

Dlaczego warto zajrzeć na <http://wiedzmin-rpg.vel.pl>?

Wraz z naszymi czytelnikami tworzymy najpopularniejszy w sieci serwis poświęcony naszej ulubionej grze - Wiedźminowi. Dlaczego najpopularniejszy to pytanie do odwiedzających. Być może ze względu na bardzo pokaźną bazę artykułów wspomagających grę, postaci, przygód, bestiariuszy, rozmaitych czarów i artefaktów, szczegółowych opisów broni, życia na kontynencie, oraz samej wiedźminlandii. U nas znajdziesz najświeższe wieści z centrum MAG'a - wydawcy systemu oraz z wszelkich inicjatyw ruchu fanowskiego. Nasze forum jest obecnie najczęstszym centrum spotkań i dyskusji naszych czytelników oraz redaktorów. Jesteśmy nastawieni na Twój odbiór i staramy się sprostać oczekiwaniom najwybredniejszych krytyków i graczy. Dostarczamy wam rzetelnego źródła wiedzy i informacji o W:GW. Kim jesteśmy? Fanami Wiedźmina, pasjonatami, graczami... Zapraszamy Cię serdecznie, odwiedź nasz serwis, tworzymy go dla Ciebie.

Ekipa W:GW N

Przyłącz się do nas!

Jeśli szukasz ludzi o podobnych zainteresowaniach, jeśli chciałbyś poznać nowych graczy z twojego miasta, lub spotkać graczy z całego kraju przyłącz się do nas!

Organizujemy spotkania i sesje na różnych wyjazdach, konwentach literackich, własnych imprezach...

Wpadnij na naszą chatę, pogadaj z naszymi czytelnikami i redaktorami w internetowym pokoju.

Przyłącz się do dyskusji na forum! Twoje zdanie jest bardzo ważne, jak każdy punkt odniesienia.

Spróbuj szczęścia w internetowej grze w realiach W:GW.

Napisz dla nas artykuł, nie chowaj do szuflady pomysłów, które mogą przydać się innym. Istniejemy dzięki ludziom i dla ludzi, a najważniejsze w nasza w naszej inicjatywie jest dobra zabawa.

<http://wiedzmin-rpg.vel.pl>



Wiedźmin: Gra Wyobraźni Nieoficjalnie

Biuletyn Informacyjny:

- **Dlaczego Warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni**
- **Dlaczego warto zajrzeć na www.wiedzmin-rpg.vel.pl**
- **Przyłącz się do nas!!**

<http://wiedzmin-rpg.vel.pl>

Dlaczego warto zajrzeć na <http://wiedzmin-rpg.vel.pl>?

Wraz z naszymi czytelnikami tworzymy najpopularniejszy w sieci serwis poświęcony naszej ulubionej grze - Wiedźminowi. Dlaczego najpopularniejszy to pytanie do odwiedzających. Być może ze względu na bardzo pokaźną bazę artykułów wspomagających grę, postaci, przygód, bestiariuszy, rozmaitych czarów i artefaktów, szczegółowych opisów broni, życia na kontynencie, oraz samej wiedźminlandii. U nas znajdziesz najświeższe wieści z centrum MAG'a - wydawcy systemu oraz z wszelkich inicjatyw ruchu fanowskiego. Nasze forum jest obecnie najczęstszym centrum spotkań i dyskusji naszych czytelników oraz redaktorów. Jesteśmy nastawieni na Twój odbiór i staramy się sprostać oczekiwaniom najwybredniejszych krytyków i graczy. Dostarczamy wam rzetelnego źródła wiedzy i informacji o W:GW. Kim jesteśmy? Fanami Wiedźmina, pasjonatami, graczami... Zapraszamy Cię serdecznie, odwiedź nasz serwis, tworzymy go dla Ciebie.

Ekipa W:GW N

Przyłącz się do nas!

Jeśli szukasz ludzi o podobnych zainteresowaniach, jeśli chciałbyś poznać nowych graczy z twojego miasta, lub spotkać graczy z całego kraju przyłącz się do nas!

Organizujemy spotkania i sesje na różnych wyjazdach, konwentach literackich, własnych imprezach...

Wpadnij na naszą chatę, pogadaj z naszymi czytelnikami i redaktorami w internetowym pokoju.

Przyłącz się do dyskusji na forum! Twoje zdanie jest bardzo ważne, jak każdy punkt odniesienia.

Spróbuj szczęścia w internetowej grze w realiach W:GW.

Napisz dla nas artykuł, nie chowaj do szuflady pomysłów, które mogą przydać się innym. Istniejemy dzięki ludziom i dla ludzi, a najważniejsze w nasza w naszej inicjatywie jest dobra zabawa.

<http://wiedzmin-rpg.vel.pl>



Wiedźmin: Gra Wyobraźni Nieoficjalnie

Biuletyn Informacyjny:

- **Dlaczego Warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni**
- **Dlaczego warto zajrzeć na www.wiedzmin-rpg.vel.pl**
- **Przyłącz się do nas!!**

<http://wiedzmin-rpg.vel.pl>



Dlaczego warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni?

Ten tekst, choć bardzo tego nie chcę, muszę zacząć od wyjaśnienia kilku spraw. Wokół najnowszej polskiej gry fabularnej zrobiono wiele niepotrzebnego szumu... Mimo wszystko nigdzie, do tej pory nie znalazłem naprawdę uczciwej recenzji tej gry.

Wszystko polega na tym, że ktoś po prostu nie poczuł klimatu. Trudno. Niektórzy ponoć nie mogą swobodnie grać w Zewa Cthulhu, albo w inne słynne, zachodnie systemy. Inni np. w W:GW. Co z tego? Nic. Każdemu podoba się coś innego. Czy tak trudno to zrozumieć? Zanim, Drogi Czytelniku, zechcesz kontynuować czynność, którą teraz wykonujesz, zapomnij na moment o tym całym bagnie i skoncentruj się na tym, co mam Ci do powiedzenia.

Dlaczego więc warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni? Po pierwsze, bo jest to gra fabularna, czyli zabawa, która umożliwia rozwój własnej osobowości i wyobraźni, oraz poszerzenie wiedzy i możliwości intelektualnych. Po drugie twórcza adaptacja prozy Andrzeja Sapkowskiego. Pisarz ten udowodnił wszystkim niedowiarkom, że w z pozoru wyeksploatowanym gatunku fantazy jest jeszcze wiele do odkrycia. W:GW jest oparty przede wszystkim na tym, co napisał Sapkowski. Nie na mechanice, regułach, czy kostkach. O czym wielu zapomina. Po trzecie gra ma specyficzny klimat. Trudno go określić. Ja zwykle mówię "Taka bajka, ale na poważnie". Po czwarte W:GW nie jest ograniczony, ani podporządkowany żadnej konwencji. Z tego systemu można "wycisnąć" każdy nastrój: grozę, uniesienie, rozpacz, radość, erotykę.... Co kto lubi. Nie ma żadnej narzuconej z góry, przez autorów konwencji. Po piąte W:GW to system rdzennie polski. Nie chodzi mi tu o to, że napisany został przez Polaków. Na Kontynencie panują typowo "polskie" warunki, co przynajmniej dla mnie jest bardzo ważne. Cały świat opiera się na słowiańskiej kulturze.



Dlaczego warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni?

Ten tekst, choć bardzo tego nie chcę, muszę zacząć od wyjaśnienia kilku spraw. Wokół najnowszej polskiej gry fabularnej zrobiono wiele niepotrzebnego szumu... Mimo wszystko nigdzie, do tej pory nie znalazłem naprawdę uczciwej recenzji tej gry.

Wszystko polega na tym, że ktoś po prostu nie poczuł klimatu. Trudno. Niektórzy ponoć nie mogą swobodnie grać w Zewa Cthulhu, albo w inne słynne, zachodnie systemy. Inni np. w W:GW. Co z tego? Nic. Każdemu podoba się coś innego. Czy tak trudno to zrozumieć? Zanim, Drogi Czytelniku, zechcesz kontynuować czynność, którą teraz wykonujesz, zapomnij na moment o tym całym bagnie i skoncentruj się na tym, co mam Ci do powiedzenia.

Dlaczego więc warto kupić Wiedźmina: Grę Wyobraźni? Po pierwsze, bo jest to gra fabularna, czyli zabawa, która umożliwia rozwój własnej osobowości i wyobraźni, oraz poszerzenie wiedzy i możliwości intelektualnych. Po drugie twórcza adaptacja prozy Andrzeja Sapkowskiego. Pisarz ten udowodnił wszystkim niedowiarkom, że w z pozoru wyeksploatowanym gatunku fantazy jest jeszcze wiele do odkrycia. W:GW jest oparty przede wszystkim na tym, co napisał Sapkowski. Nie na mechanice, regułach, czy kostkach. O czym wielu zapomina. Po trzecie gra ma specyficzny klimat. Trudno go określić. Ja zwykle mówię "Taka bajka, ale na poważnie". Po czwarte W:GW nie jest ograniczony, ani podporządkowany żadnej konwencji. Z tego systemu można "wycisnąć" każdy nastrój: grozę, uniesienie, rozpacz, radość, erotykę.... Co kto lubi. Nie ma żadnej narzuconej z góry, przez autorów konwencji. Po piąte W:GW to system rdzennie polski. Nie chodzi mi tu o to, że napisany został przez Polaków. Na Kontynencie panują typowo "polskie" warunki, co przynajmniej dla mnie jest bardzo ważne. Cały świat opiera się na słowiańskiej kulturze.



Po szóste system wydany jest i napisany naprawdę profesjonalnie. Język Wiedźmina jest trochę stylizowany na ten z sagi. Gdy czytasz podstawkę wiesz, że to kawał dobrej roboty. Pracy wykonanej rzetelnie i z namysłem.

Po siódme gra posiada naprawdę proste reguły, nad którymi pracowali zawodowcy. Szczególnie widać to w mechanice. Po kilku sesjach wiadomo, że ma jakieś matematyczne podstawy. To samo z regułami walki, manewrami i opisem psychologicznym postaci. Mechanika nie jest przeszkodą w grze, ale pomocą, która zachęca do naprawdę "ambitnego" grania. Kto nie wierzy, niech testuje. Po ósme, posiada chyba najlepszy tekst o prowadzeniu, jaki w swoim życiu czytałem. "Księga Bajarza" jest świetna. Nawet najbardziej doświadczonemu MG będzie bardzo pomocna. Ja osobiście chowam wielki żal do Puszkina, że nie napisał jej kilka lat wcześniej. Jeśli przeczytasz ten rozdział i nie dowiesz się niczego nowego, to chylę przed tobą czoła.

Teraz czas na podsumowanie, w którym chce uświadomić wszystkim bardzo ważną rzecz. Wiedźmin: GW to gra pisana dla ludzi. Do grania. Nie po to kupujesz ten system, aby położyć go na półce, patrzeć na niego i mówić, jaki to jest nowatorski i w ogóle wspaniały. Według mnie, autorzy systemu pisząc go, chcieli nie tylko poszerzyć grono ludzi znających gry fabularne w Polsce, ale również przywrócić "starym wyjadaczom" pierwotną pasję i chęć do gry. W moim przypadku ta sztuka im się udała.

Jeśli już kupiłeś podstawkę do Wiedźmina: GW, pozostaje mi tylko pogratulować Tobie świetnego wyboru i życzyć dobrej zabawy.

Tompaluch
[pełna wersja na łamach serwisu]



Po szóste system wydany jest i napisany naprawdę profesjonalnie. Język Wiedźmina jest trochę stylizowany na ten z sagi. Gdy czytasz podstawkę wiesz, że to kawał dobrej roboty. Pracy wykonanej rzetelnie i z namysłem.

Po siódme gra posiada naprawdę proste reguły, nad którymi pracowali zawodowcy. Szczególnie widać to w mechanice. Po kilku sesjach wiadomo, że ma jakieś matematyczne podstawy. To samo z regułami walki, manewrami i opisem psychologicznym postaci. Mechanika nie jest przeszkodą w grze, ale pomocą, która zachęca do naprawdę "ambitnego" grania. Kto nie wierzy, niech testuje. Po ósme, posiada chyba najlepszy tekst o prowadzeniu, jaki w swoim życiu czytałem. "Księga Bajarza" jest świetna. Nawet najbardziej doświadczonemu MG będzie bardzo pomocna. Ja osobiście chowam wielki żal do Puszkina, że nie napisał jej kilka lat wcześniej. Jeśli przeczytasz ten rozdział i nie dowiesz się niczego nowego, to chylę przed tobą czoła.

Teraz czas na podsumowanie, w którym chce uświadomić wszystkim bardzo ważną rzecz. Wiedźmin: GW to gra pisana dla ludzi. Do grania. Nie po to kupujesz ten system, aby położyć go na półce, patrzeć na niego i mówić, jaki to jest nowatorski i w ogóle wspaniały. Według mnie, autorzy systemu pisząc go, chcieli nie tylko poszerzyć grono ludzi znających gry fabularne w Polsce, ale również przywrócić "starym wyjadaczom" pierwotną pasję i chęć do gry. W moim przypadku ta sztuka im się udała.

Jeśli już kupiłeś podstawkę do Wiedźmina: GW, pozostaje mi tylko pogratulować Tobie świetnego wyboru i życzyć dobrej zabawy.

Tompaluch
[pełna wersja na łamach serwisu]

