

Dark Eden

Dark Eden to bardzo fajna karciana gra strategiczna rozgrywająca się w świecie Kronik Mutantów, na Ziemi. Dostępne narody to:

Synowie Rasputina

Idący sprawdzoną drogą rozbudowy technologicznej i związanego z tym zanieczyszczenia środowiska. Ich prymitywne maszyny to aż nadto by szerzyć strach wśród wrogów na zacofanej planecie.

Templariusze

Genetycznie zmodyfikowani by przeżyć w toksycznej atmosferze zniszczonej Ziemi Templariusze uważają, że ich mutacja jest wystarczającym dowodem na ewolucyjną wyższość. Świetnie zorganizowani i bezlitośni, chcą opanować całą Ziemię.

Luterańska Triada

Aby przeżyć, każdy z luterańczyków po narodzeniu jest chirurgicznie przekształcany, w wyniku czego dolna część ich twarzy jest całkowicie gładka. Porozumiewają się telepatycznie i mówią migową. Są nieliczni, bronią się przed napierającymi na ich ziemie Synami Rasputina i Templariuszami tylko dzięki wierze umacnianej przez rytuały patriarchów.

Horda Półksiężycy

Nomadowie z krain stepów. Hodują gigantyczne zwierzęta, które bronią ich obozów i pomagają prowadzić wojny. Ich atutem jest olbrzymia liczebność. Do walki prowadzą ich duchowi przywódcy - prorocy, wzmacniając ich siły przepowiedniami.

Legion Ciemności

Ich siłami dowodzi Valpurgius. Do dyspozycji ma armię potworów i plugawe czary - dary Mrocznej Harmonii. W celu opanowania Ziemi używa na przemian brutalnej siły i podstępnych machinacji. Od tego już tylko krok do spełnienia ostatecznego celu sił ciemności - zagłady ludzkości.

Pokrótce - każdy z graczy buduje własną Krainę i armię, próbując sobie zapewnić dominację nad Krainami i armiami przeciwników dążąc do zwycięstwa przez ekonomiczne i militarne ich wykończenie. A obszerniej rozpiszę się poniżej.

Karty dzielą się na Przywódców, Miejsca, Wojowników i Intrygi.

Osią każdej talii jest jeden Przywódca, wykładany na początku gry. Każdy z narodów dysponuje czterema przywódcami do wyboru - Legion dysponuje dwoma. Przywódca zapewnia początkowy zestaw zasobów i dysponuje unikalną zdolnością, która może mieć niebagatelny wpływ na przebieg rozgrywki.

Miejsca

Służą do budowy własnej Krainy i dostarczają potrzebne do wyżywienia Wojowników zasoby, których są cztery rodzaje - złoto, żywność, surowce, paliwo. Bez Miejsc nie można zbudować mocnej armii. Wszystkie Przynależności oprócz Legionu mają dwa specyficzne dla danego narodu Miejsca.

Przywódców i Miejsca opisują następujące charakterystyki:

przynależność – może należeć do jednego z ww. narodów lub być ogólna, czyli umożliwiająca zagranie karty niezależnie od przynależności Przywódcy
wartość bojowa - definiująca potencjał obronny Miejsca
taktyki walki - wodna, powietrzna, lądowa – określające skąd może nadejść wróg chcący zniszczyć dane Miejsce. Im mniej taktyk na Miejscu, tym jest ono trudniejsze do zniszczenia
działanie karty – każdy wódz ma zdolność specjalną, sporo Miejsc oprócz/zamiast generowania zasobów spełnia także inne funkcje
liczba sąsiadów – nie dotyczy Przywódców; określa ile zasłoniętych boków może mieć dane Miejsce; Miejsca odsłonięte są narażone na najazdy
ikony zasobów – mogą być niebieskie - generujące zasoby, i czerwone - pożerające zasoby. Przywódcy tylko generują zasoby. Najczęściej, jeśli Miejsce zapewnia jakąś specjalną zdolność, to równocześnie pożera jakieś zasoby.

Wojownicy

Strzegą Krainy i najeżdżają Krainy przeciwników. Dziela się na Pojazdy - wielkie bojowe maszyny, Jazdę - gigantyczne zmutowane bestie i Piechotę. Żeby grać Pojazdami i Jazdą trzeba mieć w Krainie specjalne Miejsca, które to umożliwiają. Piechota ma mniejszą siłę, ale można ją dysponować bez żadnych ograniczeń. Wszystkie Przynależności mają sobie właściwy zestaw Wojowników.

Charakterystyki Wojowników to:

przynależność – każdy Wojownik należy do jednego z narodów i może być werbowany tylko przez Przywódców o tej samej Przynależności. Wojownicy o Przynależności ogólnej mogą być werbowani przez każdego Przywódcę

wartość bojowa – określa siłę Wojownika w starciu z przeciwnikami lub przy najeżdżaniu Miejsc wroga

taktyki walki – identyczne jak przy Miejscach. Informują o możliwościach manewrowych Wojownika - im więcej ma on taktyk, tym jest bardziej wartościowy.

działanie karty – obowiązkowo informuje o tym, do której z ww. kategorii Wojowników należy karta. Oprócz tej informacji każdy z Wojowników może mieć własne, unikalne zdolności

pobierane ikony zasobów – Wojownik musi coś jeść, by mieć siły do walki.

Intrygi

To wszystko to, co nie jest Przywódcą, Miejscem i Wojownikiem. Triada posiada Rytuły – działające przez jedną turę na jednego bądź wszystkich Wojowników. Horda ma Proroctwa – karty o permanentnym działaniu, obejmujące zasięgiem wszystkich Wojowników. Legion ma Dary Mrocznej Harmonii – intrygi o permanentnym działaniu, zwiększające zdolności pojedynczych Wojowników. Oprócz tego mamy ekwipunek, karty dołączane do innych atutów, karty wspomagające ekonomię Krainy bądź siły Wojowników, karty pozwalające przeszukiwać talie, karty niszczące atuty wroga... Jest tego sporo. Unikatową charakterystyką dla intryg jest symbol dalszego losu karty po zagranie. Może być dołączona na stałe do innego atutu, odłożona na stos kart odrzuconych lub anihilowana - nie powróci już więcej do gry.

Strategia w Dark Eden zaczyna się od ułożenia talii biorąc pod uwagę siły przeciwników. Nie da się w DE zbudować talii odpornej na każdego wroga - należy brać pod uwagę ich mocne i słabe strony. Tylko od inwencji gracza zależą proporcje pomiędzy Miejscami, Wojownikami a Intrygami. Trzeba się stosować do dwóch zasad: talia nie może liczyć mniej niż 60 atutów, w jej skład może wchodzić maksymalnie 5 jednakowych atutów.

Rozgrywka zaczyna się wyłożeniem swojego Przywódcy. Na początku swojej tury gracz dobiera karty do siedmiu na ręce. Wokół Przywódcy buduje Krainę wystawiając Miejsca, które mają zapewnić zasoby i/lub zdolności specjalne. Krainy bronią Wojownicy znajdujący się na Pograniczu. Można ich również przesunąć do Oddziału, aby walczyli z Wojownikami przeciwnika, a także niszczyli jego Krainę (czyli Miejsca) najazdami. Za to zdobywa się punkty. Na koniec tury gracz może odrzucić jedną kartę z ręki na stos kart odrzuconych. Trafiają tam też pokonani Wojownicy. Karty odrzucone mogą wrócić do gry, ale dopiero po dobraniu wszystkich atutów z talii. Wszystkie zagrane karty Miejsc i Wojowników oraz część kart Intryg (tzw. dołączane) pozostają w grze. Koniec tury w Dark Eden oznacza tylko, że kolejny gracz może wykonywać akcje. Siły każdego gracza mogą rosnąć (i zwykle rosną) z tury na turę. Nie jest to takie proste, gdyż przeciwnicy przeszkadzają jak tylko mogą. Starają się wykończyć nawzajem ekonomicznie, żeby Wojownicy wroga padli z głodu, albo żeby przeciwnicy nie mieli złota na wystawienie nowych wojaków. Zabijają wrogich Wojowników, najeżdżają wroga Krainy. Nie wspominając o miotaniu kart Intryg na wszystkie strony.

W DE ważny jest element ekonomii własnej Krainy - należy zadbać o zapasy złota do wystawiania kolejnych Miejsc i Wojowników, pamiętać o dostarczaniu wszystkich potrzebnych zasobów itp. Nawet tak prosta sprawa jak wystawianie Miejsc zawiera elementy taktyczne. Krainę należy budować biorąc pod uwagę, jakimi taktykami dysponują Wojownicy przeciwnika, oraz kierując się własnymi potrzebami (zdolności Miejsc) i ograniczeniami (liczba sąsiadów, liczba dostępnych surowców). Można otaczać szczególnie cenne Miejsca innymi, minimalizować liczbę miejsc możliwych do najechania konkretną taktyką. Szczególnie często używana jest opcja 'nielotów' - otaczania Miejsc z ikonami powietrza przez Miejsca wyłącznie z ikonami Ziemi. Takich sposobów mają się głównie Przynależności, które nie mają Wojowników walczących w powietrzu.

Aby zdobyć punkty, należy najpierw przełamać obronę przeciwnika i pokonać jego Wojowników. W walce liczy się nie tylko siła Wojowników, ale także specjalne zdolności, ograniczenia, taktyki walki i sposób ich ustawienia. Wojownicy na Pograniczu (czyli w obronie) pełnią funkcję wartowników. Jeśli przeciwnik ma tam Wojowników, którzy mają takie same taktyki jak Wojownicy atakującego, to nie może on dokonać najazdów (czyli zdobyć punktów potrzebnych do zwycięstwa). Natomiast Wojownicy przeciwnika przebywający na Oddziale (czyli w ataku), nie są specjalnie brani pod uwagę jako siła obronna, zwykle pomija się ich obecność w kalkulowaniu własnego najazdu.

Po uporaniu się z Wojownikami można rozpocząć najazdy. Tutaj najważniejsze jest, czy jest w ogóle co najechać. Jeśli jeden gracz dysponuje tylko samolotami z taktyką powietrzną, to nie może najechać Krainy przeciwnika, gdy ten ma Miejsca możliwe do najazdu tylko z ziemi - taktyką lądową. Do najazdów można użyć tylko Wojowników z Oddziału. I ponownie ważną sprawą są ich specjalne umiejętności - regulujące wielkość WB Wojownika w najeździe, ilość najazdów, których może dokonać itp. Wpływ na walkę i najazd mogą mieć też umiejętności Przywódców, a nawet niektórych Miejsc.

Jeśli to wszystko wygląda jak skomplikowana łamigłówka, to uspokajam - każdy, kto poradził sobie z komputerową grą Settlers da sobie radę i z Dark Eden.

Dark Eden umożliwia 3 sposoby rozgrywki:

Jeden na jeden: tylko dwóch graczy - gra jest wtedy ekscytująca jak Magic: The Gathering. Zwykle ktoś szybko osiąga przewagę i miażdży słabszego przeciwnika.

Kilku graczy: od 3 do nieskończoności, chociaż przy większej liczbie graczy każda tura ciągnie się jak guma do żucia. Technicznie nie różni się niczym od gry jeden na jeden. Każdy z graczy dąży do zwycięstwa na własną rękę. Przy tym rodzaju rozgrywki ujawnia się cała złożoność DE.

Trzeba dbać o rozwój własnej Krainy, mając na oku wszystkich oponentów, przeszkadzać im, gdy za bardzo zbliżają się do zwycięstwa, pomagać im, jeśli ich kosztem miałyby zwyciężyć ktoś inny. Przedstawie to choćby na przykładzie planowania własnego ataku. Musisz pamiętać, że aby Wojownicy wzięli udział w walce, muszą zostać wyżywieni, w twojej Krainie musi być wystarczająco dużo określonych zasobów, których potrzebują. Co więcej, zwykle musisz też ocenić czy stać cię na wystawienie kolejnych Wojowników, biorąc pod uwagę twoje zasoby złota. OK, ocenę wydolności własnej ekonomii masz za sobą, wystawiłeś tylu nowych Wojowników, ilu byłeś w stanie. Każdy z przeciwników mógł wpłynąć na tym etapie na twoje decyzje, pozbawiając cię za pomocą kart intryg twoich zasobów złota, Wojowników, Miejsc. Wystawiwszy Wojowników należy ocenić własne możliwości i słabe punkty wszystkich przeciwników. Dysponujesz pewną liczbą Wojowników, o określonej sile, taktykach i zdolnościach specjalnych. Oceniasz teraz swoje możliwości ataku i obrony. Czy stać cię żeby posłać wszystkich Wojowników do walki, pozostawiając swoją Krainę bez obrony? Zwykle nie, więc część sił pozostawiasz w obronie, resztę przesuwasz do ataku. Porównujesz teraz swoje możliwości ofensywne z defensywnymi możliwościami przeciwników. Czy mają Wojowników na Pograniczu? Jakimi dysponują taktykami, zdolnościami? Jak zbudowane są ich Krainy, co powinno, a co może stać się celem twojego najazdu? W zależności od wyników analizy decydujesz się na przełamanie obrony jednego, kilku przeciwników, bądź decydujesz się na najazd bez rozprawiania się z broniącymi Wojownikami (pozbędziesz się ich kartami intryg, bądź np. obrońcy nie dysponują taktyką powietrzną, za pomocą której twoi Wojownicy dokonają najazdu). Teraz odpowiednio ustawiasz swoich wojowników i przystępujesz do realizacji planu. Chyba nie muszę wspominać, że każdy z przeciwników zwykle ma ochotę coś 'dodać od serca' do twojego planu?



Gra zespołowa: gracze łączą się w zespoły o równej liczbie uczestników gry. Gracze z danego zespołu zarządzają swoimi Krainami osobno, poruszając się na przemian z przeciwnikami, ale dążą do zwycięstwa razem. Zwiększony jest limit punktów potrzebny do zwycięstwa, no i trzeba dbać, żeby kolegom z drużyny dobrze się działo. Gra na dwie drużyny przypomina nieco grę 'jeden na jeden', tu również czasami przewagę szybko osiąga jedna drużyna. Jednak, co dwie talie to nie jedna i nawet mocno przyciskani przeciwnicy mogą się odbić od dna. Natomiast gra w 3 lub więcej drużyn to prawdziwa masakra. To, co opisałem w akapicie powyżej podniesione do kwadratu.



Twórcy wydając grę mieli już w planach dodatki Genesis i Exodus. Genesis był już gotowy, ale nie został wydany z powodu marketingowego fiaska gry. I tak oto w Dark Eden dysponujemy 303 atutami. Jednak gra jest absolutnie zbilansowana. Dysponując nawet wszystkimi atutami nie da się ułożyć talii 'nie do zatrzymania'. Na każdą akcję można wymyślić kontrakcję. Bogactwo możliwych do ułożenia talii jest niezmierzone. Pięć przynależności, trzy taktyki, cztery rodzaje zasobów, trzy rodzaje Wojowników i karty Intryg, które omijają każdą niemal zasadę w DE... Osobiście dysponując około 1/3 całości mogłem zagrać 20 gier pod rząd, za każdym razem gruntownie zmieniając założenia talii. Teraz brakuje mi tylko jakieś 10% wojowników rare do kompletu i za każdym razem gram zwykle inną talią. Grając już ok. 10 lat nadal odkrywamy możliwe do zagrania kombinacje - mogę więc zapewnić, że zaczynając dziś można się nie nudzić tą grą przez dobrych kilka lat. Ponieważ gra nie żyje, karty można kupić na rynku wtórnym za pieniądze mniejsze, niż w przypadku inwestowania w nową karciankę. Konkretnie – za 100 złotych można już kupić grywaną talię. Oczywiście za mniej pieniędzy można dostać mniej grywaną, za więcej nieco bardziej grywalną. Poza tym można je kupować już pod określoną Przynależność czy strategię. Na plus można zaliczyć jeszcze to, że gra jest wydana również w języku polskim. Nie dlatego, że tłumaczenie jest wspaniałe (jest wręcz przeciwnie), a dlatego, że nie każdy zna angielski.

Po więcej konkretów zapraszam na strony:

www.darkeden.prv.pl

<http://darkeden.mojeforum.net>