

Wydaliśmy!

Graj Fabułą

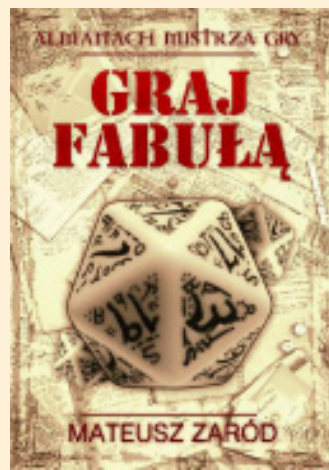
Ukazał się podręcznik *Graj Fabułą*. Z radością się chwalimy, że w pierwszym miesiącu sprzedaży do rąk fanów trafiło niecałe 200 podręczników i jest to wynik absolutnie rekordowy. Dla porównania, gdy zaczynaliśmy wydawać ten cykl almanachów publikując *Graj Twardo* Johna Wicka to w pierwszym miesiącu sprzedaży kupiło go nieco ponad 70 fanów... Wzrost zainteresowania jest imponujący. Z ciekawostek warto odnotować, że *Graj Fabułą* jest pierwszym naszym podręcznikiem, który ma na okładce modny ostatnio wybiórczy lakier, dzięki czemu książeczka wygląda arcypięknie.

Świat Gier Planszowych #10

Jubileuszowy, dziesiąty numer kwartalnika *Świat Gier Planszowych* w czerwcu trafił do druku i na początku lipca będzie w sprzedaży. W środku masa recenzji gier, artykułów, humor. Tematem numeru są zloty fanów gier planszowych – więc jeśli chcecie się wybrać na imprezę poświęconą grom planszowym – to jest ten moment, by się o nich jak najwięcej dowiedzieć. W numerze wywiady z organizatorami imprez, geneza powstania Pionka, największej takiej imprezy w kraju i wiele innych.

Tworzymy!

W czerwcu na warsztacie było kilka rzeczy. Michał Oracz kończył powoli prace nad *Duelem*, ostatnie testy armii, ostatnie zabawy z nową planszą, czas na czysto pisać instrukcję. Multi z Trzewikiem dzielnie walczy na froncie Ruiny, czyli najnowszego dodatku do *Neuroshimy* RPG. Napisana jest znakomita większość materiału, powstały *Księgi Szczura*, *Księgi Przepatrywacza*, masa nowych *Pochodzeń*, reguły wynajdywania gambli, legendy ruin, cała masa mięcha. Równolegle trwają też prace nad *Strongholdem*, nową grą Portalu. W każdym tygodniu odbywa się około czterech partii testowych, gra w lipcu powinna być gotowa pod względem reguł. Planszę rysuje Mariusz Gandzel, znany zarówno fanom *Monastynu* (z Nordii) jak i fani *Neuroshimy* (z M:UzMM).



Inne

De Profundis

Oficjalnie już ogłosiliśmy, że nowa edycja *De Profundis* w lipcu trafi do druku. Podręcznik jest znacznie obszerniejszy od pierwszej edycji – dodatkowy materiał napisali Michał Oracz oraz Cadrach. Wśród nowości znajdziecie obszerny rozdział o graniu w *De Profundis* z wykorzystaniem internetu oraz masę porad praktycznych, powstałych w wyniku wielu rozgrywek *De Profundis*. Dowiedziecie się jak tworzyć towarzystwa, jak pilnować klimatu i wiele innych.

Podręcznik będzie miał nową okładkę, nowe ilustracje, będzie wydany w takim formacie jak *Kiedy Rozum Śpi* i w tej samej cenie.

Wszystkich, którzy nie wiedzą co to jest *De Profundis* zapraszamy na naszą [www](http://www.rpgowcy.pl), gdzie znajdziecie krótką prezentację gry.

Pionek

W czerwcu byliśmy także obecni na konwencji Pionek, czyli gliwickich spotkaniach z grami planszowymi. Można było zagrać w prototyp *Duela*, można było wziąć udział w turnieju *Neuroshima HEX*, można było poplotkować do woli. Szczególnie z możliwości plotkowania skorzystali zarówno fani, jak i nasi starzy przyjaciele. Na Pionku pojawił się Adam Hammudeh, którego nie widzieliśmy od ponad roku, bo na co dzień siedzi w Londynie, pojawił się Yubi i Wolvie i tak im się spodobało, że po powrocie założyli nową [www](http://www.rpgowcy.pl) o grach RPG! Zachęcamy do odwiedzenia tej strony: www.rpgowcy.pl

Wywiad z Mattim

Na stronie Portalu opublikowaliśmy wywiad z Mateuszem Zaródem, autorem podręcznika *Graj Fabułą*. Fani Portalu pewnie już go czytali, ale jeśli ktoś tą rozmowę przegapił to niech szybko przekopuje się przez archiwum wieści na naszej stronie internetowej i rusza do lektury – ilość anegdot przypadających na jeden akapit tekstu jest tam bardzo zadowalająca.



RAPORT MIESIĘCZNY

czerwiec 2009

Czat i aukcja

Podczas naszego comiesięcznego czata internetowego odbyła się aukcja – można było wygrać różne fajne rzeczy z archiwum Portalu, były oryginalne grafiki do naszych gier, były archiwalne produkty, naszywki, widokówki, różne różności. Przy okazji ogłosiliśmy oficjalnie jak można zdobywać gamble – czyli walutę, która obowiązuje na naszych akcjach.

Gambluj z Portalem

Projekt nazywa się Gambluj z Portalem i polega na tym, że ci fani, którzy nam pomagają i wspierają Portal (organizując LAR-Py na konwentach, prelekcje, prowadząc sesje na konwentach, pisząc artykuły o naszych grach) otrzymują od nas gamble. Następnie, na aukcjach mogą je wydawać na różne fajne gadżety.

Duel cover

Ujawniliśmy już wygląd pudełka do drugiego dodatku do Neuroshimy HEX, czyli dodatku DUEL. Premiera przewidziana jest na wczesną jesień tego roku, dodatek zawiera dwie nowe armie (Vegas oraz Smart) oraz nową planszę specjalnie zaprojektowaną dla rozgrywek dla dwóch graczy. Duel może więc pełnić zarówno funkcję dodatku, jak i osobnej gry dla dwóch graczy. Jeśli ktoś nie posiada Neuroshimy HEX, może pomyśleć nad zakupem Duela.

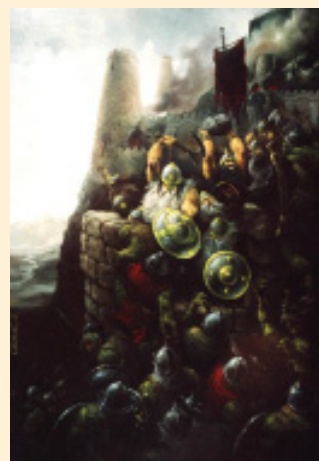
Ilustracje do Duela wykonał Sławek Maniak, autor od lat rysujący do Neuroshimy (m.in. świetne okładki dodatków z serii Bestiariusz), za reguły odpowiada oczywiście Michał Oracz.

Dodatek będzie drukowany w firmie Granna, podobnie jak Babel13, fani mogą się więc spodziewać najwyższej jakości wykonania gry.

Stronghold artykuły

Na stronie gamesfanatic.pl rozpoczęliśmy nowy cykl artykułów - „Zapiski z dziennika”. Ukazują się w każdy wtorek i dotyczą powstawania gry Stronghold. Stronghold to nowa gra planszowa ze stajni Portalu, jej akcja dzieje się w świecie Moanstyru, na froncie z Valdorem. Przez kolejne tygodnie, krok po kroku będziemy na łamach Games Fanatic prezentować grę, opowiadać jak powstawała, z jakimi problemami borykaliśmy się podczas prac,

WYDAWNICTWO
PORTAL



RAPORT MIESIĘCZNY

czerwiec 2009

co się udało zrealizować, a z czego musieliśmy zrezygnować.

Zapraszamy, każdy wtorek artykuł o Strongholdzie na gamesfanatic.pl

Wizyta na Confuzji i blog na Polterze

Trzewik był na krakowskiej Confuzji. Dwie prelekcje, opowieści o Strongholdzie, o planach wydawniczych, kilka mniej lub bardziej śmiesznych anegdot, prezentacja Kosmicznej Eskadry – ot, typowe konwentowanie. Fajnie było.

Po powrocie ruszył z blogiem na serwisie Polter.pl i opisał wrażenia z imprezy. Teraz bloguje już regularnie, wpisy pojawiają się raz na tydzień, w weekend, więc jeśli ktoś chce sobie poczytać nieco mniej oficjalnych materiałów, bardziej prywatnych refleksji o grach, graniu i tym podobnych, to niech w weekend zagląda na Poltera i wygląda wpisu trzewika.

RPO

W czerwcu zaczęliśmy rozgrywać w Firmie kampanię w RPO. Na pierwszej sesji Trzewik, odgrywając gościa z RKM w przeciągu trzech godzin gry poranił pięciu ludzi z własnego oddziału, w tym siebie. Na drugiej sesji już nikt nie zginął z ręki Trzewika, za to zginął Trzewik załatwiony przez ruskiego wartownika. Dzieje się.

Monastyr

W czerwcu zapadła decyzja – fani ruszają do prac nad dodatkami do Monastyru. Na oficjalnej stronie gry znajduje się pełna informacja na ten temat, póki co mogę powiedzieć, że na pierwszy ogień pójdzie dodatek o religii w świecie Monastyru. Dowiedcie się z niego o odłamach, kultach, ceremoniach... Będzie się działo.

Plany na przyszłość

Jakie mamy plany na przyszłość? Do druku pójdzie niebawem Duel do NS HEX, De Profundis, w dalszej kolejności spodziewajcie się Ruin do Neuroshimy oraz Zombiaków 2. Odwiedzimy masę konwentów wakacyjnych i wymyślimy wiele różnych szaleństw.

**WYDAWNICTWO
PORTAL** 

