



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 9, czerwiec 2008

w numerze:

Micro Mutants Evolution

Carcassonne

Fasolki

Well of Darkness

Serenity

Werewolf: The Forsaken



Ilustracja z okładki: "Descent: Journeys in the Dark, Well of Darkness Expansion" (C) Fantasy Flight Games



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawiaślak,

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiuścacji 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

Wstępniak

Koniec czerwca, studenci zaliczają ostatnie egzaminy. Licealiści i gimnazjaliści już cieszą się wakacjami. Ci, którzy czasy edukacji mają już za sobą, zaczynają pewnie myśleć o urlopie. Czerwcowy Rebel Times także powstawał z myślą o czasie wakacyjnym, dlatego wśród tekstów które tym razem Wam proponujemy znajdują się recenzje lżejszych tytułów. Gry, które można zabrać ze sobą wyjeżdżając na wakacje, nie wymagające gigantycznego stołu i kilkunastu godzin na przeprowadzenie rozgrywki. Aby jednak było różnorodnie, obok trzech recenzji lekkich i przyjemnych gier, prezentujemy obszerną recenzję dodatku do opisywanej wcześniej planszówki oraz dwie recenzje gier fabularnych. Miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc.

ajfel

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Po lewej stronie znajduje się okładka produktu, po prawej informacje o autorze recenzji. Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysły i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

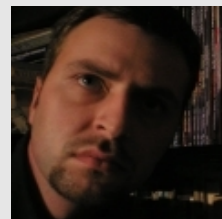


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 9, Czerwiec 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4 **Robaczywa (r)ewolucja**
Micro Mutants Evolution
- 8 **Układanka na punkty**
Carcassonne
- 11 **Przyfasol sobie!**
Fasolki
- 14 **Studnia Mroku**
Well of Darkness Expansion
- 19 **Keep flyin'**
Serenity
- 24 **Oneiros prezentuje**
Werewolf: The Forsaken
- 30 **Plany na czerwiec**
czyli: co w następnym numerze?



Micro Mutants Evolution

Robaczywa (r)ewolucja



Dawno, dawno temu nasza planeta została zaatakowana przez obce insekty, zbyt małe, aby dostrzec je gołym okiem.

Teraz są już gotowe, by rozpętać wojnę o światową dominację.

Ale na Ziemi są siły, które mogą odeprzeć atak obcych na ich własnych, mikroskopijnych polach bitwy!

Micro Mutants Evolution to gra zręcznościowa, w której kieruje się owadzimi żołnierzami. W zasadzie „kieruje” nie jest odpowiednim słowem, bo nasi żołnierze są z reguły dość nieprzewidywalni. Dlaczego? Otóż gra odrobinę przypomina znane chyba każdemu „pchełki”. Przy pomocy prostokątnego kawałka plastiku będziemy pstrykać naszymi plastikowymi krążkami-owadami, starając się trafić w żetony przeciwnika. Autorzy określili grę jako „rewolucyjne połączenie umiejętności, strategii oraz szczęścia”. Wydaje się, że zbyttno się nie pomylili.

Pierwsze wrażenie

Pudełko gry jest wykonane z grubej tektury i zdobi je sympatyczna ilustracja. Rzeczą, która natychmiast rzuci się nam w oczy po otwarciu wieka jest wielka, zielona mata do gry. Zrobiona z mechatego włókna, perfekcyjnie oddaje klimat zmagania pomiędzy mikroskopijnymi robalami. Jest z nią pewien kłopot, ale o tym później.

Dalej czeka na nas instrukcja: ładna, kolorowa i co najważniejsze – krótka. Po chwili będziemy mogli zająć się tym, co w tej grze najważniejsze – owadami. Pewnym zaskoczeniem dla nas był fakt, że żetony nie były od razu przygotowane do gry. Różnej wielkości i kolorów, plastikowe krążki nie nosiły na sobie żadnych nadruków. Zamiast tego, na oddzielnym arkuszu mamy przygotowane naklejki wraz z opisem, co i gdzie przykleić. Może się to wydawać dziwne, ale uwierzcie – przygotowywanie własnej „armii” przysparza równie dużo radości, co sama rozgrywka.

Bardzo duży plus należy się FFG za to, że wszystkie elementy mają swoje miejsce. Są przegródki na poszczególne armie, na karty, na tekturowe linijki i na dodatki. Wszystko schludnie poukładane w pudełku. Być może nie ma tego dużo, ale liczy się fakt.



Elementy gry

Składają się nań:

- 4 kompletne armie robali (każda zawierająca 5 różnych gatunków owadów, 2 kości akcji, wyrzutnię, karty gatunków, pocisków i ewolucji, żetony pocisków oraz 5 żetonów baz)
- matę do grania
- 3 tekturowe elementy terenu
- żetony zasobów, meteorów i bram
- 4 tekturowe linijki



Robaczywe zmagania

Fundamentalną koncepcją gry jest strzelanie robalami przy pomocy małej wyrzutni (czyli plastikowego prostokąta, o którym wspominałem na

początku recenzji) i łapanie owadów przeciwnika, a także niszczenie jego baz. Co ciekawe w żadnym miejscu nie zostało użyte słowo „zabijać”. Owady są wyłącznie chwywane/brane do niewoli lub eliminowane. Fakt być może mało istotny, ale przy grze rodzinnej – jaką niewątpliwie jest Micro Mutants Evolution – warty zauważenia. By schwytać przeciwnego robala lub zniszczyć bazę przeciwnika należy wystrzelić nasz krążek w taki sposób, żeby przynajmniej częściowo przykrył żeton naszego adversarza.

Do naszej dyspozycji zostały oddane cztery rodzaje robali:

o USArthropody – to insekty przypominające swoim wyglądem amerykańskich żołnierzy; dysponują różnego rodzaju żołnierzami, w tym wyrzutnią rakiet

o Flyborgi – to rasa kosmicznych owadów, która przybyła na Ziemię, by przejąć na nią kontrolę; choć mają bardzo ciekawe umiejętności specjalne, to brak u nich jednostek strzelających

o Sovietoptery – to robaczywa Armia Czerwona, walcząca przeciwko kosmicznym najeźdźcom i kapitalistycznym świniom; bardzo uniwersalni żołnierze, ale bez potężnych umiejętności specjalnych

o Chitinianie – to dawni, dzicy niewolnicy Flyborgów, którzy po wyzwoleniu walczą, by udowodnić swoją wyższość nad innymi robalami; mają najwięcej i najmocniejsze jednostki strzelające

Przy opisie poszczególnych armii mogło się Wam rzucić w oczy, że wspominałem o umiejętnościach specjalnych. Istotnie, każdy robal ma przypisaną do siebie jakąś niezwykłą moc, której może używać podczas gry. I tak dla niektórych jest to możliwość strzelania (rakietami, unieruchamiającymi pajęczynami albo kwasem), u innych nietykalność na pewne rodzaje ataków, a jeszcze kolejnych - dodatkowy ruch. To jedynie kilka przykładów spośród kilkunastu różnych umiejętności. Zabawne jest to, że aby uruchomić niektóre moce należy podczas pstryknięcia odwrócić żeton robala na drugą stronę. Niektóre owady są bowiem

dwustronne - awers przedstawia normalnego insekta, rewers natomiast robala z aktywowaną specjalną mocą. Jest to więc dość nieprzewidywalne, ale przez to bardziej emocjonujące.

Z pewnością niektórzy zastanawiają się, czy strony konfliktu zostały dobrze zbalansowane. Po kilkunastu rozgrywkach mogę z czystym sumieniem powiedzieć – nie. Ze względu na dużą różnorodność umiejętności specjalnych niektóre armie mają przewagę nad pozostałymi. Dodatkowo, dużymi krążkami łatwiej się pstryka (choć oczywiście łatwiej też wyeliminować je z gry), a nie wszystkie armie mają taką samą ilość dużych i małych owadów. Ogólnie nie jest źle, bo w pewnym momencie znacznie bardziej zaczynają się liczyć umiejętności gracza w „pstrykaniu”, ale do tego czasu bywa niesprawiedliwie.



Przebieg rozgrywki

Z założenia gra przeznaczona jest dla 2 graczy, ale z powodzeniem może w niej brać udział do 4 uczestników. Wydaje się, że najbardziej nie zrównoważona jest gra przy 3 zawodnikach, ze względu na fakt, że jeden z graczy swoje bazy stawia w pewnym oddaleniu od pozostałych, ale nie jest to kwestia, która uniemożliwiałaby dobrą zabawę.

Jedna tura składa się z czterech bardzo krótkich faz:

1. Rzutu kośćmi akcji
2. Ruchu robali
3. Fazy przywołania posiłków
4. Dodatkowego strzału

Tury graczy są bardzo krótkie i trwają od kilku do kilkadziesiąt sekund. Dzięki temu gra jest bardzo dynamiczna i nie trzeba długo czekać na swoją kolej.

Na początku tury rzucamy kostkami, na których przyklejone są obrazki przedstawiające poszczególne robale. W zależności od tego, jakie owady wypadną na kostce, takie będziemy mogli ruszyć. Jeśli okaże się, że na stole nie ma żadnego spośród insektów, którego obrazek właśnie wypadł na kostce, bierzemy jednego z puli owadów schwytanych i przywracamy go do gry. Jeśli w czasie tury udało się schwycić robala przeciwnika, bądź też zniszczyć jego bazę, mamy możliwość oddania dodatkowego strzału, czyli poruszenia robaka, który w tej turze jeszcze się nie poruszył. I to tyle jeśli chodzi o podstawowe zasady.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Żetony wykonane są z doskonałej jakości plastiku. Mocne i twarde, posłużą przez długi czas. Tekstury zostały ładnie przycięte w wytłoczkach i dobrze się wyciskają. Wszystkie elementy mają swoje miejsce w pudełku. Jedynym mankamentem jest pozaginana i podatna na brudzenie plansza.

Miodność: To naprawdę wysmienita gra. Już dawno nie bawiłem się tak dobrze przy pstrykaniu plastikowymi krążkami. Pchełki nie mają szans. Minus za mało urozmaicone zasady specjalne, które nie mają zbyt dużego wpływu na rozgrywkę.

Cena: Gdyby gra kosztowała około 80 zł, dałbym „dziesiątkę”. Cena w żadnym wypadku nie jest jednak zła, ani tym bardziej zaporowa. Za te pieniądze brakuje jednak w pudełku czegoś ekstra. Mimo to – polecam!

W zaawansowanym trybie gry dochodzi jeszcze kilka smaczków. Po pierwsze – w przeciwieństwie do zasad podstawowych, gdzie mamy trzy duże bazy – otrzymujemy dużą bazę główną i dwie małe. Duża baza może wytrzymać dwa obrażenia, podczas gdy mniejsza zaledwie jedno. Te drugie możemy jednak ulepszać, jednocześnie dokupując dla naszych robali karty ewolucji, które dadzą im dodatkowe umiejętności. Aby powiększyć bazę musimy uprzednio zebrać z planszy kryształki, porozrzucane po całym polu bitwy. Kryształy zdobywa się tak samo, jak eliminuje robale – poprzez „naskoczenie” na nie. Drugim urozmaicheniem są specjalne tereny – doliny wypełnione kwasem, bramy międzywymiarowe i manipulatory grawitacji. Każdy rodzaj terenu ma przypisane do siebie specjalne zasady, które są aktywowane w momencie, w którym wpadnie na nie jakiś owad. Do tego dochodzą jeszcze różne tryby zwycięstwa i to już w zasadzie wszystko. Wydawać by się mogło, że to niewiele, ale uwierzcie mi, gdy mówię, że dostarcza to mnóstwo frajdy.

Podsumowanie

Na koniec przydałoby się powiedzieć o wadach. Pomijając już kwestię niezrównoważonych armii, o której wspomniałem wcześniej, najważniejszym mankamentem jest pomięta plansza. Gdy dostajemy grę w swoje ręce zielona mata jest poskładana na kilka części, przez co gdy ją rozłożymy w miejscu zagieć tworzą się niewielkie wzniesienia. Można się pokusić o rozprasowanie materiału (choć nie jestem w stanie stwierdzić jakiego jest on typu), ale wtedy znów nie zmieścimy planszy do pudełka. Niestety pozostaje więc granie pośród gór i dolinek. Innym

mankamentem maty jest to, że bardzo się brudzi, a od częstego pstrykania zostają na niej ślady. Być może odpowiedzią na to byłby inny materiał. Trudno cokolwiek wyrokować.

Inną niedogodnością są momentami niejasne zasady. Są one jednak na tyle proste, że wszystko da się wykombinować na przysłowiowy „chłopski rozum”. In minus należy też przyjąć fakt, że zaawansowane zasady gry nie wpływają znacząco na przebieg rozgrywki, poza ewentualnym jej przedłużeniem. Podobnie karty ewolucji. Wraz ze współgraczami w zasadzie najlepiej bawiliśmy się przy podstawowej wersji gry.

Czy warto jest polecić tę pozycję? Tak, tak i tak. Micro Mutants to naprawdę wyśmienita zabawa dla całej rodziny. Mogą się przy niej bawić zarówno mali, jak i duzi. Nie trzeba mieć zbyt wielkiego zmysłu taktycznego, a jedynie zręczne palce i celne oko. A do tego odrobinę szczęścia. Nie jest to być może pozycja, którą można wałkować namiętnie i w nieskończoność, ale za to wyśmienita odskocznia od poważniejszych tytułów. Ewentualnie może po prostu służyć jako krótka, planszowa rozrywka – do tego nadaje się znakomicie. Nieskomplikowane zasady i dynamiczna, emocjonująca rozgrywka to główne zalety tej gry. Rozłożenie planszy i żetonów zajmuje mniej niż 5 minut. A potem tylko strzelać, pstrykać i grać.

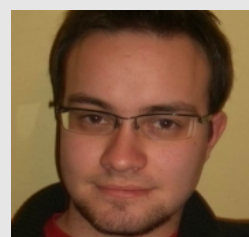


Micro Mutants Evolution

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Ejdzęj

Carcassonne

Układanka na punkty

Carcassonne to strategiczna gra, która pozwoli nam wziąć udział w rywalizacji o wpływy w tytułowym średniowiecznym mieście południowej Francji i otaczających je regionach. Ten bestsellerowy pomysł Klausa-Jurgena Wrede to w zasadzie nie jedna gra, a cała seria podobnych gier i rozszerzeń. Wszystko zaczęło się osiem lat temu, od wydania pierwszego, podstawowego zestawu Carcassonne, na którym przede wszystkim koncentruje się ta recenzja. Potem pojawiła się lawina kolejnych dodatków i niezależnych gier serii (o których w kilku słowach napisałem w jednej z ramek). We wszystkich przypadkach rozgrywka kręci się wokół pierwotnego pomysłu: układania krainy z losowanych tekturowych płytek. W rozgrywce chodzi o to, by losowane płytki dokładać do już ułożonej krainy tak, by za swoje działania uzyskać jak najwięcej punktów.

Elementy gry

Grę otrzymujemy w trwałym pudełku średnich rozmiarów. Charakterystyczne logo serii, dobra jakość wykonania, dość przeciętna ilustracja. Wewnątrz znajdziemy elementy gry, których ilość nie powala na łopatki. Standardowy zestaw Carcassonne to 72 tekturowe płytki, 40 kolorowych, drewnianych znaczników, tor punktacji oraz instrukcja.

Zestaw płytek, z których układana będzie kraina prezentuje wysoką jakość. Graficznie jest nieźle, choć bez rewelacji, natomiast trwałość i estetyka wykonania nie budzi żadnych zastrzeżeń.

Drewniane znaczniki w różnych kolorach (dla poszczególnych graczy) wycięte są na kształt ludzików, co jest elementem charakterystycznym dla całej linii wydawniczej Carcassonne. Są bardzo proste, niezniszczalne i doskonale spełniają swoją rolę. Elementy gry uzupełnia tor punktacji, czyli niewielka plansza wykonana z grubej tektury, na której oznacza się stan rozgrywki. Właśnie ten element prezentuje się najgorzej. Prostą, wydawać by się mogło, część zestawu wykonano w przekombinowany sposób. Graficznie przypomina płytki planszy, lecz w przeciwieństwie do nich prezentuje się brzydko. Plansza powinna być czytelna i praktyczna, a nie spełnia żadnego z tych wymogów. Trochę szkoda, że tak prosty element psuje nieco ogólnie pozytywne wrażenie, jakie robi jakość wykonania produktu.



Przebieg rozgrywki

Na początku gry, każdy z uczestników otrzymuje zestaw znaczników, z których jeden wędruje na tor punktacji (oczywiście na pozycję zero). Budowę planszy rozpoczyna się od jednej, specjalnie oznaczonej płytki startowej. Następnie gracze kolejno wykonują akcję, na którą składa się obowiązkowe losowanie i położenie w wybranym miejscu kolejnego fragmentu planszy (oczywiście tak, by przylegał i pasował do już położonych). Po tej czynności gracz ma możliwość (ale nie obowiązek) położenia swojego znacznika w wybranym miejscu przed chwilą położonej płytki.

Oznacza się w ten sposób kontrolowany przez siebie element krainy (miasto, łąka, klasztor lub droga). Jeżeli dokładając płytkę zakończymy budowę miasta, lub drogi – osoba kontrolująca ten element dostaje odpowiednią ilość punktów (zależną od długości drogi / wielkości miasta). Podobnie otrzymujemy punkty za klasztor w chwili, gdy z wszystkich stron otoczony będzie innymi płytkami. Inaczej natomiast wygląda sprawa z łąkami – punkty za nie otrzymamy dopiero na końcu gry. Po ukończeniu obiektu i otrzymaniu za niego punktów, znacznik kontroli wraca do naszej ręki. Jest to o tyle ważne, że znaczniki szybko się kończą, a wraz z rozbudową krainy chcemy dostawać punkty za kolejne miasta, drogi i klasztory. Dlatego również istotne jest, by nie położyć zbyt wielu znaczników na łąkach, gdyż one do końca gry nie opuszczają planszy.

Carcassonne – gry i dodatki

Oprócz omawianego w tej recenzji, pierwotnego zestawu Carcassonne, na rynku dostępna jest szeroka gama produktów serii. Po pierwsze, mamy do dyspozycji szereg dodatków rozbudowujących standardowy zestaw. Dostępne są zarówno tanie, niewielkie zestawy dodatkowych płytek, jak i większe dodatki. Za sprawą jednych i drugich możemy się cieszyć nowymi elementami krainy, takimi jak rzeki i mosty nad nimi, katedry zwiększające wartość miast, karczmy, farmy albo wulkan. Pojawiają się nowe zasady zdobywania bonusowych punktów, także nowe rodzaje drewnianych znaczników dla graczy, o specjalnych zasadach działania. Wszystkie te zestawy można ze sobą łączyć (oczywiście niezależnie od wersji językowej).

Jak wspominałem na początku – linia wydawnicza Carcassonne to nie tylko dodatki do podstawowego zestawu. Można także sięgnąć po nieco zmienioną edycję Łowcy i Zbieracze, w której zamiast średniowiecznej budowy tworzymy osady w czasach prehistorycznych, czemu towarzyszy szereg nowych zasad. Inną propozycją jest gra Carcassonne: Nowy Łąd – z uproszczonym przebiegiem rozgrywki, w której układając płytki tworzymy wyspy i kontynenty. Na podobnym pomysśle oparta jest niezależna gra Carcassonne: Zamek, w której, jak sama nazwa wskazuje, cała rozgrywka toczy się wokół wielkiej budowy średniowiecznego zamku oraz przepięknie wydana (i odpowiednio droga) edycja Carcassonne: Miasto, w której tekturowe płytki uzupełniają drewniane wieże i mury miejskie, a cała gra sprzedawana jest w elegancko wykonanym, drewnianym pudełku.

Gra kończy się w chwili, gdy jeden z graczy dołoży do planszy ostatnią płytkę. Wtedy też doświadczamy największego uroku Carcassonne – dwuetapowego liczenia punktów. Jak wspominałem, przez całą rozgrywkę gracze zdobywają punkty za obiekty, które udało im się ukończyć. Konsekwencją tego jest wypracowanie przewagi przez niektórych już przed zakończeniem rozgrywki. Zasady pomyślane są jednak tak, że końcowy wynik może być wielce zaskakujący. Wynika to z faktu, że już po ułożeniu planszy każdy z graczy ma możliwość uzyskania punktów za łąki, oraz za wszystkie kontrolowane obiekty, których nie udało się ukończyć. Łąki często mają duże rozmiary, a ilość uzyskanych za nie punktów zależy od ilości ukończonych miast, z którymi sąsiadują. Tak więc, aby wygrać rywalizację w Carcassonne, musimy znaleźć złoty środek między kontrolą wartościowych łąk, a aktywnym zbieraniem punktów za jak największą ilość innych obiektów. Czasami bardziej kalkuluje się nam ukończenie wielu mniejszych miast, innym razem budujemy wielkiego kolosa, co jednorazowo pozwala nam zyskać imponującą liczbę punktów. W takich przypadkach jednak trochę ryzykujemy – trzeba wiedzieć, kiedy ostudzić apetyt, bowiem lepiej dla nas, żeby obiekt udało się ukończyć (wraca wtedy do nas znacznik kontroli, który można użyć gdzie indziej).



Oczywiście dużą rolę w Carcassonne odgrywa czynnik losowy, bowiem cała rozgrywka polega na losowaniu i układaniu kolejnych płytek. Często więc przy kolejnych losowaniach oczekujemy na upragniony element, który trafia się akurat naszym rywalom. Smaczku całej rozgrywce dodaje możliwość przejmowania elementów kontrolowanych przez rywala. Zasada jest taka, że nie możemy kłaść znacznika kontroli na obiekcie już kontrolowanym przez innego gracza. Niemniej może się zdarzyć sytuacja, że połączone zostaną dwa obiekty, w których znajdują się znaczniki kontroli różnych graczy – wówczas punkty dostaje ten, który ma swoich znaczników w danym obiekcie najwięcej (oczywiście, dopiero wtedy, gdy obiekt zostanie ukończony).

Komentarz do oceny

Wykonanie: Elementy gry wykonano bardzo porządnie, chociaż nie urzekają nas one jakimś szczególnym pięknem. Znaczniki są proste i estetyczne, płytki trwałe i ładne, graficznie niezłe, ale nie rewelacyjne. Fatalnie wykonano dość istotny element gry, jakim jest tor punktacji – nie jest on ani czytelny, ani praktyczny, ani tym bardziej ładny.

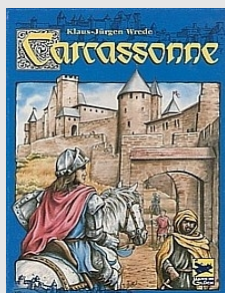
Miodność: Carcassonne to bardzo sympatyczna rodzinna gra. Bardzo proste zasady, przyjemny dla oka wygląd i sporo radości dla wszystkich uczestników rozgrywki, niezależnie od wieku. Za sprawą dużej ilości tańszych i droższych dodatków stopień komplikacji można dostosować do własnych potrzeb i regularnie urozmaicać rozgrywki o nowe elementy. Oczywiście sięgnięcie po podstawowy zestaw Carcassonne to ryzyko zostania koneserem, regularnie wydającym pieniądze na kolejne dodatki i niezależne gry z tej serii – warto mieć tego świadomość.

Cena: Podstawowy zestaw to 72 teksturowe płytki, 40 małych kolorowych znaczników oraz tor punktacji i instrukcja. Cena wydaje się więc być dość wysoka, mimo estetycznego i trwałego wykonania.

Podsumowanie

Siłą Carcassonne jest dobry pomysł w eleganckim wydaniu. Rozgrywka jest lekka, zasady dziecinnie proste, a rywalizacja daleka od agresywnej i niszczycielskiej. Tutaj nie niszczy się rywali, można co najwyżej lekko pokrzyżować im plany. Cechy te łącznie czynią z Carcassonne świetną grę rodzinną: dzieci nie będą mieć problemów z opanowaniem zasad, zaś rodzice z pewnością nie będą się podczas rozgrywki nudzić. Standardowy zestaw jest dość skromny, ale w gronie droższych i tańszych dodatków można znaleźć zestawy w ciekawy sposób rozbudowujące standardowe zasady. Tak więc odpowiedni dobór rozszerzeń pozwala dostosować poziom komplikacji do naszych potrzeb, co także przemawia na plus. Nie trzeba w zasadzie wspominać, że Carcassonne to gra w pełni niezależna językowo.

Ogólnie – rzecz godna polecenia, oczywiście dla tych, którzy szukają lekkiej, rodzinnej gry, a nie wyrafinowanej, skomplikowanej strategii, którą Carcassonne zdecydowanie nie jest.

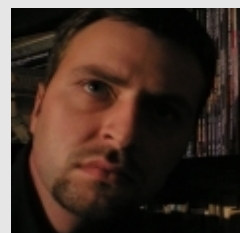


Carcassonne

Wykonanie: 7/10

Miodność: 8/10

Cena: 6/10 (65 zł)



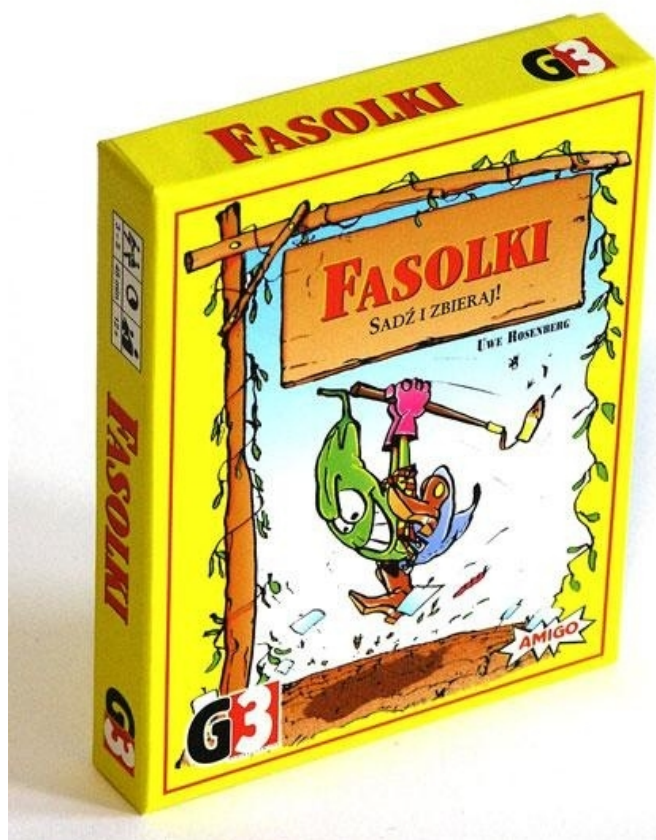
zrecenzował: ajfel

Fasolki

Przyfasol sobie!

Kto wierzy, że fasolki są zwyczajną jarzyną, zupełnie się myli! Z fasolkami można zarabiać mnóstwo talarów, pod warunkiem, że zbiera się właściwe fasolki, tak jak w tej wesołej grze karcianej. Nie jest to proste, gdyż gracz musi zagrywać karty w takiej kolejności, w jakiej je dostał. Na szczęście wyrafinowana wymiana kart z pozostałymi graczami pozwoli wyjść z niejednej opresji

Wakacje – czas beztroski, wyjazdów i spotkań z przyjaciółmi. Co zrobić jednak, jeśli pośród letnich przygód dopadnie nas nuda? Wtedy najlepiej mieć ze sobą taką grę jak Fasolki. Co tu dużo mówić, ta karcianka została chyba stworzona z myślą o wakacjach. Dlaczego? Przekonajcie się sami.



Elementy gry

W niewielkim pudełku znajduje się raptem:

- 110 kart
 - 104 karty fasolek
 - 6 kart „Trzecie pole”
- instrukcja

Mało? Być może, lecz mimo to tyle właśnie wystarczy, by zafundować graczom mnóstwo dobrej zabawy. Ale po kolei.

Pudełko jest małe, poręczne i wygodne, co stanowi jeden z największych atutów tej gry. Można ją zabrać ze sobą po prostu wszędzie, bo nie zajmie dużo miejsca w plecaku czy torbie. Wykonane jest ze sztywnej, twardej tektury i pokryte estetycznym, porowatym papierem, więc żadne uszkodzenia podczas wakacyjnych wojaży nie powinny być mu straszne. Warto jedynie zabezpieczyć je dodatkowo gumką, gdyż wieczko wysuwa się bardzo łatwo.

Jeśli chodzi o karty, to również i one zrobione są z chropowatego papieru. Mimo że wydają się dość cienkie, to są przy tym bardzo elastyczne, co czyni je odpornym nawet na intensywne użytkowanie. Trudność co prawda stanowi pierwszych kilka przetasowań, ale gdy tylko karty nieco się „wyrobią”, problem znika.

Złego słowa nie można także powiedzieć o jakości samych grafik i ich nadruku. Tu gra wierna jest niemieckiemu oryginałowi. Z pewnym rozczarowaniem przyjąłam tylko polskie nazwy fasolek – spodziewałam się czegoś bardziej zabawnego i zwariowanego. Z doświadczenia wiem jednak, że większość graczy posługuje się własnymi nazwami poszczególnych gatunków fasolek.

Parę słów na temat instrukcji: jest krótka, zwięzła i rzeczowa. Liczne grafiki, ramki, wyszczególnienia i przykłady czynią ją przejrzystą. Za proste zasady należy się kolejny plus – w tej grze może brać udział naprawdę każdy. Łatwo też zwerbować nowe osoby – wyjaśnienie reguł i zrozumienie przebiegu rozgrywki zajmuje dosłownie kilka minut.

Przebieg rozgrywki

Fasolki to gra przeznaczona dla 3-5 osób. Jedna rozgrywka zajmuje średnio około 45 minut, co jest kolejną już zaletą. Klarowność zasad i brak otwartej rywalizacji sprawiają, że w grze mogą uczestniczyć nawet małe dzieci.

Celem gry jest uzyskanie jak największej ilości monet, które zdobywa się sadząc i zbierając fasolki. Warto wiedzieć, że mamy do wyboru 8 różnych gatunków, a te trudniejsze do zdobycia, dają oczywiście większe zyski.

Oto dostępne w grze sadzonki:

- Ogrodnik (6 sztuk w talii)
- Golas (8)



- Bokser (10)
- Hipis (12)
- Pijak (14)
- Grubas (16)
- Piroman (18)
- Kowboj (20)

Każdy z graczy ma do dyspozycji dwa wirtualne pola, na których może sadzić swoje fasolki. Na początku gry uczestnicy otrzymują po 5 kart z talii. Istotnym jest, że nigdy nie można zmieniać ich ustawienia. Oznacza to, że fasolki należy sadzić w takiej kolejności, w jakiej trzymamy je w dłoni.

Podczas swojej tury gracze wykonują następujące akcje:

1) zagranie kart fasolek

Gracz musi zasadzić pierwszą kartę fasolki z ręki na jednym ze swoich pól. Umieszcza się ją na pustym polu lub dokłada do już zasadzonych fasolek tego samego gatunku. Jeżeli nie można tego zrobić, gracz zmuszony jest do zebrania plonów z jednego z pól. Następnie można, ale nie trzeba, zagrać kolejną kartę z ręki.

2) handlowanie i przekazywanie fasolek

Teraz gracz ciągnie dwie karty z talii i kładzie je odkryte przed sobą. Może je teraz zatrzymać, wymienić z pozostałymi uczestnikami na inne, a nawet komuś oddać. Wolno mu także zrobić to samo z kartami, które ma na ręce. Jest to chyba najważniejsza i najzabawniejsza część gry. Można w ten sposób pozbyć się niechcianych kart z ręki, a także zawrzeć korzystne transakcje z innymi uczestnikami. Otrzymane w tym etapie karty należy zasadzić na początku kolejnej akcji, którą jest:

3) sadzenie fasolek

Kolejność sadzenia fasolek jest dowolna, pod warunkiem, że wszystkie z nich zostaną zasadzone.

4) dociąganie nowych kart



Na koniec swojej tury gracz dociąga z talii 3 karty i dokłada je do tych, które trzyma w ręce. Standardowo, nie wolno zmieniać ich kolejności.

Warto nadmienić, jak wygląda ścinanie i sprzedaż fasolek. Gracz, który zdecyduje się lub jest zmuszony zaorać pole, musi usunąć i sprzedać wszystkie fasolki, które na nim wyhodował. Dla każdego gatunku wyznaczona jest minimalna ilość

egzemplarzy, za którą otrzymuje się złote monety. Jeśli więc zasadziliśmy mniej fasolek niż było to wymagane, nie dostaniemy zupełnie nic. Istotne jest też planowanie, który gatunek opłaca się zasadzić. By zarobić przykładowo 3 złote monety wystarczy posadzić trzech ogrodników, ale aż ośmiu kowbojów. Z drugiej jednak strony, tych pierwszych jest w talii tylko sześciu, podczas gdy drugich – dwudziestu. Dodatkowo, możemy nie być jedynymi, którzy ostrzą sobie zęby na określone fasolki. Dlatego właśnie tak ważna jest wymiana i interakcja z innymi graczami. Czasem strzałem w dziesiątkę może być kupno trzeciego pola, innym znów razem różnica tych trzech monet może przesądzić o przegranej. W końcu każda rozgrywka jest inna.

Gra kończy się, gdy talia fasolek wyczerpie się po raz trzeci. Podlicza się wtedy zyski i ten, kto zebrał najwięcej złotych monet, zostaje zwycięzcą.

Podsumowanie

Fasolki to wymarzona gra na wakacje, wyjazdy, czy imprezy. Nie wymaga dużo miejsca, więc można cieszyć się nią na plaży, na działce, w lesie, czy w barze. Idealnie przełamuje lody i bawi dosłownie każdego. Świetnie nadaje się też jako przerywnik, gdy chcemy odpocząć od większych i bardziej wymagających gier.

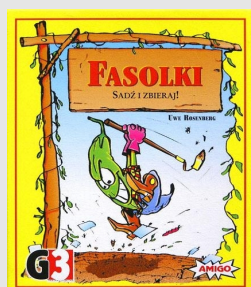
W skrócie, za zabranie Fasolek do wakacyjnego plecaka przemawia aż 5 argumentów: gra jest mała, tania, krótka, łatwa i zabawna. Czego chcieć więcej?

Komentarz do oceny

Wykonanie: Małe, poręczne, solidne pudełko i dobrej jakości karty. Mały minus za początkowe problemy z tasowaniem i mało przemyślane nazwy fasolek.

Miodność: Gra jest szybka, wciągająca i zmusza do interakcji. Daje dużo zabawy, a przy tym jest prosta w opanowaniu. Minus za brak możliwości rozgrywki dwuosobowej, a pełnię potencjału osiąga się przy 4-5 graczach.

Cena: Mniej niż 40zł, przy takiej jakości wykonania i miodności? Nie mam więcej pytań. Nic tylko brać i dobrze bawić się na wakacjach (i nie tylko).

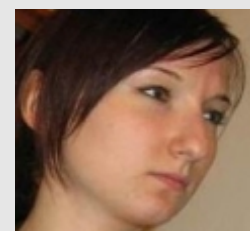


Fasolki

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 10/10 (37,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

Well of Darkness Expansion

Studnia Mroku



W kwietniowym numerze RT recenzowałem grę przygodową Descent: Journeys in the Dark. Wydawnictwo Fantasy Flight Games przyzwyczaiało nas już do tego, że im większy i głośniejszy tytuł pojawi się pod jego szyldem, tym większa szansa na szybkie wydanie dodatku rozszerzającego podstawowy zestaw. Nie inaczej jest w przypadku Descenta, do którego od czasu premiery gry dostajemy rozszerzenie przeciętnie raz na rok. Warto tu zaznaczyć, że nie mówimy o niewielkich dodatkowych zestawach kart (jak „małe” dodatki do gier Arkham Horror albo Runebound), ale o dużych, rozbudowanych zestawach znacznie wzbogacających rozgrywkę. Dwa miesiące temu pojawił się już trzeci taki dodatek, zaś do fanów gry docierają informacje o pracach nad kolejnym.

Dzisiaj zaprezentuję pierwszy dodatek, jaki wzbogacił szeroki repertuar możliwości oferowanych przez grę Descent. Zobaczmy w jaki sposób Well of Darkness urozmaica nasze wędrówki po mrocznych lochach. Czy koszt dodatku, porównywalny z niejedną atrakcyjną, niezależną grą, przystaje do ilości atrakcji, których nam ten produkt dostarcza?

Elementy dodatku

Dodatek otrzymujemy w typowym gabarytowo, kwadratowym pudełku (identycznych rozmiarów, jak wiele gier FFG, DoW i nie tylko). Prezentuje ono typowy dla wydawnictwa poziom wykonania, jest zatem bardzo trwałe i ozdobione klimatyczną ilustracją (wierną kolorystycznie okładce z podstawowego zestawu gry Descent). Tradycyjnie już wewnątrz nie znajdziemy przegródek na elementy gry, trzeba więc sobie poradzić własnymi metodami. Pudełko jest jednak bardzo przydatne do transportu części elementów, w sposób niezależny od wielkiego pudła podstawowego zestawu. Wewnątrz znajdziemy:

- Ponad 30 plastikowych figurek (6 nowych bohaterów i 3 rodzaje nowych potworów)
- Znaczniki nowych rodzajów pułapek (głazy, ostrza, strzałki)
- Zestaw nowych (dodatkowych i zamiennych) kart Pana Podziemi, umiejętności, potworów i przedmiotów
- Zestaw żetonów i znaczników (nowe elementy scenerii, ekwipunku, efektów itd.)
- Zestaw dodatkowych fragmentów korytarzy, umożliwiające budowę większych lochów
- Instrukcja, zawierająca także dziewięć nowych scenariuszy.

Jak więc widać, dość spore pudełko zawiera księgę zasad, talię kart, stosunkowo niewielki zestaw figurek oraz cztery tekturowe arkusze z żetonami, znacznikami i elementami planszy. Biorąc pod uwagę fakt, że ponosimy koszt porównywalny z niejedną dobrze wydaną, kompletną grą – taki zestaw elementów dodatku wydaje się być bardzo skromny.

Garść poprawek

Wśród kart umiejętności, ekwipunku i statystyk potworów, oprócz opisanych dalej nowych elementów gry, znajdziemy także kilka zamienników do zestawu podstawowego. Po wielu

rozgrywkach zdecydowano się na naniesienie kilku poprawek zarówno po stronie statystyk potworów (na korzyść Pana Podziemi), jak i po stronie umiejętności i cech ekwipunku (na korzyść bohaterów). Te drobne poprawki nie stanowią opcjonalnego zestawu, traktować je raczej należy jak erratę. Zastosowanie ich na pewno wyjdzie rozgrywkom na dobre.

Bohaterowie

Zestaw poszerza grono dostępnych graczom dwudziestu bohaterów o sześciu nowych. Zarówno ilustracje, jak i poziom wykonania figurek reprezentujących postaci prezentuje wysoki, porównywalny z podstawowym zestawem poziom. Sami bohaterowie stanowią bardzo ciekawe uzupełnienie. Na korzyść dodatku przemawia fakt, że nowe postaci dobrze wpisują się w dotychczasowy zestaw, nie deklasując wcześniejszych bohaterów swoimi możliwościami. Dostajemy twardszych i słabszych herosów, o nowych specjalnych zdolnościach, dzięki czemu wzrasta różnorodność, a zbalansowanie rozgrywki pozostaje niezachwiane.

Potwory

Cóż wart jest klasyczny *dungeon crawler* bez stada małych, podstępnych koboldów? Dodatek Well of Darkness uzupełnia zestaw dostępnych Panowi Podziemi potworów o te istoty. Koboldy są na tyle małe, że na jednej podstawie umieszczono po dwóch przedstawicieli tego gatunku (oczywiście ma to wyłącznie dekoracyjne znaczenie, statystyki kobolda odnoszą się do pojedynczej figurki). Specjalne zdolności i statystyki tych istot świetnie oddają ich naturę: małe płochliwe i wydawać by się mogło, nie stanowiące zagrożenia. Jednak gdy pojawiają się w dużej grupie (a zazwyczaj właśnie tak się pojawiają), zaczynają być bardzo kłopotliwe. Często koboldy okazują się niezwykle pomocne w utrudnianiu życia bohaterom. Ilość figurek w zestawie ogranicza Pana Podziemi podczas gry, zaś koboldów posiadamy więcej niż jakichkolwiek innych istot! Od tej pory Pan Podziemi myśląc o zmasowanych atakach z pewnością będzie sięgał nie po szkielety czy zwierzoludzi, a koboldy, które mnożyć można w większych ilościach.

Ferroxys to drugi rodzaj nowych potworów, jaki dostajemy wraz z opisywanym tutaj dodatkiem. Istoty te przypominają nieco zwierzoludzi, ale ich



atakom towarzyszą nowe specjalne zdolności, bardzo dokuczliwe dla bohaterów.

Niekiedy nie stado drobnych istot, lecz potężny, pojedynczy przeciwnik jest skuteczną bronią na bezkarnie pałętających się po lochach bohaterów. Dzięki Well of Darkness grono gigantów, mantikor i ogrów uzupełniają golemsy – istoty wyjątkowo odporne na różne rodzaje efektów i trudne do powstrzymania.

Podsumowując – im większa różnorodność potworów, tym gra ciekawsza. Dodatek daje nam tylko trzy nowe rodzaje istot, ale ich specjalne, nie spotykane dotąd zdolności niewątpliwie uatrakcyjnią rozgrywkę.

Sceneria

Obok doskonale znanych graczom przeszkód, takich jak zbiorniki wodne, rumowiska i rozpadliny, w nowych lochach napotkamy dwa nowe rodzaje scenerii: błoto i lawę. W obu przypadkach mamy do czynienia z elementami nie ograniczającymi pola widzenia bohaterów. Jednak poruszanie się po lawie zadaje obrażenia, zaś błoto spowalnia ruch.

Pułapki

Wraz z dodatkiem dostajemy szereg znaczników obrazujących nowe rodzaje pułapek. W znakomitej większości przypadków pojawiają się one na skutek zagrania odpowiedniej karty Pana Podziemi. Nowe, widowiskowe przeszkody z pewnością stanowią mocną stronę tego dodatku. Dzięki nim zmienić się może oblicze dobrze już znanych scenariuszy z podstawowej książki wypraw. Oprócz wylatujących ze ścian strzałek i wirujących, wysuwających się z podłogi ostrzy, najciekawszą niespodzianką dla bohaterów będzie wielki, toczący się za ich plecami głaz rodem z filmów o przygodach Indiany Jonesa! Bohater (jak również potwór), który nie zdoła się skryć przed toczącym się głazem automatycznie ponosi śmierć, niezależnie od posiadanych statystyk, jest więc to pułapka, której nikt rozsądny nie będzie lekceważył. Wśród dołączonych do dodatku

nowych scenariuszy, znajdziemy także lochy stworzone specjalnie z myślą o tym przerażającym elemencie, których korytarze zawierają specjalne pochylnie umożliwiające głazom zmianę kierunku ruchu!



Tego typu „atrakcje” obok nowych potworów i bohaterów stanowią najważniejsze urozmaicenia, jakie oferuje nam Well of Darkness.

Trwałe efekty

Wraz z nowymi, specjalnymi zdolnościami potworów, szereg trwałych efektów, jakich doznają bohaterowie uzupełniony został o dwa nowe: krwawienie i oszołomienie. Efektem oszołomienia, jest rzucanie przez bohatera mniejszą ilością kostek, zaś uwolnienie się od tej przypadłości wymaga wyrzucenia przyływu mocy na czarnej kostce na początku tury. Pomysł dość fajny, specjalnych efektów nigdy za wiele. Mniej przemyślane są zasady dotyczące krwawienia: każdy żeton tego efektu oznacza dodatkowe obrażenia na początku następnej tury (ustalane poprzez rzut białą kością). Lepszym pomysłem byłyby chyba mniejsze obrażenia, ale trwalszy efekt (krwawienie automatycznie ustaje w następnej turze). Bardziej logiczne byłoby, gdyby to efekt płonienia automatycznie ustawał (miałem przypadek bohatera, który biegał płonący po podziemiach

przez wiele tur), zaś usuwanie znaczników krwawienia wiązało się z odpowiednim rzutem. Niestety pod tym względem pojawiają się pewne mechaniczne niedociągnięcia, na szczęście nie są one zbyt uciążliwe podczas rozgrywki.



Podstęp

Punkty podstępu to ważny nowy element, o jaki dodatek Well of Darkness urozmaica rozgrywkę. Jest to mechanizm znacznie wzmacniający możliwości Pana Podziemi. W skrócie polega to na tym, że oprócz standardowej, dotychczas dostępnej talii kart Pana Podziemi (pozwalającej wprowadzać do gry nowe potwory, uruchamiać pułapki, aktywować moce itd.) otrzymujemy zestaw kart dodatkowych, często bardzo potężnych. Te dodatkowe karty oprócz kosztu zagrania i punktów za odrzucenie, zawierają trzecią liczbę – ilość Punktów Podstępu odpowiedniego typu. Pan Podziemi, zależnie od scenariusza ma do dyspozycji pewną liczbę tych punktów (w trzech pulach), za które przed rozpoczęciem gry kupuje kilka wybranych kart. Wykupione w ten sposób karty wzmacniają standardową talię kart Pana Podziemi.

W istotny sposób utrudnia to życie bohaterów z dwóch powodów, bowiem nie tylko Pan Podziemi ma do dyspozycji mocniejszą talię, ale także (o ile wykaże się rozsądkiem), ma możliwość dobrania kart do swoich planów, odrzucając te zupełnie w danym scenariuszu nie przydatne (dla przykładu wspomniany wcześniej toczący się głaz może zrobić

niezłe spustoszenie w lochach posiadających długie, proste korytarze, ale w innym przypadku zagrywanie go jest raczej mało opłacalne).

Co jeszcze?

Dodatek uzupełnia kilka nowych elementów urozmaicających to, co mieliśmy w Descencie do tej pory. Jest więc nowy chowaniec, ciekawy nowy rodzaj eliksiru, relikty, dodatkowe umiejętności (niezbyt ciekawe mówiąc szczerze) i oczywiście nowy zestaw scenariuszy, pozwalających w pełni korzystać z elementów dodatku.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Poziom grafik, jakość figurek, solidne pudełko, ale bez przegródek na poszczególne elementy. Wykonanie dodatku stoi na dokładnie takim samym, wysokim poziomie, jak w przypadku podstawowego zestawu.

Miodność: Dodatek w bardzo istotny sposób urozmaica grę. Większy repertuar bohaterów, elementów scenerii, pułapek – wszystko to składa się na pozytywną ogólną ocenę produktu. WoD oferuje nam wiele nowych elementów, niektóre bardzo fajnie pomyślane inne nieco rozczarowujące. Ogólnie pozytywnie, oprócz tego, że w pudełku takich gabarytów jak niejedna rozbudowana gra, chciałoby się znaleźć wszystkiego więcej.

Cena: Cena niestety kompletnie nie przystaje do ilości elementów, które dostajemy. Dlatego osobom grającym w Descenta bardzo okazjonalnie – odradzam zakup. Natomiast regularnie grający fani tej monumentalnej gry kupią tak, czy inaczej.

Podsumowanie

Dodatek bardzo istotnie wzmacnia Pana Podziemi i jest to w zasadzie najważniejsza informacja jaka powinna znaleźć się w podsumowaniu. Uważam to za zdecydowaną zaletę Well of Darkness, bowiem wyższy poziom trudności (dla bohaterów) dobrze robi ogólnemu obrazowi gry. Wymienione elementy wzbogacające rozgrywkę w większości (niemniej z

pewnymi wyjątkami) są pomysłami trafionymi. Ważny atut to oczywiście nowi bohaterowie i potwory, ale i inne urozmaicenia są godne uwagi. Nie zmienia to jednak faktu, że biorąc pod uwagę cenę dodatku, szybko dochodzimy do wniosku, iż zawartość pudełka jest stanowczo zbyt skromna. W Well of Darkness wszystkiego jest za mało jak na wydatek blisko 150 złotych. Dlatego właśnie nie polecam go osobom, które grywają w Descenta bardzo okazjonalnie – z pewnością wystarczy im to, co oferuje zestaw podstawowy. Natomiast często wyruszających na eksplorację lochów, gorących fanów gry cena z pewnością nie zrazi, a elementy Well of Darkness wzbogacą ich rozgrywki w istotny sposób.

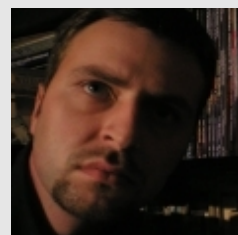


Well of Darkness Expansion

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 5/10 (144,95zł)



zrecenzował: ajfel



**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny

**przejdź przez
WROTA WYOBRAŹNI**

internetowy portal miłośników fantastyki:
literatura, film, komiks, manga & anime,
świat nauki, galerie, fotorelacje,
gry planszowe, karciane i fabularne

www.wrota.com.pl

Login

Hasło

Zaloguj

Załóż konto

Wrota Wyobraźni poleca:

- » Wieści
- » Forum
- » UV(oD)
- » Fotorelacje
- » Redakcja

Gry fabularne

- » Dungeons&Dragons
- » Earthdawn
- » Legenda Pięciu Krogów
- » Neuroshima
- » Świat Mroku
- » Zew Cthulhu
- » Pływ

Rozmaiitości

- » Fandom
- » Planszówki i karcianki
- » Anirolawie FGK
- » Pirates CSG
- » Film
- » Komiks
- » Literatura
- » Manga&Anime
- » Nauka
- » Sztuka
- » Wana

Współpraca

- » ConStar

Przezroczyta żaba laboratoryjna

Wtorek, 2 października 2007, 10:13. Jan M. K. [cytuje]

Przezroczyta żaba laboratoryjna. Ten zaskakujący efekt, jaki osiągnęła japońska żaba brązowa, u której stworzono mutację genetyczną, która umożliwia jej widzenie w ciemności. Więcej w rozszerzeniu wiadomości: [CZYTAJ WIĘCEJ](#)

Unspeakable Vault (of Doom) #96

Po dłuższej przerwie zapraszamy do lektury kolejnego odcinka (UVoD). Dziś dedykujemy specjalnie fanom humorystycznej gry karcianej "Munchkin". [CZYTAJ WIĘCEJ](#)

Munchkin (795)

» Czytanie literatury? [101]

» Jak to film? [874]

» Góra Grosza [419]

» Sesja - II Wojna

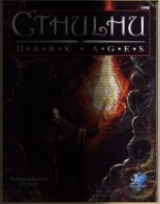
Wyszukiwarka

Znajdź

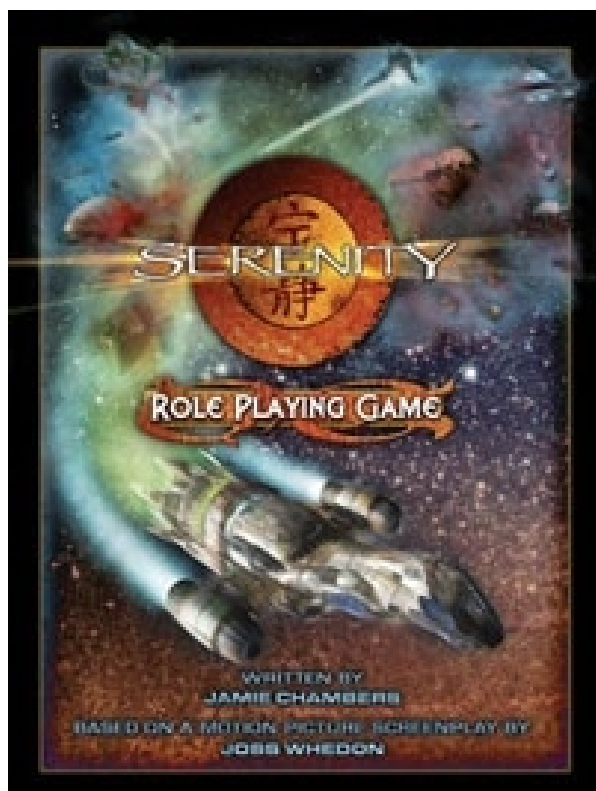
Polecamy:

Cthulhu Dark Ages

Cthulhu w czasach średniowiecza



Serenity Keep flyin'



Hej chłopcze! Tak, ty. Wyglądasz jakby muł kopnął cię prosto w łepetynę! Nie wiesz co jest grane? Pierwszy raz widzę kogoś, kto łązi po tej spelunie i pyta się, który mamy rok. Chybaś nieźle zabalował. No, ale dość już o tym. Siadaj tutaj, postaw szklaneczkę whiskey, a udzielę ci szybkiej lekcji historii. Mam nadzieję, że masz więcej pod kapeluszem niż ostatni koleś, któremu próbowałem pomóc poskładać 2+2 w jedno sensowne równanie. Co? A tak, Jayne miał na imię, mówię ci chłopcze - nigdy nie chciałbyś wejść mu w drogę, o nie. Może i natura poskapiła mu pod kopułą, ale potrafił nieźle sobie radzić w życiu. Ale dość już o nim. Siadaj i słuchaj, bo masz spore braki. Więc tak - mamy rok 2518 i już dawno temu nauczyliśmy się jak latać po kosmosie. Stało się to zaraz po tym jak Ziemia-która-

Była, czyli kraina mlekiem i miodem płynąca naszych przodków, została przez nich wyeksploatowana do ostatniej kropli, jak ta butelka, która tutaj stoi. Przykra sprawa dowiedzieć się, że jak czegoś nie wykombinujesz to padniesz trupem w krótkim czasie i nikt nawet po tobie nie zapłaci. Na nasze szczęście, twojemu i mojemu praszczurowi udało się jednak poskładać kilka rzeczy do kupy i sklecić kilkadziesiąt statków dla osadników lecących prosto w Czarne z nadzieją na lepsze jutro. Tak rozpoczął się Exodus. Później już mało rzeczy jest pewnych - wiele statków przepadło, o wielu słuch zaginął, na innych zaś wybuchały konflikty i spięcia natury religijnej lub rasowej. Tak działo się jednak do czasu. Jak nasi przodkowie polatali sobie dłużej niż jedno pokolenie, to szybko odeszły im od tyłka prześladowania w imię jakiegokolwiek idei. Nie miało to najmniejszego sensu kolego. Wyobraź sobie - lecisz w nieznane, twoje zapasy się wyczerpują, a ci śmieszni skośnoocy to jedyni kumple i raczej im nie uciekniesz, dodatkowo pewna ichnia mała zaczyna Ci wpadać w oko. Łapiesz? W końcu przestajesz myśleć, że jesteś od nich lepszy, a twój Bóg ma więcej do powiedzenia. Tak więc gdy zaczęła się Era Terraformingu takie bzdury jak wyznanie czy rasa odeszły już dawno w zapomnienie, a angielski i chiński stały się dominującymi językami nowej ludzkości. Coraz to nowsze planety zostały skolonizowane, a korupcja, przestępczość, spory o surowce, handel i politykę oraz cały ten syf związany z faktem, że jesteśmy ludźmi dawał o sobie znać w najlepsze. Wtedy kilku mądrych gości wpadło na pomysł stworzenia międzyplanetarnego rządu, który by to wszystko uporządkował. Tak powstał Sojusz - dla jednych cierń w tyłku, dla innych szczyt bezpieczeństwa. Ogólnie założenia mieli światłe - stworzyć lepszego, uczciwszego człowieka. Metody jednak nie wszystkim przypadły do gustu - kontrola 24 na dobę, nawet wtedy, gdy robisz siusiu plus propaganda mówiąca ci, co i jak masz myśleć. Dlatego też część z nas postanowiła szukać szczęścia na innych planetach - wynieśliśmy się zatem z Centralnych w kierunku Granicznych lub nawet i dalej - na Rafę, czyli totalne zadupie stechnicyzowanej cywilizacji, na którym obecnie się znajdujesz. I wszystko byłoby zapewne miło i świecąco gdyby ktoś w Sojuszu nie wpadł na

pomysł, że cała ludzkość chce tego samego co oni. Rozpostarto zatem ramiona na oścież i czekano aż zagubione dzieci z zadupiających planet powrócą do domu. I powróciły - z sześciostrzałowcami w dłoniach.

Tak zaczęła się Wojna Unifikacyjna, która toczyła się ze zmiennym szczęściem przez kilka lat, aż do małego piekielka, które miało miejsce na planecie Hera - ważnym węźle komunikacyjnym umożliwiającym jednej albo drugiej stronie konfliktu kontrolę ruchu statków kosmicznych w całym Wszechświecie. Tam właśnie miała miejsce największa rzeźnia w naszej najnowszej historii. Siedem tygodni w Spokojnej Dolinie (nie ma co wybrali sobie pole bitwy) trwała zażarta walka pomiędzy Szarymi płaszczami i Unijnymi, która zakończyła się w końcu kapitulacją dowództwa tych pierwszych.

Wojna dobiegła końca, chłopcy wrócili na swoje rancza, a żony bardzo się z tego faktu ucieszyły i wszystko byłoby kolorowo gdyby nie fakt, że Graniczne i Rafa zostały w czasie całej utarczki mocno poprzestawiane - wiele miast zbombardowano, a część planet, takich jak Cień, w ogóle obrócono w pył. Sojusz obiecał świecące *dinero* na odbudowę, wysłał swoich dzielnych żołnierzy, ale złapał na wędkę zbyt dużą rybę i szybko się zadławił. Nowych planet, które doń dołączyły było po prostu za dużo i nasi dzielni rycerze w świecących zbrojach lekko nie wyrobili. Dlatego też chłopcze tacy jak ja, James O'Donnel, przylecieli tutaj do Rasy żeby zbić trochę złociaków na mniej lub bardziej czystych robótkach, i to już chyba koniec tego wykładu, bo widzę, że butelka nam wyszła. Jeszcze tylko drobna rada młokosie - łap za spluwę, kupuj konia i rozglądaj się za robotą, a możesz kiedyś dociułać się miłego, hajtechowego apartamentu gdzieś na Centralnej planecie. Na razie



czeka cię jednak łykanie kurzu i podróże starym rozklekotanym statkiem kosmicznym, który nazwiesz z czasem domem. *Dohn ma?*

Znajdź statek, znajdź załogę, kontynuuj latanie

Tak pokrótce można przedstawić *Serenity* – grę fabularną wydawnictwa Margaret Weis Productions opartą na średnio znanym w Polsce serialu *Firefly*. *Setting* ten bardzo mocno osadzony jest w konwencji spaghetti westernu przeniesionego w klimaty rodem ze science fiction. Większość planet Rafy to wariacje na temat dzikiego zachodu i pionierów, którzy go podbijali. Na ich terytoriach nie uświadczymy zatem zbyt wiele technologii, natomiast koń i spluwa są tam najlepszym przyjacielem każdego *gringo*. Dla kontrastu Centralne planety będą nią wręcz najeżone aż po brzegi – biotechnologia, cyborgizacja, laserowe strzelby i Cortex: wszędobylska sieć, która jest wariacją na temat zintegrowania wszelkich mediów elektronicznych w jedno. Planety Graniczne są niejako pomostem łączącym ze sobą te dwie skrajności – na wpół cywilizowane, na wpół dzikie.

Serenity skupia się bardzo mocno na zagadnieniach wolności przeciwstawiając jej w pełni kontrolowany i przewidywalny świat. Sojusz to nic innego jak próba budowania technologicznej Utopii, która jest możliwa tylko w przypadku całkowitej kontroli nad jednostką. Bohaterowie z samego założenia są outsiderami, którzy wybierają życie poza uporządkowanym społeczeństwem, na rzecz wolności i przygód, które ona ze sobą niesie. To klasyczni „źli chłopcy i dziewczynki”, mający problem z adaptacją do bezdusznego i zbiurokratyzowanego świata. Dlatego też wybierają Rafę – miejsce, w którym mogą stanowić dla siebie prawa. To główny temat *Serenity*, na którym koncentruje się cała rozgrywka. Gracze tworzą drużynę postaci, najczęściej posiadających własny statek i przemierzających Czerń (slangowa nazwa kosmosu) w poszukiwaniu zarobku. Cytując Malcolma Reynoldsa, kapitana *Serenity* i główną postać serialu – „Znajdź statek. Znajdź załogę. Kontynuuj latanie”.

Trzeba zaznaczyć, że system ten ma ogromny potencjał fabularny. Nic dziwnego, opiera się bowiem w całości na scenariuszu autorstwa Jossa Whedona, który nie został do końca wykorzystany z powodu zawieszenia produkcji *Firefly* po pierwszym sezonie (wszystkie wątki zakończył, co prawda pełnometrażowy film, *Serenity*, jednak większość z nich została w nim skrócona do niezbędnego minimum).

Jestem jak liść na wietrze, patrz jak szybuje

Mechanika systemu opiera się na wszystkich dostępnych na rynku kościach – od k4 do k20 (choć tą ostatnią wykorzystuje się niezwykle rzadko) i, co zdecydowanie ważniejsze, sprawdza się na sesjach. Jej założenia są bardzo proste i sprowadzają się do formuły: Atrybut + Umiejętność przeciwko ST (od 3 dla akcji prostych do 31 dla niemal niewykonalnych). Za każdym razem gdy przerzucimy dany ST o 7 lub więcej uzyskujemy krytyczny sukces (ang. *extraordinary succes*), który niesie ze sobą dodatkowe korzyści (np. niezwykle szybkie wykonanie zadania lub poważniejsze obrażenia zadane przeciwnikowi w walce). Jeżeli zaś na wszystkich kościach wypadnie nam jedynka, to spotkał nas pech (ang. *botch*), który wiąże się z czymś niezbyt dla nas przyjemnym (jednak nie bardzo groźnym lub wręcz śmiertelnym, jak w niejednym systemie dostępnym na rynku). Akcje sporne są w *Serenity* rozpatrywane równie prosto – obydwaj gracze rzucają kośćmi i ten, który osiągnął wyższy wynik wygrywa. Akcje złożone opierają się zaś na tych samych zasadach, co zwykle, z tą drobną różnicą, że każdy rzut wiąże się z określonym interwałem czasowym (od kilku minut do kilku tygodni), a poziom trudności określa ilość punktów, jakie musimy zebrać, aby wykonać dane zadanie.

Mechanika walki nie wyróżnia się zbyt mocno na tle innych systemów – ot, standardowy zestaw manewrów, tj. blok, całkowity atak, czy też rozbrojenie. Interesująco przedstawia się ST trafienia przeciwnika. Bazowo wynosi on 3, jednak gracz może zdecydować się na początku tury na rzut

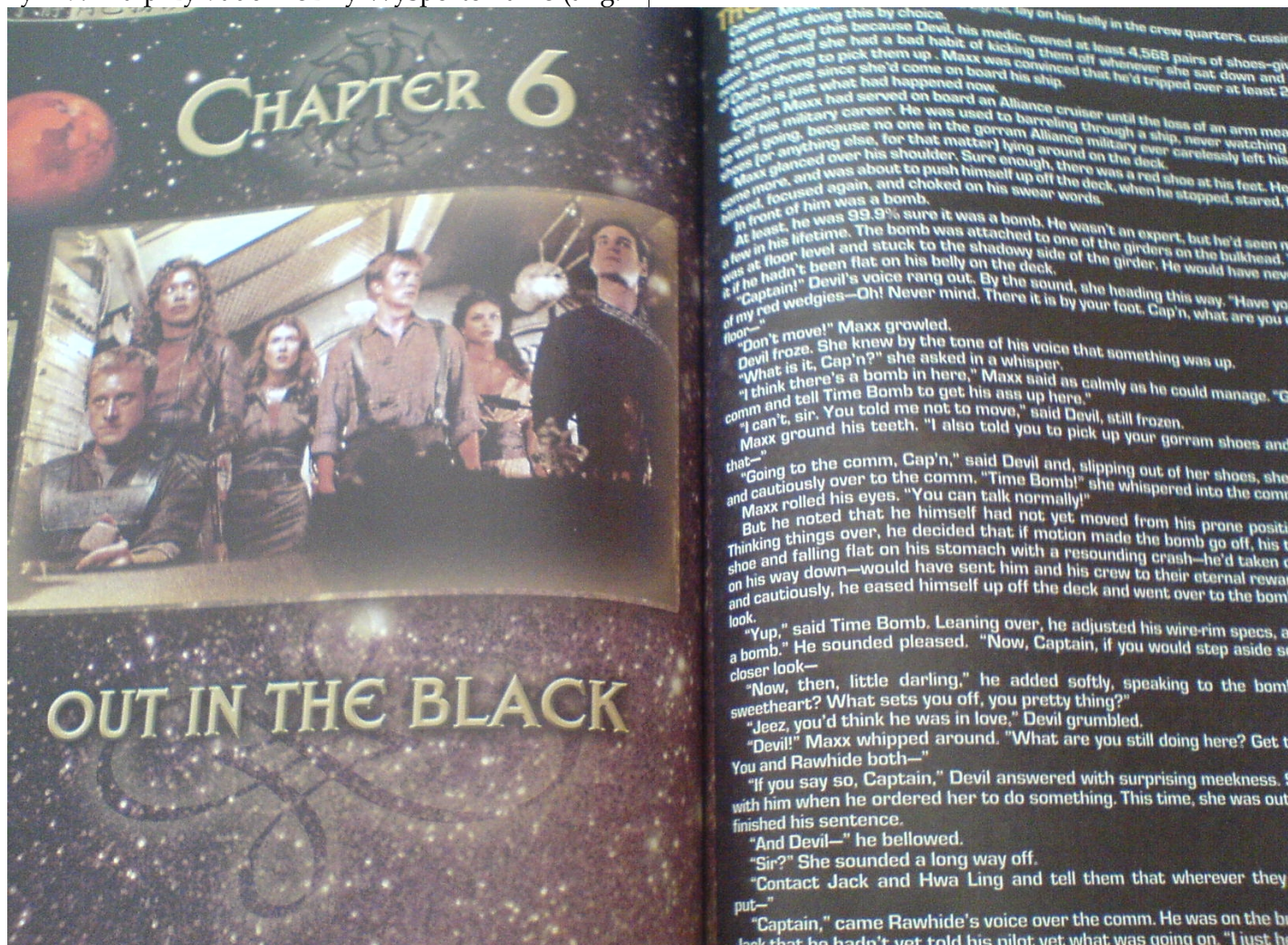
swoim atrybutem Zręczności i używanie jego wyniku zamiast trójki (nadal może oczywiście deklarować bloki i całkowitą obronę). Jest to ciekawy zabieg bowiem przy średniej k6 na atrybut może to nam ułatwić lub też niezmiernie utrudnić życie. Podczas tury walki wykonuje się bazowo jedną akcję, jeśli zaś chcemy wykonać ich znacznie więcej, to za każdą kolejną otrzymamy kumulatywny modyfikator -1 do wszystkich (czyli przy trzech będzie to -2, przy czterech -3, itd.). Tak skonstruowana mechanika promuje postaci bardziej doświadczone i, jak dla mnie, jest doskonałym rozwiązaniem.

Najciekawszym elementem mechaniki jest jednak jej podejście do umiejętności. Otóż dzielą się one na podstawowe i ich specjalizacje. Cały trik polega na tym, że umiejętność podstawową możemy rozwinąć maksymalnie do k6, natomiast poszczególne specjalizacje na niej oparte mogą osiągać wyższe wyniki. Dla przykładu weźmy Wysportowanie (ang.

Athletics), które posiada następujące specjalizacje: wspinaczka, uniki, skakanie, pływanie, jeździectwo, biegi, podnoszenie ciężarów. Przy tak skonstruowanym systemie nasz sprinter będzie różnił się od pływaka, chociaż obaj będą w stanie osiągnąć przeciętny wynik we wszystkich dyscyplinach sportu. Ten prosty zabieg zapewnia Serenity niezwykle zróżnicowanie postaci posiadających nawet ten sam wachlarz umiejętności. To zdecydowany strzał w dziesiątkę.

Dobry, zły i brzydki

Wiemy już jak przedstawia się setting i mechanika, czas zatem przejść do głównych aktorów całego spektaklu – postaci graczy. Serenity nakazuje nam rozpoczęcie tworzenia postaci od określenia stopnia trudności gry – żółtodziób, weteran i cholernie wielki bohater. Ów wybór nie tylko determinuje



ilość dostępnych na budowę postaci punktów, ale i poziom wyzwań jakie staną im na drodze. Kolejny fajny pomysł to wymóg posiadania przez każdego z bohaterów przynajmniej jednej zalety (ang. assets) i komplikacji (ang. complications). Pozwala to skoncentrować się na stworzeniu postaci niepowtarzalnej, która jest silnie osadzona w realiach otaczającego ją świata (większość komplikacji i zalet ma bowiem charakter społeczny i wymaga od gracza stworzenia historii, która za nimi stoi).

Kolejną rzeczą, którą tworzy się od podstaw jest statek. Tak samo jak bohaterowie posiada atrybuty, umiejętności, zalety i komplikacje. Serenity koncentruje się bowiem na traktowaniu statku nie tylko jako niewiele znaczącego środka transportu, ale prawdziwego domu bohaterów graczy – miejsca, do którego mogą zawsze wrócić i czuć się bezpiecznie. Spersonalizowanie statku pozwala graczom na nawiązanie emocjonalnej więzi z ich maszyną – zupełnie tak, jak miało to miejsce w przypadku Serenity i jej załogi.

Ostatnim z interesujących elementów związanych z postacią jest posiadane przez nią puli Punktów Wątku (ang. Plot points), które zdobywa się podczas sesji za dobrą grę aktorską i właściwe odgrywanie postaci. Ich najprostsze zastosowanie sprowadza się do wspomagania rzutów kośćmi, negocjowania otrzymanych obrażeń lub aktywowania niektórych zalet. Znacznie ciekawszym sposobem ich wydawania jest jednak manipulowanie opowiadaną przez MG historią i dodawanie do niej własnych elementów. Zaznaczyć jednak trzeba, że owe elementy mają za zadanie ubarwić sesję, nie zaś spowodować jej „automatyczne rozwiązanie” (zatem dorzucenie do sesji starego kumpla z wojska, który znajduje się w bandzie gringo próbujących nas okraść jest na miejscu, a wrzucenie oddziału

kawalerii przybywającej nam na ratunek z nikąd już nie). Oczywiście wszelkie niewykorzystane na sesji punkty możemy zamienić na PDki i przyspieszyć rozwój naszej postaci. Jest to mechanizm znany już z Deadlands (sztony) i doskonale sprawdza się również w Serenity.

Podsumowując, jeśli lubisz klimaty spaghetti westernu przeniesione do science fiction jest to system zdecydowanie dla ciebie. Jeśli uwielbiasz Firefly musisz go mieć. Jeśli poszukujesz fajnego settingu z interesującą mechaniką, to dodaj go do koszyka zanim zniknie status „do 48 godzin”. Naprawdę warto.

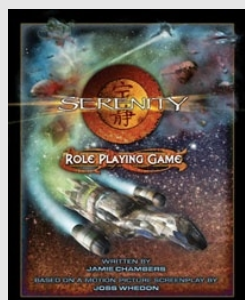


Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda oprawa, szcicie, kredowy papier o dobrej gramaturze. Na pochwałę zasługują dobrze zrobione ramki z ważnymi informacjami oraz czytelne rozmieszczenie tekstu.

Miodność: Jeśli jesteś fanem serialu powinieneś podnieść ocenę do dziesięciu. Serenity to bardzo dobry i przemyślany system. Nie znajdziesz w nim elementów wrzuconych „na doczepkę” lub zapisów w stylu: „ten wątek rozwiniemy szerzej w dodatku X”. Podręcznik podstawowy to kompletna wizja, która nie wymaga zakupu żadnych dodatkowych suplementów.

Cena: Cenowo zakup przedstawia się bardzo atrakcyjnie - jedno oczko leci za te 10 złotych ponad stówę.



Serenity

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 (109,95 zł)

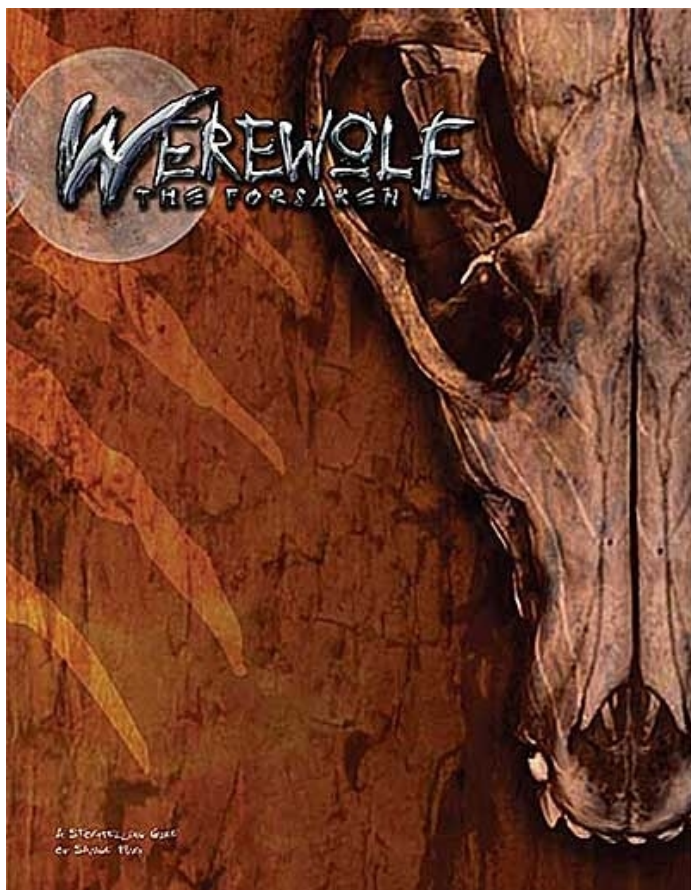


zrecenzował: Sting

Oneiros prezentuje:

Werewolf: The Forsaken

Tekst pierwotnie publikowany był
w serwisie internetowym *Oneiros.pl*.



Wilkołak: Odrzuceni jest jedną z trzech głównych linii wydawniczych nowego Świata Mroku (pozostałe dwie to oczywiście Wampir: Requiem i Mag: Przebudzenie). Z poprzednim wcieleniem gry, Wilkołakiem: Apokalipsa, miałem dosyć powierzchowny kontakt, a moja znajomość świata

Garou ograniczała się do niezbędnego minimum. Do nowego systemu podszedłem więc bez szczególnych oczekiwań i emocji. Wolę Wampira, lecz nie będę krył, że się z Wilkołakiem polubiliśmy...

Z okładki utrzymanej w różnych odcieniach brązu szczyrzy się zwierzęca, chyba należąca do wilkołaka, czaszka, będąca zresztą oficjalnym symbolem całej serii. Ilustracja, całkiem przyjemna zresztą, kojarzy się dosyć mocno z Dzikim Zachodem, a przynajmniej taka była moja pierwsza myśl, gdy ujrzałem ów podręcznik. Z błędu szybko wyprowadza dopisek umieszczony na okładce: „*a storytelling game of savage fury*” („narracyjna gra dzikiej furii”). To zdanie jest chyba najlepszą zachętą żeby zajrzeć do środka. Brązy są kolorem dominującym w całej książce, nawet ilustracje są utrzymane są w odcieniach sepii. Grafiki oddają zresztą bardzo dobrze brutalny i zwierzęcy klimat systemu. Wszystkie nagłówki, ramki i tabelki zostały utrzymane w „dzikim” stylu, pasującym całkiem dobrze do nastroju Odrzuconych. Jednym słowem, szata graficzna stoi na wysokim poziomie, do którego wydawnictwo zdążyło nas już przyzwyczaić, a przy okazji pomaga jeszcze bardziej zanurzyć się w niebezpieczny świat wilkołaków.

Książka napisana jest według tego samego szablonu, co wszystkie inne podręczniki podstawowe do systemów osadzonych w Świecie Mroku. Do gry zaprasza nas więc bogato ilustrowany, fabularny prolog. Po tej rozgrzewce dla wyobraźni następuje wstęp napisany według standardów typowych dla tego wydawnictwa. Jest w nim krótki opis wilkołaków, nastroju, informacja o zawartości poszczególnych rozdziałów, spis pomocnych inspiracji (książek, filmów i muzyki), a także indeks wszystkich ważniejszych terminów. Tak samo jak poprzednia edycja, Wilkołak: Odrzuceni czerpie wiele elementów z opowieści o ludziach-wilkach, jak chociażby mistyczny związek wilkołaków z księżycem, czy ich legendarną podatność na srebro. Rzuca się jednak w oczy fakt, że gra bardzo często odchodzi od popularnego kanonu. Weźmy sztafardową część mitu - zmianę kształtu. W grze wilkołak ma nad nią pełną kontrolę, może poza tym przyjąć aż pięć różnych form (od człowieka, przez

formę pośrednią, przez bestię znaną z opowieści, drugą formę pośrednią, na wilku kończąc). Odrzuceni posiadają także zdecydowanie bardziej skomplikowaną naturę i społeczność niż potwory znane z filmów grozy. Postawiono przede wszystkim nacisk na to, że są stadnymi łowcami. Więcej w nich z dzikich drapieżników, niż bezmyślnych bestii.

Pierwszy rozdział poświęcony jest historii świata wilkołaków. Według mitu założycielskiego, zmiennokształtni narodzili się w odległych czasach, kiedy Ziemia była rajem i gdy nie było Bariery - muru pomiędzy światem ludzi i duchów. Wilkołaki były owocem związku dwóch potężnych istot - Ojca Wilka, który pilnował granicy oddzielającej światy ducha i materii, oraz Luny utożsamianej z księżycem. Sielankowa historia kończy się jednak tragicznie, kiedy przodek wszystkich wilkołaków zaczyna się starzeć. Okazuje się słabnąć, przestając skutecznie pełnić swoją rolę. Staje się oczywistym, że ktoś młodszy musi zastąpić przywódcę. Jedynym

sposobem jest niestety zabicie Ojca Wilka, gdyż nie może on ustąpić bez walki, a pokonać może go jedynie śmiertelny cios. Postawieni w sytuacji bez wyjścia, Uratha zabijają własnego ojca. Jego śmierć odbija się straszliwie na świecie - raj upada, a pomiędzy światami powstaje rozdziela ją bariera. Rozwścieczona Luna rzuca na morderców przekleństwo, które zostaje później osłabione, gdy przysięgają oni kontynuować misję ojca. Tak pokrótce prezentuje się historia Uratha, czyli ludzi-wilków. Opowieść ta nie napawa dumą, zważywszy na to, że gracze wcielają się bohaterów dosyć tragicznych - okrytych klątwą, znienawidzonych przez duchy i ściganych przez Nieskalanych, potomków tych, którzy nie uczestniczyli w zabójstwie Ojca Wilka. Dodajmy jeszcze do tego fakt, że Uratha godzić muszą swą ludzką naturę i zwierzęce instynkty, a otrzymamy bardzo ciekawe tło fabularne. Widoczne są analogie do Apokalipsy, jednak wilkołaki są teraz postaciami w pewnym sensie bardziej stonowanymi, lecz nadal dzikimi i niebezpiecznymi. Z pogromców Żmija i obrońców natury stały się strażnikami pilnującymi bariery



między światami. Nowością są niezbyt dobre kontakty z duchami, które od czasów śmierci Ojca Wilka podchodzą do Uratha ze sporym dystansem lub nawet otwartą wrogością. Zmieniły się też stosunki z innymi nadnaturalnymi istotami zamieszkującymi Świat Mroku. Zawieranie paktów z wampirami nie jest już tak źle widziane, jak w Apokalipsie. Grający w Wampira: Maskaradę pamiętają zapewne, że w starym systemie wampiry najczęściej przed wilkołakami uciekały, często z mizernym skutkiem...

Rozdział drugi poświęcony jest kreacji bohatera. Po stworzeniu postaci śmiertelnika nakładamy na nią odpowiedni szablon. W tym przypadku jest to zestaw zdolności i cech charakterystycznych dla wilkołaka. Samo tworzenie postaci nie jest skomplikowane, jak zresztą i cała mechanika nowego Świata Mroku. Oczywiście jest nam w tym celu potrzebny Podręcznik Podstawowy. Ma to swoje dobre i złe strony, o czym zresztą pisałem przy okazji recenzowania wspomnianej książki.

Tak zwany nadnaturalny szablon jest ustandaryzowany zgodnie z zasadami przyjętymi przez autorów systemu. Wilkołaki posiadają więc cechę poboczną określającą ich potęgę - Pierwotne Instynkty. Od niej zależy między innymi wielkość puli punktów duchowej energii, Esencji, dzięki której bohater może używać swoich mocy oraz regenerować rany. Wilkołaki mogą ją zdobywać między innymi w mistycznych miejscach zwanych *loci*, które są dosyć ważnym elementem w grze, o czym dalej. Podobnie jak w przypadku Wampira i Maga, frakcje stworzono wedle zasady, którą można określić jako „5 + 5”. Możemy wybrać jeden z pięciu patronatów, archetypów postaci powiązanych z fazami księżyca. Jest do wyboru wojownik, wieszcz, sędzia, szaman albo tropiciel. Kolejnym ważnym krokiem jest wybór jednego z plemion, których także jest pięć. Są to kolejno - Kościane Cienie, Krwawe Szpony, Łowcy w Mroku, Władający Żelazem i Władcy Burz. Plemiona w połączeniu z patronatami dają wiele możliwości stworzenia ciekawych postaci. Interesującym pomysłem jest



nakaz, według którego członek każdego plemienia musi postępować. Wojownicze wilkołaki z Krwawych Szponów są przykładowo związane następującą przysięgą - „Nie poddasz się nikomu w sposób, którego sam byś nie zaakceptował”. Podkreślają one honorową naturę wilkołaków i mogą sprowokować ciekawe sytuacje w czasie sesji. Zresztą, wilkołaki zdają się żyć wedle zasady „czyny, nie słowa”. Dosyć ważnym elementem jest pięć statystyk określających Sławę i osiągnięcia bohatera. W miarę rozwoju postać zdobywa kolejne punkty Czystości, Chwały, Honoru, Mądrości i Sprytu. Ten pomysł podobał mi się już w Apokalipsie. Właściwie oddaje naturę wilkołaków i sens ich egzystencji. Oczywiście, jak w każdej grze Wydawnictwa White Wolf, dostępne są także nadnaturalne moce, z których bohaterowie mogą korzystać. Wilkołaki mają dostęp do Darów oraz rytuałów. Dary są mocami, które bohaterowie mogą otrzymać od duchów. Zmiennokształtni posiadają także wiedzę na temat rytuałów, z których nierzadko korzystają szamani i mędrcy Odrzuconych. Moce są ciekawe, w sam raz dla łowców, jakimi niewątpliwie są Uratha. Ich potęga została odpowiednio osłabiona w porównaniu do Apokalipsy. Jest to bardzo pozytywny trend, obecny we wszystkich grach osadzonych w nowym Świecie Mroku. Także możliwości zmiany kształtu zostały zbalansowane. W starej edycji wilkołak mógł przebywać w swojej bojowej formie bez ograniczeń, obecnie może to robić jedynie przez kilka chwil.

Większość powyżej opisanych pomysłów to dosyć oczywiste przeróbki konceptów z Apokalipsy, autorzy wiele z nich niemalże przepisali. Widzę to nawet ja, osoba niezbyt ze starym Wilkołakiem zaznajomiona. Takie posunięcie bynajmniej nie jest błędem. Lepiej wykorzystywać pomysły dobre i sprawdzone. Poza tym, wydaje mi się, że Odrzuceni najlepiej oddają ideę i atmosferę starej gry przy równoczesnym wprowadzeniu wielu nowych elementów do świata. Tutaj wszystko „gra”, pasuje i nie przeszkadza, co nie zawsze ma miejsce w Wampirze: Requiem i Magu: Przebudzenie.

Kolejny, trzeci rozdział poświęcony jest wszystkim nowym aspektom mechaniki, które podręcznik wprowadza. Opisano tutaj między innymi kwestię zmiany kształtów, leczenia się, oraz szalu w jaki może wpaść wilkołak. Pojawia się też opis fetyszy, magicznych przedmiotów wykorzystywanych przez Uratha, oraz totemów - duchów, które z reguły patronują watahom wilkołaków. Jest też omówiona Harmonia, odpowiednik Moralności znanej z Podręcznika Podstawowego. Można mieć pewne obiekcje, co do dodatkowych grzechów, które mogą spowodować u Odrzuconego degenerację. Dziwi trochę, iż grzechem jest zabicie wilkołaka w walce, zważywszy na to, że nierzadko dochodzi do konfliktów pomiędzy Odrzuconymi, a ich odwiecznymi wrogami, Nieskalanymi. W ten sposób honorowy wojownik broniący swojego terytorium może dosyć szybko utracić swoją wewnętrzną równowagę, co prowadzić może do wyciągania wobec postaci nie do końca słuszných konsekwencji. Grzechem jest także noszenie srebrnej broni i jej wykorzystywanie przeciw wilkołakom. Prawdziwą przyczyną tego nakazu zdaje się być chęć ograniczenia graczom możliwości wyeksploatowania faktu, że srebro zadaje zmiennokształtnym krytyczne obrażenia. Trochę mnie to irytuje, aczkolwiek można zrozumieć celowość ograniczania destrukcyjnych zapędów niektórych z nich.



Czwarty i ostatni rozdział zatytułowany jest *Narracja i Antagoniści*, a jego nazwa mówi sama za siebie. Narrator znajdzie tutaj dosyć dużo ciekawych

uwag i porad dotyczących tworzenia oraz prowadzenia kronik w świecie Wilkołaka. Nacisk postawiono na elementy charakterystyczne i istotne dla gry - terytoria zajmowane przez wilkołaki (jakkolwiek by nie patrzeć, Odrzuceni to stworzenia bardzo terytorialne), watahy, w które się łączą, a także łowy, zajęcie instynktowne dla każdego zmiennokształtnego. Pojawia się kilka pomysłów na przygody, czyli coś, czego nigdy nie jest za mało. Są także przykładowi antagoniści, począwszy od śmiertelnych, poprzez Nieskalanych, na Rojach i Nękanych skończywszy. Ciekawymi przeciwnikami są dwie ostatnie grupy. Istoty należące do grupy Rojów to potwory składające się z wielu pomniejszych duchów-pająków, lub duchów-szczurów. Łączą się one w coraz większe istoty i stanowią poważne zagrożenie dla świata materialnego. Nękani są natomiast zdegenerowanymi, opętanymi przez duchy istotami, wędrującymi, podobnie jak Uratha, pomiędzy światami ducha i materii.



Na tym kończy się główna część podręcznika, jednak są w nim jeszcze dwa dodatki. Pierwszy dotyczy świata duchów, zwanego Cieniem. Dla tych, którzy nie wiedzą, o co chodzi: Cień to spaczone odbicie świata materialnego, oddzielone od niego tak zwaną Barierą (przez którą przechodzić mogą między innymi wilkołaki). Emocje i wydarzenia wpływają na to, jak wygląda krajobraz w Cieniu i na odwrót, świat duchów wpływa często na stronę, po której żyją śmiertelnicy. Tak, skojarzenia z *Alicją w krainie czarów*, czy twórczością Neila Gaimana są tutaj jak najbardziej na miejscu. Jest to jedna z ciekawszych części podręcznika, przynajmniej dla mnie, ponieważ świat duchów zawsze mnie w Świecie Mroku intrygował. Autorzy przedstawiają krajobraz tego miejsca i pokazują różne jego oblicza. W dodatku pojawia się też dokładna charakterystyka loci, punktów skupiających w sobie Esencję, którą mogą pozyskiwać duchy i Uratha. W tych miejscach wilkołaki są także w stanie przechodzić przez Barierę. Z tego względu są one bardzo cenne, a Uratha nierzadko walczą o kontrolę nad co silniejszymi loci. Zwykli pilnować tych miejsc, gdyż przyciągają wiele niebezpiecznych istot, będących nierzadko zagrożeniem dla materialnego świata. Oprócz tego, dokładniej opisano duchy, ich rodzaje oraz relacje, jakie między nimi zachodzą. Znajdziemy tu również pomoc w tworzeniu własnych duchów i więcej informacji o Nękanych.

Komentarz do oceny

Wykonanie: *Magnum Opus*.

Miodność: Pod względem wewnętrznej spójności i interesującego tła fabularnego jest to najlepsza podstawa z nowego Świata Mroku. Trochę denerwuje fakt, że przykładowy setting został potraktowany w podręczniku trochę po macoszemu – jest to jednak zabieg typowy dla każdego systemu w nWODzie.

Cena: Relacja cena-zawartość i cena-wykonanie, jak zawsze w przypadku White Wolfa stoi na najwyższym poziomie.

Na dodatek drugi składa się opis okolic Denver, gdzie można poprowadzić kronikę. Dobrze, że takie materiały pojawiają się podstawowych podręcznikach do każdej linii wydawniczej. Z drugiej strony intryguje mnie fakt, że wydano osobny dodatek poświęcony temu samemu *settingowi*. W podręczniku głównym mamy opis na jakieś dwadzieścia stron, więc można go bardziej potraktować jako reklamę wspomnianego dodatku niż pełny, wyczerpujący opis. Aczkolwiek na start to wystarczy, a zrzeczny Narrator dopowie resztę.

Tak prezentuje się Wilkołak: Odrzuceni. Trzeba przyznać, że wybija się na tle pozostałych linii wydawniczych. Jest na pewno najmniej kontrowersyjny pod kątem zmian, jakie nastąpiły. Owszem, mamy nowe tło fabularne, lecz jest ono, co

najmniej tak dobre, jak stare. W systemie nie ma żadnych większych zgrzytów i trudno jest mi znaleźć rażące wady. Fakt, nie wszystkim może odpowiadać konwencja. W końcu odgrywanie wilkołaków to dosyć specyficzna zabawa, która jest czasem mniej subtelna niż, powiedzmy, delikatne intrygi w Wampirze: Requiem. Nie można jednak powiedzieć, że jest to rozrywka bardziej naiwna, czy prosta. Ot, po prostu odmienna, w ten dobry sposób. Nowy Wilkołak jest w moim odczuciu systemem bardzo spójnym i naprawdę wartym swojej ceny. Polecam.



Werewolf: The Forsaken

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (99,95 zł)

zrecenzował: Krzysztof 'Kris' Hain

ONEIROS

www.oneiros.pl

WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO • INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH •
FORUM DYSKUSYJNE PRZEKŁADU • BNi, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE •
OFICJALNY SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

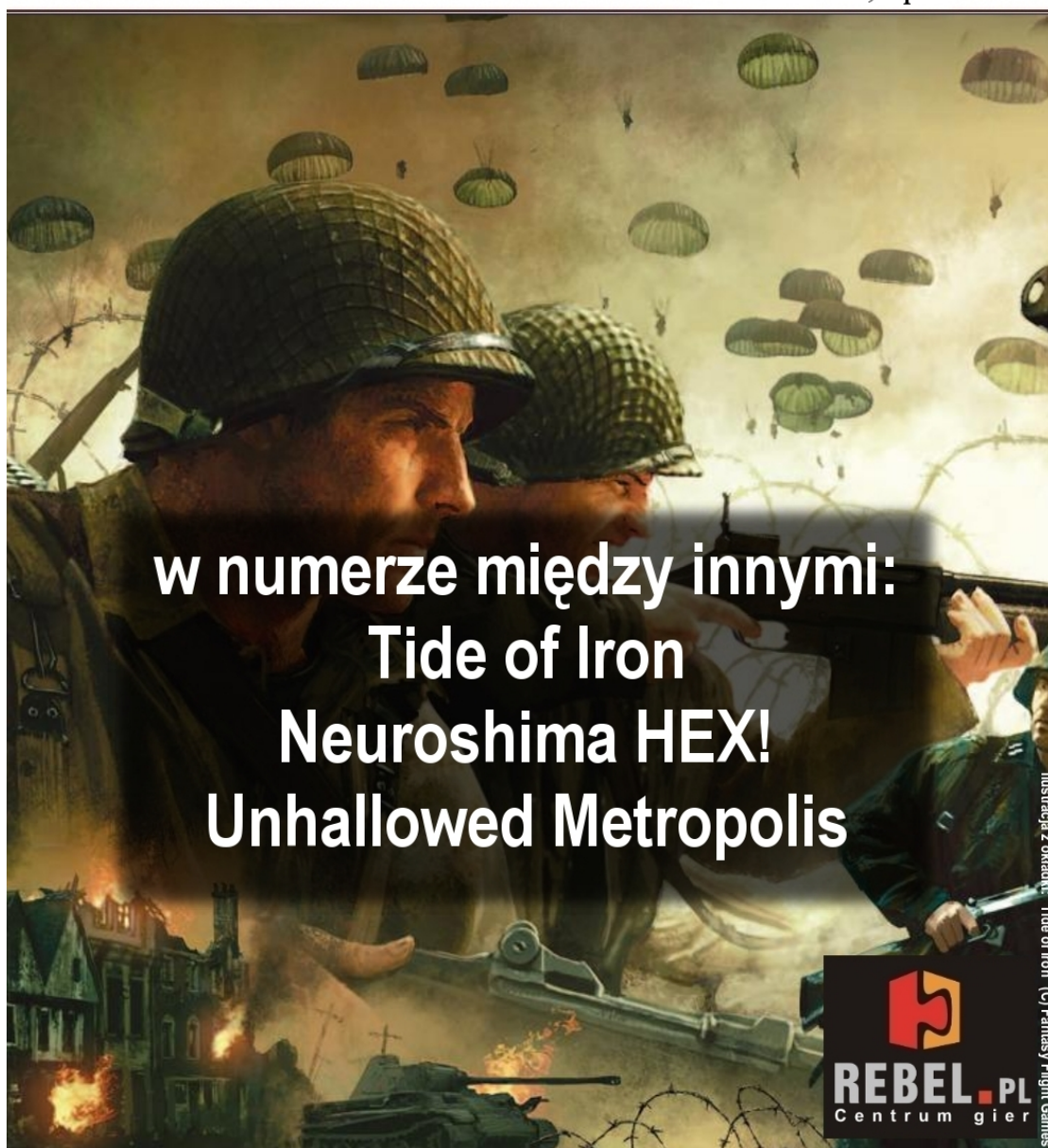
Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 10, lipiec 2008



Ilustracja z okładki "Tide of Iron" (C) Fantasy Flight Games

