

41.

2016. augusztus



A Játékos
Emberek
Magazinja

KICKSTARTER

K

Blood Rage
Migration
Posthuman
Viticulture / Tuscany

Bevezető

Kedves Játékosok!

Azon gondolkozunk a szerkesztőségben, hogy vajon felkeltette-e a figyelmeteket egy mondat az előző, július 1-i szám bevezetőjében. Ha igen, akkor bizonyára tudjátok, miről van szó; ha viszont nem, akkor segítünk: a lap augusztus 1-i számának tartalmát előlegeztük meg, beharangozva, hogy ez alkalommal kizárólag Kickstarteres játékokról olvashattok a magazinban.

De miért olyan különleges dolog ez? Nos, egyrészt nem nagyon szoktunk "előre inni a medve bőrére", és bejelenteni, hogy mi lesz pontosan a soron következő számokban. Nem titok: a lap tartalma egy-egy cikk erejéig van, hogy menet közben változik, így elhamarkodott dolog lenne könnyelmű ígéreteket tenni. Bizonyos sarokpontok persze adóttak, így általában megtaláljátok lapunk hasábjain a Spiel des Jahres díjas játékokat bemutató cikkeket vagy a világ körüli utazást illusztrálókat. De egy különszám, az azért más. Márpedig most ezzel rukkoltunk elő, ami a lap több, mint 3 éves történetében ritka dolog. Ami miatt viszont még különleges ez a mostani szám, az az, hogy egyáltalán létrejött. Elárulunk egy titkot: eredetileg egy összevont július-augusztusi számban gondolkodtunk, szerkesztőségünk tagjai közül többen ugyanis júliusban nyaraltak. De egy kis extra szervezéssel, sok-sok erőfeszítéssel és áldozattal mégis elkészült az ehavi szám, amelynek témája a sokat szidott és csodált Kickstarter.

Miért pont a KS? Egyfelől azért, mert mára megkezdhetetlen tényezőjévé vált a társasjátékos világnak. Akár úgy, hogy lelkes amatőrök tudják itt megvalósítani régen dédelgetett álmaikat és kis bukdácsolások után válhatnak rutinos öreg rókákká. Akár úgy, hogy profi csapatok többedik kampányukat indíthatják el sikert sikerre halmozva és magasan túlteljesítve

eredeti célkitűzéseiket. Vagy akár úgy, hogy játékkidó multicégek dobják itt piacra akciós csomagban már bejáratott játékaikat, ezáltal kiváltva sok gamer rosszallását... nos, ez utóbbiról ebben a számban természetesen nem lesz szó. És azért is KS, mert úgy tűnik, hazánk szépen lassan, de mára stabilan felzárkózott a sikeres kampányokat indítók közé; elég csak a Redacted, a [Trickerion](#), a Saltlands, az Ave Roma vagy az Anachrony sikereire utalni (nyugalom, amint ez utóbbi játékok is elkészülnek és széles körben játszhatóak lesznek, be fogjuk azokat mutatni a magazinban).

Szóval ennyi bevezető után lássunk egy vegyes, de a KS-en sikert arató játékok közül egy jó keresztmetszeti képet mutató válogatást.

Bortermelés szimulátor: Viticulture és Tuscany. Absztrakt játék állati tulajdonságokkal: Migration. Tematikus euró viking környezetben: Blood Rage. Kooperatív betörős játék: Burgle Bros. Bolygókeletkezés és az élet teremtése: Exoplanets. Szabad repkedés az űrben minifigurákkal: XIA. Posztapokaliptikus mutáns-ameri: Posthuman. Lovecrafti horror pókermechanika alapokon: Rise of Cthulhu. És hogy ne csak az egyes játékokról szóljon a lap, egy kicsit benézünk a kulisszák mögé, egyrészt egy elméleti cikkel, ami magát a KS-t elemzi, másrészt 4 sikeres magyar tervezői csapat beszámolóján keresztül elmondjuk, hogyan is zajlik egy kampány és hogyan látják azt a résztvevők belülről, első kézből.

Olvassátok a JEM-et, látogassátok a [magazin honlapját](#), és kövessetek minket a [Facebookon](#)!

Jó játékot!

A JEM Szerkesztősége

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében. Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

Útmutató magazinunkhoz - Az alábbiakban egy kis útmutatást adunk a JEM magazin olvasásához.

Igyekszünk kihasználni a digitális formátumban rejlő technikai lehetőségeket, és némi interaktivitást csempészni a magazinba. Ez egyelőre kattintható gombokat és szövegeket jelent. Így például a tartalomjegyzék címeire kattintva megspórolhattok némi görgetést/lapozgatást. Ugyanígy a cikkekben szereplő linkek is "élnek", kattinthatók.

A jobb oldalon látható ikonokkal a játékbemutató cikkek címe mellett találkozhattok. Velük jelezzük, hogy nagyjából kik is a játék célközönsége.



Gamer játékok - Komplexebb szabályú vagy elmélyültebb gondolkozást igénylő játékok. Játékidejük fél órától akár több óráig is tarthat.



Családi játékok - Olyan könnyen tanulható társasok, amiket 6 éves kortól bárki hamar elsajátíthat, de megvannak a maguk mélységei. Eltölthetünk velük pár percet, de tarthatnak egy óráig is.



Gyerekjátékok - Társasjátékok az óvodásoknak és kisiskolásoknak.



Partijátékok - Olyan játékok, amikben a legfőbb cél, hogy jól érezzük magunkat. Főszerepben a kommunikáció, az ügyesség, a kreativitás és az improvizáció. Több fővel az igaziak.



Logikai játékok - Egy- és kétszemélyes fejtörők vagy absztrakt gondolkodást igénylő taktikai játékok.



Fejlesztőjátékok - Kisgyerekek, óvodások és kisiskolások számára kitalált játékok gondolkodásuk, érkeik és készségeik játékos fejlesztésére.

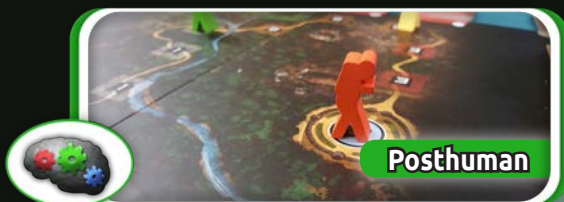
Tartalomjegyzék



Viticulture / Tuscany

Ismertető

11



Posthuman

Ismertető

17



Exoplanets

Ismertető

24



Blood Rage

Ismertető

30



Kickstarter élménybeszámoló

Játékelmélet

37



Kickstarter: Mi ez és hogyan működik?

4

Játékelmélet



Rise of Cthulhu

14

Ismertető



Migration

21

Ismertető



Burgle Bros.

27

Ismertető



XIA: Legends of a Drift System

33

Ismertető

Kickstarter: Mi ez és hogyan működik?

A KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁS NAGYON RÖVID TÖRTÉNETE

...mert bármennyire is nem gondolnánk, bizony a közösségi finanszírozás nem a 21. század találmánya! A crowdfunding (ez a közösségi finanszírozás angol szakkifejezése) egyik első példaként szokták említeni a Bank of England 1730-as „megmentését”, amikor a londoni kereskedők közössége dobta össze azt az aranymennységet, amely a font helyreállításához, s ezzel a tulajdon vagyonuk reálértékének megmentéséhez szükséges volt. Egy másik korai közösségi finanszírozási rendszer az úgynevezett háborús kötvények kibocsátása volt, melynek egyik kiemelkedő példája (az egyébként nem túl ismert) 1812-es brit-amerikai háború, amelynek finanszírozásához az Egyesült Államok parlamentje 11 millió dollárt gyűjtött a polgároktól, és ebből a forrásból sikeresen megvédte magát a neki hadat üzenő brit hadsereggel szemben. De említhetnénk az első világháborúban, 1914-től kibocsátott Magyar Hadikötvényt is, amelynek keretében hazánk a saját állampolgáraitól 235 millió dollárnyi „befektetést” szerzett a háborúskodáshoz. És csak még egy érdekesség: 1885-ben, amikor az USA kormánya nem tudott pénzt biztosítani a New York-i Szabadságszobor felépítéséhez, Joseph Pulitzer (akiről azt a bizonyos díjat is elnevezték) a The World vezércikkében hirdetett közösségi finanszírozási kampányt a szoborépítésre, amelynek keretében 160.000 támogató dobta össze a szükséges pénzt – ráadásul Pulitzer ezzel az akciójával amolyan korai stretch goalként 50.000 új előfizetést is összehozott az újságjának.



Az első újkori, a szó mai értelmében vett közösségi gyűjtést 1997-ben egy Marillion nevű brit rock zenekar hozta össze, akik egy kifejezetten a saját rajongóikat megszólító internetes kampányban 60.000 dollárt gyűjtöttek össze az amerikai turnéjukhoz. Ezzel elszabadították a szellemet a palackból, bár ezt a finanszírozási formát a korai években szinte kizárólag a művész- és zenevilág kapta fel. Az első komolyan vehető kezdeményezés, az ArtistShare is ebben a szektorban született 2003-ban, majd néhány évvel később megjelennek azok az iparág-független, kizárólag finanszírozási keretet nyújtó platformok, amelyek máig is meghatározzák ezt a piacot: 2008-ban elindult az IndieGoGo, 2009-ben pedig a Kickstarter, s mellettük egyre népszerűbbek lettek a szociális- és humanitárius projekteket támogató közösségi kezdeményezések is, mint például a GlobalGiving, a Kiva vagy a Wokai.

Végül egy rövid összkep a magyar helyzetről – szigorúan a személyes véleményemmel kiegészítve. Itthon eddig három ilyen szolgáltatás próbált piacot hódítani: az indulj.be, a kezdheted.hu és az adjukössze.hu, de gyakorlatilag alig van hatásuk. A magyar projekteket inkább a nemzetközi „nagyokra” viszik a projektgazdák, mert itthon egyrészt eleve kicsi a potenciális piac, ráadásul az emberek itthon még bizalmatlanok az ilyen kezdeményezések iránt, amin egyébként a hazai jogi és piaci környezetet látva egyáltalán nem is lehet csodálkozni. A nagyobbik probléma mégis inkább az, hogy Magyarországon nem alakult még ki a közösségi ügyekért való felelősségvállalás és önkéntesség kultúrája.

A KICKSTARTER ÉS A TÁRSASJÁTÉKOK

Májusban a mandiner.hu írt egy rövid összefoglalót, amelyben a szélesebb olvasóközönség is megtudhatta, hogy „ódivatú társasjátékokra dől a legtöbb pénz a Kickstarteren”. A jelzőtől eltekintve az általuk is leközlött statisztika jól mutatja, hogy az iparágak versenyében a játékok, s ezen belül is a társasjátékok valóban tarolnak, maguk mögé utasítva a technológiai vagy dizájn iparágat. 2014-2016 között kb. 2.800 társasjátékos projekt valósult meg a Kickstarteren, 150 millió dolláros, vagyis kb. 42 milliárd forintnyi támogatást generálva.

De mielőtt elmélyednénk az egyébként igen érdekes statisztikai adatokban, érdemes magáról a jelenségről is beszélnünk! A közösségi média 2005-től számított robbanása teremtette meg a közösségi finanszírozás körüli egyre erősödő hype-ot. A legmodernebb világunkat, s ezzel együtt a gazdaság progresszív fejlődését is ma már a kreativitás hajtja – sok társadalomfilozófus beszél arról, hogy a tudásgazdaságot a 21. század első évtizedének végén felváltotta a kreativitás-gazdaság. A felszabaduló kreativitás megteremtette a start up iparágat és a közösségi finanszírozás illetve a közösségi szolgáltatások rendszerét. Mindez megnyitotta a kaput az úgynevezett indie (ami independent, azaz független) vállalkozások előretörése előtt, többek között a társasjátékos iparágban is. Az amerikai társasjátékos piac tavaly átlépte az egymilliárd dolláros forgalmat, s bár a Kickstarteren megjelenő játékok forgalmát ebbe nem számolják bele, ezek aránya lassan eléri a 20%-ot ahhoz képest. A Kickstarter így nagyon fontos szereplője lett ennek a világnak, és a gazdasági elemzők szerint bár töretlen ívben emelkedik az évenkénti forgalma, még közel sincs a csúcsra járatva.

De nézzük a számokat!

A Kickstarter 2009-es indulása óta a játék kategóriában már több mint 8000 projekt valósult meg, s nemrég lépték át a fél milliárd dolláros küszöböt. Ami igazán érdekes, hogy ebben a kategóriában együtt szerepelnek a videójátékok és a klasszikus társasjátékok – de az utóbbiak vannak nagyobb arányban: a társasok 53%-ot, míg a videójátékok csak 37%-ot hasítanak ki a tortából, a többibe a mindenféle egyéb játékok esnek.

A 40 legfinanszírozottabb, vagyis legtöbb pénzt összegyűjtő Kickstarter projektből 11 társasjáték (27,5%). Ebből kiugrik a 6. helyen álló Exploding Kittens kártyajáték, amely 8,8 millió dollárt, azaz több mint 2,5 milliárd forintot gyűjtött össze – de a 40-es lista legalján szereplő társasjátékos asztal is 2,6 millió dollárnál állt meg. Egyébként ez volt az egyetlen társasjáték „kiegészítő”, ha kategóriákra bontjuk a legsikeresebb kampányokat: két parti/kártyajáték, három mini gyűjtemény (a Reaper Bones sorozat három kampánya), valamint öt tematikus minis ameri van a listában.

Az Exploding Kittens egyébként a Kickstarter történetének legfinanszírozottabb projektje is egyben, közel 220.000 backer, azaz támogató szállt be a játék megvalósulásába. A toplista többi társasjátékát ehhez képest átlagosan „csak” 15.000-en támogatták.

Átlagosan 260 aktív társasjáték projekt fut egyidőben a Kickstarteren (jelenleg épp 212) – ez talán azoknak érdekes információ, akik piacként tekintenek erre a platformra.

A casualgamerevolution.com portálon néhány hete megjelent egy szűkebb keresztmetszetű és tagoltabb statisztikai összeállítás, amely a 2014-2016. első félév közötti időszakban vizsgálta a társasjátékok adatait, méghozzá kategóriákra bontva.

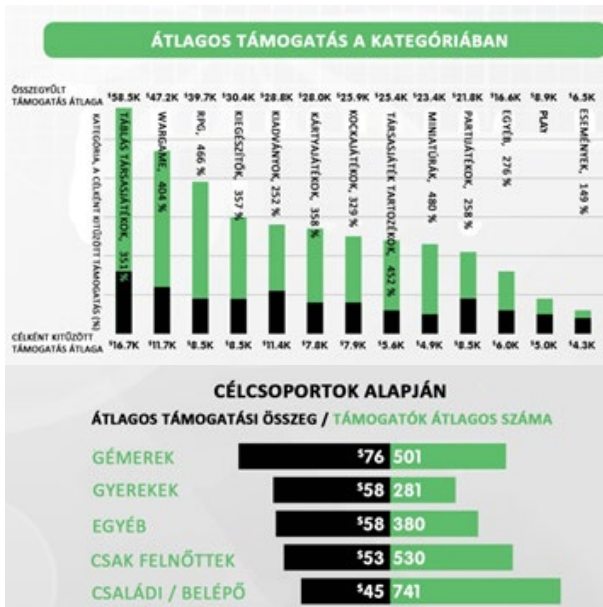


Az első tanulság, hogy a Kickstarter elsősorban a (hardcore) gamerek piacra. Ők azok, akik követik a társasjátékos piac mozgását, ismerik a tervezőket, figyelik az újdonságokat, egyáltalán megtalálják az erről szóló információkat. Üzleti szempontból pedig ők azok, akik költenek a hobbijukra, és hajlandóak megfizetni a Kickstarteren megjelenő társasjátékokat, amelyek magasabb árszinten mozognak, mint a boltban kapható társaik. Az úgynevezett „eseti játékosok” számára, akik a

kiskereskedelmi eladások nagyobb részét képviselik, a Kickstarteren 30%-os részesedéssel bírnak, tehát ez a platform elsősorban nem az ilyen típusú játékok piaca, ezért is fér meg a hagyományos bolti forgalmazás mellett. Végül érdemes észrevenni, hogy a Kickstarteren a gyermekjátékok (ahol nyilván a szülők támogatnának projekteket) szinte jelentéktelen arányt képviselnek, vagyis ez a szegmens teljes egészében fennmarad a játékboltok számára.



Ez a diagramm az egyes társasjáték kategóriák részarányait mutatja. Szembetűnő a gyerekjátékok, a parti játékok és egyébként az ismeretterjesztő játékok látványos alulreprezentáltsága. Jómagam 2013 óta követem és elemzem szisztematikusan a Kickstarteren megjelenő társasjáték projekteket, és alig emlékszem sikeres ismeretterjesztő játékokra, illetve gyerekjátékból is csak néhány lépte át a backerek ingerküszöbét (például a nálunk is megjelent Robot teknősek, amely nagyon üdítő kivétel, és igen sikeres KS-kampányt tudhat maga mögött). Azt tehát megállapíthatjuk, hogy a Kickstarter nem ezeknek a piaci szegmenseknek a platformja.



Egy átlagos (klasszikus) társasjáték alapára a Kickstarteren 70 dollár, azaz 22.000 Ft, amire általában rájön még 5-9.000 Ft szállítási költség is – vagyis a Kickstarteren vásárolt társasjátékok átlagosan drágábbak, mint a boltban kaphatók.

Az igazán hardcore társasjáték műfajok, amelybe én a fenti kategóriabontásból az RPG, a wargame és a miniature játékokat számítom, ugyan kisebb részarányban, azonban elkötelezettebb támogatókkal, nagyobb egyéni támogatásokkal vannak jelen a Kickstarteren, ami abból fakad, hogy ezen műfajok rajongói nagy valószínűséggel a warhammer seregek 30-50.000 forintos dobozárain szocializálódtak.

Végük néhány olyan hasznos információ a fenti adatsorból, amely inkább a tervezőket érdekelheti: egy átlagos társasjáték 60.000 dollár, azaz 17 millió forint körüli bevételt generál, amivel 3-4-szeresen teljesíti túl a kitűzött célját. Ha egy társas átlépi az 1.000 támogatót, azt már igen jelentős sikerként lehet elkönyvelni.

MIÉRT TÁMOGASSUNK EGY KICKSTARTERES TÁRSASJÁTEKOT?

A Kickstarter tehát egy olyan platform, amelyen keresztül társasjátékok jelennek meg, amelyeket mi támogathatunk. Ha félreteszem a nonprofit körítést, akkor ez tulajdonképpen azt jelenti, hogy előrendelek egy még el nem készült társast, befizetem az „árát”, majd várok fél-egy évet, míg megkapom. A legfontosabb kérdés, hogy **miért jó ez nekünk?** Miért érdemes beszállni egy Kickstarteres társasjáték támogatásába?

Erre létezik egy magasztos, szívet melengető és egyébként valós válasz – illetve három nagyon is praktikus. Kezdjük az elsővel: aki támogat egy Kickstarteren megjelenő projektet, az hozzájárul annak a megvalósulásához. Vagyis mégsem teljesen előrendeléseként funkcionál a dolog, mivel itt jellemzően olyan játékok (és más termékek) jelennek meg, amelyek a támogatók nélkül biztosan nem valósulnának meg. Ezért a támogatók szó szerint részt vesznek a társasjáték megjelentetésében azzal, hogy bizalmat szavaznak neki, és előre átutalják az árát a készítőnek. Ettől válik közösségivé ez a finanszírozási forma: mi, a résztvevők, együtt valósítunk meg egy álmot, egy olyan terméket, amelybe a készítője sok-sok munkát tett, mi pedig hiszünk a sikerében, nekünk is kell belőle, és ezért támogatjuk a megjelenését. Általában a készítő név szerint is megemlékezik az őket támogatókról a játékszabály végén, esetleg egy külön betétlapon, ezzel is meghálálva a támogatók bizalmát és részvételét a játékuk megjelentetésében. Mi, támogatók pedig jogosan érezhetjük úgy, amikor a polcunkon lévő dobozra rápillantunk, hogy igen, ehhez egy kicsit én is hozzájárulhattam!

Persze vannak nagyon praktikus érvek is egy jó társas kickstarteres támogatása mellett. Az első, talán legegyszerűbb érv: vannak társasok, amiket kizárólag így szerezhetünk meg, mert bolti forgalomba, néha még utólagos kiadói forgalmazásra sem kerülnek. Vagyis ha kimaradsz a kampányból, akkor már legfeljebb a használt piacról szerezheted meg magadnak a téged érdeklő játékot. A második érv szintén kapcsolódik ehhez: jó esetben hamarabb, akár egy évvel korábban is szert tehetsz egy jó társasra, mintha megvárnád a (bizonytalan) bolti megjelenését. A legtöbb esetben a Kickstarteren megjelenő társasjátékok később megjelennek kiskereskedelmi forgalomban is – ezt hívjuk egyébként „retail kiadásnak”. Azonban a boltokba – jó esetben – sokkal később kerülnek csak a dobozok, hiszen a játék készítői először azokat fogják „kiszorgálni”, akik támogatták a játék megjelentetését. Sok esetben a boltba csak akkor jut a játékból, ha „marad” a legyártott mennyiségből, vagy ha a társasjáték készítői hosszú távra terveznek, és nem csupán egy játékot, hanem egy kiadót akarnak felépíteni. **Végül a legjobb érv a kickstarteres játékok támogatása mellett:** szinte mindig többet kapsz a pénzedért, mintha boltban vennéd meg később a játékot. A közösségi finanszírozás közgazdaságtana több kategóriát ismer, ezek egyike az úgynevezett „reward-based” támogatási szisztéma, amelynek lényege, hogy a befizetett támogatásodért „ajándékokat” kapsz, amik jellemzően olyan kiegészítők,

amelyek hozzátesznek valamit a játékhoz, de általában a későbbi bolti verziókban nem lesznek benne. Ezt hívják Kickstarter Exclusive tartalomnak. Például egy minis játék alapdobozza tartalmaz hat hős figurát, de mivel te a Kickstarteren támogatod a projektet, kapsz még hozzá két speciális figurát is, ami később nem lesz már elérhető. A másikat Stretch Goal-nak hívják, ami azt jelenti, hogy ha a megjelenéshez szükséges alapcélnál (founding goal) több támogatás érkezik a projektre, akkor bizonyos értékhatároknál további bónusz tartalmakkal gazdagodik majd a csomag. Ennek az elnagyolt logikája az, hogy minél nagyobb példányszámban kerül gyártásra egy játék, annál kisebb lesz az egy dobozra eső gyártási költség. A támogatók viszont egy fix árat fizetnek (ezt hívják egyébként Pledge-nek), ami nem változik meg attól, hogy 200 fő helyett 10.000-en csatlakoznak a támogatókhoz. Hogy „kompenzálják” az adakozókat, a játék készítői az eredeti gyártási költség és az értékszintenként meghatározott csökkenő gyártási költségek közötti különbségeket visszaforgatják bónusz tartalmak hozzáadásába. Emiatt kaphatunk egy Zombicide társasjáték hat hőse helyett végül huszonhatot. Ez pedig nagyon motiváló, egyébként mindkét fél részére. És mivel a fenti statisztikákból kiderült, hogy a Kickstarteren elsősorban azok a hardcore gamerek vásárolnak társasokat, akiknek nagyon nem mindegy, mi kerül a dobozba, ez bizony nagyon megéri, mert a végeredmény nem egyszer az lesz, hogy a befizetett támogatás, kvázi vételár 2-3-4-szeres értékének megfelelő tartalmat, kiegészítőket, játékelemeket, promóciós elemeket kapunk. S talán éppen azért ugrik ki a társasjátékok aránya a Kickstarter teljes termékpalettájából, mert épp a társasjátékoknál lehet ezeket a stretch goalokat, vagyis bónusz tartalmakat érdemben is feltölteni.

HOGYAN TÁMOGATHATUNK EGY KICKSTARTEREN MEGJELENŐ TÁRSASJÁTÉKOT?

Nézzük akkor a gyakorlati útmutatót!

1.) TUDJ RÓLA!

A kiindulási pont, hogy képben legyünk – vagyis egyáltalán tudjunk arról, milyen játékok jelennek meg a Kickstarteren, s azokat mikor támogathatjuk? Nyilván ennek legegyszerűbb módja, ha követjük a Kickstarteren megjelenő társasjátékokat megjelenési sorrendben, és a linket elkönyvjelzőzzük – én legalábbis így csinálom (link a lánjegyzetben).

A Facebookon lévő, már több mint 2.500 taggal rendelkező Társasjátékos nyilvános csoportban általában minden érdekesebb és fontosabb kickstarteres megjelenésről hírt ad valaki, sőt, itt sok esetben közös rendelések is szerveződnek, amellyel időt és pénzt lehet spórolni.



A BoardGameGeek oldalán szintén van egy tematikus csatorna, a Magyar Kickstarter Figyelő és toborzó, illetve itt van egy minden évben újranyitott és folyamatosan frissített, de angol nyelvű oldal, amely a várható megjelenési dátumokat gyűjti össze – a hardcore kickstartereseknek ezt is ajánlom figyelmükbe.

2.) REGISZTRÁLJ A KICKSTARTERRE!

A regisztráció ingyenes, lehet Facebook accounttal is regelni, viszont a fizetéshez a fiókhoz kell csatolni egy bankkártyát. A pénzkézelés teljesen biztonságos a Kickstarteren, korábban az Amazon volt a KS pénzügyi szolgáltatója, amit 2015-ben cserélt le a 3,5 milliár dolláros névértékű Stripe-ra.

3.) BACKELJ!

Így nevezik a támogatást a Kickstarteren. Amikor megnézed egy játék projekt oldalát, akkor látni fogod, mennyi pénznek kell összegyűlnie, hogy a játék egyáltalán megvalósulhasson, s ebből pillanatnyilag mennyi van meg – ez valós időben frissül. Ha egy játék nem éri el a megvalósuláshoz szükséges összeghatárt (a founding goal-ját), akkor a projekt sikertelennek minősül, és semmilyen pénzmozgás nem történik, a támogatóktól nem vonják le a támogatási összeget.

A jobb oldali sávban láthatók az úgynevezett Pledge szintek – vagyis hogy milyen összeggel akarsz támogatni a projektet, és ezért mit kapsz cserébe. Sok játékot lehet 1 dollárral támogatni, ami valóban csak a segítőkészségről szól, majd általában vannak az alap Pledge szintek, amiért megkapjuk magát a játékot, és esetleg drágább szintek, amikért valami extra jutalom is jár: a szerző dedikálása, vagy akár 10.000 dollárért egy együtt töltött felejthetetlen nap vele.

Egyre divatosabbak az úgynevezett Early Bird Pledge-ek, ami azt jelenti, hogy az első 100 támogató, vagy az első 24-48 órában támogatók kapnak egy kis bónusz kedvezményt is. Volt olyan játék, amelynek ez az Early Bird Pledge szintje a 100.000 dolláros founding goal eléréséig volt elérhető – amit a játék hét másodperc (!) alatt teljesített!

Ha végig görgetjük a játék oldalát, akkor látni fogjuk a kampányvideót, a játék leírását, sok esetben neves videobloggerek bemutatóit és véleményeit. Jó esetben letölthetjük a szabálykönyvet, találunk a játékmenetet bemutató részletes videókat, és megnézegethetjük az alkatrészekről készített fotókat is. Azután jönnek a Stretch Goal-ok, vagyis a támogatás mértékétől függő bónusz ajándékok, illetve a szintén egyre divatosabb fizetős add-onok. Ez utóbbi azt jelenti, hogy például egy játékhoz a bolti árnál jelentősen olcsóbban azonnal megvásárolhatjuk a kiegészítőt is, sőt, néha kombinálják a kettőt azzal, hogy a Stretch Goalok között már a külön befizetett támogatásért kapható kiegészítőt tuningolják tovább.

A befizetett támogatást tehát csak a kampány sikeres lezárása után vonják le automatikusan a beállított bankszámlánkról. Ha épp nincs elegendő pénz a számlánkon, amikor lezáródik egy Kickstarter projekt, akkor sincs nagy baj, további hét nap áll rendelkezésre a befizetésre.

Amire mindenképpen érdemes figyelni a támogatásoknál, hogy a támogatott projekt leírásában szerepeljen az EU Friendly kitétel, anélkül ugyanis a szállítási költségen túl áfát és vámot is kell fizetnünk. Szerencsére a társasjátékok legnagyobb része eleve így jelenik meg a Kickstarteren, néhol pedig a támogatók követelik ki maguknak még a kampány során, hogy ezt biztosítsák számukra a készítők.

Egy Kickstarteren megjelenő játék átlagos átfutási ideje 9-12 hónap, tehát a támogatásunk után háromnegyed-egy év után kapjuk meg az elkészült játékot. Közben az alkotók rendszerint folyamatosan tájékoztató leveleket küldenek nekünk (ezek az Update-ek), majd a játékot általában egy hazai futárcég hozza el az ajtónkig.

Amit még tudni érdemes, hogy bár maga a társasjáték általában olcsóbb a KS-kampány alatt, mintha később boltban vennénk meg, nem beszélve a bónusz tartalmakról, azonban a szállítási költséggel együtt már nem biztos, hogy megéri támogatni egy játékot. A kampány alatt általában kiderül, hogy lesz-e a játékból bolti megjelenés, sőt, sok esetben a hazai társasjátékos közösségben azt is ki tudjuk deríteni, hogy itthonra jut-e belőle, s ha biztos a játék megjelenése, de nem jár hozzá annyi plusz, ami miatt megéri kifizetni a szállítási költséget (ami általában 15-30 dollár), akkor talán érdemesebb megvárni, míg a hazai játékboltok kínálatában is megjelenik az adott játék.

A témában egyébként a Ludens blogon található egy kérdés-válasz formában összeállított nagyszerű összefoglaló, amit jó szívvel ajánlok minden érdeklődő figyelmébe!

VÉLT ÉS VALÓS VESZÉLYEK

A legelső kérdés, ami általában felvetődik, különösen talán a sok dologban bizalmatlan magyar emberek számára, hogy megjelennek-e egyáltalán ezek a játékok? Mi a garancia arra, hogy nem lépnek le a pénzünkkel?



A Kickstarter hivatalos válasza az, hogy semmi – vagyis ők természetesen nem vállalnak felelősséget, hiszen nem ők a játék alkotói és projekt gazdái. Azonban nagyon ritkán fordul elő, legalábbis a társasjátékos szegmensben, hogy a projekt megszerzi a szükséges támogatást, az alkotók pedig lelépnek a pénzzel. A mi hobbinkban jómagam két ilyen esetet ismerek, az egyikben valóban valami ilyesmi történt, a másik esetben (ami nem is társasjáték volt, hanem egy egyébként neves szerepjáték) a megvalósítás a kiadó és a projekt teljesen dilettáns menedzselése miatt vezetett bukáshoz. Azonban mindkét projektet végül felkarolták, és a backerek, még ha több éves csúszással is, de végül megkapták a játékaikat. Ami viszont realitásosabb probléma a Kickstarteren megjelenő társasjátékokkal kapcsolatban, az a vállalt határidők be nem tartása – vagyis a csúszások. Jó tudni, hogy ha a kampányban megígérnek egy vállalt szállítási határidőt (ez az oldalsávban, a Pledge szintek alatti „Estimated Delivery”), akkor arra nyugodtan rászámolhatunk 2-3 hónapnyi késést. A Kickstarter közössége természetesen tisztában van ezzel a jelenséggel, ha pedig egy kiadó túl sokat késik, általában megbünteti azzal, hogy a következő projektjét már nem támogatja akkora lelkesedéssel, mint azokét, akik betartják a vállalt határidőket.

A másik nyitott kérdés, hogy jók lesznek-e a játékok? Ez egy régóta tartó és nagy vita, amelyben a kickstarter-ellenesek egyik legfontosabb érve az, hogy az itt megjelenő társasjátékok nem mennek át azon a sokszor több éves fejlesztői és tesztelési folyamatokon, amiken egy „rendes” játékkiadónál megjelent társasjátéknak át kell mennie. Ennek a véleménynek nyilván van alapja, és minden bizonnyal jelennek meg a Kickstarteren ilyen játékok is – azonban éppen a közösségi jellege miatt ezt a támogatók megint csak büntetik azzal, hogy a rossz játékot kiadó cég legközelebbi projektjét nem fogják támogatni azok, akiknek csalódást okozott az előző játék.

Összegzésül elmondható, hogy mindenképpen érdemes tájékozódni a kiadó korábbi projektjeivel kapcsolatban (amit egyébként meg tudunk nézni a Kickstarteren is), és érdemes részt venni a hazai és nemzetközi eszmecserékben a bennünket érdeklő játékokkal kapcsolatban, amely a projekt oldal komment szekciójában, illetve a BoardGameGeek adott játékhoz kapcsolódó tematikus fórumain zajlik.

A KICKSTARTER LÉLEKTANA

Jó ha tudjuk: a Kickstarter nagyon hamar be tudja szippantani a társasjátékosok egy bizonyos típusát. Elsősorban azok a gamerek válnak aktív kickstarter-felhasználókká, akik sokat játszanak, ezért sok játékot ismernek, benne élnek a társasjátékos szubkultúrában, és anyagilag is megengedhetik maguknak, hogy 20-30.000 forintot költsenek egy-egy játékra. Hogy mi a Kickstarter titka, amivel megfogja a játékosokat? Egyrészt az innováció és exkluzivitás ígérete, hiszen a támogató nem vásárol egy boltban, hanem részese egy alkotói folyamatnak. Nem egyszer valóságosan is, hiszen a Kickstarter felületén megismerkedhetünk az alkotókkal, sőt, akár formálhatjuk magát a játékot is, ötleteket, tanácsokat adva a készítőknél. A Kickstarteres játékok bizonyos szempontból különlegeseek és ritkaságok – márpedig egy elkötelezett rajongónak vagy hobbistának ezek fontos értékek.

A legerősebb lélektani hatás azonban szerintem a kimaradás érzése. Ha szeretjük a minikkel teletömött Dungeon Crawler játékokat, akkor nagyon nehéz nemet mondani egy 100 dolláros játékra, ha azért 420 dollárnyi értéket kapunk az ajándékba hozzáadott extra figurák és kiegészítők révén. Jómagam ezt tartom a Kickstarter legnagyobb erejének, ami miatt egyre népszerűbb, s aminek valóban nagyon nehéz ellenállni, legalábbis a megfelelő érdeklődési kör és anyagi helyzet birtokában.

NÉHÁNY HASZNOS TANÁCS

Arról már volt szó, hogy mindig ellenőrizzük, hogy az adott projekt EU Friendly legyen, mert enélkül nagyon súlyos összegeket kell kifizetnünk adóra és vámra.

A kártyajátékok és kisebb dobozos társasjátékok esetében a szállítási költség nem egyszer drágább, mint maga a játék – erre adnak megoldást az utóbbi időben egyre gyakrabban szerveződő csoportos rendelések. Ez azt jelenti, hogy egyvalaki összegyűjti és befizeti a magyar támogatók „rendeléseit”, és a közös, sokkal olcsóbb szállítási költséget visszaosztják a közösen rendelők között, amivel valóban nagyon sokat lehet spórolni. Ilyen csoportos rendelésekhez a korábban említett Társasjátékos Facebook csoportban, illetve a BoardGameGeek magyar Kickstarter figyelő és toborzó oldalán lehet csatlakozni.

Végül egy hasznos trükköt szeretnék megemlíteni, ami ugyan nem áll rendelkezésre minden projektnél, de ahol igen, ott orvosolhat átmeneti pénzügyi hiányt. Sok olyan játéknál, ahol általában fizetős kiegészítő tartalmak, add-on-ok is vannak, a kampány során megnyílik a Pledge Manager, ami lehetőséget ad arra, hogy pontosítsuk a támogatási összegünk felhasználását, vagy akár kiegészítsük azt. Ilyen esetekben sokszor arra is van lehetőség, hogy a kampány során először mindössze 1 dollárral támogassuk a projektet, amely lehetővé teszi, hogy a később megnyíló Pledge Manager lezárásáig döntsünk és fizessünk. Ez nem csak azért lehet hasznos, mert így akár jóval később fizethetünk, és mondjuk egy év helyett csak három hónapig áll majd a pénzünk egy társasjátékban, hanem azért is, hogy egy hónap és egy felpörgetett kampányidőszak helyett akár hosszabb idő alatt dönthessünk arról, egyáltalán kell-e nekünk a játék. A Pledge Manager (vagy ahogy hivatkozni szoktunk rá, PM) ideje alatt kijöhetnek újabb információk, bemutatók, részletesebb szabálykönyvek is a játékról, ami sokat segíthet a nem egyszer 30-50.000 forintos befizetés véglegesítéséről.



KS-SZÓTÁR

A Kickstarter angol nyelvű platform, amelynek a szakkifejezéseivel nem csak a társasjátékok projekoldalain találkozhatunk, hanem a róluk való, akár magyar nyelvű beszélgetésekben is általában ezeket használjuk. Álljon tehát itt egy szószeret a legfontosabb kifejezések jelentéseiről:

FOUNDING GOAL: a játék megvalósulásához szükséges küszöbérték. Ha ezt nem éri el egy kampány, a játék nem valósul meg, és a támogatóktól nem kerül levonásra az általuk vállalt támogatási összeg.

CREATOR: a társasjáték kiadója, aki többnyire egyúttal a tervezője is. Ha rákattintunk a fotója mellett lévő „Created” linkre, akkor kilistázzuk az általa korábban indított projekteket, a „See full bio” linken elolvashatjuk a róla szóló információkat, a „Contact Me” panelre kattintva pedig közvetlenül is írhatunk neki, amelyre szinte minden esetben válaszolnak is.

REWARDS: mindaz, amit kapunk a támogatásunkért.

PLEDGE LEVEL: a legtöbb esetben különböző, előre meghatározott összegekkel támogathatunk egy projektet. Minden szinthez tartozik egy leírás, hogy mit kapunk az adott támogatásért.

BACKER: a támogató angol kifejezése. Ha támogatók egy projektet, vagyis rákattintok az általam kiválasztott Pledge Levelre, akkor „backelem” a projektet.

MANAGE: a kiválasztott támogatási szintemet a kampány során bármikor módosíthatom, vagy akár vissza is vonhatom a „Cancel” linkre kattintva.

STRETCH GOALS: hozzáadott jutalmak, vagyis bónusz tartalmak, amiket ingyen megkapunk, ha a projekt összesített támogatása átlép egy meghatározott küszöbértéket. Minél többen s több pénzzel támogatnak egy játékot, annál több Stretch Goal válik elérhetővé, ami egyben motiválja is a támogatókat, hogy magasabb Pledge szinttel támogassák a projektet, vegyenek hozzá fizetős kiegészítőket, és terjesszék a játék híret az ismerőseik körében, hogy ők is beszálljanak, s ezáltal újabb Stretch Goalok válhassanak elérhetővé.

ADD-ONS / OPTIONAL BUY: fizetős kiegészítők. Ezek olyan kiegészítő tartalmak, amelyek soha nem ingyen járnak a támogatáshoz, hanem vagy magasabb Pledge szinthez vannak rendelve, vagy nekünk kell az árát manuálisan hozzáírunk az általunk kiválasztott támogatásunkhoz a „Manage” gombra kattintva.

SHIPPING COST: a szállítási költség díja. Vannak olyan projektek, ahol ezt belekalkulálják a támogatás összegébe, de ez a ritkább eset. A Pledge Levelek leírásánál ezt mindig jelezni fogják. Általában a projekt-oldal alján van egy külön bekezdés, amelyben jelzik, hogy az adott országba mennyibe kerül a szállítási díj. Ha ki van töltve a Kickstarteren lévő adatlapunk, az esetek többségében maga a Kickstarter automatikusan hozzáadja a szállítási díjat az általunk kiválasztott Pledge Levelhez, de előfordulhat, hogy ezt nekünk kell manuálisan megtennünk, vagy a szállítási díj csak utólag kerül kiszámításra, és külön a projekt után kell rendeznünk.

PLEDGE MANAGER: az a felület, ahol utólagosan pontosíthatjuk, hogy a támogatásunkat mire szeretnénk felhasználni, illetve utólag is hozzáadhatunk további támogatási összegeket, hogy még több felajánlott tartalmat kaphassunk meg.

Szűcs Sándor





Viticulture / Tuscany



„Á, megint egy újabb boros játék!” - gondolhatták sokan, amikor megjelent a KICKSTARTER-en 2012-ben. Nem olyan népszerű ez a téma, mint a kalózkodás vagy az ókor, mégis egyre több szőlővel, borral kapcsolatos játék lát napvilágot. Van, amelyik nagyon tematikus, következetesen követi a szőlőtermesztés és a borkészítés minden fázisát (VINHOS); van, amelyik lazábban kapcsolódik (GRAN CRU) a témához. A VITICULTURE-t nehézségre, komplexitásra a kettő közé sorolnám. Sok ötletes részlet teszi érdekessé, izgalmassá, egyedivé JAMEY STEGMAIER és ALAN STONE játékát.

A STONEMAIER GAMESTŐL megszokottan a játék kiemelkedő minőségű, szép a tábla, gyönyörűek a fa figurák, a játék hangulata magával ragadó. A társas kivitelezése, az akciók szűkössége, a tervezés izgalma - amit mindig borítanak a kártyák és a többi játékos - talán együtt adják ezt az élményt. Az első verziót több helyen javították, és még így is vannak kevésbé kiegyensúlyozott mozzanatok, de valahogy ez mégsem annyira zavaró. Újra és újra levesszük a polcra, kicsit bosszankodunk, mégis jól szórakozunk közben, és így ismét előkerül.

A játék több fordulóból áll, azaz több évből, mert itt egy forduló egy év. Az év négy évszakra van felosztva, legfontosabb a két akcióidőszak a tavaszi-nyári és őszi-téli évszakokban, a tábla is ennek megfelelően van felosztva. Ehhez kapcsolódik, hogy a közbeeső időszakban idénymunkásokat és vendégeket kapunk kártyahúzásként.



Munkáslehelyezősként a meglévő munkásainkat kell a korlátozott számú akcióhelyre elküldeni dolgozni. Egyes akcióhelyeken 3-3 hely van, amiből két játékosnál csak 1 használható, de nem az, ami az akció mellé ad egy plusz bónuszt is. Három és négy játékosnál 2 akcióhely van, de csak az egyik ad bónuszt. Öt-hat játékosnál mindegyik használható, de csak egy ad bónuszt. Ebből látszik, hogy elég szűk az akcióhelyek száma, különösen négy, illetve hat játékosnál. Mi sem mutatja ezt jobban, hogy a játék eredeti kiadásában nem lehetett olyan akcióhelyet elfoglalni, ahol már más játékos bábuja állt. A javított kiadásban az egyik munkásunk meg van különböztetve a többitől, azzal használhatunk egy más bábu által már foglalt mezőt is.

A munkásaink beosztására is figyelniünk kell, mert csak az év végén kapjuk vissza őket, tehát úgy kell előre gondolkodnunk, hogy ősszel is legyen még, aki dolgozik nekünk. Az akciókkal szerezhünk plusz munkásokat is, de más játékokkal ellentétben (pl. [AGRICOLA](#)) nem feltétlenül érdemes minden munkásunkat megszerezni, mert a korlátozott akcióhelyek miatt nem mindig tudjuk őket hatékonyan használni. Mivel az akcióhelyek szűkösek, a játékosrend nagyon fontos. Ezt minden körben külön választjuk, kakas (!) bábunkkal jelölve, milyen korán állunk neki a munkának. Aki viszont később kel, értékesebb jutalmak közül választhat cserébe.

Az akciók tematikusak. Tavasszal-nyáron: szőlő ültetése, épületek építése (lugas, szélmalom, öntöző), bortúra szervezése turistáknak, vagyis pénzszerzés. Ősszel-télen: szüret, borkészítés, rendelések teljesítése, újabb munkás felfogadása. Fontos a jó időzítés, és nem árt figyelni a többiek terveit sem. Mindezt színesítik vagy éppen bonyolítják a kártyák, amelyek néha jókor jönnek, és az egész partit eldönthetik, máskor csupa olyat húzunk, amellyel a játék adott szakaszában semmit sem tudunk kezdeni. A TUSCANY kiegészítő ezen is segített, mert egyszerű „vagy” típusú lapokkal oldották meg, hogy ne járjunk úgy, hogy a játék elején olyat kapunk, amit csak a végjátékban érdemes kiváltani, illetve fordítva, ezáltal nem ragadunk be, és nem fogunk bosszankodni, hogy az év végén a kártyalimit miatt a többletet el kell dobunk.



Nagyon ötletes a szőlők és a borok jelölése: az átlátszó üveg félgömböket könnyen lehet csúsztatni, ahogy öregszik a bor a pincénkben. Szerencsére itt nem tud megromlani, mint például a VINHOSban, így bármikor felhasználhatjuk, ha már elérte a megfelelő kort. Ráadásul a szőlőlevelek is öregsznek, és amikor bort készítünk belőlük, egyből öregebb, jobb minőségű bort kapunk belőlük. Szakembereknek kéretik ezen felülemelkedni, mert ez jelentős könnyítést ad a játékosoknak. Az elültetett szőlőtőkének megfelelően fehér- és kékszőlőt szüretelhetünk, amelyből fehér-, illetve vörösbort, valamint 1 fehér- és 1 kékszőlőből rosét, továbbá 2 fehér- és 1 kékszőlőből pedig pezsgőt készíthetünk.

A játék abban az évben ér véget, amikor valaki eléri a 20 pontot. Ez általában pont kellő játékidőt ad, nem is túl hosszú, viszont nem is könnyű elérni. Pontokat alapvetően a borrendelések teljesítésével lehet kapni, de a kártyák is sokszor adnak. Egyes vélemények szerint erőteljesen rombolja a tematikát, hogy akár bor készítése nélkül, csak kártyák segítségével is lehet nyerni. Én nem vagyok borász, és meg sem próbáltam csak a kártyákra rámenni, inkább a borkészítést és a kártyák megfelelő kombinációját próbáltam összehozni, persze nem mindig sikeresen, de ennek ellenére mindig jól szórakoztam a játékkal.

Elsőnek a VITICULTURE alapjáték jelent meg a KICKSTARTEREN, és 25 000 dolláros célhoz 66 000 dollárt hozott össze. Nem sokkal később követte ezt a TUSCANY kiegészítő, amely a 20 000 dolláros célhoz képest már 450 000 dollárt hozott össze. Már az alapjáték is szórakoztató, nagy az újrajátszhatósága, teljes a maga nemében, tehát akinek nincs meg hozzá a kiegészítő, az is nagyon jól el tud játszani az alapjátékkal. De a TUSCANY kiegészítő valódi kincsesdoboz. Újabb és újabb meglepetések kerülnek elő belőle, biztosítva a változatosságot, összetettséget, segít kiegyensúlyozni az alapjáték egyenletlenségeit. A szabály a fokozatosság elvét ajánlja, szép sorban egy-egy új kiegészítőt hozzáadva a játékhoz, mert bizony a 12 kiegészítő modul rengeteg.

Vannak benne olyan elemek, amelyek nem teszik bonyolultabbá a játékot, csak változatosságot visznek bele, ilyen például, amikor az egységes kezdőcsomag helyett mindenki külön kezdőcsomagot kap, mintegy a Papa és a Mama örökségeként.

A birtok-kiegészítéssel a saját földjeinkkel tudunk gazdálkodni, és pénzszerűen eladhatjuk egyik birtokunkat. A haladó idénymunkásokkal már akár rögtön egy képzeletbeli piacról is vehetünk bort a pincénkbe, illetve a korábban írtaknak megfelelően ugyanaz a kártya több lehetőséget biztosít a felhasználáshoz. És természetesen vannak új idénymunkások is, amelyekkel a régiek paklija kiegészíthető. A kibővített játéktáblánál befolyást szerezhetünk Toszkána különböző régióiban, amelyek egyrészt bónuszt adnak, másrészt pontokat kapunk a játék végén, amelyek így már nem 20, hanem 25 pontnál lesz vége.

Nagyon jópofa, hogy amikor új munkást szerzünk be, akkor plusz pénzért különleges képességű lehet (pl. maffiózó, katona, séf, politikus). Csak kis színesítést hoznak a játékba a maffiakártyák, amelyeken a helyi maffiafőnöknek szóló ajándékok vannak, és amelyekből véletlenszerűen kapunk egyet-egyet titokban. Amikor két főmunkás találkozik, ki kell cserélniük egymással a kártyákat, és a játék végén a legértékesebb kártya birtokosa plusz pontokat kap, ami több emberrel játszva inkább vicces partijelleget ad a játékhoz. De ha már unjuk a borkészítést,

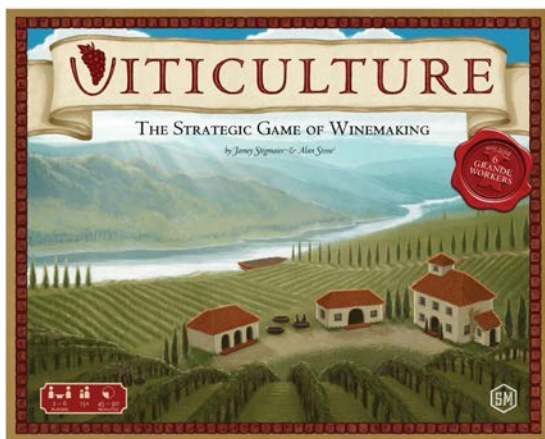
az ültetvény-kiegészítéssel már paradicsomszószt, almalevet vagy olívaolajat is készíthetünk. És ezzel még mindig nincs vége az új gazdasági lehetőségnek, mert akár tehenekkel is kereskedhetünk, és belevághatunk a sajt készítésébe (amivel vigyáznunk kell, mert a borral ellentétben a sajtunk bizony megromolhat).

Tehát látni, hogy a TUSCANY rengeteg lehetőséggel ajándékozza meg a játék tulajdonosát. Én utólag vettem meg a TUSCANYT, így ez az a kiegészítő, amely ugyanannyiba került, mint az alapjáték. A VITICULTURE és a TUSCANY együtt pedig a legdrágább játékom lett, de nem bántam meg a vásárlását, mert egy nagyon hangulatos, európai típusú társasjátékot kaptam, szinte végtelen újrajátszhatósággal.

Világsikert ért el a játék, a BOARDGAMEGEEKEN az első százba került, a stratégiai játékok között pedig az első ötvenbe. Ebből a szempontból az egyik legsikeresebb KICKSTARTER lett, amit csak olyan játékok előztek meg, mint a BLOOD RAGE, a STAR REALMS, vagy az ARCADIA QUEST. Sikerét jól mutatja, hogy már megjelent a VITICULTURE ESSENTIAL EDITION, amely az alapjátékon kívül tartalmazza a TUSCANY-kiegészítő egyes elemeit is, így például a Mamas és Papas kártyákat, az Automa névre keresztelt egyszemélyes verziót, az új látogatókártyákat vagy a birtoklapkákat.

Elmondható, hogy egy rendkívül hangulatos és gyönyörű kivitelű játék a VITICULTURE, amely az utóbbi idők egyik legjobb munkáslehelyezős játéka, s a TUSCANY kiegészítővel együtt egészen elképesztő mennyiségű variációs lehetőséget ad.

maat és mandala



Viticulture

Tervező: Jamey Stegmaier, Alan Stone

Megjelenés: 2013

Kiadó: Stonemaier Games

Kategória: munkáslehelyezős

Ajánlott életkor: 12+

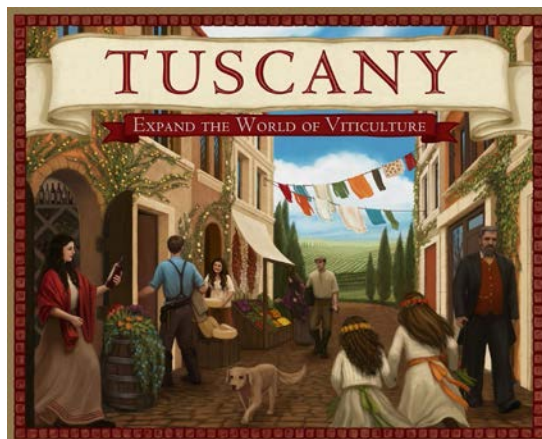
Játékosok száma: 2-5

Játékidő: 90 perc

KICKSTARTER



board
game
geek



Tuscany

Tervező: Jamey Stegmaier, Alan Stone

Megjelenés: 2014

Kiadó: Stonemaier Games

Kategória: munkáslehelyezős
kiegészítő

Ajánlott életkor: 12+

Játékosok száma: 1-6

Játékidő: 120 perc

KICKSTARTER



board
game
geek

Rise of Cthulhu



Ahogy végigtekintünk a KICKSTARTERES és nem KICKSTARTERES társasjáték-kínálaton, fokozatosan elhatalmasodhat rajtunk a szörnyű felismerés hatására – na, szerencsére még nem az örület, csak - az az érzés, hogy ad 1: Cthulhuból sosem elég, és ad 2: Cthulhuval mindent el lehet adni. Valahogy nem tudom meggyőződéssel azt mondani, hogy a RISE OF CTHULHU szerzőjét nem ez a két motiváció mozgatta, de ha ettől eltekintek, akkor elismerem, hogy egy viszonylag sikeres és elfogadhatóan jópofa játékot sikerült alkotnia az egyébként eléggé ebben a zsánerben mozgó szerzőnek.

Ki ez a pasas?

A szerző, CHUCK D. YAGER nevéhez fűződik ugyanis még a PANDEMIC Cthulhus változata ([REIGN OF CTHULHU](#)), valamint egy hasonlóan a rémtörténet-irodalom alapkaraktereit felhasználó másik játék, a [ZOMBIES VS. WEREWOLVES](#).

A címadó játék [KS-kampányát](#) egyébként egy igen szerény 7 000 dolláros céllal indította Chuck, aminek a végén egy több mint ötszörös túljegyzést követően 38 000 dollárral zárt. A játék sikerén felbuzdulva el is indítottak 2015-ben egy 30 napos [utánnnyomás-kampányt](#), ami a kitűzött 2 000 dolláros technikai célt jócskán túlteljesítve 15 000 dolláron ért véget. Vajon csoda ezek után, hogy [a játékhoz idén készített kiegészítő](#) - most már mondhatjuk azt, hogy hagyományosan - alacsony célösszegét (3 500 dollár) 2 óra alatt érték, majd 16 500 dolláron zártak?

De ez mitől Cthulhu?

No igen, a kérdés adja magát. Hiszen ehhez a mechanikához - amit mindjárt ismertetek - annyi minden más téma is jól illene. Vagyis tulajdonképpen bármilyen téma illene hozzá. Meg valóban már illesztettek is hozzá más szerzők más témát, nem is kisebb név, mint REINER KNIZIA. Igen, ugyanis a RISE OF CTHULHU a szép és vastag tematikus máz alatt nem más, mint egy BATTLE LINE, más néven [SCHOTTEN-TOTTEN](#). Ami viszont közismert, hogy nem más, mint a póker-mechanika (színsor, drill, flush stb.) átfazonírozása révén jött létre. De mit tudott kihozni mindebből Chuck barátunk?



Lapok, lépek, lopok

A játékosok kultistákat alakítanak, akik azon versengenek, hogy ki tudja minél előbb felébreszteni a Mérhetetlen Véneket. Elsőként lehelyezünk a két játékos közé négy helyszínkártyát, amelyek neve ismerősen fog csengeni H. P. LOVECRAFT kedvelői számára: Arkham, Dunwich, Innsmouth és Kingsport. Kezdsnél ezek a kártyák rövid oldalukkal néznek a játékosok felé; csak később fordulnak valamelyik játékos irányába, ha az sikerrel uralja az adott lapot.

Az 5 színben 10-10 lapot tartalmazó és 1-től 10-ig számozott kultista lapokból minden játékos 5-öt kap kezdő kézként, illetve még egyet leteszünk képpel felfelé: ez a Völgy, ahonnan a Sötét Vadász jelölőjét lehet mozgatni.



A kultista kártyák húzópaklijába egyenletesen belekeverünk még 3 Vén-kártyát, a Szörny- és a Műtárgy-kártyák paklijait a játéktérre helyezzük, illetve a Völgy mellé tesszük a Sötét Vadász szimpatikus kis fa jelölőjét, ami feketén tekergő csápokot formáz - hála annak, hogy a kampányban minden stretch goalt sikerült teljesíteni.

Amikor a játékosra kerül a sor, vagy 2 kártyát felhúz a kultista lapok paklijából, vagy 2 lapot letesz, vagy egyet felhúz és egyet letesz bármilyen sorrendben. A kártyákat a helyszínek felénk eső oldalára játsszuk le, és ha ezáltal nagyobb erőt képviselő lapjaink vannak a mi oldalunkon, a helyszín lapját magunk felé fordítjuk, jelezve, hogy mi uraljuk azt.



Viszont, hogy a játék ne legyen szimpla sorozatképzés mint pl. a már említett BATTLE LINE-ban - bár való igaz, hogy a taktikai kártyák ott is dobnak a játékon-, van néhány extra helyzet.

Ha a helyszínek felénk eső oldala helyett a Völgy-kártyára játszunk ki lapot (ami lehet nagyobb számértékű vagy azonos színű), akkor a Sötét Vadászt mozgathatunk kell egy olyan helyszínre, amin még nincs Vén. Ennek hatására az ott lévő és legnagyobb értékű kultista lapot el kell dobni, illetve újat ehhez a helyszínhez nem lehet letenni. Érezhető, hogy ezzel lehet ellenfelünk dominanciáját rombolni.

3 azonos színű kártyából álló sor létrehozásával elmozdíthatjuk az egyik helyszínről a Sötét Vadászt vissza a Völgybe. 3 azonos számú lapból álló sor feljogosít minket egy Szörny-kártya felhúzására (hatása általában: plusz akció, plusz kártya húzása, ellenfél kártyájának eldobatása, stb.). Az azonos színből álló folyamatos sor pedig egy Műtárgy-kártya húzására jogosít.

A játék során elérkezik az idő, amikor a húzópakliból - mint ama bizonyos R'lyeh városa a Csendes-óceánból - egy Vén-kártya emelkedik ki. Na jó, csak felhúzásra kerül... Ez a Vén a helyét keresi, és az első szabad helyszínre (a sorrendet betűkódok adják meg) letelepszik. Ez az esemény viszont ebben a játékban nem tragédia, sőt, ez a lényeg, hiszen ekkor a Vén által elfoglalt várost éppen uraló játékos a Vén-kártyán olvasható előnyökkel gazdagodik. Ilyen előny például, hogy az ellenfél eldobja összes lapját, vagy felhúzzhatunk és rögtön kijátszhatunk 3 kártyát, stb.

A játéknak akkor van vége, amikor mindhárom Vén elfoglalta a maga helyét. A nyertes az, aki ekkor több helyszínt ural, illetve döntetlen esetén akinek nagyobb értékű kártyái vannak a saját oldalán.

Értékelés

Először jöjjön a külső. Kicsi, formás doboz, izgalmas design, egy kicsit alulméretezett, passzentes inzer, rövidke szabálykönyv, ami sajnos néha hézagos. Nem tudok mást mondani: nagyon szépek a lapok, magával ragadó a grafika, így nem csoda, hogy sikeres lett a kampány. A Vének, a Szörnyek, a lovecrafti karakterek mind-mind eredetiek, élvezet akár csak átlapozni is a képeket, és gyönyörködni a szépségükben (így viszont a setup nem 5 perc lesz, erre vigyázzatok!). Egy kicsit sötét minden kép alaptónusa, de hát mit várjon az ember egy ilyen témától?

A játék elsőre nem úgy tűnik, hogy nagy mélységeket rejt, és ezt a szerző is előrevetíti, amikor leírja, hogy egy gyorsan elkezdhető és gyorsan lejátszható társast akart alkotni. De ahogy halad előre a játék, lassan rájövünk, hogy lehet, hogy a megadott fél óra nem lesz elég. Hogy igenis lehet azzal taktikázni, hogy mikor mozgathatunk le a helyszínekről a Sötét Vadászt, vagy hogy egy helyszín uralása után gyorsan megpörgetem a kártyahúzást és addig húzok, míg fel nem ébred az a Vén.



Kis kritika, hogy egyrészt minden műtárgy hatása azonos (ellenfél blokkolása vagy 6 győzelmi pont a játék végén), illetve hogy nekem nagyon nagy a szakadék a kétféle pontozás között: a "ki felé néz több helyszín", ahol ugye legfeljebb 4:0-ra lehet nyerni extrém esetben, és aközött, hogy "kinek az oldalán nagyobb a kártyák összértéke", ahol viszont akár 100 körüli pontokat is lehet szerezni, így 1-2 pont is döntő lehet.

Mindezzel együtt nem bántam meg, hogy beneveztem a játékra, illetve nem kérdés, hogy a kiegészítőt is támogatam, és türelmetlenül várom az érkezését - mint egyszeri kultista azt a bizonyos Mérhetetlen Vént.

A RISE OF CTHULHU ideális filler játék két nagyobb lélegzetvételű lovecrafti témájú játék között, és mindenképpen ott a helye a rajongók polcán.

drkiss



Rise of Cthulhu

Tervező:	Chuck D. Yager
Megjelenés:	2015
Kiadó:	-
Kategória:	kártyavezérelt, sorozatgyűjtős
Ajánlott életkor:	14+
Játékosok száma:	2
Játékidő:	30 perc

KICKSTARTER



board
game
geek

Posthuman



„Nem hiszem, hogy túl fogom élni. Hiába készülök fel a legrosszabbra, az út hosszú, és minden új terület más borzalmakat rejt. És hiába pakoltam fel élelemből és lőszerből, mi van, ha egy többtagú bandával futok össze? Mindegy, nekivágok, elvégre minden jobb, mint itt táborozni és beletörődve várni a halált...”

Valami ilyesmi életérzést sugall a POSTHUMAN története, amely szerint egy posztapokaliptikus világban vagyunk, ahol a természet visszavette az embertől az életterét. Egy mutánsokkal teli terepen próbálunk elérni egy biztos pontra, az Erődbe, ahol a magunkfajta gyülekeznek új élet reményében. Utunk során erőforrásokat gyűjtünk, illetve megküzdünk az elemekkel és a ránk támadókkal, valamint megpróbáljuk megúszni, hogy mi is mutánsokká váljunk a sebzések által. Izgalmas és divatos téma, de mégsem az elcsépett és százszor kiszígerelt zombi-tematika; jó alapötlet eredeti grafikával, így nem csoda, hogy jött is az elismerés.

A kampány elég sikeresnek mondható: a 27 000 dolláros célkitűzéssel a szervezők 346 000 dollárt kasszíroztak a projekt végén. Azért az is elég beszédes, hogy a kampány során 28 extra célt értek el a szervezők az alapcélon, vagyis a játék megvalósításán túl.

Az a sok-sok cucc

Márpedig ezekből, mármint alkatrészekből a játékban van bőven. Az élethez ugyanis sok cucc kell; nézzetek csak körül, hogy mennyi minden segíti elő a létfenntartásokat. De vajon mi kell a szimpla túléléshez? Amikor tényleg csak az abszolút minimumot vihetitek magatokkal? Nos, még ilyenkor is elég sok minden szóba jöhet, amit a játékban a számtalan apró kis összetevő jelképez. Emiatt a setup általában 20-30 perc - vagy azért, mert bár többen játszunk, sok az alkatrész, vagy azért, mert kevesebb a felrakandó összetevő, de az egyszemélyes játékhoz mindent magunknak kell rendben elhelyezni. Még szerencse, hogy főleg kisméretű kártyák járnak a játékhoz, így az egész elfér egy normál dobozban.

Mi került tehát a POSTHUMAN dobozába? Hadd ne soroljam fel részletekbe menően, hogy mi mire szolgál, de hogy legalább képet kapjatok, az alkatrészek sokasága is egy vérbeli ameri játékra vall. Vannak itt karakterlapok, amiken a karakterünk állapotát és képességeit vezetjük, ezek jelölésére kis kockák, továbbá állapotszint-jelölők. Vannak figurák, távolsági és közelharchoz kockák, jelölők egy terület feltárásához, élelem- és lőszerjelölők. Vannak akcióválasztó-kártyák, eseménykártyák, karakterkártyák, illetve rengeteg kis kártya: erőforrások, induló eszközök, felszerelés, fegyver, tudás, követők, ellenfelek szolgálai (mutáns vagy ember), találkozásokhoz többszintű kártyák, mutációt okozó sebzéskártyák és végül mutáns akciókártyák. És vannak még a tereplapok, amiken lépkedünk.

Útitársunk a félelem

Ahogy az már lenni szokott egy ameri játéknál, a szabályt el lehet mondani 5 mondatban, de lehet ismertetni 10 oldalban leírva is, attól függően, hogy mennyire megyünk bele az apró részletekbe. Találjunk most egy köztes megoldást, és fussunk végig a legfontosabb szabályokon!

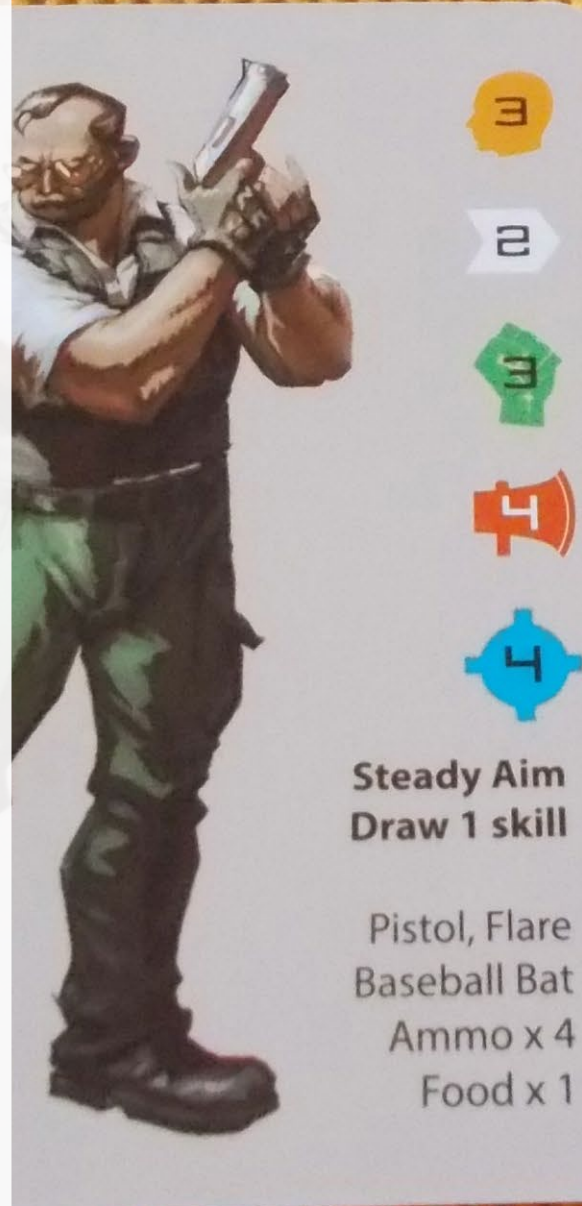
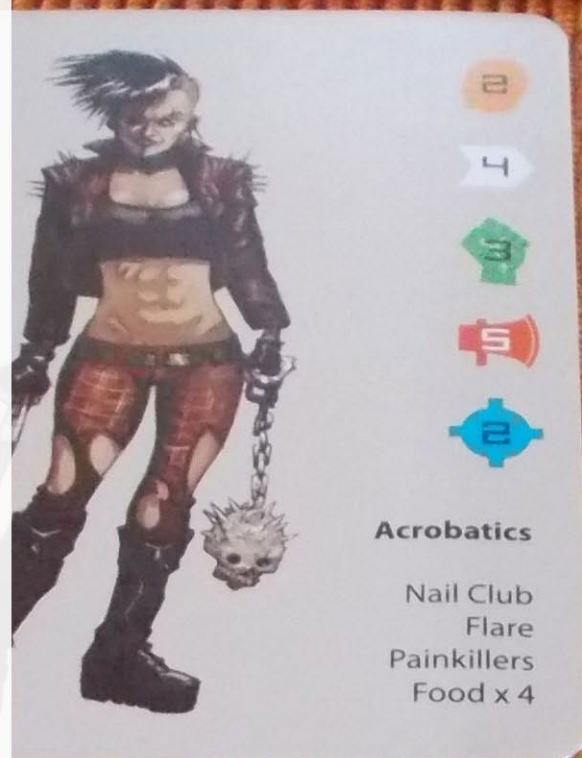
Kiválasztunk egy karaktert, magunk elé vesszük a karakterkártyát és a karakterlapot, az utóbbit beállítjuk vagy az előre megadott, vagy az általunk beállított statokat (állapot értékeket), feltöltjük a készleteket, fegyvert és eszközt veszünk magunkhoz, és elindulunk. Ez utóbbi úgy néz ki, hogy két azonos bábkunk közül az egyiket a nagy közös tábla kiinduló mezőjére helyezzük, a másikat pedig a saját kezdő tereplapjainkra. A játék során a közös tábla gyakorlatilag csak mint győzelmi pontsáv funkcionál, a tényleges mozgásokat mindenki a saját kis térképén végzi, amit maga előtt épít a felhúzott tereplapjából.

Karakterlapunkon kilencféle értéket vezetünk; ezek az erő, a gyorsaság, a tudat, az egészség, a morál, az éhség, a közelharc képesség, a távolsági harc képessége és a hátizsákunk tartalma. Ezeknek a statoknak egyike-másika a játékban fejleszthető, és meg is éri befektetni, hiszen a nagyobb erő, gyorsaság, tudat a harcokban előnyt biztosít majd.

Minden kör kezdetén felcsapunk egy eseménykártyát, ami a körre vagy egy újabb kártya felhúzásáig módosítja a játékot, akár pozitív, akár negatív irányban. Mindenki egyszerre „eszik”, azaz bead egy élelmet, kivéve, ha ún. biztonságos házban tartózkodik, majd akciót választ - még mindig egyszerre. Itt kell megjegyezni, hogy enni nem muszáj - csak éppen nem tanácsos nagyon sokáig éhezni, mert minden éhezve töltött körrel eggyel rosszabb állapotba kerülünk, azaz csökken a morálunk és egy szint után az egészségünk is. Így viszont könnyű préda leszünk a mutánsok számára...

Aztán a játékosok egymás után kerülnek sorra, amikor is 4 akció közül választhatnak:

- » Táborozás: nem történik semmi, nem mozog a játékos, ellenben visszanyeri elvesztett egészségét (alkalmanként 2-t).
- » Kutatás: egy már teljesített lapkát átkutathatunk, és a feltüntetett számú erőforrás-kártyáját felhúva kapunk a terep jellegének megfelelően élelmet, lőszert, felszerelést, fegyvert, stb.
- » Cserkészés: körbenézünk, hogy mostani helyzetünkből merrefelé haladhatnánk tovább. Ekkor a lapkánk kijáratának számával egyező számú lapkát felhúzzunk, és azokat letesszük, ezáltal alkotva egy továbbhaladásra alkalmas terepet. Itt egy picit mindenkinek felrémlik a CARCASSONNE mechanikája...
- » Mozgás: na, ez a játék sava-borsa. A kapcsolódó tereplapkára lépve ugyanis elkerülhetetlen az ott lévőkkel való találkozás. De hogy kikkel futunk össze, az a kártya felhúzásáig rejtve marad előttünk. A találkozásnak 3 szintje lehet, logikusan a szintek emelkedésével egyre nagyobb a kihívás, erősebbek az ellenfelek. Egy lapkán lehet egy, kettő vagy három találkozási pont; ezek mindegyikét végig kell játszani ahhoz, hogy teljesítsük a lapkát.



Hogy én mennyire (m)utálom az ilyen!

A találkozás lehet mesélős, amiből tanulhatunk, de leginkább összecsapás vár ránk. Ekkor a felhúzott ellenfélkártyával összehasonlítjuk erőinket, egymásra lövünk (kockadobással), majd ha nem sikerült egyikünknek sem kiiktatni a másikat, előkerülnek a közelharci fegyverek. Az ezekkel való összecsapást a játék 3-3 kör kockadobással szimulálja, ahol a beszerzett sebzés az egészségi szintünket csökkenti (amit majd táborozással tudunk visszaszerezni). A harc részleteit nem írom le, ez a szabálykönyvben egyébként 3 oldal.

Minden olyan találkozáskor, amikor közelharcban sebzést szereztünk be, húzunk egy sebkártyát. Ez lehet csak egy sima seb, de lehet mutációt okozó is, amiből 3 vagy 4 után önként válhatunk mutánssá, illetve 5 után nincs is más választásunk. Ekkor a mutáns eldob minden kártyát, kivéve a sebkártyákat, majd húz 3 mutáns akciókártyát, és a következő körben ezekből választ titokban, majd ezt kijátssza egy kiválasztott nem mutáns játékoskal szemben. A mutánsok egyébként meg is beszélhetik egymással akcióikat, hiszen innentől céljuk már nem a találkozási pont elérése, hanem az emberek megakadályozása ebben.

Ha egy lapkán az összes találkozással sor került, az teljesítettnek minősül. A teljesített lapka hatására a lapkán lévő erőforrás felkutathatóvá válik, illetve minden teljesített lapka után egyet léphetünk a közös táblán a cél felé, már persze ha még mindig emberek vagyunk.

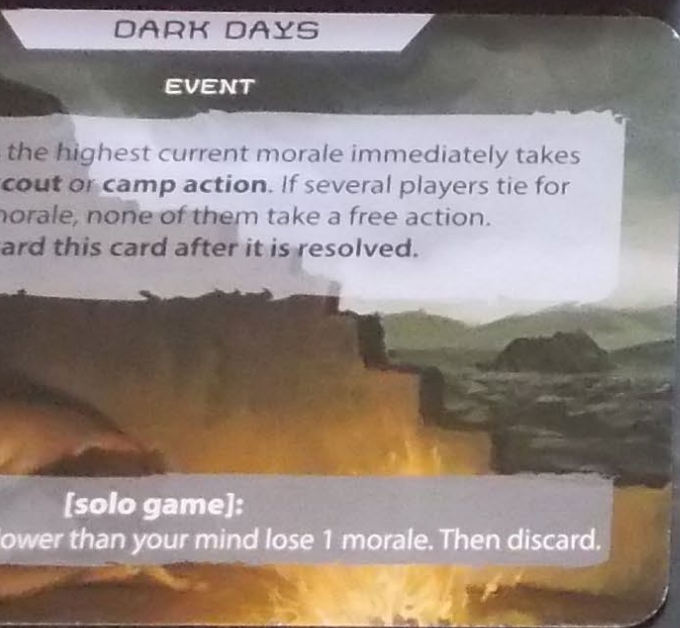
A játéknak akkor van vége, ha valaki eléri az Erődöt, vagy mindenki mutánssá válik.

Soha nem vágnék neki még egyszer!

Mondhatná egy játékos, ha tényleg végigélte volna azt a megpróbáltatást, amit a játékbeli karaktere. A valóságban viszont épp, hogy az az ember érzése, hogy újra és újra neki-vágna, tanulva a hibákból, előre tervezve, és bízva egy jobb lapka- és kockajárásban. Én nagyon élveztem a játékot, de persze az időigénye miatt nem tudom azt mondani, hogy bármikor leülnék mellé: sajnos nem mindig van az embernek 3 órája, hogy egy jó játsszon.

Amikor viszont van, azokra az alkalmakra nagyon ajánlom a Posthumant. A játék eredetileg 4 fősre készült, és a hivatalos oldalán még ez is van fent. A KS kampányban viszont 6 fősre bővült a játék, amelyet a szerzők mint kiegészítőt mutatnak be, és aminek a DEFIANT nevet adták. Különlegessége még ennek a kiegészítőnek, hogy új kártyák, a páncélzat kerültek bele, viszont ezt akár 5-nél vagy 6-nál kevesebb játékoskal játszott játékba is belekeverhetjük.

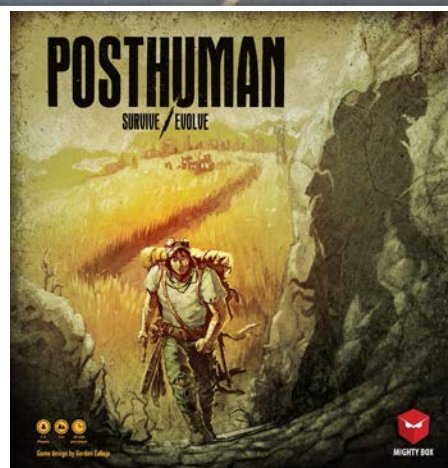
Érdekes adalék a játékhoz – és talán a KS-támogatók lelkiünetéhez –, hogy a szerzők megpróbálkoztak a játék digitalizálásával, és 2016 elején egy [40 000 dolláros célkitűzésű kampányt](#) indítottak. Ez azonban márciusra csúfosan megbukott, és így kénytelenek voltak a csupán 16 000 dollárnyi felajánlás után törölni a projektet. Persze a lefújás után fogadkoztak a szervezők, hogy csak erőt gyűjtenek, és még nagyobb lendülettel kezdenek bele a projektbe, de azóta sincs hír egy digitálisan játszható verzióról. Csupán annyi tellett tőlük, hogy az azóta eltelt időben egy appot készítettek a játékhoz, így az, aki okostelefonon akarja követni karaktere fejlődését, nem kell, hogy a papír és a fa alkatrészekkel bajlódjon.



POSTHUMAN
SURVIVE / EVOLVE

Ami pozitívumként elmondható a játékról, az a jól fenntartott feszültség, amikor rajtunk a sor. És természetesen a negatívum is innen eredeztethető: amikor a másik játékos köre van, nekünk marad a szemlélődés és a várakozás. A játékosok között kevés az interakció, talán leginkább akkor van, amikor azonos típusú terepen állva vagy a fáklyát elhasználva kereskednek, vagy ha az egyikük már mutáns-sá vált. Ami nekem személy szerint nem annyira jött be, az a haladás sebessége, vagy fogalmazzunk pontosan: lassúsága. A fő táblán hosszú az út a célig, és az, hogy teljesített lapként lépünk egyet, nagyon lelassítja a haladást. Mindazonáltal a játék jó, amit igazol egyfelől a BOARDGAMEGEEKEN 528 értékelő által adott 7.0-ás érték, illetve hogy stabilan tartja magát az eredetileg 52 dolláros bekerülési érték a használt játékok piacán is.

drkiss



Posthuman

Tervező:	Gordon Calleja
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Mighty Box, Mr. B Games
Kategória:	kockadobós, harci
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	1-4
Játékidő:	30-180 perc

KICKSTARTER



kiadói
oldal



board
game
geek



Migration

Egy (vagy ha az illusztrátort is beleszámítjuk, kettő) emberrel nekivágni egy KICKSTARTER-projektnek több, mint bátor dolog. A közösségi támogatói oldal közönsége már sok tapasztalatot szerzett az évek folyamán, ezért tisztában van vele, hogy milyen munkával jár egy-egy kampány sikeres véghezvitele, és a termék eljuttatása a támogatókhoz, így aki mögött nincs egy csapat, annál ennek teljesítése erősen kétségessé válik. Jelen esetben azonban mégis bizalmat szavazott a tervezőnek, JOE CANNONnak. A MIGRATION a kitűzött 15 000 dollárt meghaladva 27 499 dollárt gyűjtött, és - ugyan nem kevés késéssel, de - a támogatók kezében landolt végül.

Talán az is hozzájárult a sikerhez, hogy a MIGRATION kickstarteres verzióját megelőzte egy korábbi, a THE GAME CRAFTER által 2012-ben kiadott változat, amely az A STORY OF GENERATIONS címet viselte. Ezt a játékot bővítette ki tulajdonképpen a közösségi támogatói oldalon meghirdetett darab, amelynek alcíme a BOOK II – A SAGA OF CONFLICT lett. A tervező 2014 augusztusára ígérte a teljesítést, azonban időközben gyereke született, és többek között emiatt egy évet csúszott a projekt, így végül csak 2015 augusztusában kapták meg a támogatók a társasjátékot.

Bár talán más esetben idegesítő lenne, itt mégis egyfajta sajátos bája van annak az amatőrizmusnak, amely a játékot jellemzi. A kialakítás, a szabálykönyv és a komponensek mások, mint amit a nagy kiadótól megszokhattunk; lerí a játékról, hogy kis szériában készült. A doboz kialakítása olyan, mintha egy könyv lenne, mágnesesen záródik, a szabálykönyvben pedig háttértörténetet is kapunk a játékhoz. Az illusztrációk nagyon hangulatosak, bár hozzá kell tenni, hogy a fajok képességét bemutató kártyák valójában teljesen feleslegesek a játékban. A fakorongok, illetve az üveg-csepp jelölők is a társas exkluzivitását erősítik.

A játékot játszva nekem azonnal a HIVE jutott eszembe: ebben is vannak speciális fajok különböző képességekkel, de a rovaros társastól eltérően itt a területfoglalás a cél. Van mindig egy Alapító a játékban, aki kedve szerint összeállít egy moduláris pályát a rendelkezésre álló elemekből, attól függően, hányan játszanak. Ezek után mindenki elvesz titkosan 12 korongot a választható fajokból. Hogy mit választ, az rá van bízva, annyi megkötés van, hogy el kell tudnia kezdeni a játékot a pályán.

A kezdőjátékos a szabályoknak megfelelően lerakja egy korongját a pályára – ez egy várost jelképez –, ráhelyezi a Felfedező Szellemet jelképező üvegcséppjét, majd jön is a következő játékos.

Kétféleképpen lehet új városokat alapítani:

- » Terjeszkedéssel: ebben az esetben csak egyszerűen az előző városunk mellé rakjuk újabb korongunkat.
- » Vándorlással: ilyenkor több mezőt is mozoghatunk, és távolabb is lerakhatjuk a városunkat, azonban ennek ára van, a vándorlás során elhasználjuk erőforrásainkat, és a saját korongjainkból kell lefordítva az átlépett mezőkre lerakni egyet-egyet, amelyek ezek után Pusztaságok lesznek, és ide már alapesetben nem lehet várost tenni.

Minden újonnan alapított városra át kell mozgatni az üvegcséppet, ami tehát folyamatosan vándorol a táblán, ezáltal újabb és újabb feladat elé állítva a játékost, hogy az adott helyről merre és milyen módon tud továbbterjeszkedni. Ha az üvegcsépp alatti város megsemmisül, a játékos kénytelen újraindulni, viszont ezt csak megadott fajokkal és feltételek mellett teheti meg, tehát érdemes vigyázni a Felfedező Szellemünkre.

A játék addig tart, amíg bárki tud új korongot letenni a pályára. Ezt követően összeszámoljuk, kinek hány városa van (a belső területek városai kettő pontot érnek), és akinek a legtöbb pontja van, az lesz a győztes.

A társas sava-borsát természetesen az egyes fajok speciális képességei adják. Az alapjátékban csak öt faj közül választhatunk:

- » Sügér: bármely üres parti területre lerakhatjuk a korongunkat, és rátehetjük a Felfedező Szellemet (ezzel a fajjal lehet elkezdni a játékot);
- » Tölgy: erre a városra bármely körünk elején visszarakhatjuk a Felfedező Szellemet, újból kiindulva belőle;
- » Patkányok: ez a város két pontot ér a játék végén;
- » Veréb: más városok felett is vándorolhatunk (elpusztítva azokat);
- » Légy: Pusztaságon is létrehozhatunk vele várost.

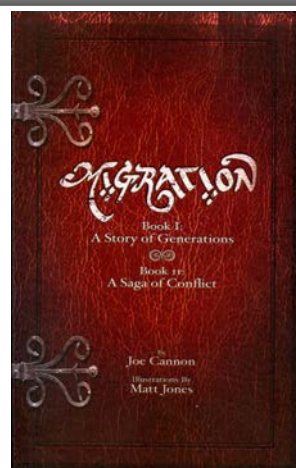




A KICKSTARTER-es kibővített játék - BOOK II – A SAGA OF CONFLICT – további speciális területeket és több fajt hoz a játékba, még inkább megnövelve a lehetőségeink számát. A teljesség igénye nélkül pár példa: a Hegyen alapított városok nem szomszédosak más városokkal, a Sivataban épített települések eggyel kevesebb pontot érnek, a Mélyerdőn keresztül nem lehet vándorolni, a Farkas városok által közrefogott városok elpusztulnak automatikusan, a Borz mellé nem lehet települni, a Sakál város plusz pontot fog hozni a végén, ha Pusztaság mellett van, stb. További nehezítést hozhatnak ezen kívül a speciális körülménykártyák, amelyek játékonként más-más szabályokkal borítják fel az egyensúlyt az átlagtól eltérő taktikára kényszerítve a játékosokat.

A MIGRATION-t játszva vegyes érzéseim voltak. Egyrészt hihetetlenül hamar véget ért a játék, nagyon hamar lepakoltuk a korongjainkat, javarészt a játékosokon múlik, mennyire hosszú a játék, és bár erősen taktikai, olyan sokat nem lehet agyalni. Bennem volt ilyenkor, hogy csak ennyi lenne az egész? Viszont ugyanakkor jobban belegondolva ez előny is, hiszen kis helyen elfér, bármikor elő lehet kapni egy gyors menetre. A másik problémám a fajválasztásnál volt. Főleg a kibővített játékban már teljesen el voltam veszve, hogy miket kellene választani, ez azonban talán inkább a tapasztalatlanságomból adódott. Ha többet játszik vele az ember, jobban kiismeri a fajokat és könnyebben találja meg a legjobb kombókat. Összességében egy apró különlegesség ez az absztrakt játékok kedvelőinek, hatalmas újrajátszhatósági faktoral, ráadásul más KS-es játékoktól eltérően ez nem jutott el a boltok polcaira, így ha be akarjátok szerezni, akkor a használt játékok hirdetései között kell kutakodnotok.

Főnix



Migration

Tervező: Joe Cannon

Megjelenés: 2015

Kiadó: -

Kategória: területfoglalás

Ajánlott életkor: 12+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 30 perc

KICKSTARTER



board
game
geek



Exoplanets

A lengyel BOARD&DICE kiadó nem ismeretlen már itthoni társasjátékos körökben sem, hiszen egy korábbi játékuk, a [SÖRMESTEREK](#) magyarul is megjelent, és már magazinunk hasábjain is olvashattatok róla egy ismertetőt. A következő projektjük az EXOPLANETS volt, amelyet tavaly májusban indítottak el a KICKSTARTEREN. A kitűzött cél 10 000 dollár volt, azonban ezt jócskán meghaladták, és 44 021 dollárral zárták a kampányt, amelynek során rengeteg stretch goalt sikerült elérni a támogatók legnagyobb örömeire, sőt, a társas csúszás nélkül elkészült, és már ősszel kapható volt Essenben.

A játék témája meglehetősen különleges, talán ezért is vonzott annyi érdeklődőt. Egy központi csillag körül teremtünk különböző típusú bolygókat, amelyeken a feltételeknek megfelelően először életet, majd végül domináns fajokat hozunk létre. A játék kulcsínjére nem lehet panasz, a dizájn letisztult, a műanyag kristályok, amelyek az erőforrásokat szimbolizálják, különleges érzést kölcsönöznek a játéknak. Talán a doboz mérete az, ami kifogásolható, hiszen tábla hiányában semmi sem indokolja a nagyméretű dobozt, elért volna egy fele ekkorában is.

Komponensek

Háromféle erőforrás van az alapjátékban: energia (sárga kristály), víz (kék kristály) és gáz (átlátszó kristály). A bolygókat (majdnem) kerek lapkák jelölik, ezekből négyfajta van: szikla (szürke), gáz (lila), óceán (kék) és szuperföld (zöld). Minden korong dizájnya egy kicsit más, de a színek alapján jól felismerhető, milyen fajtaba tartoznak. Minden játékos kap ezen kívül a saját színében faj- és életjelölő fa korongokat és kockákat. A kerek űrlapok két funkciót látnak el a játékban: egyrészt teljesítendő célként is felhasználhatóak, vagy speciális hatásukat is érvényesíthetjük, de vagy-vagy, a kettő együtt nem megy. Ezenkívül a speciális effektek lapkái szerepelnek még a játékban, ezekre fa korongokat rakunk a játék elején.

A játék pályáját mi magunk alakítjuk ki úgy, hogy felrakjuk a központi csillagot, majd köré négy bolygót, illetve a bolygók mögé sorban lefordított űrlapkákat pakolunk.

Bolygóteremtés

Minden játékos köre úgy kezdődik, hogy a választható két bolygólapkából elvesz egyet (vagy húz kettőt a zsákból és azokból választ), majd lerakja őket a csillag egyik oldalára, a már felrakott bolygók mögé, és elveszi az ott lévő űrlapkát.

Egyrészt azonnal kapni fog egy energiát a központi csillagból (és ez egyúttal a játék hosszát is jelöli, mert amint az ott lévő energia kristályok elfogytak, véget ér a játék), másrészt két olyan nyersanyagot kap majd, amit a lerakott és a már korábban lent lévő bolygólapkák illeszkedésénél a bolygókon látunk. Alapvetően így szerez erőforrásokat mindenki a játék során.

Életteremtés

A fő akció a játékos körében azonban az élet teremtése és evolúciója. Minden bolygón megtalálható, hogy milyen erőforrásokat igényel az adott planétán, hogy életet teremtsünk; ezeket kell kifizetni és már le is rakhatjuk egy kis fakockánkat a bolygóra. A negyedik életjelölő helyett azonban a fajjelölőnket rakjuk már le azzal a kitételrel, hogy egy körön belül azonnal nem hozható létre domináns faj. Ebben az esetben a többi játékos életjelölői eltűnnek a bolygóról, amiért ők erőforrásban kompenzációt kapnak, és nem hozható létre más élet a bolygón, az adott játékos faja dominál ott onnantól kezdve.

Űrlapkák

Az űrlapkákon található célokhoz egy kis segédletet tartalmaz a doboz; minden cél egy számmal van jelölve, ezt kell kikeresnünk a listából. A célok elég sokrétűek, azonban mind ahhoz kapcsolódnak, hogy teremtsünk életet vagy fajt bizonyos típusú vagy bizonyos elhelyezésű bolygókon. A lapkákat úgy is felhasználhatjuk, hogy a speciális hatásukat használjuk, ehhez viszont el kell dobunk őket, illetve valószínűleg fúzió- vagy napkitörés-jelölőket kapunk büntetésként. Rengeteg speciális hatás van, egyesekkel mínusz- vagy pluszpontokat adhatunk bizonyos bolygókra a játék végén, mások az élet teremtését segítik vagy nehezítik meg egyes bolygókon, megint mások szimplán csak plusz erőforrásokat biztosítanak nekünk.

Speciális effektek

A teremtés bizony felelősséggel is jár, néha jutalmat kapunk, néha hátrány ér minket, attól függően, hogyan használjuk ki a lehetőségeinket. Három speciális effekt van a játékban, ezeket lapkák, illetve a rajtuk található fa korongok jelölik: a stimuláció, a fúzió és a napkitörés. Ha életet teremtünk egy bolygón, akkor kapunk egy stimuláció-jelölőt, és ha az összes jelölő elfogyott a lapkáról, akkor minden játékos feleannyi erőforrást kap, mint ahány korongja volt. Fúzió- és napkitörés-korongokat speciális hatások kijátszásánál szerezhethetünk; a fúziókorongok elfogyása esetén űrlapkákat, a napkitörés-jelölők elfogyása esetén pedig víz és gáz erőforrásokat veszítünk (utóbbi esetben viszont energia kristályt nyerünk).

A játék már közhelyszerűen a győzelmi pontok megszerzéséért folyik, amelyeket egyrészt az űrlapkákon szereplő célok teljesítéséért kapunk, másrészt a bolygókon teremtett életért és fajokért. Minél nehezebb volt az adott bolygón a teremtés, annál több pontot kapunk majd értük a játék végén.



A Kickstarter hozadéka

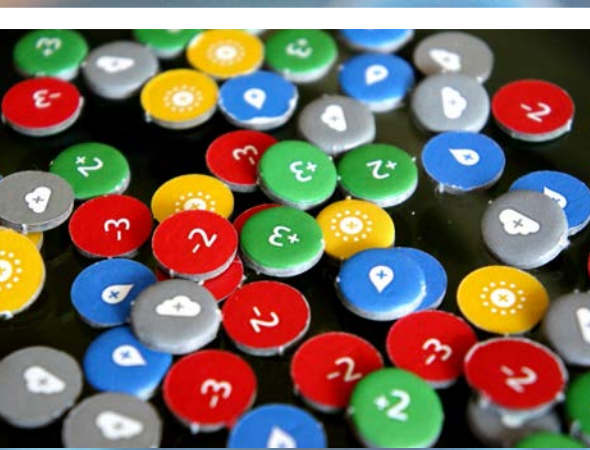
A közösségi támogatás jutalmául meglehetősen sok extra került a társasba. Egyrészt több úrlapka került a játékba még különlegesebb hatásokkal. Egyes lapkák célt nem is tartalmaznak, viszont két speciális hatás is található rajtuk. Új speciális effekt a gravitáció, amelyet egy külön lapka, illetve fekete kristályok jelölnek. Ezeket a kristályokat bolygóteremtésnél kapjuk, és bármilyen erőforrásként felhasználhatóak, illetve bolygókra kijátszott speciális hatásokat semlegesíthetünk velük. Alternatív csillagokat is kapunk a játékhoz, amelyek a sárga központi csillag közepére kerülhetnek. A lila káoszcsillag, a kék óriás, a vörös törpe és a dinamikus csillag más-más dolgokra jók, némelyekkel életjelzőket mozgathatunk, úrlapkát cserélhetünk másikkra, vagy meghatározott bónusz erőforrást kaphatunk.



Konklúzió

Az EXOPLANETS egy meglehetősen egyedi játék, amely ráadásul nem is túl hosszú, mindazonáltal nem teljesen tökéletes. Az egyik gondom az volt vele, hogy minden egyes úrlapka elvételekor lázas keresgélés kezdődik a segédleten, hogy az milyen célt is tartalmaz, és ez sajnos később sem csökken, amikor már gyakorlottabbak vagyunk. A célok meglehetősen hektikusak, az értük kapott győzelmi pont nem feltétlen áll arányban a nehézségükkel. További észrevételem, hogy az úrlapkák speciális hatásait inkább a játék vége felé használják a játékosok, közben nem éri meg ellőni egy lapkát ilyen célra, hiszen ezzel potenciális győzelmi pontokat veszíthetünk. Az KICKSTARTER-exkluzív összeállítás pedig talán látványosak, de túl sokat nem adnak az élményhez, a játék alapverziója is tökéletesen elegendő. Aki szereti a különleges, egyedi játékokat, annak ajánlom a társast, de a kisebb hibák miatt nem lett korszakalkotó darab.

Főnix



Exoplanets

Tervező:	Przemysław Świerczyński
Megjelenés:	2015
Kiadó:	Board&Dice
Kategória:	területfoglalás
Ajánlott életkor:	12+
Játékosok száma:	2-4
Játékidő:	30 perc

KICKSTARTER



kiadói oldal



board game geek

6'6"
6'0"
5'6"
5'0"
4'6"
4'0"
3'6"
3'0"



4'6"
4'0"
3'6"
3'0"

Burgle Bros.

Elő a feszítővassal és a dinamittal, összeállt a banda, gyerünk, ráamoljuk ki a széfet! TIM FOWERS szórakoztató, kooperatív társasjátékában, a BURGLE BROS.-ban a játékosok egy betörőbrigádba tömörülnek, hogy egy többemeletes irodaház biztonsági őre által védett széfjeit kirámolják, és utána stílusosan, a tetőről helikopterrel elmeneküljenek.

A 2015 márciusában indult KICKSTARTERES projekt 20 000 dolláros támogatásra várt és 228 000 dollár bevételt hozott, ennek köszönhetően minden célkitűzést sikerült elérniük. A rajongók tényleg magasra értékelik a játékot, hiszen a BOARDGAMEGEEKEN a családi játékok között a 45. helyen van, ezzel megelőzi például a 2003-as Spiel des Jahres győztes [ALHAMBRÁT](#), vagy a 2014-es győztes [CAMEL UP](#)ot.

Világ betörői, egyesüljete!

A játék területét (az épületet) lapokból építjük fel, amelyek különböző szobákat szimbolizálnak. Attól függően, hogy hogyan helyezzük el a lapokat, a játékot különböző nehézségi szinteken lehet játszani. Az irodai munka névre keresztelt kezdő szinten egy kétemeletes irodaház két széfjét kell kirámolnunk, ahol a lapokat 4x4-es formában rakjuk le. A banki meló nevű középső szinten egy háromemeletes irodaház három széfje vár ránk, míg a legnehezebb szinten (Fort Knox) csak két emelet van, de a két emelet nagyobb kiterjedésű, mert a lapokat 5x4-es formában kell elhelyezni. Persze a rajongók már kitaláltak egy még nehezebb módot [múzeum fantázia](#) néven, ahol egyetlen szinten rakjuk ki a lapok többségét 8x4 vagy 10x4-es formában. A szobák közé falakat rakhatunk vagy a játékszabályban feltüntetett módon, vagy használhatjuk az erre célra készített [lap- és falgenerátort](#).

A cél, hogy a képpel lefele fordított kártyák között megtaláljuk a széfeket, majd megfejtsük a kódokat, és elmeneküljünk a zsákmánnyal. A játékosok ennek érdekében 4 akciót hajthatnak végre, amikor rájuk kerül a sor. Ez lehet egy szomszédos lap felfordítása (leskelődés), vagy a szomszédos lapra átlépés, amely lehet képpel felfelé vagy lefelé. Ez utóbbi gyorsabb, de veszélyesebb, hiszen nincs előzetes felderítés, így lehet, hogy egy riasztót indít be rögtön a betörő. A szobák között néha falak vannak, amelyek nehezítik a mozgást és a leskelődést is. Ha egy számítógépszobában vagyunk, akkor fel lehet rakni egy ún. hackjelzőt azért, hogy ha később egy a szobának megfelelő (lézeres, mozgásos vagy ujjlenyomatos) riasztó beindul, akkor ezekkel a jelzőkkel ki tudjuk kapcsolni a riasztót.

Ha pedig rámegyünk a széf lapra, akkor két akcióért felrakhatunk egy kockát, vagy egy akcióval dobhatunk a lapon lévő kockákkal. Ugyanis a széfet csak akkor tudjuk kinyitni, ha a széffel egy sorban és oszlopban lévő összes lapon lévő számot megdobjuk a kockákkal, ez ugyanis a széf kódja. Ha kinyitottuk a széfet, akkor kapunk egy zsákmánykártyát és egy eszközkártyát. A zsákmánykártya egyrészt ad valami előnyt, de egyben valamiféle nehézséget jelent. Például ha a tükör nálunk van, nem indítjuk be a lézeres riasztót, viszont lassabban tudunk mozogni vele.

Világ őrei, egyesüljetek!

A betörők akciói után jön a játék akciója, mint a [PANDEMIC](#)-nél a fertőzés növekedése vagy a [FLASH POINT: FIRE RESCUE](#)-nál a tűz terjedése. Itt az őrök mozognak, és megpróbálják elfogni a betörőket. Az őrök 2, 3 vagy 4 mozgásponttal indulnak az épület szintjétől függően, és ez a játék során folyamatosan emelkedik. Véletlenszerűen felhúzott kártyák segítségével határozzuk meg, hogy merre mozognak, de ha egy riasztó beindul, akkor az őr azonnal elindul arrafelé. Ha az őr és a betörő egy lapon van, akkor a betörő veszít egy lopakodásjelzőt, mintegy életpontot. Ha az összes lopakodásjelzője elfogy, akkor a betörő lebukott, elkapják, és - miután itt nincs betyárbecsület - mindenkit beárul; így az összes játékos veszít. Ha viszont minden szinten sikeresen kinyitjuk a széfet, és mindenki eljut a zsákmánnyal a legfelső szint kijáratához, akkor győzünk.

Ház-doboz

A játék maga egy meglepően kis dobozban kapható. Itt nem kell fizetnünk a levegőért, az biztos, mert ezt a kis dobozt teljesen kitöltik a lapok, tokenek, figurák. Éppen a kis doboz miatt könnyen szállítható a játék, utazáshoz is ideális. Az is ötletes, hogy a doboz teteje a helikopterleszálló, amelyen át szerencsés esetben győztesen távozzunk. Maga a játék grafikája elég egyedi, a 60-70-es éveket idézi, ami nekem nem jött be, de azért rondának nem mondanám. A karakterekhez tartozó jelölők – hála az egyik megvalósult célnak – egyediek lettek, minden karakterhez külön jelölő tartozik. Lehet venni hozzá egy tornyot is, ahol felépíthetjük a háromszintes irodaházunkat. Látványos, de nem olcsó (több mint 100 dolláros) kiegészítő, így inkább csak rajongóknak vagy ügyes kezű barkácsolóknak való. Nem működik vele az 5x5-ös Fort Knox játékverzió, de a többi verzióhoz egy lenyűgöző 3D-s játékkeret ad.

Nyilván, aki a társasjátékokban a versengést keresi, nem szereti a kooperatív játékokat, de van ennek a játékmódnak nagyon sok rajongója, a BURGLE BROS. nekik erősen ajánlott. A játékosok könnyen beleélhetik magukat a betörők szerepébe, közösen izgulnak, hogy elkerüljék az őröket.

Ehhez a hangulathoz jól kapcsolódnak a felszerelések és a zsákmányok is. Ráadásul, ha az őr meglep minket, akkor sem öldöklés lesz, hanem „csak” lebukás és egy lopakodásjelző elvesztése, tehát a hangulata is elég békés ahhoz, hogy családi körben is lehessen játszani.



Világ játékosai, egyesüljete!

A játékosoknak együtt kell működniük a sikerért, hiszen van, amikor csak azért megyünk át másik szintre az irodaházban, hogy az őr utánunk jöjjön, és így ne kapja el az egyik társunkat. Vagy éppen azért indítunk be egy riasztót, hogy eltereljük az őrt az eredeti útvonaláról, s az utánunk jövő arra tudjon menni. A játékban nemcsak saját magadra kell vigyázni, hanem a társaidra is, hiszen bárki végleges lebukása a játék elvesztését jelenti, éppen ezért mindig pár játékosal előrébb kell gondolkodni, hogy kinek merre kell mennie, és az őr merre fog mozogni a továbbiakban.

Minden karakternek van egy különleges tulajdonsága, amely segítheti a küldetésünket. Az akciók megfelelő alkalmazása és kombinálása is fontos út a sikerhez, amit egyébként nem könnyű elérni. Ha mindenki csak 3-3 lopakodásjelzőt kap, akkor már középső szinten is komoly kihívást ad a játék. Időnként előfordul, hogy valakinek nem érdemes mozognia, mellette már minden fel van fedezve, és az őr miatt nem indulhat el. Ha valaki így kettő vagy kevesebb akciót használ el, akkor fel kell húzni egy eseménykártyát, amely tovább színesíti a játékot.

Talán 4 játékosal a legnehezebb, 2-3 játékosal kicsit könnyebb, de minden játékoszámmal jól működik a játék. Azt már látom, hogy kockáztatni az alsó szinten érdemes leginkább, és minél hamarabb szét kell széledni. Például 4 játékosnál az a jó, ha 2-2 játékos más szinten próbál meg mozogni. A riasztásokat is bátran kell használni, hogy az őr mozgása ne véletlenszerű legyen, hanem kiszámítható.

Mint minden kooperatív játéknál, érdemes arra figyelni, hogy ne ragadjon el minket a „betörő láz”, és hagyjunk mindenkit kibontakozni a saját körében. Sokan hajlamosak mindenki helyett megoldást találni, megmondani a tutit, így viszont a többieknek unalmassá válik a játék. A kártyák véletlenszerű felhúzása miatt nagy a szerencse szerepe, tehát minden döntés lehet jó vagy rossz, előre úgysem lehet tudni.

Izgalmas dolog kicsit a „rosszak” szerepébe bújni, remek kihívás lehet családoknak, baráti társaságoknak. Símaszkozot, bőrkesztyűt felhúzni, lopakodó üzemmód indul!

maat



Burgle Bros.

Tervező: Tim Fowers

Megjelenés: 2015

Kiadó: -

Kategória: kooperatív

Ajánlott életkor: 10+

Játékosok száma: 1-4

Játékidő: 60-90 perc

KICKSTARTER



board
game
geek

Blood Rage

“Az élet egy harc, a harc dicsőség, a dicsőség minden!”

A BLOOD RAGE KICKSTARTER elindulása előtt a COOLMINIORNOT kiadó rengeteg elképesztően sikeres KS projekten volt túl, hihetetlen nagy tömeg várta az indulást remegő ujjakkal a “Back this project” gomb felett. A 750 darab Early Bid (azaz az első 750 támogató kicsit olcsóbban kapta) támogatói szint kb. 5 perc alatt fogyott el, és meg sem állt 900 000 dollárig - kettő és fél milliárd forint egy társasjátékra, elképesztő.

A hatalmas várakozáshoz nem csupán a kiadó, hanem a tervező ERIC LANG neve is sokat hozott, akiről elég annyit tudni, hogy ő az LCG atyáúristene (az LCG alatt a gyűjtögetős kártyajátékokat értjük), olyan brandeknek tervezett népszerű játékokat, mint a GAME OF THRONES, a STAR WARS, a LORD OF THE RINGS és a CALL OF CTHULHU.



A felkapottságra az is rátehet egy nagy lapáttal, hogy LANG egy régebbi játékának, a CHAOS IN THE OLD WORLDnek újratematizálása és átdolgozása a BLOOD RAGE. A szabályok egyszerűsítésével, közérthetőbb tematika választásával (WARHAMMER helyett vikingek), és némi család-barátosítással (a táblán már nem egy kifeszített véres ember bőre van) született meg a világ talán legjobban amerinek álcázott euro játéka.

A Valhallába... és vissza...

A játék lényege a következő: adott egy mitológiai sziget, aminek közepén Yggdrasil, a germán és a skandináv mitológia világát összekötő hatalmas fa áll. A térkép összesen 9 területre van felosztva. A küzdelem javarészt e területek birtoklásáért és kifosztásáért zajlik.

Minden játékos egy vikingklánt képvisel - Medve, Farkas, Holló stb. -, az egyedi, gyönyörűen kidolgozott figuráktól eltekintve minden klán pontosan ugyanazt tudja. Az összes klán a játék elején rendelkezik egy vezetővel, pár hajóval, és egy maréknyi harcossal.

A klánoknak három fontos tulajdonságuk van:

- » Düh: a dühpontokat használhatjuk akciók végrehajtására.
- » Balták: ez az érték határozza meg, hogy mennyi győzelmi pontot kapunk, ha megnyerünk egy csatát.
- » Szarvak: a táblán maximum annyi egységünk lehet, amennyi ez az érték.

Ezeknek a tulajdonságoknak a fejlesztése a játék elsődleges célja, ezek segítségével tudunk közvetve és közvetlenül győzelmi pontokat szerezni.

Amikor egy játékosra kerül a sor, a következő akciókat hajthatja végre:

1. Bevonulás: egy figurát elhelyez a térkép egyik régiójába.
2. Mozgás: a térkép egyik régiójából egy másikba mozgathat akármennyi figurát.
3. Fejlesztés: kijátszik egy klán-, harcos-, vezető-, hajó- vagy szörnyfejlesztés-lapot.



4. Küldetés: kijátszik egy küldetéslapot.
5. Fosztogatás: megpróbálja az egyik régiót kifosztani, ezt a többi játékos megpróbálhatja megakadályozni. Ez az akció az egyetlen, ami csatát kezdeményez a játékban. A sikeres fosztogatás jutalma győzelmi pont vagy az egyik klántulajdonságunk növelése.



A csaták után a halott egységeink kiérdemelten a Valhallába kerülnek, majd minden kor végén a Ragnaröket követően visszatérnek klánjukhoz, hogy újra csatába vonulhassanak. A Ragnarök gyakorlatilag az istenek haragja, ilyenkor az egyik régió a táblán megsemmisül az összes ott tartózkodó egységgel együtt, ami elég tetemes győzelmi pontot jelent a megdicsőült harcosokat irányító játékosnak.

Az alapszabályok nem bonyolultak, ami igazán megkeveri a dolgot és a játék sava-borsát adja, az a kör eleji kártyadraftolás mint a [7 CSODÁBAN](#). A játék 3 korra van felosztva, minden kor elején kapunk 8 kártyát. Ezek - nem meglepően - az idő előrehaladtával egyre erősebbek. Mindenki választ 1 lapot, majd a maradékot továbbadja a szomszédjának addig, amíg mindenki nem választott 6 lapot, a többit eldobjuk. A klánunk arculatát és képességeit ezekkel a lapokkal fogjuk kialakítani. A csatában használatos harci lapok mellett az egységeink fejlesztését adó lapok és küldetések találhatók.



A fejlesztéslapok az egyes egységeinkhez vagy a klánunk egészéhez kapcsolódnak, és azoknak adnak új képességeket, pl:

- » a harcosaink egy helyett két erőt érnek,
- » ha a vezetőnk sikeresen fosztogat, plusz jutalmat kapunk,
- » 4 győzelmi pontot kapunk, ha egy hajónk megsemmisül,
- » dupla győzelmi pont a Ragnarök alatt elpusztult egységeinkért,
- » szörnyetegek is harcolhatnak a soraink közt: a troll, aki mindenkit elpusztít abban a régióban, ahová beteszi a lábát vagy a fagyóriás, aki dupla bónuszt ad, amikor fosztogatunk.

A harc viszonylagosan egyszerű: amikor egy játékos úgy dönt, hogy megpróbálja kifosztani az egyik régiót, a szomszédos területekről a többi játékos átmozgathat egységeket. Miután mindenki végzett, összeszámoljuk a figurák harci erejét és a kijátszott lapok értékét. Ha a fosztogatást kezdeményező játékos nyer, akkor megkapja az adott területhez tartozó jutalmat - egy régiót egy körben csak egyszer lehet kifosztani. Ha nem ő nyer, akkor a terület nem kerül kifosztásra. A vesztes fél - esetleg felek - összes figurája a Valhallába kerül.



Ahhoz képest, hogy egy területfoglalós harci játék, sok stratégia, amihez összeválogathatjuk a lapjainkat, nem a csaták megnyeréséről szól. Rengeteg győzelmi pontot tudunk szerezni - persze, ha a megfelelő lapokhoz jutunk hozzá - például azzal, hogy a figuráink visszatérnek a játékba a Valhallából. Ehhez ugye soknak meg is kell halnia, de sok pontot szerezhetünk akkor is, ha a figuráink Ragnarök alatt pusztulnak el. A küldetésekkel is rengeteg pontot tudunk bezebeelni, ezek nagy része adott területeken lévő többséget tűzi ki célként, amihez a harc fontos, de nem feltétlenül szükséges. Végül soron a lényeg az, hogy mennyire sikerül végrehajtunk azokat az akciókat, amelyekért a választott lapjaink sok pontot adnak.

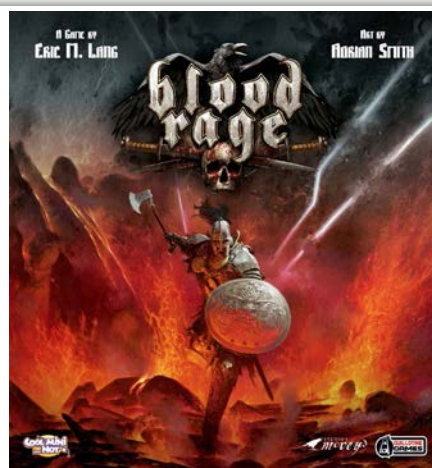


A BLOOD RAGE a megjelenése és a témája ellenére sokkal jobban kiszámítható, mint azt várnánk. Simán lehet úgy csatázni, hogy biztosak lehetünk a győzelemben, valamint azt is tudjuk, hogy melyik játékos miért kap sok győzelmi pontot. Mivel a körök elején draftolt lapok áttekinthető mennyiségűek, és pont annyi van, amennyi kell, meglepetés maximum abban lehet, hogy melyik ellenfelünk vitte el, és hogy ki tudja-e hozni a lapot vagy sem. Gyakorlott játékosok már figyelnek arra is, hogy bizonyos lapokat nem szabad átadni annak az ellenfélnek, akinek az aktuális stratégiáját az sok ponttal jutalmazza.

Érdekessége még a játéknak, hogy a körönként megszerzett pontok közt óriási különbségek vannak: míg az első két fordulóban 20-30 pont jön össze, addig az utolsóban sokszor 100 pont felett.

Mindent összevetve a BLOOD RAGE egy egyszerű, pörgős, de számtalan kombózásra alkalmat adó, jól eltalált területfoglalós játék. Azoknak is bátran merem ajánlani, akik alapvetően nem rajonganak az ilyen jellegű játékokért.

Vili



Blood Rage

Tervező: *Eric Lang*

Megjelenés: *2015*

Kiadó: *CoolMiniOrNot*

Kategória: *területfoglalós, kártyadraft*

Ajánlott életkor: *13+*

Játékosok száma: *2-4*

Játékidő: *60-90 perc*

KICKSTARTER



kiadói oldal



board game geek



XIA: Legends of a Drift System

Részlet az Állhatatos Emlékezet csillaghajó naplójából:

Csillagidő 45836

Ha! Sikerült rácsatlakoznunk a Könnyed Tigris oldalfalára, és most kikapcsolt hajtóművel száguldunk a Lángoló Ló csillagköd felé. Már most megérte ez a hajó, csillagászati összegeket fogunk az üzemanyagon spórolni. Az Új Damascuson felvett diplomaták még nem jöttek rá, hogy nem a Kemplar II felé haladunk; szerencsére a határidőkről nem volt szó a szerződésben - ha nagyon unatkoznak, majd segítenek az aszteroida kibányászásában.



Csillagidő 45840

Na, csak ez hiányzott. A Tigrist leszedte egy kalóz, miután csont üresre szívta a nebula az energiatartalékát, és impulzusmeghajtóval próbált kijutni a csillagködéből. A múltkori seftelés a csempészek odújában igaz, hogy vérdíjat jelentett a fejünkre, de eddig nem sok hátulütője volt, viszont most a kalóz csak barátságosan integetett, mielőtt elhúzott volna. A baj csak az, hogy nem találtuk el a csáklával, és most itt maradtunk egy elkésérítően rossz motorral - kellett a hely az árunak -, az aszteroida mező reménytelenül messze, közel s távol senki, akire rácsatlakozhatnánk. Hosszú út lesz.

Csillagidő 45920

Soha életemben nem unatkoztam még ennyire. Soha. Amint elérünk egy civilizált bolygóra, azonnal lecseréljük ezt a motort. A jó hír az, hogy állítólag előttünk még soha senki nem járt ezen a környéken. "Az űr a legvégső határ." - a legénységgel úgy döntöttünk, hogy irány az ismeretlen. A diplomatáknak azt mondtuk, hogy pár nap, és megérkezünk, de azt hiszem, kezdenek sejteni valamit. A navigátorral megbeszéltem, hogy nem vacakolunk tovább, és átugrunk a szomszéd rendszerbe - lesz, ami lesz.

Csillagidő 45921

Bip...bip...bip... Az Állhatatos Emlékezet segélykérő adását hallják, hajónk a galaxis peremén végrehajtott ugrás után egy roncsfelhőbe érkezett, a létfenntartó rendszerek leálltak, a hajó mozgásképtelen, ha bárki veszi, kérem, segítsen...bip...bip...bip.

A végtelenbe és tovább

2014 egyik legjobban sikerült KS projektje volt a XIA. Minden benne volt, amire a KS közönsége rá szokott harapni: epikus úrkaland előre festett figurákkal és fémpezzzel, a siker kvázi garantált volt. 3300 ember hozott össze 350 000 dollárt a kitűzött 100 000 helyett. A játék olyan jó kritikákat kapott megjelenés után, hogy az a



néhány darab, ami eladó sorba került, szinte aranyárban – 50-60 000 forintért – volt beszerezhető az eBayen. A játék immáron egy kiegészítővel felturbózott új kampánya pedig még az előzőt is túlszárnyalta: közel 460 000 dollárt kalapoztak össze a tervezett 40 000-et jócskán túllépve.

A XIA egy űrkalandjáték, ami szabad kezet ad a játékosoknak. Mindenki azt csinálhatja, amihez csak kedve van: ha akarsz, bolygók közt kereskedhetsz, vagy a csillagködök közt kalózkra vadászatsz, esetleg kalózként fosztogathatsz a kereskedőket, vagy egy bányászahajó kapitányaként kutathatsz nyersanyagok után, kalandorként küldetéseket oldhatsz meg, esetleg vérbeli felfedezőként a világűr feltáratlan területeit kutathatsz.

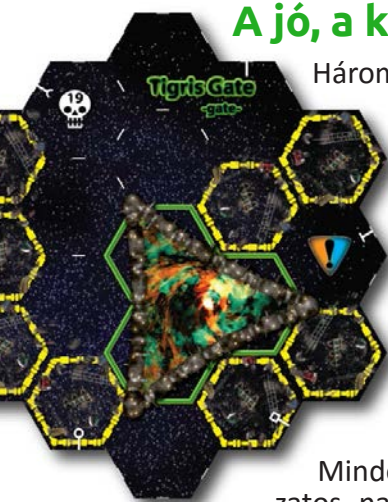
Ebben elsősorban hűséges társad, a hajód lesz segítségedre, amit kényedre-kedvedre alakíthatsz át úgy, hogy a legjobban passzoljon a lehetőségeidhez - mert azt az elején le kell szögezni, hogy persze csinálhatsz, amit akarsz, de azért lesznek ellenállhatatlan helyzetek, amelyek olyan bevétellel és/vagy olyan nagy hírnévvel kecsegtetnek, hogy nehéz lesz nem elcsábulni.



A világmindenség

A játéktér hatoldalú mezőkből álló, ugyancsak hatoldalú szektorok építik fel. Ezekből összesen 20 darab van a dobozban, de a játék elején csupán 3-4 darabot teszünk fel a játékosok számától függően. A szektorokon csillagködök, aszteroida mezők, bolygók, törmelékfelhők és térkapuk találhatóak. Lehet a térkapukon át utazni nagy távolságokra, a bolygókon kereskedni, a többi területen meg általában nyersanyagokat bányászni - de ide még belépni is veszélyes. A szektorok véletlenszerűen kerülnek fel a pályára, amikor egy játékos vakon átlépi vagy mozgás nélkül letapogatja az ismert világegyetem határát, azaz a pálya szélét - ez a mechanika biztosítja, hogy minden alkalommal más és más világegyetemet kapunk.

A jó, a kalóz és a semleges



Háromféle bolygó van a játékban. A "jó" bolygókra csak a tisztességes kereskedők, a bányászok, a kalandorok léphetnek be - azaz mindenki, kivéve a kalózoikat. A kalózbolygóra bárki beléphet, de aki belép, az kalóz lesz. A semleges bolygókra pedig bárki leszállhat. Kalózkok leszünk akkor is, ha megtámadunk egy másik játékost vagy a semleges kereskedőt.

A kalózkok fején pedig vérdíj van, ami minden egyes "rossz" cselekedet esetén nő egy kicsit. Ha pedig valaki egy kalózt támad meg, az nem válik kalózzá, de ha lelövi, akkor megkapja a vérdíjat. Hogy akkor miért érdemes kalózzá válni? Mert a csempészek bolygóján nagyon-nagyon jó feltételekkel lehet kereskedni, és a többiek hajójának atomokra robbantásában is van valami pajzán öröm - és persze hírnevet is kapunk, amivel meg nyerni lehet ugye.

Minden bolygót egy pajzs véd, amin meg lehet próbálni átmenni erővel, de az igen kockázatos, nagy eséllyel robban fel a hajónk, miközben megpróbáljuk. Sokkal egyszerűbb az ajtón bemenni - feltéve, ha beengednek -, de ha már egyszer bent vagyunk, akkor menedékre is leltünk; egy "jó" bolygó pajzsán egy kalóz se átlőni, se bemenni nem tud.

Hajók

A játék 15 előre kifestett hajómodellel, a hozzájuk tartozó játékosablával és kártyákkal érkezik. A hajók 3 különböző osztályba vannak sorolva méretük szerint; a játékot mindenki egy kis hajóval kezdi. Alapvetően 4 jellemzője van a hajóknak:

- » Energia: A mozgáshoz, tüzeléshez és néhány képesség használatához energiára van szükség. Energiakészletünket minden bolygón ingyen maximumra tölthetjük, de ha felelőtlenek vagy szerencsétlenek vagyunk, és a kietlen semmi közepén elfogy az energiánk, akkor csak vánszorogni tudunk

- ilyenkor játékosársunk megszánhat minket, és némi hírnévért cserébe elvontathat minket egy kikötőbe.

- » Impulzus meghajtó: A régi, jól bevált eszközt - csak semmi térugrás - körönként egyszer használhatjuk, akkor is, ha már nincs energiánk, hogy két-három mezőnyit haladjunk előre.
- » Hajótest: Minden hajónak egyedi formája és mérete van. A megvásárolt hajórészeket – tetrisz-szerű puzzle-lapocskák - erre a területre kell elhelyeznünk. Ez egy kis játék a játékban, nagyon ötletesen van kitalálva. Motorok, lézerek, torpedók és pajzsok közül tudunk választani, mindegyik 3 méretben áll rendelkezésre - természetesen egyre növekvő hatékonysággal. Van olyan hajó, amibe nagy motor nem fér, de két kicsi igen, vagy ha beépítünk egy óriástorpedót, akkor már pajzsot nem tudunk felszerelni.
- » Különleges képesség: Minden hajó rendelkezik egy különleges képességgel: van olyan, amelyik észrevétlenül át tud menni a planetáris pajzsokon, némelyik piócafént rátapad egy másik úrhajóra, vagy egy félelmetes elektromágneses ágyúval tud sebészi pontossággal szétlőni szinte bármit. Ami még izgalmasabbá teszi a dolgot, az az, hogy amikor nagyobb hajótestet vásárolsz, akkor az új képessége mellé megtartja a régit is – ezáltal egészen elképesztő kombinációkat lehet kihozni.

Címek

Minden játékos előtt nyitva áll a lehetőség, hogy olyan hangzatos címeket nyerjenek el, mint a "Száguldás Őrzője", a "Gyűjtögető", a "Nagylelkű" vagy a "Fosztogató". Egy ilyen lap elnyeréséhez általában komplex vagy legalább rettentően veszélyes dolgokat kell végrehajtani. Ezek a hírnév pontokon túl a játék végéig apró bónuszokat adnak: +1 minden lövéshez, hatékonyabb bányászat, jobb impulzus meghajtó stb.

Robotpilóta

Van három hajó, amit nem a játékosok irányítanak. Ezek előre meghatározott körülmények megvalósulásakor kerülnek játékba. Egy kereskedő, aki egyik bolygóról a másikra halad, és közben egyre több és több pénzt halmoz fel magának, csak idő kérdése, hogy igencsak zsíros falattá váljon egy kalóz számára. Van egy rendfenntartó hajó, ami a kalózokra vadászik, és egy kalózhajó, ami meg a tisztességes játékosokra.

Hírnév

A játék addig tart, amíg valaki el nem éri a közös megegyezéssel meghatározott hírnév pontot, ezzel a játék hosszát kedvünkre tudjuk szabni.

Ilyen pontot szerezhethetünk, ha

- » eladjuk az összes árut a rakterünkből,
- » nagyobb hajót veszünk,
- » lelövünk egy másik hajót - minél nagyobbat, annál több pont jár,
- » teljesítünk egy küldetést,
- » elnyerünk egy címet,
- » pénzen veszünk hírnevet,
- » megmentünk egy energiáját vesztett játékost, vagy
- » 20-at dobunk a kockával (!!!).



8-as fokozattal előre!

Két dolog van, amit feltétlenül tudni kell a játékról.

Meg fogsz halni. Nem egyszer, nem kétszer. Több tucat módja van a játékban annak, hogy a hajód felrobbanjon, atomjaira hulljon, kigyulladjon, vagy nyomtalanul eltűnjön - a legtöbb esetben elég EGY rossz dobás, és meghaltál. Szinte az is elkerülhetetlen, hogy a játékosok egymást kezdjék el lövöldözni. Nincs ebben semmi különös, mert annak ellenére, hogy civilizáltak vagyunk, ha valaki kap egy felfegyverzett űrhajót, az előbb-utóbb lőni fog, nem kell rajta meglepődni. A játékos kiesését elég videójátékosan kezeli le a rendszer: egészen egyszerűen újra megjelenysz a pályán, csak a raktérben lévő árudat, esetleg egy körödet veszíted el.

Ami még érdekes mechanika, az a szinte teljesen kimaxolt ameris kockadobás-véletlenszerűség. Vegyük példának az űrhajó meghajtását. Háromféle motor van, ugye; amikor mozogsz, a motor méretétől függően dobsz egy kockával: 6, 8, vagy 12 oldalúval - simán benne van a pakliban, hogy egy nagy motorral két dobással átrepülöd a fél galaxist, de az is, hogy még a bolygó gravitációs mezőjét se hagyod el, ha két 1-est dobsz. Ugyanez a skálázás igaz az összes hajóalkatrészre: a 20-as kockát használó Ultra rakéta nagyon jól hangzik, de sokat kell vele lőni, hogy kimutassa a foga fehérjét.

Mindent összevetve a XIA egy kellemes, könnyed, vérbeli ameri, amit komolyan venni nehéz, cserébe viszont nagyon szórakoztató. Nemrég fejeződött be a második KS, amiben az alapjáték mellé egy új kiegészítőt is lehetett venni. Ebben 3 új hajó, szektorok, kereskedelmi állomás, új hajóalkatrészek és egy jeges aszteroida kapott helyet. Eurósok és a kockadobás véletlenszerűségétől falra mászó játékosok messzire kerülnek el, de akik szeretik a tematikus játékokat, azoknak kötelező darab.

Vili



XIA: Legends of a Drift

Tervező: *Cody Miller*

Megjelenés: *2014*

Kiadó: *Far Off Games*

Kategória: *űrhajós, kereskedős, felfedező*

Ajánlott életkor: *12+*

Játékosok száma: *3-5*

Játékidő: *60-180 perc*

KICKSTARTER



kiadói
oldal



board
game
geek

Kickstarter élménybeszámoló

Ha már ez a szám a KICKSTARTER jegyében jelenik meg, akkor mondhatni, ez az a cikk, aminek kötelezően szerepelnie kell a magazin hasábjain, mind a szerkesztőség, és remélhetőleg mind az olvasóközönség nagy örömére.

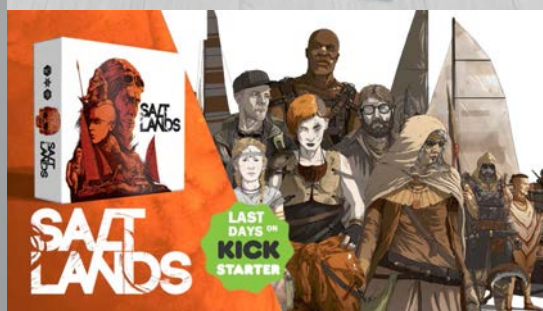
Öröm. Ez az a szó, ami minden olyan játékról írt bemutatónkban szerepel, amely egy nemzetközi sikert aratott, elismert, majd magyar nyelven is kiadott játékról szól. Szerencsére egyre gyakrabban, egyre nagyobb választékban kerülnek forgalomba híres, akár a világpiacra is még csak frissen megjelent játékok magyarul. Nem ok nélkül szoktuk mindig kiemelni, hogy mennyire örülünk egy-egy új, néha kifejezetten bátor magyarításnak. Ugyanis talán ez serkenti legjobban a hazai társasjáték-életet, ez ad neki löketet, hiszen sokakat az idegen nyelv már csak a játék dobozána oldalán, akár még egy egyébként nyelvfüggetlen játék esetén is, elriaszt. Egy magyarul megjelenő játék idehaza sokkal könnyebben terjedhet el, nagyobb eséllyel kerülhet a családok bevásárlókosarába Karácsonykor, ezzel élénkítve, terjesztve ezt a számunkra oly kedves hobbit, szórakozási formát, szenvedélyt.

De ugye ez az import oldala a társasoknak, amikor egy külföldi játék terjed el nálunk, idehaza. És mi van az exporttal, amikor egy magyar fejlesztésű játék kerül ki a nagyvilágba?

Sajnos Magyarországon még nem létezik egy olyan nemzetközi piacra dolgozó kiadó, mint például a nem is olyan messze működő, világhírű CZECH GAMES EDITION. Ez persze nem jelenti azt, hogy idehaza nincsenek jó társasjáték ötletek, vagy nincsenek hozzájuk csapatok, akik a megvalósítást is véghez tudnák vinni. Sőt, bizton állíthatom, hogy egyre többen és többen vannak. Az ilyen bátor, idejüket, munkájukat, pénzüket nem sajnáló csapatoknak remek lehetőség az elinduláshoz a KICKSTARTER, amit szerencsére már hazánkban is egyre többen ismernek fel és aknáznak ki. Talán nálunk ez lesz az export módjának megvalósulása. És ki tudja, lehet, hogy lesznek olyan magyar csapatok, akik pár sikeres kampány után, egy jó arculatot felépítve, kellően nagy rajongótáborot toborozva maguk köré, idővel annyira híresek és elismertek lesznek, hogy megszülethet egy világhírű, sok sikerjátékot forgalmazó, nemzetközi piacra dolgozó "Hungarian Games Edition". Nekem valahol ez egy kis álmom - ahogy remélem sok más olvasónak is -, hiszen mind tudjuk, milyen jó érzés egy kicsit büszkének lenni honfitársaink sikerére.

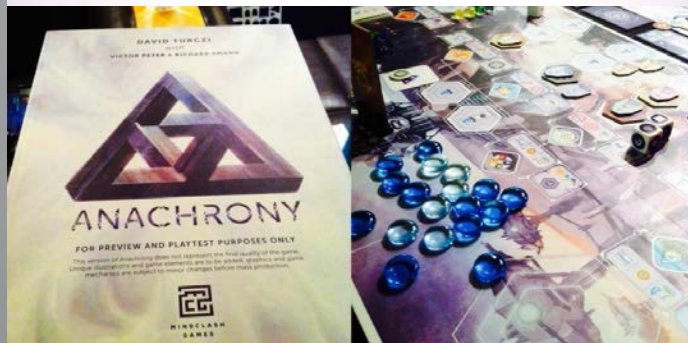
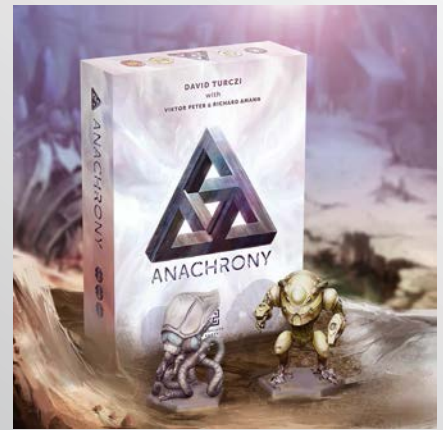
Így, gondolom, már érthető, miért tituláltam az első mondatomban ezt a cikket "kötelezőnek", persze tisztán boldog kötelességként értve azt. Mert ugye nem mehetünk el amellett szó nélkül, hogy idén kb. május környékén szinte egyidejűleg négy sikeres, magyar Kickstarter kampány is futott. Mondanom sem kell, hogy ez mekkora szó, hiszen pár évvel ezelőtt még majdhogynem teljességgel hihetetlennek tűnő állítás lett volna ez. Vettük hát a bátorságot, és megkerestük mind a négy csapatot, hogy felkérjük őket egy rövid élménybeszámolóra, ahol elmesélhetik tapasztalataikat, megoszthatják velünk és az olvasókkal azokat az élményeket, amikkel ők a kampányaik során gazdagodtak. Szerencsénkre és legnagyobb örömeinkre mindeki szívesen vállalta a felkérést.

Következzenek hát a csapatok beszámolóí!



Anachrony - Mindclash Games:

Az új játékunk, az ANACHRONY kampánya május 10-től június 7-ig tartott. Induláskor mi abban a különleges helyzetben voltunk, hogy már volt egy sikeres kampány a hátunk mögött: a TRICKERIONnak köszönhetően márkánk, a MINDCLASH GAMES már valamelyest ismert volt a KICKSTARTERT rendszeren látogató játékosok körében, és a korábbi támogatóink közül sokan már kifejezetten várták az ANACHRONY-t. Ennek ellenére kissé félve nyomtuk meg a „launch” gombot, mivel érezhető volt, hogy egy nagyon „sűrű” időszakban indul a játékunk: a sok jobbnál jobb magyar projekt mellett éppen finisban volt a DARK SOULS is a maga többmillió fontos támogatottságával, a számunkra leginkább aggasztó OUTLIVE-ről nem is beszélve (az ANACHRONYhoz hasonlóan posztapokaliptikus témájú francia játék, alig pár nappal előttünk indult). Emellett, mivel a TRICKERIONnal nagyrészt elégedettek voltak a korábbi támogatóink, az ő elvárásai is magasabbak voltak – és persze a sajátjaink is! Nem tudtuk, hogy mire számíthatunk, de úgy éreztük, hogy jó munkát végeztünk az ANACHRONY-val, és legbelül természetesen abban bízunk, hogy sikerülhet túlszárnyalni a TRICKERION-t.



Szerencsére az első napok remekül alakultak, bár ez a KICKSTARTER kampányoknál általában így van – mindig az első és az utolsó pár nap az igazán erős. Hatalmas öröm és élmény volt, hogy alig több mint 4 óra alatt elértük a 40 000-es célunkat, és a második nap végére már 100 000 felett jártunk. Amikor viszont az első napok lelkesedése lecsengett, és beállt a kampányok közepére jellemző „alapjárat”, rájöttünk, hogy a KICKSTARTER-en bizony sok minden alaposan megváltozott a TRICKERION óta eltelt egy évben.

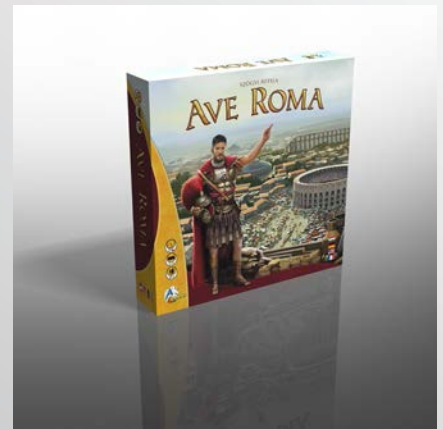
Az első dolog, amit beláttunk, az az volt, hogy a 28 napos kampány mostanság már alighanem túl hosszú. Az embereken, legyen az támogató vagy csak szimpla érdeklődő, az látszott, hogy jóval kevésbé „involáltak” a kampányban, mint korábban. Kevesebb (és kevésbé konstruktív) volt a komment és üzenet, és sokakat a játékmenet helyett inkább csak az érdekelt, hogy mennyi komponens kerül a játékba. Talán mindez csak a rengeteg, egyszerre futó izgalmas projekt miatt volt, de mindenesetre mi azt láttuk, hogy sokkal nehezebb 28 napig fenntartani a lendületet és a „pörgést”, mint korábban.

Mivel nagyon fontosnak tartjuk, hogy a kampányaink emlékeztetések maradjanak a támogatóink számára, ezért útközben mindent megtettünk, hogy felpörgecsük a közösséget. Az aktivitás hiánya miatt viszonylag hamar el kellett engednünk az eredeti „kampány-forgatókönyv” nagy részét – a végül megvalósult dolgok többségét (még egy-két stretch goalt is!) útközben, a visszajelzésekre reagálva találtuk ki. Szerencsére ennek egy idő után meg is lett az eredménye: ugyan volt néhány elvetélt ötlet az elején, de például azok a versenyek, amelyekben lehetőséget adtunk a támogatóknak 1-1 kártya vagy lapka megtervezésére a játékhoz, nagyon népszerűnek bizonyultak. Végül a negyedik hétre újra szépen felpörgött a kampány, és az utolsó néhány órában sikerült támogatászámban is túlszárnyalni a TRICKERION-t.

Visszatekintve, annak ellenére, hogy szép számmal akadnak dolgok, amiket máshogy csinálnánk, ha újra-kezdhetnénk, összességében nagyon elégedettek vagyunk az eredménnyel. A munka jó része persze még hátravan, de egy sikeres kampány mindig rengeteg erőt ad a folytatáshoz.

Ave Roma - A-games:

Előre leszögezem, hogy nincs még sok tapasztalatunk. Annak ellenére mondom ezt, hogy túl vagyunk egy igen kimerítő és hosszúra nyúlt, ám de sikeres kampányon. Az egész évekkkel ezelőtt kezdődött, amikor összehozta a sors a játékot, a szerzőjét és a kiadót. Már akkor tudtuk, hogy ebből megjelenés lesz, csak azt nem, mikor és milyen formában. Aztán eljött a tavalyi év, amikor először mutatuk meg magunkat (a kiadót) a világnak, Essenben. Elhatároztuk, hogy elvisszük az AVE ROMA-t és megkóstoltatjuk a látogatókkal, véleményüket és tapasztalataikat kikérjük. A bemutató jól sikerült, rengeteg pozitív visszajelzés érkezett, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, jöttek a jobbnál jobb jótanácsok. Essen után értékeltünk, és akkor lefektettük, hogy a játék biztos meg fog jelenni 2016-ban. Tesztek, grafikai finomítások, szabályigazítások korszaka jött, és egyre égetőbb volt, hogy eldöntsük, miként kezdjük a kiadásba. Év elején végül elhatároztuk, belevágunk egy KICKSTARTERES kampányba. Mindezt úgy döntöttük el, hogy azelőtt egyikünk sem foglalkozott a finanszírozás ezen formájával, sem mint kampányoló, sem mint támogató. Jött az adatgyűjtés korszaka, mindenhol infókhoz próbáltunk hozzájutni, írott és elmondott adatokból dolgoztunk, elemeztünk kampányokat, statisztikákat bújtunk, kommenteket nézegettünk, videókat elemeztünk. Aztán áprilisban elindultunk, köszönhetően egy igen nagyszámú és tapasztalt segítőgárdának, akik mind rutinos támogatók a KS-en. Önkéntesként mellénk álltak, hogy segítsék a kampányt és a munkánkat. Így utólag azt szoktuk mondani, halálugrás volt, védőháló nélkül.



Mi kell az induláshoz?

Először is egy külföldi cég és hozzá tartozó infrastruktúra. Székhely, bankszámla, könyvelő, miegymás. Aztán nem árt egy angolul jól tudó, szinte mindenhez értő személy, aki kommunikál és intézi az ügyeket. Jól jön egy grafikus is, aki a megálmodott kampányunkat képi formába önti, elkészíti bemutatóvideónkat. Rengeteg szöveget kell írni, amiket a kampányban használunk, ezzel informálva leendő támogatóinkat. Nem árt, ha van gyártónk és szállítónk is, akitől kérünk ajánlatot, ezek nélkül nehéz meghatározni, mennyivel is támogasson a támogató. Viszont amire a legnagyobb szükség van, az az idő, na abból kell a legtöbb, úgy napi 57 óra, plusz az alvás 2-3 órája. Ha mindezzel megvagyunk, már indulhat is a kampány.



azt nem olvasta senki. Néha olyan érzésünk volt, hogy a többi szöveget sem olvasta senki, ezért számtalan alkalommal kellett átírnunk, átfogalmaznunk a kampány szövegeit, főleg a szállítás részét. Aztán jött, amitől mindenki retteg, a Negatív Man. Az ő szerepe igen egyértelmű, semmi nem jó a kampányban, drága a játék, magasak a célok, és különben is, állítsuk le az egészet. Először még nem vettük komolyan, de amikor egyre több híve lett, akkor már remegett a szánk sarka. Gyors kupaktanács, kielemeztük a helyzetet és segítőink erőteljes bólogatásának és fő kritikusunk untalan támadásainak köszönhetően a kampány harmadik hetében leállítottuk a gépezetet.

Egy évnyi munka két hétbe sűrítve

Minden, ami eddig kérdés volt, mostanra problémává nőtte ki magát, ezért a leállás teljesen indokolt volt, ezt utólag már biztosan tudjuk. A problémák sora végtelen számúvá nőtt. Két hét alatt kellett az egész kampányt átdolgoznunk, és a játék grafikáját is újra kellett gondolni. Egy hihetetlen gépezet indult be, elkészült az új doboz, ami szuper lett. Aztán jött az új tábla és a kártyák. A teljes célrendszert át kellett dolgozni, még a gyártást is újra kellett tervezni. A kampány oldalát is átdolgoztuk és két hét után, 12 órai összsalvással a hátunk mögött újraindultunk. Volt is nagy tolongás, az előző kampány támogatói igen gyorsan visszatáltak, és ennek köszönhetően 36 óra alatt elértük a minimum célt. Aztán az előző kampány Negatív Manje is visszatért és felvette pozitív köpenyét. Méltatta munkánkat és azt, mennyivel jobb lett minden. Ennek hatására megsaporodtak támogatóink, és egy szép ívet leírva értük el végső eredményünket, amiért hálásak vagyunk segítőinknek, támogatóinknak és Negatív-Pozitív Mannek is.

Konklúzió

(Hangsúlyozzuk, hogy amit most leírunk, azok a mi észrevételeink, visszatekintve ezt gondoljuk.)

Első kampányos kis kiadóként nem sok esélye van egy játéknak, mindezt súlyosbítja, ha a játék szerzője is ismeretlen a KS világában. Nagyon fontos az előzetes marketing fröccs, amit minden fórumon meg kell ejteni. Mi ezt megtettük, mégis többször hiányolták. Sokszor az volt az érzésünk, nem is a játékot támogatják, hanem a kampányt. Miután az egész játékot átdizájnoltuk támogatóink unszolására, ugyanazok, akik ezt akarták, a régi grafikát sírták vissza. Na, nem azért mert ez nem lett jó, sőt határozottan jobbnak találták, de a réginek a hangulata hiányzott, meg amúgy is már úgy megszokták. Hiába elemeztünk, statisztikáztunk, a kampány az adott pillanatban kell, hogy működjön. Ami nálunk működik ma, az másnál nem fog semmikor. Az ANACHRONY csapat fogalmazta meg jól, amikor azt mondták „ha holnap indult volna a kampányunk, lehet, össze se jött volna”. Igen, ez valóban így van, a sikerhez kevés egy jó játék, sok szerencse is kell hozzá. Adott pillanatban milyen a köz véleménye, hangulata és kedve, van-e néhány olyan támogató, aki magáénak érzi játékunkat és mindent elkövet, hogy tartsa a lelket a többiekben. Nekünk szerencsénk volt, mivel sikerült fenntartanunk az érdeklődést, segítőink a végsőig fogták kezünket és bírtuk erővel.

Utószó

Minden kampány más. Most már azt is tudjuk, ha még egyszer nekikezdünk egy másik játék kampányának, mindaz a sok tapasztalat, amit az AVE ROMA kampánya alatt szereztünk, csak segítséget jelent, még nem garantálja a sikert. A felmerülő problémákat ott és akkor kell megoldani, minden esetben másképp.

Days of Ire: Budapest 1956 - Cloud Island:

A kampány elejétől kezdve tisztában voltunk vele, hogy mind témájában, mind mechanikájában kifejezetten rétegjátékot alkottunk: nemzetközi közönségnek magyar történelmet mutatunk be, egy kooperatív-háborús hibriddel. Ezt igazából elég sok tájékozódás előzte meg, külföldi játékkervező és játékos ismerőseink visszajelzései alapján mérlegeltük, hogy van-e egyáltalán értelme.

Volt egy becslésünk az elején arról, hogy nagyjából hányan fogják támogatni a kampányt és mekkora összeg jön össze. Erre azért volt szükség, hogy a stretch goalok szintjét jól lőhessük be. A kezdeti becslés meglepően pontos lett a végeredményt nézve. Maguk a stretch goalok nem voltak túl látványosak – általában valamely játékkomponenst fejlesztettük jobb minőségűre, vagy a szabálykönyvet bővítettük ki egy csomó történelmi információval. Aggódtunk, hogy így túl unalmas lesz a kampányunk, de a támogatók a visszajelzéseik alapján nem tartották annak.



A játék és a kampány grafikájára nagyon odafigyeltünk (doboz, kártyák, tábla, videók, 3D ábrák), és ezekre szerencsére kaptunk is pozitív visszajelzéseket, szóval mindenképpen megérte.

Ami komolyabb nehézség volt a projekt alatt, az a kommunikáció. A csapatban szinte mindenki egy másik országban él (Magyarország, Anglia, Lengyelország, Málta, Finnország), így levélben, Skype-on és a Slack nevű alkalmazással tartottuk a kapcsolatot. Meg tudtunk oldani mindent így is, de azért személyesen sokkal gyorsabban lehet reagálni egy-egy adott szituációra.

Amit szívesen elkerülnénk legközelebb (bár ez elkerülhetetlen), az indulás előtti stressz. Kívülről nem látszik, de voltak belső határidőink, amikbe beleépítettünk késési lehetőségeket – ezeket bizony ki is használtuk, és voltak nagyon sietős-nemalvós-pánikolós napok.



Saltlands - Antler Games:

Alapvetően kevés örültebb ötlet jut eszembe, mint az, hogy “srácok, adjunk ki társasjátékot a KICKSTARTEREN!”, de nem tudtunk nemet mondani KRUPPA GERGŐNEK, mikor előhozta, hogy mi történne, ha komolyra fordítanánk az eddig általa csak hobbi szinten folytatott játékfejlesztést. Számba vettük az egyébként némileg különböző motivációinkat, és belevágtunk.

Kétféle emberrel találkoztunk eleinte: az egyik típus szerint ez kockázatos és komolytalan vállalkozás volt, a másik csoport maga is vállalkozó volt valamilyen formában. Visszagondolva felmerül a kérdés, hogy vajon újra végigcsinálnák-e, ha előre tudnánk, mivel jár majd ez? Már csak azért is igennel felelünk, mert hamarosan elkezdjük fejleszteni a következő játékunkat. Pedig tudjuk, hogy mivel jár, és az sem lesz kevésbé kockázatos, mint a mostani!



Elképesztő kaland ez az egész vállalkozás, ami egyébként nem kevés megtakarított pénzünkbe került - de ez egy ilyen műfaj, ha az embernek nincs hozzáférése különféle pályázati vagy egyéb forrásokhoz. Mégis merem állítani, hogy a legértékesebb erőforrásunk nem a pénz, a tudás vagy a tapasztalat. A csapat az, ami aranyat ér - a tény, hogy bármikor, bármiben számíthatunk a többiekre, megbízunk egymásban és felelősek vagyunk azért, amit elvállalunk. Igazából ez volt az, ami a legtöbbet tette hozzá a sikerünkhöz. A többi dologba többé-kevésbé menet közben beletanultunk.

Természetesen rengeteg tapasztalatot szereztünk játékfejlesztés és -tesztelés, marketing, üzlet, grafikai tervezés stb. területén. Mindvégig próbáltunk hosszú távon gondolkodni, hogy (remélhetőleg) nem a SALTLANDS lesz az egyetlen játékunk, és ennek megfelelő, fenntartható fejlesztési és kiadói infrastruktúrát építeni.

Minden téren nagyon precíznek kell lenni. Szerencsére mérnöki tanulmányaink során ezt megszoktuk, de közben láttuk, hogy ez egy erősen kompetitív terület - általában véve, amikor úgy éreztük, hogy a maximumot préseltük ki magunkból, kiderült, hogy valójában “kint a piacon” ez a minimum. Ilyen volt például a szabálykönyv: hetekig faragtuk, éjszakákon át teszteltük (a hat órán át tartó szabálytesztekre gyanútlanul érkező barátaink legnagyobb öröme), hogy kiderüljön, hogy egy jó szabálykönyv nélkül a KICKSTARTEREN senki nem lesz kíváncsi a játékunkra.

Nem tartjuk magunkat marketingzseninek, és a szükségesnél talán egy leheletnyit kevésbé szenvedünk feltűnési viszketegségben, ám jólesett a sok figyelem és biztatás, amit végül kaptunk a barátainktól, hazai társasjáték-rajongóktól és lelkes KICKSTARTER-támogatóktól. Szerintem sok nehéz pillanaton segített minket át a tudat, hogy ezért megéri csinálni!

Különösen nehéz volt kampány közepén látni, hogy ekkor sokan lemondták a támogatásukat. Gondolkoztunk, hogy vajon mit csinálunk rosszul, pedig “csak” arról volt szó, hogy annyi jó kampány futott egyszerre a KICKSTARTEREN, hogy a legtöbb ember nem engedhette meg magának, hogy mindet egyszerre támogassa. Ennek ellenére, vagy talán éppen ezért a kampány finis szédületesre sikerült, rengetegen fedezték fel a játékot és “estek be” az utolsó napokban.

Most már “csak” teljesíteni kell az ígéretünket, legyártatni és leszállítani a játékokat. Ez nem kis feladat, és reméljük, hogy rövidesen nem csupán a támogatóinknál, hanem a boltok polcain is megtalálható lesz a SALTLANDS!

Köszönjük!

Csak pár mondat erejéig venném vissza a szót a csapatoktól. Ezúton is szeretném megköszönni az egész szerkesztőség nevében mindenkinek, hogy pozitívan álltatok a megkeresésünkhöz, és ilyen készségesen osztottátok meg tapasztalataitokat. A továbbiakban is sok sikert kívánunk mind a négy csapatnak. Csak sejtjük, hogy mennyi munka lehet még hátra, hiszen a sikeres kampány a megállásra biztos nem jogosít fel. Mi is izgatottan várjuk, hogy a kész játékok fizikai valójukban is jelen legyenek, játszhasunk a végeredményekkel. További sok sikeres kampányt kívánunk nektek!

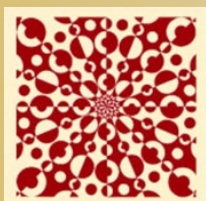
Remélem, sőt, szinte biztosra veszem, hogy még találkozunk.

DannyT

Korábbi számaink:



Támogatóink



További partnereink:



Köszönjük, hogy elolvastad a JEM társasjátékos magazin
41. számát!

A következő szám megjelenését szeptember 1-re tervezzük.

Klubok! Kiadók! Figyelem!

Meghívunk titeket, hogy bemutathassátok magatokat a magazin
hasábjain, és segítsetek a tartalom bővítésében.

Ha be akartok szállni, írjatok a jemmagazin@gmail.com címre.

impresszum

A JEM magazin egy online megjelenő digitális társasjáték-magazin játékosoktól játékosoknak. Megjelenik minden hónap első napján. Letölthető PDF formátumban a jemmagazin.hu oldalról.

Főszerkesztő: Hegedűs Csaba

Tördelőszerkesztők: Szőgyi Attila, Geri Ádám és Porvayné Török Csilla

Olvasószerkesztők: Horváth Vilmos és Rigler László

Korrektorok: Kiss Csaba, Látrányi Réka és Porvayné Török Csilla

Jelen számunk cikkeit írták: Horváth Vilmos (Vili), Kiss Csaba (drkiss), Rigler László (Főnix), Szűcs Sándor (borezit), Tóth-Szegő Dániel (DannyT), Varga Attila (maat) és Wenzel Réka (mandala).

Hírszerkesztő: Rigler László (Főnix)

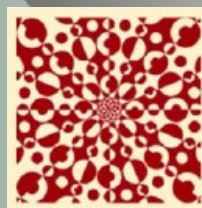
Programozó: Szőgyi Attila

A képanyagot összeállították: Horváth Vilmos, Kiss Csaba, Rigler László, Tóth-Szegő Dániel és Wenzel Réka

A magazinban megjelent minden egyes cikk csak a szerzője hozzájárulásával használható fel.

A képek a magazint készítő és a cikkírók tulajdonában vannak, vagy a www.boardgamegeek.com-ról származnak.

Elérhetőség: jemmagazin@gmail.com.



HLK Gyorsnyomda