

LIFTOFF BEI DEN SPACE-RITTERN!

Am 1. September dreht sich alles um den Weltraum !! (S. 1)



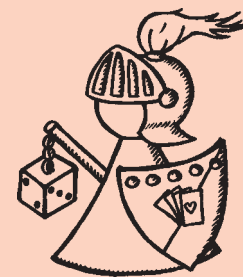
217. Ausg. 26. Aug. '10
Auflage 100 Stück (!!!)
19. Jg., Abo 14 Euro



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Spiel der Spiele 2010

Der österreichische Spielepreis der Wiener Spieleakademie geht heuer an „Atlantis“ von Leo Colovini, erschienen bei Amigo Spiele. Ein würdiger Sieger, wie ich finde, kommt das Spiel doch in vielen Spielgruppen sehr gut an und verbindet auf gefällige Weise taktisches Geschick mit Zufallselementen.

Daneben wurden auch noch Preise in vier Kategorien vergeben:

SpieleHits für Kinder

Artistico (Selecta Spiele)

Diego Drachenzahn (HABA)

Tipi (Schmidt Spiele)

SpieleHits für die Familie
À la carte (Heidelberger)
Dixit (Libellud/Asmodée)
Don Quixote (Pegasus)
Manimals (Adlung Spiele)
Samarkand (Queen Games)

SpieleHits für Freunde
Die Tore der Welt (Kosmos)
Psycho Pet (Goldsieber)
Schlag den Raab! (Ravensb.)

SpieleHits für Experten
Dungeon Lords (Czech G.)
Hansa Teutonica (Argentum)

Kinderspiel des Jahres

Die Jury „Spiel des Jahres“ kürte an einem eigenen Präsentationsabend am 2. August 2010 das Spiel „Diego Drachenzahn“ von Manfred Ludwig (HABA Spiele) zum „Kinderspiel des Jahres 2010“, das übrigens auch schon zum 10. Mal ausgezeichnet wird.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting (traunerhof@traunerhof.at)

für unsere „Hall of Games“ ist diesmal Freitag, der 3. Sept. 2010 bis 12:00 Uhr.

Zwischenstand der Ritter der Knoblerunde

Vor den letzten 4 (punkte-relevanten) Spieleabenden dieses Jahres ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. König Reinhold	186
2. Prinz Franky	166,5
3. Earl Johannes	147,5
4. Herzog Gerhard	139
5. Königin Doris	137,5
Baronesse Kirsten	137,5
7. Marquis Stefan	135,5
8. Graf Thomas P.	113
9. Graf Udo	103
10. Herzog Andreas Z.	86
11. Graf Oliver	68
12. Earl Andreas H.	67,5
13. Kammerzofe Maria	66
14. Graf Janos	56
15. Knappe Christian	55,5
16. Lady Ute	53,5
17. Baron Thomas L.	49,5
18. Sir Yoshi	47
19. Lady Nicole	44,5

Spiel der Spiele

ATLANTIS ist das „Spiel der Spiele“!

Die Wiener Spieleakademie hat am 18. August das „Spiel der Spiele 2010“ gekürt. Zum Jubiläum dieser österreichische Spielepreis wurde zum 10. Mal vergeben. Gewann das Spiel „Atlantis“ von Leo Colovini, erschienen bei Amigo Spiele.

Daneben wurden auch noch einige Spiele Hits in 4 verschiedenen Kategorien ausgezeichnet (Seite 2).

Game News - Traun Eigenreportage

Die Sterne haben die „Ritter der Knoblerunde“ immer schon fasziniert und angeregt, weshalb sie auch die KNASA („Knobelritter Astronaut and Space Association“) gegründet haben. Am kommenden Mittwoch, den 1. September 2010 - wie gewohnt ab 19:00 Uhr - treffen sich die „Knoblonauten“ wieder in ihrem Stützpunkt „Cape Traunerhof“, um sich mit den wichtigsten Aspekten der Weltraumfahrt zu auseinandersetzen. Folgende Themen werden an diesem Abend behandelt:

Aufbruch ins All (Liftoff!, Zündstoff, Spacelab, Tom Tube, Outpost, Lift Off)

Interstellarer Handel (Die Sternfahrer von Catan, Merchant of Venus, Space Schweine, Raumpiraten, Full Metal Planète, Perry Rhodan, Andromeda, Galaxy Trucker, Race for the Galaxy, Space Beans, Space Walk, Asteroyds, Sternschiff Catan, Ad Astra, Space Alert, Planet Steam)

Time Travel (Zeitreise, Chrononauts, Time Pirates, Time Agent, Khronos)



Game News - Spielekritik

Das Motto unseres nächsten Spieleabends lautet „Science Fiction“. Und was könnte wohl passender zu diesem Thema sein als ein Wettflug per Raumschiff durch ein Asteroidenfeld? Na eben...



ASTEROYDS

Titel: Asteroyds
Autoren: Fred Henry & Guillaume Glossier
Verlag: Ystari Games
Jahrgang: 2010
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

es dann jetzt schon weiß? Man hat so seine Quellen, ich vermute nur eins: "Ystari Games"! Die beiden Zukunftsforscher Guillaume Glossier und Fred Henry lassen uns mit ihrer eindrucksvollen, sehr anschaulichen Simulation die unglaubliche Spannung dieses Todesrennens hautnah miterleben.

Warum aber ist dieses Rennen so lebensgefährlich? Dies liegt daran, dass die Asteroiden des Systems ständig

durch ein sechseckiges Plättchen dargestellt. Jeder Seite eines Plättchens ist eine Würfelzahl zugeordnet. Eine gewürfelte Zahl gibt dann an, in welche Richtung sich der Asteroid bewegt. Rote Asteroiden sind dabei recht schnell unterwegs, denn sie ziehen gleich zwei Felder in die durch den roten Würfel bestimmte Richtung. Weiße Asteroiden ziehen hingegen nur ein Feld in die durch den weißen Würfel bestimmte Richtung. Blaue

Die Kopfsteinpflasterhölle von Paris nach Roubaix? Bah!

Der dreifache Triathlon von Grenoble? Lachhaft!

Die gefährliche Wüsten-Rallye Paris - Dakar? Kindisch!

All dies ist nichts im Vergleich mit dem gemeinsten und gefährlichsten Todesrennen der gesamten Vereinigung Unabhängiger Rennstrecken (VUR): Dem Wettrennen durch das Ujitos-System!

Noch nie davon gehört? Das könnte leicht sein, denn dieser Wettflug durch den berühmtesten Asteroidengürtel des "Verlorenen Schwarms" im Ujitos-System wird erst in ein paar Hundert oder Tausend Jahren stattfinden. Woher ich



in Bewegung sind und zumeist recht unkontrollierbar herumschwirren. In der Simulation wird die Zufälligkeit der Asteroidenbewegung durch Würfel bestimmt. Jeder Asteroid ist

Asteroiden - die Richtung wird natürlich durch den blauen Würfel vorgegeben - ziehen ebenfalls nur ein Feld, sind aber im Gegensatz zu allen anderen so massereich, dass

Fortsetzung von „Asteroyds“

sie bewegliche Objekte, mit denen sie kollidieren, weggeschoben können. Ganz besonders tückisch sind aber die weißen Asteroiden mit farbigen Ringen. Diese zweifarbigen Planetenstücke werden sowohl mit dem weißen als auch mit dem roten bzw. blauen Würfel bewegt. Dies alles bewirkt, dass sich der ohnehin schon recht enge Parcours stets verändert. Mal entfernen sich die Asteroiden voneinander und machen so praktischerweise den Weg frei, ein andermal bilden sie dichte

durch alle vier Tore geflogen ist, gewinnt das prestigeträchtige Rennen. Zum Lenken stehen den Piloten vier verschiedene Manöver zur Verfügung: eine Bewegung geradeaus, eine Bewegung nach links vorne, eine Bewegung nach rechts vorne und eine Kehrtwendung auf dem Feld. Sechs Bewegungsschritte kann jeder Pilot normalerweise in einer Runde in seinen Bordcomputer einprogrammieren, und sich so seinem Ziel allmählich nähern. Vorsicht ist allerdings geboten, denn lenkt er sein Raumschiff in ein Hindernis, ist nicht nur



lich etwas, was im Weltall Seltenheitswert zu haben scheint, wie wir schon in fast allen kürzlich erschienenen Sci-Fi-Spielen (Space Dealer, Galaxy Trucker, Space Alert) feststellen mussten. Eigentlich kurios, denn man sollte meinen, bei den unendlichen Weiten des Alls, wo selbst ganze Galaxien nur wie Staubkörner im Nichts sind, spiele Zeit keine Rolle. Bei "Asteroyds" bedeutet dies jedoch keinen Anachronismus, schließlich handelt es sich ja um keine gemütliche Spazierfahrt. Natürlich kommt es als Pilot bei einem Wettflug auf schnelles Erkennen der Situation und blitzartige Reaktionen an. Dies wird hier mit einer Stoppuhr simuliert, die unerbittlich die Sekunden herunterzählt. 50 Sekunden pro Runde, um eine sichere Route durch das Asteroidenfeld zu finden sind nicht gerade viel. Erfahrene Rennpiloten müssen mit vierzig oder dreißig Sekunden auskommen, besonders waghalsige Abenteurer können sogar nur zwanzig Sekunden riskieren. Die Fehleranfälligkeit verhält sich natürlich indirekt proportional mit der zur Verfügung stehenden Zeit, und wer mit seinem Raumschiff allzu oft nähere Bekanntschaft mit einem Hindernis macht, kann auch schon vorzeitig ausscheiden. Für



Klumpen, die ein Durchkommen schwierig, äußerst riskant oder gar unmöglich gestalten.

Es ist für die waghalsigen Piloten allerdings notwendig, sich überall durchzuschlängeln, schließlich gilt es, die Tore zu passieren, die schön gleichmäßig über das ganze Asteroidenfeld verstreut sind. Die Tore sind übrigens ebenfalls nicht fix, sie schwirren wie die Asteroiden zufällig herum. Nur wer zuerst

die restliche Programmierung verloren. Sein Schiff nimmt zusätzlich zwei Schaden, von denen jedoch einer mit einem eingeschalteten Schutzschild abgewehrt werden kann.

Wer nun glaubt, dass man bloß lange genug alles zu bedenken und auszurechnen braucht, um ja keinen Flüchtigkeitsfehler zu machen und Zusammenstöße mit herumsausenden Asteroiden zu vermeiden, der irrt gewaltig. Zeit ist näm-

Fortsetzung von „Asteroyds“

eher ruhige Gemüter und bedächtige Naturen ist "Asteroyds" daher mit Sicherheit nicht geeignet.

Wenn man bei "Asteroyds" etwas bemängeln kann, ist es die fehlende Interaktion. Im Prinzip kann man auch alleine ein Wettrennen durchführen und versuchen, in möglichst wenigen Spielrunden den Parcours zu bewältigen. Mit zunehmender Erfahrung können sich die Piloten aber auch in anderen Disziplinen messen, wie beim Zielscheiben schießen oder bei der

Dronenjagd, bei denen durchaus auch etwas direkter Wettbewerb ins Spiel kommt. "Asteroyds" zeigt uns, wie spannend dieses Wettrennen durch das Ujitos-System in ferner Zukunft einmal sein wird. Ob diese Zukunftsvorstellung aber auch wirklich der Realität entspricht, werde ich nicht mehr selbst verifizieren können. Schade eigentlich, denn die mir vorliegende Simulation macht durchwegs Spaß.

Mealy



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Summertime...

Wie nicht anders zu erwarten, blieben viele Knobelritter dem Spieleabend fern, weshalb auch die „Wahlbeteiligung“ für unsere „Hall of Game“ sehr gering war. Trotzdem gab es nur unwesentliche Änderungen. SMALL WORLD hat den mickrigen Punkt, der noch zum Aufstieg gefehlt hat, mit einem zweiten Platz locker geschafft. Geschlagen wurde es nur von EGIZIA, welches sich langsam zum Favoriten mausert. ZACK & PACK hat - wie bereits öfters erwähnt, zwar schon deutlich mehr Punkte gesammelt (diesmal immerhin noch der zweite Platz), es geht aber bloß in Schnecken-tempo Richtung „Ruhmeshalle“. Nur wenn sich genug Knobelritter „erbarmen“ und es überraschenderweise an die Spitze der Wertung hieven, schafft es augenblicklich den Sprung hinein.

Es ist noch zu früh, Prognosen über die anderen Spiele abzugeben, noch dazu weil sich

bis jetzt keines als so richtiges Lieblingsspiel herauskristallisiert hat. HAVANNA (3.), FRESKO (4.), TOBAGO (6.), DUNGEON LORDS und ATLANTIS (ex aequo 8.) haben schon Pünktchen gesammelt, sind aber noch weit von der „Hall of Games“ entfernt. So weit, dass es sich heuer mit Sicherheit für keines dieser Spiele ausgehen wird. Die Vorschläge vom letzten Mal konnten sich auch noch nicht durchsetzen, ASTEROYDS ist sogar (zusammen mit PSYCHO PET) ganz rausgefallen. Ein Schicksal, das ich den beiden Neuvorschlägen nicht zutraue, denn KAMISADO und SEQUENCE - beides lockere Spiele - kamen sehr gut an...

Wertung:

1. Egizia	6/+	9/-0/15/ =
2. SMALL WORLD	6/+	8/-0/14/ ++
3. Havanna	3/+	6/-0/ 9/ +
4. Zack & Pack	5/+	3/-0/ 8/ -
Fresko	4/+	4/-0/ 8/ +
6. Tobago	4/+	2/-0/ 6/ -
Finca	3/+	3/-0/ 6/ +
8. Dungeon Lords	3/+	1/-0/ 4/ -
Atlantis	3/+	1/-0/ 4/ +
Hansa Teutonica	2/+	2/-0/ 4/ +
Im Wandel d.Z.-Würf.	*2/+	2/-0/ 4/ +

Vorschläge: Kamisado (2x)
Sequence (2x)

Game News - Spielekritik

Wenn im Spieletitel das Wort „Space“ vorkommt, ist es ein untrügliches Zeichen dafür, dass es im Weltall spielt. Allein schon deshalb passt es ganz genau zum Thema des nächsten Spieleabends...



SPACE ALERT

Titel: Space Alert
Art des Spiels: Kooperationspiel
Spielerautor: Vlaada Chvátíl
Verlag: Czech Games Edition
Jahrgang: 2008
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

"Feindliche Aktivitäten geortet..."
 "Zeit T+2. Ernsthafte Bedrohung in Zone Rot!"

Auf diese Weise warnt uns eine Computerstimme vor den Gefahren, auf die wir in unserer Forschungsmission im Weltraum treffen. Und wenn wir schon gerade dabei sind, möchte ich gleich mehrere Warnungen an den werten Leser richten: Wenn du keine Science Fiction-Spiele magst, brauchst du erst gar nicht weiterlesen. Wenn du überhaupt nicht auf kooperative

Spiele stehst, ebenso. Und willst du es lieber locker und gemütlich statt hektisch und voller Stress, dann ist das folgende Spiel sicher nichts für dich. In all diesen Fällen hörst du am besten sofort mit der Lektüre auf, es würde dich absolut nicht interessieren.

Du bist noch da? Na, dann hast du also nichts gegen hektische, kooperative Sci-Fi-Spiele, und ich darf dich recht herzlich zu dieser Spielebeschreibung begrüßen. Du wirst es nicht bereuen, denn "Space Alert", um das es hier geht, ist wirklich originell und spielerisch wert.

Wir Spieler übernehmen ein Raumschiff des Typs "Tontaubenklasse" (zwei Decks, jeweils unterteilt in die Zonen "Rot", "Weiß" und "Blau") mit der Mission, eine fremde Galaxie zu erforschen. Gerade mal zehn Minuten benötigen wir nach dem Hypersprung, um die erforderlichen Daten

zu sammeln. Eine leichte Aufgabe? Mitnichten! Denn kaum in der Galaxie angekommen, wird unser friedliches Forschungsschiff von allen Seiten angegriffen. Da kommt etwa ein schneller "Getarnter Jäger" von links (Zone Rot), oder es nähert sich eine "Energiewolke" von rechts (Zone Blau), die unseren Schilden alle Energie zu entziehen droht. Oder es attackiert uns gar ein gefährlicher "Juggernaut" mit enormer Feuerkraft.

Alle diese "externen Bedrohungen" werden zufällig durch verschiedene Faktoren bestimmt: Wo und wann eine Bedrohung auftritt, verrät uns der Computer (zum Beispiel "Zeit T+4. Bedrohung in Zone Weiß"). Eine anfangs dort aus-



Fortsetzung von „Space Alert“

gelegte Flugbahn und eine zufällig gezogene Karte definieren schließlich, um welche Bedrohung es sich handelt, wie stark ihre Verteidigung und ihre Feuerkraft sind, wie schnell sie sich auf uns zu bewegt, und wann bestimmte Ereignisse (wie etwa "Enttarnen", "Angriff 2" oder "Reparatur eines Schadens") eintreten.

Schäden am Schiff wollen wir selbstverständlich vermeiden. Zum einen können dadurch bestimmte Systeme (Waffensysteme, Schilde, Gravlifte) in der betroffenen Zone beeinträchtigt werden. Zum anderen ist die strukturelle Integrität des gesamten Schiffes nicht mehr gegeben, sobald in einer Zone mehr als sechs Schäden eingesteckt werden müssen. Im Klartext: Schiff kaputt, ergo Mission gescheitert!

Bedrohungen dürfen wir daher auf keinen Fall ignorieren. Nachdem keine Zeit (und wahrscheinlich auch keine geeigneten Kommunikationsmittel) für diplomatische Verhandlungen bleibt, müssen wir auf solche Angriffe reagieren. Wir begeben uns zu den gefährdeten Decks, verstärken die Schilde oder feuern selbst mit unseren Laserkanonen auf die angreifenden Schiffe. Und da Schilde und Kanonen Energie verbrauchen, müssen wir auch darauf achten, dass die Reaktoren in den entsprechenden Zonen stets über ausreichend Energie verfügen.

Diese Aktionen werden im Spiel mit Aktionskarten durchgeführt, die jeder Spieler zu Beginn jeder Phase erhält. Jede Aktionskarte hat eine Bewegungshälfte, mit der ein Spieler seine Figur nach links oder rechts ziehen oder das Deck wechseln kann, und eine Aktivierungshälfte, die ein bestimmtes System des Decks aktivieren kann, auf dem man



sich gerade befindet. Mit Befehl "A" aktiviert man die entsprechende Kanone, mit Befehl "B" lädt man die entsprechenden Schilde oder Reaktoren. Die anderen Befehle ("C" und "Battlebots") erkläre ich etwas später.

Doch was nützt es, wenn man die Laserkanone abfeuern will, wenn die Energie des Reaktors schon verbraucht ist? Oder wenn bereits ein anderes Crewmitglied im selben Zug die Waffe betätigt hat, und unsere Aktion daher verfällt? Oder wenn man das Deck wechseln will, der enge Gravlift aber dummerweise bereits besetzt ist? Es bringt nichts, Aktionen auf eigene Faust und ohne Absprache mit den ande-

ren durchführen zu wollen. Vielmehr ist es wichtig, alle Aktionen gut zu koordinieren, miteinander zu kommunizieren und die Vorgehensweise gemeinsam zu planen.

Zudem kommt es bei vielen Bedrohungen auf das richtige Timing an, um ihnen effektiv entgegenzutreten, beispielsweise durch gebündeltes

Feuer, da die Stärke der Abwehrschilde des Angreifers dann nur einmal zum Tragen kommt. Auch muss meistens geklärt werden, wer über die geeigneten Karten verfügt, um bestimmte Aktionen machen zu können, denn nur während der Ansage "Datenübertragung" dürfen wir Spieler untereinander Karten austauschen. Dem Kommunikationsoffizier kommt deshalb eine besonders wichtige Rolle im Spiel zu, denn er muss Bedrohungen erkennen und schnell die richtige Vorgehensweise des Teams analysieren können.

Neben den externen Bedrohungen tauchen aber immer wieder auch interne

Fortsetzung von „Space Alert“

Bedrohungen auf, welche ebenfalls durch zufällig gezogene Karten definiert werden. Dabei unterscheiden wir zwei verschiedene Arten. Bei den einen sind bestimmte Systeme des Schiffs betroffen (Z.B.: "Schutzschilde gehackt" oder "Überlastete Energieversorgung"), welche eine rasche Reparatur erfordern, bevor sie Schaden am Schiff anrichten können. Der Bedrohung durch Eindringlinge - ob einfacher "Saboteur" oder gleich ein ganzes "Enterkommando" - müssen wir jedoch anders entgegen. Dafür müssen die Battlebots aktiviert, zum gefährdeten Deck gebracht und dort mit dem passenden Befehl eingesetzt werden. Es versteht sich von selbst, dass diese weiteren Komplikationen erst wieder verarbeitet, die Vorgangsweise durchdacht und geeignete Aktionen aufeinander abgestimmt sein wollen, und dies alles wie gehabt unter Zeitdruck. Dass nebenbei noch der Computer in regelmäßigen Abständen gewartet werden muss, damit wir nicht mit weiteren Problemen konfrontiert werden, und dass das Raumfahrtkommando viel Wert auf "visuelle Bestätigung" legt (die Typen erwarten ernsthaft, dass wir in dem grenzenlosen Chaos noch Zeit finden, um aus dem Panoramafenster zu bli-



cken!), trägt auch nicht unbedingt zur Beruhigung an Deck des Raumschiffes bei.

Und, klingt doch einigermaßen kompliziert, oder? Wenn du jetzt glaubst, das wäre zu schwer für dich, wenn du meinst, du könntest es - nein: niemand könnte dies - unmöglich auf Anhieb schaffen, kann ich dich beruhigen. In sieben Lektionen mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad wirst du allmählich, ja beinahe auf sanfter Weise an die hohen Anforderungen eines Raumschiffskadetten herangeführt. Es empfiehlt sich unbedingt, der - übrigens äußerst humorvollen - Spielregel zu folgen und "Space Alert" von der Pike an zu lernen, denn besonders mit den schwierigen Missionen bist du anfangs mit Sicherheit völlig überfordert.

Aber hast du dich dann einmal in den Weltraum gewagt, wirst du gefesselt sein und mitfiebern bei der Erledigung der dich erwartenden Aufgaben. "Space Alert" vermittelt eine so dichte Atmosphäre, wie ich sie selten bei einem Spiel erlebt habe. Vor allem in voller Besetzung - zu viert oder zu fünft - weiß das Spiel zu überzeugen, da hier das kooperative Element, Teamwork und Gemeinschaftssinn am besten zum Tragen kommen

Und, habe ich dich neugierig gemacht. Wenn du den Artikel bis hierher gelesen hast, wirst du schon genug Interesse an einer Probepartie haben, stimmt's? Was für ein



Glück aber auch für dich, denn ich bin immer auf der Suche nach neuen Kadetten, die ich ausbilden und bis zu den schwierigsten Missionen führen kann. Melde dich einfach beim nächsten Spieleabend bei mir, da lässt sich sicher was machen mit einem kleinen Erkundungsflug in ferne Welten, unbekannte Galaxien, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat...

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Gehen wir das Ganze mal logisch an: Der Planet im folgenden Spiel schaut nicht nach unserer guten, alten Erde aus, und die Menschheit hat noch keinen Fuß auf einen anderen Planeten (der Mond ist ja nur ein Trabant) gesetzt. Folglich gehört das Spiel passenderweise ins Reich der Science Fiction...



Titel: **Planet Steam**
Autor: **H.G. Thiemann**
Verlag: **Heidelberger Spieleverlag**
Jahrgang: **2008** (glaube ich)
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 180 Minuten**
Preis: **ca. 60 Euro**

Etwa eineinhalb Jahre ist es nun her, doch ich erinnere mich daran, als wäre es gestern gewesen: Ich spreche natürlich von meiner ersten Begegnung mit "Planet Steam". Es war gerade das große Spielefest im Austria Center in Wien. Ich kam nichts ahnend in einen kleinen Raum und da lag es vor mir, vollständig aufgebaut und noch nahezu unberührt. Sofort war ich gebannt von der aufwändigen Grafik und der opulenten Ausstattung. Bereits zu diesem Zeitpunkt war mir klar: Das ist Liebe auf den ersten Blick! Doch sie blieb – wie so oft – vorerst unerwi-

ndert, denn das Spiel war vergriffen. Aber die zweite Auflage hat einige Monate später schlussendlich doch vollbracht, was mir die erste versagte: Das Spiel ist mein, das Konto ist leer und alle sind glücklich.

Bereits die Einleitung lässt es vermuten: "Planet Steam" unterscheidet sich von vielen anderen Brettspielen. Die Grafik ist schöner, die Packung ist größer, der Preis ist höher und die Spieldauer länger, ein Spiel der Superlativen also.

Aber worum geht es eigentlich? Wir befinden uns im Jahr 2415 auf dem Planeten Steam und wollen uns ein Wirtschaftsimperium auf der Basis von Dampf aufbauen. Man merkt schon, die Zeiten haben sich geändert, Kernfusion und Solarenergie sind lange vergessen und nur noch

in Museen zu bewundern. Unsere Zukunft gehört der heißen Luft oder besser gesagt: dem Dampf.

Unser Ziel ist es, im Laufe des Spiels mehr Geld zu verdienen als unsere Mitspieler. Es geht also wieder einmal um den schnöden Mammon. So abartig anders als die heutige Zeit ist das Jahr 2415 wohl doch nicht.

Das Spiel verläuft über mehrere Jahre (die Runden), diese in mehreren Phasen, die wiederum in einzelne Schritte unterteilt sind. Klingt erst einmal kompliziert und die Erklärung für neue Mitspieler fällt auch meist etwas länger aus, was dann zu rauchenden Köpfen führen kann. Vermutlich hat dieser Umstand bei der Namensgebung des Spiels eine nicht ganz unwesentliche Rolle gespielt. Da wir ja jede Menge Geld scheffeln wollen,

Fortsetzung von „Planet Steam“

müssen wir erst einmal investieren und ganz ohne Personal läuft natürlich auch nichts, daher steht uns in der ersten Phase, der Aufbauphase, eine Auswahl aus 5 Mitarbeitern zur Verfügung, die sich in ihren Fähigkeiten deutlich unterscheiden:

Lady Steam: Hat das Startspieler-Privileg

Der Spekulant: Versteigert einen Schacht

Der Heizer: Setzt den Energiekoppler

Der Konstrukteur: Erhält eine Baugenehmigung oder 15 Credits

Der IPF-Agent: Erwirtschaftet einen Rohstoff oder erlaubt den Ausbau eines Raumgleiters

Die Mitarbeiter (Spielerreihenfolgekarten) werden unter den Spielern nach dem allseits bekannten Prinzip versteigert, und sobald jeder seinen Mitarbeiter erhalten hat (im Spiel zu zweit darf jeder zwei Mitarbeiter ersteigern), kann dieser auch schon loslegen. Die Reihenfolge ist dabei fix vorgegeben, also die ersteigerte Spielreihenfolgekarte gibt an, zu welchem Zeitpunkt man an der Reihe ist. Jeder Spieler agiert entsprechend seiner Spielfigur und führt die damit verbundene Aktion aus. Der Vorteil des Startspielers ist natürlich, dass er bei wirklich allen Aktionen – auch bei der nächsten Versteigerung der Spielreihenfolgekarten – als erster an die Reihe kommt.

Die Aufbauphase beginnt: Um überhaupt etwas tun zu können, benötigt man zuerst einen Schacht. Aus diesem strömt dann der Dampf als Basis unserer Produktion. Bestimmt wird der Schacht durch den Spekulant. Danach wird versteigert, jedoch genießt der Spekulant hierbei einen großen Vorteil: Er bezahlt nur den halben Preis. Anschließend wird der ersteigerte Schacht mit einer eigenen Plattform abgedeckt.



Als nächstes wird noch ein weiterer Schacht mit einer Plattform abgedeckt. Dies geschieht entweder durch Würfeln oder durch den Einsatz einer Baugenehmigung. Der Unterschied ist hier, dass man durch Würfeln nicht zwangsläufig jenen Schacht abdecken kann, den man eigentlich abdecken wollte. Würfelt man zu wenig, dann muss man auf einen vertikal oder horizontal benachbarten Schacht ausweichen und im schlimmsten Fall geht man leer aus. Anschließend muss noch der Energiekoppler angeschlossen

werden. Darum kümmert sich der Heizer. Wer bisher nur Bahnhof verstanden hat, der ist zumindest nicht ganz im falschen Film – hatte schließlich auch einmal etwas mit Dampf zu tun ... wozu das nun alles gut ist, wird aber in den folgenden Absätzen näher erklärt.

Die Aufbauphase ist nun beendet, und wir kommen zur Kaufphase. Diese wird durch die Abgabe von einer Einheit Wasser aktiviert. Hat man kein Wasser, so kann man auch nichts kaufen. Auch in dieser Phase gilt wieder die Reihenfolge, die durch die ersteigten Karten ermittelt wurde. Jetzt geht es darum, die Produktionsmittel zu erwerben, die einem in der Produktionsphase dann Rohstoffe beschaffen sollen. Konkret geht es dabei um Tanks, sowie deren Ausbauten, mit denen festgelegt wird, was die betreffenden Tanks produzieren sollen und wie viel davon. Und am Ende kann man noch einen seiner Raumgleiter ausbauen. Das kann durchaus sinnvoll sein, denn die Raumgleiter stellen sozusagen die Lageräume für die einzelnen Rohstoffe dar. Am Anfang ist das Fassungsvermögen eher gering, daher wird man ohne den einen oder anderen Raumgleiter-Ausbau nicht recht gut vorankommen.

Alles was man kauft, kostet entweder Geld oder man muss dafür Rohstoffe abgeben, oder beides. Die Kosten richten sich dabei oft nach Angebot und Nachfrage. Außerdem

Fortsetzung von „Planet Steam“

ist der Vorrat an Tanks begrenzt und je weniger davon im Lager vorhanden sind, desto teurer werden sie. Hier kann man schon recht deutlich erkennen, wie einem das Startspielerprivileg einen Vorteil verschaffen kann.



Ist die Kaufphase abgeschlossen, geht es auch schon ans Produzieren. Das Prinzip ist einfach: Jeder Tank kann, entsprechend seinem Ausbau, einen Rohstoff produzieren. Entweder Wasser, Erz, Energie oder Quarz. Für Wasser benötigt man keinen Ausbau, das beherrschen die Tanks von alleine. Eine der Ausbaumöglichkeiten stellt die Kompressorkuppel dar. Diese erhöht die Produktion des betreffenden Tanks um eins. Abgesehen von der Kompressorkuppel, die man zusätzlich zu einem Tank hinzufügen kann, ist nur ein Ausbau pro Tank möglich. Man kann also zum Beispiel nicht mit ein und demselben Tank zugleich Energie und Wasser produzieren.

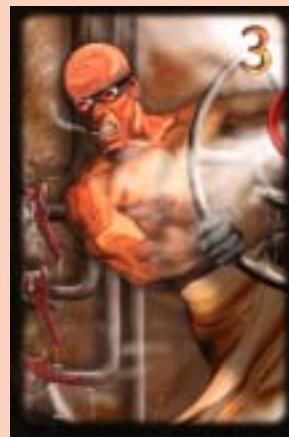
Die Spieler kommen wieder entsprechend der am Anfang der Runde festgelegten Startreihenfolge an die Reihe, wobei das in der Produktionsphase eigentlich keine besondere Rolle spielt. Wie bereits erwähnt, produziert jeder Tank einen Rohstoff. Dazu benötigt man pro produzierendem Tank jeweils eine Einheit Energie. Von dieser Regel gibt es genau zwei Ausnahmen: Zum einen benötigt ein Tank, der Energie produziert, dazu natürlich keine Energie, sonst wäre die Energieproduktion ein Nullsummenspiel. Ein Tank, der in der mittleren Reihe, also auf einem der Hauptversorgungsschächte, steht und Wasser produziert, benötigt dazu ebenfalls keine Energie.

Bei der Energie ist noch zu beachten, dass zuerst die für die Produktion benötigte Energie bereitgestellt werden muss, und erst danach produziert werden kann. Man kann also in derselben Runde produzierte Energie nicht gleich wieder zurück in die Produktion leiten. Das ist zwar aus technischer Sicht etwas unlogisch, aber es verlangt dem Spieler eine genauere Planung seiner Ressourcen ab.

Bei der Produktion gibt es noch weitere Besonderheiten, die auch erklären, warum es sinnvoll ist, Baugenehmigungen einzusetzen und damit einen bestimmten Schacht abzudecken. Es gibt nämlich bei der Produktion sogenannte Synergie-Effekte. Wenn ein Spieler Tanks besitzt, die den-

selben Rohstoff produzieren und deren Schächte direkt vertikal oder horizontal aneinander grenzen, dann produziert eine solche Gruppe noch zusätzliche Rohstoffe und zwar genau um die Anzahl der aneinander grenzenden Tanks mehr - abzüglich eines Rohstoffs.

Ebenfalls Einfluss auf die produzierte Menge hat der Energiekoppler, welcher bereits vom Heizer platziert wurde. Alle Tanks, die in derselben Spalte stehen, in der sich auch der Energiekoppler befindet, produzieren um einen Rohstoff mehr. Man sieht also, bei Platzieren der Tanks gibt es einiges zu beachten, um möglichst effizient produzieren zu können.

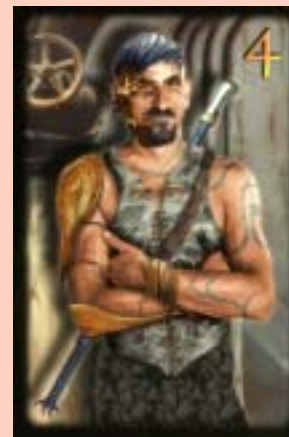


Ist die Produktion für alle Spieler abgeschlossen, dann begeben wir uns zum Rohstoffhandel. Unser Ziel ist hier natürlich, soeben produzierte Rohstoffe zu Geld zu machen bzw. Rohstoffe, die wir nicht selbst herstellen wollten oder konnten, möglichst günstig

Fortsetzung von „Planet Steam“

einzukaufen. Die einzelnen Spieler kommen wieder entsprechend ihrer durch die Karten festgelegten Reihenfolge zum Zug und zwar pro Rohstoff. Man kann entweder kaufen oder verkaufen, ebenfalls pro Rohstoff. Der Mechanismus für den Handel berücksichtigt das Prinzip von Angebot und Nachfrage. Je geringer der Lagerbestand eines Rohstoffes gerade ist, desto höher klettert der Preis und umgekehrt. Auch hier kann es wiederum ein großer Vorteil sein, früher an die Reihe zu kommen als die Mitspieler.

Die Handelsphase ist durchaus mit einiger Administration verbunden und daher sollte sich ein Spieler speziell um das Anpassen der Rohstoffpreise und der Mengenskalen kümmern, damit man hier nicht den Überblick verliert.



Außerdem kann man in dieser Phase noch Baugenehmigungen sowie Besitz-

urkunden erwerben. Die Besitzurkunden haben außer einem Geldwert von 50 Credits keine weitere Funktion im Spiel. Ob es sinnvoll ist, den Preis von 1 Quarz und 1 Erz dafür zu bezahlen, hängt vor allem von den aktuellen Rohstoffpreisen ab und von den eigenen Überlegungen, wie man die betreffenden Rohstoffe noch anderweitig gewinnbringend investieren könnte.

Damit ist die laufende Runde auch schon so gut wie zu Ende.

Fehlt nur noch der Jahreswechsel, also die Vorbereitungen zur nächsten Runde. Jetzt werden neue Tanks für die Produktionshalle gebaut. Das geht natürlich nicht ohne Rohstoffe. Für je ein Erz und eine Energie werden solange neue Tanks hergestellt, bis entweder das Maximum von 14 Tanks erreicht ist oder zumindest einer der beiden benötigten Rohstoffe verbraucht ist. Wenn man sodrüber nachdenkt, dann bedeutet dies, dass man durch den Kauf bzw. Verkauf von Erz oder Energie in der Handelsphase Einfluss darauf hat, wie viele Tanks den Spielern insgesamt für die nächste Runde zur Verfügung stehen bzw. wie hoch der Preis für diese Tanks zu Beginn der nächsten Runde liegen wird. Weiters ergibt sich daraus, dass es lohnenswert sein kann, Erz und Energie zu produzieren, weil diese Rohstoffe sich von selbst verbrauchen und somit

zwangsläufig eher im Preis steigen als andere.

Ansonsten gibt es noch ein paar übliche administrative Tätigkeiten und schon kann die nächste Runde kommen. Diese beginnt wieder mit der Versteigerung der Spielerreihenfolgekarten.



Je nach Spieleranzahl ist das Spiel nach 4 bis 7 Runden zu Ende und es wird der Punkte- bzw. Geldwert jedes Spielers ermittelt. Es zählt nur das Geld, wobei alles was sich irgendwie verkaufen lässt, auch gleich zu solchem gemacht wird. Das erleichtert auch das Zählen, denn man wandelt einfach alles in Geld um und zählt dann nur den Wert. Plattformen, Tanks, Kompressorkuppeln und Besitzurkunden bringen somit nochmals ordentlich Geld in die Kasse.

Das wirklich Spannende an Planet Steam ist, dass so ziemlich alles mit allem irgendwie zusammenhängt, und sich zum Teil schwer abschätzen lässt, wie sich die verschiedenen Faktoren auf die eigenen Gewinnchancen auswirken. Man kann immer wieder neue Strategien ausprobieren, irgendetwas ist

Fortsetzung von „Planet Steam“

immer anders als beim letzten Mal. Mein Eindruck ist, dass das Spiel sehr ausgewogen ist und es keinen deutlichen Unterschied gibt, ob man nun zu fünf oder zu zweit spielt, auch nicht was die Spieldauer anbelangt.

Abschließend möchte ich noch einmal die wirklich gut gemachte Ausstattung und die detaillierte Anleitung loben. Planet Steam ist wirklich ein gelungenes Spiel, an dem alles passt und an dem man lange Freude hat, auch wenn man es wegen der langen Spieldauer vermutlich nicht dreimal pro Woche spielen wird. Eine Sache hat mich allerdings gestört, und zwar muss man den Energiekoppler selbst zusammenbauen. Man nimmt dazu



einen Tank und klebt alle im Spiel verfügbaren Ausbaumöglichkeiten seitlich in die dafür vorgesehenen Kerben und die Kompressorkuppel oben drauf. Also ehrlich, bei einem Spiel um 60 Euro habe ich keine Lust, den Klebstoff zu

zücken und einen auf Hornbach zu machen...

Yuppidaiyuppiyuppiyeh!

Thomas Polaschek

Game News - Wertung



Notenskala

- Spitze!
- sehr gut
- gutes Spiel
- so lala
- schwach



Der Film-Tip des Monats



GALAXY TRUCKER

Science Fiction-Komödie Tschechien 2008
Regie: Vlaada Chvátil
Czech Pictures Edition
Dauer: ca. 60 Min.

Wer glaubt, dass ausgezeichnete Filme nur in Hollywood oder im europäischen Westen gedreht werden, der irrt. Seit einigen Jahren macht ein junger tschechischer Regisseur immer öfter von sich reden. Vlaada Chvátil

erschreckt selbst vor komplexen Themen und epischen Stoffen nicht zurück, wie sein abendfüllender Film „Im Wandel der Zeiten“ - eine Hommage an den Klassiker „Civilization“ beweist. Seine Stärken liegen allerdings noch mehr in satirischen Verfilmungen. Mit „Galaxy Trucker“ nimmt er die Science Fiction-Filme auf äußerst humorvolle und gleichzeitig spannende Weise auf Korn. Der Streifen um Tru-

cker in einer fernen Zukunft, die ihre hastig zusammengebastelten Raumschiffe durch die Weiten der Alls manövrieren und unter wegs auf allerlei Unbill stoßen, ist auch von der Ausstattung her gelungen und für Cineasten ein absolutes Muss.



Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franky Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2010 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden.

Unsere Tätigkeiten sind:

* Monatliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat, jeweils ab 19:00 Uhr)

* Große Spielsammlung mit über 2000 verschiedenen Brett- und Kartenspielen

* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren

* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Zeitschrift (Game News) für Mitglieder und Spielinteressierte

* Teilnahme an österreichischen Spielturnieren

* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

* Entwicklung neuer Spielideen, Autoren-Workshops, Tests von Prototypen, etc.

* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at

* Bestell-Service von Importspielen, Sammelbestellungen

Game News - Wegweiser für Zielgruppen

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler