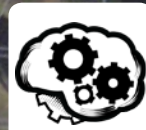


Magitics



Játékfejlesztés kezdete: 2009 március

Tervező: Kiss Norbert

„Sokan nem is hinnék, hogy az embereknek milyen indíttatások adhatnak egy-egy ötletet bármihez. Az én társasjátékötletemhez számítógépes játékok adtak támpontot. Gyerekkorom óta gyűröm a szoftveres fantáziavilág leghíresebb stratégiai és taktikai játékait, amit 23 éves koromban mondhatni teljesen abbahagytam. Úgy éreztem, kinőttem belőle. Persze nem is volt már annyi időm rá, sőt kedvem sem a számítógép előtt ülni, mivel a munkám során is kísértett. Nem sokkal később persze az énemnek hiányzott a régi világ, hiszen nem magát a fantáziajátékokat utáltam meg, hanem csak a közvetítő eszközt, amellyel eljutottam hozzá. A korábban az interneten megismert játékosokkal tartottam a kapcsolatot, gyakran találkoztam is velük, de már nem játszottunk, csak beszélgettünk, ezért arra gondoltam, miért ne eleveníthetnék fel ezen összejöveteleket táblás játékokkal. Ekkor jött az ötletem, hogy csináljak én egy olyan játékot, amelyet tudom, hogy a magunkfajta szeretni fog. Mivel a legtöbb játék, amivel játszottunk, a harci stratégiáról, taktikáról és varázslatokról szólt, ezért a téma mellett a játék alapvető mechanikája is már megfogalmazódott bennem. Utólag úgy érzem, ez sikerült, ezért mindenkinek ajánlom, de elsősorban annak, aki ugyanolyan cipőben jár, mint én.”

Kiss Norbert



Ennél szebb és őszintébb bevezetőt magam sem tudtam volna összekovacsolni. Még szerencse, hogy Norbi ilyen lelkesedéssel tud beszélni a játékokról.

Az egész úgy kezdődött, hogy Norbival és a játékával egy rendezvényen találkoztunk először. Látszott rajta, hogy mindent belead a művébe, és saját gyermekeként gondozza, fejleszti. Felajánlottam az ott megjelent játékfejlesztőknek, hogy a tesztelésben a Társasjátékos Klub tud segíteni nekik. Norbi volt az egyetlen, aki élt a lehetőséggel és azóta számtalanszor jöttek (Ő és a Magitics) a klubba, hogy ott górcső alá vegyünk a játékot.

Őszintén meg kell vallanom, hogy a Magitics nem az én világom. Arénában csatázó hősök, akiknek különböző képességeik vannak és azokat nem restek használni céljuk eléréséhez. Mindez a

fantázia világában zajlik minimális szerencsével párosulva, sok kártyával és rengeteg egyéb alkotóelemmel. A Magitics az angol Magic és Tactics szavakból alakult ki, és a hangzatos név mögött egy varázslatos világ bújik meg. Mint minden fejlesztőnek, Norbinak is sok munkája és pénze van a játékában. A rengeteg tesztjáték, folyamatosan formálta annak elemeit és szabályát egyaránt. Magam is játszottam a Magitics-szel, és próbáltam néhány ötlettel segíteni a szerző munkáját. Az, hogy ezek jó ötletek voltak-e, csak akkor fog kiderülni, ha a játék már az üzletek polcain fog állni. Igen, mindenki jól értette, ez a játék még nem kapható az üzletekben. És hogy ennek mi az oka?

A játék nem tartozik a könnyed családi játékok kategóriájába. Norbi 14 éven felülieknek ajánlja, ennek oka a sok csata és harc. Mindemellett itthon sajnos nincs olyan játékiadó, amely egy ilyen játékot gondozásába venne. Azért van remény, a tervek között szerepel egy külföldi kiadó, és ha nekik tetszik az egyedi ötletekkel tarkított harci játék, akkor büszkén nézhetjük a nemzetközi és hazai játékboltok polcain a Magitics-et.

A játék konkrétan arról szól, hogy az összes ellenfelünket le kell győznünk ahhoz, hogy nyerjünk. Itt nincs második vagy harmadik, csak első és egyetlen. Amikor kivesszük a játékot a dobozából, megcsodálhatjuk szép grafikáját. A küzdőtér hatszögletű lapkából áll össze, amiket a játék kezdetekor véletlenszerűen



helyezünk el az asztalon. Erre a területre helyezik fel a játékosok a hőseiket. Minden hőshöz tartozik egy kártya, amin annak minden tulajdonsága megtalálható. Így a játékosoknak nem kell szabályfüzetet olvasniuk a játék alatt, csak maguk elé kell nézniük, és mindent tudnak hőseikről. A hasonló témájú játékoknál most jönne a dobókocka. Szerencsére ebben a játékban még híre sincs ennek az alkatrésznek. A játékosok meghatározott számú akcióponttal gazdálkodnak saját körükben. Ezek segítségével tudnak előre haladni, támadni, gyűjtögetni, varázsolni stb. Ha valaki jól bánik az akciópontjaival, az könnyen megnyerheti a játékot. Azért vannak bökkenők is, például az ellenségeink. Ők is nyerni szeretnének, ezért nem elég, ha a saját hőseinket ismerjük, az ellenséges hőseket is legalább annyira, ha nem jobban kell ismernünk Minden és mindenki összefüggésben áll, ezért ha ismerjük a csata összes szereplőjét és azok képességeit, még időben tudunk reagálni az esetleges támadásaikra. A játéknak

több alternatív befejezése is lehet, de ezek közül is a leghosszabb játékidőt igénylő az, amikor addig tart a csatározás, míg egyetlen egy hős marad életben. Ez akár 3-4 óra is lehet, de van olyan befejezés, ami másfél óra alatt következik be. A játék 2 játékosnak is legalább olyan izgalmas, mint 6-nak. Igen, 6 játékosnak.

Remélem, mindenki érdeklődését felkeltette ez a kis íromány, és mind szurkolunk Norbinak, hogy a Magitics minél előbb a boltokban legyen. Akik többet szeretnének megtudni a játékról és szerzőjéről, azok a www.magitics.webnode.hu címen böngészhetnek a sok infó között. Kívánok sok sikert és további sok ilyen jó, ha nem jobb játékötletet Norbinak.

drcsaba



summárum

Magitics

Tervező:	<i>Kiss Norbert</i>
Fejlesztés kezdete:	<i>2009 március</i>
Kategória:	<i>Stratégiai Fantasy Csata Társasjáték</i>
Ajánlott életkor:	<i>14+</i>
Játékoszám:	<i>2-6</i>
Játékidő:	<i>Játékosonként +30 perc</i>
Hivatalos oldal:	www.magitics.webnode.hu