



ankama

Le 26 novembre 2014, Roubaix (France)

Bonjour à tous.

Vous le savez probablement, Krosmaster Quest a vu sa date de sortie repoussée plusieurs fois, et n'est toujours pas disponible à la vente à l'heure actuelle. Nous sommes aussi impatients de sortir ce jeu que vous d'y jouer ! Mais plusieurs facteurs sont venus perturber la production du jeu.

Notre game designer a déménagé à l'étranger en début d'année, et a subi depuis de nombreux problèmes aussi bien techniques que familiaux, ce qui a repoussé la finalisation du projet. L'écriture prenant du retard, nous avons alors décidé de reporter nos efforts sur d'autres projets qui demandaient une attention urgente : Krosmaster Saison 2 et Krosmaster Junior. Nous ne voulions pas sortir un produit dont la qualité ne nous satisfaisait pas, aussi, nous avons préféré retarder la sortie du jeu plutôt que de sortir un jeu incomplet ou bâclé.

Cependant, le projet n'est pas resté au point mort. La totalité des fichiers *print* (c'est-à-dire tous les éléments en carton, les pions, les cartes) est achevée et prête à l'impression. Le game design du jeu lui-même est achevé. Il ne manque plus qu'à réunir toutes les règles dans un manuel de jeu, traduire ce manuel dans toutes les langues de Krosmaster, et nous pourrons lancer la production finale de tout le matériel qui compose Krosmaster Arena.

Et du matériel, il y en a ! Dans une boîte de Quest, vous trouverez :

- **7 figurines Krosmaster** dont **2 inédites** (le Tofu Royal et Bouftou Royal) ;
- **16 tuiles recto-verso** servant à assembler la map sur laquelle se dérouleront vos aventures ;
- **5 plateaux** pour vos personnages, avec les caches qui permettront de découvrir leurs aptitudes au fur et à mesure de la partie ;
- Plus de **200 mini-cartes** à utiliser en jeu, comprenant des quêtes, des tableaux de monstres à chasser, et des cartes Événement qui feront rebondir le jeu ;
- Des plateaux pour tenir compte de l'évolution de vos quêtes et de l'hôtel des ventes ;
- Des dizaines de pions, marqueurs variés et de superbes décors en carton ;
- Un livret pour apprendre les règles en douceur, et plus de dix scénarios pour varier vos parties à chaque fois !

La situation vous étant maintenant plus claire, nous allons pouvoir programmer une date de sortie définitive du jeu ! Les boîtes seront produites en cette fin d'année, conditionnées en janvier et envoyé par bateau en février (avant le Nouvel An Chinois), pour enfin arriver dans vos magasins **fin mars 2015**.

Nous vous remercions pour votre patience, et nous nous excusons pour toute la frustration que cette attente a pu vous causer. Courage, la sortie est pour bientôt !

Jérôme Peschard



ankama

November 25th, 2014, Roubaix (France)

Hello everyone.

You might know this already, but Krosmaster Quest was delayed several times this year. We are eager to release the game, probably as much as you want to play it! But several factors have conspired to perturb the production.

Our main game designer has moved to a foreign country earlier this year, and has since suffered many technical and familial crisis, delaying the finalization of the rules. Since the writing was late, we decided to report our work onto other projects in dire need of attention; namely, Krosmaster Season 2 and Krosmaster Junior. We didn't want to release a product which didn't meet our quality expectations and we decided to delay Quest rather than release an incomplete or rushed game to the stores.

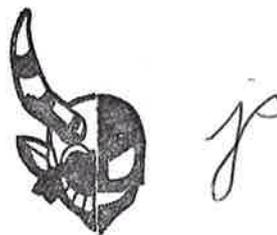
However, that doesn't mean that progress wasn't made on the game. All of our *print* files (all the cardboard pieces, the tokens, and the cards) are finished and ready to be printed. The game design for the whole game itself is finished. We have to get the rules neatly written in a rule book, translated for every language that Krosmaster is released in, and we can get started on the production of Quest.

And there is so much material that goes into a single box! Inside it, you will find:

- **7 Krosmaster figurines**, including **two exclusive** (the Royal Gobball and Royal Tofu);
- **16 double-sided boards**, to create the map where you will live your adventures;
- **5 character boards**, with their special caches to allow growth for your character as the game progress;
- More than **200 mini-cards** to use in game, including personal quests, monsters to hunt, and Event cards that will make the Quest engine go;
- Special boards to track your adventure and the marketplace turn after turn;
- Dozens and dozens of cardboard token, markers and beautiful set pieces;
- A booklet to learn the rules at your pace, and more than ten scenarios to renew your game at every new play!

Now that you have a clearer view of our project, we can program a more definite release date! The boxes will be produced at the end of this year, then conditioned in January, send by boat in February (before the Chinese New Year), to finally arrive in your stores **at the end of March 2015**.

We thank you for your patience, and apologize for any frustration that the wait might have caused. The game is almost there, just a little more patience!





ankama

25 Novembre 2014, Roubaix (Francia)

Buongiorno a tutti

Probabilmente siete già a conoscenza del fatto che l'uscita di Krosmaster Quest sia già stata ritardata alcune volte quest'anno e che al momento il prodotto non è ancora disponibile per la vendita. Noi siamo impazienti di pubblicare il gioco probabilmente tanto quanto voi siete impazienti di giocarlo!

Ma alcuni fattori hanno contribuito a disturbare il normale flusso di produzione. In particolare il nostro game designer principale si è trasferito all'inizio dell'anno in una nazione straniera e da allora ha cominciato a soffrire di gravi problemi familiari, ritardando continuamente la consegna del regolamento definitivo. Poichè la stesura dello stesso è stata ritardata, abbiamo deciso di concentrare il nostro lavoro su altri progetti che richiedevano immediata attenzione, in particolare la Stagione 2 e Krosmaster Junior. Non abbiamo infatti voluto pubblicare un prodotto che non soddisfacesse le nostre aspettative di qualità, pertanto abbiamo ritardato l'uscita di Quest piuttosto che lanciare sul mercato un gioco sviluppato frettolosamente e in modo non sufficiente.

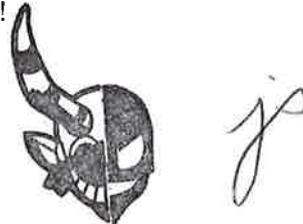
Ciò non significa comunque che non sia stato fatto alcun progresso sul gioco stesso: tutti i nostri file di stampa (fustelle, gettoni e carte) sono terminati e pronti per essere stampati. Lo stesso design del gioco nel suo insieme è concluso. Dobbiamo quindi solo terminare di scrivere le regole in modo completo ed adeguato, traducendole poi in tutte le lingue in cui Krosmaster è pubblicato, e procedere così alla produzione vera e propria di Quest.

E c'è così tanto materiale in ogni singola scatola di Quest! All'interno troverete:

- **7 miniature Krosmaster**, incluse le due esclusive Tofu Reale e Pappatutto Reale
- **16 tabelloni fronte-retro**, per creare le mappe dove vivere le vostre avventure
- **5 schede personaggio**, con le loro speciali sezioni per far sì che il vostro personaggio migliori con lo svolgimento del gioco
- Più di **200 mini-cards** da utilizzare nel gioco, incluse missioni personali, mostri da cacciare e carte evento che permetteranno al motore di Quest di girare
- Board speciali che permetteranno di tenere traccia delle vostre avventure e del mercato alla fine del turno
- Dozzine e dozzine di gettoni in cartone, di segnalini e di bellissimi pezzi di set up
- Un regolamento per imparare le regole e più di 10 scenari per rinnovare e dare longevità al gioco!

Ora che avete un'idea più chiara del nostro progetto, possiamo programmare una data di pubblicazione più definita. Le scatole saranno prodotte alla fine di quest'anno, quindi assemblate a Gennaio e spedite via nave ai nostri partner a Febbraio (prima del capodanno cinese) per arrivare nei negozi **alla fine di Marzo 2015**.

Vi ringraziamo della vostra pazienza e ci scusiamo per la frustrazione che vi abbiamo eventualmente causato. Il gioco è praticamente già sul tavolo, basta ancora un poco di pazienza!





ankama

Produktvorankündigung: Kleine Kämpfer auf großer Queste

Der Miniaturenspiel-Gigant Krosmaster Quest von Pegasus Spiele wird 2015 den Krosmoz um abwechslungsreiche Abenteuer und packende Gefechte bereichern

Friedberg, 25. November 2014: Überbordende Ausstattung, exklusive Miniaturen und fortlaufende Abenteuer: Das ist Krosmaster Quest. Der eigenständige Nachfolger des beliebten Duell- und Turnier-Spiels Krosmaster Arena wird mit den Figuren des Originals kompatibel sein, variiert dessen Spielprinzip jedoch von Grund auf: Ganz im Stile eines Dungeon Crawlers werden die Spieler gemeinsam oder alle gegen einen antreten können, um spannende Aufgaben zu erfüllen, ihre Helden zu entwickeln und ihre Queste zu meistern.

Neben dem neuen Spielprinzip werden gleich sieben neue Krosmaster-Miniaturen für frischen Wind im Krosmoz sorgen – darunter zwei exklusive Neuzugänge. Mit über **200 Spielkarten** bietet Krosmaster Quest zudem haufenweise Herausforderungen wie persönliche Aufgaben und allgemeine Ereignisse. Dank einer modularen Arena mit **16 doppelseitigen Spielplanteilen** und Dutzenden von Beschwörungsmarkern und 3D-Dekoelementen werden die Spieler in immer neue Abenteuer abtauchen können. Behilflich wird ihnen dabei ein Begleitheft mit mehr als zehn packenden Szenarien sein.

Nach dem aktuellen Trendspiel Krosmaster Arena bringt Krosmaster Quest **im 1. Halbjahr 2015** eine völlig neue, fesselnde Krosmaster-Erfahrung auf den Spieltisch. Die stetig wachsende Fangemeinde der kampfeslustigen Miniaturen und Krosmaster-Neulinge können sich hier auf epische Abenteuer für zwei bis sechs Spieler gefasst machen. Wer sich einen Live-Eindruck von Krosmaster Quest mit Unterstützung des Pegasus-Spiele-Teams machen möchte, hat dazu auf der Role Play Convention 2015 am 16. und 17. Mai in Köln die Gelegenheit.

