



WOJCIECH DZIWKO

Pochodzący z Holandii Oskar van Deventer to chyba najbardziej wszechstronny twórca łamigłówek na świecie, współpracujący aktywnie z praktycznie każdym liczącym się wydawcą. Różnorodność jego projektów zasługuje na szczególne uznanie, podobnie jak dorobek zrealizowanych pomysłów i zdobytych za nie nagród. Słynie z umiejętności kompletnego wyobrażenia sobie działającej łamigłówki przed jej opracowaniem. Oskar zgodził się uchylić nieco przed nami drzwi do swojej pracowni...

# Holenderski mistrz łamigłówek

## | Rozmowa z Oskarem van Deventerem



Oskar prezentuje swoje dzieła

FOT. ARCHIWUM OSKARA VAN DEVENTERA

*Czy projektantem łamigłówek trzeba się urodzić, zostać zainspirowanym czy też wiedzę tą można nabyć w drodze formalnego wykształcenia? Wielu twórców gier i łamigłówek legitymuje się dyplomem technicznym – czy to pomaga?*

Nie wiem, nie jestem biologiem ani psychologiem (śmiech). Faktycznie zainspirowała mnie książka "Creative Puzzles of the World" (Van Delft & Botermans, 1978), ale zacząłem wcześniej, w wieku 5 lat, od zabawy trójwymiarowymi klockami. Pierwszą labiryntową łamigłówkę zaprojektowałem w wieku 12 lat, później przyszedł pierwszy burr puzzle, następnie bardziej skomplikowane projekty mechaniczne. Wykształcenie techniczne odebrałem później, więc nie miało bezpośredniego wpływu. Ale tak, to pomaga, podobnie jak myślenie przestrzenne i umiejętność wizualizacji w trójwymiarze.

*Jestem pod wrażeniem różnorodności Twoich projektów, od mechanicznych, przez wielozadaniowe aż po elektroniczne. Od czego zaczynasz? Czy masz jakąś ulubioną kategorię?*

W łamigłówkach nie pociąga mnie ich rozwiązywanie, ale projektowanie właśnie. Finalny produkt jest dla mnie ucieleśnieniem oryginalnego pomysłu i bardzo często zależy od dostępnego dla mnie w danym momencie materiału. Sklep z artykułami biurowymi może być idealnym punktem zaopatrzenia dla początkującego projektanta łamigłówek. Moje projekty są również odbiciem dostępnej aktualnie technologii: kiedyś używałem zszywaczy, spinaczy i uchwytów do papieru, obecnie posługuję się ręcznie obrabianym plastikiem, laserowo wycinanymi materiałami i drukiem w 3D. Technologie te są być może zbyt drogie dla

produkcji masowej, świetnie jednak sprawdzają się w prototypowaniu. Moja ulubiona kategoria zmieniała się z czasem, generalnie jednak specjalizuję się w „rozmaiłościach”.

*Skąd bierzesz pomysły na kolejne łamigłówki? Z życia? Przyrody? Abstrakcyjnej matematyki? Świata nauki?*

Tak naprawdę to zewsząd, głównie jednak pomysły rodzą się przy okazji komunikacji z innymi ludźmi. Czasem inspiracją jest leżący w zasięgu ręki materiał. Ale nie ma reguły – na przykład kilka moich projektów zainspirowanych zostało kostką Lemarchanda z horroru Hellraiser w reżyserii Clive’a Barkera.

*Jak przebiega u Ciebie proces projektowania? Używasz programów komputerowych typu CAD czy raczej szkiców ołówkiem na papierze?*

Kiedyś projektowałem przy użyciu papieru i ołówka, obecnie posługuję się raczej programami Matlab, Corel Draw, Rhino i SolidWorks. Większość prototypów wycinam laserowo w 3D. Stadium papierowe odchodzi powoli w niepamięć.

*Kiedy kończy się Twoja praca jako projektanta: po dostarczeniu surowego pomysłu czy też kontrolujesz projekt poprzez wszystkie stadia pośrednie aż do sklepowej półki?*

Zwykle dostarczam działający prototyp i kompletny projekt w formacie CAD, co i tak jest krokiem dalej w porównaniu z innymi projektantami. Kiedyś wystarczało przedstawić papierowy model i szkice koncepcyjne, dzisiaj działający prototyp jest absolutnie niezbędny. Zwykle nie wypadam z obiegu i nadzoruję projekt na różnych etapach, jednak moją prawdziwą pasją nie jest zbieranie łamigłówek, lecz kolekcjonowanie ich prototypów.

Czasem zaprojektowanie działającego prototypu jest wyzwaniem samym w sobie, szczególnie wyobrażenie sobie jak poszczególne elementy powinny wydostawać się z wysokociśnieniowej formy. Projektowanie Oskar’s Treasure Chest okazało się prawdziwym kursem obsługi wtryskarki, w przypadku łamigłówki Equa nadal nie mogę wyjść z podziwu, że udało się ją wyprodukować, po tym zaś jak mój prototyp Chain Puzzle został poprawiony przez producenta okazało się, że nie potrafię go już ponownie rozłożyć.

*Bierzesz udział w wielu konkursach na całym świecie - czy jest to praktyka przydatna dla projektanta? Pamiętasz swoją pierwszą lub najbardziej spektakularną wygraną?*

W wygrywaniu konkursów pomaga... bycie projektantem (śmiech). Wymyślam łamigłówki dla zabawy i jako inspirację dla innych. Pierwszą wygraną była Japanese Hikimi Award dla niewielkiej, dwuczęściowej łamigłówki drewnianej. Najnowszą nagrodą jest rekord świata dla mojej kostki Rubika o wymiarach 17x17x17. Moja żona ma w planach zebranie wszystkich nagród z całego świata, ale może się to okazać niewykonalne, są zbyt rozrzucone. Nadal jednak największą nagrodą jest satysfakcja z zaprojektowania zwycięskiej łamigłówki.

*Kilka z moich ulubionych łamigłówek zostało zaprojektowanych przez ciebie. Czy masz jakieś swoje najbardziej cenione projekty? Jaka jest Twoja definicja idealnej łamigłówki?*

Dziękuję! (śmiech). Moją ulubioną łamigłówką jest zawsze ta następna, czekająca na opracowanie. A bestsellery to m. in. Oskar’s Cube oraz Gear Cube. Idealna łamigłówka? W moich oczach to ta najbardziej pożądana przez kolekcjonerów.

**Największą nagrodą jest satysfakcja z zaprojektowania zwycięskiej łamigłówki.**



**Moją prawdziwą pasją nie jest zbieranie łamigłówek, lecz kolekcjonowanie ich prototypów.**

Rekordowa kostka Rubika 17x17x17

FOT. ARCHIWUM OSKARA VAN DEVENTERA

*Czy możesz uchylić rąbka tajemnicy odnośnie swoich najnowszych projektów? Czego powinniśmy oczekiwać?*

Proponuję śledzić mój kanał YouTube: [Oskar’s Mechanical Puzzle](#), gdzie prezentuję łamigłówki, nad którymi obecnie pracuję. Niektóre z nich przeznaczone są dla limitowanej dystrybucji, więc jest to sposób na pokazanie projektów dla kolekcjonerów, nie pojawiających się w produkcji masowej, które stanowią również sposób na finansowanie produkcji prototypów.

*Posiadam kilka Twoich projektów bazujących na idei rotacji. Czy uważasz je za trudniejsze od pozostałych? Podobno większość ludzi ma większy problem z łamigłówkami, których elementy się obracają.*

Skoro o tym wspominasz... kto wie? Jednak problemem tak naprawdę jest zaprojektowanie łamigłówki o średnim poziomie trudności. Paradoksalnie, stosunkowo prostsze jest opracowanie tych naprawdę łatwych i ekstremalnie trudnych. Dobrym przykładem jest Metro wydane przez Binary Arts – założenia były idealne, jednak same zadania okazały się zbyt skomplikowane. Z mechanicznego punktu widzenia obroty jako silnik łamigłówki sprawdzają się bardzo dobrze, nie mogę jednak potwierdzić ani zaprzeczyć, aby tym samym były trudniejsze.

*Łamigłówki stają się coraz popularniejsze w Polsce, wszyscy ważniejsi wydawcy są już obecni na sklepowych półkach, w przeciwieństwie jednak do gier planszowych nie doczekaliśmy się jeszcze polskiego projektanta. Jakiej rady udzieliłbyś potencjalnemu kandydatowi?*

Zacznij od znalezienia dobrej, codziennej pracy, aby mieć z czego finansować swoje hobby. I spędzaj wiele czasu na projektowaniu i omawianiu swoich pomysłów z innymi.

Bardzo dziękuję za wywiad.



# Łamigłówki dla kolekcjonerów

## Z portfolio Oskara van Deventera

Jak w każdej dziedzinie życia również w przypadku zbieraczy łamigłówek znajdują się tacy, którzy zapłacą więcej za nietypowe, limitowane bądź szczególnie dobrze wyposażone egzemplarze. Niektórzy kierować się będą kryterium inwestycyjnym („Kiedys będzie warta majątek!”), inni docenią unikatowy design bądź materiał, niektórzy zaś wydłubią ostatnie zaskórniaki, aby po prostu zapoznać się z łamigłówką niedostępną w inny sposób.

Czy za wyjątkowość warto płacić, czy raczej jest to oznaką snobizmu? Czy droższe łamigłówki faktycznie prezentują lepszą jakość? Gdzie należy wykreślić granicę?

### Wielka, większa, największa

Przy okazji wywiadu z Oskarem van Deventerem w moje ręce wpadły łamigłówki zgoła nietuzinkowe. Oskar sam przyznaje, iż jego hobby są prototypy, łamigłówki niekonwencjonalne i wydawane w krótkich seriach.

W przypadku mniej lub bardziej masowo produkowanych łamigłówek jednego możemy być pewni: wielkość pudełka będzie wprost proporcjonalna do ilości wydanej gotówki. Pytanie jednak, czy zawartość dorasta do gabarytów opakowania?

### Oskar's Cube (Eureka Executive Puzzle)

Trudno znaleźć łamigłówkę bardziej pasującą do kategorii „kolekcjonerska”, od niej też zaczęła się międzynarodowa kariera Oskara. Opracowana w roku 1983, opublikowana pięć lat później w Scientific

American, po raz pierwszy wyprodukowana w niewielkim nakładzie przez Australia Crystal Line w roku 1989 – łatwo się domyślić, że to akurat wydanie osiąga zawrotne ceny na aukcjach kolekcjonerskich. Egzemplarz, który trafił w moje ręce, pochodzi już z masowej produkcji pod logo belgijskiej Eureka, na amerykańskiej licencji Bits&Pieces.

Sama łamigłówka to bardzo pomysłowy, sześcienny labirynt 3D, w którym manewrujemy trójwymiarowym krzyżakiem, rozwiązując zagadkę w każdym z wymiarów równocześnie. Koncepcja znakomita, wykonanie akceptowalne, choć ścianki są odrobinę za cienkie i lubią się odkształcać. Niestety, pewnie na skutek błędu produkcyjnego, źle oznaczono punkty końcowe, do czego doszedłem po kilkunastu minutach krążenia w kółko. Po ustaleniu poprawnej konfiguracji łamigłówka sprawia sporo przyjemności na średnim poziomie trudności, a manewrowanie w przestrzennym gąszczu to zupełnie nowe doznanie. Niesmak jednak pozostaje – przy cenie powyżej 100 PLN Eureka powinna więcej uwagi zwracać na kontrolę jakości. Choć może to tylko problem mojego egzemplarza?

Dodatkową zaletą jest na pewno wygląd – postawiona na biurku nie pozostawiła obojętnym żadnego z odwiedzających. To również jedna z największych łamigłówek mechanicznych na rynku, co przekłada się bardzo pozytywnie na łatwość manipulowania – pod tym względem jej wyjątkowość nie budzi zastrzeżeń.

### Medallion (Hanayama Limited Edition)

Kolejna łamigłówka poszczycić się może równie ciekawą historią – Oskar zaprojektował ją jako prezent dla uczestników Międzynarodowej Olimpiady Matematycznej w 2011 roku. Wykonana początkowo jako laserowa wycinanka, trafiła ostatecznie do oferty Hanayamy jako wersja limitowana. Prawie dwukrotnie większe od standardowego pudełko zawiera prawdziwy skarb: ciężką, czteroelementową łamigłówkę labiryntową, wykonaną z trzech różnych rodzajów metalu. Zadanie bardzo przypomina problem postawiony w Oskar's Cube, przeniesiony jednak w płaszczyznę 2D. Ponownie rozwiązujemy symultanicznie dwa labirynty, znajdujące się po przeciwnych stronach łamigłówki, rozsuwając wraz z postęпами metalową obejmę trzymającą łamigłówkę w całości. Oczywiście jeden labirynt wpływa bezpośrednio na drugi, trzeba więc umiejętnej nawigacji prowadzącej do jednoczesnego rozwiązania.

Łamigłówka wykonana jest po prostu świetnie, mechanizm pracuje precyzyjnie, zastosowane materiały są najwyższej jakości, przyjemność z zabawy tym małym dziełem sztuki jest na pewno warta wyższej niż standardowa ceny. Jeżeli tak miałyby wyglądać limitowane edycje, kupowałbym je w ciemno.

Wersją prostszą i tańszą wydaje się być standardowy Cast L'oeuf, jednak różnica w poziomie trudności i wykonaniu skłania raczej



WOJCIECH DZIWKO

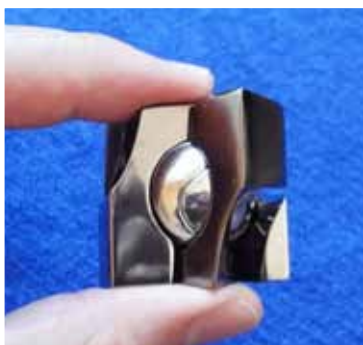
Encyklopedyczny przykład przedstawiciela homo ludens: miłośnik łamigłówek wielozadaniowych i mechanicznych, japońskich konsoli do gier, ruchomych (bądź nie) obrazków i „Hobbita”. W branży planszówkowej od czasów wycinanek ze „Świata młodych” i „Razem”.

w stronę limitowanego Medalionu, który można zresztą przy pewnej dozie samozaparcia nosić na szyi w charakterze wyrafinowanej biżuterii.

### Cast Marble (standardowa złota seria)

Czy jednak konieczne trzeba inwestować w wersje specjalne, aby cieszyć się ciekawie zaprojektowaną i dobrze wykonaną łamigłówką? Teoretycznie zdarzają się wyjątki od tej reguły. Tytułowy produkt to precyzyjnie pomyślana rozkładanka ze standardowej serii Cast Puzzle Hanayamy – niby wiadomo co i jak, ale do szczęśliwego rozwiązania potrzebna jest pewna doza precyzji i cierpliwości. I choć jakość odlewu i skład stopu nie budzą zastrzeżeń, to na drodze do pełnego szczęścia stają... gabaryty łamigłówki właśnie.

Dla kogoś obdarzonego większymi dłońmi manipulowanie maciuperkim sześcianiem z zamkniętą wewnątrz kulą staje się po dłuższym czasie irytujące. Oczywiście rozłożyć się ją da, jednak aż strach pomyśleć, jaką frajdę stanowiłaby



w rozmiarze swoich większych siostrzyczek. Na wersję deluxe przyjdzie nam jednak poczekać.

### Cast Disk (standardowa srebrna seria)

Aby porównanie było kompletne postanowiłem wybrać coś z przeciwnego końca skali. Cast Disk to bardzo wdzięczna łamigłówka będąca efektem kooperacji dwóch sław – Noba Yoshigahary i Oskara van Deventera. Wykonana z najtańszego stopu niby-aluminium nijak nie przystaje do jakości wykonania bardziej okazałych poprzedników. Niemniej, stanowi bardzo udaną, choć stosunkowo łatwą łamigłówkę, która dzięki krzywej zapomnienia może stanowić zabawę na niejedno deszczowe popołudnie. Sama koncepcja nie odbiega w żaden sposób od innowacyjności Medallionu czy Sześciannu, pomysł z rozkładaniem zębanych kół sprawdza się znakomicie. Dla umysłu? Tak. Dla wzroku i dotyku? Niekoniecznie. Muszą jednak

istnieć łamigłówki pokroju Cast Disk, aby rację bytu miał Cast Medalion.

### Warto? Warto... chyba...

Jeżeli traktujesz łamigłówki wyłącznie jako wyzwanie intelektualne, zdarza Ci się rozwiązywać zadania wymagające tylko kartki papieru i ołówka, a po rozwiązaniu odkładasz ją na zawsze – łamigłówki kolekcjonerskie nie są dla Ciebie.

Jeżeli jednak oprócz treści cenisz jeszcze formę, obcowanie z pięknie zaprojektowanymi przedmiotami użytkowymi sprawia Ci przyjemność, a do raz rozwiązanych zagadek lubisz wracać, nie przejmuj się kosztami, są do ogarnięcia. Kupując łamigłówkowy produkt limitowany, otrzymasz najpewniej dużą, dobrze wykonaną łamigłówkę, mogącą śmiało występować w roli ozdoby półki czy biurka, co w żaden sposób nie umniejsza jej walorów intelektualnych. Jak jednak w przypadku dowolnej formy zbieractwa, również tutaj wskazany jest rozsądek i trwonienie gotówki poprzedzone internetowym wywiadem – nie wszystko złoto, co się świeci.

*Dziękujemy firmie G3 za przekazanie na potrzeby artykułu łamigłówek: Oskar's Cube, Cast Marble i Cast Disk.*

Podziękowania dla:





## Planszówki online

Planszówki kojarzą się nam przede wszystkim z tekturą, kartami, drewnianymi pionkami. Lubimy je za to, że są namacalne. Ale co jeśli akurat nie mamy pod ręką współgraczy? Wtedy z pomocą przychodzi internet i szeroki wybór serwisów, w których możemy grać w planszówki przez sieć. W tym numerze znajdziecie przegląd najciekawszych z nich.



## Qin

Nowa gra Reinera Knizii, która miała swoją premierę w zeszłym roku na targach w Essen. Co ciekawe – została wydana jednocześnie w wersji planszowej, jak w postaci aplikacji mobilnej. Postanowiliśmy przyrzeć się zatem obu naraz.



## Oskar van Deventer

Ten wszechstronny twórca łamigłówek pochodzący z Holandii współpracujący aktywnie z praktycznie każdym liczącym się wydawcą. Na uznanie zasługuje różnorodność jego projektów, jak i dorobek zrealizowanych pomysłów oraz zdobytych nagród. Zapraszamy do lektury wywiadu a także artykułu przedstawiającego kilka z jego projektów.



## Wydawcy z Rosji

W ostatnich numerach Świata Gier Planszowych prezentowaliśmy kilka rosyjskich tytułów, kolejne pojawią się niedługo za sprawą G3. Prezentujemy wydawców, którzy mają największy wpływ na rozwój rynku planszówek w Rosji.



## Mage Knight

Gdy Lacerta obiecała polskie wydanie Mage Knight, wielu graczy miało dylemat: kupić od razu wydanie zagraniczne, czy poczekać na wersję polską. Tym którzy nie wiedzą, czemu gra w ogóle wzbudziła tak duże zainteresowanie, polecamy nasz tekst.

# ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH

## Spis treści

Zmiany, zmiany	5
Planszówki Online	8
Mage Knight	14
Myrmes	18
Wunderland	20
Belfort	22
Qin	24
Labirynt: Wojna z terroryzmem 2001-?	28
Holenderski mistrz łamigłówek	32
Łamigłówki dla kolekcjonerów	34
Neuroshima Hex: Sharrash	36
7 Cudów Świata: Miasta	38
Las Vegas	40
Might & Magic Heroes: gra planszowa	42
Sigismundus Augustus	44
Co produkuje Fabryka Gier Historycznych?	46
Nie tylko Kolejka	50
Letnisko	52
Avalon: rycerze króla Artura	54
Bora Bora	56
Zombicide	58
Copycat	62
Grand Prix – Ostatnia Prosta	64
The Palaces of Carrara	66
Planszówki w Rosji	68
Ruthenia	70
Courtier	72
Dominare	74
Moja pierwsza gra - W ogrodzie	76
Ciasteczkowy potwór	77
Mały Książę	78
Czego uczą nas gry planszowe?	79
Przyjacielskie wizyty	80
Cluedo	82
Sprintem po grach	84