

Ignacy Trzewiczek

THE RESISTANCE

jak powstaje polska edycja hitu

NA WAKACJE 2011 WYDAWNICTWO PORTAL ZAPOWIEDZIAŁO WYDANIE POLSKIEJ EDYCJI GRY **THE RESISTANCE**. GRA UKAŻE SIĘ POD SZYLDEM NEUROSHIMY I POZWOLI GRACZOM WCIELIĆ SIĘ W ŻOŁNIERZY POSTERUNKU WALCZĄCYCH Z MOLOCHEM I JEGO AGENTAMI.

FAKTY

Pierwsza edycja gry ukazała się w roku 2009 jako darmowa gra do pobrania z sieci i samodzielnego wydrukowania. W roku 2010 wydawnictwo **Indie Boards and Cards** zaprezentowało komercyjną edycję gry. Wraz z dwoma innymi tytułami (**Haggis** oraz **Triumvirate**) **The Resistance** pojawiło się na targach w Essen i zrobiło furorę. W okamgnieniu sprzedał się pierwszy nakład gry, w drugim oka mgnieniu sprzedał się i nakład drugi. Nakład trzeci zapowiedziany jest na maj 2011. Tuż tuż, tuż przed polską edycją.

Ze średnią ocen 7.43 gra dotarła do pierwszej 200 rankingu BGG, najlepszych gier planszowych świata. W zestawieniu najlepszych premier ubiegłorocznego Essen (**Essen2010 – Ranked Games**) zajmuje miejsce 9, wyprzedzając o włos grę Adama Kałuży **K2** (miejsce 10) oraz nasz Portalowy **51. Stan** (miejsce 12).

W tym roku w Essen było 650 premier. Miejsce 9 to całkiem wysoka lokata, czyż nie? Wysoka, bo **The Resistance** to piekielnie dobra gra.

ZASADY

Zasady gry przypominają świetnie znaną w Polsce **Mafię**. Część graczy to dobrzy Agenci, część to źli Agenci. Ci pierwsi chcą wykonać misję, ci drudzy sabotują. W czym tkwi haczyk? Ano w tym, że w **The Resistance** nie ma eliminacji graczy. Że w **The Resistance** nawet gdy zostaniesz nakryty jako bandzior i zły agent wciąż świetnie się bawisz. Wciąż jesteś w grze. Wciąż możesz wygrać.

Gracze mają do zrealizowania pięć kolejnych misji. Na każdą z misji lider deleguje kilku agentów. Agenci rzucają w tajemnicę karty – wykonując lub sabotując misję. Misja udaje się, lub nie. Jest czas na analizowanie. Jest czas na oskarżenia. Jest czas na kupę zabawy.

A potem liderem zostaje kolejny gracz. Wybiera następnych ludzi na misję. Agenci ruszają. Misja udaje się lub nie. I znowu analizy. I znowu oskarżenia. I znowu kupa zabawy.

Bez eliminacji graczy. Bez pozbawiania ludzi zabawy. Bez wszystkich tych wad mafii, które od zawsze nas wkurzały.

POLSKA EDYCJA

W porozumieniu z Indie Boards and Cards wprowadziliśmy w polskiej edycji kilka zmian. Wierzymy, że przypadną one polskim graczom do gustu, a gracze z USA i całej Europy będą z zazdrością patrzeć na nasze wydanie. Co zmieniliśmy?

Zmieniamy pudełko. Choć oryginalne eleganckie, tekturowe, było dość niepraktyczne. Zmieniamy format pudełka na ten sprawdzony, znany z **Zombiaków** czy **Zombiaków 2: Ataku na Moskwę**. Gra mieści się wszędzie, można wrzucić ją do plecaka, można schować w kieszeni bojówek i ruszyć na przygodę, zagrać przy ognisku, w górach, nad jeziorem. The Resistance w sprawdzonym Zombiakowym formacie to pewniak każdej wakacyjnej wyprawy.

I coś jeszcze. Zamiast kosztować 65 zeta, polska edycja będzie kosztować zeta 30. Jak Zombiaki. Bierzesz je do plecaka. Jedziesz na wakacje. Bawicie się wprost świetnie.

Karty planszy z przykładowymi misjami



POLSKA EDYCJA CZARY MARY

W polskiej edycji pozbyliśmy się planszy i zastąpiliśmy ją pięcioma kartami misji. Jak karcianka, to karcianka pełną gębą. Nie potrzebujesz nawet ułamka stołu, by grać w The Resistance. Zagrać w niego przy ognisku, zagrać w samochodzie, zagrać na jachcie.

Wywaliliśmy planszę z informacją, którą misję wykonujecie. Gdy idziecie na misję, po prostu zagrywacie kartę tej misji.

I jeszcze coś. Jesteśmy z Portalu. Kochamy fabułę. Gramy w nasze gry i wiecznie coś tworzymy. Tu też nie odpuściliśmy. Każda karta misji ma przykładowe misje. Tworzy się historia. Idziecie zająć bazę Molocha. Idziecie odbić jeńców. Wiecie o co gracie. Możecie czerpać kawał dodatkowej frajdy z zabawy. Prosta plansza z oryginału zamienia się na iskrzące pomysły karty.

Skłamałbym, gdybym powiedział, że to wszystko. Naprawdę pokochaliśmy tę grę.

POLSKA EDYCJA PEŁNA HISTORII

Dorzucamy 10 kart związanych z fabułą związaną z każdym graczem. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje jedną losową kartę. Na każdej karcie jest 6 pomysłów. Ustalacie - „Gramy dwójkę” i każdy z graczy czyta drugi z wpisów o swojej postaci.

Karty fabuły z pomysłami dodatkowo wspierającymi wyobraźnię graczy



„Wszystkim brakuje leków, a ty wciąż masz. Podjrzane.”

„Z ostatniej akcji wszyscy wrócili ranni oprócz ciebie.”

„Nikt nie wie gdzie byłeś wczoraj wieczorem.”

„To ty miałeś pilnować tego sprzętu”

„Jesteś nowy. Zespół ci nie ufa.”

I wiecie co? W dobrej ekipie te karty dają grze niesamowitego kopa. Jest o czym dyskutować, nad czym się rozwoździć. Jest o co się kłócić. Jest fabuła. Jest historia. Są ciekawe postacie.

To edycja Wydawnictwa Portal. Musi być ciekawie.

POLSKA EDYCJA USER FRIENDLY

Edycja międzynarodowa – ze względu na potrzebę ograniczenia tekstu – pełna była symboli. Dla jednych jasnych, dla innych będących czarną magią. W polskiej edycji uczytelniamy wszystko. Jeśli trzymasz w łapie kartę misji, to jest na niej napisane, że jest to karta

misji. Jeśli trzymasz kartę głosowania, jest na niej napisane, że to karta głosowania i że to głos na tak. Jeśli trzymasz w łapie kartę Intrygi, to masz tam dokładnie i jasno napisane co to za karta, kiedy możesz ją zagrać i co ona robi.

Nie oszczędzaliśmy na czcionce. Dodałiśmy proste, czytelne informacje wszędzie tam gdzie – obserwując po grach testowych – było to potrzebne. Polska edycja jest user friendly. Na maxa.

CZUJEMY, ŻE POKOCHACIE THE RESISTANCE

The Resistance to świetna gra, dowodzą tego jej międzynarodowe sukcesy. Po pierwszych pokazach na polskich konwentach, po prezentacji Portalowych dodatków, po rozesłaniu prototypu do testerów mamy silne przekonanie, że otrzymacie od nas w te wakacje świetną grę. Spędzicie przy niej wiele udanych wieczorów. To gra na wakacje. Zabierzcie ją do plecaka. I bawcie się dobrze.

Karty intryg z unikalnymi grafikami i pełnym opisem działania

