

GRY PLANSZOWE

Gwiezdny Pirat #46: Odsłona planszowa

PLANSZOWY TELEGRAF:

W listopadzie do sprzedaży trafiły dwie gry osadzone w świecie Neuroshimy: Nowa Era (samodzielny dodatek do gry 51. Stan) oraz Neuroshima HEX: Duel (samodzielny dodatek do gry NS HEX, którego pierwsze wydanie wyprzedziło się szybciej, niż się spodziewaliśmy).

Najnowszy numer Świata Gier Planszowych jest już w drukarni! Wypatrujcie go wkrótce w sprzedaży. W numerze masa niespodzianek – wielki konkurs świąteczny z cennymi nagrodami, unikalna karta do Munchkina oraz coś o co prosiliście od dawna – oferta całorocznej prenumeraty!

W listopadzie opublikowaliśmy na stronie Portalu dokument PDF zawierający wszystkie różnice pomiędzy polską i angielską edycją Pret-a-Porter.

Operacja Essen 2011 zakończona sukcesem, sprzedaliśmy wszystkie egzemplarze gier Pret-a-Porter oraz Nowa Era. Rozpoczynamy przygotowania do operacji Essen 2012...

W ostatnich tygodniach na stole w redakcji Portalu trwają intensywne testy nowej gry karcianej ze świata Neuroshimy! Rzecz nazywa się „Konwój” i opowiada o próbach zatrzymania marszu maszyn Molocha zmierzających w stronę Nowego Jorku przez oddziały żołnierzy Posterunku.

Testujemy też nowe armie do Neuroshimy HEX. Najwięcej czasu poświęcamy aktualnie armii Stalowej Policji.

Powoli kończą się wewnętrzne testy drugiego dodatku do 51. Stanu – prototypu o tytule roboczym Winter. Jeszcze kilka tygodni

pracy i prototyp zostanie rozesłany do zespołu testerów pięćdziesiątki jejdynki!

Na gliwickim Pionku odbył się drugi po falkonowym turniej Nowej Ery. W finale doszło do prawdziwego pojedynku gigantów. Zwyciężył Piechu zdobywając 38 punktów w IV turze!

Jeszcze przed premierą Nowa Era zgarnęła pierwszą nagrodę – otrzymała G@ame Box Award przyznaną przez Franka Kulkmanna z BoardGame.de

51 Stan otrzymał nominację do nagrody Golden Geek w kategorii Najlepsza Gra Karciana

Garść recenzji:
Nowa Era na Polter.pl
Nowa Era na Boardgame.de
Nowa Era u Wookiego



**GWIEZDNY PIRAT ROZMAWIA
Z MICHAŁEM ORACZEM
O JEGO PLANSZOWYCH
(I NIE TYLKO) PROJEKTACH**



Witaj! W styczniu tego roku odszedłeś z Portalu i założyłeś własną firmę działającą w innej branży, lecz ze światem gier nie zerwałeś, prawda?

Prawda, absolutnie nie zerwałem, a nawet mam wrażenie, że od strony kreatywnej wręcz odwrotnie – wróciłem “do gry”. Oczywiście, wciąż jestem mocno zaangażowany także w tytuły Portalowe – to zawsze będzie dla mnie takie moje domowe podwórko, nie wspominając o tym, że wszystkie produkty, które ukazują się pod banderą Neuroshimy są mi szczególnie bliskie i będę się w ich współtworzenie angażować po uszy. Poza ilustrowaniem nowych kart do “51 State” czy dodatków do Neuroshimy, piszę aktualnie “Graj inaczej”, czyli nowy tom z cyklu almanachów MG

(o graniu w snach, w pamiętnikach, we wspomnieniach, prowadzeniu historii, opowieści, symulacji przygotowań, opisywaniu złudzeń i wrażeń), do tego klaustrofobiczną grę horror sf, a także ostro lecą wióry z nowych dodatków do Hexa. Zaś pod ręką leży cały stos notatek do zupełnie nowych planszówek. Oj nie, nie zerwałem ze światem gier ani trochę.

Bywalcy konwentów już wiedzą, w internecie można wyczytać różne przecieki na ten temat – wszystko wskazuje na to, że rok 2012 to będzie rok Neuroshimy HEX. Przygotowałeś sporo nowych rzeczy dla fanów. Mógłbyś opowiedzieć?

Po pierwsze, bardzo wiele materiałów długo czekało na taki Hexowy rok – super, że wreszcie nadszedł. Do poprawek, testów i szlifów wędrują właśnie nowe armie, jak Lodowi Troglodyci (dla niewtajemniczonych – Kanadyjczycy, a że porośnięci futrem, cóż...),



**Nie zerwałem
ze światem gier!**



Gas Drinkers (zmutowana banda okupująca zaminowaną rafinerię w Detroit), czy Shar-rash (doskonale znane z NS inteligentne szczury). Pojedyncze armie mają się ukazać w serii blisterów, co jest spełnieniem marzeń o większej żywotności linii Hex – w ten sposób będą także miały szansę wreszcie ujrzeć światło dzienne najlepsze z armii fanowskich, jak np. Mephisto czy Dancer (nie mogę się doczekać!). W 2012 ukaże się także trzeci "duży" dodatek do Hexa, a w środku dwie nowe armie tzw. "dużych frakcji" – jedna bardziej klasyczna, druga bardziej dziwaczna (na miarę Vegas czy Neodzungli), a dodatkowo tym razem zawarta w pudełku obok dwóch armii niespodzianka będzie o wiele bardziej pokaźna i rewolucyjna niż dotychczasowe rozwinięcia serwowane w dwóch pierwszych dodatkach. To może naprawdę zatrzęść światem Hexa. Natomiast w tej właśnie chwili wprowadzam ostatnie solidne zmiany w armii Stalowej Policji, którą niektórzy mieli już okazję zagrać na ostatniej edycji Pionka – armia ta ukaże się również w niedługim czasie na platformach ios. Hex przyspieszył, i to bardzo!

Neuroshima HEX zadebiutowała na targach w Essen w 2007 roku, w przyszłym roku minie pięć lat. Jak oceniasz rozwój gry na świecie?

Zaskakuje mnie, ale oczywiście i sprawia niezwykłą radość fakt, jak żywotny jest Hex. Tworząc grę twórcy liczą

się z jej prawdopodobną sezonową popularnością – non stop ukazują się przecież nowe gry, które chcąc nie chcąc wypychają z piedestału swoje poprzedniczki. A jednak Hex ma się nie tylko dobrze, ale i coraz lepiej - po części dzięki coraz większemu rozprzestrzenianiu się licencyjnych wydań na świecie, po części zaś dzięki zaskakującej popularności na platformach ios, no i przede wszystkim dzięki niezwykle aktywnym miłośnikom tej ciasnej planszy z wycinkiem postapokaliptycznego świata. Wielkimi krokami zbliża się także premiera wersji multiplayer na ios, wersja na Androida, na horyzoncie pojawił się także zarys oficjalnej wersji online na PC. To trochę jak z Neuroshimą rpg, która od lat utrzymuje się w pierwszej trójce, a nawet można powiedzieć pierwszej dwójce najpopularniejszych gier w naszym kraju – to też przekroczyło nasze oczekiwania, mimo że oczywiście przykładamy ogromną wagę do utrzymywania jakości materiałów i spójności świata, którą łatwo można by przez nieuwagę rozmydlić. Coś w tej postapokalipsie jest, bez dwóch zdań.

W wywiadzie dla Świata Gier Planszowych autor Dominionia opowiadał, że jego codzienność to nieustanne testowanie dodatków do Dominionia. U ciebie wygląda to tak samo? Dużo grasz w Neuroshimę, dużo nowych armii? Czy znajdujesz czas także na inne gry?



Na pewno nie jestem w 100% typowym gamedesignerem, robię wiele innych rzeczy – przede wszystkim jestem grafikiem, a to bardzo czasochłonne zajęcie. Ale faktem jest, że gry wypełniają mi ogrom czasu – a większość z niego przypada właśnie na projektowanie, testowanie, ogólnie mówiąc kombinowanie nad grami. Cały czas w mózgu jak trybiki miały się przeróżne pomysły - na nowe gry, dodatki, na nowe rozwiązania w otwartych projektach. Porozkładanych projektów mam mnóstwo, ale w każdym coś nie gra, czegoś brakuje, więc co chwilę dokładam do nich kolejne cegiełki. Wiem, że to mało ekonomiczne – pracować nad masą projektów jednocześnie – jednak żadna z tych gier nie goni mnie z terminami dopóki nie trafi do planu wydawniczego, a z ich zgłaszaniem raczej się nie spieszę, mogę sobie pozwolić na grzebanie w nich do woli. Ponadto interesuje mnie raczej wąski przekrój gier, pod którymi chciałbym się podpisać – gry szybkie, łamigłówkowe, bitewne, fantastyczne, klimatyczne, możliwie najbardziej nowatorskie – i tyle. Nigdy nie rajcowało mnie produkowanie po prostu działających gier w oparciu o znane rozwiązania i całe to gamedesignerskie rzemiosło. Własne projekty gier traktuję bardzo osobiście, pod tym względem czuję się bardziej jak outsider, pracujący z dala od środowiska fanów gier, więc także nawyki mam zupełnie inne i dziwne jak na potencjalnego gamedesignera. W gry innych twórców grywam zazwyczaj z ogromną chęcią, pod warunkiem, że nie wymagają pięciu godzin ślęczenia nad planszą i nie trzeba przeliczać w nich punktów i pieniędzy – to mnie po prostu mę-



czy (choć dawniej sprawiało mi to ogromną frajdę). Z ilością czasu na granie jest już gorzej – dwudniowa wizyta na ostatnim Pionku i zagranie pięciu rozgrywek w różne gry to był jak na mnie nie lada wyczyn.

Fani gier fabularnych czekają na twoją nową grę RPG pod tytułem Ostatni krzyk. Czy fani gier planszowych także mają na co czekać? Czy jest jakiś projekt, nad którym pracujesz?

Ostatni Krzyk, Kosmiczny Krzyk – jak zwał tak zwał. Muszę tutaj wspomnieć, że praca nad Ostatnim / Kosmicznym Krzykiem zaczęła się właśnie od projektowania bardzo dziwnej planszówki z dużą zawartością fabuły i horroru, rozgrywającej się w mrocznych wnętrzach orbitalnych baz, statków kosmicznych, podziemnych laboratoriów, podwodnych okrętów i arktycznych placówek. Podczas gmerania w mechanice i w rozwiązaniu problemu planszy gra stawała się raz bliższa rpg, po chwili znów planszówce – i tak na zmianę. Ostatecznie wszystko skupiło się na elementach rpg i skropliło



w projekcie Kosmicznego Krzyku rpg. Natomiast gdy niedawno wróciłem do planszowego projektu pewnej gry rozwijającej dość mocno mechanikę Hexa (czy w zasadzie, czerpiącej z Hexa kilka elementów), po kilku dniach poprawek i szkiców zdałem sobie sprawę, że wróciłem tym samym właśnie do tego dawnego zamrożonego projektu planszowej wersji Kosmicznego Krzyku (roboczo nazwałem go póki co "Pandora"), tylko z już nowymi, o wiele doskonalszymi rozwiązaniami. Nad tą grą obecnie pracuję najbardziej jeśli chodzi o zmagania na planszy, ale w kolejce czeka kilka również mocno zaawansowanych szkiców – łamigłówkowa gra sf, wojenno-polityczna karcianka osadzona we współczesności, niewielka gra Niewidzialny Człowiek, szybki Zombie Panic (który póki co poległ na testach), rozbudowana Wojna Światów, brutalny print&play Cały Kraj Terrorystów i wiele, wiele innych - jednak priorytety tych kolejnych gier w porównaniu do innych prac rozpisanych na terminy są wciąż zbyt niskie, żeby zająć się nimi kosztem odłożenia czegoś pilniejszego. Na pewno byłbym o wiele wydajniejszym twórcą gier, gdybym potrafił robić tylko i wyłącznie gry.



Dzięki wielkie za rozmowę. Trzymaj się i powodzenia!

Nie ma za co!



zupelnie inne i dziwne jak na potencjalnego gamedesignera. W gry innych twórców grywam zazwyczaj z ogromną chęcią, pod warunkiem, że nie wymagają pięciu godzin ślęczenia nad planszą i nie trzeba przeliczać w nich punktów i pieniędzy – to mnie po prostu mę-

W 2012 ROKU POJAWI SIĘ M.IN. STAŁOWA POLICJA, NOWA ARMIA DO NEUROSHIMY HEX. JESZCZE ZA WCZEŚNIE NA PREZENTACJĘ GRAFIK...

MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!
DUEL



SMART POWRÓCIŁ...

“Dla fana
NEUROSHIMY
to zakup idealny,
dwie nowe, ciekawe
armie (...) i nowa
plansza z nowymi
ciekawymi
zasadami.”

Alek Dalewski, www.rebel.pl

NEUROSHIMA HEX!
W WERSJI DLA
DWÓCH GRACZY.

2 ARMIE,
PLANSZA,
INSTRUKCJA



69.95 zł

FELIETON IGNACEGO TRZEWICZKA

Skończyło się Essen, opadł stres, jest chwila wytchnienia. Mogę pograć w nowości, zobaczyć co przygotowali inni autorzy, zachłysnąć się nowymi pomysłami. Wynotuję ciekawe rozwiązania, dam się zainspirować, pozwolę, by ktoś zakotłował mi w głowie. Czasem z tego kotłowania może się - zupełnie nieoczekiwanie - narodzić coś nowego.

W końcu, po iluś tam rozgrywkach, zakotłowało się, i owszem. Nie minęły dwa tygodnie po Essen, kiedy na stole ląduje nowy prototyp. Gramy. Mijają kolejne rundy, Merry krok po kroku zdobywa przewagę, w końcu, na dwa ruchy przed końcem gry widzę, że już nic się nie zmieni. Zostałem zmieciony. Prototyp fajny, ale z balansem to te karty nie mają wiele wspólnego. Dociągam kolejną kartę. Nazywa się Commandos, nie ma na niej żadnego tekstu ani symboli, tylko tytuł i fajna grafika. Nie miałem pomysłu na tą kartę, ale tytuł fajny, więc wrzuciłem ją do talii. Bardzo sprytne. „Trzewiczek style”, wpierw fabuła, a potem się chłopie martw regułami.

Wyciągam więc głupiego Commandosa na stół. Kładę go przy Nowym Jor-

ku i z kamienną twarzą mówię: „Commandos. Wygrałem.”

Oczy Merry robią się bardzo szerokie. Gdybym miał jej teraz kupić szkła kontaktowe, byłyby wielkości denka od słoika.

“Co?!” pyta kompletnie oniemiała.

Przegrałem z kretesem. Jedyne co mi pozostaje to się choć trochę z nią podroczyć. “No, pociągnąłem Commandosa. Nie wiesz, że jak Posterunek wystawi tę kartę, to wygrywa? Wygrałem.”

Merry nie wierzy w to co słyszy. “Nie ma takiej karty.”

Zachowuję kamienną twarz. “Jest. Przecież widzisz. Commandos wygrywa grę.”

“Ignacy, nie ma takiej karty!” Merry z wściekłością rzuca się przez cały stół, łapie Commandosa i wyrzuca go ze stołu. Karta ląduje pod oknem. “Ignacy, nie ma takiej karty.”

Wybucham śmiechem. Dwa dni później Commandos ma już swoją zdolność. I choć nie wygrywa gry, został moją ulubioną kartą w talii.



Komandos wygrywa grę