Polter na wakacjach • Kobieta, która wyszła za chmurę • Nightmares From the Deep • Sniper Elite v2 • Komiks • Co czyni mistrza gry • Mass Effect 3 • Wywiad z Ianem Lowsonem • Książki • RPG • Fear Itself • Magnum Sal • Karcian-

POLTER.PL

ki • Yorgi #2 • Wolsung • Kłamca 4. Kill'em all • Realm Championships • Planszówki • PC • Konkurs na scenariusz – Quentin • Komiksowa Warszawa 2012 • Jakub Ćwiek • Jonathan Carroll • Wyobraźnia, kreatywność, dialog • W zakładzie. Lubelski Lipiec 80 • Konsole • MtGt

wakacje.polter.pl 3
Wyobraźnia, Kreatywność, Dialog. 4
Sztuka adaptacji, czyli co czyni Mistrza Gry 6
Nightmares from the Deep: The Cursed Heart 11
Sniper Elite V2 14
Mass Effect 3 17
Sniper Elite V2 21
Yorgi #2: Ucieczka z planety Vanish 25
Festiwal Komiksowa Warszawa 2012. 27
Dlaczego Quentin?. 30
Hekarra 33
Fear Itself 36
Wywiad z Iainem Lowsonem. 42
Realm Championships okiem Tuiteraza cz.1 46
Realm Championships okiem Tuiteraza cz.2 50
Magnum Sal. 53
W Zakładzie. Lubelski Lipiec ’80. 56
Kłamca 4. Kill’em all – Jakub Ćwiek 60
Kobieta, która wyszła za chmurę 63

wakacje.polter.pl

Gdy czytacie te słowa, lato zapewne już w pełni. Wiecie także, czy Polakom na Euro poszło jak zwykle, czy też może świat się skończył, bo wygraliśmy z Niemcami. Ponieważ te słowa piszę na początku czerwca, dzień przed meczem z Grecją, nie mam Waszego komfortu i niecierpliwie czekam na turniej.

Nie przeszkadza mi to jednak planować lata i wakacji. Oczywiście z fantastyką w tle.

Jak co roku obiecuję sobie, że więcej poczytam i w coś pogram. Umawiam się już na sesje, ustawiam książki i komiksy na stosik oczekujących na wchłonięcie. Fajnie byłoby też pograć w coś elektronicznie i na planszy. Przypomina to trochę listę noworocznych postanowień. Oby choć część z nich udało się zrealizować!

Ale przede wszystkim rezerwuję czas na konwenty i spotkania z innymi miłośnikami fantastyki. Redakcja i czytelnicy Poltera jak co roku spotykają się na Zlocie (Przysucha, 18–22 lipca, zapraszamy!), a chwilę później nadarzy się okazja, by poimprezować w Warszawie na Avangardzie (26–29 lipca). Warto także pamiętać o Polconie (23–26 sierpnia), który odbędzie się we Wrocławiu.

Latem naprawdę jest gdzie się fantastycznie pobawić. A gdybyście akurat musieli spędzić trochę czasu w domu, zapraszamy na Poltera. Wakacje, nie wakacje – działamy pod standardowym adresem.

Maciej „repek” Reputakowski

blogosfera

Wyobraźnia, Kreatywność, Dialog

Strumień świadomości, jak każdy strumień, płynie korytem

– DeathlyHallow, „Myśli zebrane”, 2012

Jednorodność wszystkich ostatnich dyskusji na polterze zmusza mnie do napisania kilku słów, by ostatecznie wyjaśnić co – moim zdaniem – jest ich źródłem. Zasadniczo każdy spór po kilkunastu komentarzach doprowadza do wypłynięcia na wierzch dziwacznego, chociaż rozpowszechnionego, przekonania, jakoby wyobraźni i kreatywności nie służyły ograniczenia formalne i strukturalne. W naszym hobby oznacza to po prostu wiarę w swoistą niekomplementarność Zasad i Mechaniki z Opowieścią. Prawa Opowieści sobie, a konieczność stosowania mechaniki sobie. Oczywiście musi to prowadzić do konkluzji, że technikalia muszą ustąpić opowieści, dramaturgii, postaciom. No tak, jeśli w ten sposób stawia się sprawę – niewątpliwie.

Tylko dlaczego w takim razie najwyższe szczyty kreatywności zostały przez ludzi osiągnięte właśnie w jakichś ramach narzuconych często z zewnątrz? Bach nie pisał luźnych formalnie impresji. Forma fugi, koncertu czy oratorium „wycisnęła” z jego geniuszu maksimum, a on wyciągnął absolutne maksimum z tychże form. Podobnie ma się rzecz Mozartem i formami klasycznymi. Górnolotne porównania? A i owszem, ale dość jasno naświetlają moją tezę. A ta jest w gruncie rzeczy prosta. Ograniczenia z zewnątrz, albo nawet autoograniczenia (często abstrakcyjnej i formalnej natury) wyciskają z naszej kreatywności siódme poty i zwykle służą jej, nie zaś ograniczają. Jeśli pozwolimy naszej kreatywności rozlewać się leniwym potokiem to zazwyczaj popłynie utartym korytem. Żadnych ograniczeń, świetnie, tyle, że największym ograniczeniem jesteśmy zwykle sami dla siebie, szczególnie, gdy w grę wchodzi wyobraźnia i kreatywność. Wyobraźnia lepiej działa pod presją, sprężona jakimś pneumatycznym mechanizmem.

Mechanika stawkowa nie została wymyślona do kontrolowania Mistrzów Gry. Ktoś wpadł na nią, bo jest w stanie generować na sesji emocje, jakich widocznie komuś brakowało. I zmusza do kreatywnego myślenia w dość skuteczny sposób. Lekkie rozmycie ról MG i graczy? Ot, banalny pomysł, by pozwolić wszystkim współtworzyć fabułę i opisy, nie zaś mniemany bat egalitaryzmu dla upośledzonych erpegowiczów. Wreszcie, dżentelmeński deal, że ZAWSZE akceptujemu JAWNY wynik rzutu, wynika chyba przede wszystkim z ekscytacji jaka pojawia się, gdy przygoda pójdzie w całkowicie innym kierunku. Wtedy przeciętny polski MG zgarnia kostki ze stołu i ratuje swoją kreatywną opowieść olaniem mechaniki,

Jakoś bardziej do mnie przemawia Mistrz Gry, który jeśli uważa, że jakiegoś typka nie można zabić aż do końca kampanii, powie: „Ziomeczki, to mój mega boss i nie ginie do końca, choćbyście podtopili go tonami sześciennymi wody z wielorybami. Możecie z nim walczyć i zbierać bonusy, które na koniec pomogą w moim epickim finale, za który kupicie mi Finlandię i klocki lego, taki będzie dobry. Umowa?”

co mu nie będzie psuła. Czasem jest genialny, albo ma świetny dzień i jakoś to zagra, nawet świetnie. Spoko. Ale jak można uważać, że granie w taki sposób jest w jakiś obiektywny sposób dojrzalsze i bardziej fabularne?

Jakoś bardziej do mnie przemawia Mistrz Gry, który jeśli uważa, że jakiegoś typka nie można zabić aż do końca kampanii, powie: „Ziomeczki, to mój mega boss i nie ginie do końca, choćbyście podtopili go tonami sześciennymi wody z wielorybami. Możecie z nim walczyć i zbierać bonusy, które na koniec pomogą w moim epickim finale, za który kupicie mi Finlandię i klocki lego, taki będzie dobry. Umowa?”, niż Mistrz Gry, który po prostu nagnie rzuty. Za jednym zamachem usuwa nieprzewidywalność sesji (gracze zawsze to wyczują) i fajną „grę w grze”. Mistrzowskie, kreatywne posunięcie, zaiste. Co innego twardy symulacjonista, który nic nie balansuje i nie ustala, ale stosuje mechanikę konsekwentnie i jak mu pupil zginie przez pomysłowość i dobre rzuty gracza, to nie zacznie pleść o prawach opowieści.

Wszystkie sposoby grania są fajne, i wasze, i słuszne, i dają wam frajdę, i świetnie. Jawnie uznaniowy, ale dbający o grę MG-kolega potrafi poprowadzić wspaniałe sesje i nie zamierzam wzywać do boju przeciwko takiemu sposobowi grania. Grywałem tak całe lata i było fajnie. Tyle, że strumień żłobi koryto i nasze nieskrępowane wyobraźnie zaczęły zawsze w nieskrępowany sposób podążać w te same schematy i klisze. Od czasu do czasu dla higieny warto się podpiąć do jakichś formalnych i mechanicznych wymagań. Wylosować dziwne wyniki w generatorze i połatać je w przygodę, której nigdy sami byśmy nie wymyślili. Pozwolić graczom ponegocjować stawkę, żeby dać się zaskoczyć ich fenomenalnym pomysłem na popchnięcie kampanii w nieco inną stronę. Nie chcesz? Nie musisz, może jesteś genialny i mówię to bez ironii.

Tylko nie mów mi, że jestem debilem bez wyobraźni, ani nie mów tego graczom, którzy trochę inaczej rozumieją kreatywność. Bo idziemy na śnieg.

Tekst: DeathlyHallow

skomentuj!

blogosfera

Sztuka adaptacji, czyli co czyni Mistrza Gry

Dawno, dawno temu, kiedy byłam małą, szesnastoletnią wodziarką, wizja poprowadzenia scenariusza, którego nie wymyśliłam sama, jawiło mi się najgorszą z możliwych zbrodni. Upokorzeniem i ohydą. Świadectwem braku wyobraźni i kreatywności. Ba, nawet prowadzenie dwa razy tego samego było niejaką kompromitacją.

Świat zdawał się mnie popierać. Był pełen opowieści o tym, jak gracze zniszczyli piękny scenariusz (wszyscy to znamy) i wyrazów uznania dla rewelacyjnych fabuł i intryg autorstwa MG. Mój guru od prowadzenia spędzał godziny, rozpisując w zeszycie swoje epickie kampanie (BYŁY epickie, wspominałam o tym niejednokrotnie i jeszcze nieraz wspomnę, ale Mistrza, który doprowadza Graczy do stanu, w którym wyją ze szczęścia, spotyka się – myślę – raz w życiu). Na konkursie Mistrza Mistrzów prowadziło się – o ile wiem – własne przygody. Był też Quentin. Był ogólny szacunek, jakim się Mistrza otaczało ze względu na to, że on musi się, w przeciwieństwie do Graczy, przygotować do sesji. Wreszcie ja zostałam etatowym Mistrzem głównie ze względu na to, iż cieszyłam się opinią człowieka, któremu łatwo przychodzi wymyślanie historii (podejrzewam, że gwoździem do trumny stał się później fakt, iż prawie zawsze wygrywam w Munchausena).

Jak teraz o tym myślę, to wtedy miało to sens. Kupowanie dodatków do systemów jawiło się w większości wypadków głupotą – mam podstawkę, mogę wymyślić wszystko, czego potrzebuję. A DO TEGO KOSZTOWAŁA OSIEMDZIESIĄT ZŁOTYCH, JESZCZE NIGDY NIE WYDAŁAM TYLE PIENIĘDZY NARAZ I NIE BĘDĘ KUPOWAĆ ŻADNYCH DODATKÓW (kochane GSy <3). Internet bywał w domach, ale nie wszystkich, raczej podłączony pod telefon i na godziny, ogólnie – bida. Nawet gdyby się chciało gotowców, to nie miałoby się ich skąd brać, w każdym razie nie na tyle często, żeby zaspokoić potrzeby spotykającej się minimum raz na tydzień ekipy (mówimy o liceum, przypominam).

Po jakimś czasie zagadnienie gotowców przestało istnieć. Quentin ciągle był, ale przecież nie po to, żeby prowadzić te scenariusze, nie? Można popatrzeć, co inni wymyślają, ale... Prowadzić? Nah.

Minęło parę lat. Teraz sam jestem dziad...

Khem. Teraz sama napisałam dwa scenariusze i puściłam je do sieci w nadziei, że ktoś w nie zagra. Nagromadziło mi się wokół tego trochę rozkminek, no i właśnie im poświęcony jest ten wpis, którego połowa jest już właściwie za nami, choć to zdanie wygląda jakbym ledwie skończyła wstęp.

Super, że NPCe się mordowali i pletli intrygi, w których pogubiłby się Dumas, ale to się tak naprawdę nie liczy – liczy się to, co się stanie na sesji i jak o tym opowiesz.

Jak już mówiłam, minęło parę lat, parę sesji, paru graczy i parę konwentów. Dokonały się epokowe odkrycia („sesja jest dla graczy", „to BG są głównymi bohaterami" i im podobne) i wreszcie nadszedł pierwszy scenariusz, który poprowadziłam dwa razy. Wtedy nadeszło kolejne epokowe odkrycie – o którym już na polterblogu gdzieś pisałam – że scenariusz poprowadzony dwa razy, to nie „ta sama sesja poprowadzona dwa razy".

Niedługo później – o tym też pisałam – miałam okazję prowadzić z moim ulubionym człowiekiem na świecie, dziewczyną, która po latach zachwyciła mnie swoją narracją.

Rozmawiałyśmy potem trochę o erpegach, o tym, jak prowadziłyśmy i jak wyszło – padło wtedy zdanie o tym, że jak wyłączyć narrację, to każdy/większość scenariuszy to zasadniczo zagadka do rozwiązania. No, plus turlanie w czasie walki, ale tego nie dodałyśmy, bo jakby nie o tym mowa była (walka to w sumie też zagadka taktyczna, jak na to odpowiednio spojrzeć).

To wszystko trochę się we mnie kotłowało, by w końcu zwarzyć się w kolejne epokowe odkrycie, które sprowadza się właściwie do „wszystko jedno, co zrobisz przed sesją, ważne, jak ją poprowadzisz". Ktoś tu na polterze (Ninetongues?) napisał kiedyś, że prawdziwa historia postaci zaczyna się na sesji – podobnie jest w sumie z sesją. Super, że NPCe się mordowali i pletli intrygi, w których pogubiłby się Dumas, ale to się tak naprawdę nie liczy – liczy się to, co się stanie na sesji i jak o tym opowiesz. Tudzież, jeśli chcemy być poprawni polityczno-erpegowo: opowiecie.

U Agathy Christie była taka bohaterka, ~~której imienia nie pomnę~~ Ariadna Oliver (dzięki, Theta-), autorka kryminałów, która zawsze zżymała się na ludzi, którzy są zdania, że pisarze świetnie opowiadają. Podejrzewam, że było w tym sporo racji, podobnie jak pewnie w odwrotnym twierdzeniu – że gawędziarze wymyślają świetne historie. Jasne, świetnie mówią, ubarwiają, dodają coś od siebie, zmieniają, za każdym razem mogą lecieć trochę inaczej, ale zwykle tworzą na jakiejś podstawie, której wcale nie wymyślili.

Od Mistrza Gry wymagało się chyba zawsze żeby był świetny w jednym i drugim, wymyślaniu i opowiadaniu – co jest (jak wszystko w losie MG ;)) strasznie niesprawiedliwe w gruncie rzeczy. No i trochę nie pozwala się zorientować co jest w tym całym biznesie najważniejsze, chociaż mamy to napisane czarno na białym: to są gry fabularne. Mówione. Znaczy, liczy się to, jak opowiadasz historyjkę, nie jaką historyjkę wymyślisz. Albo skąd ją wziąłeś.

Tekst: Eva

skomentuj!

Botanicula

Można wymienić niejeden tytuł potwierdzający tezę, że na stworzenie zajmującej gry nie potrzeba milionowego budżetu. Doskonałymi przykładami są Machinarium *czy* Samorost, *o których zapewne każdy gracz przynajmniej słyszał. Obie gry zostały stworzone przez Amanita Design i do dziś cieszą się popularnością. W kwietniu odbyła się premiera kolejnego tytułu czeskiego studia.* Botanicula *jest typowym* point&clickiem, *ale zarazem całkowicie odmiennym. Łączy wiele cech wymienionych tytułów, a jednocześnie tchnie świeżość w cały gatunek.*

Pięciu wspaniałych

Kiedyś drzewa zrodziły się z gwiazd i dały schronienie tysiącom form życia. Było miło, radośnie i spokojnie. Jednak sielanka została przerwana. Pojawiły się złe istoty, które zapragnęły rosnąć w siłę kosztem innych. Drzewa chorowały, a mieszkańcy musieli uciekać przed pasożytami i szukać nowego miejsca do życia. W takiej sytuacji pięciu bohaterów udaje się w pełną przeszkód podróż z misją ocalenia ostatniego nasionka z ich umierającego domu. *Botanicula* odkrywa przed graczem ich historię. Opowieść nie jest specjalnie skomplikowana, ale mimo to ciężko oderwać się od komputera.

Pięciu protagonistów tworzy nierozłączną grupę, która wspólnie radzi sobie z wszelkimi przeszkodami. Każdy jest wyjątkowy i posiada unikalne umiejętności, dzięki czemu z opresji wychodzą cało. Są sympatyczni i momentami wręcz rozczulający. Na drodze spotykają nie tylko przeciwników, ale także wielu przyjaciół, którzy na swój sposób pomagają im w osiągnięciu celu. Choć początkowo zadaniem gracza jest jedynie sprawdzanie, które elementy są interaktywne i odkrywanie różnych ukrytych przez autorów ciekawostek, to z czasem poziom trudności rośnie i coraz częściej trafiają się zagadki i elementy logiczne. Na niektórych można nawet na chwilę utknąć. Poziom trudności jest tak dopasowany, by łamigłówki dla wszystkich były chwilą wysilenia szarych komórek, ale zarazem nie frustrowały.

Krótko, ale oryginalnie

Botanicula nie ma tak ciężkiego i przytłaczającego klimatu jak *Machinarium*, jednak potrafi wzbudzić niepokój. Nastrój zmienia się płynnie w trakcie gry. Z radosnych, nieco beztroskich scen, na które pada jedynie delikatny cień zagrożenia, przechodzimy do ujęć mrocznych i pełnych strachu. Mowa stworzonek jest niezrozumiała, jednak nie przeszkadza to w odbiorze gry. Wszystko jest jasno wytłumaczone krótkimi animacjami.

W ramach dodatkowego wyzwania autorzy zamieścili w grze 123 karty. Można je zdobyć, klikając różne żyjątka lub przedmioty i oglądając krótkie scenki. Nie służy to absolutnie niczemu. Daje jedynie okazję do zdobycia oryginalnej talii i obejrzenia kilku bonusów na zakończenie. Poza tym zachęca gracza do poszukiwań i zagłębienia się

Oprawa audiowizualna to istne arcydzieło.

w kolorowy mikrokosmos. Grę można przejść w 2,5–3 godziny, przeklikując się przez kolejne lokacje i pokonując rozmaite wyzwania. Chęć skompletowania całej talii pozwala nieco wydłużyć zabawę i motywuje do dokładnego przepatrywania każdego miejsca.

Narzekać można trochę na sterowanie. Zdarza się, że ruchy myszk ą muszą być naprawdę precyzyjne, by coś chwycić czy przenieść. Sprawia to niewielką trudność w przejściu niektórych etapów czy minigier, ale nie jest strasznym problemem.

Sztuka tworzenia

Oprawa audiowizualna to istne arcydzieło. *Botanicula* pokazuje, że nawet w 2012 roku nie potrzeba najnowszych rozwiązań technologicznych, aby gra urzekała pięknem. Grafika jest prosta, dwuwymiarowa, a mimo to potrafi zaprzeć dech w piersi. Czesi stworzyli niesamowity mikrokosmos z bogatą fauną i florą. Trudno nie polubić drzewnych istot. Mapa lokacji jest dostępna w formie oglądanego pod światło liścia, a interfejs ograniczono do minimum. Jest potrzebny jedynie do zapisania gry czy wyjścia z niej, a od czasu do czasu użycia znalezionego przedmiotu. Pozwala to skupić się całkowicie na tym, co dzieje się na ekranie. A w *Botaniculi* dzieje się stale i bardzo dużo.

Za warstwę dźwiękową gry odpowiada czeski zespół DVA, znany z tworzenia akustyczno-elektronicznej mu

zyki (tzw. *freakfolk*). Trzeba przyznać, że udźwiękowienie w niczym nie ustępuje grafice. Część dźwięków brzmi jak nagrania ludzkich wygłupów. Melodie w tle są wyraźnie słyszalne i świetnie pasują do wydarzeń na ekranie. W ogóle nie brzmią naturalnie, co świetnie wpasowuje się w lekko absurdalny klimat gry.

Yu-hu!

Piękna, kolorowa grafika, wspaniała muzyka, brak przemocy i sympatyczne postaci sprawiają, że tytuł jest idealny dla każdego – młodszego czy starszego, kobiety czy mężczyzny. Gra nie jest droga, a jej przejście nie zajmuje wiele czasu, zaś wspaniały świat stworzony przez Amanita Design jest warty tych paru złotych i kilku godzin. Polecam grę każdemu graczowi, zarówno zaawansowanemu, jak i początkującemu. Myślę, że na zagraniu w *Botaniculę* szczególnie mogłyby skorzystać osoby, które za grami nie przepadają lub ich nie znają. Być może takie wyjątkowe dzieło skłoniłoby ich do sięgnięcia po inne tytuły. Nie potraficie namówić kogoś, by choć spróbował zagrać w cokolwiek? Kupcie mu Botaniculę.

Plusy:
» piękna grafika i wspaniałe udźwiękowienie
» lekki, momentami absurdalny klimat
» dobrze dopasowany poziom trudności
» ciekawy koncept świata i przemili bohaterowie
» spora różnorodność zagadek

Minusy:
» trochę krótka
» momentami toporne sterowanie

skomentuj!

Autor: Ania „Amanea” Ługowska
Redakcja: Jan „gower” Popieluch

Tytuł: *Botanicula*
Producent: Amanita Design
Wydawca: Amanita Design
Dystrybutor PL: CD Projekt
Data premiery (świat): 19 kwietnia 2012
Data premiery (Polska): 27 kwietnia 2012
Platformy: PC
Wymagania sprzętowe: Core 2 Duo 1,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB RAM dla Vista/7), karta grafiki 256 MB (GeForce 7900 GTX lub lepsza), 2 GB wolnego miejsca na dysku, Windows XP/Vista/7
Strona WWW: amanita-design.net/games/botanicula...
Sugerowana cena wydawcy: 39,99 zł

Ocena recenzenta: 7.5/10

Nightmares from the Deep: The Cursed Heart

Mam kilkanaście lat doświadczenia w grach komputerowych, toteż zdążyłem w miarę dobrze poznać ten rynek. Przez ten okres zagrałem w wiele gier różnych gatunków. Jednak na palcach jednej ręki mogę zliczyć tytuły polegające na poszukiwaniu ukrytych na ekranie przedmiotów i rozwiązywaniu masy zagadek – czyli typowej rozgrywki dla casuali. O dziwo, zawsze dawałem się nabrać temu niepozornemu gatunkowi i wsiąkałem na wiele długich godzin. Tym razem dałem szanse Nightmares from the Deep: The Cursed Heart *od rodzimego studia Artifex Mundi.*

Pirat z Karaibów

Dawno, dawno temu pirat o zacnym nazwisku Remington był panem mórz i zabijał z zimną krwią każdego, kto stanął mu na drodze. Raczej nikt nie chciał mieć z nim do czynienia. Krążyły nawet pogłoski, że zawarł pakt z diabłem. Na szczęście brutalny kapitan został pojmany, skazany na śmierć, a jego zbrodnicze akty przerwano. Trzysta lat później zmumifikowane ciało korsarza stało się wyłącznie legendą i częścią wystawy w Karaibskim Morskim Muzeum. Pani Black – kuratorka tej placówki – wraz z córką właśnie przygotowywała kapitana do prezentacji, kiedy jego zwłoki nagłe ożyły. Rozbójnik porywa nastolatkę, a nasza bohaterka musi uratować nie tylko pierworodną, ale również cały świat.

Fabuła nie była zachęcająca. Moje oczekiwania wobec historii nie były wysokie, toteż podchodziłem do tego aspektu raczej obojętnie. W kilku miejscach możemy porozmawiać z niecodziennymi postaciami – kościotrupami lub duchami. Dialogi starały się być poważne i dramatyczne, ale wywoływały raczej uśmiech.

Z lub bez pomocy

Zanim rozpoczniemy właściwą zabawę, wybieramy jeden z dwóch poziomów trudności. Różnica jest taka, że albo otrzymujemy podpowiedzi, gdy gdzieś utniemy albo staramy się radzić sobie sami i karani jesteśmy za ewentualne pomyłki. Osoby niezaznajomione z gatunkiem mogą zaliczyć krótkie wprowadzenie, które wszystko wyjaśni.

Czy tak wygląda pirackie życie?

Nightmares from the Deep: The Cursed Heart to przygodówka point&click przepełniona wieloma sekwencjami, gdzie musimy wyszukać konkretne przedmioty z listy, skrzętnie poukrywane w danej lokacji. Żeby nie było tak monotonnie, twórcy postanowili uraczyć nas zróżnicowanymi mini-grami – poprawne układanie strzępków obrazu, przygotowywanie mikstury czy łowienie ryb. Gdy naszym celem jest wyszukanie wszystkich rzeczy znajdujących się na ekranie, aby nie męczyć narządu wzroku, możemy zagrać w mahjonga w celu odnalezienia pożądanego elementu otoczenia. Jest również opcja użycia podpowiedzi, która podświetli określony cel lub sonaru, który pokaże kształt obiektu. Jeśli się zgubimy

Rozbójnik porywa nastolatkę, a nasza bohaterka musi uratować nie tylko pierworodną, ale również cały świat.

i nie będziemy wiedzieli, co w danej chwili zrobić, a nie chcemy skorzystać ze wskazówek, dobrą opcją jest przewertowanie kartek dziennika. W nim są opisane wszystkie zadania, jakie wykonaliśmy bądź w trakcie których jesteśmy. Na lepsze wsparcie chyba nie możemy liczyć.

Rozgrywka jest przyjemna i – poza sokolim okiem – nie wymaga od szarych komórek pracy na pełnych obrotach. Pomimo tego, muszę przyznać, że ponownie dałem się wciągnąć i zakończyłem zabawę po ponad czterech godzinach, gdy na ekranie pojawiły się napisy końcowe .

Morski klimat

Ręcznie malowane tła z pewnością zapadną w pamięć na dłuższy czas. Są dopracowane w szczegóły i ciekawe detale. Niestety bardzo rozczarowała mnie mimika twarzy. Jest wręcz karygodnie sztywna i w ogóle nie łączy się z wypowiadanymi kwestiami. Wygląda tak, jakby dana postać coś jadła z otwartymi ustami.

W przypadku dźwięków nie ma żadnych rażących błędów. Są dość dobrze dograne i wpadają w ucho. Jak już wspomniałem, jedynie podkład dźwiękowy dalece odbiega od ideału. Pod koniec dwa razy zdarzyło się, że były kwestie mówione, a brakowało odgłosów. W niektórych momentach przygrywa sympatyczna piracka muzyczka.

To ser czy serwetka?

Na potrzeby recenzji otrzymałem edycję kolekcjonerską. Jej rozszerzenie sprowadzało się do tego, że po ukończeniu gry, otrzymujemy kolejną przygodę w postaci ucieczki z nawiedzonej wyspy, na którą dostaliśmy się w głównym wątku. Niestety ukończenie zajmuje niespełna godzina. Natknąłem się też na mały błąd w tłumaczeniu – w zadaniu polegającym na wyszukiwaniu przedmiotów z listy musiałem znaleźć ser, a napisane było serwetka.

Świetna zabawa

Nightmares from the Deep: The Cursed Heart to godna polecenia pozycja, która z pewnością przypadnie do gustu nie tylko casualowym graczom, ale i tym, którzy chcą odpocząć od wszelkiej maści dynamicznych rozwałek. Warto jeszcze wspomnieć o dobrej polonizacji, która niestety ogranicza się tylko do napisów. Zaledwie dwa razy zdarzyło mi się wyłapać złe tłumaczenie. Zdaje sobie sprawę, że ten gatunek nie jest zbyt chwytliwy, ale jeśli dacie mu szansę, to wnikniecie w piracki świat na kilka godzin.

Plusy:
» ładne lokacje
» sympatyczna rozgrywka

» dla bardzo casualowych graczy
» zróżnicowane zadania

Minusy:

» taka sobie fabuła
» ohydna mimika twarzy
» słabe dialogi
» łatwizna

Autor: Mirosław „angel21” Poręba
Redakcja: Klaudia „Marigold” Najdowska

skomentuj!

Tytuł: *Nightmares from the Deep: The Cursed Heart*
Producent: Artifex Mundi
Wydawca: Artifex Mundi
Dystrybutor PL: Artifex Mundi
Data premiery (świat): 19 kwietnia 2012
Data premiery (Polska): 19 kwietnia 2012
Platformy: PC
Wymagania sprzętowe: CPU 1,5 GHz; 512 MB RAM; DirectX 9.0; 1,4 GB wolnego miejsca na dysku; Windows XP/Vista/7
Nośnik: dystrybucja cyfrowa
Strona WWW: www.nightmaresfromthedeep.pl/
Wersja demo: files.artifexmundi.com/NightmaresFr...
Sugerowana cena wydawcy: 30,57 zł

Ocena recenzenta: 7/10

Sniper Elite V2

Wchodzę do zniszczonego budynku, wybieram dogodną pozycję do strzału, czekam, aż serce zwalnia, wreszcie oddaje strzał i patrzę jak pocisk szybuje w powietrzu, trafia i w efektownym ujęciu rozłupuje czaszkę wrogowi. To jest właśnie świat Sniper Elite V2.

One shot, one kill

Akcja rozgrywa się podczas drugiej wojny światowej, a konkretnie – u jej schyłku, kiedy losy zmagań o panowanie nad ludzkością są już przesądzone. Obok walczących ze sobą Rosjan i Niemców swoje działania wykonujemy my, wcielając się w rolę amerykańskiego strzelca wyborowego o imieniu Karl Fairburne, który za wszelką cenę ma posłać do piachu wszystkich naukowców związanych z produkcją rakiet V2. Choć tło fabularne wydaje się ciekawe, to w gruncie rzeczy nie zwrócimy na nie uwagi i przemknie nam koło nosa. Będziemy raczej chcieli czym prędzej przejść kolejną część gry, niż zastanawiać się nad wydarzeniami w niej ukazanymi.

Zaczynając kampanię możemy wybrać jeden spośród standardowych poziomów trudności lub też zastosować takie ustawienia, które będą nam najbardziej odpowiadać. Odradzam wybór najniższego, bo wtedy zamiast poczuć jak to jest być snajperem, będziemy po prostu przechodzili z łatwością z misji do misji, a nie o to w tym chodzi. Kolejne etapy przechodzimy po punktach kon

trolnych, jednak chwilami nie jest to proste. Najczęściej musimy znaleźć sobie dogodną pozycję strzelecką i zabezpieczyć tyły minami pułapkami. Strzelając do lepszych wrogów, lepiej nie pudłować. Pomaga w tym tryb wstrzymania oddechu, dzięki któremu celownik na chwilę przestaje się kołysać a my możemy precyzyjnie wycelować, biorąc jednocześnie poprawkę na wiatr i odległość. Ważne jest także, żeby oddawać strzał w momencie, gdy zostanie on zagłuszony przez pobliską eksplozję czy bicie dzwonów w kościele, o czym informuje specjalny wskaźnik. Dzięki temu unikniemy zbiegowiska wszystkich wrogów z okolicy. Możemy też skorzystać z lornetki, aby odkryć pozycję rywala i dokładnie zaplanować uderzenie.

Cozy camper

Choć jeden strzał w głowę ze snajperki załatwia sprawę, nie zawsze jej użycie będzie wskazane. W grze jest kilka etapów, w których lepszy okaże się zwykły pistolet lub też pistolet maszynowy. Trzeba w takich przypadkach uważać, bo wrogowie, Niemcy i Rosjanie, są śmiertelnie niebezpieczni na krótkich dystansach, a o tym, czy już nas zobaczyli i zaraz zaczną strzelać, czy na razie tylko coś podejrzewają, informują nas strzałki, które wskazują ich pozycję. Do sztucznej inteligencji można mieć, niestety, poważne zastrzeżenia. Chociaż często przeciwnicy potrafią kryć się za osłonami lub próbować zajść nas z boku lub tyłu, to zdarzają się im wpadki. Potrafią patrzeć się na nas kilka sekund z paru metrów i w ogóle nie reagować, biegają bez celu od osłony do osłony i po śmierci kolegi zajmują tę samą pozycję, nie utrudniając nam zbytnio zadania.

Nie sami ludzie będą naszym celem. W czasie kampanii zniszczymy kilka czołgów i ciężarówek oraz trochę innego sprzętu. Zdarzy się nam także wysadzić most, podkładając na nim uprzednio ładunki, które zdetonujemy w czasie przejeżdżania przez niego konwoju. W większości przypadków dojście do celu możliwe jest na kilka sposobów, a dla chcących „wymaksować" grę zwiedzenie każdego zakamarka będzie niezbędne w poszukiwaniu ukrytych sztabek złota i butelek, za które, co prawda, nic nie dostaniemy, ale ich szukanie na pewno trochę uatrakcyjni rozgrywkę. Uzbrojenie, jak na grę o wojnie, nie prezentuje się zbyt okazale. Do wyboru mamy trzy karabiny snajperskie, tyle samo rodzajów pistoletów maszynowych oraz zwykłych. Znalazło się także miejsce dla sporej liczby materiałów wybuchowych, do dyspozycji mamy granaty, dynamit, miny lądowe i miny pułapki. Korzystamy z nich ze względu na nasz fach niezbyt często, jednak nieraz celny rzut granatem znacząco ułatwia grę.

Multi kampienie

Obok kampanii dla pojedynczego gracza, tytuł możemy również przejść w trybie współpracy lub bawić się na trzy inne rodzaje. Do wyboru mamy klasyczną hordę z nacierającymi coraz większymi falami przeciwnikami. Sprawdza się ona średnio, jest płytka, do *Gears of War* jej daleko. Jest też *Overwatch*, w którym jeden członek wskazuje nam cele a drugi wykonuje egzekucje, a także naloty bombowe. Ostatni wariant polega na tym, że w określonym czasie musimy zdobyć wszystkie części pojazdu, aby uciec przed bombami, które mają zostać zaraz zrzucone na teren, gdzie aktualnie przebywamy. Jednocześnie też musimy poradzić sobie z atakującymi nas znacznymi siłami wroga.

Dla większej liczby graczy przygotowano niezbyt wiele. Mamy klasyczny *team deathmatch* oraz drużynowy król

W większości przypadków dojście do celu możliwe jest na kilka sposobów, a dla chcących „wymaksować” grę zwiedzenie każdego zakamarka będzie niezbędne...

odległości, w którym obok zabójstw liczy się także odległość, na jaką zostały oddane strzały. Wygrywa drużyna, która łącznie oddała strzały na większą odległość. Granie w kilku nie jest zbyt ciekawe, bo co może się dziać, kiedy 12 snajperów poluje na siebie i nikt nie chce zginąć? Strzały padają bardzo rzadko, a rozgrywkę często kończymy nie mając nawet 10 zabitych na koncie.

Na koniec wypada wspomnieć o stronie audiowizualnej produkcji. Grafika stoi na poziomie, jaki oferuje większość aktualnie wydawanych gier. Nie zauważyłem żadnych znaczących zgrzytów. Tereny są zróżnicowane, od metra przez spore budynki aż po zrujnowane ulice miast. Muzyka pasuje do tematyki. W czasie walki przyspiesza, poza tym ciągle gra w tle, jest niezbyt ciekawa, ale też nie najgorsza.

Strzał w dziesiątkę

Sniper Elite V2 jest grą udaną. Mimo iż fabuła jest niezbyt wciągająca, to z wielką przyjemnością przechodziłem kolejne poziomy ze względu na przyjemność, jaką daje oddawanie celnych *headshotów* z ponad 100 metrów. Uwagę przykuwają także ciekawie ukazane animacje, w których kula przeszywa ciało, łamiąc wrogowi kości i penetrując wnętrzności. *Multiplayer* nie dostarcza praktycznie żadnych emocji, szkoda także, że sztuczna inteligencja chwilami szwankuje. Produkcja studia Rebellion jest także za krótka – na średnim poziomie na przejście wystarczy około 6-7 godzin. Jeśli jednak chcecie oderwać się od wszystkich *CoD-ów* i *BF-ów*, ta gra jest właśnie dla was, bo oferuje przyjemną i nieco odmienną rozrywkę.

Plusy:
» wciąga
» „prześwietlenia” rentgenowskie
» ciekawe animacje lecących kul
» sporo trybów współpracy
» wymaga strategicznego myślenia

Minusy:
» szwankująca sztuczna inteligencja
» nieciekawy *multiplayer*
» fabuła praktycznie nie istnieje
» mała ilość uzbrojenia
» zbyt krótka

Autor: Mateusz „TheProdigyPL” Gołaszewski
Redakcja: Tomasz „earl” Koziełło

skomentuj!

Tytuł: *Sniper Elite V2*
Producent: Rebellion
Wydawca: 505 Games
Dystrybutor PL: Licomp Epmik Multimedia
Data premiery (świat): 1 maja 2012
Data premiery (Polska): 8 maja 2012
Platformy: PC
Wymagania sprzętowe: Core 2 Duo 3 GHz, 4 GB RAM, karta grafiki 256 MB (GeForce 8800 lub lepsza), 10 GB wolnego miejsca na dysku, Windows Vista (Service Pack 2)/7
Nośnik: 1 DVD
Strona WWW: sniperelitev2.com/
Sugerowana cena wydawcy: 99,90 zł

Ocena recenzenta: 7.5/10

Mass Effect 3

Pan i władca na końcu wszechświata

Mass Effect – dwa słowa przez które miliony graczy na całym świecie cierpiały na bezsenność, rozpadł się zapewne niejeden związek, a nieszczęśni sąsiedzi nasłuchali się dziwnych odgłosów zza ściany. Niespełna cztery lata od wydania pierwszej części przyszło nam poznać, jak kończą się losy komandora Sheparda. Pytanie tylko, czy gigantyczne oczekiwania zostały spełnione, czy Mass Effect 3 *rzeczywiście jest godnym zwieńczeniem epickiej podróży przez galaktykę?*

Pieśń przeszłości

Fabuła ostatniej części rozpoczyna się niedługo po wydarzeniach z dodatku *Arrival*, w momencie ataku Żniwiarzy na Ziemię. Nie ma w tym nic niespodziewanego czy zaskakującego – to jest dzień na który wszyscy czekali, początek końca. Nam nie pozostaje nic innego jak wstać i niczym Franz Maurer na pytanie czy będziemy bronić naszej ojczystej planety odpowiedzieć: „Bezapelacyjnie, do samego końca – mojego lub jej". Następnie zaś ruszyć w poszukiwaniu sojuszników.

Główna oś fabuły nie różni się niczym w stosunku do *Mass Effect* 2. Przemierzymy galaktykę wzdłuż i wszerz, rekrutując nowych członków załogi i wzmacniając armię. Schemat jest identyczny i nie ma sensu szukać tutaj czegoś innowacyjnego, zresztą nie to jest najważniejsze. To, co naprawdę tworzy klimat i wywołuje w nas emocję, to cała otoczką jaką obudowano ten prosty szkielet. Drobne szczegóły, aluzje, mało znaczące gesty i historie. TO jest kwintesencja tej gry, a jeśli ktoś twierdzi inaczej, nie wierzcie mu.

Żeby sprecyzować o co mi chodzi muszę dopowiedzieć jeszcze jedną rzecz. Wyczytałem, że *ME3* jest tytułem od którego można zacząć przygodę z uniwersum, że przez niego można się zakochać w całości, a resztę dopowiedzieć sobie później. Nieprawda – żeby docenić tę część, trzeba dobrze znać jej poprzedniczki, występujące w nich postaci i relacje między nimi. Bez tego nie zrozumiemy całej masy rzeczy, nie będziemy w stanie wychwycić pewnych niuansów historii, a przede wszystkim nie poczujemy więzi z bohaterami, co jest tutaj bardzo istotne.

Diabeł tkwi w szczegółach

Utożsamianie się z Shepardem oraz tym, co do tej pory robił, jest bardzo mocno eksploatowane przez twórców – jest kołem zamachowym całej historii. Na każdym kroku widzimy znajome twarze i odwiedzamy znane nam miejsca. W *ME2* był moment, w którym odwiedzaliśmy wrak pierwszej Normandii i Shepard miał przebłyski wspomnień – podobne wrażenie miałem grając w najnowszą odsłonę.

Od czasu do czasu mieszane uczucia wzbudzał we mnie sposób, w jaki wykorzystywano ten stan rzeczy. Niektóre chwyty zostały wyciągnięta rodem z hollywoodzkich produkcji i były po prostu tanie, momentami wręcz toporne. Nie można im odmówić działania i wzbudzania emocji, ale oczekiwałem czegoś subtelniejszego. Nie zmienia to jednak faktu, że już dawno przy żadnej grze tyle się nie śmiałem i nie zgrzytałem zębami (w ten pozytywny sposób).

Cieszy to, w jaki sposób domknięto całą masę wątków – widać, że włożono w to wiele wysiłku. Mało pytań zostało bez dopowiedzeń, pojawiły się nawet wyjaśnienia odnośnie paru zagadnień, nad którymi się wcześniej nie zastanawiałem. To jednak nie powinno dla nikogo być zaskoczeniem. *ME3* można naprawdę pokochać za małe szczegóły takie jak kosmiczny chomik – jeśli ktoś kupił go w poprzedniej części teraz może znaleźć biegającego w maszynowni! Niby nic nieznaczący, taki drobiazg, a cieszy. Szkoda, że po macoszemu zostały potraktowane niektóre związki z poprzednich części (na przykład z Mirandą). Ale nie można mieć przecież wszystkiego.

W tym miejscu dochodzę do najbardziej dyskusyjnej rzeczy w całej grze, czyli zakończenia. Wzbudziło ono tyle kontrowersji i wywołało taką burzę w internecie, że przez chwilę zastanawiałem się, czy rzeczywiście chce je zobaczyć. Czy jest takie straszne i złe jak je opisują? Samo w sobie nie i w innych tytułach takie rozwiązanie sprawdziłoby się świetnie. Jednak do *Mass Effect* pasuje jak świnia do karety i pozostawia wrażenie, że wszystko, co do tej pory osiągnęliśmy, nie ma znaczenia. Boli to jeszcze bardziej, jeśli weźmiemy pod uwagę to, co opisałem wcześniej. Do tej pory pozostał mi po nim posmak popiołu w ustach.

Wojownik prawie doskonały

Choć fabuła i decyzje podejmowane przez gracza stanowią lwią część zabawy, to nie można zapominać, że w znacznej mierze jest to też gra akcji. Pod tym względem wszystko wygląda naprawdę dobrze, żeby nie powiedzieć rewelacyjnie, przynajmniej przez większość czasu. Shepard jest w życiowej formie i sieje popłoch wśród wrogów wszędzie tam, gdzie się pojawi, choć nie uniknięto drobnych potknięć.

W myśl zasady „lepsze jest wrogiem dobrego" mechanicznie *ME3* nie różni się wiele od innych tytułów z rodzaju cover shooter – podstawą jest tutaj mobilność i wykorzystywanie zasłon. Do tego należy dodać jeszcze dowodzenie pozostałymi członkami oddziału. Nowością jest uwarunkowanie czasu potrzebnego na odnowienie się mocy od obciążenia bohatera oraz podzielenie paska zdrowia na części.

Delikatnie zmieniono system poruszania się, dodając możliwość przeskakiwania przez dziury. Miałem też wrażenie, że płynniej działa wykorzystywanie osłon oraz wchodzenie/zeskakiwanie na inne poziomy lokacji. Niestety czasami zawodziła prędkość reakcji i fakt, że wszystkie dodatkowe ruchy umieszczono pod jednym przyciskiem. Naciskając ‚X' biegamy, chowamy się i przeskakujemy przez przeszkody. Od czasu do czasu gra traciła przez to na płynności, na przykład gdy Shepard zamiast biec dalej, robił efektowany wślizg i zatrzymywał się za zasłoną. Innym razem zamiast ukrywać się, wyskakiwał prosto pod lufy przeciwnika. Dzięki temu udało mi się wymyślić kilka wiązanek, które wprawiłyby w kompleksy niektórych szewców.

Dość ciekawie wygląda arsenał przeciwników, jest ich naprawdę całkiem sporo i każdy wymaga innego podejścia. Lekko podniesiono też poziom trudności samej gry. Twórcy podrzucili także kilka wrednych momentów z nieustannym wskrzeszaniem przeciwników i jedno czy dwa miejsca, gdzie nasza chęć zabicia wszystkich zamiast ucieczki jest delikatnym błędem. Niemniej sama walka jest satysfakcjonująca i budzi emocje. Fakt, że dźwięk zbliżającej się Banshee wywołuje u mnie przekleństwo, mówi sam za siebie.

Utożsamianie się z Shepardem oraz tym, co do tej pory robił, jest bardzo mocno eksploatowane przez twórców – jest kołem zamachowym całej historii.

O ile rozwój postaci nie zmienił się zupełnie w stosunku do poprzedniej części, co jest raczej pozytywna rzeczą, o tyle przemodelowano system związany z naszym arsenałem. Tym razem zmieniono sposób modyfikowania broni – liczbę modyfikacji, których można jednorazowo używać, ograniczono do dwóch. Szukanie ulepszeń i dobór najlepiej pasujących do naszego stylu walki sprawdziło się świetnie i zmuszało do częstego zaglądania do sklepów oraz intensywnej penetracji map. Kolejny mały pluski dla twórców.

Nie jesteś sam

Wielkie emocje i oczekiwania wzbudzał tryb wieloosobowy, a dokładniej kooperacji dla 4 graczy. Jego jedynym minusem jest czas, jakiego potrzebuje zawieszające się menu, zanim pozwoli wejść do gry. W samym trybie nie ma też nic wielkiego i odkrywczego, zasady są proste - pokonaj 10 fal przeciwników, wykonaj parę dodatkowych zadań i nie daj się przy tym zabić. Brzmi nudnie? Może i tak, ale na pewno takie nie jest. Mam za sobą kilka godzin wybijania wrogów i nadal mi się nie znudziło. Do tego każda udana (przynajmniej częściowo) misja zwiększa „stan gotowości", mający znaczenie podczas końcowej bitwy, choć nie aż tak wielkie, jak można by się spodziewać.

Do dyspozycji graczy jest kilka lokacji, które pojawiają się również w kampanii. Od początku dostępne są wszystkie klasy, a rozwój postaci wygląda identycznie jak w przypadku towarzyszy głównego bohatera. W ciekawy sposób rozwiązano kwestię odblokowywania nowych postaci oraz wyposażenia, które otrzymujemy losowo, wykupując pakiety ekwipunku. Im więcej misji uda się wykonać, tym więcej pieniędzy; im więcej pieniędzy, tym droższy sprzęt można kupić; im droższy sprzęt, tym większe prawdopodobieństwo wylosowania czegoś potężnego. Po prostu grać nie umierać.

Klaustrofobiczna przestrzeń kosmosu

Gdy dowiedziałem się, że *ME3* ponownie jest tworzony na Unreal Engine 3 momentalnie doszedłem do wniosku, że pod względem grafiki nie ma co spodziewać się wodotrysków. Przedsmak tego, co mieli zaserwować nam ludzie Bioware, dała mi poprzednia część w wersji na PlayStation 3 i rzeczywiście wielkich różnic nie ma. Delikatnie poprawiono pojedyncze rzeczy, w szczególności dotyczące wyglądu postaci, ale nic ponadto. Owszem wszystko jest ładne i chodzi dość płynnie, ale w żadnym wypadku nie można mówić o rewolucji ani fajerwerkach.

Największą bolączką, jaką odkryłem w tej odsłonie serii, była wielkość lokacji. Mam wrażenie, że z jej każdą odsłoną stają się coraz mniejsze. Wystarczy spojrzeć na Cytadelę – gdy zwiedzałem ją za pierwszym razem, mogłem chodzić po niej do woli i naprawdę miałem wrażenie, że jest ogromna. Do każdego miejsca dało się dotrzeć pieszo i zajmowało to trochę czasu. Teraz ograniczono ją do 6 małych lokacji, między którymi należy przemieszczać

się przy użyciu windy. Jedyna przestrzeń, jakiej doświadczamy, to ta pokazana na ekranie ładowania, który oglądamy prze zadziwiająco długi czas. Do tego jeśli nawet trafimy na większy obszar, zdarza się, że gra zamarza na chwilę a w rogu widzimy mały wredny napis „wczytywanie".

Na szczęście rekompensują to z nawiązką muzyka, udźwiękowienie oraz gra aktorska. To chyba najmocniejsze strony gry i są wręcz perfekcyjne. Całość obsady stanęła na wysokości zadania i tchnęła życie w postaci – zarówno te znane, jak i zupełnie nowe. To właśnie oni tworzą to, co jest dla mnie najważniejsze w serii – więź z bohaterami. Wszystko to potęguje muzyka, stanowiąca genialne tło dla wydarzeń. Pod tym względem nie trzeba chyba nic więcej dodawać.

Nie taki diabeł straszny

Wbrew obiegowej opinii *Mass Effect 3* jest naprawdę bardzo dobrą grą i świetnym zwieńczeniem serii. Oczywiście nie obyło się bez zgrzytów i nieociągnięć. Nie da się też ukryć, że samo zakończenie jest wielkim rozczarowaniem, choć burza wokół niego jest lekko przesadzona. Nie zmienia to faktu, że nie żałuję ani jednego grosza wydanego na ten tytuł i jestem więcej niż pewien, że jeszcze nie raz płyta z nim znajdzie się w mojej konsoli. Wszystko, co stworzyło Bioware w tym uniwersum, przyciąga mnie zbyt mocno, a bohaterowie, których tam poznałem, nie dają o sobie łatwo zapomnieć.

Autor: Łukasz „Qrchac" Kowalski
Redakcja: Jan „gower" Popieluch

skomentuj!

Tytuł: *Mass Effect 3*
Producent: BioWare
Wydawca: Electronic Arts Inc.
Dystrybutor PL: Electronic Arts Polska
Seria wydawnicza: Mass Effect
Data premiery (świat): 6 marca 2012
Data premiery (Polska): 9 marca 2012
Platformy: PS3, Xbox 360
Strona WWW: www.masseffect.com/me3

Ocena recenzwnta: 8/10

Sniper Elite V2

Snajper to prawdopodobnie jeden z najbardziej znienawidzonych zawodów świata. Niezależnie, czy mamy do czynienia z prawdziwym żołnierzem, czy też jedynie serwerowym camperem, żaden nie chciałby wpaść żywcem w ręce wroga.

Dlaczego darzymy strzelców wyborowych tak wielką niechęcią? Prawdopodobnie, dlatego że budzą strach. Wyobraźcie sobie, że kiedy beztrosko popalacie papieroska, myśląc o niebieskich migdałach, gdzieś tam kilometr dalej w absolutnej ciszy leży facet, który za chwilę, jednym ruchem palca, może posłać was na tamten świat.

Coś się kończy, coś się zaczyna

Jest rok 1945. II Wojna Światowa dobiega końca. Armia ZSSR szturmuje Berlin, ścigając nędzne niedobitki wojsk Hitlera. Los III Rzeszy jest przesądzony, ale nie oznacza to końca napięć. Niemieccy naukowcy poczynili ogromne postępy w dziedzinie technologii militarnej, powołując do życia między innymi prekursorów dzisiejszych pocisków balistycznych – rakiety V2. Na szczęście dla aliantów ta przerażająca broń powstała zbyt późno, by realnie wpłynąć na losy wojny. Jej niszczycielski potencjał spowodował jednak, że USA i ZSRR rozpoczęły wyścig o rekrutację nazistowskich wynalazców, by wykorzystać ich wiedzę do stworzenia własnych programów rakietowych.

W Sniper Elite V2 wcielamy się w strzelca wyborowego, członka OSS (Office of Strategic Services), którego zadaniem jest likwidacja tej części jajogłowych, która ponad współpracę z Wujem Samem postawiła ciepłe pielesze Matrioszki Rosiji.

Fabuła najnowszej produkcji brytyjskiego studia Rebellion nie należy do najambitniejszych. Który to już raz dzielny amerykański chłopiec samotnie ratuje świat przed zagładą? Co gorsza, sposób prowadzenia historii także nie zachwyca – przed misją słuchamy raptem kilku zdań briefingu – z grubsza określającego nasze cele. Ten minimalizm dość szybko doprowadza do tego, że przestajemy się orientować, na kogo właściwie polujemy i dlaczego. Jeszcze gorzej prezentuje się kreacja głównego bohatera – tak nudnej, płaskiej i wypranej z charyzmy osobowości próżno szukać nawet w polskim sejmie. Rozumiem, że snajper powinien zachowywać ciszę i nie może co pięć minut rzucać złośliwymi ripostami w stylu Graysona Hunta z Bulletstorm, ale jego nijakość doprowadziła do tego, że do tej pory nie mam pojęcia, jak facet miał na imię.

Nie sądziłem, że kiedyś to powiem, ale za zaletę Sniper Elite V2 należy uznać powrót do realiów II Wojny Światowej – charakterystyczny klekot MP-40 i gardłowe krzyki hitlerowców wywołają uśmiech na twarzach nieco starszych graczy, którzy pamiętają jeszcze drugowojenny boom z przełomu lat 90.-00..

Król headshotów!

Choć fabularna strona Sniper Elite V2 leży i błaga o coup de grâce, to powiedzmy szczerze, że dylematy moralne nie są przecież głównym miernikiem jakości shooterów. Elementem decydującym o ich klasie jest to, czy są w stanie dostarczyć użytkownikowi frajdę z anihilacji wrażych zastępów. Trzeba przyznać, że gra Rebellionu robi to naprawdę rewelacyjnie. Każdy miłośnik oglądania świata przez lunetę snajperską będzie szczerze zachwycony dość realistycznym odwzorowaniem balistyki pocisku. Na najwyższym poziomie trudności (który z całego serca polecam fanom militariów), przed oddaniem strzału należy wziąć poprawkę na odległość i na wiatr. Co ciekawe, siły ani kierunku tego ostatniego nie pokazuje żaden element interfejsu – musimy bacznie obserwować teren i kierować się wskazówkami, jakie oferuje przyroda – na przykład dymem. Pewną rolę odgrywa także przyjęta pozycja – leżąc o wiele łatwiej zapanować nad drżeniem rąk. Uważniejsi spostrzegą także drobne różnice wynikające ze specyfiki konkretnego egzemplarza broni. Istotna jest zwłaszcza prędkość wylotowa pocisku – amerykański Springfield M1903 (osiągający około 850 m/s) jest znacznie mniej podatny na warunki atmosferyczne niż niemiecki Gewehr 43 (około 750 m/s).

Jeśli czujecie, że to wszystko przesadnie komplikuje sprawę, to zawsze możecie skorzystać z tutejszego odpo-

Sniper Elite V2 to jedna z tych gier, które mimo ogromnej ilości wad (przygłupia SI, beznadziejny system zapisu i słabiutka fabuła) potrafią przykuć do ekranu na dłużej.

wiednika bullet-time'a. O ile puls snajpera nie przekracza 80 uderzeń na minutę (chwilę wcześniej nie powinniśmy biegać ani znajdować się pod ostrzałem), możemy wstrzymać oddech, co spowolni nieco czas, przybliży wroga i udostępni dodatkowy, uwzględniający niezbędne poprawki celownik.

Autorzy wyszli ze słusznego założenia, że po tak wielu trudach związanych z celowaniem należy nam się sowita nagroda. Wyjątkowo udane strzały uruchomią animację ukazującą w zwolnionym tempie majestatyczny lot kuli, a następnie chwilę, kiedy trafia w przeciwnika. W tym momencie zaczyna się zabawa dla chłopców (i nielicznych dziewczynek) o mocnych nerwach. Przyjdzie nam bowiem podziwiać spustoszenia, jakie wywołuje pocisk wewnątrz ciała postrzelonego – łamane kości, pękające czaszki, mielone płuca i serca, a nawet wypadające oczy – to wszystko podane w realistycznej, nieprzesadzonej konwencji. Zapewniam, że po tym widowisku wielu z nas już nigdy nie spojrzy na popularny headshot w stary, bezrefleksyjny sposób.

Rambo-snajper

Jeśli powyższe akapity wywarły na was wrażenie, że w przypadku Sniper Elite V2 mamy do czynienia z czymś na kształt symulatora strzelca wyborowego, to muszę was zmartwić. Mimo że do naszej dyspozycji oddano możliwość przenoszenia ciał zabitych, a nawet odwracania uwagi patroli przy pomocy tradycyjnego ciskania kamyka, to ciche przekradanie się pomiędzy wrogami, eliminacja celu, a następnie szybka ewakuacja jest w zasadzie niemożliwa. Prędzej czy później natrafimy bowiem na sytuację, która wymusi otwartą potyczkę. Jeśli wcześniej staraliśmy się omijać wrogów, to teraz zwali się nam na łeb połowa mapy. Tym samym jakiekolwiek skradanie przestaje mieć rację bytu. Rozsądniejsze wydaje się zajęcie wysoko położonej pozycji i bezlitosne wystrzelanie przeciwników w tym nawet – uwaga – czołgów (twórcy wmawiają nam, że strzał w zewnętrzny bak paliwa powoduje eksplozję całej maszyny – gdyby jeden pocisk mógł wysadzić czołg, po jaką cholerę go budować?). Wielka szkoda, bo takie kwiatki skutecznie rujnują całkiem niezły klimat.

Sztuczna inteligencja wrogów budzi mieszane uczucia. Z jednej strony, kiedy tylko zdadzą sobie sprawę z naszej obecności, natychmiast szukają osłon oraz biegną do stacjonarnych karabinów maszynowych, by przydusić nas ogniem, podczas gdy część z nich będzie starała się nas obejść z flanki, z drugiej jednak, kompletnie nie radzą sobie ze skutecznym wypędzaniem nas z wysoko położonej pozycji – jeśli tylko uda nam się doczołgać do jakiejś dzwonnicy, stajemy się absolutnymi królami świata i w miarę bezstresowo kosimy całe tabuny fryców. Największe dziwa wyprawiają się jednak wtedy, gdy zaczynamy strzelać z pistoletu z tłumikiem (w tej roli brytyjski Welrod). Nie dość, że śmierć jednego szkopa nie budzi najmniejszego niepokoju w jego stojącym pięć metrów dalej towarzyszu, to na dodatek możemy oddać 3–4 strzały w pojedynczego żołnierza, zanim ten zorientuje się wreszcie, że stał się obiektem ataku i podniesie alarm.

Jednym z największym mankamentów gry jest niedopracowany system zapisu. Checkpointy zostały rozmieszczone wyjątkowo nieudolnie – niejednokrotnie zostaniemy zmuszeni do powtarzania długich (nawet dwudziestominutowych) fragmentów rozgrywki, by chwilę później gra zapisywała się dosłownie co dwa kroki. Najgorsze jest jednak to, że trwały zapis na dysku konsoli dokonuje się jedynie między misjami. Oznacza to, że jeśli wyłączymy grę w połowie zadania w nadziei, że po ponownym jej uruchomieniu zaczniemy od ostatniego checkpointa, to spotka nas srogie rozczarowanie i konieczność ponownego rozpoczęcia całej misji. Zważywszy na to, że część

potrafi trwać ponad godzinę mamy do czynienia z dość poważnym problemem.

Dwóch to już tłok

Sniper Elite V2 dysponuje trybem dla wielu graczy. Najbardziej oklepanym, choć ciągle najzabawniejszym, jest wspólne przechodzenie kampanii fabularnej – powstrzymywanie hitlerowców i Rosjan do spółki z kompanem może się podobać, choć gra staje się wtedy odrobinę zbyt łatwa. Pozostałe tryby to Team Deathmach, Kill Tally (tutejsza Horda), Bombing Run (zbieranie części do zepsutego samolotu) i Overwatch (jeden gracz przyjmuje rolę spottera, a drugi zajmuje się eliminacją celów). Niestety tryb da wielu graczy nie porywa – wyraźnie daje się odczuć, że jest niejako wepchnięty na siłę – nie wywołuje emocji i nie stara się przyciągnąć nas na dłużej - zapomnijcie o odblokowywaniu skórek, broni czy choćby beretek.

Sniper Elite V2 to jedna z tych gier, które mimo ogromnej ilości wad (przygłupia SI, beznadziejny system zapisu i słabiutka fabuła) potrafią przykuć do ekranu na dłużej. Świetne odwzorowanie balistyki, satysfakcjonujące przedstawienie charakterystyki poszczególnych karabinów oraz REWELACYJNE animacje okraszające najbardziej udane strzały, nie pozwalają przejść obok gry obojętnie. Czy warto ją kupić? Po cenie premierowej z pewnością nie, ale warto „ustrzelić” ją w ramach jakiejś promocji.

Autor: Paweł „Cursian” Raban
Redakcja: Klaudia „Marigold” Najdowska

skomentuj!

Tytuł: *Sniper Elite V2*
Producent: Rebelion
Wydawca: 505 Games
Dystrybutor PL: Licomp Empik Multimedia
Seria wydawnicza: Sniper Elite
Data premiery (świat): 1 maja 2012
Data premiery (Polska): 8 maja 2012
Platformy: PS3, Xbox 360, PC
Strona WWW: sniperelitev2.com

Ocena recenzenta: 7/10

komiks

POLTER.PL

Yorgi #2: Ucieczka z planety Vanish

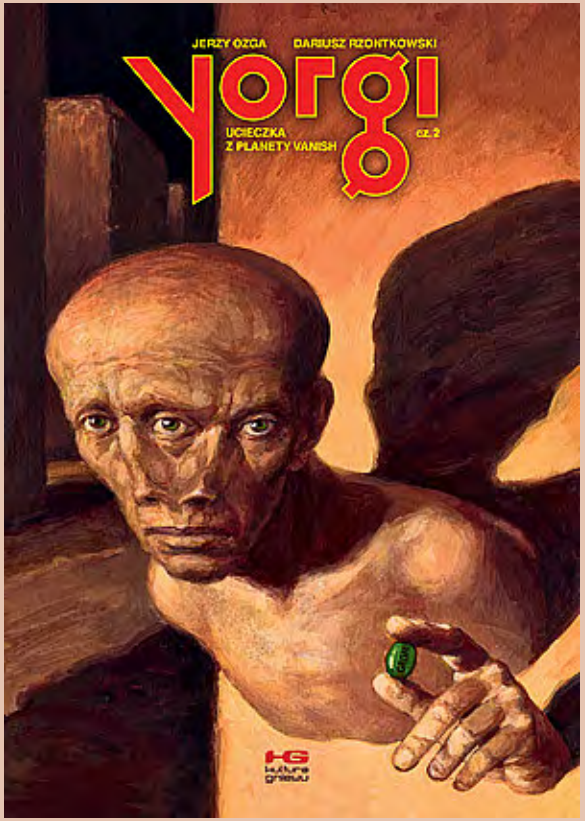
Świat się sypie

O ile fani klasycznie opowiadanych komiksów science-fiction o cynicznych twardzielach i ratowaniu świata przed zagładą, dla których Philip K. Dick to i owszem, ale bez przesady, spokojnie czytali Yorgiego *z numerem jeden, o tyle tomem drugim mogą z nerwów cisnąć w kąt. Taryfa ulgowa się skończyła, przechodzimy na stawkę nocno-weekendową. Zamiast benzyny tankujemy kwas.*

W poprzednim albumie Yorgiego ocalił, wciągając w mur, nomen omen Przechodzimur. Za jego sprawą główny bohater wylądował w dziwnym miejscu, którego ściany działają jak portale wiodące do różnych części wszechświata. Jak czytamy w dramatis personae, Przechodzimur jest „istotą pozaziemską" i „może istnieć we wszystkich punktach przestrzeni naraz". Zatem przestrzeń, do której trafił Yorgi, jest czymś na kształt korytarza na tyłach wszechświata, jak u Klucznika w *Matriksie*.

Na bardziej przyziemnym planie ster wydarzeń przejmuje, przynajmniej na chwilę, Gwen Lorelei – dawna kochanka Yorgiego. Poznajemy okoliczności ich rozstania, a także obserwujemy, jak kobieta wykrada cenne dane z komputera generała Terrana.

Przechodzimur ma wobec Yorgiego plany, które pozwolą mu solidnie namieszać w kształcie wszechświata. W ich realizacji istotną rolę odegrają Massageci – obcy przypominający ze swoją wiarą w szczególną rolę snów australijskich aborygenów. To właśnie ten główny wątek zdaje się przesłaniać wszystkie pomniejsze, ale nie tylko



pod względem wagi dramatycznej. Wątek Yorgiego stawia pod znakiem zapytania całą ontologię wszechświata tego komiksu. Wobec możliwych efektów jego poczynań wszystko inne, co dotyczy pozostałych postaci, może się okazać zupełnie nieistotne, wręcz niebyłe.

Aby dopełnić charakterystyki klimatu, w jakim utrzymany jest drugi tom *Yorgiego*, należy wspomnieć o oryginalnej koncepcji podróży w czasie. Dwie płaszczyzny, na których rozgrywała się akcja pierwszego albumu – Warszawa 1970 i Omega City przyszłości – teraz łączą się w jedną. I o tym, że kolejny transport narkotyków do Omega City dociera pusty. I o pociągnięciu wątku J.J. Ozziego – twórcy komiksu w komiksie, pokazanego na kartach *Yorgiego Black Panther*.

Akcja drugiego tomu rwie się i przeskakuje, ale tak musi tutaj być. Może twórcy próbują zmieścić w tym albumie zbyt dużo, ale może gdyby nie próbowali, nie osiągnęliby takiej intensywności opowiadania. Rysunek może mógłby być kolorowy, elegancki i nie wiadomo jaki, ale nie byłoby w nim wtedy tyle nerwowości, drażniącej ostrości.

Ręce świerzbią, żeby napisać więcej, ale nie można – sami przeczytajcie.

W drugim albumie *Yorgiego* wszystko jest na miejscu. Tylko wszechświat się sypie.

Autor: Jarosław „beacon” Kopeć
Redakcja: Kuba Jankowski

skomentuj!

Tytuł: Yorgi #2: *Ucieczka z planety Vanish*
Scenariusz: Dariusz Rzontkowski
Rysunki: Jerzy Ozga
Wydawca polski: Kultura Gniewu
Data wydania polskiego: kwiecień 2012
Format: A4
Okładka: miękka, kolorowa
Druk: czarno-biały

Ocena recenzenta: 7/10

komiks

POLTER.PL

Festiwal Komiksowa Warszawa 2012

Do trzech razy sztuka?

Festiwal Komiksowa Warszawa (FKW) został zorganizowany po raz trzeci. Nie stanęła tym razem na przeszkodzie żadna katastrofa zmuszająca do zmiany daty, ani mało atrakcyjne umiejscowienie w bocznej strefie Targów Książki. Były gwiazdy, różnorodny program (z punktami również dla najmłodszych), długie kolejki po autografy do Grzegorza Rosińskiego i Briana Bollanda oraz spora liczba odwiedzających. Właściciele stoisk nie narzekali na brak ruchu. Można powiedzieć, że do trzech razy sztuka, co oznacza że FKW wypracował pewien model, który wystarczy teraz doszlifować i dopilnować realizacji poszczególnych punktów na najwyższym poziomie.

10 maja, czwartek

Czwartek rano to bardzo senny moment Targów Książki. O dziewiątej wydawcy dopiero kończyli organizację swoich stoisk, również komiksowi. Dopiero o szesnastej startował pierwszy punkt programu, czyli Panel Translacyjny. Jest to znakomita okazja do zapoznania się z tłumaczonymi na żywo utworami nieopublikowanymi w naszym kraju. W tym roku zaprezentowano cztery komiksy (czyli o jeden mniej niż w 2011): z francuskiego przekładał i komentował Wojtek Birek, z hiszpańskiego Aleksandra Jackiewicz, z niemieckiego Mateusz Jankowski, a z portugalskiego Kornel Stanisławski. Dobrym pomysłem było przerywanie na bieżąco prezentacji tłumaczeń i komentowanie konkretnych problemów pojawiających się w tekście. Zrezygnowano też z teoretycznego wprowadzenia do zagadnień przekładu komiksu. Każdy kolejny panel ma być kontynuacją poprzedniego, a na pierwszym te podstawowe kwestie zostały już wyłożone.

Prezentacje tłumaczeń z hiszpańskiego i portugalskiego zostały pomyślane tak, aby łączyły się z otwieraną tego dnia wystawą *Komiks Iberyjski. Półwysep w kadrach*. Zaprezentowano więc w przekładzie fragment komiksu hiszpańskiego *El Vecino* (*Sąsiad*) Pepo Péreza i Santiago Garcii, z którego plansze zdobią wystawę, oraz komiks *Obrigada, patrão* (*Dziekuję, szefie)* Ruia Lacasa. Autor ten również trafił na ekspozycję, której inaugurację przewidziano na godzinę 18:30.

W nieformalnej atmosferze jasnych i przestrzennych pomieszczeń warszawskiego Instytutu Cervantesa (ul. Nowogrodzka 22) można było porozmawiać z autorami i delektować się różnorodnymi pracami. Oficjalnie wystawę zainaugurowała lampka wina i przemowy zaproszonych gości zagranicznych (Mirei Pérez i Pepo Péreza z Hiszpanii oraz Davida Soaresa i Pedro Serpy z Portugalii) oraz przedstawicieli odpowiedzialnych za ekspozycję instytutów. Wystawę można zwiedzać w Warszawie do 29 maja. W zamierzeniu organizatorów ekspozycja ma odwiedzić jeszcze Łódź (wrzesień-październik), Lublin, Kraków oraz prawdopodobnie Poznań (podczas Ligatury 2013).

11 maja, piątek

Ten dzień to przede wszystkim blok tematyczny dedykowany bibliotekarzom i nauczycielom, co w zamierzeniu ma promować komiks wśród przedstawicieli instytucji publicznych. Pomysł godny kontynuowania, aby przełamać mury getta komiksowego (z getta będzie próbował w najbliższym czasie „wychodzić" również Sebastian Frąckiewicz, którego książka *Wyjście z getta. Rozmowy o kulturze komiksowej w Polsce* ukaże się 28 maja) i wejść na ścieżkę szerokiej popularyzacji medium.

Tego dnia zadbano także o najmłodszych, na których, oprócz darmowej publikacji Om Piotra Nowackiego, czekało czytanie na żywo komiksu *Ryjówka przeznaczenia* autorstwa Tomasza Samojlika. Bez przesady można napisać, że jest to najlepsza publikacja skierowana (także) do młodszego czytelnika, która została wydana w Polsce w ostatnich latach.

12 maja, sobota

Tego dnia czekały na fanów największe atrakcje: Brian Bolland i Grzegorz Rosiński. Jednak „szoł" skradł im zdecydowanie wspominany już Tomasz Samojlik. Co prawda słuchany przez skromną publiczność (pewnie z powodu wczesnej godziny), ale za to z zaangażowaniem i szczerością opowiadający o swojej pasji komiksowej. Bez dystansu, który cechuje doświadczonego i mającego na koncie wiele komiksów Briana Bollanda. Bez poczucia bycia gwiazdą, które cechuje Grzegorza Rosińskiego, a którego *Thorgala* Tomasz Samojlik pochłaniał jako dziecko. Autor *Ryjówki* podobno najpierw „wyczytał" całą bibliotekę, a potem ruszył na księgarnie. Teraz jest naukowcem, który tworzy komiksy i uwielbia to, co robi, chociaż tworzenie komiksów odbywa się u niego kosztem snu. Przy kolorowaniu *Ryjówki* ograniczył spanie do trzech i pół godziny na dobę, a żeby zrobić habilitację, ograniczy się podobno do dwóch. W planach ma bowiem także kolejne części opowieści z doliny ryjówek – *Norka kontratakuje* i *Powrót Rzęsorka* oraz czterotomową opowieść *Borsuczy tron*. Tomasz Samojlik pokazał się jako człowiek z pasją, który tryska humorem.

Po nim poznaliśmy chyba największe polskie odkrycie 2011 – Sławomira Lewandowskiego, który przyjechał na FKW z *Małym zbiornikiem komiksów – Mikrokosmos*, a w najbliższych planach ma *Zamach na prezydenta* i *Karkulator* oraz zbiorcze wydanie swoich zeszytówek w kolorze. Lewandowski zapowiedział trzymanie się krótkich form i utrzymanie wysokiego tempa tworzenia. Jak to ujął: „nie przestanę robić komiksów, choć nie wiem, czy to się opłaca".

Tak naprawdę te dwa punkty sobotniego programu okazały się najciekawsze. Aby stworzyć dobre spotkanie, wystarczą dwaj ludzie z pasją, którymi okazali się być w tym roku polscy autorzy.

Nie lada gratką była też możliwość posłuchania Krzystofa Owedyka. Przybył on na FKW z reedycją *Ratboya* (wzbogaconą o jego przypisy do każdej historii) oraz premierowym materiałem – *Prosiackiem X*. Wydawało się, że okazji do spotkań z autorem już nie będzie, gdyż swego czasu zapowiedział koniec kariery komiksowej, ale jednak mogliśmy posłuchać o tym, jak to różne ludzkie zachowania inspirują do rysowania.

13 maja, niedziela

To dzień zamknięcia FKW, ale wcześniej mogliśmy posłuchać braci Kmiołków, twórców serii superbohaterskiej *Biały Orzeł*, o których komiks ludzie pytają się w sklepach komiksowych. W *Białym Orle* Bracia zdecydowali się na opowieść o trykociarzach na serio. Podczas rozmowy opowiedzieli o swoich początkach, fascynacji komiksami wydawanymi w Polsce w latach 90. oraz o tym, jak za młodu rysowali sobie komiksy w dwóch jednoosobowych „wydawnictwach", które sami stworzyli – wtedy zeszyt i flamastry wystarczały, żeby zapewnić autorom dużo dobrej zabawy. Teraz postanowili spróbować sił w szerszym obiegu.

O dziwo, na swoje spotkanie dotarł Michał Śledziński, co w przeszłości (na przykład na MFKiG 2010) bywało problemem. Śledziu ciekawie opowiadał o kolejnych projektach i aż trudno uwierzyć, że jakiś czas temu zapowie

Symptomatyczna była nieobecność Egmontu, wydawcy do tej pory uchodzącego za największego gracza na rynku.

dział koniec kariery. Podobnie jak Prosiak, ku uciesze fanów, nie wytrzymał bez komiksów. Już niedługo ukażą się: kolejny tom *Na szybko spisane*, który opowie historię jednego dnia z okresu 2000-2010, *Szkicownik* i prawdopodobnie *Niedźwiedź 78*, czyli historia z *Osiedla*. Autor rozważa również historię science-fiction oraz ostateczne ukończenie zapowiadanego od dawna *Parisha*.

Na spotkaniu z wydawcami nie powiało ani optymizmem, ani defetyzmem. Symptomatyczna była nieobecność Egmontu, wydawcy do tej pory uchodzącego za największego gracza na rynku. Niedawne zapowiedzi wielkiego „E" też nie wzbudzają szczególnego zachwytu. Jeśli dodać do tego rzekomy koniec egzemplarzy recenzenckich, o czym słychać tu i tam, to warto chyba zwrócić oczy ku wydawcom pozostającym do tej pory nieco w cieniu. Kultura Gniewu zdaje się powracać na dobre do regularnego publikowania (po zauważalnym zwolnieniu tempa) i planuje zaskoczyć zapowiedzianą dystrybucją cyfrową. Prezentacja projektu i platformy dystrybucji e-komiksów ma mieć miejsce w Łodzi.

Czekając na czwartą odsłonę

FKW znalazł swoją formułę i powinien się rozwijać. W tym roku udało się przygotować bogaty, czterodniowy program, z którego każdy skorzystał w takim wymiarze, jaki mu odpowiadał.

Udało się umieścić festiwal w centrum uwagi, a ekran podczas spotkań nie świecił pustką (zadbano o prezentacje lub o wyświetlone logo imprezy). Oprócz komiksów pojawiły się gadżety (skromnie, ale jednak: stoiska z figurkami m.in. bohaterów *Tytusa* i *Biocosmosis*). Taką formułę warto rozwijać, ale trzeba chyba też postawić na szeroko zakrojoną promocję imprezy. Jeśli zadba się odpowiednio o reklamę, to aż miło będzie się przeciskać przez tłum ludzi. Zabrakło tylko festiwalowej giełdy w tradycyjnym kształcie. Ale poza tym impreza zdaje się rosnąć w siłę.

Autor: Kuba Jankowski
Redakcja: Maciej „repek Reputakowski

skomentuj!

Konwent: Festiwal Komiksowa Warszawa 2012
Od: 10 maja 2012
Do: 13 maja 2012
Miasto: Warszawa
Strona www: www.komiksowawarszawa.pl/
Typ konwentu: komiksowy

Ocena recenzenta: 7/10

RPG

POLTER.PL

Dlaczego Quentin?

„Mamy przyjemność ogłosić rozpoczęcie XIV edycji konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej Quentin. Prace przysyłać można do 24 czerwca 2012 roku. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.quentin.rpg.pl".

Mniej więcej taki news pojawił się kilka tygodni temu w kilku miejscach w sieci. Trafił także do osób zainteresowanych konkursem, którzy od pewnego czasu wypatrywali informacji na temat tegorocznej odsłony czy nawet rozpoczęły już pracę nad swoimi scenariuszami. Jeżeli jednak nie jesteś jednym z tych weteranów czy sympatyków, niewykluczone, że tylko wzruszyłeś ramionami: „Quentin? A dlaczego powinno mnie to interesować?" Właśnie do Ciebie skierowany jest ten artykuł.

Idea

Sama idea konkursu na najlepszy scenariusz do gry fabularnej może się na pierwszy rzut oka wydać podejrzana. Przecież w RPG nie chodzi o rywalizację, prawda? Sesja to po przede wszystkim spotkanie towarzyskie, kilka godzin spędzonych wspólnie z przyjaciółmi. Obejmuje plotkowanie, pizzę, a w końcu i układanie historii zgodnie z pewnym zestawem zasad. Ktoś mógłby powiedzieć, że próba wprowadzania zewnętrznej oceny do RPG ma tyle sensu, co próba oceny imprezy. Liczy się po prostu „fun" uczestników.

I ja się z tym w pełni zgadzam: to, że współtworzę Quentina, to, że obserwuję Puchar Mistrza Mistrzów czy sędziuję w konkursie Latajace Spodki, nie oznacza, że nie gram dla przyjemności. Z drugiej jednak strony, nasze wrażenia po sesji zależą nie tylko od okoliczności i towarzystwa. Kiepska mechanika może zamienić dynamiczną walkę w wypełnione rzutami bagno, które sprawia, że co mniej wytrwali gracze przypominają sobie, że zostawili w domu włączone żelazko. Źle napisane śledztwo często doprowadza do sytuacji, w której zagubieni bohaterowie nigdy nie poznają przerażającej prawdy, co rujnuje świetną koncepcję prowadzącego. RPG służy przede wszystkim rozrywce i to jest główną perspektywą kapituły Quentina: nie oceniamy scenariuszy według abstrakcyjnych kryteriów formalnych, wartości literackiej czy filozoficznej głębi. Zwracamy uwagę na właśnie te cechy scenariusza, które bezpośrednio przekładają się na radochę graczy.

Kryteria oceny

Czy kryteria są zatem zupełnie subiektywne? Na pierwszy rzut oka tak: nie uważamy, że mamy dostęp do Platynowego Wzorca Doskonałego Scenariusza, który powinien być celem dążeń każdego autora. Jedna osoba woli scenariusze krótkie i pełne akcji, inna długie, spokojniejsze i przepełnione subtelniejszymi emocjami. Istnieją jednak i takie cechy, które są oceniane w ten sam sposób przez zdecydowaną większość osób. Scenariusz nieczytelny, zbyt zawiły czy kompletnie pozbawiony oryginalnego pomysłu nie przypadnie do gustu praktycznie nikomu. Do kapituły należą osoby o zróżnicowanych gustach: niektóre prace zbierają skrajne recenzje. Są jednak i takie, które w mniejszym lub większym stopniu podobają się każdemu, a także i takie, które przez proste błędy

Od wielu lat publikujemy na stronie wszystkie otrzymane scenariusze. Liczba prac, które znajdziecie na naszej stronie, może po nadchodzącej edycji przekroczyć dwieście. (...) Polecam więc traktowanie strony Quentina także jako bazy przygód, źródła inspiracji czy w końcu interesujący wgląd w historię polskiego erpegowania.

Przede wszystkim jednak warto wziąć udział w Quentinie ze względu na komentarze kapituły: każdy z jej członków musi napisać recenzję wszystkich nadesłanych prac. Znajdują się w nich zarówno wyrazy zachwytu, jak i bardzo konkretne uwagi, które warto przynajmniej przemyśleć.

zdecydowanie zawodzą. Dla każdego prowadzącego priorytetem powinna być własna drużyna: jeżeli świetnie się bawicie, grając w określony sposób, pewnie nie musicie nic zmieniać. Bardzo możliwe jednak, że kapituła dostrzeże błędy, które sprawiają, że wasze sesje nie realizują swojego pełnego potencjału: często takie, z których sami nie zdawaliście sobie sprawy!

Quentin jest więc ostatecznie zabawą, która poza nutką rywalizacji jest świetnym treningiem pisania fajnych scenariuszy, zarówno na potrzeby własnych sesji, jak i dla potencjalnych odbiorców tekstu opublikowanego w wersji papierowej czy w internecie.

Startować, nie startować...

Warto wystartować w Quentinie, ponieważ jak na polski konkurs związany z grami fabularnymi ma on wyjątkowo długą tradycję i cieszy się pewnym prestiżem. To już czternasta edycja: kiedy zaczynaliśmy, w Polsce RPG zyskiwało na popularności od raptem kilku lat. Przez ten okres przez kapitułę przewinęło się wiele znaczących w polskim fandomie osób. Ceremonie wręczenia nagród, odbywające się na największych konwentach, to sympatyczna okazja do pogadania na temat scenopisarstwa i docenienia autorów najlepszych przygód. Prace konkursowe, publikowane na stronie konkursu, są czytane (i rozgrywane) przez stosunkowo dużą grupę osób. W dwóch słowach: sława i chwała, oczywiście na miarę polskiego fandomu gier fabularnych.

Warto wystartować w Quentinie ze względu na nagrody – zarówno te od sponsorów, jak i te pochodzące ze środków samych członków kapituły. Oczywiście, zdajemy sobie sprawę, że wygrana w Quentinie wymaga poświęcenia sporej ilości pracy, nagroda jest więc tylko dodatkową zachętą do uczestnictwa. Jednak niewątpliwie miło jest wynosić dodatkowe korzyści ze swojej fanowskiej działalności.

Przede wszystkim jednak warto wziąć udział w Quentinie ze względu na komentarze kapituły: każdy z jej członków musi napisać recenzję wszystkich nadesłanych prac. Znajdują się w nich zarówno wyrazy zachwytu, jak i bardzo konkretne uwagi, które warto przynajmniej przemyśleć. W tym roku do kapituły należą Artur Ganszyniec, Stanisław Krawczyk, Magdalena Madej-Reputakowska, Tomasz Z. Majkowski, Michał Mochocki, Maciej Reputakowski, Jakub Osiejewski, Mateusz Kominiarczuk, Michał Smoleń, Michał Sołtysiak, Mateusz Wielgosz i Mateusz Budziakowski, a więc osoby znane ze swojego erpegowego doświadczenia. Jeżeli chcesz sprawdzić i poprawić swoje scenopisarstwo, uzyskać konstruktywną krytykę swojej pracy – Quentin niewątpliwie jest konkursem dla ciebie!

Nie tylko dla uczestników

Od wielu lat publikujemy na stronie wszystkie otrzymane scenariusze. Liczba prac, które znajdziecie na naszej stronie, może po nadchodzącej edycji przekroczyć dwieście. Znajdują się wśród nich zarówno scenariusze wybitne, jak i takie, które po dokonaniu pewnych poprawek mogą stanowić podstawę świetnej sesji. Polecam więc traktowanie strony Quentina także jako bazy przygód, źródła inspiracji czy w końcu interesujący wgląd w historię polskiego erpegowania. Komentarze kapituły pomogą wam w odnalezieniu scenariusza odpowiadającego waszym preferencjom, jak i naprawienie wytkniętych przez członków jury usterek.

Jak wziąć udział?

Quentin to konkurs o bardzo liberalnych zasadach: nie chcemy ograniczać potencjalnych uczestników.

» Scenariusze mogą być przeznaczone do dowolnego systemu, a także *settingów* i systemów autorskich. Praca nie powinna jednak wymagać od czytelnika znajomości autorki czy mało popularnego świata: niezbędne informacje powinny zmieścić się w tekście.
» Tekst może mieć dowolną długość (przychodziły już prace, mające ponad 150 stron). Zasadniczo lepiej jednak wysyłać pojedyncze przygody, niż całe kampanie – trudno jest utrzymać wysoki poziom w bardzo długim tekście. Nie krępujcie się również z wysyłaniem krótszych prac – nawet na mniej niż dziesięciu stronach zmieścić można interesującą przygodę.
» Rozstrzygnięcie konkursu odbywa się w dwóch turach: w pierwszej kapituła wybiera pięć najlepszych prac, wśród których przyznaje się główną nagrodę i wyróżnienia.
» Prace należy przesyłać do 24 czerwca 2012 roku. Rozdanie nagród odbędzie się na konwencie Avangarda (26-29 lipca).

Jak wygrać?

Wszystkich zwycięzców Quentina łączy przede wszystkim jedna kwestia: udało im się przysiąść, sprężyć, napisać tekst i go wysłać. Zamiast czekać w nieskończoność na genialne *opus magnum*, wyślij już w tym roku fajną przygodę opartą na ciekawym pomyśle. Nawet jeżeli nie wygrasz, będzie to świetne ćwiczenie i dobra zabawa, a przecież o to przede wszystkim chodzi. Być może uwagi kapituły pomogą ci w udoskonaleniu warsztatu i wygrasz kolejną edycję?

To nie koniec porad, dotyczących tworzenia i spisywania scenariuszy na Quentina. Te znajdziecie w kolejnym artykule, który wkrótce pojawi się gościnnych łamach serwisu Poltergeist.

Autor: Michał „rincewind bpm” Smoleń
Redakcja: Maciej „repek” Reputakowski

skomentuj!

RPG

POLTER.PL

Hekarra

Prehistoryczna gorseterrorystka

Dżentelmeni od dawna wpadali przez piękne femme fatale *w kłopoty, długi i w rozpacz, ale żeby w gorset? Ta kompromitująca pułapka czyha na nich dopiero od kilku tygodni, kiedy to słynny archeolog-awanturnik Jean Tadeusz odkrył grobowiec Hekarry, elfiej wiedźmy starszej nawet od eolskiej cywilizacji. W nim zaś odkrył samą Hekarrę, właśnie wybudzoną z trwającego eony snu.*

Wiedźma, jak to wiedźma, okrutnie rozprawiła się z bogom ducha winnym odkrywcą i wyległa na świat, by siać chaos i zniszczenie. Tyle, że we własnej opinii przywraca ona porządek.

W jej czasach rządziły bowiem kobiety – czy raczej kobietony. Naturalnie, we współczesnym cywilizowanym świecie damy nie narzekają na żadne nieprzyjemności, zasiadają w wielu parlamentach i gabinetach rządowych oraz na tronach niektórych państw, ale zwykle oczekuje się od nich, by były skromniejsze, cichsze, bardziej ugodowe, bardziej... kobiece? Tak powiedzą współcześni, ale nie Hekarra. Dla niej kobiecość jest dzika i wolna, a męskość ograniczona i niezdarna. Kobiety mają w sobie przecież więcej uczuć, a zatem i więcej ochoty na życie. Świat, w którym mają być ciche i układne, trzeba zniszczyć.

Dlatego właśnie od swojego uwolnienia Hekarra przewala się jak burza przez całą Wanadię i dokonuje zamachów na wpływowych dżentelmenów. Jej ulubioną bronią jest gorset – symbol zniewolonej, nieoddychającej pełną piersią kobiecości - który wiedźma wyczarowuje dooko-

Antyczne kłamstwo?

To, czy cywilizacja kobiet faktycznie istniała i jak potężna była, pozostawiam Tobie, Mistrzu Gry. Hekarra może być osią całej kampanii, o archeologii a'la Indiana Jones i prawdzie historycznej, która bardziej niż od faktów zależy od interesów i przekonań różnych grup. Być może wiedźma to szalona wieszczka z nie tak odległych czasów, a może nawet Nazwany Golem? Jej wybryki i hipoteza prehistorycznego matriarchatu może wspomóc zarówno sprawę feministek pragnących przerobić nieśmiałe damy na chłopczyce, jak i mizoginitów chcących udowodnić, czym kończą się babskie rządy.

Swoją drogą, w naszym świecie matriarchat być może obowiązywał w niektórych pierwotnych społecznościach. Ktoś mógłby powiedzieć, że do dziś ustrój ten rządzi prawie całym światem, ale to już zależy od tego, jak kto rozumie „władzę kobiet". Nie jest to jednak i prawdopodobnie nigdy nie był ustrój tak brutalny, jak ten, który reprezentuje sobą Hekarra.

ła torsu swojej ofiary i zaciska na śmierć. Na razie nie posunęła się do masowych aktów terroru, ale podobno czasami można zobaczyć ją gdzieś w wanadyjskiej dziczy, wpatrzoną pożądliwym wzrokiem w księżyc i gwiazdy. Czyżby czekała na koniunkcję, która pozwoli jej zrobić coś, z czego Wanadia prędko się nie otrząśnie?

Może wydawać się, że ktoś taki jak Hekarra jest wolny od wszelkich wątpliwości, ale to nie do końca prawda. Wiedźma nie jest pewna jednego – co z Damami? Dziewiętnastowieczna Dama to, z jej perspektywy, stworzenie tak koślawe, tak przywykłe do niewoli, że trudno powiedzieć, czy zasługuje na ochronę i czy da się z niej zrobić prawdziwą kobietę. Może lepiej wybić ludzkość, ocalić kilkoro dzieci i wychować z nich nową zdrową rasę? Z drugiej strony, nie każdej Damie podoba się to, co robi wiedźma. Wielu kobietom imponuje jej bezwzględna walka, ale wiele innych wcale nie chce, by robić z nich dzikie, wściekłe kobietony. Damy u władzy uważają zaś, że Hekarze marzy się krok wstecz! Po co kobiety mają znowu trudzić się rządzeniem światem, skoro obecnie są na lepszej pozycji: światem rządzą mężczyźni, a one – mężczyznami.

Pomysły na przygody

Eksploracja: by powstrzymać Hekarrę, drużyna wybiera się do jej grobowca. Tam odkrywa, że pod Sultanabadem wciąż śpi jej śmiertelny wróg – arcykapłan męskiej sekty, która przerodziła się w kult Orma. Trudno będzie odkopać prehistoryczny grób pod nosem sułtana i z wiedźmą na karku, a jakby tego było mało arcykapłan okaże się męskim szowinistycznym wieprzem, dobierającym się do Dam z drużyny lub przyjaciółek Dżentelmenów.

Ryzyko: Hekarra oswoiła największą hydrę w Valeńskim Ogrodzie Zoologicznym, uwolniła ją i właśnie jedzie na niej na pałac Cesarza! Korzystając z tej okazji, awanturniczki z otoczenia Cesarzowej wszczynają zamieszki w całej stolicy. Gdy już się z tym uporamy, warto sprawdzić, czy to przypadek, że Cesarzowa wyjechała dzień wcześniej do Nordii.

Salony: Konferencja naukowa o ustroju pierwszych społeczności przebiega bardzo burzliwie – między zwolenniczkami teorii o matriarchacie a obrońcami patriarchatu dochodzi nieomal do rękoczynów. Kulminacją naukowej kłótni jest moment, w którym jedna z antropolożek okultyzmu ogłasza, że może jednym gestem przyzwać Hekarrę.

Śledztwa: Bohaterowie bawią w Shang-In. Odpoczywają od przygód, czytają w gazetach odległe wieści o Hekarrze i spacerują wąskimi uliczkami stolicy, by nagle znaleźć mandaryna ze zmiażdżonym torsem i zobaczyć, jak cienie na Lunie układają się w smoka zgniatanego przez gorset. To groźba czy znak, że zamach już się dokonał?

Domyślna konfrontacja: walka

Przeciwnik, elfka, pula 4k10, odporność 5

Zdolności:

» **Czarodziejka księżyca:** w nocy Hekarra może za kartę (zamiast za żeton) odnawiać zużyte moce i zaklęcia oraz korzystać z *Zemsty Gorsetu*. Podczas pełni otrzymuje ponadto +5 za żeton do testów *okultyzmu*.

» **Deszcz zaklęć:** Hekarra może atakować w walce okultyzmem bez kar i na dowolnym zasięgu. Za żeton może wykonać atak obszarowy.

Lubisz ból? Noś gorset!

– Elisabeth Swann, *Piraci z Karaibów*

Mężczyzna jest głową rodziny, a kobieta – szyją, która kręci tą głową tak, jak jej się podoba

– stare wotańskie przysłowie

» **Magia:** moce: *Iluzja*, *Wpływ* (negatywne emocje); zaklęcia: *Wzmocnienie czaru* (*Wpływ*), *Zawieszenie czaru*.
» **Mizandria:** za żeton niedeklarowane dobicia przeciwko mężczyznom.
» **Zemsta gorsetu:** za żeton, w walce: gdy Hekarra trafi mężczyznę, krępuje go czarnym jak noc stalowym gorsetem. Tak zhańbiony dżentelmen musi przed każdą swoją akcją testować *wysportowanie* o ST 15. Porażka oznacza utratę znacznika i 1k10 z puli na tę rundę, podbicie – rozerwanie krępującego stroju i koniec efektu. Nie można zakuć jednego dżentelmena w kilka gorsetów naraz.

Walka: *okultyzm* 12/8+, obrona 14. Czarodziejka księżyca, deszcz zaklęć, zemsta gorsetu.

Pościg: lot 9/8+, wytrwałość 16.

Dyskusja: *zastraszanie* 9/8+; pewność siebie 18.

Autor: Marek „Planetourist” Golonka
Ilustracje: Anna „Otai” Kmiecik
Redakcja: Aleksandra „Jade Elenne’ Wierzchowska, Tomasz „earl” Koziełło

skomentuj!

Fear Itself

Nie ma się czego bać...

Po systemy RPG utrzymane w konwencji horroru zawsze sięgam z zainteresowaniem (tym większym, jeśli głównymi przeciwnikami postaci graczy mają być w nich zombiaki). Niektóre z horrorowych erpegów, z jakimi dane mi było zetknąć się na przestrzeni lat, zaliczają się do ścisłej czołówki w moim rankingu ulubionych gier (jak Zew Cthulhu*), inne przynosiły ciekawe pomysły lub mechanizmy godne zaadaptowania do innych systemów (na przykład* All Flesh Must Be Eaten *bądź* Noctum*), jeszcze inne okazywały się porażkami niosącymi wyłącznie rozczarowanie (że wspomnę choćby* Dead Reign *i* Outbreak: Undead*).*

Kolejną grą w konwencji horroru, jaką chciałbym przybliżyć czytelnikom Poltergeista, jest wydany nakładem firmy Pelgrane Press *Fear Itself*, autorstwa Robina D. Lawsa. Nazwisko to czytelnicy mogą kojarzyć z innymi grami tego twórcy, między innymi recenzowaną już na naszych łamach *Esoterrorists*. Podobnie jak ten system (i *Trail of Cthulhu*), *Fear Itself* oparte jest na mechanice GUMSHOE, do silnika zastosowanego pierwotnie w *Esoterrorists* wprowadza jednak kilka zmian, które z powodzeniem wykorzystano także w późniejszym ToC. Zbliżony do wcześniej wydanego systemu jest także *layout* i układ podręcznika – miękka okładka, czarno-białe ilustracje, zaledwie 90 stron objętości – podobnie jak cena, nieco poniżej dwudziestu dolarów (w polskich sklepach internetowych około sześćdziesięciu złotych).

Jeśli chodzi o jakość wydania, to podręcznik do *Fear Itself* wypada ocenić co najmniej dobrze. Zdarzają się wprawdzie nieliczne literówki albo drobne błędy w mechanicznych przykładach, ale są to naprawdę drobiazgi. Natomiast *layout* udający miejscami stary kołonotatnik, marginesy, na których widać zardzewiałe śruby czy części dziwnych urządzeń – wszystko to kapitalnie wpasowuje się w klimat horroru, przy czym zachowano tu rozsądny umiar i nie posunięto się do przesady, która mogłaby ograniczyć czytelność (jak miało to miejsce w *Outbreak: Undead*). Czarno-białe grafiki są generalnie dobrej jakości, to samo można powiedzieć o nielicznych renderowanych zdjęciach, zdarzyło się jednak także kilka słabszych ilustracji. Co gorsza, najbrzydsze z nich znalazły się przy opisach dostępnych archetypów postaci – jeśli mają one zachęcać potencjalnych graczy do wcielenia się w konkretny rodzaj bohatera, to obawiam się, że ich obecność może mieć efekt odwrotny do zamierzonego.

Skoro już mowa o archetypach postaci, to warto poświęcić im (i samemu procesowi tworzenia bohatera) nieco miejsca. *Fear Itself* przyjmuje pewne założenia wprost nawiązujące do filmowych horrorów (zwłaszcza podgatunku określanego jako *teen slasher*). Po pierwsze, inaczej niż w *Esoterrorists*, gdzie postacie były ponadprzeciętnymi jednostkami świadomymi istnienia nadprzyrodzonych zagrożeń, tutaj w założeniu są zwykłymi zjadaczami chleba, którzy właściwie przypadkiem wplątują się w nie-

zwykłe wydarzenia. W całej grupie grających może być maksymalnie jeden bohater lepiej znający się na walce bądź prowadzeniu śledztw, a także jeden dysponujący jakimś specjalnym psychicznym talentem. Choć rozumiem podobne obostrzenia jako służące zachowaniu zgodności z konwencją, to razi mnie ich sztuczność i arbitralność. Ponadto sam autor podręcznika jako jedną z opcji podaje drużynę złożoną w całości z psioników, z których każdy dysponować będzie innym talentem, więc restrykcje te nie są absolutne. Osobiście nie widzę problemu w prowadzeniu przygody, w jakiej wszystkie postacie byłyby na przykład żołnierzami, a przytoczenie chociażby kilku filmowych horrorów z wojskowymi w rolach głównych nie stanowi najmniejszej trudności, że wspomnę choćby *Dog Soldiers*, *Devil Island* czy *Bunkier SS*.

Ogromną zaletą jest to, iż w *Fear Itself* gracze nie tworzą tylko indywidualnych postaci, ale już na wstępie mechanika wymusza zbudowanie z nich drużyny. Po pierwsze, postacie z założenia znają się nawzajem, przynajmniej pobieżnie – mogą pracować w jednej firmie, chodzić do tej samej klasy albo codziennie jeździć tym samym pociągiem. Po drugie, pula punktów, za które gracze mogą wykupywać swoim bohaterom umiejętności śledcze (o których więcej za chwilę) zależna jest od liczebności grupy. Im więcej grających, tym mniej punktów dostaje do dyspozycji każdy z nich, przy czym podręcznik mówi wprost, by gracze postarali się raczej uzupełniać i nie brali takich umiejętności, którymi dysponują już inne postacie. Poza tym jedną z opcjonalnych zasad jest określenie na wstępie relacji między postaciami – każdy określa, którego z pozostałych bohaterów lubi najbardziej, a którego najmniej, i choć nie ma to żadnego bezpośredniego przełożenia mechanicznego, to jako część wspólnego tworzenia grupy postaci może sprawdzać się dobrze.

Choć autor (inaczej niż na przykład twórcy *Zewu Cthulhu*) nie daje graczom listy dostępnych zawodów, to zamiast nich otrzymujemy kilka przykładowych stereotypów, jakby wprost wyciągniętych z tandetnych horrorzydeł klasy B. Mózgowiec (*Brain*), laska (*Sexy girl*) czy miły koleś (*Good guy*), niezależnie od tego, jaką nominalną profesję wybiorą dla nich gracze, definiowani są przede wszystkim przez rolę, jaką standardowo odgrywają w horrorowych historiach. Na przykład człowiek władzy (*Authority figure*) może cieszyć się jakąś formalną władzą nad innymi postaciami, ale i tak najprawdopodobniej zginie, usiłując ich bronić, taki bowiem los z reguły gotują mu twórcy *slasherów*.

Równie stereotypowy jest czynnik ryzyka (*risk factor*) postaci, sprawiający, że będzie się ona angażować w niebezpieczne albo wręcz samobójcze działania, w jakich niemalże lubują się scenarzyści horrorów, każąc bohaterom zapominać o zdrowym rozsądku. Jeśli w nawiedzonym domu widać dziwne światła, a sąsiedzi zarzekają się, że słyszeli dochodzące z niego tajemnicze odgłosy, to żaden normalnie myślący człowiek nie próbowałby spraw-

dzić, jaka jest ich przyczyna (a już na pewno nie podczas pelni!). Tymczasem sceptyk (*skeptical*) pójdzie tam, by dowieść, że wszystko to musi mieć logiczne i zupełnie naturalne wytłumaczenie, napaleniec (*horny*) potraktuje wyprawę jako okazję do nawiązania bliższej znajomości z koleżanką, a żądny wrażeń (*thrill-seeker*) będzie chciał zbadać tajemnicę starego, opuszczonego domu właśnie *dlatego*, że jest to niebezpieczne. Oczywiście, jeśli gracz się uprze, to gdy Mistrz Gry podsuwa mu pasujące do jego postaci sytuacje zachęcające do ryzykownych zachowań, może je na siłę ignorować, ale takie zaprzeczanie swojej naturze wiąże się z konkretnymi karami mechanicznymi. Ten element zasad należy ocenić bardzo pozytywnie – nic więc dziwnego, że znalazł się on także w kolejnej grze wydawnictwa Pelgrane Press wykorzystującej mechanikę GUMSHOE, *Trail of Cthulhu*.

Umiejętności w *Fear Itself* podzielone są na dwie grupy: śledcze (*investigative*, dzielące się dalej na akademickie, *interpersonal*ne i techniczne – *academic*, *interpersonal* i *technical*), oraz ogólne (*general*). Ile punktów gracze mają na te pierwsze, zależy od liczebności grupy, i choć nigdy nie będzie ich dość, by postać była dobra we wszystkich kategoriach, to zawsze da się zrobić bohatera kompetentnego przynajmniej w kilku dziedzinach – warto jednak zadbać, by różne postacie specjalizowały się w czym innym. Wiąże się to z mechaniką działania umiejętności śledczych. Kiedy bowiem bohaterowie znajdą się w scenie, w której znaleźć mogą jakieś poszlaki (*clues*) związane z obecną przygodą, wystarczy, że któryś z nich posiada odpowiednią umiejętność [którąś z kategorii interpersonal przy przepytywaniu ludzi, badania (*Research*) przy przeszukiwaniu prasowych artykułów czy też procedury śledcze (*Investigative procedures*) na miejscu zbrodni], by odkryć poszlaki kluczowe dla rozwoju intrygi (*core clues*), stąd warto zadbać, by grupa dysponowała możliwie szerokim ich wachlarzem. Jeśli oprócz głównych tropów w danym miejscu są jakieś dodatkowe ślady, ich odnalezienie wymaga już wydania punktu z puli odpowiedniej umiejętności. Choć te poboczne poszlaki nie są konieczne do rozwoju przygody, to ich znalezienie może dać postaciom dodatkowe informacje, ułatwić wyciągnięcie właściwych wniosków bądź przyspieszyć postępy fabuły.

Równocześnie autor sugeruje, by niektóre wskazówki, zwłaszcza te kluczowe dla pchnięcia intrygi naprzód, nie były przywiązane do jednego miejsca czy osoby, lecz wędrowały zależnie od tempa, w jakim toczy się sesja. Jeśli więc postacie badają sprawę zaginięcia czwórki znajomych, która w finale ma ich zaprowadzić do opuszczonej fabryki, taka dryfująca poszlaka (*floating clue*) może pojawić się dopiero w rozmowie z rodziną ostatniego z zaginionych (jeśli postacie prą do przodu jak motorówka, a gracze świetnie się bawią) lub już przy przeszukiwaniu pokoju drugiego z nich (jeżeli sesja się wlecze, a gracze nie mają pomysłu, co robić dalej). Mimo że do pewnego stopnia te rozwiązania przypadły mi do gustu (wydawcy najwyraźniej też, skoro koncepcja wędrujących śladów pojawiła się później w *Trail of Cthulhu*), to równocześnie nie mogę nie dostrzec dwóch związanych z nimi problemów.

Pierwszym kłopotem jest niebezpieczeństwo wykorzystywania przez graczy co scenę wszystkich posiadanych umiejętności śledczych, nawet jeśli nie mają one w konkretnej sytuacji żadnego uzasadnienia. Jeżeli określona umiejętność nie daje w scenie dodatkowych śladów, punkt wydany z jej puli nie przepada, sprytni gracze mogą więc nadużywać tej reguły do przesady. Drugim jest fakt, że skoro i tak kluczowe ślady wcześniej czy później zostaną przez bohaterów odnalezione, ci nie muszą nawet starać się prawidłowo identyfikować tropu, którym powinni podążyć. W kryminałach nierzadka jest sytuacja, w jakiej dopiero dotarcie do kluczowego świadka lub odnalezienie przeoczonego wcześniej śladu pozwala detektywowi poskładać w całość układankę i złapać przestępcę – tutaj gracze nie musieliby szukać ani świadka, ani śladu, bo i tak najważniejsze poszlaki wcześniej czy później wpadną w ich ręce. Ten mechanizm ma jednak zapobiec sytuacji, w której pchnięcie intrygi naprzód jest możliwe dopiero wówczas, kiedy postacie odwiedzą wszystkie bez wyjątku miejsca i przepytają każdą osobę związaną z badaną sprawą, nawet gdyby grający byli już znudzeni do obrzydzenia. Choć więc osoby szukające w erpegach tak zwanego realizmu czy wiarygodności mają wszelkie prawo kręcić nosem na tę zasadę i ignorować ją na swoich sesjach, erpegowcy szukający w systemach mechanicznego wsparcia dla tworzenia historii powinni przyjąć ją z otwartymi ramionami.

Mimo że umiejętności śledczych jest w *Fear Itself* nieporównanie mniej niż w *Esoterrorists* i nie są one tak szczegółowe, to trudno nie odnieść wrażenia, że to na nich spoczywa mechaniczny środek ciężkości postaci, a odpowiednie rozdysponowanie punktów na nie – nie tylko u pojedynczych bohaterów, ale także w obrębie całej drużyny – decydować może o tym, jak przebiegać będzie przygoda. Na marginesie dodać należy, iż postacie psioników właśnie z ograniczonej puli punktów na umiejętności śledcze wykupują swoje specjalne moce. Zakres tychże jest dość standardowy – czytanie aury, rozmawianie z duchami zmarłych czy przewidywanie przyszłości,

Mimo że umiejętności śledczych jest w *Fear Itself* nieporównanie mniej niż w *Esoterrorists* i nie są one tak szczegółowe, to trudno nie odnieść wrażenia, że to na nich spoczywa mechaniczny środek ciężkości postaci

choć wykraczają poza zdolności zwykłych ludzi, nie zapewnią postaci tak wielkiej przewagi, jak mogliby sobie życzyć niektórzy gracze. Autor podręcznika podkreśla zresztą, że postacie psioników nie muszą pasować do wszystkich horrorowych historii, i zachęca do ostrożności przy wprowadzaniu ich do gry.

Druga grupa umiejętności, umiejętności ogólne, obejmuje właściwie wszystko, co nie jest bezpośrednio związane z poszukiwaniem poszlak. Walka wręcz, strzelanie, prowadzenie pojazdów, wysportowanie, pierwsza pomoc – lista jest zaskakująco krótka, obejmuje niewiele ponad tuzin pozycji. Poza dwoma wyjątkami wszystkie one funkcjonują na identycznych zasadach. Inaczej niż umiejętności śledcze, które albo po prostu działają, albo wymagają wydania punktu z puli, umiejętności ogólne wymuszają na graczach wykonywanie testów. Wynik rzutu 1k6 musi być równy lub wyższy od poziomu trudności wynoszącego od dwóch (dla czynności łatwych), przez cztery (średnia, domyślna trudność testu) aż do ośmiu (dla czynności naprawdę trudnych). Przed rzutem postać może podnieść jego wynik (a więc i szanse zdania testu), dodając do niego punkty z puli używanej umiejętności.

Jako że stopień trudności testu jest zawsze tajny, odpowiednie zarządzanie ograniczoną pulą punktów jest tym trudniejsze. Aby zabezpieczyć się przed graczami na siłę oszczędzającymi punkty i polegającymi wyłącznie na szczęśliwych rzutach (co w przypadku umiejętności, które w razie porażki nie przynoszą bezpośrednio żadnych negatywnych konsekwencji, nie byłoby niczym zaskakującym), przy powtarzaniu testu dla tego samego wyzwania gracz musi wydać z puli więcej punktów niż za poprzednim razem. To kolejny komponent mechaniki wymuszający rozważne dysponowanie posiadanymi umiejętnościami, ale dający także graczom kontrolę nad tym, które testy uznają za ważne dla swoich postaci.

Dwie wspomniane wcześniej umiejętności ogólne działające inaczej od reszty to zdrowie (*Health*) i stabilność (*Stability*), odzwierciedlające odpowiednio żywotność bohatera oraz jego stan psychiczny i pewność siebie. Ataki przeciwników i nieszczęśliwe wypadki obniżają zdrowie postaci, nawet jednak gdy spadnie ono poniżej zera, ta nie ginie, a jedynie ryzykuje utratę przytomności – musi wykonać test, tym trudniejszy, im większą poniosła szkodę na zdrowiu. Jeśli sukces jest dla gracza szczególnie istotny (bo, na przykład, bohater walczy z wrogiem, który nie okaże łaski nieprzytomnemu), może on jeszcze przed rzutem stwierdzić, że chce zmodyfikować jego wynik, jednak wtedy wartość zdrowia zostanie pomniejszona o liczbę równą temu modyfikatorowi – wysiłek ponad siły nierzadko może oznaczać różnicę między życiem a śmiercią bohatera. Jako że postać może funkcjonować (choć z pewnymi utrudnieniami), dopóki jej zdrowie nie spadnie poniżej minus pięciu, a umiera dopiero wtedy, kiedy osiągnie ono minus dwanaście, nawet ciężko ranni bohaterowie nie są do końca wyłączeni z gry. Pomimo tego jednak nie ma się co oszukiwać – zgodnie z filmowymi wzorcami horrorów, postacie nie będą miały wielkich szans na przetrwanie, gracze muszą liczyć się z tym, że przynajmniej część z ich bohaterów nie dotrwa do końca przygody, ulegając albo kłom i pazurom (lub maczecie czy siekierze) monstrum, albo popadając w otchłań szaleństwa.

Trochę podobnie jak ze zdrowiem jest ze stabilnością postaci, będącą miernikiem jej poczytalności, odporności na stres i wytrzymałości psychicznej. Spotkania i walki z nadnaturalnymi stworzeniami, bycie świadkiem przerażających wydarzeń lub zagrożenie życia wymagają od postaci wykonania standardowego testu. W przypadku niepowodzenia bohater traci określoną liczbę punktów stabilności (od dwóch do ośmiu), ale tak jak przy testach zachowania przytomności gracz może wydać pewną liczbę punktów, aby zmodyfikować wynik rzutu. Choć stawka utraty stabilności jest tajna, to gracz mający choćby śladową świadomość, naprzeciw jakiego zagrożenia staje, może dość łatwo określić, czy grozi ono postaci poważną traumą i czy opłaca się ponieść stosunkowo niewielki uszczerbek, by zwiększyć swoje szanse powodzenia. Ostatnim, za to szczególnie ciekawym, źródłem utraty stabilności jest opieranie się własnej naturze i niepodążanie za podszeptami czynnika ryzyka postaci – jako że tutaj strata może być szczególnie duża, gracze raczej będą pchać się w ryzykowne sytuacje wbrew zdrowemu

rozsądkowi, zgodnie z najlepszymi wzorcami z kiepskich horrorów.

Nawet gdy stabilność bohatera spadnie poniżej zera, może on działać, choć z pewnymi minusami, jednak o ile nawet najcięższe rany z czasem się zagoją, nadszarpnięcie psychiki skutkuje popadnięciem postaci w obłęd. Gdy stabilność bohatera spadnie do minus sześciu, nabawia się on choroby psychicznej, która pozostanie z nim, nawet kiedy podniesie się poziom jego poczytalności, a przy minus dwunastu postać staje się bełkoczącym, trwale niegrywalnym szaleńcem. Ze stabilnością wiąże się jeszcze jeden ciekawy element konstrukcji postaci: każdy gracz musi określić, jakie cechy charakteru, czynności i osoby pozwalają mu zachować zdrowy rozsądek. Te źródła stabilności (*stability sources*) pomagają bohaterowi odzyskiwać utraconą poczytalność, gdy jednak ich zabraknie, leczenie nadszarpniętej psychiki może okazać się znacznie utrudnione lub wręcz niemożliwe. Dlatego bliscy postaci mogą być szczególnie narażeni na ataki, jeśli bohaterowie zajdą za skórę jakimś potworom albo ludziom, którzy w ten sposób będą chcieli uderzyć w zuchwalców mieszających im szyki.

A skoro o potworach mowa – ich zestaw zaprezentowany w *Fear Itself* jest zaskakująco skromny, sprowadza się zaledwie do dwóch istot, z których jedna nie ma nawet mechanicznej rozpiski, stanowiąc raczej swego rodzaju plot device. W pewnej mierze można to zrozumieć, jako że w tym systemie nie uświadczymy czegoś takiego jak standardowy potwór, tu każde monstrum ma być unikatowe. Niestety jednak nie znajdziemy też zasad samodzielnego tworzenia przeciwników, a także dopasowywania ich możliwości do liczebności czy składu drużyny. Jakąś pomocą może być tu dodatek *The Book of Unremitting Horror* (pierwotnie wydany w oparciu o mechanikę d20), który przynosi statystyki i opisy trzydziestu potwornych stworzeń; niestety, osoby dysponujące jedynie systemową podstawką są *de facto* pozostawione samym sobie.

Jeszcze skromniej przedstawia się opis świata gry przedstawiony w podręczniku. Na dobrą sprawę nie uświadczymy bowiem informacji o *settingu* jako takim, jedynie garść odniesień [a właściwie pojęć i terminów, takich jak Zewnętrzna Czerń (*Outer Black*)], które osobom znającym system *Esoterrorists* mogą coś mówić, ale czytelników rozpoczynających swój kontakt z mechaniką GUMSHOE od *Fear Itself* wprowadzą jedynie w zakłopotanie. I znowu można argumentować, że rozbudowany opis uniwersum gry jest zbyteczny, skoro z pozoru świat *Fear Itself* niczym nie różni się od naszego, a dzięki jego otwartości Mistrz Gry może wprowadzić doń właściwie dowolne nadprzyrodzone elementy. W takim razie wszakże odniesienia do motywów z *Esoterrorists* są moim zdaniem kompletnie niepotrzebne.

Podręcznik zawiera natomiast całkiem sporo porad dla Mistrzów Gry i graczy. Ci pierwsi dowiedzą się, jak konstruować i prowadzić przygody, wykorzystywać techniki w rodzaju retrospekcji (*flashbacks*) i scen reżyserskich (*directed scenes*), ci drudzy zaś dostaną uwagi i sugestie odnośnie do proaktywnej natury postaci w horrorach, korzystania z umiejętności śledczych oraz wykorzystywania czynników ryzyka. Podkreślić jednak należy, że *Fear Itself* ewidentnie pomyślany jest jako system do prowadzenia jednostrzałowych sesji, ewentualnie krótkich minikampanii, w których nagła i brutalna śmierć postaci czyha za każdym rogiem, a zwycięstwo nad potworem (nawet jeśli zostało okupione śmiercią kilkorga bohaterów), może okazać się jedynie tymczasowe, gdyż monstrum powróci w sequelu.

Gracze mogą boleśnie przekonać się o tym w przygodzie, której scenariusz zamyka podręcznik. *Ocean w lesie* (*Ocean in the forest*) powinien przypaść im do gustu już od samego początku, postacie są w nim bowiem grupą erpegowców (a właściwie larpowców), którzy w drodze na grę terenową stają się świadkami makabrycznego wypadku. W trakcie samej gry dochodzi do serii niepokojących zdarzeń i bohaterowie szybko zorientują się, że jedynym sposobem na rozwikłanie ich zagadki jest przeprowadzenie śledztwa dotyczącego ofiar kraksy. Na policję, oczywiście, nie ma co liczyć, dla funkcjonariuszy był to po prostu kolejny tragiczny wypadek, a wszelkie sugestie jakichkolwiek nadnaturalnych jego przyczyn zostaną zignorowane lub wręcz wyśmiane. Przygoda bardzo dobrze wykorzystuje najważniejsze elementy systemowej mechaniki – gromadzenie poszlak, czynniki ryzyka,

Fear Itself ewidentnie pomyślany jest jako system do prowadzenia jednostrzałowych sesji, ewentualnie krótkich minikampanii, w których nagła i brutalna śmierć postaci czyha za każdym rogiem.

niebezpieczeństwo utraty stabilności. Jej rozegranie powinno dobrze zaznajomić graczy z systemem, a otwarte zakończenie umożliwi łatwe poprowadzenie ewentualnej kontynuacji.

Niestety, muszę postawić temu scenariuszowi jeden poważny zarzut – mimo że bardzo dobry, jest moim zdaniem zwyczajnie zbyt długi jak na podręcznik o tak ograniczonej objętości. Zamiast poświęcać ponad jedną czwartą systemowej podstawki na materiał jednorazowego użytku, autor podręcznika mógł wykorzystać to miejsce na dodatkowe informacje o tworzeniu przeciwników (i choćby kilka przykładowych monstrów) albo bardziej rozbudowany opis *settingu* (czy nawet kilku alternatywnych, jak w *All Flesh Must Be Eaten* albo *Army of Darkness*). Sama przygoda mogłaby zostać skrócona lub w ogóle usunięta z podręcznika i umieszczona na stronie internetowej wydawcy.

Pomimo moich krytycznych uwag (których przynajmniej część wynika z osobistych upodobań, a nie obiektywnych wad), *Fear Itself* uważam za system ciekawy i wart polecenia. Szczególnie powinien zainteresować miłośników horroru i kryminałów (lub filmów i seriali łączących te dwa gatunki, jak *Supernatural*). Prosta i elegancka mechanika GUMSHOE, traktująca umiejętności jak ograniczone, choć częściowo odnawialne, zasoby, bardzo dobrze nadaje się do horrorowych historii, w których postacie rzadko kiedy mają szansę odpocząć i zregenerować siły, a otwarta walka z potworem jest z reguły samobójstwem, nim postacie nie odkryją jego słabych punktów. Na szczególną pochwałę zasługują w moich oczach elementy tworzenia już na wstępie nie tylko postaci, ale również drużyny jako całości, a także czynniki ryzyka i źródła stabilności, znakomicie nawiązujące do specyfiki gatunku.

Dziękujemy wydawnictwu Pelgrane Press za udostępnienie podręcznika do recenzji.

skomentuj!

Autor: Adam Waśkiewicz
Redakcja: Staszek „Scobin” Krawczyk

Tytuł: *Fear Itself*
Linia wydawnicza: *Fear Itself*
Autor: Robin D. Laws
Okładka: Jerome Huguenin
Ilustracje: Jerome Huguenin, Dave Allsop
Wydawca: Pelgrane Press
Miejsce wydania: Anglia
Data wydania: 2009
Liczba stron: 90
ISBN-13: 978-0953998142
Numer katalogowy: PELG02
Oprawa: Miękka
Wymiary: A4
Cena: 19,95$

Ocena recenzenta: 8/10

RPG

POLTER.PL

Wywiad z Iainem Lowsonem

Twórca Dark Harvest: The Legacy of Frankenstein w ogniu pytań

Z okazji rocznej już obecności na rynku gry Dark Harvest: The Legacy of Frankenstein *oraz premiery dodatku* Resistance *przeprowadziłem wywiad z twórcą gry, Iainem Lowsonem. Utrzymany w stylistyce gotyckiego horroru* DH: LoF *przenosi graczy do powstałej na miejscu Rumunii totalitarnej Prometei rządzonej przez Victora Frankensteina, którego próbuje obalić prowadzony przez Potwora ruch oporu. Z recenzją podręcznika głównego można zapoznać się tutaj.*

Paweł 'Chimera' Cybula: ***Dlaczego Rumunia? Co spowodowało, że właśnie tę część Europy wybrałeś jako centralny element* settingu *w* Dark Harvest: The Legacy of Frankenstein?**

Iain Lowson: Zawsze chciałem, aby *setting DH: LoF* przekazywał atmosferę gotyckiego horroru i filmów wytwórni Hammer. Pomimo tego, że nie ma bezpośredniego powiązania pomiędzy oryginalnym Frankensteinem a Rumunią, to dobrym pomysłem wydało mi się umieszczenie akcji w Transylwanii – klasycznej lokacji kojarzonej z gotyckim horrorem. Pomyślałem, że nie zaszkodzi trochę poczytać i sprawdzić, czy materiał ten będzie odpowiedni – zawsze mogłem go przecież odrzucić. Okazało się, że sytuacja polityczna na Bałkanach w połowie dziewiętnastego wieku doskonale pasowała do tego, co chciałem osiągnąć. Z kolei spośród historii wszystkich powstających w tamtym okresie państw ta, dotycząca Rumunii, była najłatwiejsza do zaadaptowania. Victor Frankenstein mógł bez problemu się tam ukryć i wykorzystać siły, dążące do uzyskania niepodległości na granicy budowanego przez Bismarcka imperium. Wspominam ten element procesu tworzenia gry jako świetną zabawę!

Ruch oporu, armia oraz służby bezpieczeństwa są bardzo ważnymi elementami* settingu. *Jakie źródła wykorzystałeś do stworzenia tak szczegółowego obrazu tych stronnictw?

Dobre pytanie. Obraz ruchu oporu jest rezultatem mojej licealnej pracy (z 1986 roku) na temat radzieckiej partyzantki w czasie drugiej wojny światowej. Było to liczące tysiąc słów wypracowanie, przygotowując się do pisania którego zdecydowanie zbyt wiele czytałem i te, często przerażające, historie pozostały w mojej pamięci. Jeżeli chodzi o napiętą relację pomiędzy siłami bezpieczeństwa i armią Prometei, to inspiracją były podobne stosunki w całej historii ludzkości. Przede wszystkim konflikty pomiędzy Gestapo i Wehrmachtem oraz sposób, w jaki nakładanie się kompetencji CIA, FBI i Departamentu Bezpieczeństwa Krajowego (*Department of Homeland Security*) doprowadziło do współzawodnictwa pomiędzy organizacjami teoretycznie dążącymi do osiągnięcia tych samych celów. W Prometei trzecią frakcją jest Ministerstwo Informacji, którego rola zbliżona jest do niemieckiego Gestapo oraz do Departament Bezpieczeństwa Krajowego w USA – są to dwie strony tej samej monety.

Wszystko zaczęło się od pytania: „Co by było, gdyby Frankenstein istniał naprawdę i nie odrzucił swoich odkryć?”

Zdaję sobie sprawę, że takie porównania mogą budzić sprzeciw, ale należy zrozumieć, że każda organizacja bezpieczeństwa lub wywiadu, każda „tajna policja” monitorująca ludzi, których chroni, działa w podobny sposób. Linia oddzielająca efektywną ochronę od bezpośredniego ucisku jest niepokojąco cienka – jak to powiedział Obi-Wan Kenobi, wszystko zależy od punktu widzenia. Swoją drogą, historia zdobycia władzy przez Imperatora Palpatine’a (plus będąca jej bezpośrednią inspiracją historia Rzymu) również miały wpływ na kształtowanie się historii Prometei. Można powiedzieć, że całość jest dosyć eklektyczna.

Pomimo historycznego settingu gry nie można oprzeć się wrażeniu, że poruszane w niej tematy, takie jak totalitaryzm, terroryzm oraz rozwój nauki są wciąż bardzo istotne. Czy myślałeś o tym podczas tworzenia gry, a jeżeli tak, to w jaki sposób teraźniejszość inspirowała Cię do pisania o fikcyjnej przeszłości?

Jak można się już było domyślić, odpowiedź brzmi „tak”. Inspiracją dla Prometei były rzeczy, które wciąż nas otaczają. Wszystko zaczęło się od pytania: „Co by było, gdyby Frankenstein istniał naprawdę i nie odrzucił swoich odkryć?”. Wiktoriańskie społeczeństwo było potwornie nierówne: masy biedoty żyły w przerażająco złych warunkach i były traktowane jak hodowlane bydło nadające się tylko do pracy. Biedni byli podludźmi – zasobami, które należało wykorzystać. Istniały wprawdzie osoby, które dostrzegały problem – politycy, naukowcy, pisarze – ale byli w mniejszości i ich głos ginął w tłumie.

Przejdźmy do teraźniejszości – to straszne nastawienie jest wciąż obecne. Zostaliśmy wyrolowani przez bankierów i dbających o własne interesy polityków, którzy zdołali nas jakoś przekonać, że to nasza wina i to my powinniśmy zapłacić za ich błędy. W rezultacie garstka bogaczy nadal gromadzi majątki, podczas gdy pozostali muszą płacić, aby ratować pełne zasadniczych nierówności społeczeństwo. Bogaci (wprawdzie nie wszyscy) gorliwie żerują na biednych. Dodałem więc tylko nową możliwość takiego żerowania, czyli kradzież ciała – jedynej rzeczy, którą biedni mogą nazwać swoją własną. W naszym świecie można za odpowiednią opłatą ominąć kolejkę do ratującego życie przeszczepu, a w Chinach, kraju rządzonym przez reżim, który zbiera organy skazanych na śmierć „kryminalistów”, jakiś biedak sprzedaje nerkę, aby kupić pozbawiony znaczenia towar. Czy żyjąc w takim świecie możesz powiedzieć, że to, co napisałem, to dzieło czystej fantazji?

W Prometei Frankenstein i jego Potwór bronią sekretów technologii Żniw przed resztą świata. Frankenstein marzy o społeczeństwie, w którym ci najwartościowsi nie mogą zginąć od choroby ani wypadku. Jego sen jest godny pochwały, być może warty urzeczywistnienia. Jednakże tak jak nasz strach przed terroryzmem może zostać wykorzystany przez chciwych polityków i korporacje do utrzymania odpowiedniego poziomu strachu i uległości, tak samo potrzeba zapobieżenia nadużyciom w używaniu technologii Żniw doprowadziła do powstania (wprawdzie w miarę łagodnej) dyktatury. Potwór z kolei widzi tylko związane z technologią niebezpieczeństwa i dąży do jej unicestwienia za wszelką cenę. Frankenstein i Potwór narzucają swoje wizje innym, zmuszając ich do opowiedzenia się po którejś ze stron. Umieszczając to wszystko w przeszłości tworzę pewien bufor – przecież to tylko czysta fikcja, na dodatek należąca do innej epoki. Coś takiego nigdy nie mogłoby się zdarzyć…, prawda?

Powinienem dodać, że *DH: LoF* jest przede wszystkim ciekawym *settingiem* RPG a nie nudnym, kiepsko zakamuflowanym manifestem politycznym…

Gra używa mechaniki* Heresy*, która jest uproszczoną formą systemu z* Victoriany*. Dlaczego taki właśnie wybór?

Początkowo planowałem zastosować system D20, ale wraz z postępem prac nad tłem gry coraz wyraźniej było widać jego nieadekwatność. Kiedy nawiązałem współpracę z Cubicle 7, Angus Abranson zasugerował *Heresy* na podstawie *Victoriany*. Uważał, że była to odpowiednia mechanika do *DH: LoF*, a ponadto Heresy należało do C7, co dawało gwarancję braku ewentualnych problemów z licencją. Walt Ciechanowski i Andrew Peregrine stworzyli wersję podstawową, później poprawioną przez Neila Wisemana. Ostateczny rezultat sprawdza się znakomicie.

Czy w jakimś momencie (może było ich więcej niż jeden) szczególnie mocno poczułeś, że warto było włożyć tyle czasu i wysiłku w napisanie tej gry?

Rany! Było ich mnóstwo. Reakcje ludzi, którzy grali w demo gry na Conpulsion w Edynburgu i na UK Games Expo w Birmingham uświadomiły nam, że chyba się udało. Również opinie recenzentów były bardzo podnoszące na duchu. Jednak dla mnie najważniejsza była chwila podczas Dragonmeet w Londynie ubiegłego roku, kiedy przemiły facet poświęcił sporo czasu, aby opowiedzieć o tym, jak bardzo podobała mu się moja gra. Byłem kompletnie zaskoczony i ciężko było mi znaleźć słowa, aby mu podziękować. Kiedy nosisz coś w swojej głowie przez ponad dekadę, z zaskoczeniem odkrywasz fakt, że innym też się to może podobać. Oczywiście jest to przyjemne zaskoczenie.

Aha, i jeszcze moment, kiedy pewien szaleniec z Polski zwrócił się do mnie z pytaniem, czy mógłby przetłumaczyć fragmenty podręcznika. To też była fantastyczna niespodzianka!

Ostatnio Twoja gra została wyróżniona w specjalny sposób – czy mógłbyś powiedzieć coś o nagrodzie, którą zdobyła?

Zdobyliśmy nagrodę Griffie za Najlepszy Produkt RPG 2011/2012. Została nam przyznana na Conpulsion, konwencie w Edynburgu, na który jeżdżę od lat, bez względu na to, gdzie aktualnie mieszkam. Tam właśnie wypuściliśmy na rynek *DH: LoF* w 2011 roku, tam spotkałem Angusa Abransona w 2010. Prawie wszyscy zaangażowani w tworzenie gry spotkali się po raz pierwszy właśnie na Conpulsion. „Griffies" zostały przyznane po raz pierwszy i było to idealne ukoronowanie rocznej obecności *DH:*

LoF na rynku. Jesteśmy bardzo wdzięczni organizatorom i uczestnikom tego najlepszego i najbardziej przyjaznego konwentu na świecie. Kupujcie już bilety na przyszły rok!!!

DH: LoF *jest obecnie częścią większego projektu, obejmującego również grę karcianą oraz grę wideo. Czy mógłbyś coś o nich powiedzieć?*
Powoli i ostrożnie rozszerzamy linię *DH: LoF*. Wszystko odbywa się w niepełnym wymiarze godzin i przy wynagrodzeniu uzależnionym od tego, ile i kiedy jestem w stanie coś zapłacić, tak więc cały proces trwa nieco dłużej niż bym sobie tego życzył. Z drugiej strony oznacza to, że mamy mnóstwo czasu na wprowadzanie do naszych gier dobrych, dokładnie przemyślanych elementów.

Gra karciana *Frankenstein's Bodies* tworzona jest przez Andrew Harmana i jego żonę Jenny. Andrew, tak jak ja, para się pisaniem i od zawsze podrzucałem mu pomysły dotyczące Prometei. Pomysł na grę karcianą przyszedł mi do głowy podczas powrotu pociągiem z ubiegłorocznego Eurogamer Expo w Londynie. Zatrzymałem się u nich i ogłosiłem, że Andrew będzie ją projektował. Obydwoje grają w mnóstwo karcianek i planszówek, tak więc wiedziałem, że będą idealni do rozwijania tego projektu. Miałem rację – efekt jest fantastyczny! W grze chodzi o stworzenie dwóch idealnych ciał na rozkaz Frankensteina. Współzawodnictwo polega na podkradaniu części ciała i chirurgów swoim przeciwnikom oraz rozsiewaniu plotek o tym, jak kiepskiej jakości są „części" ich tworów. Testerzy bawili się świetnie i z niecierpliwością czekamy na premierę, która, o ile szczęście dopisze, będzie miała miejsce przed końcem tego roku. Zajrzyjcie na stronę gry na Facebooku.

Gra wideo zatytułowana jest *Fires of Promethea* i na razie jest na wczesnym etapie tworzenia. W tej chwili nie chcę zbyt wiele o niej mówić poza tym, że jestem bardzo podekscytowany sposobem, w jaki się rozwija. **Tutaj** będą stopniowo pojawiały się wieści na temat gry.

Są jeszcze inne plany – o niektórych mogę rozmawiać, o innych nie...

***Jedną z charakterystycznych cech* DH: LoF *jest ilość opowiadań zawarta w podręczniku głównym i w dodatku. Czy jest szansa na powieść rozgrywającą się w świecie* Dark Harvest?**
Kiedy tylko czas na to pozwala, pracuję nad antologią opowiadań. Niektóre z nich pochodzą z podręcznika głównego i z dodatku *Resistance*, ale część (około 50%) została napisana specjalnie do tej antologii. Książka zostanie wydana w formie elektronicznej przed końcem tego roku. Obserwujcie naszą główną stronę i tę na Facebooku.

W końcu wydano* Resistance. *Czy wiesz już, czemu poświęcony będzie kolejny dodatek?
Tak! Będzie to zbiór czterech albo pięciu przygód, które można rozegrać jako luźno powiązane części jednej historii albo jako jednostrzałówki. Prawdziwym wyzwaniem dla mnie i pozostałych twórców jest uczynienie ich grywalnymi, zarówno dla przedstawicieli władz Prometei, jak i bojowników ruchu oporu, a być może także dla postaci, które chcą po prostu przetrwać, bez przyłączania się do którejkolwiek ze stron. Jak już powiedziałem, będzie to wyzwanie, ale uważamy, że naprawdę warto je podjąć – w *DH: LoF* nie ma „Wielkiego Złego" (aczkolwiek są naprawdę nieprzyjemne indywidua) i gracze powinni mieć możliwość wyboru grania po stronie Frankensteina lub przeciwko niemu. W każdym bądź razie mam nadzieję, że uda się wydać ten zestaw do maja przyszłego roku.

Jakieś ostatnie słowa do fanów gry i tych, którzy nigdy wcześniej o niej nie słyszeli?
Gra *Dark Harvest: The Legacy of Frankenstein* jest tym, czym zechcecie, aby była. Jeżeli macie chęć zajmować się polityką wysokiego szczebla w salach balowych i gabinetach bogaczy, ta gra wam to umożliwi. Podobnie jak prowadzenie śledztwa na niebezpiecznych ulicach Bukaresztu albo w koszarach bazy wojskowej. Jeżeli chcecie zająć się szpiegostwem i intrygami, Prometea jest idealnym do tego miejscem. Jeżeli po prostu macie ochotę wysadzać pociągi i strzelać do wychodzących z wraków potworów, również się nie zawiedziecie! Mam nadzieję, że dacie jej szansę i że spotkamy się na naszej stronie głównej albo na Facebooku.

Autor: Paweł „chimera" Cybula
Redakcja: Tomasz „earl" Koziełło

skomentuj!

karcianki

POLTER.PL

Realm Championships okiem Tuiteraza cz.1

Za nami są już Mistrzostwa Eastern Plaguelands World of Warcraft TCG, na których Marcin Filipowicz obronił tytuł Championa i przez kolejny rok będzie się cieszył statusem VIPa. Turniej był bardzo udany - piękne miasto, piękna pogoda i termin pozwalały na to, byśmy mieli naprawdę świetne mistrzostwa.

Przybyło 79 graczy, co daje nam jedną z największych frekwencji, zwłaszcza, że mieliśmy jeszcze gości z Niemiec, którzy skorzystali z tego, że można uczestniczyć w dowolnych mistrzostwach oraz że Kraków jest nieco bliżej od miejsca, gdzie odbyły się ich Realmy. I jest tu ładniej, po prostu. Taka frekwencja oznaczała 6 rund Core, co w połączeniu z Draftem oznaczało długi dzień, jak zawsze z resztą, kiedy odbywa się większy turniej.

W momencie wyboru talii miałem niesamowity dylemat między dwoma z nich.

Jedną z nich był Priest na Devout Aurastone Hammer, którego styl gry bardzo mi odpowiadał, gdyż zagrywał karty, które najczęściej oznaczały wymiany dwóch albo nawet i trzech kart u przeciwnika, takie jak Parexia, Herald of Shadows, Gnash czy Mazu'kon. Dodatkowo, dostęp do questa Ichor of the Undead pozwalał na powrót tych uciążliwych stworów. Priest dodatkowo oferuje możliwość stosowania Miniature Voodoo Mask, która oferuje neutralizowanie kluczowych kart i bardzo dobre niszczenie ability w postaci Dispel Magic czy Oppress.

Nie wybrałem jednak tej talii, a to z tego względu, że obecnie format Core jest przepełniony bardzo agresywnymi taliami, przez co Priest mógł nie wytrzymać naporu. Należy pamiętać, że talia agresywna ma przeciwko naszej mnóstwo kart, a w zasadzie całą talię, my natomiast musimy dobrać na nie odpowiedzi, które nie zawsze mogą podejść. Poza tym, granie na kluczowej karcie (w tym przypadku Devout Aurastone Hammer) sprawia, że bez niej talia jest najzwyczajniej w świecie wolna, bo nie potrafi narzucić dobrego tempa przed piątą turą, kiedy może wejść przyśpieszony Mazu'kon.

Drugą talią, którą rozważałem, był kontrolny Warlock. Plusami tej talii jest dostęp do:

» drawu kart – Life Tap, Demonic Reclamation,
» doskonałego niszczenia stworów – Banish Soul, Invoke the Nether, Soul Cleave,
» Destruction: Fire and Brimstone jako uniwersalne niszczenie,

Moim ostatecznym wyborem stał się sprawdzony Paladin na Grand Crusaderze mimo tego, że jest to chyba najpopularniejszy typ talii, przez co czekało mnie wiele gier, o których zadecyduje rzut kością.

» Affliction: Swap Soul jako potężne spalenie i leczenie w przypadku grania kontrolą, zmienia rozkład życia w bardzo szybko,
» Demonology: Jhuunash jako tani protector i stwór, który może potencjalnie być sposobem na wygraną,
» Innych kart wspomagających: Summoning Portal, Miniature Voodoo Mask, Fel Blaze.

Dodatkowym atutem byłby flip herosa Amaxi the Cruel, który oznacza, że moje Mazu'kony są w stanie skrócić Mazu'kona przeciwnika i zostawić token oraz osłabia działanie Bottled Light. Testy wyglądały dość dobrze, ale ze względu na małą ilość czasu na to, ostatecznie porzuciłem tę talię.

Moim ostatecznym wyborem stał się sprawdzony Paladin na Grand Crusaderze mimo tego, że jest to chyba najpopularniejszy typ talii, przez co czekało mnie wiele gier, o których zadecyduje rzut kością. Co do wersji, którą grałem, zdecydowałem się na hybrydę - do talii agresywnej zawierającej Dagaxy i Gilbliny dorzuciłem Etched Dragonbone Girdle, smoki w postaci Bronze Warden i Obisidian Drudge oraz Twilight Citadel jako element kontrolny.

W zamierzeniu miało to spowodować, bym miał plan awaryjny w przypadku, kiedy przeciwnik dałby radę ogarnąć moją agresję, żebym mógł odbudować rękę i przygotować następne ataki. Dawało mi to szansę w potyczce z każdą kontrolną talią, Cytadela zaś mogła zawsze służyć do tworzenia tokenów, które byłyby wzmacniane przez Grand Crusadera.

Ostatecznie, talia, którą grałem wyglądała tak:

Hero: Rohashu, Zealot of the Sun

4 Cairne, Earthmothers Chosen
4 Savagin the Reckless
3 Twilight Citadel
4 Seeds of Their Demise
4 Rosaline von Eranthor
4 Jadefire Scout
4 Bronze Warden
3 Faceless Sapper
4 Gilblin Deathscrounger
3 Alecia Hall
3 Lordan the Bloodreaver
3 Dagax the Butcher
3 Mazu'kon
3 Bottled Light
4 Etched Dragonbone Girdle
4 Grand Crusader
4 Obsidian Drudge

Jak możecie zauważyć, dzięki Alecii oraz Bronze Wardenowi możliwe jest, abym przetrwał początkowy napór agresji przeciwnika. Spodziewałem się, że większość talii będzie opartych albo na Grand Crusaderze, albo na agresywnym niebieskim Hunterze. Byłem zadowolony z talii, choć po turnieju zmieniłbym kilka kart. Nie mogę jednak nie powiedzieć, że grało mi się nią przyjemnie.

Sam przebieg turnieju wyglądał mniej więcej tak:

Runda 1 – Adam Parzych (Grand Crusader)

Na sam początek musiałem oczywiście zagrać ze znajomym, jakby mało było graczy spoza Polski. Adam grał Rohashu, nie byłem tylko pewny jaką wersją.

Wygrałem rzut kością, ale ręka na początku nie była rewelacyjna, więc zmieniłem i dostałem z powrotem bardzo agresywną, ale bez Grand Crusadera. Stawiało mnie to w dość ryzykownej pozycji, bo nie miałem na ręce ani Sappera ani Dagaxa. Stwierdziłem, że jeśli Adam jakoś ogarnie moje zagrożenia Sava'ginami i wystawi swojego Crusadera w trzeciej, będę miał bardzo pod górkę.

Zacząłem przez wystawienie Jadefire Scout i Gilblina, Adam zastrzelił obydwóch Sava'ginami, na szczęście jednak jego trzecia tura zakończyła się zagraniem Etched Dragonbone Girdle. Z radością zagrałem Obisidian Drugde, którego dociągnąłem wcześniej i rozpocząłem zalewanie pola swoimi stworkami, Adam zaś pociągnął dwie karty z Girdla i zagrał stwora do obrony, co umożliwiło mi zniszczenie paska i dość szybkie zabicie herosa. Poddał się w swojej szóstej turze, pokazując mi swoją

rękę: Mazu'kona, 2 Obisidian Drudge i coś jeszcze, co nie mogło mu w żaden sposób pomóc.

W taki oto sposób, zdobyłem pierwszą wygraną. Co prawda była ona spowodowana tym, że Adam nie dobrał w zasadzie nic, ale cóż, taki jest dzisiejszy format.

Runda 2 – Tomas Kuchta (Caleb Pavish)

Zapowiadał się ciekawy pojedynek. Nie dość, że gram z bardzo dobrym graczem, to jeszcze przeciwko talii, która została zaprogramowana do niszczenia małych stworków. Tomas wygrał rzut i zostawił rękę, co oznaczało dla mnie złe wieści. Pamiętam, że moja ręka zawierała Scouta, Sappera, Cairna i Grand Crusadera, co dawało mi szansę na szybkie zwycięstwo, jeśli Tomas nie dobrałby Poison the Well (fakt, że zostawił to, co dobrał przekonywał mnie, że jednak ma).

Przebieg tur w telegraficznym skrócie, może troszeczkę się różnić, ale tylko w niewielkim stopniu:

T1: Nic.
M1: Jadefire Scout.
T2: Nic.
M2: Scout dostał Blackout Truncheron, zagrany Sapper trafił Enrage i zaatakował.
T3: Nic.
M3: Stash Cairne'a i Grand Crusader, Tomas zagrał Poison the Well.
T4: Maimgors Bite, atak na herosa.
M4: Faceless Sapper, Enrage trafił, atak.
T5: Atak na herosa z obydwu broni, Tomas zostawia 3 zasoby otwarte.
M5: Obisidian Drudge, Tomas z końcem robi quest szukający karty ability w pięciu kartach, dostaje Viscious Strike.
T6: Atak na herosa.
M6: Atak Sapperem i Drudgem, Tomas z końcem aktywował flipa.
T7: Atak na herosa, w odpowiedzi aktywowałem flip Rohashu w smoka, niszczę Truncherona, w odpowiedzi Sinister Strike za 7 na mnie, wchodzi atak za 2. Sap w Sappera.
M7: Grand Grusader, Bronze Warden bez leczenia.
T8: To Arms, oświadczenie, że mam jeden draw i atak na Wardena.
M8: Przy pustej ręce, tylko dwoma Crusaderami na stole, dobieram Dagaxa i wygrywam grę.

Dagax z wierzchu talii ukradł grę Tomasowi, ale było kilka kart, które miałyby podobny efekt (chociażby dowolny Protector, oczywiście pomijając to, że Tomas miał jeszcze jeden draw, czy Mazu'kon). Zadowolony z siebie i mojego topdecka poszedłem na korytarz czekając na rozpoczęcie trzeciej rundy.

Runda 3 – Michal Danko (Rohashu)

...czyli mecz z serii wygrany rzut kością to wygrana gra

Rzut wygrałem i narzuciłem Michalowi takie tempo, że mogłem pójść na całość i pomimo, że miał w polu Grand Crusadera i Onnekra Bloodfang, zdecydowałem się atakować moimi stworami wzmocnionymi moim Grand Crusaderem. Po szybkich obliczeniach, Michal przyznał, że zostałbym na kilku punktach życia, okazując combo Dagaxa i Bronze Drakonida.

Runda 4 – Matej Antalec (Zumix of Kezan)

Pojedynek z magiem należy do najciekawszych, bo bardzo wiele zależy od tego, czy zagrane zostaną takie karty jak Miniature Voodoo Mask, Ice barier czy Etched Dragonbone Girdle.

Wygrałem rzut kością, oboje zmieniliśmy pierwszą siódemkę i, delikatnie mówiąc, nie byłem zachwycony tym, co otrzymałem za drugim podejściem – nie miałem ani Grand Crusader, ani Girdle'a. Matej również nie wyglądał na wzór szczęścia, więc mogłem mieć nadzieję, że może uda mi się nawiązać walkę.

Matej nic nie zrobił na Sappera w drugiej turze, który tym razem chybił. Wykorzystał fakt, że w trzeciej zagrałem Dagaxa i wystawił w swojej trzeciej i czwartej po jednej sztuce Ice Barrier. W tym momencie, z samym tylko Sapperem, miałem nóż na gardle. W swojej czwartej zagrałem jakiegoś stworka i po przyjęciu łącznie dwudziestu obrażeń z Ice Barrier, korzystając z tego, że mój flip omija moc Barriera i ściąga z każdej z nich po counterku, zniszczyłem je definitywnie.

Nie cieszyłem się jednak, bo dla Mateja nadchodziła szósta tura i obawiałem się Mazu'kona lub innego zagrożenia. Nie miał ich jednak, zaczął więc kopać po nie za pomocą Mana Agate. W tym momencie przejąłem inicjatywę. Wyłożyłem na stół Grand Crusadera, na którego Matej nie miał Maski, w szybkim tempie pokonałem jego herosa za pomocą Lordannów.

Runda 5 – Josef Popicil (Master Sniper Simon McKay)

Znów kolejna rozgrywka polegająca na rzucie kością. Nie wiedziałem, czy Josef gra na Aspekcie, czy też bez, wiedziałem tylko, że nie ma miejsca na błąd w tej rozgrywce.

Josef zaczął, ale to ja narzuciłem tempo. Zastrzeliłem jego Jadefire Scouta za pomocą Sava'gina i zacząłem rozszerzać szeregowego swojej armii. W trzeciej turze zagrałem Grand Crusadera, Josef z kolei Aspect of the Wild, w kolejnych poleciały Tesla i Faenis the Tranquil. Ja w mojej ostatniej turze zdecydowałem się zaatakować w Faeniskę, aby mieć więcej niż piętnaście obrażeń, by mój Lordann mógł zadać końcowe obrażenia, we współpracy z Dagaxem i Bronze Warden

Runda 6 – Marcin Filipowicz (Gaxtro, Bilgewater Marksman)

Byłem dobrej myśli przystępując do gry z Marcinem, ponieważ posiadając Etched Dragonbone Girdle i Obsidian Drudge, jestem w stanie niszczyć pancerze powstałe z Yertle'a.

Zostawiłem rękę, na którą składało się między innymi Faceless Sapper, Jadefire Scout, Etched Dragonbone Girdle i Obisidian Drudge. Liczyłem na to, że z paska dobiorę Crusadera i będę mógł zalać Marcina sojusznikami. Rzut wygrał mój przeciwnik i od razu przeszedł do ofensywy. Zagrał w drugiej Boomera, którego zabił mój Sapper po trafieniu Enrage'a, oraz Edwina, który okazał się bardziej problematyczny. Przez całą grę bronił go i przez to wbił mi znaczną ilość obrażeń.

U mnie z kolei nie było za różowo - we znaki dawało się to, że talia dość słabo broni się, jeśli ma się stwory typu Jadefire Scout czy Gilblin Deathscrounger. Nie dobrałem żadnego Crusadera, przez co zostałem zepchnięty do głębokiej defensywy. Mazu'kon ze strony Marcina spotkał się z moim Mazu'konem.

W ostatniej turze nim przegrałem, byłem w stanie w końcu zabić Edwina i kiedy Marcin został z jedną kartą na ręce, musiałem założyć najgorsze, że będzie miał Mazu'kona. Ponieważ miałem wbite 24 punktów obrażeń, postanowiłem zostawić Etched Dragonbone Girdle, by przeżyć na ostatnim punkcie, ponieważ na ręce miałem już protectorków, których nie mogłem zagrać w tej turze i liczyć na stabilizację czy leczenie.

Kiedy oddałem turę, Marcin dociągnął kartę i jakież było moje zdziwienie, kiedy zagrał Mazukona, który sprowadził mnie do 29 obrażeń i pokazał, że dociągnął Shadowfang Keep, dzięki któremu mógł zniszczyć Mazu'kona i zaatakować mnie tokenem.

Cóż, dzięki topdeckowi czasem się wygrywa, a czasem przegrywa. Takie życie.

Z wynikiem 5–1 po części Core byłem dobrej myśli co do zajęcia miejsca w top8. Liczyłem na to, że będę w stanie zrobić co najmniej 2–1 i grać w niedziele w finałach.

Autor: Mateusz „Tuiteraz" Rybarkiewicz
Redakcja: Maciej „Zephyel" Kowalski

skomentuj!

karcianki

POLTER.PL

Realm Championships okiem Tuiteraza cz.2

Witajcie w drugiej części mojego sprawozdania z World of Warcraft TCG Realm Championships 2012, które odbyły się w Krakowie. W pierwszej odsłonie możecie przeczytać o tym, jak zakończyłem pierwszą część Realmów z dobrym wynikiem 5–1 na etapie Constructed, więc aby mieć szanse na finał, mogłem sobie pozwolić tylko na jedną przegraną w podzie, gdyż trzy przegrane oznaczały brak szansy na zagranie w niedzielę. Format draftu, jaki mieliśmy, jest bardzo przyjemny i mi odpowiada, choć jest kilka kart, które są nieco niesportowe (chociażby Sorrow's End lub Mazu'kon), lecz pomimo ich ogromnej siły, da się je jeszcze ograć.

Do Drafta siadałem na pierwszym podzie, oznaczało to bycie w doborowym towarzystwie graczy, które na pewno nie będzie wybaczało popełnionych błędów podczas wybierania karty. Z tego co pamiętam, w pierwszym boosterze otworzyłem Krogar the Colossal, którego ostatecznie puściłem dalej. Dyskutowałem później o tym, czy była to dobra decyzja. Owszem, Krogar jest w stanie zabić nawet i trzy stwory, ale nie dość, że kosztuje osiem zasobów (czyli muszę dożyć do tej chwili), to jeszcze, by mieć absolutną pewność, aktywowania jego Empower, musiałbym grać herosem z frakcji Monster lub na stworze typu Baby Murlock. Nie neguje mocy Krogara, ale nie podobają mi się karty, do których muszę mieć jakieś dodatkowe wsparcie w polu, by działały z pełną mocą. Pamiętam, że ostatecznie zdecydowałem się na Torr'naga, licząc na to, że jego Enrage i Smash umożliwi mi przechylenie tempa w moją stronę. Jeśli uważacie, że powinienem był wybrać jednak Krogara, rozumiem wasze argumenty. Ja wolę jednak karty, które są zawsze dobre.

Resztę boosterka uzupełniłem głównie monsterami i questami, gdyż chciałem zostawić sobie furtkę do frakcji na drugi booster, a nie miałem okazji wyboru jakiejś bomby dla danej frakcji.

Drugi booster nagrodził mnie za moją decyzję – otworzyłem Hadrack the Devoted, który jest według mnie dobrym stworem, zwłaszcza jeśli możemy wzmocnić jakoś jego wytrzymałość, na przykład cyklem Essencji z dodatku Crown of the Heavens, czy też attachmentami Priesta. Gdzieś po drodze miałem okazję wybrać dwóch Braeo Darkpaw, więc automatycznie zacząłem cenić sobie znacznie wyżej attachmenty typu Rallying Cry of the Dragonslayer. Suma summarum skończyłem z dwoma Esencjami oraz dwoma Rallying Cry'ami. Z drugiego boosterka wyciągnąłem również dwa Throat Slasher oraz Assassin's Strike, które skierowały mnie w stronę Rogue.

W trzecim i ostatnim boosterku trafiłem na Unstable Corruption. Pamiętam jak w Rotterdamie zostałem przez nią pokonany, gdy została zagrana w tempo i nie udało mi się przed nią obronić – w rezultacie zostałem zalany przez masę tokenów. Dodatkowo, dzięki Essence

W tym momencie była to dla mnie gra o finał. Z tego powodu czułem presję tym większą, że wiedziałem, że Marcin miał Shroud of High Priest, czyli kartę która wygrywa grę sama z siebie.

of War, którą posiadałem, była w stanie omijać protectorów i zacząć proces namnażania tokenów.

Nie jestem w stanie do końca odtworzyć swojej talii, ale była ona dość przyzwoita i w mojej ocenie była w stanie zrobić 2–1 na tym podzie.

Runda 7 – Tomasz Trzciński i Samaku, Hand of the Tempest

Tomasz był zadowolony z tego, że zarówno w formacie Draft jak i Constructed gra swoim ulubionym bohaterem. Wygrał rzut kością i zaczął narzucać tempo poprzez Murlock Coastrunner i Thespius Bloodhaze. Trzymałem ich na dystans za pomocą Throat Slasher. Z czasem udało mi się też zastopować krwawienie i mimo tego, że Tomasz zagrał również Remulos, Son of Cenarius i Skullstealer Greataxe, to udało mi się zabijać wszystkie jego stwory i z czasem zadać śmiertelne obrażenia. Podczas drugiej gry Tomek również nie dał mi wytchnienia, po zagraniu topora był w stanie utrzymać z reguły jednego potwora, przez co obrażenia na moim bohaterze rosły. W pewnym momencie Tomek zaciął się i nie był w stanie wyprodukować większego stwora, a wtedy ja przejąłem inicjatywę zagrywając Drak'narr. Tomek dał mu radę za pomocą Kalam'ti i atakowi herosa, ale na Torr'nag nie mógł już znaleźć sensownej odpowiedzi. W tym momencie mogłem zabijać wszystkie jego stwory i obrażenia od topora okazały się zbyt wolne w wyścigu.

Po skończonej walce, Tomek pokazał mi Bottled Elements, co oznaczało, że jeśli bym zaniedbał jakiegokolwiek stwora, to mogło by się to dla mnie zakończyć porażką.

Runda 8 – Ronny Schmertosch i Master Sniper Simon McKey

Ronny to dobrze znany mi gracz, więc wiedziałem, że nie będzie łatwo. W dobrym nastawieniu związanym z tym, że wystarczy mi wygrać tylko jedną grę z dwóch, rzuciłem kośćmi i wygrałem. Narzuciłem Ronnemu tempo, Braeo wzmocniony Essence of War zmusił go do poświęcenia całego stołu, aby zabić mojego stwora ze statystykami 7/7. Gwoździem do trumny był Hadrack the Devoted, a następnie Mallock, Herald of Trickery na jego łuk, Madonkir's Tribute, który był jego jedyną szansą na zabicie Hadracka. Po tym zagraniu poddał grę.

Drugą grę miał Ronny bardzo dobrą, udało mu się narzucić tempo grając ally'a w curve, lecz ja zacząłem tworzyć własną armię mając Braeo Darkpad z Esencją i Rallying Cry of the Dragoslayer. W momencie Ronny wysypał się ze stworów, między innymi z Tallie Sprinklelight i Larrisa Valorshield. Zagrałem Grumdak, Herald of the Hunt i zabiłem Larissę, Braeo'em unieszkodliwiłem drugiego największego stwora i oddałem turę Ronny'emu.

W tym momencie zaczął się mój upadek. Mój przeciwnik zagrał Shanla, Herald of Faith i za pomocą malutkiej Tallie zniszczył zarówno Esencję na Braeo, jak również i niego samego, który miał wówczas śmiertelne obrażenia. Ja niestety nie byłem w stanie zagrać dużego stwora. Ronny na dobitkę zagrał Clamps, który przekreślił cały mój ambitny plan ofensywy. Powoli acz skutecznie, Ronny piłował moje życie, dobił mnie natomiast z łuku i flipa.

Trzecią grę zacząłem nieco zmartwiony, wiedząc, że nie mogę sobie pozwolić na żadne błędy. Zmieniłem rękę i otrzymałem dość dobry zestaw, zawierający między innymi Unstable Corruption, Dradam Chillblade i Essence of War. Liczyłem, że uda mi się zagrać Unstable Corruption i za pocą Essence of War zalać Ronny'ego morzem tokenów. Byłem w stanie przeżyć nawet brak pierwszoturowego dropa, ponieważ to ja zaczynałem. Na mój pusty stół Ronny odpowiedział zagrywając Valak the Vortex, prawdopodobnie jedyną kartę, która mogła zniweczyć mój plan. W tym momencie moja wygrana stanęła pod znakiem zapytania, czy Ronny ma abilitkę o koszcie trzy, aby zabić mojego Dradama. Okazało się, że ma Bestial Revival. W tym momencie straciłem tempo całkowicie, Ronny rzucił stwora o koszcie dwa i moja wizja gry nie podobała mi się za bardzo.

W trakcie gry jakoś udało mi się wykaraskać i to pomimo tego, że Ronny zagrał Clamps i przez jakiś czas nie byłem w stanie atakować. Ostatnie stadium gry to wyścig między moimi Unstable Corruption a jego Bloat the Bubble Fish. Nie miałem już flipa na rybę, a dzięki jej

umiejętności wygrywał wyścig. Moją ostatnią nadzieją był Torr'nag, który mógłby mi pomógł zwyciężyć w tym pojedynku, jednak jego Enrage mnie zawiódł i zabił mnie rybi kosmonauta.

Runda 9 – Marcin Wajda i High Priestess Neeri

W tym momencie była to dla mnie gra o finał. Z tego powodu czułem presję tym większą, że wiedziałem, że Marcin miał Shroud of High Priest, czyli kartę która wygrywa grę sama z siebie. Moją jedyną nadzieją było pokonanie go do szóstej tury i liczyć na to, że dobiorę jedyny Paralyzing Strike, który miałem w talii. Nie pamiętam niestety zbyt dobrze pojedynku poza tym, że w pierwszej grze, pomimo tego, że Marcin zaczynał, narzuciłem mu ogromne tempo i mimo zagrania Shrouda zabiłem go turę przed tym, nim on by mnie przewinął, co ukazuje moc tej karty. W drugiej grze Marcin miał mnie pod kontrolą. Nie wbiłem mu nawet pięciu obrażeń, jak zagrał Shrouda i przewinął mnie. W trzeciej grze natomiast kluczowym okazał się Paralyzing Strike, który kupił mi turę życia i dzięki niej udało mi się wygrać grę.

W ten oto sposób, dotarłem do top 8, z wynikiem 7–2. Moim przeciwnikiem w ćwierćfinałach okazał się być Marcin Wajda, z którym stoczyłem ostatnią grę Drafta. Grał on bardzo agresywną Rekwa Proudhorn. Wiedziałem, że nasza gra rozejdzie się o rzut kością i tak też było – wygrał go Marcin.

W pierwszej grze nie miałem nic do powiedzenia. Dobrałem mizerną rękę bez Grand Crusadera i Bottled Light, Marcin natomiast miał Faceless Sapper, który zawsze trafiał i Bottled Light, by go przywracać i zabijać mi stwory. W pięć minut złożyliśmy karty i w drugiej grze ja nadałem tempo, zagrywając dwa Gilblin Deathscrounger i Grand Crusader. Marcin co prawda zniszczył ongoing ability, ale stracił na tym tak dużo tempa, że moje stwory pokonały go już bez wsparcia. Trzecia gra natomiast była w miarę wyrównana, prawie udało mi się ustabilizować na 21 punktach obrażeń. Wstawiłem Lordann the Bloodreaver i przy stole Marcina składającego się z Rosalyn von Erantor i tokena z Cairne'a, byłem dobrej myśli. Z topa jednak szło Bottled Light, a z niej dwa Dagaxy... Cóż, tak to już jest czasem w karciance, czyż nie?

Tak więc skończyła się dla mnie przygoda z mistrzostwami, odpadłem w ćwierćfinałach. Byłem z siebie zadowolony, wiedziałem, że nie mogłem wiele zrobić w momencie, kiedy przegrywam rzut kością z talią, jaką grał Marcin, a format mamy niestety teraz taki, że często faworyzuje gracza rozpoczynającego.

Autor: Mateusz „Tuiteraz" Rybarkiewicz
Redakcja: Maciej „Zephyel" Kowalski

skomentuj!

planszowki

POLTER.PL

Magnum Sal

Pierwsza taka polska gra

Eurogra to gatunek znany każdemu szanującemu się planszomaniakowi. W Polsce jednak, mimo dosyć sporego zapału twórczego projektantów, nie jest on zbyt często brany na warsztat. Rodzimi twórcy wolą tworzyć gry logiczne, przygodowe czy, choćby ostatnio, kooperacyjne. Mimo że planszomaniactwo wybuchło właściwie w 2004 roku, dopiero sześć lat później będzie można spotkać typowego przedstawiciela gatunku zrodzonego u sąsiadów z zachodu.

Moim zdaniem, *Magnum Sal* to pierwsza polska typowa eurogra. Jej twórcami są dwaj przyjaciele. Filip Miłuński to autor znanych *Małych Powstańców*, a także ojciec *Na Grunwald*, *Mare Balticum* i, ostatnio wydanych, *Słowo-Stworów*. Druga część duetu to Marcin Krupiński – jak dotychczas współtwórca tylko jednego planszowego dziecka. Razem stworzyli grę o nietypowym raczej temacie, czyli wydobyciu soli w kopalni w Wieliczce, a dokładniej o walce sztygarów o tytuł Żupnika Krakowskiego.

Magnum Sal to niemal wzorcowy przykład eurogry. Wystarczy spojrzeć na temat. Jest on gdzieś, istnieje, jednak nie wpływa zbytnio na rozgrywkę. Na ciężką pracę górników nie zwraca się większej uwagi, oczywistym jest przecież, że w eurogrze zamienia się przecież głównie kosteczki na punkty zwycięstwa, a nie wczuwa w zmartwienia czternastowiecznego sztygara. Samo wykonanie gry jest poprawne. Nie ma w nim żadnym uchybień, jednak nic też nie zasługuje na wyróżnienie. Pochwalić muszę jedynie grafika, który stworzył przyjemne dla oka ilustracje.

Mechanika to wizytówka eurogry. Najbardziej chyba typowym mechanizmem jest worker placement. Tak, zgadliście, to właśnie ten mechanizm jest osią rozgrywki w *Magnum Sal*. Aby zdobyć punkty zwycięstwa, trzeba realizować zamówienia na poszczególne kosteczki (lub, jak kto woli, na sól określonej jakości). To właśnie ich zdobycie jest kluczowym problemem w grze. Aby tego dokonać, musimy wysyłać naszych robotników (w tej roli ukochane przez wszystkie meeple!) do kopalni. Gdy znajdziemy się już w korytarzu z surowcami, musimy najczęściej najpierw odpompować wodę, aby potem wydobyć kosteczki, ale, uwaga, sól przekazujemy na powierzchnię mętodą „z rączek do rączek" przez wszystkie odcinki kopalni, a jeżeli w danym odcinku nie mamy własnych rączek, to którymś rączkom przeciwnika musimy jeszcze dać grosza (niestety, przekazywanych metodą „z rączek do kieszeni") za każdą kosteczkę.

Poza wydobywaniem możemy jeszcze pochodzić po mieście i, na przykład, zagrać w kości (dzięki czemu, o dziwo, zarabiamy stale jeden grosz), zatrudnić kolejnego robotnika czy dokupić narzędzia. W kilku budynkach możemy

tez zatrudnić naszych podwładnych jako pomocników. Przyniosą oni nam jeden grosz za każdym razem, kiedym będą musieli pracować, czyli zawsze kiedy jakiś gracz aktywuje dany budynek. Oczywiście, nad miastem góruje też zamek, w którym król przyjmuje petentów i, ewentualnie, kupuje od nich sól. Kolejki jednak do króla są długie – nasz robotnik utknie w nich aż na dwie kolejki. Trzeba tez uważać na gniew króla. Jeśli przyjdziemy do niego z niczym, będziemy musieli zapłacić karę za zmarnowany cenny czas monarchy.

Mechanizmów w grze jest jeszcze kilka (jak choćby sprzedaż na rynku wtórnym, podział rozgrywki na trzy etapy czy zakup narzędzi), jednak nie będę się nad nimi tutaj szerzej rozpisywał. Wszystko działa jednak ze sobą jak w szwajcarskim zegarku (choć to jeszcze nie ta epoka) – mechanizmy się zgrabnie ze sobą zazębiają, nic nie wydaje się dodane na siłę. Mechanika jest jak najbardziej elegancka, nie obyło się bez kilku słabszych wyjątków, ale mimo to zasady można wytłumaczyć w około 10 minut.

Co najważniejsze jednak to to, że zasady stworzone przez duet Miłuński & Krupiński są niesamowicie grywalne. Każda rozgrywka sprawia mi niesamowitą radość, pewnie nie mniejszą niż ta żupnika sprzedającego z dużym zyskiem wydobytą sól. Podczas gry musimy podejmować wiele ważnych decyzji, a ogromny wręcz wybór pozostawia nam nielichą zagwozdkę, co teraz robić. Ba, możemy się rozwijać w kilku kierunkach i przybliżyć się do zwycięstwa przynajmniej trzema różnymi drogami.

Magnum Sal należy do gier średniej ciężkości z tendencją ku zbliżaniu się do poważnego „mozgożera”. Partia, w zależności od ilości osób, zajmuje nam, nie wiadomo kiedy

i nie wiadomo jak, od godziny do dwóch. Grać może od dwóch graczy do czterech i trzeba przyznać, że w każdym wariancie rozgrywka jest równie emocjonująca. Jak na eurogrę przystało, nie ma bezpośredniej negatywnej interakcji (mój kolega zawsze widząc grę z meeplami pyta się, czy da się ich zabić i najczęściej jest rozczarowany), jednak i tak jej poziom jest dosyć wysoki. Podkradanie sobie zamówień, narzędzi i miejsc pomocników to tylko niektóre sposoby wpływania na innych sztygarów. Nie można też nie wspomnieć o kluczowym dla wygranej ustawieniu górników w podziemiach Wieliczki i towarzyszące każdej partii „Daj grosika" (w mniej lub bardziej zawoalowanej formie) przy transporcie kosteczek na wierzch.

Pozostaje mi tylko polecić *Magnum Sal* nie tylko jako podręcznikowy wręcz przykład eurogry, za, choć nieobecny, to ciekawy temat, jak również za bardzo niską cenę w stosunku do tego, co gra oferuje. Zarzucić można jej właściwie tylko brak jakiejś większej nowatorskości, jakiegoś nowego, ciekawego mechanizmu, co nie przeszkodziło autorom stworzyć i tak ciekawej gry. Z mojej strony pozostaje mi tylko życzyć autorom jeszcze niejednego takiego produktu, a ja czekam z niecierpliwością na zapowiedziany już dodatek.

Plusy:

» ogrom decyzji do podjęcia
» kilka dróg do zwycięstwa
» zazębiające się mechanizmy
» ciekawy temat
» świetne grafiki
» cena
» subtelna interakcja
» świetna skalowalność

Minusy:

» wydanie mogłoby być bardziej solidne
» nie czuć zbytnio klimatu
» brak powiewu świeżości

Dziękujemy sklepowi Graal za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

Autor: Daniel „ScripterYoda" Oklesiński
Ilustracje: Daniel „ScripterYoda" Oklesiński
Redakcja: Tomasz „earl" Koziełło

skomentuj!

Typ gry: strategiczna
Tytuł: *Magnum Sal*
Projektant: Marcin Krupiński, Filip Miłuński
Ilustracje: Piotr Nowojewski
Wydawca: Gry Leonardo
Data wydania: 2010
Liczba graczy: od 2 do 4
Wiek graczy: od 10 lat
Czas rozgrywki: ok. 90 min.
Cena: ok. 100 zł

Ocena recenzenta: 8.5/10

planszowki

POLTER.PL

W Zakładzie. Lubelski Lipiec ’80

I Ty możesz zostać kierownikiem

Wielu młodszym wiekiem planszówkowcom Polska Ludowa jawi się jako nierealna kraina, o której opowieści przyjmowane są niczym bajki o żelaznym wilku. W najlepszym wypadku słucha się ich z uprzejmym niedowierzaniem, w najgorszym – odbiera jako niewyszukany dowcip, ewidentne nabijanie w butelkę. Dlatego cieszyć może fakt, że kolejne wydawnictwo podjęło trud przełożenia siermiężnej peerelowskiej rzeczywistości na grę planszową i przybliżenia młodszym odbiorcom wycinka minionych dziejów.

*W zakładzie. Lubelski lipiec ‘8*0 to pierwsza pozycja wydana nakładem Fabryki Gier Historycznych, opowiadająca o wydarzeniach, jakie miały miejsce latem 1980 roku w lubelskiej Fabryce Samochodów Ciężarowych. Gra przeznaczona jest dla 3-6 osób w wieku od dziesięciu lat wzwyż, a jedna jej partia powinna, według producenta, zająć około godziny.

Z wizytą w zakładzie

Po otwarciu pudełka znajdujemy w nim planszę, instrukcję, z górą setkę żetonów i nieco ponad siedemdziesiąt kart. O ile żetony i znaczniki wypada pochwalić za solidność wykonania, czytelne oznaczenia i fakt, że łatwo wyjmuje się je z kartonowych wycinek (co, niestety, nie we wszystkich grach jest normą), to poważną wadą jest brak jakiejkolwiek wypraski pomagającej uporządkować poszczególne elementy gry. Wprawdzie na żetony wystarczą zwykłe woreczki strunowe (dwa dołączone do gry z powodzeniem pomieszczą je wszystkie), ale karty będą przesypywać się w pudełku – zabezpieczenie ich koszulkami może zapobiec zarysowaniom, ale nie pomoże w utrzymaniu porządku w pudełku. Oczywiście można dodatkowo popakować je w strunowe woreczki, ale to w najlepszym razie prowizorka – niestety, za brak wypraski już na starcie *W zakładzie* dostaje ode mnie spory minus.

Nieco mniejszy muszę przyznać za oprawę graficzną i ilustracje umieszczone na sporej części kart. To oczywiście w znacznej mierze kwestia gustu, ale podczas, gdy grafiki na planszy, kartach Motywów i Głosu FSC (więcej o rodzajach kart za chwilę) prezentują się całkiem nieźle, to te na najliczniejszych kartach Akcji są zwyczajnie brzydkie. Mimo, że czytelnie oznaczone i jasno opisane, za sprawą zdobiących je (o ile można tu użyć tego słowa) grafik wyglądają po prostu paskudnie.

Budujemy fabrykę

Grę rozpoczynamy od ustawienia na rozłożonej planszy znaczników na odpowiednich polach toru Wydajności (po lewej stronie) i toru Niezadowolenia (po prawej stronie), a obok niej układamy trzy talie Głosu FSC – służą one nie tylko do odliczania czasu gry, ale także wpływają na obowiązujące w niej zasady. Każdy z graczy dobiera po

trzy żetony swoich robotników, trzy karty Akcji, po jednym żetonie Nadzoru (czerwone), Koleżeństwa (zielone), Pracowitości (niebieskie) i Wazeliniarstwa (żółte), oraz zakrytą kartę Motywu. Te ostatnie to element kluczowy, określają one bowiem warunki zwycięstwa poszczególnych graczy – Przodownik pracy wymaga zgromadzenia jedenastu znaczników Pracowitości, Bumelant – identycznej liczby punktów Koleżeństwa a Karierowicz – Wazeliniarstwa; Dziennikarz musi doprowadzić poziom Niezadowolenia do zera, a Opozycjonista – do dwunastu (co oznacza wybuch strajku). Ostatnią kartą Motywu jest Agent SB, a jego zadaniem jest zidentyfikowanie Opozycjonisty, ale bierze on udział w rozgrywce tylko przy większej liczbie uczestników. Poza sześcioma tajnymi kartami Motywów jest jeszcze jawny i dostępny dla wszystkich Motyw Kierownika, który osiąga zwycięstwo, gdy wydajność w zakładzie dojdzie do poziomu 102%. Już na początku widać, że w grze należy zrównoważyć dążenie do realizacji swego celu z przeszkadzaniem w tym innym graczom, a dodatkowo, jeśli gramy w 5 lub 6 osób, trzeba utrudniać Agentowi zidentyfikowanie Opozycjonisty.

Plan sześcioletni

Każda z tur dzieli się na sześć faz:

W pierwszej z nich następuje *Wybór Kierownika* – zostaje nim na daną kolejkę osoba posiadająca najwięcej żetonów Nadzoru. Jeśli kilku graczy posiada w tym momencie taką samą ich liczbę, licytują się między sobą, i ten, który gotów jest zapłacić największą ilość znaczników (dowolnego rodzaju) będzie w tej turze kierował produkcją w FSC. Jeżeli nikt nie chce przystąpić do licytacji, Kierownikiem zostaje osoba, która była nim w poprzedniej kolejce.

Lepiej *W zakładzie* wypada jako pozycja edukacyjna, niekoniecznie dla młodszych graczy – tak tematyka gry, jak i umieszczony w instrukcji tekst przybliżający jej historyczne tło (napisany przez pracownika naukowego Instytutu Historii UMCS) pomogą przybliżyć graczom wydarzenia sprzed ponad trzech dekad.

Druga faza to *Głos FSC* – z odpowiedniego stosu Kierownik losuje wówczas kartę, określającą, jakie wydarzenie przyniósł dzień, i jakie specjalne zasady obowiązują w danej turze. Wyciągnięcie stosownych kart (odpowiednio: *Strajk w WSK Świdnik* i *Fala strajków*) oznacza przejście do kolejnego etapu gry. Tylko wówczas (oraz gdy dobrana zostanie ostatnia karta ze stosu etapu trzeciego) Agent może podjąć próbę identyfikacji Opozycjonisty. Osobom zaznajomionym z kolejkowym *Ogonkiem* ta faza z pewnością przypominać będzie karty *Trybuny Ludu*.

Faza trzecia to serce gry. W trakcie *Zmian robotniczych* gracze wystawiają swoje żetony robotników na poszczególne pola planszy (czyli pomieszczenia w fabryce), przy czym pierwszy robotnik w danym pomieszczeniu może zająć przypisane do niego pole premiowe, zapewniające mu dodatkowe profity. Każde z pól (oraz pola premiowe) dają graczom kontrolującym robotników spędzających w nich czas określone premie – gracz będzie mógł dobierać dzięki nim karty Akcji, żetony takiego czy innego rodzaju, modyfikować poziom Wydajności i Niezadowolenia albo szkodzić innym graczom zabierając im karty lub żetony. W tej fazie także można zagrać jedną z posiadanych kart Akcji, bezpośrednio przed lub po wystawieniu żetonu robotnika, płacąc jej koszt w punktach określonego rodzaju (oznaczony w lewym górnym rogu).

Niestety, spośród trzech posiadanych przez graczy żetonów robotników tylko jeden jest ciężko harującym i wyrabiającym normy pracownikiem, pozostała dwójka to leserzy, wyznający zasadę „czy się stoi, czy się leży…". Dlatego w fabryce przeprowadzane są regularne *Inspekcje*, stanowiące czwartą fazę tury. W jej trakcie gracz kontrolujący Motyw Kierownika stawia reprezentujący go pionek na jednym z pól planszy. Gracze posiadający na nim (lub przylegającym doń polu premiowym) żetony robotników muszą je odkryć – jeśli są to uczciwi pracusie, nic się nie dzieje, jeśli jednak kierownik trafił na obiboka, kontrolujący go gracz musi odkryć wszystkie swoje żetony robotników i usunąć bumelantów z planszy. Bycie kierownikiem chyba bardziej niż jakikolwiek inny element gry pozwala szkodzić innym graczom, więc walka o tę posadę bywa niekiedy bardzo zażarta.

Po przeprowadzeniu inspekcji następuje *Rozliczenie* wszystkich pól planszy, poczynając od tych mieszczących się na piętrze zakładu i schodząc przez parter aż do piwnicy. Gracze kolejno zdejmują z nich swoich robotników, zdobywając karty i żetony czy też modyfikując poziom Wydajności i Niezadowolenia.

Zazwyczaj podczas powyższej fazy dochodzi do zwycięstwa któregoś z graczy. Jeśli jednak ono nie nastąpi, przechodzimy do *Końca rundy*, gdy zdejmuje się z planszy leżącą tam kartę Głosu FSC i, ewentualnie, zagrane karty Akcji, a gracz kontrolujący Motyw Kierownika traci jeden punkt Nadzoru. Ten dodatkowy koszt kontrolowania Kierownika to element skutecznie zapobiegający zmonopolizowaniu go przez jednego z graczy i wymuszający rotację na tym stanowisku.

300% normy?

Zwycięstwo w grze zależy od kilku czynników, niestety, nie na wszystkie z nich mamy wpływ. Trzeba umiejętnie wyważyć dążenia do realizacji celu swojego Motywu i – domyślając się, kim są inni gracze – utrudnianie im wypełnienia ich warunków. Zawsze opłacalne jest kontrolowanie Kierownika, nie tylko skutecznie umożliwia on bowiem zatruwanie życia innym graczom, ale także daje dodatkowy sposób na osiągnięcie zwycięstwa. Konieczność opłacenia kosztu zagrywanych kart sprawia, że opłacalne jest, przynajmniej do pewnego stopnia, zdobywanie wszystkich rodzajów żetonów, co także pomaga utrudnić Agentowi poprawne zidentyfikowanie Opozycjonisty.

Niestety, nie sposób nie zauważyć, że poszczególne karty Motywów mają różny stopień trudności osiągnięcia wyznaczonych warunków zwycięstwa. Zdecydowanie najtrudniejsze zadanie staje przed Agentem SB. Nie dość, że szanse na wygraną ma maksymalnie trzy razy w ciągu całej gry, próbę zidentyfikowania Opozycjonisty może bowiem podjąć jedynie w momencie zakończenia każdego z etapów rozgrywki, to dodatkowym utrudnieniem jest dla niego fakt, że nie może oskarżyć gracza posiadającego większą od niego łączną liczbę wszystkich żetonów, a za każde fałszywie rzucone oskarżenie musi odrzucić

jeden z żetonów robotników. Na szczęście ta karta Motywu bierze udział w grze tylko wtedy, gdy do planszy zasiada przynajmniej piątka graczy.

Opozycjonista także nie ma lekko – nie może zbyt jawnie dążyć do wybuchu strajku, jeśli podejrzewa obecność w grze Agenta. Poza tym jego cel jest dokładnie przeciwny temu, do którego dąży Dziennikarz – jeśli w grze znajdą się oba te Motywy, ich działania będą się w znacznej mierze niwelować, a szanse na wygraną któregokolwiek z nich maleją praktycznie do zera.

Karierowicz, Bumelant i Przodownik pracy grają właściwie sami sobie. Jedynym niebezpieczeństwem, na które muszą uważać, jest ewentualna obecność Agenta SB i świadomość tego, że zbyt ewidentne dążenie do zgromadzenia wymaganej liczby żetonów określonego rodzaju daje mu jasny sygnał, że nie kontrolujemy Motywu Opozycjonisty i ułatwia poprawną identyfikację celu.

Zdecydowanie najłatwiej osiągnąć zwycięstwo dzięki kontrolowaniu Motywu Kierownika – jako że nikomu nie zależy na spadku Wydajności w fabryce, w trakcie gry zazwyczaj powoli rośnie ona, i w końcu osiąga magiczny poziom 102%, przynosząc wygraną jednemu z graczy. W trakcie rozegranych przeze mnie partii Kierownik zapewniał zwycięstwo w ponad połowie z nich, czasem nawet jeszcze przed zakończeniem pierwszego etapu gry.

Końcowa ocena *Lubelskiego lipca '80* zależy w znacznej mierze od tego, jak potraktować tę grę i do jakiej kategorii tytułów ją zaliczyć. Najsłabiej wypadnie, jeśli oceniać ją jako grę typu *worker placement* – niezrównoważone poziomy trudności realizacji celów poszczególnych Motywów skutecznie mogą zniechęcić do tej pozycji osoby szukające dopracowanej ekonomicznej eurogry. Lepiej *W zakładzie* wypada jako pozycja edukacyjna, niekoniecznie dla młodszych graczy – tak tematyka gry, jak i umieszczony w instrukcji tekst przybliżający jej historyczne tło (napisany przez pracownika naukowego Instytutu Historii UMCS) pomogą przybliżyć graczom wydarzenia sprzed ponad trzech dekad. Najlepiej produkt Fabryki Gier Historycznych broni się jako gra familijna. Mimo, że dla kilkuletnich dzieci jej zasady mogą być nieco zbyt skomplikowane, to nawet młodsi nastolatkowie nie powinni mieć trudności z ich przyswojeniem. Choć sam nie zaliczam się do tej grupy, to właśnie osobom szukającym gry familijnej mógłbym polecić *W zakładzie* – choć w grze z dziećmi chyba lepiej byłoby zrezygnować, przynajmniej na początku, z motywu Agenta SB. Przy rodzinnej rozgrywce wady stają się mniej widoczne, a nastawienie raczej na wspólną zabawę niż wygraną za wszelką cenę pozwoli przejść do porządku dziennego nad nie do końca zbalansowanymi Motywami.

Plusy:
» tematyka
» niektóre rozwiązania mechaniczne

Minusy:
» oprawa graficzna kart Akcji
» niezbalansowane karty Motywów
» brak wypraski

Autor: Adam Waśkiewicz
Ilustracje: Adam Waśkiewicz
Redakcja: Tomasz „earl" Koziełło

skomentuj!

Typ gry: familijna
Tytuł: *W Zakładzie. Lubelski Lipiec '80*
Projektant: Iga Walczewska-Bińczyk, Oskar Walczewski, Adam Kwapiński
Ilustracje: Iga W. Grygiel, Dagmara Stefańska, Małgorzata Śliwka
Wydawca: Fabryka Gier Historycznych
Data wydania: kwiecień 2012
Liczba graczy: od 3 do 6
Wiek graczy: od 10 lat
Czas rozgrywki: ok. 30 minut
Cena: 79,95 zł

Ocena recenzenta: 7/10

książki

POLTER.PL

Kłamca 4. Kill'em all – Jakub Ćwiek

Świat po końcu świata

Czwarty tom serii Kłamca. Kill'em all *przynosi ostateczne rozwiązanie problemów Lokiego i spółki. Rozwiązuje też wszelkie problemy świata. Oto nadeszła Apokalipsa – drżyjcie grzesznicy! Ale ci którzy oczekiwali trąb, sądu, potępienia jednych i zbawienia drugich, będą zawiedzeni. Nic z tych rzeczy. To coś znacznie gorszego.*

Tak kończy się świat. Cały glob pokrywa krajobraz jak po nalotach dywanowych, albo próbach nuklearnych. Miasta leżą w gruzach. Po ulicach szwendają się gromady zombie i niedobitki ludzkości walczące rozpaczliwie o przetrwanie. Ostatnia bitwa między armią niebios i zastępami piekieł ma się rozstrzygnąć na australijskim pustkowiu. Ale Archanioł Michał i jego wojsko walczą już tylko dlatego, że nic innego im nie pozostało. Bóg opuścił zniszczony świat.

A Loki świetnie się bawi. W skórze Oberona rządzi elfim dworem i korzysta z wdzięków dwórek. W przerwach między jedną a drugą hulanką układa jednak plan, jak wykonać powierzone mu zadanie: zabić Antychrysta. Tymczasem źle dzieje się na biegunie północnym. Bachus jest więziony przez krasnoludy, a za towarzyszy niedoli ma wróżki z opowieści o Piotrusiu Panie. W Paryżu czworo Polaków próbuje przeżyć pośród ruin zamieszkałych przez chodzące trupy. Taida i Mike starają się zdobyć zaopatrzenie niezbędne do przeżycia, a Mando, pogryziony przez zombie, spodziewa się, że zaraz sam zamieni się w jednego z nich. Elvis, widząc upadek cywilizacji, chce

Ćwiek zagłębia się w rozważania teologiczne. W świecie autora Bóg zostawił ludzkość rzekomo dla jej własnego dobra, a de facto abdykował na rzecz Lucyfera, który opanował większość mediów.

ocalić od zagłady to, co według niego człowiek ma najcenniejsze – kulturę. Więc czyta kryminały.

Jak widać już na podstawie tak pobieżnego streszczenia, Ćwiek napisał kolejną książkę worek. Tutaj jest wszystko: Lucyfer, dantejskie piekło, archaniołowie, elfy ze *Snu nocy letniej*, Światowid, Bachus, Eros, Loki, święty Mikołaj i wróżki z filmów Disneya. I jakby tego było mało, są jeszcze Polacy z jedynym we wszechświecie słownikiem przekleństw i bluzgów.

W całym tym bigosie ciekawie wygląda przenikanie się tak zwanej kultury wysokiej i masowej. Po pierwsze, postacie mitologiczne i teologiczne otrzymują atrybuty kultury popularnej: Gabriel i Rafał, przebywając w Nowym Jorku, ubierają się jak ćpuny o orientacji homoseksualnej, Eros jest porównywany do Brada Pitta, Loki, będąc postacią wyjętą z serialu akcji, ustawia po kątach poczciwe, szekspirowskie elfy, Nowym Jorkiem rządzi twardą ręką anioł, do którego ubioru pasowałyby hasła „Punk is not dead" i „No future" (to akurat pasuje do całej książki). A Lucyfer wygląda jak Justin Bieber, bawi się iPadami i chwali Steva Jobsa, który, jak się okazuje, trafił do piekła.

Po drugie, narrator mówi i myśli tak samo jak bohaterowie i przenosi te zestawienia na swój poziom, pisząc na przykład o Lokim, który nie może doczekać się panienki: „Czuł się jak jeden z tych wirtualnych randkowiczów, który wreszcie zdecydował się na spotkanie w realu i teraz siedzi w kawiarni. Rozpoznawczy goździk w klapie, a w kieszeni ‚rozmówki damsko-męskie'. Jego randka dawno już przyszła i poszła, gdy zobaczyła z kim miała się spotkać. A on siedzi...". I tak w koło Macieju. Szkoda tylko, że Lucyfer nie założył Apokalipsie fanpage'a na Facebooku. Cały ten zabieg ma dużą zaletę: jest zabawny i dzięki temu książka zyskała dużo uroku. Ma też poważną wadę – szybko się nudzi, bo opiera się na jednym schemacie. To powoduje, że następne książki Ćwieka mogą być przewidywalne, a to byłoby dla niego niebezpieczne.

Kłamca 4 zawiera jeszcze jeden bardzo ważny wątek: Ćwiek zagłębia się w rozważania teologiczne. W świecie autora Bóg zostawił ludzkość rzekomo dla jej własnego dobra, a de facto abdykował na rzecz Lucyfera, który opanował większość mediów. Najwyższy wycofał się, ale nie do końca, bo zostawił aniołów i od czasu do czasu ingerował w historię. Ćwiek zdaje się więc pytać: jak to jest z tą wolną wolą, jeżeli w imię Syna Bożego ludzkość prowadziła krucjaty i wojny religijne? Po co nam religia, skoro jej abstrakcyjne zasady przeszkadzają w życiu i każą uznać istnienie czegoś nieobserwowalnego? I jeszcze w imię tej abstrakcji mamy wyrzekać się szczęścia tutaj i teraz w oczekiwaniu na szczęście wieczne? To bzdura, wydaje się mówić pisarz. Bzdura całe wieki umacniana przez kulturę Zachodu, która przecież od zawsze przepracowywała temat relacji człowiek-Bóg, Bóg-świat.

W *Kłamcy 4* Ćwiek postanowił rozprawić się z tą największą bujdą świata. I tym stwierdzeniem mógłbym zamknąć recenzję, ale zrobię teraz coś wbrew sztuce, prosząc czytelników o wybaczenie i próbę zrozumienia. Mam zamiar wspomnieć o zakończeniu.

Następne akapity zawierają spoilery na temat zakończenia książki – jeżeli nie chcesz zepsuć sobie zabawy, nie czytaj ich.

Loki wie, że nie zawsze można wygrać i ocalić świat. Wie również, że Lucyfer już wygrał. Ale Lokiemu i spółce został jeszcze jeden as w rękawie. Mogą sprawić, żeby ludzie przestali wierzyć. Zbierają większość ocalonej ludzkości w nowojorskim teatrze i wystawiają spektakl *Anioły w Ameryce*. Podczas niego Polacy rozdają ćwiartki jabłek, które mają spowodować zanik wiary. Udaje się. Lucyfer, Loki, Bachus, Eros, Aniołowie, diabły i cała reszta nadprzyrodzonej menażerii, która zdewastowała świat, znikają, jakby ich nigdy nie było. Być może według Ćwieka faktycznie nie było, tak jak nie ma bohaterów książek, które czytamy.

Jest tu wszakże jeden problem. Takim zakończeniem Ćwiek podważa sens istnienia religii, ale też literatury. Jest tak, ponieważ zarówno jedna, jak i druga w roli medium posługują się opowieścią, konstrukcją językową i oddziałują przede wszystkim na wyobraźnię. Po jej zniknięciu ludzkość pomyśli, że kataklizm, jaki spotkał

ziemię, został spowodowany przez konflikt nuklearny, albo znajdzie jakieś inne racjonalne wytłumaczenie katastrofy. Do głowy jej nie przyjdzie, że oto według chrześcijaństwa skończył się świat doczesny i zaczął wieczny, bo dla ludzi już nie ma chrześcijaństwa, nie ma żadnej religii. I nie ma literatury. Bo po Apokalipsie według Ćwieka nie ma wyobraźni.

Pisarz skończył więc definitywnie serię o Lokim straszną wizją świata bez pamięci i bez marzeń. Gdybym miał wybierać, z dwojga złego wolałbym już chyba wersję świętego Jana. W końcu mogę, jeżeli jedno i drugie to tylko opowieść.

Autor: Bartosz „Boratek” Krawczyk
Redakcja: Bartłomiej „baczko” Łopatka

skomentuj!

Tytuł: *Kłamca 4. Kill'em all*
Cykl: Kłamca
Tom: 4
Autor: Jakub Ćwiek
Wydawca: Fabryka Słów
Miejsce wydania: Lublin
Data wydania: 18 kwietnia 2012
Liczba stron: 320
ISBN-13: 978-83-7574-687-7
Oprawa: miękka
Wymiary: 125 x 195 mm
Seria: Asy polskiej fantastyki
Cena: 34,90 zł

Ocena recenzenta: 8/10

książki

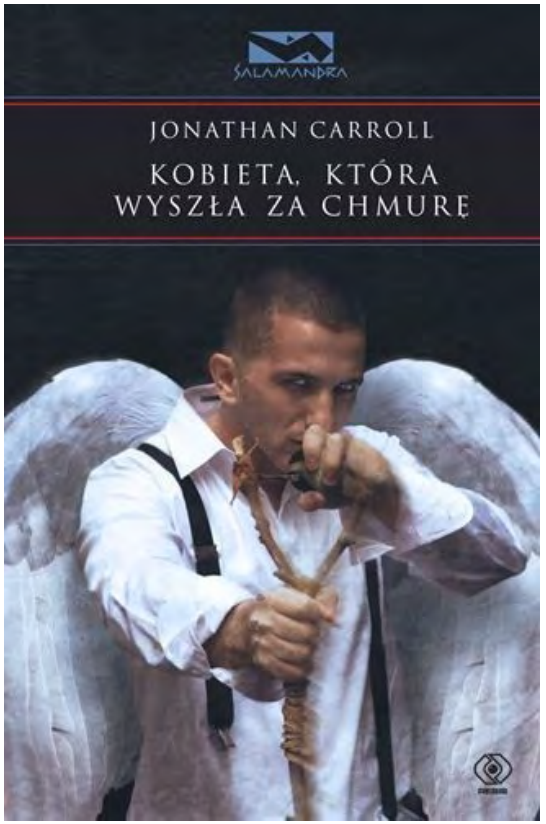
POLTER.PL

Kobieta, która wyszła za chmurę – Jonathan Carroll

O prawniku w gołębia zamienionym

My, zdeklarowani miłośnicy fantastyki, często zapominamy, jak w gruncie rzeczy szeroki jest to gatunek. Fantasy, science fiction i horror lata temu zdominowały nasze świadomości. Kobieta, która wyszła za chmurę *Jonathana Carrolla stanowi niezłą okazję do spotkania z fantastyką nieco mniej oklepaną, nietypową.*

Najbardziej charakterystyczną wspólną cechą opowiadań zebranych w *Kobiecie, która wyszła za chmurę* jest ogrom zaskakujących, ale prostych obserwacji. Carroll ma dar odnajdywania głębszego sensu w najprostszych zdarzeniach i często raczy czytelnika celnymi komentarzami dotyczącymi spraw banalnych. Zwykle jednak te pierwsze – zdawałoby się – trywialne myśli są tylko opakowaniem dla dużo poważniejszych spostrzeżeń. W każdym kolejnym opowiadaniu, od otwierającego zbiór tytułowego utworu aż do ostatniego *Woda nie może być nerwowa*, pisarz dzieli się z czytelnikiem kilkoma refleksjami, które dotyczą praktycznie wszystkiego, co może wydarzyć się między ludźmi. *Vedran* stanowi wzruszające studium ludzkiej melancholii, *Skradziony kościół* dotyka problemu nieszczerości w relacjach między mężczyzną a kobietą, *Dom na wyżynie* to piękna fantastyczna alegoria wielkomiejskiego osamotnienia, a Arka Noego zaskakuje wyraźną autoironią. Carrollowi udało się zrealizować jedno z największych wyzwań stojących przed autorem zbioru tekstów właściwie niepowiązanych: stworzył dzieło niejednorodne, wieloaspektowe, ale zarazem spójne. Tym, co łączy opowiadania z *Kobiety, która wyszła za chmurę*,



jest nieustanne ponawianie próby wypowiedzenia się na temat człowieka, jego kondycji i roli we współczesnym świecie.

To trudne zadanie pisarzowi ułatwia wyraźny rys, jaki nadał protagonistom swoich utworów. Nieważne czy jest to miniatura (*Menel*) czy opowiadanie kilkakroć dłuższe (*Pół kroku od furii*), główny bohater opowiadania to zwykle mężczyzna w średnim wieku, raczej zadowolony z życia, zwykły, o nieskomplikowanym charakterze i prostych zamiłowaniach. Ta wariacja na temat średniowiecznego everymana idealnie spełnia rolę, jaką dla swoich postaci wyznacza Carroll: bohater, jako (zazwyczaj) bierny obserwator, musi poradzić sobie z nagle pojawiającą się w jego życiu magią.

To starcie znanego z nieznanym pozwala pisarzowi szafować celnymi komentarzami i rozwijać kolejne przemyślenia. Bohaterowie oryginalni i nietypowi pojawiają się w *Kobiecie, która wyszła za chmurę* znacznie rzadziej, gdzieś na obrzeżach fabuły, stanowiąc często barwny, acz niezbędny dodatek.

Bardzo podobnie przedstawia się rola fantastyki w zebranych opowiadaniach. Zwykle Carroll opiera kreację świata przedstawionego na obserwacji najzwyczajniejszych sytuacji, doprawiając je jedynie czymś niezwykłym, nietypowym, magicznym. Czasami jest to wspomniany już bohater (*Kobieta, która wyszła za chmurę*, *Niech się stanie przeszłość!*), czasami tajemnicza właściwość rzeczywistości (alchemia obecna w *Pół kroku do furii*, czy nietypowe prześcieradło ze *Skradzionego kościoła*). Nie oznacza to jednak, że fantastyka jest w tym zbiorze niepotrzebna – wręcz przeciwnie, to niezbędny element większości tekstów. Pozwala ona Carrollowi na pogłębianie relacji między postaciami i modyfikowanie rzeczywistości – czego efektem są wspomniane już refleksje, bez których zbiór byłby właściwie bezwartościowy.

Taka specyfika tekstów sprawi, że *Kobieta, która wyszła za chmurę* na pewno nie trafi w gusta wszystkich czytelników. Miłośnicy fabuł nie mają tu czego szukać – historie pisarza są zwykle krótkimi wariacjami na temat wyjściowego pomysłu. Można Carrollowi zarzucić, że zbyt mocno zachwiał proporcje między formą a treścią: czasami niemal całkowicie pomija rozwinięcie, zapominając, że teksty powinny mieć zarówno wartość dydaktyczną, jak i literacką. Mnie samemu bardzo brakowało mocnych puent, które mogłyby z kilku z tych tekstów uczynić prawdziwe arcydzieła. Ze względu na prezentowane zakończenia do gustu zdecydowanie przypadły mi *Dom na wyżynie* i *Skradziony kościół* – na ich przykładzie widać, jak wielki potencjał został zmarnowany w przypadku pozostałych tekstów.

Kobieta, która wyszła za chmurę to przykład zbioru bardzo nietypowego. Bez wątpienia Jonathan Carroll jest utalentowanym pisarzem i ponownie udowadnia to w tej krótkiej antologii, ale nie jestem pewien, czy zdeklarowani miłośnicy fantastyki poczują się usatysfakcjonowani taką literaturą. Jednak ci, którzy lubią eksperymenty (nawet kiedy te nie kończą się spektakularnymi wybuchami), powinni być naprawdę zadowoleni.

Autor: Bartosz „Zicocu” Szczyżański
Redakcja: Alicja „cichutko” Laskowska

skomentuj!

Tytuł: *Kobieta, która wyszła za chmurę*
Autor: Jonathan Carroll
Tłumaczenie: Jacek Wietecki
Wydawca: Rebis
Miejsce wydania: Poznań
Data wydania: 8 maja 2012
Liczba stron: 184
ISBN-13: 978-83-7510-861-3
Oprawa: twarda
Wymiary: 128x197mm
Seria: Salamandra
Cena: 29,90 zł

Ocena recenzenta: 8/10

Wydawca
Przemysław „Draker” Prekurat

Redaktor naczelny
Maciej „repek” Reputakowski

Dział PC
Ania „Amanea” £ugowska
Mirosław „angel21” PorÍba
Mateusz „TheProdigyPL” Gołaszewski

Dział konsolowy
Łukasz „Qrchac” Kowalski
Paweł „Cursian” Raban

Dział RPG
Michał „rincewind bpm” Smoleń
Marek „Planetourist” Golonka
Adam Waśkiewicz
Paweł „chimera” Cybula

Dział książkowy
Bartosz „boratek” Krawczyk
Bartosz „Zicocu” SzczyøaÒski

Dział komiksowy
Kuba Jankowski
Jarosław „beacon” Kopeć

Dział planszówek
Daniel „ScripterYoda” OklesiÒski
Adam Waśkiewicz

Dział karcianek
Mateusz „Tuiteraz” Rybarkiewicz

Redakcja
Jan „gower” Popieluch
Staszek „Scobin” Krawczyk
Klaudia „Marigold” Najdowska
Aleksandra „Jade Elenne” Wierzchowska
Maciej „repek” Reputakowski
Kuba Jankowski
Maciej „Zephyel” Kowalski
Tomasz „earl” Koziełło
Alicja „cichutko” Laskowska
Bartłomiej „baczko” Łopatka

Makieta i skład
Karina Graj