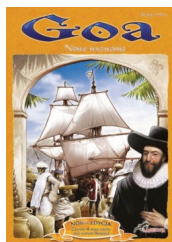


Goa - krótka recenzja gry planszowej

Wpisany przez Arek Deroszewski

sobota, 27 kwietnia 2013 23:00 - Poprawiony poniedziałek, 29 kwietnia 2013 10:43



W grze Goa gracze (w liczbie od 2 do 4) wcielają się w rolę portugalskich handlarzy przyprawami, którzy podróżują do Indii i starają się rozwijać swoją działalność. Tyle teoria. A jak jest w praktyce?

MECHANIKA TO PODSTAWA

Przebieg gry Goa to w pierwszej kolejności wybór i licytacja kafelków przynoszących różne korzyści, na przykład plantacje przypraw, kolonistów, statki itd. Ten etap jest bardzo interesujący, być może dlatego, że jest jedynym momentem w grze, w którym pojawia się bezpośrednia interakcja pomiędzy graczami. A dalej mamy już tylko naprzemiennie podejmowanie akcji przez kolejnych graczy.

Do dyspozycji mamy pięć dziedzin rozwoju i tyle samo związanych z nimi akcji do wykonania takich jak pozyskiwanie statków, żniwa, pobór podatków, organizowanie wypraw zamorskich i zakładanie kolonii (plus akcja pozwalająca na sam rozwój w danej dziedzinie). Większość tych akcji polega po prostu na pozyskaniu konkretnego zasobu, zatem w Goa zajmujemy się głównie zbieraniem rozmaitych dóbr, w celu opłacania nimi kosztów rozwoju swojego zamorskiego ?kramu?. Oczywiście gracze muszą starać się jak najbardziej optymalizować swoje posunięcia, aby uciuć jak najwięcej punktów zwycięstwa.

SUCHO, JAK NA PUSTYNI

Mechanika gry Goa jest jej najmocniejszym atutem. Jest stosunkowo prosta, logiczna i działa bez zarzutów. Problem jednak w tym, że nijak się ma do tematu gry. Portugalscy handlarze, przyprawy i kolonie? Wszystko to jest, ale tylko w nazewnictwie elementów gry, bo jak się popatrzy na pozbawioną wyrazu planszę i szarobure (co jednak nie znaczy ?brzydkie?) kafelki, to próżno szukać tam jakiegokolwiek namiastki klimatu. Elementy gry wykonano solidnie i estetycznie, ale raczej bez polotu. A sama rozgrywka w Goa to właściwie czysta abstrakcja, bo

Goa - krótka recenzja gry planszowej

Wpisany przez Arek Deroszewski

sobota, 27 kwietnia 2013 23:00 - Poprawiony poniedziałek, 29 kwietnia 2013 10:43

do mechaniki tej gry ? jakkolwiek udanej ? można równie dobrze przypisać temat hodowli przepiórek afrykańskich lub podboju Galaktyki Andromedy. W Goa tematyka ?portugalskich handlarzy przyprawami? jest do tego stopnia umowna, że nie uświadczymy w samej grze nawet handlu, jako takiego, bo pieniądz działa tu tylko w jedną stronę (służy wyłącznie do kupowania). Rzecz jasna gracze, którym nie przeszkadza sucha i pozbawiona klimatu rozgrywka, mogą być nawet zachwyceni grą Goa. Ja natomiast nie mogę powiedzieć, że bym był zachwycony, ale doceniam porządne wykonanie i wysoki stopień dopracowania tego tytułu. Dlatego też poniżej wystawiam grze ocenę zgodną ze swoimi odczuciami, ale i też sprawiedliwą.

