

O tym, jak wygląda obecnie wargaming historyczny w Polsce, mówi Konrad „Sosna” Sosiński

Polskim graczom i modelarzom znany jesteś głównie jako prowadzący największą w kraju firmę zajmującą się dystrybucją figurek i różnego rodzaju akcesoriów do nich, a także gier planszowych. Postaram się w trakcie wywiadu podjąć tą tematykę niejako dwutorowo, tak by zarówno planszówkowcy, jak i figurkowcy znaleźli w nim informacje i odpowiedzi na interesujące ich kwestie. Zacznę od początku, czyli od tego co było przed Wargamerem. Jak wtedy wyglądał wargaming w Polsce, w co grywaliście i jakie masz wspomnienia z tamtego okresu?

Zaczynałem od skali 1/72 i systemów pisanych na karteczkach, jeszcze w podstawówce. Potem był zachwyt światem *Warhammera*, niestety zupełnie jeszcze w Polsce niedostępnym. *Warhammer* mi

szybko przeszedł i znalazłem

Warzone

. To było to – zakochałem się i mocno zaangażowałem w promocję gry. Popelniłem nawet jakieś teksty do kolejnych części gry, ale nic się z tego koniec końców nie ukazało.

Jesteś prawnikiem, co skłoniło Cię do założenia firmy Wargamer i zajęcia się wargamingiem biznesowo?

Robiłem w życiu mnóstwo rzeczy szukając swojego miejsca. Jako student byłem barmanem, ochroniarzem i pracownikiem... sklepu z gramami. Skończyłem prawo i planowałem być sędzią – nie udało się, bo rekrutowano mnie do służb specjalnych. Stamtąd w pogoni za mamoną odszedłem do pracy w korporacji. Wyścig szczurów jednak mnie po jakimś czasie znużył. Wtedy, zupełnie jak diabeł z pudełka, pojawiła się firma Excelsior Entertainment – nieudolny wydawca 3 ed. *Warzone* – i zaproponowała mi dystrybucję gry w Polsce. Postanowiłem zaryzykować. Potem pojawiły się małe czołgi, czyli GHQ, i dalej jakoś tak samo poszło.

Założenie firmy to rok 2003. Spośród systemów jako dwa pierwsze wymieniane są „Warzone” i „Chronopia”. Jak wyglądały pierwsze dwa lata działalności firmy?

Generalnie działałem z mieszkania i za pomocą kilku sklepów współpracujących. Głównie dzięki Faber & Faber z Warszawy (głęboki ukłon). Szło raz lepiej, raz gorzej. Tym niemniej tysiące pokazów i nieustanna promocja naszych gier dawały rezultaty. Zainteresowanie rosnęło i w Wargamerze zagościli pierwsi pracownicy, w tym Rafał Szwelicki – dziś autor OiM, oraz Piotrek Modzelewski – dzisiejszy menedżer i moja prawa ręka. Potem pojawiła się nasza kwatera na Wilczej i tak naprawdę udało nam się jakoś stanąć na nogi.

W 2005 roku, jak głosi oficjalna historia Wargamera, pojawiają się w jego dziejach planszówki, oczywiście figurki pozostają mainstreamem. Postawiłeś, jeśli tak można

powiedzieć, na planszówki zachodniej produkcji. Jak wyglądała początkowo ich sprzedaż i ogólnie rynek dla tego typu produktów, gdy wprowadzaliście je do swojej oferty?

Oczywiście sprzedaż wszystkich gier nie dla „małych dziewczynek” szła opornie. Pierwsze dostawy leżały miesiącami. Sprzedawały się jedynie hity, a reszta leżała. Dużo eksperymentowaliśmy – część z tych eksperymentów do dziś można u nas trafić na wyprzedażach. Oj ciężko wtedy bywało...

Kolejny etap działalności to założenie sklepu firmowego przy ulicy Wilczej w Warszawie. Zaczynacie także wchodzić bardziej w bitewne systemy historyczne, z Waszym flagowym wówczas produktem, czyli systemem „Mein Panzer”. Co skłoniło Cię wtedy do wyboru właśnie tego systemu i czy obecnie bogatszy o doświadczenia paru lat uważasz, że dobrze odwzorowuje on realia historyczne II wojny światowej?

MP to doskonały system ale... nie dla polskich graczy wychowanych na *Warhammerze*. W Polsce nikt nie był zainteresowany odgrywaniem rzeczywistych starć, rekonstrukcją bitew etc. Wysiłek graczy szedł raczej w optymalizację tzw. rozpiski. Dawało to efekty w postaci armii składającej się z 2 czołgów Maus i 5 Tygrysów Królewskich. Oczywiście skutkowało to zupełną degeneracją założeń systemu. Twórcy MP nie przewidzieli takich działań, a sam system zupełnie nie bronił się przed takim podejściem. Nadal uważam jednak, że MP jest dobrym systemem i świetnie oddawał realia pola walki. Z prawdziwą przyjemnością wspominam duże starcia rozgrywane w MP – m.in. wycinek z walk na Okinawie i bój pod Prochorówką – w takich grach symulacyjnych MP sprawował się wyśmienicie.

Jak się coś kocha to... a ja akurat kocham żołnierzyki (wywiad)

Wpisany przez Konrad „Sosna” Sosiński, Raleen

poniedziałek, 10 października 2011 08:38 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 09:59



Jak się coś kocha to... a ja akurat kocham żołnierzyki (wywiad)

Wpisany przez Konrad „Sosna” Sosiński, Raleen

poniedziałek, 10 października 2011 08:38 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 09:59



Jak się coś kocha to... a ja akurat kocham żołnierzyki (wywiad)

Wpisany przez Konrad „Sosna” Sosiński, Raleen

poniedziałek, 10 października 2011 08:38 - Poprawiony wtorek, 11 października 2011 09:59

