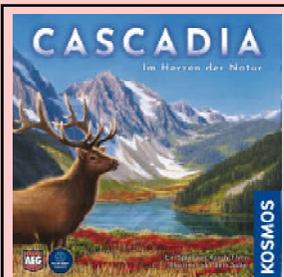


SCIENCE FICTION IM TRAUNERHOF!

Interessantes Thema der Knoblonauten am 27. Juli ! (S 1.)



358. Ausg. 21. Juli '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



**„Cascadia“ ist das
„Spiel des Jahres“!**

Die Jury hat am 16. Juli das „Spiel des Jahres 2022“ gekürt. Nominiert waren „Cascadia“, „Scout“ und „Top Ten“. And the Red Pöppel goes to...

„Cascadia“ von Randy Flynn (Kosmos Verlag). Herzlichen Glückwunsch an den Autor und den Verlag. Die Begründung der Jury finden Sie auf Seite 2.



Liebe Literaturkritiker,

der August ist klassisch der Monat, in dem die Kandidaten für die Hugo Awards zu bewerten sind. Die bisherigen Preisträger waren so unterschiedlich wie die unedlichen Weiten des Universums, nun ja, weit. Einige der behandelten Themen waren derart eindrücklich, dass sie immer wieder zitiert wurden.

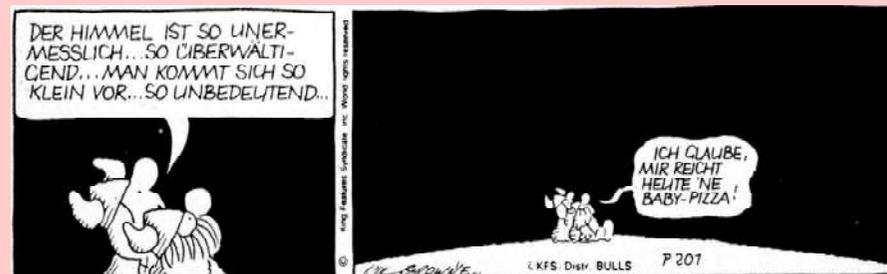
Ein solches Thema ist das am Ereignishorizont eines schwarzen Lochs festhängende Raumschiff. Den vielen Variationen ist eines gemein: die scheinbare Immobilität aufgrund der Zeitdilatation. Der helle Punkt neben der ausgedehnten Schwärze wirkt für Außenstehende so wie „Lux Aeterna“, also „ewiges Licht“.

Eine geradezu epische Welt aus Macht und Intrigen entspinnt sich um den Planeten Arrakis. Das „Dune Imperium“ hat über fast 6 Jahrzehnte seine Grenzen immer wie-der erweitert und macht keine Anstalten damit aufzuhören.

Auch nicht ganz neu ist die Idee durch Zeitreisen Doppelgänger seiner selbst zu erzeugen. Ganz im Gegensatz zu den Hilfsmitteln mit denen „the LOOP“ des Dr. Faux durchbrochen werden und das Universum gerettet werden soll.

Am 27. Juli könnt ihr ab 18:00 Uhr im Literaturzentrum Traunerhof eure Kritiken besprechen.

Euer Oliver Koch



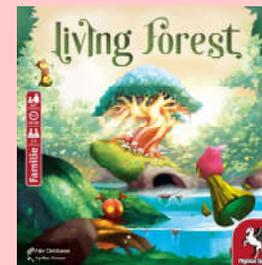
Neues vom Trauner
Spielekreis



**„Cascadia“ ist das
„Spiel des Jahres 2022“**

In der Begründung der Jury heißt es: „Cascadia“ ist ein wahres Wohlfühlspiel. Die Spielzüge sind immer belohnend, selbst wenn die angebotene Auswahl nicht immer passend liegt. Besonders gelungen ist die zweigeteilte Puzzleaufgabe, für die eine gute Balance zwischen den passenden Landschaften mit den richtigen Tiersymbolen gefunden werden muss.“

Ritter der Knobelrunde



**„Living Forest“ ist das
„Kennerspiel des Jahres“**

Gleichzeitig kürte die Jury am 16. Juli 2022 auch das „Kennerspiel des Jahres“. Nominiert waren „Cryptid“, „Dune Imperium“ und „Living Forest“. And the black Pöppel goes to... „Living Forest“ von Aske Christiansen (Pegasus Spiele)!

In der Begründung der Jury heißt es: „Drei zentrale Faktoren machen den Nervenkitzel und Reiz von ‘Living Forest’ aus: Das spannende Wettrennen auf zwölf Punkte, das riskante Zocken beim Kartenaufdecken und die hohe Interaktion mit den Mitspielenden.“

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. August 2022 um 12:00 Uhr. Es ist auch neuerdings auch möglich, über die Whats App-Gruppe der Knobleritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen.

Zwischenwertung

Es wird schon wieder besser mit dem Besuch der Spieleabende. Hier der aktuelle Zwischenstand:

1. Herzog Jakob	137,5
2. König Franky	112
3. Herzog Reinhold	86
4. Prinz Roland	71,5
5. Knappe Martin	57,5
6. Sir Udo	42,5
7. Baron Thomas	34
8. Sir Christoph	30
9. Graf Oliver K.	28
10. Knappe Luca	27,5
11. Prinzessin Nicole	26

Game News - Spielekritik

Wenn man schon „Lost in Space“ ist - ein sehr beliebtes Thema in Science Fiction-Literatur und -Filmen -, ist man auch auf sich allein gestellt bei der Lösung von Problemen. Wie etwa hier bei folgendem Spiel...



Titel: **Lux Aeterna**
Art des Spiels: **Solo-Spiel**
Autor: **Tony Boydell**
Verlag: **Frosted Games**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 18,-**

Einleitung

"Mayday! Mayday!"

Seit ein Meteorit mein Raumschiff, die "Lux Aeterna" getroffen und alle Systeme schwer beschädigt hat, versuche ich verzweifelt, Hilfe zu rufen. Ich bin im Gravitations-sog eines Schwarzen Loches gefangen und falle immer mehr in Richtung Ereignishorizont. Es nutzt nichts, ich bin wohl auf mich allein gestellt. Ich werde halt die paar Minuten, die mir vielleicht noch bleiben, nutzen müssen, um die Systeme zu reparieren und mich selbst aus dem Schlamassel zu befreien.



Spielbeschreibung

Mein verzweifelter Überlebenskampf findet fast ausschließlich mit Karten statt. Auf einer **Kurskarte** wird mit einer kleinen Raumschiff-Figur meine relative Entfernung zum Ereignishorizont festgehalten. Die **sechs Schiffssysteme** (Energie, Kommunikation, Antrieb, Lebenserhaltung, Computer und Navigation) werden durch farbige System-Karten dargestellt. Diese sind anfangs stark beschädigt, was durch je einen farblich passenden Würfel mit dem Wert "2" sichtbar gemacht wird. Dies ist die äußerst prekäre Ausgangssituation, in der ich mich befinde.

Karten sind es auch, mit deren Hilfe ich mich retten kann, wenn ich sie geschickt einsetze. Jede **Schiffskarte** ist einem der sechs Schiffssysteme zugeordnet und zeigt neben dem Ereigniswert und einem Sogwert noch eine bestimmte Aktion, die mich in der einen oder anderen Weise in meinen Bemühungen unterstützt. In den Schiffskartenstapel werden noch ein paar Störfälle - äußerst lästige Geschehnisse - eingemischt, bevor der Timer gestartet wird.

In jeder Runde ziehe ich vier Karten vom Stapel und

ordne sie dann den vier Seiten meiner Konsole zu. Bei der linken Karte bestimmen deren Farbe und **Ereigniswert**, welches System wie viel Schaden zugefügt wird. Für jeden Ereigniswert wird der Würfelwert um 1 Punkt vermindert. Sinkt der Wert unter 1, ist das betroffene System irreparabel zusammengebrochen, was stets einen negativen Effekt zur Folge hat.

Danach führe ich die **Aktion** der oberen Karte an meiner Konsole aus. Damit kann ich mein Raumschiff vom "Punkt ohne Wiederkehr" wegziehen, Störfälle aus dem Kartenstapel entfernen, Schadenswürfel neu werfen, umdrehen oder vertauschen, oder auch einen Schaden reparieren, indem ich einen beliebigen Würfel um 1 (manchmal auch mehr) erhöhe. Würde dabei der Wert eines Würfels über 6 steigen, gilt das System als voll funktionsfähig, was mir einen positiven Effekt bringen könnte.



Der **Sogwert** der Karte rechts an meiner Konsole bestimmt anschließend, wie viele Felder mein Schiff Richtung

Fortsetzung von „Lux Aeterna“

Ereignishorizont gezogen wird. Die Karte, welche ich schließlich in meinen **Puffer** am unteren Ende der Konsole platziert habe, darf ich für die nächste Runde aufheben.



Auf diese Weise entscheide ich mich Runde für Runde für die wohl zweckmäßigste Verwendung der gezogenen Karten. **Ich verliere**, wenn die "Lux Aeterna" den Ereignishorizont erreicht, wenn vier der sechs Systeme zusammengebrochen sind oder die Zeit abgelaufen ist. Schaffe ich es hingegen, innerhalb des Zeitlimits den Kartenstapel durchzuspielen, konnte ich mich rechtzeitig aus dem Gravitations-sog des Schwarzen Lochs befreien und **gewinne**.

Fazit

Auch wenn das Spiel fast ausschließlich aus Karten besteht, finde ich "Lux Aeterna" doch **thematisch recht gelungen**. So kann man sich anhand der Texte der Aktionen vorstellen, was alles probiert wird, um zu überleben. Auch das hektische Hantieren mit den Karten, der verzweifelte Versuch, jede Karte unter Zeitdruck möglichst optimal einzusetzen, während sich das Schiff unaufhaltsam dem

Untergang nähert, passen ausgezeichnet zum Thema. Es vermittelt somit ein gleichermaßen **intensives wie immersives Spielgefühl**.

Wie bei den meisten Solo-Spielen, tritt man auch hier **gegen das Spiel selbst** an, welches kartengesteuert und deswegen zufällig daherkommt. Es sind im Prinzip **drei Parameter**, welche über Sieg oder Niederlage entscheiden. Die Reparatur der Schäden an den Schiffssystemen und die Distanz zum Schwarzen Loch kann man selbst einigermaßen beeinflussen. Man darf aber auch den Faktor Zeit nicht außer Acht lassen, denn die Sekunden verrinnen erbarmungslos.

Der **Spielablauf ist relativ einfach**, müssen doch lediglich die gezogenen Karten (plus die Karte aus dem Puffer) auf die vier Seiten der Konsole verteilt werden. Die Entscheidungen, die man dabei trifft, sind jedoch alles andere als banal. Man muss stets abwägen, was man mit den gerade zur Verfügung stehenden Karten anstellt, welche Prioritäten man setzt, auf welche Bereiche man sich konzentriert, welche man momentan eher vernachlässigen kann. Manchmal kommt es einem vor wie Jonglieren mit vielen rohen Eiern mit der Hoffnung, dass möglichst wenige davon zu Bruch gehen. Als Kartenspiel kommt natürlich auch ein kleiner **Glücksfaktor** hinzu, der einen zu sub-

optimalen oder gar verheerenden Entscheidungen zwingt.

Für **Abwechslung** im Spielverlauf sorgen zudem die Schiffssysteme, für die es jeweils fünf Karten gibt, die sich in ihren Effekten sowohl bei einer vollständigen Instandsetzung als auch bei einem Totalzusammenbruch des entsprechenden Systems unterscheiden. Die **Störfälle**, welche in den Kartenstapel gemischt werden, können zum Teil situationsbedingt desaströse Auswirkungen haben, zum Glück gibt es Aktionen, mit denen man Störfälle von vornherein aus dem Stapel entfernen kann.

Der **Schwierigkeitsgrad** lässt sich auf 3 Arten skalieren. Für Anfänger empfiehlt sich, den Timer auf 10 Minuten und das Raumschiff auf das Startfeld "+5" zu stellen, sowie 4 Störfälle in den Kartenstapel zu mischen. Spä-



ter kann man nach Belieben das Zeitlimit verkürzen, zusätzliche Störfälle hinzufügen und/oder das Raumschiff zu Beginn bereits näher zum Ereignishorizont zu rücken. All dies macht die Angelegenheit deutlich schwerer, kniffliger, hektischer, anspruchsvoller, steigert aber gleichzeitig auch die Genugtuung, wenn man es trotzdem noch schafft.

Fortsetzung von „Lux Aeterna“

Im Falle eines Sieges gibt es am Ende eine Punktewertung. Bei dieser finden das Startfeld der "Lux Aeterna", die voll funktionstüchtigen Systeme (je 7 Punkte) und die beschädigten Systeme (je 1 Punkt) Einzug in die Abrechnung. So kann man mit der Zeit seinen "Highscore" zu übertreffen versuchen und immer höher schrauben, was einen großen Teil des Wiederspielreizes ausmacht. Meine persönliche Bestleistung liegt immerhin bei 51 Punkten.

Allerdings verstehe ich nicht, warum hier nicht auch noch das Zeitlimit und die An-

zahl der Störfälle in die Punktewertung einfließen. Ich habe deshalb in der Rubrik "Varianten" für diese beiden Kriterien Zusatzpunkte nach meinen eigenen Erfahrungen vergeben, was einen weiteren Anreiz bietet, es mal mit einer höheren Anzahl an Störfällen und einer kürzeren Zeitspanne zu probieren.

"Lux Aeterna" ist meiner Meinung nach ein **äußerst gelungenes Solo-Spiel**, welches einen jedes Mal von Neuem fordert, und welches sich leicht den individuellen Anforderungen und Fähigkeiten anpassen lässt. Gerade in Zeiten der Pandemie ist es angenehm, sich kurzweilig die

Zeit vertreiben zu können, wenn mal keine Mitspieler zur Hand sind bzw. sein dürfen.

Maely

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Alle drei an der Spitze des Klassements gelegenen Spiele - die beiden ex aequo Führenden NOCH MAL! und ARCHE NOVA, sowie DIE CREW - MISSION TIEFSEE - melden ihren Anspruch auf den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ an. Letzteres landete zwar „nur“ auf dem 3. Platz, aber dies würde beim nächsten mal schon ausreichen, um in die Ruhmeshalle aufzusteigen. Die beiden anderen brauchen zumindest noch 2, wahrscheinlich sogar noch drei Monate, um ihm zu folgen.

Danach wird es aller Voraussicht nach wieder etwas länger dauern, bis der nächste Kandidat genug Top Five-Platzierungen und folglich genug Punkte gesammelt haben wird. Eine Ausnahme bildet da MARACAIBO, welches schon einige Punkte gesammelt hat, in letzter Zeit aber etwas zurückhängt und Fans verloren zu haben scheint.

Es befinden sich nach wie vor viel zu viele Expertenspiele in der Wertung, weshalb sich einige davon schwer tun. Aber schauen wir mal, was sich nach dem voraussichtlichen Aufstieg des führenden Trios tut, vielleicht kann ja das eine oder andere wieder ein paar Anhänger motivieren.

Es wird auch interessant zu beobachten, ob sich noch ein paar Neuheiten dazugesellen können. Der Neuvorschlag vom Juli - SCOUT - richtet sich ja eher an Gelegenheitspieler...

Wertung:

1. Noch mall	8/+ 7/-0/15/ -
Arche Nova	5/+10/-0/15/ +
3. Die Crew - Mission Tiefsee	7/+ 5/-0/12/ -
4. Everdell	4/+ 7/-0/11/ +
5. Paleo	5/+ 5/-0/10/ -
6. Dune Imperium	2/+ 7/-1/ 8/ +
7. Imperium Klassik	3/+ 3/-0/ 6/ -
So Kleever	3/+ 3/-0/ 6/ -
Maracaibo	2/+ 4/-0/ 6/ +
Die wandelnden Türme	*2/+ 4/-0/ 6/ +
11. Die Ruinen von Arnak	2/+ 3/-1/ 4/ -
Hallertau	2/+ 2/-0/ 4/ =
My Gold Mine	1/+ 4/-1/ 4/ +

Vorschlag: Scout (1 x)

Game News - Spielekritik

Einige Werke der Science Fiction-Literatur sind ja mittlerweile richtige Klassiker. Wie auch dieses Weltraum-Epos von Frank Herberts...



Titel: **Dune Imperium**
 Art: **Deckbau- und Arbeitereinsatzspiel**
 Autor: **Paul Dennen**
 Verlag: **Dire Wolf Games**
 Jahrgang: **2021**
 Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 14 Jahren**
 Dauer: **60 - 120 Minuten**
 Preis: **Euro 49,90**

Ich muss etwas gestehen: Ich habe Frank Herberts Science Fiction-Klassiker "Dune" nicht gelesen! Keinen einzigen seiner sechs Romane des Dune-Zyklus, welche zwischen 1965 und 1985 erschienen sind. Und schon gar nicht einen der von seinen Nachfolgern geschriebenen Bände, die zeitlich vor und nach der Originalgeschichte angesiedelt sind. Schande über mich! Vielleicht liegt es daran, dass die Verfilmung aus dem Jahre 1984 doch recht misslungen war und mich so überhaupt nicht dazu animierte, mehr über den Wüstenplaneten und den Kampf ums Spice zu erfahren.



Letztes Jahr ist jedoch eine Neuverfilmung in unsere Kinos gelangt, die wesentlich besser gelungen ist, und - laut Kritik - auch näher am Buch sein soll. Vielleicht veranlasst mich der heuer erscheinende 2. Teil tatsächlich, den Schmöcker in Angriff zu nehmen. In der Zwischenzeit lasse ich mich aber gerne von einem Spiel ins futuristische "Dune"-Universum entführen. Als Anführer eines der Großen Häuser des Landsraads kämpfen wir um politischen Einfluss, bilden Allianzen mit den vier größten Fraktionen und trachten nach der Kontrolle über das Spice.

Spielbeschreibung

Zu Beginn wählen wir eine **Anführerkarte** (beispielsweise den edlen Paul Atreides oder den brutalen Glossu "Die Bestie" Rabban aus dem Haus Harkonnen), welche uns individuelle Fähigkeiten bietet. Wir erhalten ein für alle identisches Startdeck an Imperium-Karten, zwei Agenten-Figuren, etwas Wasser, sowie ein paar Truppen in unserer Garnison auf dem ariden Planeten.

Der **Spielplan** zeigt den Wüstenplaneten mit einigen bewohnten Gebieten und viel Wüste. Ebenso sind auf dem Plan noch Einflussfelder für die vier Fraktionen (Imperator,

Raumgilde, Bene-Gesserit-Schwesternschaft und Fremden-Krieger) abgebildet, inklusive Einflussleisten, an deren jeweils unterstes Feld wir je einen unserer Marker platzieren. Ganz oben befinden sich noch Felder für den Landsraad (Regierungsgremium des Imperiums) und die MAFEA (die größte Handelsorganisation). Eine Siegpunkteleiste und eine großzügige Kampfzone (mit Kampfleiste und Konfliktkartenstapel) vervollständigen den Spielplan.

Zusätzlich werden als Spielvorbereitung noch mehrere Karten bereitgelegt: Drei offene Stapel an **Reservekarten** ("Arrakis-Kontakt", "Faltraum" und "Das Spice muss fließen"), sowie ein gemischter Stapel an **Imperium-Karten**, von dem fünf Karten offen ausgelegt werden.

Eine **Spielrunde besteht aus fünf Phasen**. In **Phase 1** wird die oberste Konfliktkarte aufgedeckt, welche uns die Belohnung für den Konflikt dieser Runde anzeigt. Anschließend nehmen wir fünf Karten von unserem eigenen Deck auf die Hand. In **Phase 2** machen wir anschließend reihum unsere Spielerzüge, die entweder aus einem Agentenzug oder einem Aufdeckzug (zum persönlichen Abschluss dieser Phase) bestehen.

Fortsetzung von „Dune Imperium“

Bei einem **Agentenzug** spielen wir eine unserer Handkarten aus und stellen eine unserer noch nicht eingesetzten Agentenfiguren auf ein (freies) Feld, welches dasselbe Symbol wie die ausgespielte Karte trägt. Dies geht aber nur, wenn wir auch die für die damit verbundene Aktion eventuell notwendigen Kosten bezahlen können. Die Aktionen der Felder bringen uns hauptsächlich **Ressourcen**, wie das wichtige Wasser, Solaris (die monetäre Währung), das allseits begehrte Spice oder auch kampfbereite Truppen.



Manche Felder weisen ein **Kampfsymbol**, auf, welches uns erlaubt, alle gerade erworbenen Truppen, sowie bis zu 2 Truppen aus unserer Garnison in das Kampffeld einzusetzen. Die Felder bei den vier Fraktionen bringen uns außerdem noch **Einfluss**, sodass wir unseren Marker auf der entsprechenden Einflussleiste 1 Feld nach oben schieben dürfen. Das zweite Feld jeder Leiste ist zudem 1 Siegpunkt wert, einen weiteren können wir bekommen, sobald wir das vierte Feld der Leiste erreichen und damit den Allianzmarker erhalten.

Der **Aufdeckzug** wiederum ist so etwas wie "passen", denn wir beenden damit unseren Spielzug. Wir bestimmen unsere **Kampfstärke**, indem wir für jede unserer im Kampf beteiligte Truppe 2 Stärkepunkte berechnen, für jedes Schwertsymbol auf unseren verbliebenen Karten je 1 Punkt. Für die Punkte "**Überzeugung**" auf unseren restlichen Karten können wir uns nach Belieben neue Karten aus der offenen Imperium-Reihe oder den Reservekarten erwerben und unserem Deck hinzufügen, indem wir die neuen Karten auf unseren Ablegestapel legen.

Haben alle Spieler ihren Aufdeckzug durchgeführt, kommt die **Phase 3: Kampf**. Bevor die Verteilung gemäß der aktuellen Konfliktkarte entschieden wird, können wir noch Kampf-Intrigenkarten ausspielen, um das Ergebnis zu unseren Gunsten zu ändern. Anschließend werden die auf der Konfliktkarte angeführten Belohnungen in der Reihenfolge unserer Gesamtstärke vergeben.

In **Phase 4** wird schließlich auf jedes nicht besetzte **Sandwurm-Feld** ein Splice gelegt, erst danach (**Phase 5**) rufen wir unsere Agenten zurück, und der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn. Hat in dieser Phase jemand von uns bereits **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht (durch Einfluss bei den Fakti-

onen, gewonnene Konflikte, den Erwerb von "Das Spice muss fließen"-Karten und bestimmte Intrigenkarten), endet die Partie. Nun dürfen wir noch gesammelte Final-Intrigenkarten ausspielen. Wer dann die meisten Siegpunkte vorweisen kann, gewinnt den Kampf um Arrakis, den Wüstenplaneten.

Fazit

"Dune Imperium" wird in der Szene oft mit "Die verlorenen Ruinen von Arnak" verglichen. Tatsächlich finden wir auch hier eine **Kombination aus "Worker Placement" & "Deckbuilding"** vor. Dennoch gibt es gegenüber dem Gewinner des "Deutschen Spiele Preises 2021" zwei zum Teil wesentliche Unterschiede.

Zum einen sind die beiden Spielmechanismen **enger miteinander verknüpft**. Hier muss unbedingt eine Karte ausgespielt werden, um überhaupt einen Agenten platzieren zu dürfen. Dem Deckbuilding kommt also eine wichtige Rolle zu, um Karten zu erhalten, welche das entsprechende Symbol für beabsichtigte Felder aufweisen. Zudem gibt es keine Nebenaktionen, welche keinen Agenten benötigen, wie beispielsweise bei "Arnak" der Fortschritt im Tempel. Im Verlauf des Spiels kann man sich - recht teuer! - einen weiteren Agenten im Landsraad erwerben. Damit kann man zwar mehr Aktionen pro Runde durchführen, allerdings mit dem Nachteil, für den Aufdeckzug 1 Karte weni-

Fortsetzung von „Dune Imperium“

ger (für Überzeugung und Kampfsymbole) zur Verfügung zu haben.

Zum anderen gibt es bei "Dune Imperium" deutlich **mehr Interaktion**, und dies nicht nur durch das bei Arbeitereinsatzspielen übliche Wegschnappen von Aktionen und Besetzen von Feldern. Hier gibt es noch **weiteres Konfliktpotential**. So kommt es auf den **Einflussleistern** zu einem Wettrennen um die begehrten Allianz-Marker, die einen Extra-Siegpunkt bringen, aber eben pro Fraktion nur jeweils von einem Spieler errungen werden können.

Vor allem aber findet am Ende jeder Runde ein **direkter Kampf** statt, für den alle Spieler durch entsprechende Felder Truppen entsenden können. Die Kampfstärke wird durch die Anzahl der Truppen und "Schwert"-Symbole im Aufdeckzug ermittelt. Die Belohnung für den Sieger ist doch meist deutlich besser als für den Zweit- bzw. (nur im Spiel zu viert) Drittplatzierten, weshalb sich ein stärkeres Engagement schon lohnen kann. Unterliegt man allerdings, ist es umso ärgerlicher um die verlorenen Truppen.

Intrigenkarten können den Konflikt noch verschärfen. Jede Intrigenkarte bringt im Prinzip einen positiven Effekt. Einige bloß banale Vorteile, wie ein paar willkommene Ressourcen, andere erlauben den Eintausch von Ressourcen in

direkte Siegpunkte. Die "gemeinsten" sind jedoch die Kampf-Intrigenkarten, welche das Ergebnis eines Konflikts noch nachträglich, also nach der eigentlichen Bestimmung der Kampfstärke, verändern und so für eine andere Aufteilung der Belohnungen auf den Konflikt-Karten sorgen können.



Es spielt sich also alles **viel interaktiver, konfrontativer**. Es gilt, stets die Optionen der Mitspieler im Auge zu behalten, ihre Möglichkeiten zu berücksichtigen, auf Bedrohungen der Gegner zu reagieren und abzuschätzen, wie viel man in Kämpfe investiert. Dies ist absolut **nichts für friedfertige Gemüter und konfliktscheue Seelen!** Thematisch ist dies aber passend, denn sowohl im Buch als auch im Film geht es ganz und gar nicht friedlich zu.

Ein weiterer wichtiger Aspekt von "Dune Imperium" sind die **Fraktionen**, welche unterschiedliche Vorgehensweisen erlauben. Es empfiehlt sich, sich beim Deckbau auf wenige Fraktionen zu konzentrieren, da sich mehrere Karten meist in ihrer Wirkung verstärken. Man kann etwa vermehrt auf die "Fremen" setzen, um Vorteile im Kampf zu erhalten. Oder auf die Unterstützung der "Bene-Gesserit-Schwesterschaft" hoffen, um

mehr Karten ziehen zu können. Der "Imperator" wiederum gewährt gerne neue Truppen und finanzielle Mittel. Man kann also bei der Wahl neuer Imperium-Karten fast schon von einer **strategischer Ausrichtung** sprechen.

Aber auch die anfängliche Entscheidung für einen **Anführer** kann sich auf die weitere Spielweise auswirken. Jeder Charakter verfügt nämlich über zwei **Fähigkeiten**, die sich bei allen unterscheiden. Die linke Fähigkeit ist entweder einmalig oder dauerhaft einsetzbar, die rechte kommt nur dann zur Geltung, wenn die Siegelring-Karte während eines Agentenzugs ausgespielt wird. Diese Fähigkeiten haben ebenfalls Einfluss auf die eigene Vorgehensweise.

Bei alledem kommt aber ein wichtiges Element aus der literarischen und cineastischen Vorlage zu kurz: Das **Spice!** Es ist meiner Meinung nach viel **zu wenig ins Spiel integriert**, ist es doch jener Stoff, der den Wüstenplaneten erst so unkämpft macht (Zitat: "Wer das Spice kontrolliert, kontrolliert das Universum."). Seine Bedeutung hätte man im Spiel etwas mehr hervorheben können. Vielleicht wird das Spice aber in einer zukünftigen Erweiterung aufgewertet.

Abgesehen von diesem Manko spielt sich "Dune Imperium" **recht ausgewogen**. Sehrspannende, äußerst knappe Partien sind die Folge. Am

Fortsetzung von „Dune Imperium“

besten spielt es sich zu dritt oder zu viert. In Partien zu zweit oder in Solo-Partien kommen kartengesteuerte "Rivalen" zum Einsatz, welche sich doch als recht lästig herausstellen. Auch wenn sie durch den Zufall manchmal unlogisch agieren und Aktionen durchführen, die ein realer Gegner so nicht machte, reicht es doch oft, die eigenen Pläne zu konterkarieren und ausreichend zu behindern. Ich konnte schon einige **Solo-Partien** spielen, und zumindest für mich ist bereits der "Könner-Modus" ziemlich herausfordernd.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig und auch qualitativ in Ordnung. Die grafische Gestaltung orientiert sich an der

Neuerfilmung, verwendet aber keine fotorealistische Abbildungen, sondern an Originalbildern angelehnte Illustrationen. Vor kurzem ist ein "De luxe"-Erweiterungspaket erschienen, mit dem man sein Exemplar mit fein modellierten (Plastik-)Figuren aufpimpen kann, ich persönlich finde aber den Preis für die verbesserte Aufmachung, welche ohne das Originalspiel gar nicht spielbar ist, doch als zu hoch.

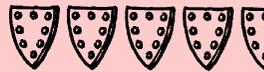
Die **Spielregel** ist gut gegliedert und bebildert, und spart nicht mit Erklärungen zu den einzelnen Fraktionen und **Hintergrundinformationen** zu den verschiedenen Häusern und Feldern. Dies ist zwar zum Spielen nicht notwendig, hilft aber, besser in die Welt von Frank Herberts "Dune", dem Wüstenplaneten einzu-

tauchen. Ich freue mich schon auf eine (richtige) Erweiterung, welche ich spätestens kurz nach der Fortsetzung des Kinofilms erwarte.

In diesem Sinne: "Möge das Spice mit euch sein!" (oder so ähnlich...)

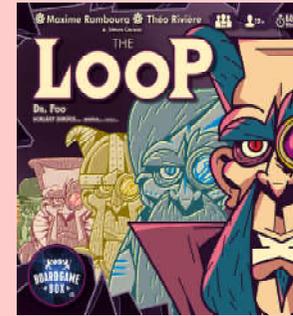
Maely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wir schreiben das Jahr 2022, und konträr zu dem, was uns Hollywood 1985 weismachen wollte, sind Zeitreisen nach wie vor nicht möglich, gehören also zum Thema „Science Fiction“...



Titel: The LOOP
Art: Kooperationspiel
Autoren: Théo Rivière & Maxime Rombourg
Verlag: Board Game Box
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 60 bis 75 Minuten
Preis: ca. Euro 49,-

Sauron, Lord Voldemort, Thanos, Darth Vader - es gibt so richtig böse Superschurken. Doch keiner ist so schlimm wie Dr. Foo. Dessen Ziel ist zwar dasselbe wie für jeden der eingangs erwähnten, manisch veranlagten Bösewichte, nämlich die Weltherrschaft. Nichts Neues also an dieser Front. Was ihn aber so ungemein gefährlicher macht, ist die Art und Weise, wie er vorgeht, um Herrscher des Universums zu werden.

Dr. Foo reist nämlich temporär von Ära zu Ära, um eine Armee von Duplikaten

seiner Selbst zu erschaffen. Die Instabilität und Mängel seiner selbst konstruierten Zeitmaschine führt aber zu Risiken in der Raumzeit, welche das ganze Universum gefährden. Hallo! Geht's überhaupt noch blöder?! Somit liegt es an uns Zeitagenten, die Risse zu flicken und die Pläne des Dr. Foo zu durchkreuzen, indem wir seine Maschine zerstören.

Spielbeschreibung

Zur Vereinfachung ist die Menschheitsgeschichte in 7 **Ären eingeteilt:** Der Anbeginn der Zeit (entspricht in etwa der Antike), das Mittelalter, die Renaissance, die Ära der Industrialisierung, die Ära der Globalisierung (in der wir uns heute befinden), das Zeitalter der Roboter (der Terminator lässt grüßen!) und schließlich das Ende der Zeiten. Auf dem **Raumzeit-Spielplan** sind diese Zeitalter kreisförmig angeordnet, was zur Konsequenz hat, dass nach dem Ende der Zeiten wieder der Anbeginn der Zeit folgt.

Wir steigen schon ein wenig spät ins Geschehen ein, denn es befinden sich bereits ein paar **Duplikate** in einigen Ären. Jedes Duplikat-Plättchen weist übrigens 2 Seiten auf. Die Vorderseite gibt an, wo das Plättchen startet, die Rücksei-



te hingegen, wohin das Plättchen letztlich hin transportiert werden muss, um es zu vernichten. Unsere persönliche Vorbereitung besteht darin, unsere **Spielfigur** in ihr angestammtes Start-Zeitalter zu stellen und drei **Startkarten** von unserem eigenen Stapel zu ziehen und offen vor uns auszulegen.

Außerdem werden zufällig 2 Zeitalter bestimmt, in denen das daran liegende **Maschinenteil** aufgedeckt wird, wodurch sichtbar wird, auf welche Weise diese Teile sabotiert werden können. In diesen beiden Zeitaltern konnten auch bereits Zeitrisse festgestellt werden, was durch je 1 roten **Zeitrisswürfel** dargestellt wird. In alle anderen Ären wird hingegen je 1 grüner **Energiewürfel** gelegt. Nachdem noch ein paar **Artefaktkarten** zu den darauf angegebenen Zeitaltern gelegt wurden, kann das spannende Duell mit Dr. Foo losgehen!

Eine Partie verläuft über **3 Zyklen zu je 7 Ären**. Uns bleiben also gerade mal 21 Spielzüge, um die Welt zu retten, eine recht kurze Zeitspanne. Und so schaut ein Spielzug aus:

Zuerst wird der Ober-schurke tätig. In der **Foo-Pha**



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Vor 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spieladen** eröffnet.

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum auf jeden Fall eine absolute Bereicherung empfangen.

Maely

Fortsetzung von „The LOOP“

se (I.) kommen neue Duplikate ins Spiel (im ersten Zyklus bloß 1, im zweiten Zyklus schon 2, schließlich sogar 3), außerdem wird eine neue Artefakt-Karte verfügbar gemacht, indem sie oberhalb des angegebenen Zeitalters ausgelegt wird. Anschließend wird eine neue Foo-Karte aufgedeckt, die bestimmt, in welche Ära die Zeitmaschine ausgerichtet wird.

In diese Zeitmaschine werden dann von oben rote Zeitrisswürfel hineingeworfen, und zwar 2 Würfel + die Anzahl an Duplikaten in dieser Ära. Die **Zeitmaschine fungiert dabei wie ein Würfelturm**, der die Würfel zufällig auf die aktuelle sowie die beiden benachbarten Ären verteilt. Befinden sich dann in einer Ära 4 oder mehr Zeitrisswürfel, wird diese Ära zu einem **Vortex**, und der entsprechende Maschinenteil und allfällig dort befindliche Karten werden zerstört.

Erst danach können wir in der **Aktionsphase (II.)** aktiv werden. Wir können unsere drei ausliegenden Karten ausspielen. Jede Karte ist einzigartig, die meisten erlauben es uns, Zeitrisswürfel zu entfernen, Energiewürfel zu erzeugen oder Duplikate in angrenzende Zeitalter zu verschieben. Landet bei Letzterem ein Duplikat in seiner Ziel-Ära, wird es vernichtet und wandert in den Beutel zurück. Jede gespielte Karte gilt als erschöpft, was durch ein "Tap-

pen" der Karte (Drehen um 90 Grad) angezeigt wird.

Um eine Karte aber so effizient wie möglich einzusetzen, müssen wir ab und an unsere Spielfigur in bestimmte Zeitalter **bewegen**. Nur eine einzige Bewegung von einer Ära zu einer benachbarten Ära ist pro Spielzug kostenlos



(dies wird durch das Umdrehen der eigenen Spielertafel dargestellt), für jede weitere muss ein grüner Energiewürfel vom Spielplan aufgewendet werden.

Eine weitere mögliche Nutzung der Energiewürfel sind "**Loops**". Eine solche Zeitschleife gestattet es uns, alle Karten mit demselben Dimensionssymbol wieder einsatzbereit zu machen ("enttappen") und so erneut ausspielen zu können. Der erste Loop in einem Spielzug kostet bloß 1 Energie, jeder weitere ist dann um einen Energiewürfel teurer.

Nebenbei gilt es aber auch, **Maschinenteile zu zerstören**, indem wir die entsprechenden Bedingungen erfüllen. Jede Maschine stellt eine andere Kondition, mal müssen Loops in Dr. Foes Ära durchgeführt werden ("Verarscht Dr.

Foo!"), mal sollten in allen Zeitaltern Duplikate vernichtet werden, mal sollte Dr. Foo von 2 Agenten umzingelt werden. Jedes Mal, wenn eine Bedingung erfüllt wurde, dürfen wir dort ein Würfelchen platzieren. Konnten ausreichend Würfelchen angehäuft werden, muss nur mehr ein Spieler seinen Zug in der betreffenden Ära beenden, und die Maschine wird zerstört.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu verlieren: Wenn wir einen vierten Vortex auf den Spielplan legen, wenn eine bereits zerstörte Ära ein zweites Mal zerstört würde, oder wenn der 3. Zyklus vorbei ist. Ist es uns aber gelungen, **rechtzeitig vier Maschinenteile zu vernichten**, konnten wir Dr. Foo erfolgreich aufhalten und haben gemeinsam gewonnen.

Fazit

Also, ich finde das **Thema schon mal genial**. Zeitreisen kommen nicht allzu oft in Spielen vor. Ich kenne einige Spiele, von denen mir persönlich "Time Agent" (TimJim Games 1992) und "Chrononauts" (Looney Labs 2000) am besten gefallen. Allerdings unternehmen wir diesmal keine Zeitsprünge, um Ereignisse in der Vergangenheit zu verändern oder ungeschehen zu machen. Die Zeitalter sind somit eher topographische Regionen, in denen wir uns bewegen. Lediglich in den dem Spiel den Namen verlei-

Fortsetzung von „The LOOP“

henden "Loops", ein ebenso interessanter wie effektiver Mechanismus, der möglichst oft genutzt werden sollte, findet ein tatsächlicher temporärer Reset statt.

Die graphische **Gestaltung ist originell**, trashig und ein wenig gewöhnungsbedürftig. Aber auf jeden Fall vermag sie den schon in der Spielregel vorkommenden **Humor** zu transportieren. Besonders die einzigartigen Artefakte, vom "Haarteil der Macht" (eine blonde Haartolle, die an einen Ex-US Präsidenten erinnert) bis zur "5D-Brille", zaubern das eine oder andere Schmunzeln in die Gesichter der Spieler.

Im Spiel selbst gehen die Spieler nicht kompetitiv vor, sondern vielmehr **kooperativ**. Sie beraten, diskutieren, besprechen gemeinsam ihre Vorgehensweise, koordinieren ihre Aktionen. Dies passt schön in Zeiten wie diesen und sollte uns zudem als lehrreiches Beispiel dienen, dass Miteinander besser, erfolgreicher ist als Gegeneinander. Allerdings liegen **alle Informationen offen** aus, insbesondere die den Spielern gerade zur Verfügung stehenden Karten. Aus diesem Grund ist "The Loop" anfällig für die **Alpha-Spieler-Problematik**, bei der ein Spieler die Führung der Gruppe an sich reißt und die anderen kommandiert. In unseren Partien ist dieses Problem aber gottlob noch nicht aufgetreten.

Jeder Agent spielt sich zudem etwas anders. Jeder versucht, seine - mehr oder weniger komplexen - Fähigkeiten möglichst geschickt auszunutzen. So kann sich "Cztwyzzek" leichter durch die Zeit bewegen, profitiert "Robofinisher 404" mehr von der Beseitigung von Duplikaten und kann "V-Girl" unter Umständen die oberste Karte des allgemeinen Ablagestapels nutzen. Diese **Asymmetrie sorgt für Abwechslung** und erhöht den Wiederpielreiz, da man jeden der 5 Charaktere mal ausprobieren möchte.

Die Spieler treten als Team ja gegen das Spiel an. Dabei hat "The LOOP" naturgemäß **ein paar Zufallsmomente**. Die Duplikate etwa werden zufällig aus einem Beutel gezogen und platziert, ebenso wird die Reihenfolge der Ären, in denen Dr. Foo aktiv wird, durch Karten bestimmt. Auch der Nachschub an Artefakten geschieht von einem gemischten Riesensapfel, sodass die Spieler nur sehr bedingten Einfluss an den ihnen zur Verfügung stehenden Karten haben.

Am ärgsten führt jedoch der Zufall bei **Dr. Foes Zeitmaschine** Regie. Die Zeitrisswürfel, welche dort hineingeworfen werden, verteilen sich ja zufällig auf die aktuelle und die beiden benachbarten Ären. In unseren Partien ist es schon ein paar Mal vorgekom-

men, dass wir aufgrund sehr großen Pechs (sprich: höchst unwahrscheinlicher Ausgang) eine Partie verloren haben, wenn also beispielsweise alle 3 Würfelchen in derselben, noch dazu als einzige gefährdete Ära landeten. Hier schlägt das Schicksal gnadenlos zu und kann auch die taktisch besten Pläne zunichtemachen. Der **Glücksanteil** ist damit doch beachtlich, meiner Meinung sogar einen Tick zu hoch.



Trotzdem kann es manchmal auch richtig gut laufen. Dass man eine Partie nach bereits 12 oder weniger Zügen erfolgreich beendet (unser Rekord liegt übrigens bei 7 Runden!) ist gar nicht so selten. Der **Schwierigkeitsgrad** lässt sich aber mühelos steigern. Im Grundspiel mit niedrigem Komplexitätslevel - es heißt hier "S.A.B.O.T.A.G.E." - muss man einfach die Anzahl der anfangs gezogenen Duplikatplättchen erhöhen. Außerdem greift dann die Megavortex-Regel, welche besagt, dass eine Partie augenblicklich verloren ist, wenn ein Spieler seinen Zug in einem Vortex beendet.

"The LOOP" bietet aber noch **drei weitere Szenarien**, welche alle einen gewis-

Fortsetzung von „The LOOP“

sen Reiz ausstrahlen. Das Szenario "Super-Duplikate" (Komplexität "mittel") bringt zusätzlich spezielle, größere Duplikatplättchen ins Spiel. Diese müssen unbedingt vernichtet werden, um gewinnen



zu können. Durch die Zerstörung eines Super-Duplikats tauchen zwar weitere (normale) Duplikate auf, dafür wird als Belohnung ein besonderer blauer Energiestein ("unbegrenzte Energie") platziert. Dieser verbraucht sich nicht und vereinfacht das Spiel in Folge doch so sehr, dass dieses Szenario dann eigentlich kaum größere Probleme darstellt.

Deutlich schwieriger wird's aber im "L.A.S.E.R.-Zentrifugen"-Modus ("mittel"). Extra-Plättchen (= die Zentrifugen) in einigen Ären bewirken, dass ebendort nur Karten mit dem passenden Dimensionssymbol ausgespielt werden dürfen. Um einer Zentrifuge einen Schaden zuzufügen, muss dort ein Loop ausgeführt werden, welcher mit ihrer Dimension übereinstimmt. Selbstverständlich gilt es auch hier, alle Zentrifugen zu zerstören, wofür jeder Zen-

trifuge 3 Schäden zugefügt werden müssen. Die Belohnung für eine vernichtete Zentrifuge sind je 1 Würfel auf beide aktuellen Missionstafeln.

Den höchsten Schwierigkeitsgrad trägt der Modus "Ultramachina" ("hoch"). Und der hat es tatsächlich in sich. Die Zeitmaschine wird jetzt nicht mehr zufällig durch eine Karte versetzt, sondern handelt die Zeitalter schön chronologisch im Uhrzei-

gensinn ab, was für sich alleine genommen schon manchmal für brenzligere Situationen sorgt. Zusätzlich kommen aber noch - immer zu Beginn eines neuen Zyklus - spezielle "Ultramachina cards" ins Spiel, die jedes Mal dann ihre negative Wirkung (Zeitrisse, Duplikate, und ähnliches) entfalten, wenn sich die Zeitmaschine im entsprechenden Zeitalter befindet.

Diese lästigen Karten bekommt man nur dann weg, wenn in der betroffenen Ära ausreichend **neue Energie** erzeugt worden ist. Es gilt in diesem Szenario also, neben den bekannten Herausforderungen, wie Duplikate vernichten, Zeitrisse entfernen und Maschinenteile zerstören, auch noch Energie in den passenden Zeitaltern zu generieren, damit die Bedrohungen nicht Überhand nehmen und überhaupt nicht mehr zu stoppen sind.

"The LOOP" bietet also **genug Variationsmöglichkeiten**. Es gibt ausreichend Parameter, wie unterschiedliche Agenten, diverse Spielmodi und Anpassungen der Schwierigkeitsstufe, um abwechslungsreiche Spiele und spannende Partien zu garantieren. Aus diesem Grund ist es in unserem Spieleklub sehr gut angekommen und zum **derzeit beliebtesten Koop-Spiel** avanciert, weshalb es von mir auch eine **klare Empfehlung** erhält.

Wally

Game News - Wertung



Vor kurzem ist die erste Erweiterung erschienen: „**The Loop - Die Rache von Fozzilla**“ (Maxim Rambourg & Théo Rivière / Board Game Box)



Mission ISS
Weltraum-Doku
Deutschland 2021
Regie: Michael Luu
Schmidt Movies
Dauer: ca. 90 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Nein, dieser Streifen ist eigentlich kein Science-Fiction-Film. Vielmehr hat Regisseur Michael Luu - in enger Zusammenarbeit und mit Beratung des Deutschen Raumfahrtkontrollzentrums in Pfaffenhofen - die Geschichte der Internationalen Raumstation seit ihrem Beginn im Jahre 1998 in einen ebenso spannenden wie informativen Kinofilm verpackt. Die Besatzung muss ihre Aktionen, sowie die ihrer Robonauten so koordinieren, dass sie einerseits auftauchende Probleme meistern als auch neue Modu-



le zur Verbesserung der ISS anbauen können. Das Kinopublikum erlangt dadurch nicht nur interessante Einblicke in die faszinierende Entstehung dieses internationalen Projekts, sondern nimmt richtig teil daran.

Prädikat: Absolut sehenswert und äußerst informativ!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Wöchentliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wie-

ner Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten