

# KNOBLONAUTEN ZU DEN STERNEN!

Am 1. Sept. '21 wird die Science Fiction zur Realität! (S. 1)



347. Ausg. 26. Aug. '21  
Auflage 100 Stück (!!!)  
31. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Weltraum-Cowboys und -girls,

was haben Columbus, Harmony, Kibò, Leonardo und Zarya gemeinsam? Richtig, alle sind Module von „**Mission ISS**“, der Raumstation, die weiterhin langsam aber stetig wächst, von 5 Weltraum-agenturen betrieben und von 4 Unternehmen aus 3 Ländern angefliegen wird.

Ohne regelmäßige Anpassungen des Orbits würde die Station um 2km pro Monat an Höhe verlieren. Zwar verschlingt das Halten des Orbits jedes Jahr rund 210 Millionen Dollar, aber diese Ausgaben sind zumindest bis 2025 gesichert und machen sich im Gesamtbudget eher bescheiden aus. Wir müssen also keine Angst haben, dass uns die Station auf den Kopf fällt, wir

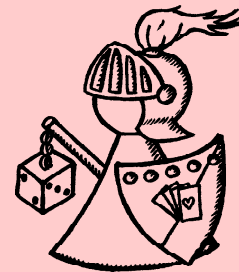
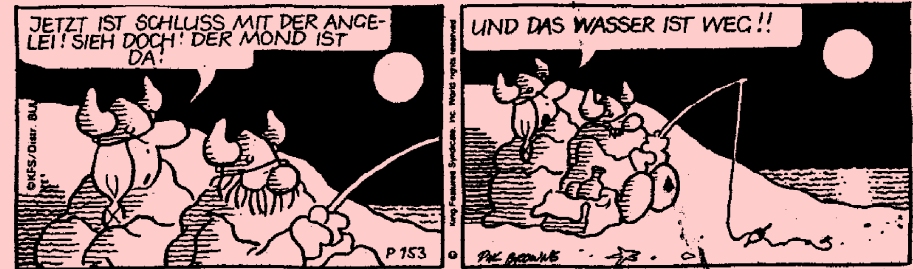
leben nicht „**under falling skies**“.

Der Grundriss der Station mag für Uneingeweihte aussehen wie ein „**Magic Maze on Mars**“, dafür dürfen sich die maximal sieben Besatzungsmitglieder aber fühlen, als lebten sie im „**Cloud Age**“. Bevor wir aber zu utopisch werden und darauf hoffen, dass uns „**Zirkadianer erstes Licht**“ auf den Pfad zu interstellaren Beziehungen leuchten, sei festgehalten, dass eine kommerzielle Nutzung der Raumstation nicht vor 2030 vorgesehen ist.

Die Details dazu können wir ja am 1. September ab 18:00 Uhr im geheimen ESA-Hauptquartier Trauner-Weltraumbahn-hoferörtern.

Bis dahin guten Raketritt,  
Oliver

HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner  
Spielekreis



**Knobelpreis 2021**

Hier nun eine Auswahl an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2020/21 (ohne Anspruch auf Vollständigkeit), welche für unsere Nominierungsliste zum Knobelpreis 2021 in Frage kommen. Der zweite Wahlgang aus den 3 bis 5 meist genannten Spielen findet dann am Spieleabend am Mittwoch, den 6. Oktober 2021 statt.

## Ritter der Knobelrunde

Aeon's End, Alma Mater, Atheneum, Bonfire, Break In, Brüssel 1897, Calico, Cantaloop, CloudAge, Cubitos, Die Abenteuer des Robin Hood, Die Crew - Mission Tiefsee, Die Insel der Katzen, Die verlorenen Ruinen von Arnak, Die Wikinger Saga, Dive, Doodle Dungeon, Dune Imperium, Eine wundervolle Welt, Fantastische Reiche, Faultier, Forgotten Waters, Gloomhaven - Die Pranken des Löwen, Hallertau, Juicy Fruits, Kitara, Last Bastion, Llama Land, MicroMacro Crime City, Mystery House, New York Zoo, Nidavellir, Paleo, Paris, Pendulum, Pharaon, Praga Caput Regni, Red Outpost, Renature, Romeo & Julia, Sagani, Spy Connection, Tang Garden, Tawantinsuyu, Tekhenu, Tungaru, Witchstone, Yukon Airways, Zombie Teenz Evolution

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 12. September 2021.

### It's Sauna-Time!

Nach dem Lockdown startet wir wieder die Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

### Zwischenstand

nach erst 3 Spieleabenden...	
1. Herzog Jakob	68
2. König Franky	58
Prinz Roland	58
4. Herzog Reinhold	29
5. Lady Luise	27
6. Prinzessin Nicole	24
7. Baron Thomas L.	23
8. Graf Oliver K.	21
7. Lady Angie	

Wir hoffen auf rege Teilnahme der Knobelritter!

# Game News - Spielekritik

Missionen auf dem Mars sind zwar heutzutage schon Realität, aber was bei folgendem Spiel da auf dem Roten Planeten passiert, kann man getrost ins Reich der Fiktion verfrachten...



Titel: **Magic Maze on Mars**

Art des Spiels: **Echtzeit-**

**Kooperationsspiel**

Spieleautor: **Kasper Lapp**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2020**

Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **3 bis 15 Minuten**

Preis: **Euro 23,90**

## Einleitung

Echt jetzt?! Fantasy-Figuren dringen Nächtens in ein Einkaufszentrum ein, um die von ihnen benötigten Gegenstände (Axt, Schwert, Bogen und Phiole) zu klauen? Bescheuertes Thema, weiß doch jedes Kind, dass man diese Objekte nur nach überstandenen Quests in Dörfern für Gold bekommt.

Auch Kasper Lapp, der Autor von "Magic Maze" dürfte endlich zur Vernunft gekommen sein und schickt uns für sein Nachfolgewerk auf eine



wesentlich glaubwürdigere Mission: Wir sollen auf dem Mars mit unseren spezialisierten Robotern Rohstoffe (z.B. Bananen, Kühe oder Kristalle) produzieren und diese über magnetische Bahnen transportieren, um daraus Kuppeln für Kolonisten zu bauen und Letztere sicher zu ihren Kuppeln zu geleiten. Na geht doch, klingt schon viel plausibler;-)

## Spielbeschreibung

Einiges ist bei "Magic Maze on Mars" gewohnt, **viele bleibt gleich**. Wieder gehen die Spieler gemeinsam vor und müssen in einer kurz bemessenen Zeitspanne eine bestimmte Aufgabe lösen. Erneut bewegen sie gemeinsam die (neutralen) Spielfiguren, dürfen sich dabei aber nicht absprechen. Als einzige Kommunikationsmittel stehen ihnen wiederholt bloß "eindringliches Anstarren" und eine "Tu was!"-Figur zur Verfügung. Wer das Original nicht kennt, kann die Regeln zu "Magic Maze" in den Game News Nr. 306 (1. Febr. 2018) nachlesen.

Deshalb will ich hier nur mehr auf die grundlegenden **Unterschiede** eingehen. Der Ort des Geschehens wurde von einer Shopping Mall auf den Roten Planeten verlegt. Dort sind es nun keine Gänge mehr,

sondern magnetische Schnellbahnen in sechs verschiedenen Farben, welche Orte miteinander verbinden. Dann sind es nun nicht mehr annähernd humane Spielfiguren, sondern vornehmlich Ressourcen-Spielsteine in 6 Farben, die über die Planetenoberfläche bewegt werden. Später kommen auch noch Kolonisten-Figuren und in fortgeschrittenen Szenarien Figuren mit lästigen Eigenschaften hinzu. Und schließlich werden die Spieler jetzt in lediglich fünf (statt wie bisher 8) aufeinander aufbauenden Missionen in die kompletten Regeln des Spiels eingeführt.

Spielerisch die größte Auswirkung hat die **Verteilung der Aufgaben**. Gab es im Original noch 7 verschiedene Aufgaben-Bewegungen in die vier Himmelsrichtungen, sowie die Aufgaben "Rolltreppe benutzen", "Teleport benutzen" und "Erkunden", sind hier nun alle Aufgaben **farbcodiert**. Wer etwa ein gelbes **Aktionsplättchen** vor sich liegen hat, ist für **alle** Aufgaben zuständig, die mit gelben Elementen zu tun haben: Die Produktion von Bananen auf gelben Produktionsstätten, die Bewegung von Spielsteinen über gelbe Magnetbahnen und die Erkundung von

## Fortsetzung von „Magic Maze on Mars“

neuen Plättchen auf gelben Erkundungsfeldern. Da es sechs verschiedene Farben gibt, ist die maximale Spielerzahl auf 6 beschränkt.

Das **Spielziel** ist nun natürlich ebenfalls ein anderes. Es gilt, mit passenden Ressourcen neue Plättchen zu erkunden, um andere Produktionsstätten, Kuppeln und die Landestelle der Kolonisten zu finden. Meist ist man damit beschäftigt, Ressourcen herzustellen und dorthin zu transportieren, wo sie gebraucht werden. Da die **Zeit begrenzt** ist, wird man ab und an einen beliebigen Rohstoff opfern müssen, um auf einer dafür geeigneten Plattform eine Sanduhr umdrehen zu dürfen und so etwas mehr Zeit zu bekommen. Sobald die Kuppeln schließlich errichtet werden konnten, kann man sich um den Transport der Kolonisten kümmern. Nur wenn es gelingt, alle Kolonisten zu einer bewohnbaren Kuppel zu bringen, bevor das letzte Sandkorn durchgerieselst ist, gilt die Mission als erfüllt.

## Fazit

"Magic Maze on Mars" bietet im Vergleich zum Vorgänger eine ziemliche Abstrahierung des Geschehens, da die Spieler nun nicht mehr die direkte Bewegung der Spielfiguren übernehmen, sondern nur mehr indirekt die **Steu-**

**erung von Elementen** auf dem Mars, hauptsächlich der magnetischen Bahnen zum Transport von allerlei Dingen. Diese Änderung macht es den Spielern schwerer, sich in das Spiel hineinzusetzen, die Immersion gelingt nicht mehr so leicht.



Zwar sorgt die farbliche Trennung der Aufgaben jetzt für eine **deutliche Vereinfachung**, da man sich nicht mehr um verschiedene Bereiche kümmern muss, sondern sich fortan auf eine bestimmte Farbe konzentrieren kann. Allerdings ist man auch - je nach Spielerzahl - für 2 oder 3 Farben verantwortlich, was dann doch wieder erhöhte Aufmerksamkeit erfordert.

Es ist begrüßenswert, dass man wieder sachte in **5 Missionen** an das Spiel herangeführt und die Regeln nach und nach serviert bekommt. Dies erleichtert den Einstieg schon enorm. Die ersten 2 Missionen dienen dann bloß zum Kennenlernen des Spielprinzips und zum Erlernen des ungewöhnlichen Rhythmus'. Erst wenn man dies einigermaßen beherrscht, sollte man sich an höhere Aufgaben wagen.

Spätere Missionen werden dann nicht nur länger, so dass mehr Plättchen erkundet, mehr Rohstoffe produziert und mehr Kuppeln gebaut werden müssen. Zusammen mit der Rohstoffknappheit führt dies allein schon zu mehr Zwängen und Dilemmata. Es finden auch **störende Elemente** Einzugs ins Spiel. Ab Mission 3 hat man mit **Müll** zu kämpfen, der beim Erkunden bestimmter Plättchen entsteht. Die Müllsteine blockieren lästigerweise Felder und müssen deshalb von Zeit zu Zeit aus dem Weg geräumt werden.

Ab Mission 4 kommen dann auch noch **Raumschnecken** hinzu, welche ebenfalls für Blockaden und Staus sorgen können. Zwar können die Raumschnecken-Figuren genauso wie Ressourcen auf den farbigen Magnetbahnen verschoben werden, allerdings ist dies nur dann erlaubt, wenn sie dadurch zu Ressourcen oder -bevorzugt- Müll hingezogen werden, um diese daraufhin aufzufressen. Das sorgt schon hin und wieder für logistische Probleme und reichlich Kopfzerbrechen.

Diese Störfaktoren erhöhen den Schwierigkeitsgrad enorm. gerade für die fortgeschrittenen Missionen ist meiner Meinung nach **mehr Konzentration, mehr Koordination** zwischen den Spielern notwendig. Daher ist es nur allzu gerecht, dass den Spielern nun eine zusätzliche Ver-



## Fortsetzung von „Magic Maze on Mars“

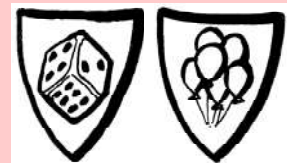
ständigungsmöglichkeit zur Verfügung steht. Der "Tu was!"-Pöppel kann jetzt nämlich nicht nur vor einem Spieler gestellt werden, um ihn aufzufordern, etwas Wichtiges zu machen, er kann auch auf eines der 6 Felder einer speziellen **Kommunikationstafel** gestellt werden, um anzuzeigen, dass die darauf angegebenen Aktionen dringend durchgeführt werden sollte.

"Magic Maze on Mars" kann und will seine Herkunft gar nicht verleugnen. Es besitzt genug Eigenständigkeit, ist doch anders genug, um nicht als billiger Abklatsch zu

gelten. Es hat deshalb auch seine Daseinsberechtigung. Allerdings spricht es in etwa dieselbe Zielgruppe an. Wer also schon vorher wenig Freude an einem **stressigen Kooperationspiel mit eingeschränkten Kommunikationsmöglichkeiten** hatte, wird mit diesem Spiel sicher nicht warm werden. Allen anderen kann man "Magic Maze on Mars" durchaus empfehlen, auch wenn es logischerweise nicht mehr die originelle Frische des Vorgängers mitbringt.



*Mally*



### Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Unsere „Hall of Games“ repräsentiert ja den Spielegeschmack der „Ritter der Knoberrunde“. Es ist ganz klar, dass es zwischen den Knoberrittern aber große Unterschiede gibt. Da gibt es die Einen, die auf strategische, taktisch ausgeprägte Spiele stehen, die ruhig auch etwas länger dauern können. Die Anderen wiederum bevorzugen lockere, lustigere Spiele mit beschränktem Zeitrahmen. Schön, dass beide Gruppierungen dieselben Probleme haben, nämlich, dass sie sich auf ein paar wenige konzentrieren müssen, wollen sie diese in unsere „Ruhmeshalle“ hineinbugsieren. Da fällt halt mal der eine oder andere Favorit durch den Rost. Diesmal hat es KUHLE KÜHE erwischt, welches nach an und für sich erfolgreicher Zeit nun doch aus der Wertung fiel.

Ansonsten wenig Änderungen in der Wertung. Die Spitze hält nach wie vor HILO, diesmal vor LETTER JAM und DIE CREW - MISSION TIEFSEE, dem Nachfolgespiel eines bereits in der „Hall of Games“ befindlichen Spiels. Von den Kennerspielen halten sich noch MARACAIBO und TEOTIHUACAN am besten, während die anderen eher rumtümpeln bzw. wie WASSERKRAFT schon rausgewählt wurden.

### Die Wertung:

- |   |                 |
|---|-----------------|
| 1. <b>HiLo</b>                            | 6/+14/-0/20/ =  |
| 2. <b>Letter Jam</b>                      | 3/+11/-0/14/ +  |
| 3. <b>Die Crew - Tiefsee</b>              | *4/+ 7/-0/11/ + |
| 4. <b>Azul - Sommerpavillon Maracaibo</b> | 3/+ 5/-0/ 8/-   |
| 6. <b>Noch mal!</b>                       | 3/+ 5/-0/ 8/=   |
| 7. <b>Teotihuacan</b>                     | 4/+ 3/-0/ 7/-   |
| 8. <b>MicroMacro Crime City</b>           | 2/+ 4/-0/ 6/-   |
| 9. <b>Underwater Cities</b>               | *2/+ 3/-0/ 5/+  |
| 10. <b>Die Ruinen von Arnak</b>           | 1/+ 2/-0/ 3/-   |
|   | 1/+ 1/-0/ 2/-   |
| 11. <b>Wasserkraft</b>                    | 0/+ 0/-0/ 0/-   |
| 12. <b>Kuhle Kühe</b>                     | 0/+ 2/-3/ -1/-  |

Vorschläge: **Dune Imperium (3 x)**, **Die Abenteuer des Robin Hood (1 x)**

## Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel gehört eigentlich nicht zur Science FICTION, denn die Internationale Raumstation ISS ist schon längst Realität...



Titel: **Mission ISS**  
 Art des Spiels: **kooperatives Aufbauspiel**  
 Spieleautor: **Michael Luu**  
 Verlag: **Schmidt Spiele**  
 Jahrgang: **2021**  
 Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 12 Jahren**  
 Dauer: **ca. 90 Minuten**  
 Preis: **Euro 32,99**

### Einleitung

Die "International Space Station" (ISS) ist eine der größten Forschungsk Kooperationen der Menschheit. An ihr sind 16 Nationen beteiligt. Die ISS ist etwa so groß wie ein Fußballfeld und mit ihrer Masse von 420 t die größte von Menschenhand erbaute Struktur im Weltall. Dabei umrundet sie die Erde in nur 93 Minuten, d. h. 15 bis 16 Mal am Tag. Die Bahngeschwindigkeit von 28.800 km/h ist notwendig, damit...

HEY!!! Hier wird nicht geschlafen! Ihr wollt doch et-

was über die ISS erfahren, oder?

Ich sehe schon, so wird dies nichts. Viel besser als irgendwelche nackte Zahlen, Daten oder Fakten aufzuzählen wäre es doch, wenn ihr miterleben könntet, wie die Internationale Raumstation entstand, welche Schwierigkeiten es da-

bei zu meistern galt. Tja, da habe ich eine gute Nachricht, denn mit diesem Spiel könnt ihr genau dies tun. Natürlich nicht in echt in dieser sehr lebensfeindlichen Umgebung, sondern in sicherer Entfernung am eigenen Spieltisch...

### Spielbeschreibung

Die **Raumstation** besteht anfangs aus nur 3 Modulen (Tranquility, Rassvet und Sojus-1), was durch ein entsprechendes Startteil (A) dargestellt wird. Drei Astronautenfiguren werden auf das Feld "Tranquility" gestellt, 3 weitere Astronauten warten auf dem Erdtableau auf ihren Einsatz. Das Tableau dient auch als Fortschrittsleiste, denn der ISS-Marker beginnt auf dem Feld 1998 und rückt nach jedem Schichtende ein Feld weiter vor. Auf die Sojus-Kapsel kommen schließlich noch 3 Robonauten und alle Trainingsmarker in den 3 Farben.

Dies sind aber noch nicht alle Vorbereitungsarbeiten. Die zukünftigen **Module** werden vorläufig beiseitegelegt, auf die entsprechenden Modulkarten hingegen werden zufällig Schwierigkeitsmarkern (mit Werten zwischen 2 und 5) platziert, um anzuzeigen, wie viel Arbeit ihr Bau erfordert. **Forschungsplättchen** wiederum repräsentieren bestimmte Aufgaben oder Probleme, welche die Astronauten zu bewältigen haben. Vom gemischten Stapel anfangs je 1 Plättchen samt den darauf abgebildeten blauen Würfeln auf die Module Rassvet und Tranquility.

Und schließlich werden noch die **Kommandokarten** gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt, welche diese dann offen vor sich auslegen. Die Kommandokarten weisen Befehle auf, welche die Spieler den Astronauten erteilen können.

In seinem **Spielzug** wählt ein Spieler 2 Kommandokarten - eine eigene und eine von einem beliebigen Mitspieler - und führt beide nacheinander aus. Es gibt 4 verschiedene Kommandos. Das Kommando "**Bewegen**" dient dazu, einen Astronauten auf der ISS auf ein anderes Modul zu bewegen, wobei die Bewegungsschritte vom Wert

### Fortsetzung von „Mission ISS“

der orangen Zahlenscheibe der gewählten Figur abhängt.

Mit dem Kommando **"Forschen"** können Aufgaben auf der ISS, dargestellt durch Forschungsplättchen, erledigt werden. Für den Wert auf der blauen Zahlenscheibe kann der Würfel auf dem Plättchen um 1 reduziert werden. Konnte eine Aufgabe gänzlich erfüllt werden, wird das Plättchen entfernt. Meist gibt es noch einen Bonus, der einmalig eingesetzt werden kann.

Für das Kommando **"Bauen"** zählt die graue Zahlenscheibe. Nur wenn der Wert des Schwierigkeitsmarkers sowie aller eventueller Vorfallmarker erreicht wird, kann ein **Modul** an einer passenden Stelle angebaut werden. Neue Module sind wichtig, damit die Raumstation wachsen kann, allerdings bringen sie auch neue Probleme. Zum einen wird auf das soeben gebaute Modul ein neues Forschungsplättchen samt Würfel gelegt, zum anderen müssen 2 Karten vom Vorfallstapel aufgedeckt werden. Auf die angegebenen Module werden - je nachdem, ob sie bereits gebaut wurden oder nicht - Forschungsplättchen oder zufällige Vorfallmarker platziert.

Und mit dem Kommando **"Trainieren"** kann schließlich ein Trainingsmarker in einer der drei Farben (orange, blau oder grau)

genommen werden, um später (bei einem Schichtende) den entsprechenden Wert auf der Zahlenscheibe eines beliebigen Astronauten um 1 zu erhöhen.

Die beiden gespielten Karten legt der Spieler abschließend auf seinen persön-



lichen Ablagestapel. Hat er keine offene Karte mehr vor sich liegen, muss er ein **Schichtende** machen, indem er alle Karten seines Ablagestapels neu vor sich ausbreitet. Gleichzeitig wird der ISS-Marker auf dem Erdtableau ein Feld weitergerückt. Auf bestimmten Feldern wird eine Mindestzahl an gebauten Modulen verlangt, anderenfalls **endet die Partie** sofort. Wie gut die Spieler als Crew abgeschnitten haben, richtet sich danach, um wie viele Module sie die Internationale Raumstation schlussendlich erweitern konnten.

### Fazit

Als ich in der Einleitung schrieb, dass man mit "Mission ISS" das Leben auf der Raumstation spielerisch miterleben könnte, dann kam dies

nicht von ungefähr. Die **Initiative** für das Spiel ging nämlich von Tom Uhlig aus, seines Zeichens Ausbilder für die ISS-Besatzung im Deutschen Raumfahrtkontrollzentrum in Oberpfaffenhofen. Er hatte die Idee, den Raumflugbetrieb in ein Brettspiel zu fassen.

Aus diesem Grund finden wir in der Schachtel auch zahlreiche reale Fakten zur Internationalen Raumstation. So gut detaillierte Hintergrundinformationen auch sein mögen, bin ich doch misstrauisch gegenüber Versuchen, irgendwelche Sachverhalte in Spielen allzu realistisch darstellen zu wollen, was erfahrungsgemäß eher trocken und lähmend wirkt. Im vorliegenden Fall ist diese **Skepsis allerdings nicht angebracht**, da für die Entwicklung dieses Spiels dann doch mit Michael Luu ein veritabler Spieleautor (von ihm stammt etwa "Rob 'n Run", PD Verlag 2017) beauftragt wurde.

Bezüglich der Art des Spiels hat man sich schnell auf ein **Kooperationsspiel** geeinigt. In diesem Fall ist dies aber schon fast vorgegeben, denn auch die Internationale Raumstation stellt ja eine gelungene Zusammenarbeit, ein gemeinsames Projekt von 16 Nationen dar. Entgegen der ursprünglichen Intention des Initiators wurde aber nicht das alltägliche Leben, sondern der über Jahre hinweg dauernde Aufbau der Station als grundlegendes Thema gewählt.

### Fortsetzung von „Mission ISS“

Um die Station zu managen, stehen den Spielern **Kommandokarten** zur Verfügung, mit denen sie die verschiedenen Aktionen durchführen. Die Spieler sind reihum dran, um je eine eigene und eine fremde Karte auszuspielen. Da mit jeder Karte ein beliebiger Astronaut agieren kann, ist deren geschickter Einsatz entscheidend, wobei sich die Spieler bestmöglich beraten und absprechen, und in Hinblick auf die zur Verfügung stehenden Karten - ihre **Aktionen koordinieren** sollten. Weil die Karten offen ausliegen, besteht zwar die bei vielen Teamspielen auftretende Gefahr eines Alpha-Spielers, welcher die Mitspieler dirigiert, in unseren Spielrunden hielt sich dies zum Glück aber in Grenzen.

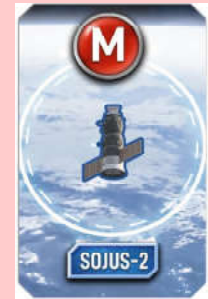


Die Anfangswerte der Astronauten sind nicht sehr berauschend und liegen für die 3 **Fähigkeiten** nur zwischen 1 und 2. Mit gezieltem Training lassen sich einzelne Werte auf bis zu 4 erhöhen. Aber vor allem bei Modulen, deren

Bauwert (Schwierigkeitsmarker + Vorfallmarker) auf einmal erreicht werden muss, genügen die Bemühungen eines einzelnen Astronauten oft nicht. Dass es trotzdem zu schaffen ist, liegt an der gelungenen Regel für **Hilfestellung**. Diese besagt, dass die entsprechenden Werte aller ebenfalls im betreffenden Modul anwesenden Astronauten und Robonauten für das gewählte Kommando addiert werden können. Es ist daher von Vorteil, für schwierige Forschungsarbeiten und für den Bau von Modulen mit höheren Zahlen **mehrere Astronauten zu versammeln**.

Entscheidend für das Vorkommen und den Erfolg der gesamten Mission ist der Bau der Module. Eine knifflige Regel sorgt jedoch dafür, dass man die Forschung nicht vernachlässigen darf. Auf jedes neue Modul wird ja sofort ein Forschungsplättchen gelegt, durch Vorfallkarten können noch weitere dazukommen. Die Anzahl der für die Forschungsplättchen vorgesehenen Würfel ist allerdings begrenzt, und sobald auf der ISS rote Forschungswürfel liegen, gibt es einen **Baustopp!** Erst wenn alle roten Würfel durch Forschung entfernt werden konnten, darf wieder ein neues Modul gebaut werden.

Der Bau der Module beeinflusst sehr stark den Verlauf des Spiel. Durch die zufällig gezogenen Forschungsplättchen, aber auch durch die Vorfallkarten **entwickelt sich jede Partie anders**. Durch



die Vorfallkarten kann es passieren, dass ein bestimmtes Modul nur mit viel Anstrengung gebaut werden kann, wenn zu den normalen "Baukosten" noch ein oder gar zwei Vorfallmarker hinzukommen. Mal werden auf bereits errichtete Module neue Forschungsplättchen platziert, und alle sind dann fleißig damit beschäftigt, die sich aufgestauten Forschungsarbeiten zu erledigen, um einen eventuellen Baustopp aufzulösen.

Die **Vorfallkarten** sind auch das einzige Rädchen, mit dem am Schwierigkeitsgrad gedreht werden kann. Je nachdem, wie viele "Good Job"-Karten, bei denen nichts weiter geschieht, in den Anfangsstapel gemischt werden, kann die Mission leichter oder schwieriger gestaltet werden. Dies mag im Vergleich zu anderen Koop-Spielen, die zum Teil recht viele Möglichkeiten zur Steigerung oder Senkung der Herausforderung bieten, ziemlich wenig sein. Ich finde dies aber absolut ausreichend, denn das Spiel bietet **genug Abwechslung und knifflige Entscheidungen**.

Natürlich lässt sich "Mission ISS" - wie fast alle koope



## Fortsetzung von „Mission ISS“

rativen Spiele - durch eigene **Solo-Regeln** auch alleine spielen. Aber mir gefällt es besser, in der Gruppe die wohl beste Vorgehensweise zu diskutieren, gemeinsam die Aktionen zu planen, und dann als Team zu gewinnen, oder zumindest die erzielte Ausbaustufe zu feiern.

Das **Spielmaterial** ist von guter Qualität, allerdings braucht man einen riesigen Tisch, weil man neben dem Platz für die Raumstation mit ihren sperrigen Teilen noch genug Platz für die Karten und den ganzen Rest braucht. Trotz des enormen Platzbedarfs

wird's für die Astronautenfiguren schnell eng auf den Modulteilen. Und auch die Fähigkeitsmarker, welche je nach ihrem Wert in den Fuß der Astronauten-Figuren gesteckt werden, sind nicht so praktisch, da manche leicht herausfallen können. Bis auf diese kleinen materialtechnischen Schwächen hat "Schmidt Spiele" mit der Realisation des Spiels jedoch alles richtig gemacht.

## Game News - Spielekritik

Wenn's bei „Science Fiction“ um fremde Planeten und außerirdische Lebensformen gehen soll, ist das folgende Spiel genau richtig...



Titel: **Zirkadianer - Erstes Licht**

Art: **Würfeleinsetzspiel**  
Autor: **S. J. MacDonald**  
Verlag: **Schwerkraft Spiele**  
Jahrgang: **2019**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **60 bis 90 Minuten**  
Preis: **Euro 59,90**

### Einleitung

Ich halte dies für mangelnde Phantasie. Meist stellen sich Sci Fi-Autoren außerirdische Rassen mit stark humanoiden Zügen vor. Im besten Fall tragen sie Merkmale anderer auf unserem blauen Planeten heimischen Lebewesen (Tentakel, Flossen, Schuppen, Stacheln, u. ä.).

All diese Charakteristika hängen jedoch von irdischen Gegebenheiten und Umweltbedingungen ab. Leben auf weit entfernten Himmelskörpern müsste sich daher eigentlich zwangsläufig komplett anders entwickelt haben und



### Game News - Wertung



von uns bekannten Lebensformen deutlich abweichen!

Wie dem auch sei, im vorliegenden Spiel treffen wir auf einen - ich zitiere - "viele Galaxien entfernten, uralten Planeten voller faszinierender, intelligenter Lebensformen", die alle sehr menschlich aussehen. Unsere Aufgabe als Zirkadianer - berühmte Entdecker von der Erde - ist es, diesen Planeten Ryh zu erkunden, Ressourcen zu ernten, unsere Forschungsstationen zu verbessern und friedliche Verhandlungen mit den drei dort ansässigen Clans zu führen.

## Fortsetzung von „Zirkadianer“ Spielbeschreibung

Der **Planet** scheint recht brauchbare Bedingungen für Leben aufzuweisen, denn wir finden auf ihm Energie, Wasser und sogar Algen vor. Je weiter von der Mitte entfernt, umso höher ist die Konzentration zumindest einer dieser drei Ressourcen. Zur besseren Orientierung wurde die Planetenoberfläche in **Sechseckfelder** kartographiert. Auf bestimmten Feldern warten zudem Edelsteine oder ein paar Einheiten Wasser darauf, von uns eingesammelt zu werden. Zum Auflösen dieser Rohstoffe, sowie zur Ernte der verfügbaren Ressourcen haben wir im Zentrum eine **Erntemaschine** in Position gebracht.

Unsere eigene **Forschungsstation** auf dem Planeten besteht anfangs aus bloß einer einzigen Garage für Raumgleiter und nur weniger Farmen zur Herstellung von Ressourcen, ist also noch sehr ausbaufähig, um so richtig konkurrenzfähig zu sein. Wenigstens starten wir bereits mit einem gewissen **Anfangsbestand** an Rohstoffen und Gegenständen. Am wichtigsten ist aber unsere "Mannpower", die hier durch **Würfel** repräsentiert wird. Wir beginnen mit lediglich drei Würfeln in unserer Farbe.

Auf dem Planeten gibt es schließlich noch verschiedenste Orte, die durch **Ortstableaus** dargestellt werden.

Dorthin können wir unsere Arbeiter (= die Würfel) entsenden, damit sie wichtige Arbeiten für uns ausführen.



Der **Tagesablauf** ist ganz genau geregelt und gliedert sich in 4 Phasen. Zuerst teilen wir in der **Planungsphase** unsere Arbeiter ein, indem wir jeden Würfel in unserer Forschungsstation hinter unserem Sichtschirm entweder einer Garage oder einer Farm zuordnen.

In der **Aktionsphase** setzen wir reihum unsere Würfel aus unseren Garagen auf die Ortstableaus ein. Je nach Ort können wir - gegen Abgabe der angeführte Ressourcen - dadurch Edelsteine sammeln (Bergarbeiterlager), neue Farmen erwerben (Labor), neue Garagen kaufen (Gießerei), unsere Erntemaschine bewegen (Steuerzentrale), Rohstoffe tauschen (Markt) oder neue Arbeiter rekrutieren (Akademie).

Außerdem können wir mit den drei Clans verhandeln (Verhandlungstableau) oder Gegenstände ausspielen (Lager), welche uns unterschied-

liche Vorteile bringen können. In fast allen Fällen ist jedoch die **Augenzahl des Würfels von Bedeutung**, entweder als Voraussetzung oder als Modifikator für die gewählte Aktion.

In der **Erntephase** erhalten wir Ressourcen des Feldes, auf dem unsere Erntemaschine steht, sowie für Würfel in unseren Farmen. In der **Ruhephase** nehmen wir schließlich unsere Würfel von den eingesetzten Ortstableaus zurück. Bloß die Würfel im Lager und auf den Verhandlungstableaus bleiben bis zum Schluss auf ihren Einsatzfeldern stehen.

Nach der 8. Runde endet die Partie. In einer **Schlusswertung** wird unsere Leistung auf dem Planeten honoriert. Wir bekommen Siegpunkte für erfolgreiche Verhandlungen mit den 3 Clans (Verhandlungstableau), für ausgespielte Gegenstandskarten, für unsere aufgewerteten Garagen und Farmen, für Edelsteine in unserem Besitz, sowie für unsere Erntemaschine, falls wir es geschafft haben, sie in ein Edelsteinlager zu ziehen. Nur wenn wir auf diese Weise die **meisten Siegpunkte** erzielen, werden wir den Zirkadianern als tapferste und einfallreichste Entdecker dieses seltsamen neuen Planeten in Erinnerung bleiben.

### Fazit

Der typische "H@ll 9000"-Leser ist ja ein richtiger Spielekenner und Experte,

## Fortsetzung von „Zirkadianer“

und erkennt auf Anhieb an-hand meiner Spielbeschreibung, dass "Zirkadianer - Erstes Licht" ein klassisches **Würfeinsatzspiel** ist. Die Würfel stellen sozusagen die Arbeiter der Spieler dar, die an verschiedensten Orten eingesetzt werden, um dort wichtige Arbeiten zu verrichten.



Der große Unterschied zu anderen "dice placement games" ist jedoch, dass die Würfel verdeckt **hinter einem Sichtschirm** den einzelnen Arbeitsbereichen in der eigenen Forschungsstation zugewiesen werden. Dies zieht zwei bedeutende Konsequenzen nach sich. Zum einen ist die **Ehrlichkeit aller Spieler gefordert**, schließlich könnte man ja unentdeckt schummeln und sich Würfel so zurecht drehen, dass sie passen.

Zum anderen wird verlangt, dass man schon in der Planungsphase alle Würfel einteilt, ohne zu wissen, ob das entsprechende Einsetzfeld dann auch tatsächlich frei ist. Dies bringt doch ein **gehöriges Maß an Unsicherheit** ins Spiel, ob man seine Pläne dann in der Aktionsphase auch wirklich realisieren kann. Da kann es schon die eine oder andere

unliebsame Überraschung geben, wenn die Sichtschirme entfernt werden bzw. wenn die gewünschte Aktion dann vor der Nase weggeschnappt wird.

Auch wenn ein Spieler für nicht verwendbare Würfel ein kleines Trostpflaster von 2 Wasser in der Kantine kriegt, stoßen sich doch Strategen und Optimierer an den auf diese Weise entstehenden Unabwägbarkeiten und **Unplanbarkeiten**. Es hilft, immer einen Plan B in petto zu haben. Wenigstens wechselt der Startspieler in jeder

Runde. Zudem gibt es die Möglichkeit, Würfel ins **Hauptquartier** zu setzen, wo sie zwar in dieser Runde untätig verweilen, dafür aber in der nächsten Runde vorgezogen werden und noch vor den Würfeln des Startspielers an der Reihe sind.

Neben dem Würfeinsatz spielt das **Ressourcenmanagement** eine große Rolle. Ressourcen erhält man ja in der Erntephase durch die Position der Erntemaschine sowie durch mit Würfeln besetzte Farmen. Sie werden wiederum für jede wichtige Ausgabe benötigt: Für die Bewegung der Erntemaschine zu ertragsreicheren Feldern, für effektivere Farmen, mehr Würfel und bessere Garagen. Vor allem aber auch für jene Elemente, welche am Ende für den Großteil an Siegpunkten sorgen sollen: Gegenstände

und Würfel auf den Verhandlungstableaus.

Nachdem man selbst durch den Zukauf von Würfeln höchstens fünf Würfel für seinen Spielzug zur Verfügung hat, muss man diese gut einteilen, die **richtige Balance** zwischen dem Erhalt an Rohstoffen und deren Verwendung finden. Da kann es schon vorkommen, dass man sich in einer Runde eher aufs Sammeln von Rohstoffen konzentriert, um in der darauffolgenden umso mehr ausgeben zu können.

Wie es sich für ein richtiges Aufbauenspiel gehört, wird auch **reichlich Abwechslung** geboten. Dies fängt schon bei den Farmen an, die sich in der Art der hergestellten Ressource unterscheiden (eine Farm produziert sogar Würfel!). Bei den Garagen gibt es einige, welche die dort eingesetzten Würfel manipulieren können, und andere, welche eine Reduktion der für diesen Würfel erforderlichen Rohstoffe bewirkt. Die 3 Clans weisen ebenfalls unterschiedliche Sei-



## Fortsetzung von „Zirkadianer“

ten auf. Und dass jeder der 36 Gegenstandskarten anders ist, versteht sich wohl von selbst.

Die größte Auswirkung auf das Spiel haben aber die **Charaktertableaus**, von denen acht verschiedene in "Zirkadianer" vorkommen. Mit ihren individuellen Fähigkeiten haben sie einen großen Einfluss auf die Spielweise, so dass man seine Strategie von Anfang an darauf ausrichten sollte. Dies sorgt auch für einen hohen **Wiederspielreiz**, weil man doch irgendwie alle Charaktere und deren Vorzüge ausprobieren möchte.

"Zirkadianer - Erstes Licht" weist auch noch Regeln für das **Solo-Spiel** auf, bei dem man gegen eine "Künstliche Intelligenz" antritt. Die KI setzt Würfel mithilfe von Plankarten ein, wodurch sie einerseits ein, wodurch sie andererseits Punkte für Würfel auf dem Verhandlungstableau und im Lager erhält. Durchaus spannend und aufgrund unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade auch schön fordernd. Auf jeden Fall gerade während des Lockdowns eine begrüßenswerte Alternative zu momentan nicht erlaubten Spieleabenden.

Das **Spielmaterial** verdient noch ein paar Erläuterungen. Grundsätzlich ist es recht reichhaltig und auch recht

hochwertig: farbige Würfel, individuell gestaltete Spielsteine für alle Rohstoffarten, stabile Ortstableaus (sogar mit Aussparungen), Karten, Sichtschirme. Dies alles schön illustriert und in einem praktischen Schachtel-Inlay wohl



geordnet untergebracht. Allerdings ist alles in kleinerem Maßstab als gewohnt, so dass man fast von einer **Miniatur-Ausgabe** sprechen könnte. Dies wäre noch verschmerzbar, ja fast schon niedlich, wenn da nicht der doch recht hohe Ladenpreis wäre, der eigentlich einer Ausgabe in Normalgröße gebührte. Tja, das Preisniveau vom "Schwerkraft Verlag" ist tatsächlich "heavy".

Mir persönlich gefällt "Zirkadianer - Erstes Licht" recht gut. Auch wenn so manche Pläne durch die Mitspieler zunichte gemacht werden können, und man auch so höllisch aufpassen muss, für seine Intentionen auch rechtzeitig die notwendigen Ressourcen bereit zu haben, erfordert es doch eine geschickte Balance zwischen langfristiger Planung und flexiblem Handeln. Trotzdem kann ich we-

gen des hohen Preises **keine uneingeschränkte Empfehlung** aussprechen. Jeder Spieler muss da selbst entscheiden, ob ihm der zweifellos vorhandene Spielreiz die knapp 60 Euro wert ist.

*Truly*



## Game News - Wertung



p.S.: Im Internet fand ich folgende interessante Information:

*Als zirkadianen Rhythmus bezeichnet man die Rhythmen des Körpers, die ungefähr 24 Stunden lang sind. ... Jeder hat den gleichen Rhythmus, da er angeboren ist und nicht beeinflusst werden kann. Licht ist ein sehr wichtiger Zeitgeber. Wenn man an der Sonne ist, wird die innere Uhr wieder "synchronisiert".*

*Zirkadiane Schlaf-Wach-Rhythmusstörungen treten dann auf, wenn der innere Schlaf-Wach-Rhythmus (die innere Uhr) nicht an den Hell-Dunkel-Kreislauf der Erde angepasst ist. Jetlag und Schichtarbeit stören häufig den normalen Schlaf-Wach-Rhythmus.*



# Game News - Spielkritik

Science Fiction beschäftigt sich nicht nur mit fremden Planeten und Reisen in die unendlichen Weiten des Weltalls, sondern auch mit dem Besuch Außerirdischer auf unserer Erde. Und meist ist dieser dann nicht gerade friedlicher Natur...



**Titel:** Under Falling Skies  
**Art des Spiels:** Solo-Würfeleinsetzspiel  
**Spielauteur:** Tomas Uhlir  
**von:** Czech Games Edition  
**Jahrgang:** 2020  
**Spielerzahl:** 1 Spieler  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 31,90

## Einleitung

Ein gigantisches außerirdisches Raumschiff senkt sich langsam über der Skyline der City herab. Ich weiß schon was kommt, schließlich habe ich ja den Blockbuster "Independence Day" gesehen: KA-WUMM! Die Wolkenkratzer zerbersten, der letzte Widerstand der Menschheit bricht. Das Ende der Welt!

Aber dazu muss es gar nicht kommen. Es liegt in mei-

ner Hand. Wenn ich mich in den Schutztunnel unter der Basis gut verschanze und die feindlichen Alien-Jäger lang genug aufhalte, kann ich vielleicht noch meine Forschung an einer wirksamen Waffe gegen die Eindringlinge vollenden, bevor das Alien-Mutterschiff die Basis zerstört.

## Spielbeschreibung

Hoch über meiner Stadt schwebt bedrohlich das riesige **Mutterschiff**, bereit sich immer weiter herab zu senken und gleichzeitig seine **Alien-Jäger** - in fünf vertikalen Spalten - auf mich loszuhetzen. Das Ziel der extraterrestren Invasoren ist es offensichtlich, meine Basis durch ausreichend viele Treffer zu zerstören.

So schnell gebe ich aber nicht auf. Ich habe mich in den Tunneln tief unter der Erde versteckt. Deren **unterirdische Räume** bietet mir entweder Schutz vor den Jägern (Luftabwehr-Räume verlangsamen ein wenig die Feindschiffe) oder aber können mir auf andere Weise helfen, die Bedrohung abzuwenden. So versorgen mich Energieräume mit notwendigem Strom, und Kampfflugzeug-Räume können Feindschiffe, die auf dem Radar erfasst sind, abschießen.



Und Forschungsräume schließlich erlauben es mir, die **Forschung** gegen die außerirdische Macht voranzutreiben, um hoffentlich rechtzeitig ein Mittel dagegen zu finden. Besonders wichtig ist aber auch der **Tunnelbohrer**, mit dem ich mich noch tiefer voranbohren kann, um an weitere, zunehmend effektivere Räume zu gelangen.

Das Geschehen wird mit Würfeln gesteuert. In der Würfelphase teile ich im Laufe einer Runde fünf Würfel den Räumen der Basis zu, je 1 Würfel pro Spalte. Der Würfelwert wirkt sich dabei stets auf die Qualität der Aktion des gewählten Raums aus. Höhere Würfelwerte sind in fast allen Räumen ein Vorteil, da ich damit mehr Energie produzieren, mehr Forschung betreiben, mehr Feindschiffe abschießen kann.

Allerdings - und das ist die Crux an der Sache - werden mit jedem Würfel auch alle **Feindschiffe** in der entsprechenden Spalte um genau so viele Felder nach unten gezogen, wie der Würfelwert angibt. Dringt auf diese Weise ein Feindschiff bis zu meiner Basis durch, erleidet diese 1 Schaden. Zudem können - wenn ein Feindschiff darauf landet - bestimmte Felder bewirken, dass

## Fortsetzung von „Under Falling Skies“

sich das Mutterschiff weiter senkt. Positiv sind hingegen jene Felder, welche Feindschiffe zur Zielscheibe meiner Abwehrjäger machen.



Nach dieser Würfelphase folgt die **Raumphase**, in der ich dann in beliebiger Reihenfolge die Effekte der gewählten Räume aktivieren kann: Energie herstellen, Kampfflugzeuge aussenden, Forschung betreiben. Ebenfalls kann ich meine Basis weiter aushöhlen, indem ich gegen Bezahlung von 1 Energie meinen Tunnelbohrer bis zu jenem Würfel vorziehe, den ich einzig und allein zu diesem Zweck auf ein noch nicht ausgebohrtes Feld gelegt habe.

Schließlich kommt die **Mutterschiffphase**, in der sich das Mutterschiff eine Reihe herabsenkt, was leider in den meisten Fällen einen negativen Nebeneffekt hat. So können beispielsweise mein Tunnelbohrer oder mein Marker auf der Forschungsleiste wieder ein paar Felder zurückversetzt werden oder meine Basis einen zusätzlichen Schaden erleiden. In dieser Phase werden auch alle Feindschiffe, die ich abgeschossen habe, die

für Schaden an meiner Basis gesorgt haben und die vom Mutterschiff neu rekrutiert wurden, erneut startbereit gemacht.

Wenn es mir gelingt, meine **Forschungen zu vollenden**, bevor die Aliens meine Stadt völlig dem Erdboden gleich machen, habe ich die Außerirdischen erfolgreich aufgehalten und kann mich als Retter der Menschheit feiern lassen. Ansonsten: Gute Nacht, Erde!

## Fazit

Ich habe in der Spielbeschreibung bewusst die "Ich-Form" gewählt. Es handelt sich bei "Under Falling Skies" nämlich um ein **reines Solo-Spiel**. Man spielt also völlig allein gegen das Spiel und kommt ganz ohne Mitspieler aus. Dies ist besonders in diesen schwierigen Zeiten des "social distancing", in denen Kontakte mit anderen Personen tunlichst vermieden werden sollten, sehr praktisch.

Das Interessante ist, dass die eigenen Aktionen sehr eng mit den Aktionen des Gegners verbunden sind. Jeder Würfel, den ich möglichst sinnvoll für eine Aktion eines verfügbaren Raums einsetzen will, lässt gleichzeitig das

Feindschiff in der betroffenen Spalte um ebenso viele Felder näher rücken. Dies gestaltet die **Wahl des richtigen Würfelwertes für jede Spalte äußerst knifflig**. Im Idealfall gelingt es mir, Alienschiffe auf Feldern mit Explosionsymbol zu positionieren, wo ich sie dann mit Kampfflugzeugen vom Himmel holen kann.

An dieser Stelle könnte man jetzt natürlich den **Glücksfaktor** beim Würfeln einwenden. Natürlich haben Hexaeder ihren eigenen Willen und halten sich herzlich wenig an die Vorstellungen und Notwendigkeiten des Würfelnden. Dennoch habe ich hier einen gewissen Einfluss, da ich gegebenenfalls bis zu 2 x nachwürfeln darf. Unter den fünf Würfeln befinden sich nämlich neben drei normalen grauen Würfeln auch **zwei weiße Würfel**. Jedes Mal,



wenn ich einen weißen Würfel in einen Raum setze, muss ich alle verbliebenen, noch nicht verwendeten Würfel nachwürfeln. Dies sorgt dafür, dass ich nach jedem Wurf gut einschätzen muss, wann ich welchen Würfel wo einsetzen soll. Eine wirklich gelungene Regel, die sehr gut ins Gesamtkonzept passt.

## Fortsetzung von „Under Falling Skies“

Nach einer Einführungs-  
partie nach den oben beschrie-  
benen Regeln kommen noch  
ein paar Zusatzregeln für das  
**vollständige Spiel** hinzu. So  
kann ich etwa in einem Robo-  
terraum einen **Roboter** er-  
zeugen. Dazu wird ein blauer



Würfel mit derselben Augen-  
zahl wie der dafür verwendete  
Würfel in einen beliebigen  
ausgebohrten Raum installiert,  
wo ich ihn ab der nächsten  
Runde für die entsprechende  
Aktion nutzen kann. Zwar ver-  
ringert sich bei jeder Nutzung  
eines Roboters seine Augen-  
zahl um 1, dafür muss aber auch  
kein Feindschiff bewegt wer-  
den.

Weiters habe ich zwei  
**zusätzliche Städte** zur Aus-  
wahl, welche nicht nur ein völ-  
lig anderes Tunnelsystem auf-  
weisen, sondern auch spezi-  
elle Regeln mit sich bringen.  
Und schließlich kann ich den  
**Bedrohungslevel** frei wählen,  
indem ich entsprechend viele  
der Himmelsplättchen, auf de-  
nen sich Mutterschiff und  
Feindschiffe bewegen, auf ihre  
Rückseite wende. Darauf sind  
lästigere Mutterschiff-Aktio-  
nen, schwierigere Forschungs-

leisten und/oder mehr negati-  
ve Effekte abgebildet.

Während mehrerer Par-  
tien versuche ich dann zu er-  
mitteln, welcher Bedrohungs-  
level mir am besten gefällt.  
Dieser sollte nicht zu leicht  
sein, damit es für mich schon  
eine gewisse **Herausforde-  
rung** darstellt. Zu  
schwer sollte ich es  
mir aber auch nicht  
gestalten, damit die  
Challenge gerade  
noch lösbar bleibt.  
Eine Niederlage ab  
und zu sorgt nicht  
nur für Nervenkit-  
zel, sondern auch  
dafür, dass ich mich  
richtig anstrengen  
und taktisch geschickt agieren  
muss.

Dies alles wäre schon  
ausreichend für etliche Stun-  
den Solo-Spielspaß. Aber der  
Verlag hat sich nicht damit be-  
gnügt, sondern auch ein  
**Kampagnenspiel** inkludiert.  
In vier aufeinander aufbauen-  
den Kapiteln mit einzigartigen  
Szenarien, zusätzlichen Städ-  
ten und sogar einigen Charak-  
teren kann ich versuchen, die  
Welt zu retten. Um nichts zu  
spoilern, werde ich an dieser  
Stelle keine weiteren Details  
verraten. Schön aber, dass die  
Kampagne jederzeit vollstän-  
dig wieder spielbar ist und so  
auch für später für noch mehr  
Varianz sorgt.

Noch vor wenigen Jahren  
hätte ich ein reines Solo-Spiel  
wahrscheinlich gar nicht beach-  
tet. SARS 2 - CoViD 19 hat aber  
alles verändert, und ich bin

froh, dass mir "Under Falling  
Skies" die Zeit der erzwunge-  
nen Kontaktvermeidung und  
des beruflichen Nichtstuns er-  
leichtert hat. Aber auch nach  
der Pandemie werde ich  
aufgrund der **spannenden  
und stets neuen Herausforde-  
rung** wohl noch öfters in  
einsamen Momenten auf die-  
ses Spiel zurückgreifen.

*Trainerhof*

Game News -  
Wertung



### Notenskala

Die Anzahl der Schilde  
bestimmt die -rein subjektive -  
Beurteilung der Redaktion

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach



**Ganymede**  
Sci-Fi-film  
Frankreich 2019  
Regie: Hope S. Hwang  
Sorry we're French!  
Dauer: ca. 30 min.

### Impressum

GameNews: Offenlegung nach  
dem Mediengesetz: Medien-  
inhaber, Eigentümer, Verleger,  
Layout, Chefredakteur und  
Hersteller: Franz 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 Mei-  
nung muß aber mit der Mei-  
nung des Chefredakteurs nicht  
übereinstimmen. Die Game  
News bringen Informationen  
über Spiele und über die Akti-  
vitäten der "Ritter der Kno-  
belrunde".  
Erscheinungsweise:  
Zwölfmal jährlich, am Don-  
nerstag vor dem Spieleabend.

© 2021 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

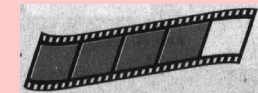
## Der Film-Tipp des Monats

Eines der klassischsten  
Sujets von Science Fiction-Fil-  
men ist die Angst, dass in fer-  
ner Zukunft unser schöner  
blauer Planet einmal nicht  
mehr bewohnbar ist. Auch Re-  
gisseur Hope S. Hwang hat sich  
dieses ernsten Themas ange-  
nommen und zeigt in seinem  
Streifen „Ganymede“ die Ver-  
suche von auf Raumfahrt spe-  
zialisierter Corporations, die  
Evakuierung der Erde zu or-  
ganisieren. Dabei gilt es, ge-  
eignete Siedler zu rekrutieren,  
diese in Shuttles zum Mars und  
weiter zum Jupitermond Gany-  
med zu transportieren, wo



schließlich der Take-Off von  
Siedlerschiffen zu geeigneten  
Planeten der Galaxie stattfin-  
den soll. Ein beinhardter Wett-  
kampf zwischen den Corpo-  
rationen entsteht, aus dem  
jene siegreich hervorgeht,  
welche logistisch am besten  
agiert!

Prädikat: Sehenswert!



## Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung  
von Spielern und Spielbegei-  
sterten im September 1991,  
nachdem bereits vorher in un-  
regelmäßigen Abständen Spie-  
leabende stattfanden. Unsere  
Tätigkeiten sind:

- \* Monatliche Spielereffen im  
Hotel Traunerhof (jeden 1.  
und 3. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberöster-  
reichischen Spielemeister-  
schaft ("TraunCon") und an-  
deren Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich  
erscheinenden Spielezeit-  
schrift (Game News) für Mit-  
glieder
- \* Teilnahme an österreichi-  
schen und internationalen Tur-  
nieren (z.B. "Intergame")
- \* Organisation von Fahrten zu  
diversen Spielveranstal-  
tungen ("Spiel" in Essen, Wie-

- ner Spielefest, ...)
- \* Entwicklung neuer Spie-  
leideen
- \* Eigene Homepage im Inter-  
net: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die  
Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten

