tym w przypadku grania w nieparzystą liczbę osób dobrze jest, by jedna z nich kontrolowała dwóch badaczy tajemnic.

Eldritch Horror miał znacząco przyspieszyć rozgrywkę i faktycznie twórcom udało się osiągnąć sukces. Grę dla dwóch osób udało mi się skończyć w ciągu 45 minut, chociaż z reguły czas partii sięga 75–90 minut. Oczywiście dodanie kolejnych graczy wydłuża czas rozgrywki.

Moim zdaniem wadą gry jest bardzo wysoka losowość. W przypadku **AH** mitygowały ją spore pule kości oraz duża dostępność przerzutów (łatwo nabyć żetony Wskazówek). W Eldritch Horror podstawowa cecha daje maksymalnie 6 kości, do których należy dodać bonus z ewentualnych posiadanych kart. Niestety, rzadkość zdobywania Wskazówek nie pozwala na szastanie nimi w przypadku przerzutów, chyba że sytuacja decyduje o życiu lub śmierci postaci.

Również śmierć nie ma takich konsekwencji jak w przypadku **AH**. W **Eldritch Horror** wystarczy odwiedzić pole zmarłej postaci, by zebrać wszystkie posiadane przez nią karty. Gra nie jest już opowieścią o przygodach danej osoby (jak to miało miejsce w AH), tylko o globalnej walce z budzącym się Wielkim Przedwiecznym.

Początkujący gracze oraz osoby zrażone stopniem komplikacji i czasem rozgrywki w **AH** będą bawić się wyśmienicie przy **Eldritch Horror**. Weterani **Arkham Horror**, których satysfakcjonują obecne gry (mimo czasu koniecznego na ich przygotowanie i rozegranie) mogą się z czystym sumieniem trzymać z daleka od tej pozycji.

Rzecz jasna Fantasy Flight Games nie zamierza nas porzucić. W ofercie sklepu Rebel pojawił się już dodatek Forsaken Lore, który eliminuje część z moich zarzutów (np. małą różnorodność dostępnych kart) i dodaje nowego Wielkiego Przedwiecznego. Znając politykę wydawniczą FFG, możemy być pewni, że ten dodatek nie jest ostatnim.

Eldritch Horror
Liczba graczy: 1-8 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 180 minut
Cena: 199,95 zł
Zrecenzował: Piotr „Wierzba” Kraciuk

- szybka rozgrywka,
- heroiczne starcia dla miłośników prozy Lovecrafta,
- uproszczone zasady Arkham Horror.

- wysoka losowość,
- powtarzalność niektórych talii.

Essen od kuchni #2

Po miesięcznej przerwie ponownie spotykamy się w Essen, aby od kuchni poznać najważniejsze na świecie targi gier. Czujemy już klimat nadchodzącej imprezy, powoli przygotowujemy się do niej mentalnie, lecz muszę ostrzec, że fizycznie w Niemczech nie będzie nas jeszcze jakiś czas. W dzisiejszym odcinku wciąż znajdujemy się w Polsce i – nie ukrywajmy – głównie siedzimy przed komputerem. Dzieje się tak dlatego, że mamy jeszcze wiele do zrobienia przed wyjazdem, i to rzeczy naprawdę ważnych, o ile nie najważniejszych w całej przedessenowej gorączce. Tym razem bowiem opowiem wam, jak młody polski wydawca promuje swoją grę, która właśnie na targach SPIEL ma szansę po raz pierwszy wypłynąć na międzynarodowe wody.

INTERNATIONALE SPIELTAGE SPIEL

INTERNATIONAL GAME DAYS ESSEN

Jak wspomniałem w poprzednim tekście, premiera nowej gry odbywająca się podczas targów to dla wydawcy prestiż, możliwość dotarcia do wielu nowych klientów i promocja, jakiej nie zapewni udział w żadnej innej branżowej imprezie na świecie. Już sama obecność na SPIEL to dużo. Co jednak trzeba zrobić, żeby nowy tytuł został tam zauważony i cieszył się jeszcze większym zainteresowaniem? Odpowiedź jest prosta: zacząć go reklamować odpowiednio wcześnie i w przemyślany sposób. Promocja, marketing i kontakty z mediami w branży gier są tematem, którym od kilku lat zajmuję się zawodowo, pozwólcie zatem, że tym razem nie podzielę się wszystkimi pikantnymi szczegółami zza kulis swojej pracy (być może nie wszyscy zainteresowani by sobie tego życzyli). Obiecuję jednak, że za miesiąc pikanterii nie zabraknie! Będą anegdoty i zabawne historie, tymczasem dziś pora na twarde fakty i podstawowe porady „dla tych, którzy pierwszy raz".

Board Game Geek – ten najważniejszy na świecie portal o grach planszowych to prawdziwy fenomen, który zwykłem nazywać planszówkowym połączeniem Wikipedii i Facebooka. Z jednej strony jest kopalnią całkiem nieźle usystematyzowanej wiedzy o konkretnych tytułach, wykorzystanych w nich mechanikach, settingach, a nawet rozmiarach i wadze pudełek konkretnych edycji. To wszystko jest na BGG, a co najważniejsze, całą treść tworzą użytkownicy serwisu. To oni dodają do bazy nowe gry, wrzucają zdjęcia i uzupełniają bądź poprawiają wpisy innych, zupełnie jak na Wikipedii. BGG pełni też funkcję społecznościową – zarejestrowane osoby mogą prowadzić blogi, tworzyć prywatne galerie zdjęć i spisy własnych kolekcji gier, a nawet dodawać się nawzajem do list znajomych (tzw. GeekBuddies). Chyba nikomu we współczesnym świecie nie trzeba tłumaczyć, jak duży zasięg ma reklama w tego typu mediach. Oczywiście istnieją możliwości płatnej reklamy na BGG, jednak całkiem dobre efekty można osiągnąć, nie wydając ani grosza, zupełnie jak na Facebooku. Wystarczy całą akcję zacząć odpowiednio wcześnie, najlepiej zaraz po ustaleniu ostatecznego tytułu nowej gry, który od razu wprowadzamy do bazy i tworzymy profil produktu.

Jak wiecie z poprzedniego tekstu, najpóźniej w maju wydawca jest pewien czy będzie brał udział w październikowych targach (wtedy mija termin rezerwacji stoisk), co daje około 5 miesięcy na rozpropagowanie nowego tytułu. Zaczynamy od założenia profilu gry i z upływem czasu intensyfikujemy naszą działalność. Wszelkie przedpremierowe materiały są przez użytkowników BGG bardzo mile widziane. Masz gotowy szkic angielskiej instrukcji? Opublikuj go i czekaj na komentarze, a nuż trafi się jakaś cenna językowa uwaga od native speakera. Masz wstępny projekt okładki lub nawet samo logo gry? Nie wahaj się ani chwili. Zdjęcia z grania w prototyp? Złożona instrukcja, lecz jeszcze przed ostateczną korektą? Przykładowe ilustracje z kart? Publikuj wszystko, ludzie na BGG to kochają. Co jakiś czas dorzuć też pocieszne zdjęcie twojego kota siedzącego w pudełku z twojej gry. Serio, pokaźna liczba „łapek w górę" gwarantowana. Rzetelne, częste i podane w niebanalnej formie informacje o grze, testach i zmianach w niej zachodzących mogą wydatnie przyczynić się do końcowego sukcesu – a nie ma do ich udostępniania lepszego miejsca niż BoardGameGeek.

Recenzenci – z czasem na pewno zaczną się zgłaszać do ciebie zainteresowani nowym tytułem przedstawiciele mediów i pytać o możliwość umówienia się na targach i otrzymania egzemplarza recenzenckiego. Różnie z tym bywa. Jeśli dobrze pójdzie, a recenzent będzie miał wolny wieczór na przetestowanie gry, taka recenzja może się ukazać jeszcze podczas SPIEL. W najgorszym wypadku będziesz na nią czekał prawie rok, o ile w ogóle zdąży się ukazać przed następną edycją imprezy. Po co czekać i ryzykować? Jeśli masz dopracowany, w pełni grywalny i dobrze wyglądający prototyp, roześlij go kilku wybranym przedstawicielom mediów wcześniej, aby swoimi wrażeniami podzielili się ze światem jeszcze przed Essen! Takie przedpremierowe recenzje są niezwykle cenne, gdyż napędzają zainteresowanie tytułem na długo przed targami, a w ekstremalnych przypadkach (które raczej nie powinny się w ogóle zdarzać) pozwalają jeszcze przed drukiem ostatecznej wersji wyłapać błędy, które jakimś cudem prześlizgnęły się przez wcześniejsze testy. Rozesłanie mediom prototypów może wydatnie pomóc na finiszu marketingowych przygotowań do SPIEL, jednak w żadnym wypadku nie należy tym kosztem zaniedbywać osób chcących zrecenzować finalny produkt. W końcu im więcej tekstów, filmików i podcastów poświęconych grze pojawi się także po Essen, tym lepiej!

Partnerzy handlowi – jeśli jesteś początkującym wydawcą, dopiero stawiającym pierwsze kroki w biznesie związanym z grami, i pomimo braku doświadczenia decydujesz się na uczestnictwo w targach, zakładam, że na długo przed nimi zacząłeś szukanie potencjalnych partnerów handlowych. Skontaktowałeś się z dystrybutorami, sklepami i wszelkimi instytucjami z całego świata, które mogą pomóc w sprzedaży twoich gier. Nawet jeśli wielu odbiorców nie odpowiedziało na maile, nie zrażaj się, jako że każdy złapany kontakt może w przyszłości okazać się na wagę złota. Jeśli zainteresujesz zagranicznego dystrybutora swoją ofertą, wyślij mu prototyp i jemu, podobnie jak recenzentom, aby sam mógł ocenić, czy twoja gra przypadnie mu do gustu. Może dzięki temu złoży zamówienie jeszcze przed premierą? Są firmy zajmujące się dystrybucją oraz wydawaniem gier na licencji, które idą jeszcze dalej niż testowanie przysłanych prototypów zapowiadanych nowości. Organizują specjalne spotkania dla swoich partnerów, na których ci mogą prezentować swoje projekty osobiście. Jedną z firm organizujących tego rodzaju wydarzenia jest niemiecki gigant branży – Heidelberger Spieleverlag. W dużej mierze dzięki temu, że jego przedstawiciele poznali grę wcześniej, na SPIEL w roku 2012 polska Kuźnia Gier miała możliwość prezentować swoją ówczesną nowość, 1984: Animal Farm, nie tylko na własnym stoisku, lecz także na części ogromnej powierzchni Heidelbergera odwiedzanej przez całe rzesze graczy spragnionych nowych tytułów. Sam miałem przyjemność prowadzić pokazy w tamtym miejscu, i to w nie byle jakim towarzystwie, gdyż przy stoliku obok urzędowała ekipa Czech Games Edition prezentująca wtedy swój najgorętszy produkt, Tzolk'in: The Mayan Calendar, obecnie piętnastą grę w rankingu BGG ze średnią ocen ponad 8/10, wyprzedzającą m.in. takie klasyki jak Caylus, Dominion oraz 7 Wonders.

Tak to wszystko wygląda w naprawdę dużym skrócie. Promocję nowej gry, która ma wyjść na Essen, warto zacząć około pół roku przed planowaną premierą, choć oczywiście zdarzają się wyjątki – gry głośno zapowiadane od dużo dłuższego czasu lub przeciwnie, tytuły robiące furorę na targach, a słabo znane przed nimi. Zawsze bądźcie jednak przygotowani, że te miesiące przed SPIEL będą wypełnione długimi godzinami spędzonymi przed komputerem, dziesiątkami maili, rozmowami telefonicznymi i za pośrednictwem internetowych komunikatorów. Będzie wrzucanie zdjęć na BGG, rozsyłanie informacji prasowych, ustalanie terminów spotkań i uzupełnianie grafików. Wszystko po to, aby wyjazd okazał się sukcesem. Kiedy wreszcie nadejdzie druga połowa października i dzień wyruszenia w trasę… uzbrójcie się w cierpliwość. O tym, jak wygląda szalony targowy tydzień z życia essenowego wystawcy, napiszę za miesiąc.

Autor felietonu: Piotr Żuchowski

WORLD of TANKS RUSH

GRATIS
UNIKALNY CZOŁG PREMIUM DO GRY ONLINE
Pz.Kpfw. B2 740 (f)

WEŹ UDZIAŁ W HISTORYCZNYCH BITWACH PANCERNYCH W GRZE KARCIANEJ!

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

HOBBY WORLD

REBEL.PL
Wydawnictwo gier

Główny patron medialny:
GRYOnline.pl

Patronat medialny:
CZWÓRKA POLSKIE RADIO
Polygamia.pl
merlin.pl
empik.com
gram.pl

World of Tanks® and ™ Wargaming.net LLP. World of Tanks and the WOT logo are trademarks or registered trademarksowned by Wargaming.net LLP and are used under license.
© 2014 Hobby World LLC. © 2014 Wargaming.net LLP (art).

Lewis & Clark

Znamy się dobrze i gramy razem już od 2009 roku. Jednak nasze spojrzenie na planszówki jest tak różne jak nasz wiek i doświadczenie. Wbrew pozorom to ten „starszy" jest bardziej wyrozumiałym recenzentem. Zdecydowaliśmy się pisać wspólne teksty właśnie po to, żeby pokazać, że gry są dla każdego. Nie ważne, czy masz 11 lat i chodzisz do szkoły podstawowej, czy też jesteś 28 letnim prawnikiem. Zapraszamy do lektury naszej pierwszej, lecz mamy nadzieję, że nie ostatniej wspólnej recenzji!

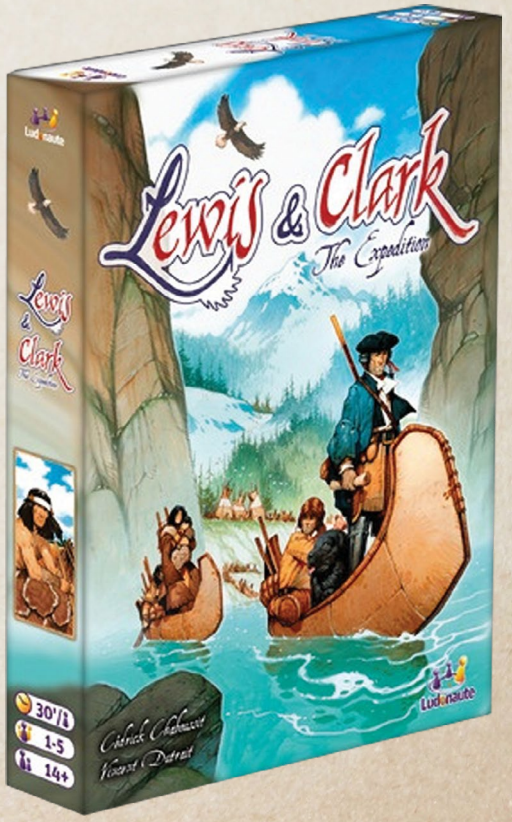
Tredo: Kiedy wciąż młode Stany Zjednoczone uwolniły się spod brytyjskiego kolonializmu, zaczęły regulować swoją sytuację polityczną poprzez dyplomację, a nie prowadzenie kolejnej wojny. Żeby zapewnić sobie swobodne korzystanie z ujścia rzeki Missisipi, amerykańscy wysłannicy mieli wynegocjować u Francuskiego Ministra Telleyranda odkupienie Nowego Orleanu. Jakież było ich zdziwienie, kiedy do tej pory lekceważący ton zmienił się diametralnie, gdyż Napoleon Bonaparte postanowił, że „rezygnuje z Luizjany, odstępuje nie tylko Nowy Orlean, ale całą kolonię bez zastrzeżeń". I tak za cenę 15 milionów dolarów (kwota z odsetkami była prawie dwukrotnie wyższa) Stany Zjednoczone znacznie powiększyły swoje terytorium. Przejdźmy jednak do opisu samej gry planszowej pt. Lewis & Clark, która rozgrywa się właśnie tuż po tym, jak Stany odkupiły od Francji jej kolonię, Luizjanę.

Sylwan: Historycznie prezydent Jefferson postanowił wysłać ekspedycję, która miała opracować trasę, od znanych Amerykanom, terytoriów aż do Oceanu Spokojnego. Droga miała wieść szlakiem rzecznym, który wtedy wydawał się najszybszym i najbezpieczniejszym sposobem podróży. Ekspedycja Mariwethera Lewisa oraz Williama Clarka miała za zadanie spenetrować szlak, poznać jego geografię i przyrodę oraz nawiązać dobre relacje z tubylcami.

S: Trzeba zaznaczyć, że pierwsze podejście do zasad może nieco zniechęcić. Po przeczytaniu instrukcji trudno jest dostrzec wyjątkowe walory tej gry.

T: Tak naprawdę wystarczy jedna partia ze wsparciem instrukcji, poprzedzona, rzecz jasna, jej uważną lekturą i naprawdę człowiek potrafi się zaangażować. Choć rozgrywka to tylko około 30 minut na partię to naprawdę zabawa w trakcie jest doskonała.

S: Zanim jednak przejdziemy do mechaniki, warto poświęcić jeszcze chwilę nad samym wykonaniem tej gry. Pięknie namalowana plansza, choć nie jest duża, to naprawdę potrafi ucieszyć oko wieloma miłymi detalami.



T: Jednak kiedy rozłożymy na niej znaczniki zasobów, plansza znika pod stosem drewnianych klocuszków. Co nie zmienia faktu, że rozmiar planszy umożliwia zagranie nawet na mniejszych stołach. Więc dla wygody grających jest to raczej pozytyw.

S: Wszystkie ilustracje wykonane są na bardzo wysokim poziomie i dlatego warto jest zajrzeć na stronę internetową Vincenta Dutraita – czyli człowieka, który odpowiada za oprawę graficzną. Każda karta przedstawia inną postać i co najważniejsze nawet w startowych drużynach mamy do czynienia z pełną indywidualizacją. Na przykład w drużynie Lewisa (Niebieska) za zdobywanie żywności odpowiada pies Seeman, a w drużynie Clarka (Pomarańczowa) czarnoskóry służący York, który – jak twierdzi opis postaci – odgrywał kluczową rolę w kontaktach dyplomatycznych. Ze względu na wygląd, Indianie byli przekonani o jego magicznych zdolnościach, a ponadto ocalił Lewisa z łap niedźwiedzia grizzly.

T: Tak jak wszystkie gry euro, tak też i ta dostarcza nam różnego rodzaju drewniane elementy – np. kolorowe klocki zasobów, czerwonoskórych Indian z wyraźnie zaznaczonym piórkiem i dzielnych traperów. Pionki przedstawiające poszczególnych graczy mogłyby być jednak wykonane w bardziej wyrazistych i różniących się od siebie kolorach. Podczas gry dwuosobowej małe różnice w kolorach nie są problemem, jednak przy pięciu graczach nie trudno o pomyłkę.

S: Musimy też zwrócić uwagę na to, że karty przedstawiające postaci startowe oraz wszystkich napotkanych w trakcie ekspedycji ludzi wykonane są na cienkim papierze, który choć wzmocniony, sprawia wrażenie dość delikatnego. Do tego zauważalne jest wygięcie kart spowodowane prawdopodobnie zbyt ciasnym opakowaniem z folii, w którym są one włożone do pudełka. Można dodatkowo zakupić naklejki na znaczniki zasobów, choć szkoda, że zestaw naklejek nie jest dodawany od razu do samej gry. Jednak ich cena (8,95 zł) nie jest aż tak wysoka, żeby z nich zrezygnować.

S: Gra polega na odpowiednim zbieraniu zasobów i pozyskiwaniu postaci oraz Indian, aby przy ich pomocy dotrzeć do wyznaczonego celu, którym jest Fort Clatsop na wybrzeżu Pacyfiku. Trzeba przewidywać, czy za chwilę pole na planszy, na którym nam zależy, nie zostanie zajęte przez innego gracza. Trzeba wiedzieć, kiedy ruszyć w podróż, a kiedy zdecydować się na cofnięcie się swojego zwiadowcy na szlaku.

T: Gracz podczas swojej tury musi wykonać akcję obowiązkową oraz może wykonać akcje dodatkowe (takie jak rekrutacja nowej postaci oraz rozbicie obozu). Celem poszczególnych akcji jest pozyskiwanie zasobów, zapraszanie Indian do pomocy w wyprawie, budowa kanoe czy też kupno mustangów. Wszystko po to, żeby móc poruszyć się po szlaku. W tym celu nasz dowódca wyprawy musi wysłać do przodu zwiadowców. Ruch ten opłacamy posiadanymi zasobami. I tak jednostka żywności pozwala na przepłynięcie dwóch pól rzeki. Jedno kanoe pozwala już z kolei na przepłynięcie czterech pól. Żeby poruszać się po terenach górzystych, konieczne jest posiadanie konia, którego zużycie pozwala nam przemieścić się o dwa pola.

S: Żeby dowódca mógł wydać rozkaz ruchu zwiadowcy, musimy go aktywować, tzn. zagrać kartę z ręki na stół i wesprzeć go odpowiednią siłą składającą się z maksymalnie jednej innej karty lub Indian. Trójka to maksymalna wartość wsparcia, jaką możemy dać naszym postaciom.

T: To, jaką wartość wsparcia przydzielimy aktywowanej postaci, oznacza, ile razy możemy aktywować jej zdolności. Dowódca wyprawy aktywowany przez wsparcie o sile trzy może przesunąć naszą ekspedycję np. o dwanaście pól rzeki (zużywając trzy kanoe) lub o sześć pól rzeki i dwa pola gór (jedna żywność, jedno kanoe, jeden mustang).

S: Drewniane figurki Indian są również niezbędne do aktywowania akcji, które można przeprowadzić w wiosce. Dostępne działania to Polowanie (weź z banku jedną żywność i futro), Rzemiosło (weź z banku jeden ekwipunek i drewno), Dary (weź z banku dwa futra lub drewna), Pożegnanie (odrzuć trzy karty z ręki, żeby zdjąć z planszy wszystkie odkryte karty w Dzienniku Wyprawy), Handel Końmi (zapłać trzy różne zasoby i weź jednego konia), Wytwarzanie Kanoe (zapłać dwa drewna i weź jedno kanoe), Powiększanie Ekspedycji (za trzy drewna weź dodatkową łódź) oraz Szamanizm (za jedną żywność aktywuj ponownie zagraną już na stół postać).

T: Naszą taktykę jednak determinują dostępne w Dzienniku Wyprawy karty postaci. Z boku planszy zawsze mamy pięć odkrytych postaci, które w ramach akcji dodatkowej możemy kupić. Ponieważ talia zawsze jest tasowana, nigdy nie wiemy, która z pięćdziesięciu czterech postaci pojawi się na planszy. W ten sposób gra wymaga na nas dużą elastyczność i sprawia, że każda partia może przebiegać inaczej.

S: Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest mechanika związana z rozbijaniem obozu. To, że nasz zwiadowca odpłynie daleko przed główną ekspedycją lub też odjedzie w siną dal na mustangu, nie oznacza, że cała nasza ekspedycja da radę go dogonić. Z tego powodu należy stosować zasady związane z opóźnianiem podróży. Kluczowy dla nich jest znak połączonych ze sobą księżyca i słońca, który określa o ile pól musi się cofnąć zwiadowca, żeby poczekać na swoją powolną ekspedycję. Rozbijanie obozu jest konieczne, aby odzyskać nasze karty wyłożone na stół. Zbieramy wówczas wszystkie nasze użyte karty (zarówno aktywowane, jak i te, które posłużyły jako wsparcie) oraz odkładamy do łodzi wszystkich Indian, którzy wcześniej udzielali wsparcia naszym postaciom.

T: Po rozegraniu pierwszych kilkunastu partii widać, że zastosowane mechanizmy zapewnią jej naprawdę długie życie. Szczególnie ucieszyły nas takie drobiazgi jak przewidzenie możliwości modyfikacji planszy przy użyciu 9 żetonów zmiany szlaku. Dzięki temu możemy dowolnie przekształcać naszą podróż, np. od razu na samym jej początku tworząc łańcuch górski wymagający wyjścia na brzeg i przeniesienia łodzi oraz posiadanych zasobów. Ponadto mechanika gry jednoosobowej, w której rywalizujemy z wytrwale poruszającym się do przodu Alexandrem Mackenzie, jest nie mniej emocjonująca od gry standardowej.

S: Gra na pewno szybko się nam nie znudzi. Wymaga opracowania elastycznych strategii, tak by dostosować swoje wybory do tego, jakie akurat pojawiły się karty w Dzienniku Wyprawy lub jakie właśnie są wolne miejsca w wiosce Indian.

Lewis & Clark
Liczba graczy: 1–5 osób
Wiek: 14+
Czas gry: ok. 30 min.
Cena: 149,95 zł
Autorzy recenzji:
Jan „Sylwan” Podraza & & Paweł „Tredo” Potakowski

- doskonała grywalność (S),
- gra wymaga myślenia (to zdecydowany plus!) (T),
- bardzo dobre wykonanie wszystkich elementów (T)
- możliwość gry jednoosobowej (T).

- instrukcja początkowo nie wydaje się zbyt przystępna (S),
- kolory graczy są mało wyraźne (T)
- konieczność dodatkowego zakupu naklejek na żetony zasobów (S),
- plansza nieczytelna, kiedy zastawi się ją wszystkimi żetonami (T)

Myszy i Ludzie

Lubię gry przygodowe. Zwłaszcza takie, w których gracze całą drużyną stawiają czoła przeciwnościom losu. Jeśli dochodzi do tego element konfrontacji z kimś prowadzącym siły zła, tym lepiej. Choć nawet bez tego potrafię dobrze bawić się przy takich tytułach. Dlatego właśnie na moim radarze pojawiła się gra Mice & Mystics.

To baśniowa przygodówka, której projektantem jest Jerry Hawthorne, ilustratorem John Ariosa, a wydawcą Plaid Hat Games. Baśniowa, gdyż zamiast typowego fantasy z orkami, elfami, smokami i całą tą menażerią dostajemy opowieść o grupie ludzi, którzy uciekając przed pewną śmiercią, zamieniają się w myszy. Mamy tu złą królową, młodego księcia, starego magika-mentora, wierne sługi i lojalnych przyjaciół. Gra jest utrzymana w konwencji baśniowej opowieści, wręcz książki, w której kolejne rozdziały są tożsame ze scenariuszami, jakie przyjdzie rozgrywać graczom.

Jak już wspomniałem, gracze wcielają się tu w dzielne myszy. W zasadzie są to dzielni ludzie lojalni królowi, którzy zostali zaklęci w mysie postacie. Jako waleczne gryzonie będą musieli przebić się przez zastępy wrogów. Będą to poplecznicy złej Vanestry, zamienieni w szczury, a także wszelkiego rodzaju szkodniki i groźne stworzenia, które w naturze czyhają na małe bezbronne myszki. Wielokrotnie staniecie przeciwko pająkom, karaluchom i stonogom. Zwłaszcza zamkowy kot może okazać się nie lada zagrożeniem. Nie będę Wam zdradzał fabuły, ponieważ naprawdę warto poświęcić dłuższą chwilę podczas przygotowań do gry, aby przeczytać cały tekst poprzedzający przygodę. Baśń opowiadana przez **Mice & Mystics** jest naprawdę świetna.

A jak to wszystko wygląda mechanicznie? Muszę przyznać, że całkiem sprawnie. Myszy mają swoją klasę postaci, bazującą oczywiście na tym, kim były jako ludzie. Książę Colin jest wojownikiem, Maginos magiem, a Tilda kapłanką. Jest jeszcze trójka innych bohaterów, których poznacie w trakcie gry. Każda z postaci jest opisana pięcioma głównymi cechami. Są to: atak, obrona, wiedza, szybkość i punkty życia. Do tego jakaś zdolność specjalna, którą myszka może posługiwać się w trakcie gry. Oczywiście jak na baśniową przygodówkę przystało, nasi bohaterowie nie wyruszą na wroga z pustymi łapkami. Mają ze sobą startowy ekwipunek, a w trakcie przygód będą w stanie znaleźć mnóstwo innych bardzo przydatnych rzeczy. Swoją drogą zastanawiam się, kto rozrzuca w piwnicach zamkowych miniaturowe zbroje, oręż bądź zwoje z czarami, których mogą używać myszy. No cóż, baśnie rządzą się swoimi własnymi prawami.

Gracze będą eksplorować zamek i okolice przedstawione na modularnej planszy składanej według wskazań scenariusza. Kafelki planszy są dwustronne, lecz nie służy to tylko i wyłącznie podwojeniu liczby dostępnych „krajobrazów". Oprócz przemieszczania się pomiędzy poszczególnymi kafelkami postacie mogą także przechodzić z jednej strony kafelka na drugą (co czasami jest wymagane, by przedostać się na kolejne pole). Bardzo ciekawie jest to wytłumaczone fabularnie. Jedna ze stron kafelka jest na przykład celą w lochach, a po drugiej znajdują się kanały. Bohaterowie przechodzą z jednej strony na drugą przez kratkę ściekową na środku celi. Proste i niezwykle pomysłowe, a do tego klimatyczne.

W **Mice & Mystics** zastosowano nieregularną siatkę pól. Mamy tu bowiem do czynienia z oznaczeniami na mapie odwzorowującymi kamienie na podwórku bądź kamienną nieregularną podłogę w zamkowych lochach lub kanałach. Co prawda niekiedy może to sprawić problem w rozstrzygnięciu, czy pola ze sobą sąsiadują, jednak rozwiązano to dość prosto. Jeśli podstawka figurki jest w stanie jednocześnie dotknąć krawędzi obu pól, to te ze sobą sąsiadują. Daje to całkiem spore możliwości podczas planowania ruchu.

W trakcie podróży przez zamkowe okolice w celu wykonania założeń scenariusza, bohaterowie napotkają mnóstwo przeszkód w postaci wrogich szkodników i gryzoni. **Mice & Mystics** to mimo wszystko również dungeon crawler, zatem walka jest tu nieodzowna. Na szczęście jest ona dość prosta. Postać atakująca rzuca specjalnymi kośćmi, na których widnieją symbole łuku, miecza, miecza z tarczą i sera. W zależności od rodzaju ataku każdy wyrzucony miecz bądź łuk uznawany jest za trafienie. Następnie przeciwnik rzuca za obronę. Każda wyrzucona tarcza anuluje jedno trafienie. Wszystko, co przedostanie się przez tarczę, zadaje ranę.

Ciekawa jest rola ścianek z symbolem sera. Za każdym razem, kiedy gracz atakując lub broniąc się wyrzuci ser, dostaje specjalny serowy znacznik. Są one używane do dwóch rzeczy. Po pierwsze, sześć „kawałów” sera pozwala na „podniesienie poziomu” postaci, czyli wybór jednej z wielu dostępnych w grze kart umiejętności. Oczywiście musi ona pasować do „klasy” postaci. Ponadto ser służy do „uruchamiania” tychże specjalnych zdolności. Niektóre można co prawda używać za darmo, lecz większość kosztuje przynajmniej jeden serowy żeton. Oczywiście te silniejsze wymagają dwóch lub trzech.

Zupełnie inaczej ser działa w rękach wrogów. Każdy taki symbol wyrzucony na kostce przeciwnika powoduje dodanie serowego znacznika do specjalnego „zegara”. Kiedy na zegarze pojawi się sześć znaczników, są one z niego zdejmowane, a na planszy pojawiają się nowi wrogowie, do tego licznik stron przesuwa się do przodu. Licznik stron wskazuje czas, jaki gracze mają na ukończenie scenariusza. Kiedy dotrze do znacznika końca rozdziału, a gracze nie wykonają założeń scenariusza, przegrywają. To oczywiście nie jedyna metoda na przegraną. Można także znaleźć się w sytuacji, gdy wszystkie myszy zostaną pokonane przez wrogów i schwytane. Na szczęście może się to zdarzyć tylko w momencie, gdy myszki zostały pokonane na jednym fragmencie mapy i na szczęście nie jest zbyt częste.

Aby wygrać scenariusz, trzeba oczywiście wypełnić jego założenia. Zwykle sprowadza się to do przemierzenia kilku plansz i dotarciu do odpowiedniego miejsca. Czasem trzeba znaleźć odpowiedni przedmiot lub wykonać konkretną czynność w danym miejscu. Oczywiście trzeba się zmieścić w limicie czasu. Nie myślcie jednak, że da się tu ignorować wrogów i przeć do przodu, nie zważając na nic wokół. Niestety, aby opuścić jeden kafelek mapy i przejść na drugi, trzeba wyeliminować wszystkich wrogów. To daje przeciwnikom szansę na zapełnienie „serowego zegara”. Rozegranie jednego scenariusza wraz z przygotowaniem do gry zajmuje około dwóch godzin. To standardowy czas, jaki spędza się przy tego rodzaju grach.

Na uwagę na pewno zasługuje wykonanie gry. Każdy bohater i każdy wróg ma tu swoją figurkę. Co prawda nie są pomalowane, lec zi tak są prześliczne. Poziom szczegółów jest po prostu powalający. Moja córka śmiała się ze mnie, mówiąc, że to pierwsza gra, w której nie mogę patrzyć na pająki. Są zbyt dobrze zrobione.

Figurki to jedno, a oprawa graficzna to drugie. Ilustracje na kartach są świetne, choć czasem nieco przerażające (koszmarne pająki), podobnie jak te na kafelkach mapy. Pomysł na nieregularną siatkę pól był może ryzykowny, lecz moim zdaniem się opłacił. Nie licząc rozwiązań mechanicznych, mamy tu kapitalne rozwiązanie budujące nastrój rozgrywki. Faktycznie czujemy się jak na dziedzińcu, w kanałach bądź w lochu, a nie na równiutkiej szachownicy. Specjalna plansza przypominająca rozbity zegar, na której odmierzamy czas, ustawiamy tor inicjatywy, a także zarządzamy zdarzeniami, jest również bardzo ładna.

Z powyższego opisu wyłania się gra idealna. Niestety, znalazłem w niej kilka rzeczy, które nie przypadły mi do gustu i spowodowały, że odłożyłem **Mice & Mystics** na półkę. Sprawa pierwsza to losowość. Nie mam grze za złe, że używa kostek do ruchu i walki. Przeszkadza mi za to fakt, że upływ czasu jest czynnikiem losowym. Tym bardziej że czasem trafimy w scenariuszu na opcjonalne zadanie – nigdy bowiem nie wiadomo, ile czasu zostało do przegranej. To znaczy, wiemy, ile jeszcze stron jest do końca, lecz nie mamy pojęcia, jak szybko one przeminą. Raz trafi się rozgrywka, podczas której licznik stron przesunie się tylko o dwie pozycje. Innym razem po pierwszym kafelku mapy możemy być za połową czasu. Irytujące jest to, że gracze mają niewielki wpływ na upływ czasu w grze.

Druga rzecz to sposób prowadzenia kampanii. Kiedy mam grę przygodową ze scenariuszami składającymi się na pewną całość, chcę zagrać kampanię. **Mice & Mystics** prawie to umożliwia, jednak konstrukcja opowieści niszczy mechaniczne rozwiązania prowadzenia kampanii. Myszki nie mogą zostawiać sobie sprzętu znalezionego w poprzednich scenariuszach, ani wszystkich nauczonych zdolności. Choć to akurat mogę zrozumieć. Gdyby wszystko przechodziło ze scenariusza na scenariusz, już trzecia przygoda nie stanowiłaby większego wyzwania, ponieważ bohaterowie byliby przypakowani niczym Conan Barbarzyńca. Problem w tym, że gra nie pozwala na przywiązanie się do postaci. W grze jest dostępnych sześciu bohaterów, jednak w pierwszym scenariuszu jeden z nich jest niedostępny, gdyż fabularnie pojawia się dopiero w drugim. To na przykład zasmuciło moją córkę, ponieważ bardzo chciała grać tą postacią. W drugim scenariuszu w sumie nie było lepiej, gdyż rzeczona myszka w zasadzie nie mogła nic zrobić, tylko czekała w jednym miejscu na resztę.

Dodatkowo niektóre późniejsze scenariusze zakładają, że pewne myszy nie mogą w nich brać udziału, lub odwrotnie – muszą. To mocno komplikuje sytuację, gdy zbiera się czwórka graczy i chce zagrać kampanię w **Mice & Mystics**. Gra nie pozwala na wybranie sobie bohatera i kierowanie jego losami od początku opowieści aż do końca; w pewnym stopniu wybiera, kim masz grać. Byłoby to zrozumiałe, gdyby na rozgrywkę składała się seria luźnych przygód, jakie przeżywają nasze myszy. Tyle że tu mamy do czynienia z jedną wielką opowieścią, z jej początkiem, rozwinięciem i zakończeniem. Przyjęte rozwiązanie jest dla mnie bardzo rozczarowujące i niemal doprowadziło do pozbycia się gry. Czynnikiem, który zadecydował, że tak się nie stało, był mój sześcioletni syn. Bardzo spodobał mu się pomysł grania myszą i rzuty specjalnymi kostkami, a zwłaszcza zbieranie sera.

Mice & Mystics to urocza przygodówka i dungeon crawler. Gra się w nią bardzo przyjemnie, co jest zasługą nie tylko mechaniki, lecz również oprawy graficznej oraz jakości wykonania. Jeśli możecie przymknąć oko na fakt, że w trakcie opowieści co chwilę wcielacie się w inną postać, to warto w **Mice & Mystics** zagrać. Zabawa jest bowiem świetna. Zwłaszcza że już w tym roku ma się pojawić polska wersja, wydana przez Factory of Ideas.

Jednak jeśli lubicie kontrolować czas, jaki został do przegranej, lub lubicie związać się z jedną postacią na czas trwania kampanii, to gra może was rozczarować. Tak jak, niestety, rozczarowała mnie.

Mice & Mystics
Liczba graczy: 1–4 osoby
Wiek: 7+
Czas gry: ok. 120 minut
Cena: 259,95 zł
Zrecenzował: Tomasz „Gambit” Dobosz

- oprawa graficzna i jakość wykonania figurek,
- ciekawa mechanicznie,
- rewelacyjna fabuła.

- sposób rozgrywania kampanii,
- zbyt losowy upływ czasu,
- brak polskiej instrukcji.

PIERWSZY STOPIEŃ DO PIEKŁA
TO UMOWA WYDAWNICZA.

Czy wiecie, co podobno będzie mieć miejsce w przyszłym miesiącu? Nie uwierzycie. Ja do tej pory nie wierzę. Otóż wiem z w miarę wiarygodnego źródła – od osoby osobiście i całkowicie odpowiedzialnej za przebieg produkcji – że owa osoba jest prawie pewna, że wszystko wskazuje na to, że Slavika: Równonoc ukaże się najprawdopodobniej mniej więcej, gdzieś w połowie lipca. Może.

Korzystając z tej radosnej okazji, chciałbym się z Wami podzielić moimi intymnymi doświadczeniami z piekłem wydawniczym. Pokątnie napomykałem już o tej osobliwej formie tortur psychicznych nie raz i nie dwa, jednak tym razem poświęcę jej calusieńki felieton. Będzie poważnie.

Opóźnienia w cyklu produkcyjnym przytrafiają się w każdej branży kreatywnej, zarówno debiutantom, jak i doświadczonym twórcom. Są zatem podobne do łupieżu lub – jeśli są wyjątkowo uciążliwe i na samą myśl o nich zaciskacie zęby – choroby wenerycznej. Na pewno równie trudno jest sobie z nimi poradzić, a jeśli obracacie się stale w tym samym towarzystwie, to bardzo łatwo nabawić się ich ponownie.

Wbrew temu, o czym chciałyby Was przekonać press release'y obwieszczające kolejną obsuwę, jej przyczyna rzadko kiedy leży po stronie siły wyższej. Nie, winowajcą jest siła niższa w postaci którejś z osób stojących na krytycznej ścieżce prowadzącej do wydania tego bądź innego produktu. Odpowiedzialna za obsuwę osoba cechuje się zazwyczaj jakąś skazą charakteru, permanentną opieszałością lub chroniczną niekompetencją. Tego rodzaju piekło wydawnicze jest najgorsze, gdyż z pozoru moment wydania zdaje się być w zasięgu ręki. Wykonujesz swoją część pracy wzorowo i terminowo, grafik rysuje, drukarnia czeka, instrukcję można złożyć w jeden wieczór. Gdyby się sprężyć, premiera mogłaby się odbyć i za dwa tygodnie.

To jednak okrutna iluzja, fatamorgana utkana przez spragniony, wygłodniały umysł twórcy. W rzeczywistości gotowa gra leży na dnie czyjejś szafki pod stertą nic nie ważnych papierów, paragonów z fast-fooda, starego numeru „Małego Modelarza" i wypełnionego zeszytu 101 krzyżówek z marginalnie atrakcyjną kobietą na okładce. Tego rodzaju ludzie hołdują peerelowskiemu etosowi pracy, przypominającemu nieco praktyki winiarzy: otóż według tej uświęconej metody nawet gotowy produkt musi poleżakować rok lub dwa w ciemnym, wilgotnym miejscu, zanim będzie go można sprezentować do konsumpcji. Nie ma pośpiechu.

W takich sytuacjach trudno uzyskać jakieś konkretne informacje. Nie do końca wiadomo, gdzie tkwi problem lub co nawala – coś jednak musi, przecież gdyby nie nawalało, to nie byłoby opóźnienia, prawda? Tego typu wysnutym indukcyjnie wytłumaczeniom towarzyszą rzucane na odczepnego kolejne daty premiery. Nieroztropny autor szybko pochwali się taką wieścią rodzinie i znajomym, za co później przez następne półtora roku na każdym towarzyskim spotkaniu będzie palił się ze wstydu.

Równie często obsuwa jest winą niedoświadczenia lub rozdmuchanych wyobrażeń. Jeśli wasz wydawca planuje sequel lub merchandising zanim właściwy produkt pojawi się na półkach, wysoce zalecam ostrożność. Jeśli wiąże z produktem większe nadzieje niż wy – nierealistycznie optymistyczni twórcy – uciekajcie.

Odrębna kategoria należy się bankrutom i przedsiębiorcom cierpiącym na nawracający brak płynności finansowej. Obsuwy wynikające z tego rodzaju przyczyn mogą być zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Jeśli macie szczęście, prawa autorskie do Was wrócą bądź też przejmie je ktoś bardziej kompetentny. Jeśli nie, wasze dzieło może na wiele lat utknąć w wydawniczym limbo, zawieszone gdzieś w przestrzeni prawno-majątkowej.

Oczywiście – wierzcie lub nie – za piekło wydawnicze mogą odpowiadać również osoby spoza wydawnictwa. Testerzy przez pół roku grali w pluj i łap zamiast w waszą grę; grafik odkrył w sobie duszę artysty i przerwał prace, żeby ulepić swój postmodernistyczny posąg z gnoju i rurek PCV zatytułowany „Rozterki" (z pewnością dotyczące obranej ścieżki kariery); kontener z elementami drewnianymi stoi na granicy, ponieważ Urząd Celny podejrzewa, że dostawca może być zamieszany w przemyt rzadkich tybetańskich drewnianych młynków modlitewnych; wreszcie fabryka z Chin zamiast meeple'i przysłała ładunek bambusowej sklejki. Shit happens.

Czy jednak wiecie, jakie opóźnienia najbardziej smucą? Te, za które odpowiada koniunktura. Wyobraźcie sobie, że macie świetny pomysł, który prężnie przekuwacie w prototyp. Prototyp trafia do wydawcy, który jest nim zachwycony. Podpisujecie umowę, rozpoczynają się testy. Grafik wygrzebał się spod swojego dzieła i zaczął rysować. Wszystko idzie zgodnie z planem, ba, macie nawet trochę czasu w zapasie.

Nie spodziewacie się ciosu. Któregoś dnia producent wykonawczy zaprasza Was na spotkanie i w kilku słowach wyjaśnia, dlaczego wasza gra jednak nie ukaże się w najbliższym czasie. Otóż spóźniliście się. W październiku zeszłego roku Uwe Rosenberg wydał swoje „Krowy i ich dojarki", które spotkały się z ciepłym przyjęciem odwiedzających Essen, dlatego w tym roku największe wydawnictwa przygotowały swoje własne produkty nawiązujące do krów lub dojarek. Popularnością cieszą się szczególnie klimaty flamandzkie. Rynek w mgnieniu oka się nasycił, gdyż okazało się, że amatorów krowich dojarek jest mniej, niż początkowo zakładano. Jako, że wasza gra opowiada o flamandzkich dojarkach krów, a wasz wydawca ma ograniczony budżet marketingowy, tytuł czeka hibernacja lub retheming. Tak czy siak, przegapicie okno wydawnicze. I klops.

A wiecie czemu? Bo nawet nie możecie tego zwalić na producenta wykonawczego...

Autor felietonu: Marcin Wełnicki

„Świat opanowały spragnione ludzkiego mięsa zombie. Grupa osób próbuje przetrwać apokalipsę w gigantycznym centrum handlowym”. Brzmi znajomo? Z kultowego „Świtu żywych trupów” George’a Romera pełnymi garściami czerpie gra planszowa Zombicide: Toxic City Mall. Zombicide po raz kolejny chce być „kult(uro)owy”- sięga po klasyki gatunku, z charakterystycznym dla siebie przymrużeniem oka.

Toksyczne Galerianki

W jednej ze scen filmu widzimy grupkę ocalałych, która zamierza schronić się w opuszczonym centrum handlowym. Wydawałoby się, że zombie nie mają czego tam szukać. Zaskoczona ich widokiem blondynka zadaje pytanie: „Co oni robią? Co ich tutaj sprowadza?”, na co uzyskuje niemal egzystencjalną odpowiedź: „Pewien rodzaj instynktu, pamięć, przyzwyczajenie. To ważne miejsce w ich życiu”. Prolog do Toxic City Mall jest jeszcze bardziej dosadny, nazywając miłośników wyprzedaży i śmieciowego żarcia „zombie na długo zanim zostali zarażeni”. Czy to gra z serii „bawiąc uczy”, czy zabawne nawiązanie do filmu, czas (apokalipsy?) pokaże.

Ten największy do tej pory dodatek można dowolnie łączyć i mieszać z obydwiema wersjami podstawowymi gry **Zombicide**. Kluczowe jest słowo Toxic, bowiem skażenie chemiczne spowodowało najwięcej zmian w rozgrywce. Kolekcja przeciwnika została wzbogacona o nowy gatunek zombie. Figurki Toksycznych Zombie występują we wszystkich odmianach: Spaślaki, Łowcy, Szwendacze, Plugastwo. Te fluorescencyjno-zielone paskudztwa ranią żrącym rozbryzgiem bohaterów, którzy walczą z nimi w zwarciu. Zombie toksycznego rażenia wymagają tym samym zupełnie innej taktyki niż kuloodporni berserkerzy z Sezonu 2. Pamiętaj chemiku młody, strzelaj zawsze do toksycznego zombie.

Na **City Mall** składają się cztery dwustronne plansze. Jakość wykonania i oprawa graficzna tych i innych elementów nie robi wrażenia – fani **Zombicide** przyzwyczajeni są już do najwyższych standardów. Ciekawostką jest „pusty” kafelek przedstawiający parking przed supermarketem. W scenariuszu „Plac Zombie” bohaterowie stoją na pustym parkingu otoczeni z każdej strony przez przeciwnika i nie mają gdzie się schować. Masakra! W filmie „Blues Brothers” jest scena pościgu w centrum handlowym, w krórej radiowozy hurtowo rozbijają się po ekspozycjach i detalicznie oszczędzają towar. W **TCM** również można poruszać się po alejkach galerii handlowej radiowozem i odpicowaną bryką. Nie muszę dodawać, jak jest to fajne.
Elementy placu bitwy uzupełniają gruzowiska i barykady. Te pierwsze czynią pewne miejsca niedostępnymi, zmieniając mapę w labirynt; te drugie wznosi się dość długo, lecz za to całkowicie powstrzymują przeciwników, a przynajmniej do czasu ich dodatkowej aktywacji, czyli bardzo krótko. Przy okazji autorzy gry nie mogli sobie odpuścić i okrasili instrukcję kolejną zabawną anegdotą. Przestrzegają graczy, by nie pokładać zbyt wielkich nadziei w murze, na przykładzie historii gościa o ksywie Jerycho. Pamiętacie scenę w Izraelu w „World War Z”?

Nie byłoby **Zombicide** bez charakterystycznych, ikonicznych postaci. Dobrze zorganizowany pracownik budowlany Derek, czarna wdowa z Avengers, murzynka Neema oraz zapobiegawczy Raoul – ma przy dobie nawet łyżeczkę i kubeczek. Dodatkowo Toxic City Mall uzupełnia Sezon 1 o figurki oraz karty postaci Zombiżerców. Granie w pośmiertną wersję Wandy, kelnerki na rolkach z piłą mechaniczną, jest już możliwe (no i widać, jaki ma kolor bielizny), Amy traci rękę, a Ned znajduje nowe, atomowe zastosowanie dla swojej latarki. Atomowa Latarka Neda to nie jedyna nowa śmiercionośna broń. Do sympatycznej rodzinki Złych Bliźniaczek i Giwery Mamuśki dołącza Spluwa Tatuśka. Jaś i Małgosia, piła mechaniczna Baśka, Karabinek AT, Marzenie Douga oraz Słodkie Siostrzyczki nie tylko ładnie się nazywają, lecz również sieją spustoszenie na nieznaną dotąd skalę. W połączeniu z możliwością grania Zombiżercą (czyli zombie z wolną wolą i poczuciem humoru) oraz trybem ultraczerwonym (możliwość dalszego awansowania po przekroczeniu czerwonego trybu zagrożenia) wchodzimy w nowy sposób czyszczenia ogromnych plansz i mordowania niezliczonych hord zombie. Nowe scenariusze wystawiają nasze umiejętności przetrwania na jeszcze trudniejszą próbę. Z dodatkiem **TCM** rośnie amplituda – łatwiej zabijać większą liczbę zombie, lecz większa liczba zombie łatwiej zabije nas.

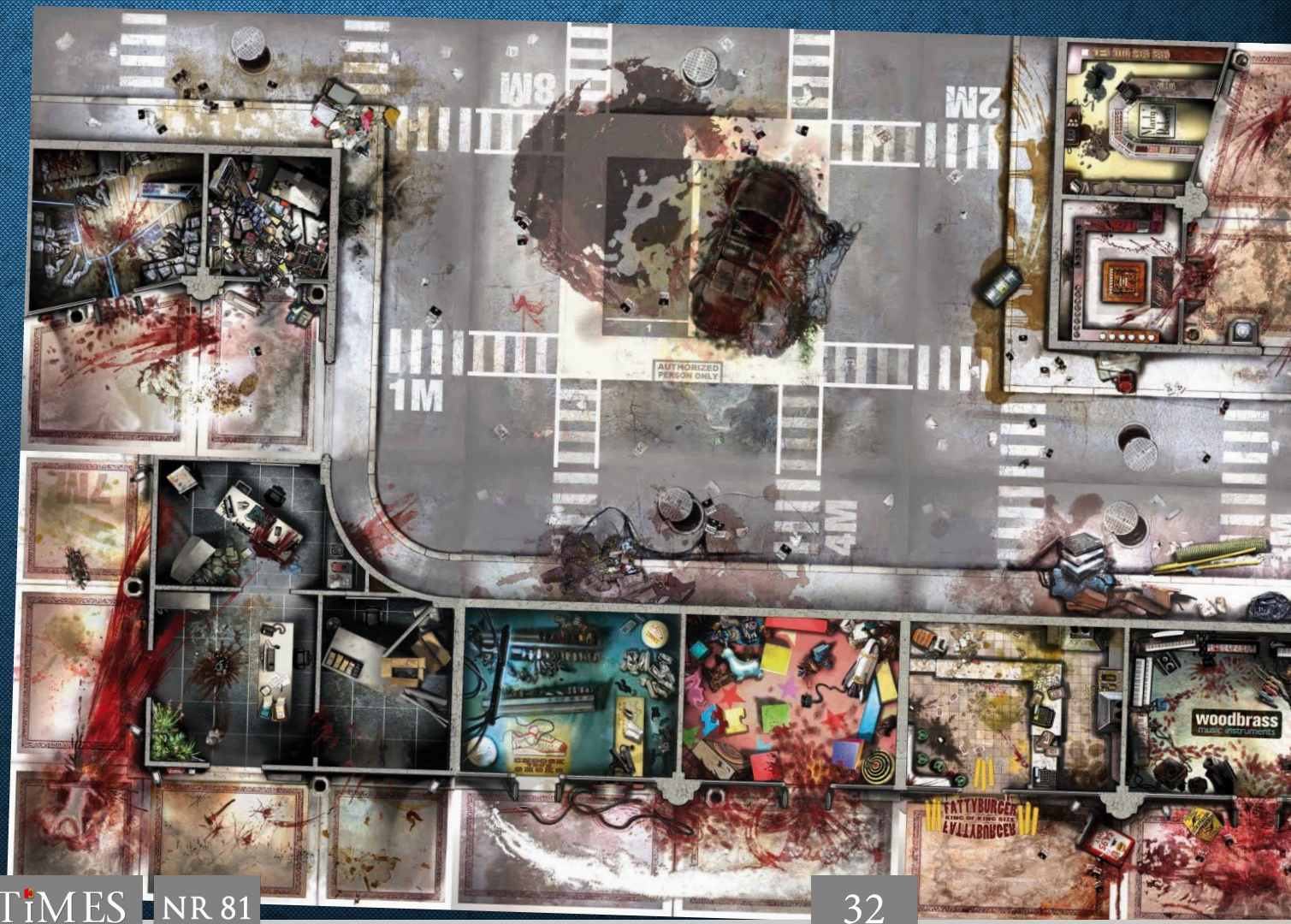
Na końcu instrukcji autorzy gry spod szyldu Guillotine Games powołują się na hasła wolności. Zombicide to takie planszówkowe klocki Lego, składać ją można na tyle sposobów, ile kreatywności matka nam w genach dała. To nie gra dla konserwatywnych ludzi, którzy lubią mieć gotowe danie podane na stół. Moim zdaniem potrzeba jednak dużego doświadczenia w grze, by wprowadzać własne modyfikacje. Łatwo bowiem o efekt motyla i nawet drobna zmiana może całkowicie przechylić szansę zwycięstwa na jedną stronę. Nawet bez własnych kombinacji gra bywa ekstremalnie prosta lub trudna. Zbyt prosta – nudzi, zbyt trudna – frustruje (przykładowo, gdy po 3 godzinach gry po jednej niefartownej rundzie przegrywamy).

To, co cechuje **TCM**, to nie tylko „więcej", lecz przede wszystkim „inaczej". Tak jak wzbogacony uran jest kluczowym elementem broni jądrowej, tak wzbogacone o **Toxic City Mall Zombicide** staje się bronią masowego rażenia zombie. Rozgrywka zostaje wyniesiona na wyżyny wyżynania żywych trupów. Jednocześnie przy ogromie nowych możliwości nie cierpi na tym prostota mechaniki, która jest podstawą popularności Zombicide. To dalej prosta, „bitewna" gra, do której możemy zaprosić naszą drugą połówkę i pociechy.

Zombicide: Toxic City Mall
Liczba graczy: 1–6 osób
Czas rozgrywki: 30–180 minut
Wiek: 13+
Cena: 229,95 zł
Zrecenzował: Tomasz Sokoluk

- seria trzyma wysoki poziom,
- nowe możliwości taktyczne,
- klasyczny temat.

- jeśli ktoś nie przepada za Zombicide, dodatek raczej go nie zachęci,
- ostrożnie z modyfikacjami, łatwo o zaburzenie równowagi.



Dwustronne wyzwania

Twarzą w twarz

Twarzą w twarz to kolejna układanka w bogatej serii łamigłówek **Smart Games**, dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna. Produkty tej linii cechuje różnorodna tematyka (lub jej brak w przypadku układanek abstrakcyjnych, np. czego przykładem jest właśnie **Twarzą w twarz**) oraz spore zróżnicowanie wielkości (a co za tym idzie – cen) zestawów. Łączy je natomiast wysoka jakość wykonania i duża liczba zadań pogrupowanych w różne poziomy trudności.

Twarzą w twarz jest pod tym względem typową przedstawicielką popularnych Smartów, jednocześnie opartą na pomyśle na tyle oryginalnym, że trudno wśród łamigłówek wskazać podobny zestaw. Na pozór nie wyróżnia się niczym szczególnym: mamy tu ładną plastikową ramkę z otworkami, w których należy umieścić zestaw kolorowych różnokształtnych elementów. Tego typu pomysły przerabialiśmy w Smartach niejednokrotnie. W przypadku **Twarzą w twarz** zabawa wygląda jednak trochę inaczej, planszę bowiem umieszcza się w podstawce pionowo, natomiast wspomniane otwory przebito na wylot, dzięki czemu elementy układanki umieszcza się po obydwu stronach pola gry.

Zestaw wykonany jest bardzo ładnie i w przemyślany, praktyczny sposób. Instrukcję i zestaw elementów układanki przechowujemy w wygodnym plastikowym pudełeczku, którego wieczko po rozłożeniu staje się podstawką, natomiast denko zmienia się w ustawioną pionowo planszę. Całość wykonano na tyle solidnie i precyzyjnie, że bez problemu można układanką umilić sobie czas w podróży, gdy jesteśmy ograniczeni dostępną powierzchnią płaskiej przestrzeni.

Każdy z elementów układanki to kilka połączonych ze sobą walców, umieszczanych we wspomnianych otworkach planszy. Walce mają różną głębokość, co sprawia, że jedne z nich przechodzą przez planszę na wylot (zajmując miejsce po obu stronach), podczas gdy inne pozostawiają miejsce po drugiej stronie dla innego elementu. Tym sposobem części układanki zachodzą na siebie na rozmaite sposoby.

Książeczka z zadaniami zawiera sześćdziesiąt zagadek podzielonych na pięć poziomów trudności oraz rozwiązania każdego z nich. Każde z zadań określa położenie kilku elementów na planszy, a naszym celem jest umieszczenie na niej wszystkich pozostałych. Najprostsze zagadki wymagają znalezienia miejsca dla zaledwie dwóch lub trzech elementów, natomiast w zadaniach najtrudniejszych trzeba odpowiednio rozmieścić dziesięć części. Starsi koneserzy układanek logicznych nie powinni być rozczarowani poziomem trudności bardziej złożonych zadań, ponieważ **Twarzą w twarz** należy do bardziej wymagających Smartów. Dzieci w wieku szkolnym natomiast śmiało mogą podjąć się zadań łatwiejszych.

Mimo że nie jest to najciekawsza i najbardziej wciągająca układanka, z jaką się zetknąłem, przyznać muszę, że eleganckie wykonanie i niebanalny pomysł czyni ten produkt godnym uwagi i zapadającym w pamięć. **Twarzą w twarz** to solidnie opracowana łamigłówka, a przy tym oryginalna na tle podobnych produktów. Sprawdzi się zarówno jako upominek dla osoby stawiającej pierwsze kroki w tego rodzaju grach, jak i jako uzupełnienie kolekcji wytrawnego fana gatunku.

Twarzą w twarz
Liczba graczy: 1 osoba
Czas rozgrywki: 10 minut
Wiek: 7+
Cena: 55,00 zł
Zrecenzował: Marcin „ajfel” Zawiślak

- ładne wykonanie,
- oryginalny pomysł,
- sympatyczny trening dla szarych komórek,
- wymagająca.

- brak.

Gra, którą chciałbym się tym razem zająć, stała się swego czasu w komentarzach na Rebelu polem bitwy między jej wydawcą a graczami. Przy czym wydawcę wspierały tajemnicze głosy, stylem wypowiedzi do złudzenia przypominające styl wypowiedzi wydawcy. W międzyczasie, w ferworze dyskusji, w sąsiednim wątku cytowano nawet Wisławę Szymborską (owszem, gry wojenne i poezja okazują się mieć ze sobą coś wspólnego). Znaczna część tego dziś już nie istnieje. Kurz walki po ponad dwóch latach od premiery opadł, więc wydaje się, że temat można podjąć „na spokojnie".

Kursk 1943 wydawnictwa Taktyka i Strategia to kolejna produkcja oparta na systemie **Wielkie Bitwy 1939–1945**. Mówiąc prościej – dla tych, którzy pamiętają dawne czasy – można powiedzieć, że wszystko opiera się na zasadach gry **Ardeny 1944** wydawnictwa Dragon. System, jak na gry wojenne, uznawany jest za prosty. Zasad rzeczywiście nie ma aż tak dużo, choć gry zawierają często sporą liczbę żetonów, które przez rozpoczęciem rozgrywki trzeba pracowicie rozstawiać. Proces ten wydłuża przypisanie pojedynczych żetonów do określonych pól. Z komplikacją gry wygląda to zatem tak, że jednocześnie jest ona skomplikowana i zarazem nie jest. Zwykle w opiniach graczy euro zwraca się uwagę na liczbę żetonów i czas rozkładania, a stratedzy koncentrują się tylko na zasadach, stąd nieraz spotykane rozbieżności ocen w odniesieniu do całego systemu.

O jakości wydania gry nie mogę powiedzieć zbyt wiele dobrego. Gdy się ukazywała, pudełka TiS pozostawiały wiele do życzenia. Teraz wydawnictwo radzi sobie z tym nieco lepiej. Do ilustracji na okładce nie mam żadnych szczególnych uwag. Standardowo, jak to zazwyczaj w grach TiS o II wojnie światowej, zamieszczony został na niej obrazek sprzętu pancernego, trzeba przyznać, że efektowny. U góry wieńczy go „płonący" napis, coś niczym osławiony jeleń na rykowisku. Plansza wygląda porządnie i od strony graficznej ma szanse spodobać się wielu graczom. Od strony merytorycznej warto wspomnieć, że z początku dużo dyskusji wywoływały wzgórza, licznie przecinające pole bitwy (w prototypie gry w ogóle ich nie było). Tym, co najgorzej wypadło w moim egzemplarzu, były żetony, z których przy wyjmowaniu z ramek schodziła folia (ponoć jednak nie wszyscy mieli tego rodzaju problemy). Oprawa graficzna, jeśli chodzi o ikonki żołnierzy (kolorowe), wygląda kiepsko. Ikonki sprzętu pancernego pozostały czarno-białe (jak w innych grach Dragona), zatem słabo się to wszystko ze sobą komponuje.

W zasadach kontynuowano „rewolucje", które autor zaczął wprowadzać w **Ardenach 1944–45** (chodzi o wydanie TiS). Te nowości to m.in. kolorowe gwiazdki dla jednostek pancernych, przeciwpancernych i specjalnych. W zależności od rodzaju jednostki i narodowości, poszczególne oddziały otrzymują w walce różne modyfikatory. Niestety ich układ został zorganizowany w taki sposób, że często budzi poważne wątpliwości i gracz nie jest w stanie się połapać, kiedy która gwiazdka ma zastosowanie i jaki przynosi efekt wobec jednostki przeciwnika posiadającej inną gwiazdkę (dopiero niedawno na forum wydawcy jeden z graczy na własną rękę próbował to uporządkować). Dalsze rozwiązania to między innymi dezorganizacja, która pojawia się losowo jako dodatkowy efekt walki – niewiele wnosi, a wymaga wykonywania dodatkowych rzutów kostką. Kilka takich nowych, szczegółowych przepisów sprawiło, że prosty w założeniu system **Wielkich Bitew** zaczął się komplikować, czyli coraz bardziej stawać w sprzeczności z przyjętymi założeniami.

Przechodząc do zasad szczegółowych, w bitwie pod Kurskiem istotne znaczenie miały pola minowe, którymi Rosjanie zabezpieczyli swoje linie obronne. W grze oddane zostały one za pomocą specjalnych zasad, opracowanych na potrzeby gry. Działają one w ten sposób, że w pierwszych etapach rozgrywki gracz niemiecki ponosi globalne straty rozkładane na wszystkie jednostki pancerne. Problem w tym, że nie ma to żadnego powiązania z tempem i intensywnością natarcia. Po drugie, co ważniejsze, gracz niemiecki może odpisywać straty dowolnym jednostkom z dywizji pancernych, także tym stojącym na tyłach i w ogóle niewalczącym. W ten sposób można oszczędzać najlepsze oddziały nacierające na kluczowych odcinkach – w praktyce te jednostki nigdy nie ponoszą strat od min.

Kolejna słabość to brak zupełny lotnictwa sowieckiego, które w bitwie brało liczny udział. W grze mamy za to lotnictwo niemieckie, które było mniej liczne, natomiast tutaj jest dość potężne. Od strony zasad instrukcja wspomina o lotnictwie sowieckim, lecz brakuje jego żetonów i nie zostało ono uwzględnione w scenariuszach. Co więcej, np. punkt 10.13 przewiduje walki lotnicze między jednostkami sowieckimi a niemieckimi. Czytając zasady, gracz może nabrać w związku z tym poważnych wątpliwości co do tego, czy lotnictwo sowieckie powinno występować w scenariuszach, czy też nie. Na tym nie koniec, gdyż zasady wyodrębniają

typy lotnictwa (np. „bombowe”, „szturmowe”), co znowu nie bardzo ma zastosowanie w grze. Jest też przepis o zaopatrywaniu wojsk sowieckich przez lotnictwo – też nie wiadomo, do czego on służy, skoro sowieckiego lotnictwa w grze nie ma. Mógłbym jeszcze wymienić co najmniej kilka przykładów obrazujących kompletny chaos panujący tutaj w zasadach gry.

Ogólnie rzecz biorąc, można powiedzieć, że tam gdzie zasady pozostały mniej więcej w takiej formie jak w starych **Ardenach 1944**, cały mechanizm broni się lepiej lub gorzej. Tam gdzie autor zaczął się silić na nowości i różne „rewolucje”, jest tylko gorzej. Uderzają także literówki i niedoróbki redakcyjne. Niby zasady były szykowane dla całego systemu, lecz nie za bardzo to po nich widać – sama gra opracowana jest jakby poza systemem, którego w założeniu miała być częścią. Podstawowym błędem nowych rozwiązań jest tendencja do dość bezmyślnego komplikowania całości. W założeniu miał to być najprostszym z systemów wydawnictwa TiS, a tymczasem powoli zaczyna upodobniać się on do najtrudniejszego, czyli **B-35**, z łatwymi do przewidzenia skutkami.

Przejdźmy jednak do oceny rozgrywki. Gra składa się z dwóch scenariuszy. Pierwszy pt. „Kursk” przedstawia walki na północnym ramieniu niemieckich kleszczy, drugi pt. „Prochorowka” ukazuje działania południowego ramienia niemieckiego natarcia, koncentrujące się wokół Prochorowki. Oba scenariusze są rozdzielne, tzn. plansz nie można połączyć, gdyż walki toczyły się z dala od siebie.

Scenariusz „Kursk” można uznać co najwyżej za luźno nawiązujący do wydarzeń historycznych, które miały miejsce na północnym odcinku natarcia armii niemieckiej na Łuku Kurskim. Celem Niemców jest opanowanie punktowanych pól (miasta) na tyłach Rosjan bądź przekroczenie określonych rzek i zadanie przeciwnikowi jak największych strat. Przy tym straty strony niemieckiej nie są uwzględniane. W ogóle Sowieci nie dostają żadnych punktów zwycięstwa, jedynie strona niemiecka. Niemcom do zwycięstwa wystarcza uzyskanie 11 punktów, co oznacza np. wyeliminowanie 11 jednostek sowieckich bądź mniejszej ich liczby, wraz z opanowaniem pól punktowanych. Jeżeli Niemcy zdobędą te punkty, to strona sowiecka praktycznie nie ma jak wyjść na swoje, ponieważ – jak już pisałem – Sowieci nie uzyskują żadnych punktów zwycięstwa. Zupełnie teoretyzując: nawet gdyby później Sowieci opanowali całą planszę i zniszczyli wszystkich Niemców, to według zasad scenariusza przegrali. Tymczasem uzyskanie 11 punktów zwycięstwa przez Niemców nie jest trudne. Historycznie było na odwrót: to dla Sowietów straty w walce nie miały większego znaczenia, natomiast dla Niemców były istotne, ponieważ na tym etapie wojny mieli już ograniczone możliwości uzupełniania własnych wojsk.

Stroną niemiecką gra się w ten sposób, że należy uderzyć w jeden słaby punkt, przebijając się przez linie fortyfikacji dające Sowietom duże bonusy w obronie, i potem atakować dalsze jednostki z boku. Jak już się przedrzemy, to Niemcy wchodzą w Rosjan jak w masło. Wbrew historycznym pozycjom wojsk, autor „przygotował” dla nas słabiej obsadzony odcinek po lewej stronie planszy. Oddziały sowieckie stoją tam w taki sposób, żeby Niemcom akurat mogło się udać. Strona niemiecka ma przy tym pełną swobodę manewru, gdyż zupełnie przypadkiem po jej stronie linii frontu biegnie mnóstwo dróg, a u Rosjan jak na lekarstwo. Późniejsze natarcie na Fatież powinno zmusić Rosjan do cofnięcia się, a jak wyjdą z fortyfikacji, są już słabsi i łatwiej nabić kolejne punkty zwycięstwa za zniszczenie jednostek sowieckich. Przy odpowiedniej grze Niemcami nie da się tego scenariusza przegrać.

Scenariusz „Prochorowka” również nie ma zbyt wiele wspólnego z historią. Podobnie jak w scenariuszu „Kursk” wojska sowieckie zostały ustawione w ten sposób, że w liniach Sowietów znajduje się słaby punkt. Jest nim 219 Dywizja Strzelców, która samotnie broni dość znacznego odcinka frontu bez wsparcia artylerii i dowództwa. Trzeba ją zaatakować i następnie rozwinąć natarcie oddziałami drugiego rzutu, wykonując ruch strategiczny. W ten sposób przebijamy Niemcami całą sowiecką linię obrony i wychodzimy na tyły przeciwnika. Dalej zazwyczaj Sowieci nie mają już możliwości skutecznego zablokowania prących naprzód niemieckich jednostek pancernych. Wystarczy odpowiednio wykorzystać lotnictwo do blokowania ruchów Sowietów i poszerzać wyłom. Efekt jest jeszcze bardziej piorunujący niż w pierwszym scenariuszu i towarzyszy mu jeszcze większe wrażenie sztuczności. Każdy, kto nieco więcej grywa w gry wojenne, łatwo dostrzeże, jak bardzo naciągane jest tu pierwotne ustawienie oddziałów.

Historycznie rzecz miała się zupełnie inaczej niż w grze. Niemcy nacierali na innym kierunku – tam, gdzie autor gry ustawił tyle wojsk sowieckich, że w myśl zasad natarcie nie ma żadnego sensu (czyli pod tytułową Prochorowką). Nie było też w liniach sowieckich słabego punktu w postaci 219 Dywizji Strzeleckiej. Miałbym jeszcze wiele innych, szczegółowych uwag, jednak nie chcę zamęczać Czytelnika. Oczywiście wszystko to wpływa na grywalność i balans rozgrywki. Ogólnie rzecz biorąc, Niemcami właściwie nie da się przegrać, przez co gra Sowietami wydaje się po prostu nudna. Rozgrywka może się potoczyć inaczej tylko w przypadku, gdy gracz niemiecki nie zauważy słabego punktu w linii obronnej Sowietów. Pojawiały się swego czasu uwagi o możliwości kontrataku na tyły Niemców przez wojska sowieckie stojące w okolicach Biełgorodu, jednak moim zdaniem przy odpowiedniej grze, ze względu na układ jednostek na planszy, nie powinien on sprawić Niemcom większych problemów. Ogółem pod względem grywalności ten scenariusz wypada jeszcze gorzej niż pierwszy.

Podsumowując, **Kursk 1943** to słaba gra, zarówno od strony historycznej, jak i grywalności. Bitwa na Łuku Kurskim została w niej przedstawiona w krzywym zwierciadle. Rozgrywkę rozkładają przede wszystkim bezsensowne warunki zwycięstwa i zupełny brak jakiegokolwiek balansu. Tym, co mimo wszystko może skłonić graczy do zakupu tej pozycji, są niska cena oraz instrukcja w języku polskim.

Autor: Ryszard „Raleen” Kita

- niska cena,
- instrukcja w języku polskim,
- oprawa graficzna planszy.

- wadliwe warunki zwycięstwa i zupełny brak balansu,
- ahistoryczność gry pod wieloma względami,
- nowości w zasadach, komplikujące grę, lecz niewnoszące do niej niczego wartościowego,
- rozlatujące się żetony.

KRAGMORTHA
STRATELIBRI
BLACK MONK
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

REBEL TIMES

NOWOŚCI I WIADOMOŚCI ZE ŚWIATA GIER PLANSZOWYCH

www.rebel.pl