

Wakacje w pełni. Lato za oknem redakcji, upał w Firmie, a do tego tłok jakiego nie było u nas jak dotąd nigdy. Prawdziwa inwazja tłumów, głównie z powodu testów Strongholda, na które przychodzili nasi przyjaciele z Gliwic i okolic. Praktycznie codziennie ktoś wpadał do firmy, by grać w Stronghold, Duel lub RPO. Działo się.

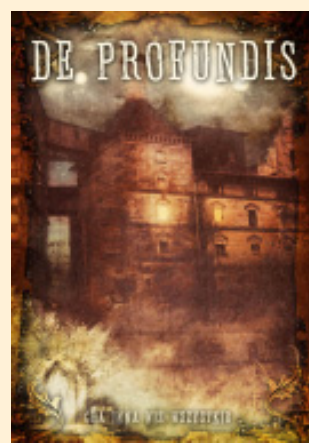
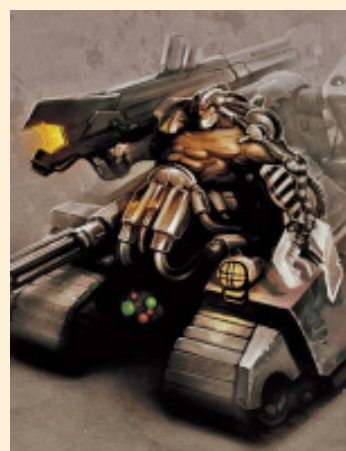
Wydaliśmy

De Profundis

W lipcu ukazało się - zgodnie z zapowiedziami - De Profundis. To nowa edycja, która została bardzo mocno poszerzona - dawny materiał gry stanowi ledwo 50% książki. Nowe wydanie De Profundis to łakomy kąsek zarówno dla tych, którzy grę znają, jak i wszystkich nowych fanów RPG i Lovecrafta, którzy od lat nie mieli szansy kupić tego podręcznika. Nowe wydanie ma też nową okładkę i nowe ilustracje. Generalnie gra przeszła bardzo mocny lifting i prezentuje się wyśmienicie. Polecamy. W skrócie - dla wszystkich, którzy nie wiedzą na czym polega ta gra: De Profundis to zabawa korespondencyjna oparta na mechanice psychodramy - obchodzi się więc bez Mistrza Gry. Każdy z graczy biorących udział w grze tworzy fabułę historii i dodaje swoje pomysły, gracze piszą do siebie listy opisując tajemnicze wydarzenia i na wzajem dodają kolejne pomysły i sceny budując przerażającą opowieść. Dla fanów grozy, fanów Lovecrafta rzecz jest absolutnym *must have*.

ŚGP#10

Jubileuszowe, dziesiąte wydanie kwartalnika Świat Gier Planszowych. Przypominamy, że numer można kupić w sieciach EMPIK oraz Kolporter oraz w dobrych sklepach z grami. W numerze m.in. recenzje Genuy, Modern Art, Kosmicznej Eskadry oraz gromady zachodnich hitów, takich jak Valdora czy Space Alert. Temat numeru - spotkania i zloty planszówkowców, historia Spiel des Jahres i wiele innych. 64 kolorowe strony nabite planszówkowym mięsem. Czytajcie. Polecajcie znajomym. Niech wkręcają się w planszowe hobby. ŚGP to świetny pierwszy krok.



Kiedy Rozum Śpi oraz Zombiaki

Zrobiliśmy kolejny, nie wiemy już w zasadzie który, dodruk Zombiaków oraz trzeci dodruk Kiedy Rozum Śpi. Talie i podręczniki powędrowały do sklepów i kolejna fala zombiaczej zarazy ruszyła w Polskę, a wraz z nią schizofreniczne, demoniczne szaleństwo. Jeśli dodać nową edycję De Profundis to chyba nie ma wątpliwości - wakacje 2009 upłyną nam wszystkim pod znakiem horroru.

Pracujemy nad...



Ruiny

Ruiny wciąż powstają. Idzie nam to nieco wolniej niż się spodziewaliśmy, ale już widać światło w tunelu i zakończenie prac. W lipcu dopięliśmy olbrzymią część rozdziałów, została końcówka pracy. Nie chcemy podawać żadnych terminów, by nie drażnić fanów, ale moment wydania dodatku zbliża się już wielkimi krokami. Przypominamy, że po Ruinach kolejnym dodatkiem będzie Nowy Jork.

Duel

W lipcu zakończyliśmy prace nad Duelem, drugim dodatkiem do Neuroshimy Hex, o tyle szczególnym, że będącym zarazem samodzielną grą. Pliki są gotowe i pojechały do druku. W dodatku znajdują się dwie nowe armie - Smart oraz Vegas, oraz nowa plansza, która zawiera specjalne reguły rozgrywki dla dwóch graczy - tytułowego pojedynku. Całość będzie wydana tak samo jak Babel, czyli na najwyższym światowym poziomie edytorskim - druk w firmie Granna. Jeśli ktoś chce zacząć przygodę z NS HEX, Duel może być dla niego idealnym rozwiązaniem - za 65 złotych dostajemy w łapki świetną grę z nową, bardzo grywalną opcją na dwóch graczy.

Stronghold

W lipcu trwały także bardzo intensywne prace nad Strongholdem. Ponieważ tym razem to liczyliśmy, to możemy dokładnie napisać, że w lipcu graliśmy w Stronghold 78 godzin. Do tego dochodzi cała reszta roboty, czyli pisanie re-



guł, poprawianie prototypu, debaty i rozmowy nad zmianami w grze i inne. Te 78 godzin to czas gry, faktycznej gry testowej. Masakra. Gra jest na ukończeniu, w sierpniu pliki wędrują do drukarni. Na chwilę obecną instrukcja ma 16 stron, więc nie mało... Mariusz Gandzel skończył grafiki, teraz już wszystko w rękach Michała Oracza. Premiera w październiku, na targach w Essen.

Graj trikiem

Trzewik wziął na klatę kolejny tom cyklu o prowadzeniu. Pisze się. Kolejny tom w całości poświęcony jest sesji. Jest tu o świeczkach, o muzyce, o narracji, o dziesiątkach detali, z których składa się sesja RPG.

Świat gier planszowych #11

Multidej z kolei wraz z redakcją i współpracownikami rozpoczął prace nad jesiennym numerem pisma. W ramach kontrolowanego wycieku informacji zdradzimy, że w #11 będzie można przeczytać m.in. o tym, jaką grę zaserwować swojej partnerce oraz o historii Domina.

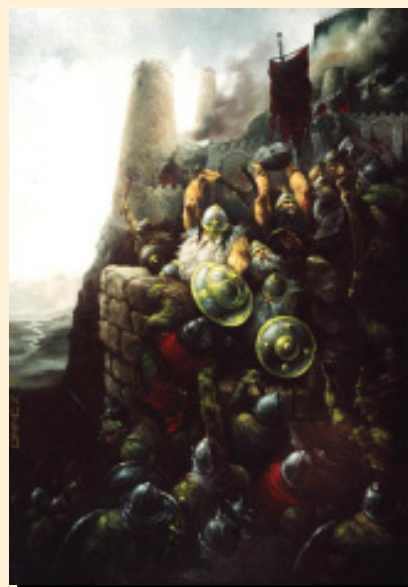
Kolekcja dodatków fanowskich

Finalizujemy prace nad pierwszymi dwoma tomami fanowskich dodatków do Neuroshimy, które ukażą się w ramach akcji Kolekcja Dodatków Fanowskich. Na pierwszy ogień pójdzie Łowca, a następnie Antologia Neuromachii. Mamy nadzieję, że już za miesiąc będziemy mogli pochwalić się gotowymi egzemplarzami pierwszego z nich.

Inne

Rzeczpospolita Odrodzona

W poniedziałki gramy w Rzeczpospolitą Odrodzoną, po każdej sesji zapisując długie strony notatek i uwag do systemu. RPO to fenomen. Przez prawie dwa lata milczeliśmy o grze. Jedziemy na konwent, a tu sru, jedno pytanie po drugim - właśnie o RPO. Kiedy wyjdzie. Czy naprawdę wyjdzie. Czy piszemy naprawdę, czy ściemniamy. Masakra. Otóż zapew-



niam, naprawdę powstało do tej gry już bardzo dużo materiału. Naprawdę w nią gramy i testujemy, badamy różne rozwiązania - jest tu sporo dość nowatorskich pomysłów, na czele z całą, dużą koncepcją i filozofią „Oddziału”, czyli tego, jak gracze koordynują swoje działania w zespole. „There is no I in a team” jak mawiają wojskowi. Staramy się tak skonstruować reguły, by Oddział wyciągał za uszy słabsze postacie, by gracze inwestowali w drużynę, by wiedzieli, że jeśli będą zgraną, wyćwiczoną drużyną, będzie im łatwiej. Stąd reguły o koordynacji działań, o morale zespołu, o testach Oddziału, takich jak skradanie się, zabezpieczenie terenu itp.

Monastyr i religia

Ruszyły prace nad fanowskim dodatkiem do Monastyru. Będzie traktował o religii, całością dowodzi Feniks, szef oficjalnej www Monastyru, zespół autorów podzielił się pracą i powstają kolejne rozdziały. Wszystkich chętnych do współpracy zachęcam do kontaktu z Feniksem i przyłączenia się do ekipy. Mam nadzieję, że za miesiąc będziemy mogli powiedzieć coś więcej o efektach ich pracy i tempie powstawania materiału.

Konwenty

Dla fanów gier wakacje to okres wzmożonej zabawy na konwentach, a dla nas wzmożonej pracy w weekendy. W lipcu byliśmy non stop w rozjazdach. Odwiedziliśmy Fair Play w Nowym Sączu, odwiedziliśmy Awangardę w Warszawie, Old Town w Stargardzie Szczecińskim, Balcon w Chorzowie oraz Tornado w Czyżowicach. Odbyło się wiele prelekcji, pokazów naszych gier, odpowiedzieliśmy na setki pytań fanów. W sierpniu będzie trochę luźniej, konwentów jest jakby mniej. Za to będzie w sierpniu konwent największy - Polcon. Na Polconie Portal będzie miał swoje stoisko, na którym będziemy robili prezentacje naszych gier, w tym Strongholda - będzie to pierwsza publiczna prezentacja gry. Nie zabraknie nas także w Raciborzu, gdzie pojawimy się na Goblikonie. Zapraszamy serdecznie.



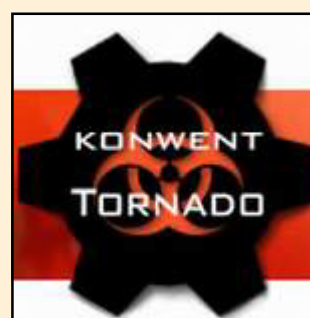
OldTown

Oto krótka relacja z Multidejowego pobytu na OldTown:

„Poprowadziłem spotkanie z Portalem, na którym opowiedziałem o Neuroshimie tym, którzy jej nie znali, i pogadałem o konkretnych aspektach z fanami. Była mowa m.in. o tym, dlaczego Moloch jeszcze nie spałaszował niedobitków ludzkości, o urokach Neodżungli oraz o tym, co dzieje się w innych zakątkach świata.

Następnie wystartował neuroshimowy konkurs. Pomysł na niego był taki, by w kolejnych rundach nie zbierać punkty, lecz krok za krokiem tworzyć postać, a następnie tymi postaciami rozwalać sobie łby na arenie. Ten, kto najlepiej poradził sobie w quizie, rzutach lotkami i innych zagadkach, nie tyle zgarniał zwycięstwo, co tworzył najsilniejszego zawodnika. O wygranej decydowała natomiast taktyka i rzuty na arenie, po której uganiały się plastikowe figurki w para-normalnej, erpegowej scenie rozpierduchy. Było krwawo, było tłoczno, a do najbardziej przebojowych zagrań należał tornadowy odlot w środku walki i próba użycia beczek z metanem jako zasłony. Korzystając z okazji chciałbym przeprosić za skradziony czas prelegenta, który po nas przejmował bar. Tak nam się przedłużyło...

Przede wszystkim jednak nie mogłem wyjść z wrażenia, jakie wywarł na mnie rozmach imprezy. Miasto utworzone było z obozów poszczególnych frakcji - każda dołożyła starań, by zarówno jej członkowie, jak należący do niej kąciak wyglądały jak najlepiej. Dwa przykłady: Brotherhood of Beer postawili cały fort z drewnianymi wieżyczkami strażniczymi i zwodzoną bramą, a Taksiarze dysponowali pojazdem ekstremalnie stuningowanym w stylu postapo. Wysiętek uczestników i fenomenalna lokalizacja imprezy odbywającej na opuszczonym starogardzkim lotnisku wojskowym zmieniły ten kawałek terenu w prawdziwy wasteland. Totalne doładowanie postapokaliptycznych baterii.



Sieć

BoardGameNews.com oraz BoardGameGeek.com

Największy serwis newsowy o grach planszowych, BoardGameNews.com publikuje cykl artykułów Trzewika na temat Strongholda. Jest to angielski przedruk artykułów ze strony GamesFanatic.pl W lipcu Stronghold zrobił też niemałe zamieszanie na serwisie BoardGameGeek.com (największy serwis o grach na świecie, zrzesza ponad 350 tys. użytkowników), wkraczając na 1. miejsce rankingu The Hottest i utrzymując się tam grubo ponad tydzień. W sumie w lipcu gra zaliczyła ponad 28 tys. odsłon na BoardGameGeeku, i choć wciąż wiadomo o niej niewiele i choć wszyscy wciąż czekają aż Portal udostępni w internecie instrukcję, to aż 377 osób ma już Strongholda na swojej Wishliście (lista zakupów). Oczekiwanie na grę jest bardzo wyczuwalne, codziennie dostajemy maile od graczy z całego świata pytających się o możliwość zamówień przedpremierowych.

Neuroshima.org

Od dobrych kilku miesięcy internetowe centrum Neuroshimy na powrót działa pełną parą, odsyłając do najciekawszych neuroshimowych miejsc w sieci i informując o tym, co i jak w temacie tej gry. Dzięki pracy Mormira w lipcu udało się zmodernizować silnik strony. Teraz ns.org prócz newsów dorobił się także czytelnego i wygodnego systemu linków, bannerów, rss-a i paru innych gadżetów dla administratora i użytkowników. Polecamy odświeżoną neuroshimę.org wszystkim fanom gry - niemal codziennie można tu znaleźć coś nowego.

Rebel Times

W najnowszym wydaniu magazynu Rebel Times ukazał się wywiad z Trzewikiem. Ponadto ukazała się tam recenzja Glika oraz Graj Fabułą.

