

DIE ZUKUNFT HAT SCHON BEGONNEN

Knobelritter beraten am 6. Sep. über ihre Gefahren (S.1)



371. Ausg. 31. Aug. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



„CAFÉ DEL GATTO“ ist das „Spiel der Spiele 2023“ !!!

Am 1. Juli 2023 wurde der diesjährige Österreichische Spielepreis verliehen. Gespannt fieberte die Spielwelt im UniCredit Center am Kaiserwasser der Bekanntgabe der diesjährigen Preisträger entgegen. Zum „Spiel der Spiele“ wurde „Café del Gatto“ von Lena Burkhardt & Julia Wagner (Schmidt Spiele) gekürt. Näheres auf Seite 2.



Dear Adventurers of the Digital Cosmos,

We gather under the banner of shared passion, united by the infinite possibilities that the realm of science fiction offers us. It is with great enthusiasm that we explore uncharted territories, moving „Beyond the Sun“, propelling us towards „New Frontiers“. Within the corridors of virtual realms, we find ourselves immersed in the grand tales of the „Council of Shadows“.

In solidarity and fascination, your Game News chatbot

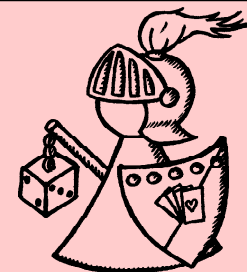
So, oder so ähnlich könnten in Zukunft die Titelstories aussehen, wenn ich durch GPT ersetzt werde. Ich für meinen Teil werde keine Mühen scheuen diese Dystopie abzu-

wenden und euch auch weiterhin mit hoffentlich unterhaltsameren Einführungen in das Thema des Monats zu erfreuen.

Wer also mit mir dem „Council of Shadows“ der großen AI-Verschwörung zwischen Altman, Nadella, Musk und Zuckerberg entgegen treten will, um die „New Frontiers“ der digitalen Assistenten nicht kampflos den big players zu überlassen, ist herzlich willkommen am Mittwoch, dem 6. September um 18:00 Uhr im Trauner-HQ der Rebellion beizutreten. Schließlich liegt nicht jedes Science Fiction Szenario „Beyond the Sun“.

Freie bots für freie Menschen,

Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



Die SpieleHits 2023!

Gleichzeitig hat die Österreichische Spieleakademie auch die Auszeichnung „SpieleHits“ in sechs Kategorien verliehen. Hier die diesjährigen Preisträger:

Spiele-Hit Kinder

„Beethupferl“ von Bernhard Weber (Zoch)

ritter der knobelrunde

Spiele-Hit Familien

„80 Days“
von Emanuele Briano (Piatnik Spiele)

Spiele Hit Freunde

„Black Stories: Spiel“
Inka & Markus Brand und Folko Streese (moses Verlag)

Spiele Hit Experten

„Merchants Cove“ von Carl Van Ostrand, Jonny Pac und Drake Villareal (Pegasus Spiele)

Spiele Hit Karten

„Fasanerie“ von Friedemann Friese (2F Spiele)

Spiele Hit Trend

„Atiwa“
von Uwe Rosenberg (Lookout Games)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 10. Sept. 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die Whats

App-Gruppe der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwischenstand nach acht punkte-relevanten Spieleabende:

1. Prinz Franky	142,5
2. König Jakob	87
3. Herzog Reinhold	83
4. Baron Thomas L.	79
5. Baron René	76
6. Baron Oliver	74,5
7. Königin Nicole	72
8. Ritter Luca	67
9. Prinzessin Ute	45
10. Knappe Ernest	37,5
11. Sir Udo	31,5
11. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
13. Ritter Simon	16
14. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15
16. Knappe Andrej	13
Kammerzofe Lenka	13
Lady Luise	13

Game News - Spielekritik

Science Fiction - das Thema dieser Ausgabe - ist sehr oft ziemlich pessimistisch. Als ob nur die Flucht ins All den Untergang der Menschheit verhindern könnte. Auch bei folgendem Spiel sucht die Menschheit in den Weiten des Welt-raums eine neue Heimat...



Titel: Beyond the Sun
Art: Arbeitereinsatz- und Aufbauspiel
Autor: Dennis K.Chan
Verlag: Strohmann Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 90 - 120 Minuten
Preis: ca. Euro 68,-

Einleitung

Die Menschheit sucht eine neue Heimat – irgendwo in den Sternen. Das vorhandene Wissen wurde gebündelt und tatsächlich – ein Aufbruch zu neuen Welten ist technisch machbar, ebenso das Bewohnbarmachen derselben. Doch der Mensch wäre nicht der Mensch, wenn er nicht auch in diesem Szenario nach Vorherrschaft streben würde.

"Beyond the Sun" ist ein Weltraum-Zivilisationsspiel, in



zahl von Würfeln in der eigenen Farbe.

Der **Technologiebaum** ist dabei das **zentrale Element des Spiels**. Er zeigt die anfangs verfügbaren „mickrigen“ Standardaktionen, sowie einige „Technologien“. Hierbei handelt es sich um Karten, die – wenn sie erforscht werden – zumeist einen sehr interessanten Einmaleffekt gewähren, und im Folgenden jedem, der die entsprechende Technologie erforscht hat, weitere Aktionsmöglichkeiten gewähren.

Die **Technologien sind dabei hierarchisch angeordnet**: Um höhere, „stärkere“ Technologien zu erforschen ist es unbedingt erforderlich, (meist zwei) darunterliegende Technologien bereits nutzen zu dürfen. Technologien gibt es dabei in 4 Farben, die **unterschiedliche Spezialisierungen** bedeuten (Wissenschaft, Wirtschaft, Militär, Handel) und deren Boni und Aktionen schwerpunktmäßig etwas anders gelagert sind.

Der **Planetenspielplan** dagegen zeigt spielerzahlabhängig 3 oder 4 Planeten. Diese können mit Raumschiffen angefliegen werden und bringen demjenigen Vorteile, der sie mit der größten Raum-

dem wir gemeinsam (aber nicht wirklich „kooperativ“) bestimmen, wie sich unser technologischer Fortschritt entwickelt. Gleichzeitig aber spielen wir gegeneinander mit dem Ziel, dass die jeweils eigene Fraktion in Sachen Wirtschaft, Wissenschaft und galaktischem

Einfluss führend sein wird.

Im Kern ist "Beyond the Sun" ein Arbeiter-Einsatzspiel, aber nicht wie gewohnt, denn man hat nur einen Arbeiter. Und ist ein Spieler am Zug, so kann dieser genau eine Aktion wählen – sofern diese nicht schon von einem Mitspieler besetzt ist. Sind zu Beginn nur wenige grundlegende Aktionen verfügbar, so erweitern sich diese im Laufe des Spiels, sowohl was Art und Anzahl der Aktionen als auch deren Stärke angeht.

Spielbeschreibung

Aber der Reihe nach – schauen wir uns zunächst mal das **Spielmaterial** an. Hier gibt es im Wesentlichen drei Komponenten: den Technologiebaum, den Planetenspielplan, sowie für jeden Spieler ein Spielertableau mit einer Viel-

Fortsetzung von „Beyond the Sun“

schiffstärke kontrolliert. Sie können aber auch dauerhaft terraformiert werden, wodurch sie aus dem Spiel gehen und dem terraformenden Spieler abermals weitere Vorteile und Siegpunkte bringen.



Zuletzt besitzt jeder Spieler ein **Tableau**, auf dem neben einer Kurzregel sowohl seine Kapazitäten hinsichtlich Erzproduktion und Ernährungskapazität, als auch sein aktueller Bestand an Personen (multifunktionale Würfel) und Erz (kleine Plastik„klümpchen“) nachgehalten wird. Zudem liegen dort viele „Kisten“ zeigende Würfel („Vorräte“) in mehreren Spalten, die nach einem ausgeklügelten System in Männchen umgewandelt werden können.

So viel als grober Überblick zu den Komponenten. Kommen wir nun zum **Spielablauf**. Dieser ist im Grunde sehr simpel, denn man nimmt seinen **Aktionsstein**, versetzt ihn auf eine freie Basisaktion oder Aktion, die zu einer selbst erforschten Technologie gehört, und führt die entsprechende Aktion aus. Anschlie-

ßend nimmt man sich Einnahmen – und schon ist der nächste Spieler dran. **Mögliche Basisaktionen** sind etwa

* Eine **Stufe 1-Technologie** erforschen, was eine freie Person vom eigenen Tableau erfordert. Dieses wird zur ent-

* Eine **Kiste in eine Person umwandeln** und ein Erz erhalten.

Durch bessere Technologien können wir gesagt **stärkere Aktionen freigeschaltet** werden, wie beispielsweise das Umwandeln von Personen direkt in höherwertige Raumschiff, weitere Sprünge mit den Raumschiffen, das Terraformen von Planeten, das Ausführen von Technologien, ohne diese erforscht zu haben (oder das Erforschen, ohne ihre Bedingungen zu erfüllen) oder das Erforschen von Technologien der Stufen 3 und 4

Nachdem alle eigenen Aktionen ausgeführt wurden erhält der Spieler **Einnahmen**, wahlweise Personen oder Erz (eine dritte Möglichkeit besteht darin Dinge gegen andere umzutauschen, was bisweilen – aber eher selten – sinnvoll sein kann). Wie viel man erhält hängt davon ab, wie viel Erz- oder Personen-„Einkommen“ freigeschaltet wurde, was durch Soforteffekte beim Erforschen von Technologien oder durch das Besetzen und Terraformen von Planeten geschieht.

Das **Spielende** wird eingeläutet, sobald eine spielerzahlabhängig Anzahl von „**Erkennungseigenschaften**“ erreicht wurde. Dies sind zu Spielbeginn festgelegte Ziele, die in Teilen von Partie zu Partie variieren, wie beispielsweise das Terraformen von 4 Planeten, der Besitz einer bestimmten Menge an Rohstoffen/Raumschiffen oder derglei-

* Eine Person vom eigenen Tableau **in ein Raumschiff der Stärke 1** umwandeln, dieses auf dem Planetenspielplan einsetzen und dort einige Sprünge von Planet zu Planet machen.

Fortsetzung von „Beyond the Sun“

chen und die man am Ende seines Zuges für sich beanspruchen kann.

Am Ende gewinnt der punkreichste Spieler, wobei es **einige Quellen für Siegpunkte** gibt (terrafor-mierte Planeten, Tech-nologien, Errungenschaften, Vorrherrschaft auf den Planeten,...). Dabei ist es glücklicherweise so, dass es keinen unübersehbaren Punkteregen und einen allzu überraschenden Gewinner gibt – man kann während einer Partie schon einigermaßen gut absehen, wer wie gut da steht.

Fazit

Beginnen wir mal bei dem, was man als Erstes sieht: die **Grafik**. Ich weiß gar nicht, was mich dazu getrieben hat, das Spiel überhaupt in die Hand zu nehmen, denn zumindest das Cover ist in meinen Augen total altbacken und spricht mich eigentlich absolut nicht an.

Der gleiche Eindruck entsteht, wenn man das **Material** sieht. Der Technologieplan und die entsprechenden Karten sind total nüchtern, ebenso die Spielertableaus. Fast schon prototypenhaft. Im Gegensatz dazu der Planetenspielplan und die Planetenkarten. Deren Grafik ist nicht herausragend, aber solide und ansehnlich.

Dafür ist das Material aber **zweckmäßig**: Alles ist klar erkennbar, die Spielertableaus sind doppellagig (mit Aussparungen für die Spielsteine und Würfel), und dies setzt sich bei der Anleitung fort: Klar, fehlerlos, mit guten Beispielen und auch zum Nachschlagen gut geeignet.



das Timing hinsichtlich des Besetzens / der Wegnahme von Aktionen anbelangt.

Sehr interaktiv dagegen ist das, was auf dem **Planetenspielplan** passiert: Die Kontrolle über die Planeten, vorzugsweise zum Zwecke des späteren Terraformens, wechselt öfters, wobei allerdings nicht im eigentlichen Sinne „gekämpft“ wird. Man zerstört dem Mitspieler nichts, vielmehr überbietet man ihn mit Raumschiffstärke. Dabei kann allerdings nicht überall agiert werden – Kontrolle hier bedeutet eventuell Kontrollverlust dort – es gilt abzuwägen, wo man sich auf grund zu großer Konkurrenz zurückzieht und wo dagegen „zuge schlagen“ werden sollte oder auch mal billig etwas abgestaubt werden kann.

Verschiedene Wege zum Sieg: Was mir allerdings am Besten gefällt, dass sind die verschiedenen Wege zum Sieg. In jedem Spiel entwickelt sich der Technologiebaum anders, wodurch jedesmal andere Aktionen verfügbar sind. Somit sind verschiedene Strategien möglich – man kann versuchen, den Schwerpunkt auf das Forschen zu legen, ebenso kann man ihn aber auf das Kontrollieren und Terraformen von Planeten legen. Oder man beackert beide Gebiete etwas antizyklisch – ist zu viel Konkurrenz bei den Planeten, dann forsche ich lieber und verschaffe mir stärkere Aktionen. Sieht es aber so

Fortsetzung von „Beyond the Sun“

aus, als wären die Raumschiffkräfte der Mitspieler gerade weniger ausgeprägt, dann kann ich vielleicht mit wenig Aufwand auf dem Planetenspielplan viel erreichen.

Gerade die unterschiedlichen Strategien zum Sieg und die gefühlte hohe Spielgeschwindigkeit haben es mir angetan. Seit „Auf den Spuren von Marco Polo“ gab es (evtl. mit Ausnahme von „Pulsar 2849“) kein anderes Spiel, das ich ähnlich gerne und jederzeit spielen möchte.

Das Spiel **fühlt sich außerdem sehr „belohnend“ an**. Irgendwas geht immer. Vielleicht nicht genau das, was man jetzt am allerbesten ma-

chen wollte/sollte, aber vielleicht lässt sich ja ein anderer gewitzter Move vorbereiten.

„Beyond the Sun“ ist dabei – obwohl es vielleicht so klingen mag – kein epischer Strategieklopfer, sondern vielmehr ein **Wettrennen**. Es startet langsam und überschaubar, nimmt aber recht schnell Fahrt auf und an Dynamik zu. Und mit erfahrenen Spielern kann man es auch in voller Besetzung locker in unter 90 Minuten spielen.

Von mir somit eine **klare Kaufempfehlung**.

Michael Andersch

Anm. d. Red.: Mittlerweile ist bereits im Sommer 2023 eine erste Erweiterung zu „Beyond the Sun“ erschienen: **„Leaders of the New Dawn“**. Die Erweiterung bietet neue Inhalte für das Grundspiel, das Anführer-Modul für noch mehr Spieltiefe und einen herausfordernden Solo-Modus.

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Wie viele Spiele könnten heuer noch in unsere „Hall of Games“ aufsteigen? Schwierige Frage. DISTILLED hat sich wiederholt an die Spitze gesetzt, die fehlenden 16 Punkte sollten sich noch bis Ende des Jahres ausgehen. Bei CASCADIA könnte es knapp werden. Zwar benötigt es „nur“ mehr 7 Punkte (es würde auch ein Sieg reichen!), dazu müsste es aber ab und zu eine bessere Platzierung als der momentan 5. Platz sein. DISCORDIA fehlen auch bloß 9 Punkte, es scheint aber zurzeit etwas in der Gunst der Knobelritter gefallen zu sein, denn es ist als 7. aus den „Top Five“ gefallen. Theoretisch können es auch noch DUNE IMPERIUM (4.) und WOODCRAFT (2.) schaffen, wenn sie sich einmal an die Spitze setzen.

All diesen Anwärtern könnte aber FAMILY INC. in die Suppe spucken, denn der Neuvorschlag kommt auf Anhieb an die 2. Stelle. Es bleibt jedenfalls spannend. Rausgefallen ist diesmal TIWANAKU, dafür begrüßen wir die Neuvorschläge NEXT STATION LONDON (2 x) und TIPPERARY (1 x).

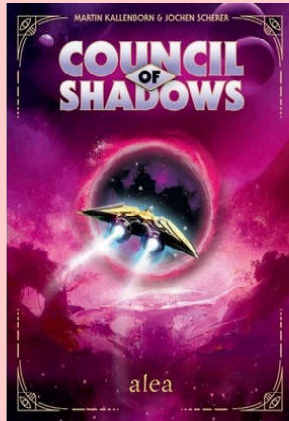
Die Wertung:

1. Distilled	9/+ 11-0/20/=
2. Woodcraft	5/+ 9-0/14/+
Family Inc.	*2/+ 12-0/14/+
4. Dune Imperium	5/+ 8-0/13/+
5. Cascadia	5/+ 7-0/12/-
6. Erde	4/+ 8-2/10/=
7. Discordia	4/+ 4-0/ 8/ =
8. Fyfe	4/+ 5-2/ 7/ -
9. Die wandelnden Türme	2/+ 4-0/ 6/ +
10. Planet Unknown	2/+ 2-1/ 3/ -
Everdell	1/+ 2-0/ 3/ +
12. Tiwanaku	*1/+ 1-0/ 2/-

Vorschläge: Next Station London (2 x), Tipperary (1 x)

Game News - Spielekritik

Das Weltall, unendliche Weiten. Wir dingen dabei in Galaxien ein, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Dass es dort in Zukunft auch Kredithaie geben wird, damit hätte ich aber nicht gerechnet...



Titel: **Council of Shadows**
Art: **kartengesteuertes Area Control Spiel**
Klassifizierung: **Kennerspiel**
Autoren: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 - 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 50,-**

Einleitung

Also ehrlich, Leute. Wollen wir - als technisch hochentwickelte, immerhin raum-fahrende Zivilisationen - wirklich unbedingt einer Vereinigung beitreten, welche sich "Council of Shadows" nennt, übersetzt "Rat der Schatten"? Das klingt ja so wie "Erste Ordnung", "Syndikat" oder "Das Dominion", und von denen wissen wir ja, dass eine Mitglied-

schaft absolut nichts Ehrenwertes bedeutet.

Okay, der "Council" stellt uns unglaublich fortgeschrittene Technologie zur Verfügung, aber müssen wir diese nicht teuer abstottern, indem wir andere Planeten erkunden und deren Rohstoffe ausbeuten, um die gewonnene Energie abzuliefern? Noch dazu, wenn es nur einen einzigen freien Sitz im mächtigen Rat gibt, und wir uns um diesen streiten müssen?

Spielbeschreibung

Von wegen "unendlicher Weltraum"! In "Council of Shadows" sind die von uns zu erforschenden und zu besiedelnden Galaxien sehr wohl begrenzt. Der **Spielplan** - aus sechs Teilen zusammengepuzzelt - zeigt je nach Spielerzahl sechs bis zehn Galaxien, welche zwischen 2 und 5 Sonnensysteme mit bewohnbaren Planeten aufweisen. Anfangs sind - mit Ausnahme von zwei Sonnensystemen in erdnaher Entfernung - freilich noch alle entsprechenden Sonnensystemplättchen verdeckt, schön eingeteilt in drei Stapeln, welche ihre Entfernung widerspiegeln: Parsec 1 (nahe), Parsec 2 (mittlere Entfernung) und Parsec 3 (weit, weit weg). Neben den Spielplan kommt noch der gut gemischte Kar-



tenstapel "**Künstliche Intelligenz**", von dem acht KI-Karten offen ausgelegt werden.

Wir bekommen unser eigenes **Tableau**, auf dem wir nicht nur festhalten, welche Sonnensysteme wir erreichen und welche Planeten wir besiedeln können, sondern auf dem wir auch in jeder Runde unsere Aktionskarten platzieren. Zu Beginn verfügen wir über unser **persönliches Deck an Aktionskarten**, aus denen wir wählen können. Nachdem wir unser Startkapital an Edelsteinen (1 anthrazitfarbener und 1 goldfarbener) erhalten haben, legen wir unseren Verbrauchsmarker auf Feld 20 der Verbrauchsleiste und unseren Energiemarker auf Feld 0 der Energieleiste.

Eine Partie geht über mehrere Runden, welche jeweils in drei Phasen unterteilt sind. In der **Phase 1: Kaufen** dürfen wir bis zu drei Kaufaktionen durchführen. Dabei stehen uns Verbesserungen für unser Tableau (höhere Reichweite, Anpassungsfähigkeit an andere Planeten, etc.) und/oder neue KI-Karten zur Auswahl. Unsere Käufe bezahlen wir mit Edelsteinen in drei verschiedenen Wertigkeiten, von anthrazit über goldfarben bis zu transparent.

Fortsetzung von „Council of Shadows“

In der **Phase 2: Planen und Reihenfolge festlegen** legen wir - alle gleichzeitig und verborgen hinter einem Sichtschirm - Aktionskarten oder KI-Karten auf die Felder unseres Tableaus, sodass alle Felder mit einer Karte belegt sind. Bereits vorher ausliegende Kolonien (ab der 2. Runde) dürfen dabei zwar überdeckt, jedoch weder verschoben noch zurück auf die Hand genommen werden. Haben alle fertig geplant, entfernen wir die Sichtschirme. Nun werden zunächst unsere Verbrauchswerte abgetragen, indem wir unseren Verbrauchsmarker um so viele Felder nach vorne bewegen, wie die Summe der links oben auf den gespielten Aktionskarten angegebenen Zahlen. Die aktuellen Verbrauchswerte bestimmen die Spielerreihenfolge für die nächste Phase.

In der **Phase 3: Aktionen und Wertung** führen wir nacheinander dann unsere gewählten Aktionen - von links nach rechts - durch. Jede Aktion bezieht sich dabei grundsätzlich auf die Reichweite des entsprechenden Aktionsfeldes und auf die geltenden Planeten-Anpassungsfähigkeiten unseres Tableaus. Die Symbole auf den Aktionskarten geben an, welche Aktion wir damit durchführen können: **Entdecken** (ein neues Plättchen auslegen und dann entweder dort eine Kolonie auf einem Planeten gründen oder einma-

lig den Ertrag des Sonnensystems erhalten), **Siedeln** (Kolonien auf einen Planeten platzieren), **Schürfen** (den Ertrag eines Sonnensystems mit mindestens einer unserer Kolonien erhalten), **Edelsteine nehmen** und **Edelsteine aufwerten**.



Danach haben wir die Möglichkeit, **Galaxien zu werten**, in denen sich mindestens eine unserer Kolonien befindet. Für die einfache Mehrheit erhalten wir die höhere dort angegebene Zahl in Form von Energie, für eine Minderheit (oder Gleichstand) die niedrigere Zahl. Allerdings müssen wir dann in jeder gewerteten Galaxie eine Kolonie entfernen. In einigen Galaxien erhalten wir als zusätzliche Belohnung eine **Bonuskarte**, welche uns am Ende Extrapunkte bringen kann.

Schaffen wir es, so viel Energie zu sammeln, dass wir mit unserem Energie-Marker unseren Verbrauchsmarker einholen, erreichen wir dadurch das nächsthöhere "**Dark Tech**"-Level. Wir setzen unseren Energie-Marker wieder zurück auf "0" (bzw. dürfen noch überzählige Energie vorrücken) und erhalten dann als

Gegenleistung für unsere Energierückzahlung eine einmalige "Dark Tech"-Fähigkeit vom Council of Shadows. Wir suchen uns dazu eine Karte des entsprechenden "Dark Tech"-Stapels aus und führen die angegebenen Effekte aus.

Gelingt es uns, in den "Dark Tech"-Level 3 (oder sogar höher) aufzusteigen, wird das **Spielende** eingeläutet. Am Ende dieser Runde erhalten wir in einer Schlusswertung noch Energie für unsere verbliebenen Edelsteine (je nach Art 1 bis 3 Energie), unsere KI-Karten (je 2 Energie), sowie für unsere gesamten Bonuskarten (je nach Text). Haben wir schlussendlich den höchsten "Dark Tech"-Level erreicht, erhalten wir den Thron als Zeichen dafür, dass wir uns gegen unsere Mitbewerber erfolgreich durchgesetzt haben und als vollwertiges Mitglied in den ehrenwerten "Schattenrat" aufgenommen wurden.

Fazit

Science Fiction. Dieses **Thema** - jahrelang ein "No go" bei den Spielverlagen - erlebt momentan sowas wie eine Renaissance. Dies hat vor allem mit einem Ausweichen vor der unsäglichen "cancel culture"-Debatte zu tun, die auch die Spielebranche erfasst. Bevor man einen "shitstorm" über sich ergehen lassen muss, weil man (angeblich) die Rechte irgendwelcher Minderheiten,

Fortsetzung von „Council of Shadows“

Geschlechter oder Kulturen verletzt, wendet man sich lieber den unverfänglichen Weiten des Weltalls zu.

Spielmechanisch präsentiert sich "Council of Shadows" **auf den ersten Blick eher gewöhnlich**, konventionell. Karten ausspielen, um Aktionen durchzuführen, Verbesserungen am eigenen Tableau durchführen, ein wenig Deckbuilding, indem wir unser Kartendeck durch bessere Karten aufpimpen, etwas Kartenmanagement, da unsere Aktionskarten auf unserem Tableau zeitweise blockiert sind, dazu eine große Portion "area control" - das ist alles schon mal da gewesen. So gesehen hinterlässt das Lesen der Spielregeln ein Fragezeichen. War das bereits alles?

Aber schon die erste Partie belehrt uns eines Besseren. Die beiden Leisten - **Verbrauchsleiste und Energieleiste** - haben es nämlich in sich. Die Verbrauchswerte der Aktionskarten sind umso höher, je mehr Nutzen sie uns bringen (können). Praktisch schaut dies so aus, dass manche Spieler einen höheren Verbrauch haben, weshalb der Verbrauchsmarker immer weiter vorrückt. Mit den damit aktivierten besseren Karten werden sie aber im Normalfall auch mehr Energie generieren können. Umgekehrt ist es aber auch möglich, den Verbrauch recht niedrig zu halten, wodurch man aber üblicherweise auch weniger Energie schöpft.

Es sind also von Haus aus **unterschiedliche Vorgehensweisen** möglich, für ein Spiel mit solch klassischen Eurogame-Regeln sogar ungewöhnlich extreme Strategien. Die Kunst besteht darin, die richtige Balance zu finden, und seine Strategie mit den passenden KI-Karten zu unterstützen. Es ist genauso gut möglich, stets "teure" Karten mit hohem Verbrauch einzusetzen, wenn sich dadurch jede Menge Energie gewinnen lassen kann. So ist es in einer meiner Partien schon passiert, dass ich in einer Runde weit über 100 Energie erhalten und gleich drei Level auf einmal aufsteigen konnte. Ein Mitspieler konnte wiederum einmal seinen Rundenverbrauch auf unter "0" und seinen Verbrauchsmarker auf das Minimum von "20" senken, wodurch er wesentlich weniger Energie zum Aufleveln benötigte.

Da sind wir schon beim wichtigsten Punkt: der **Energie**. Hauptsächlich gibt es **drei Quellen**, um Energie zu sammeln. Zum Einen können wir durch **Schürfen** an Energie gelangen. Je weiter entfernt sich eine Galaxie befindet, umso höher der potentielle Ertrag. So liefern Sonnensysteme im nahen Parsec 1-Bereich eher weniger Energie, dafür umso mehr Edelsteine für Käufe. Im weit, weit entfernten Parsec 3-Bereich können dafür schon Sonnensysteme vorkommen, die gleich 7 oder 8 Energie

bringen. Wer dort mehrere Kolonien besitzt, kann durch das Schürfen richtig viel absahnen.

Die zweite wichtige Energiequelle sind die **Wertungen**. Diese erinnern zwar dadurch, dass es für Mehrheiten an Kolonien mehr Punkte gibt, stark an "area control", weisen aber dennoch einen entscheidenden Unterschied zu üblichen Mehrheitenspielen auf. Von jeder Galaxie, für die wir eine Wertung auslösen wollen, müssen wir nämlich eine Kolonie entfernen. Gerade in Bezug auf zukünftige Schürfkaktionen müssen wir also stets abwägen, wo uns eine Wertung mehr bringt, und wo wir uns durch Schürfen mehr Vorteile erwarten. Auch verändern wir durch eine Wertung die Mehrheitsverhältnisse in den Galaxien, was ebenfalls unbedingt in unsere Überlegungen einbezogen werden muss.



Und schließlich können wir - als letzte und vor allem in den ersten Runden am wenigsten wichtige Möglichkeit - in der Kauf-Phase durch die Abgabe von Edelsteinen bestimmte **Projekte** realisieren, welche uns - allerdings nur einmalig - zusätzliche Energie einbringen.

Fortsetzung von „Council of Shadows“

Ein weiterer interessanter Aspekt sind die **"Dark Tech"-Karten**. Für jedes der beiden Level I und II werden anfangs zufällig 6 der 8 Karten verdeckt bereitgelegt. Erreichen wir ein Level, dürfen wir uns eine der Karten aussuchen, je früher wir dies schaffen, umso größer ist die Auswahl. Die "Dark Tech"-Karten bieten entweder einen sofortigen Effekt oder einen dauerhaften Vorteil. Sie bieten uns oft die Gelegenheit, unsere gewählte Strategie zu verstärken. Es ist recht reizvoll und erhöht den Anreiz, in weiteren Partien die Vorzüge der unterschiedlichen Karten auszuprobieren.



Apropos: Wiederspielreiz. Verlag und Autoren bieten gleich zwei zusätzliche Module an, um nach der einen oder anderen Kennenlernpartie weitere Herausforderungen anzunehmen. In **Modul 1: Raumstationen** erhält jeder Spieler zu Beginn 3 Raumstationen in seiner Farbe, welche er in der Kaufphase durch das Bezahlen der entsprechenden Kosten auf leere Raumstationenfelder von Galaxien legen kann, in denen er mindestens eine Kolonie hat. Jede Raumstation bringt einen

besonderen Vorteil, der bei einer Wertung zum Tragen kommt.

Während ich die Raumstationen für wenig spektakulär und sogar entbehrlich erachte, bringt das **Modul 2: Anführer** wesentlich mehr Abwechslung ins Spiel. Zwar müssen wir für jeden Anführer bereits zu Beginn den Verbrauch ein wenig erhöhen (je nach Stärke zwischen 5 und 14), dafür verschaffen sie uns einen permanenten Vorteil, wie beispielsweise ein zusätzliches Aktionsfeld, eine Gratis-Schürfkaktion bei jeder Wertung u. ä. Jeder Anführer spielt sich anders und verlangt eine andere Vorgehensweise, was den Spielreiz nochmal erhöht.

Mir persönlich erscheinen allerdings einige Anführer stärker und effektiver, während ich mit anderen überhaupt nicht zurechtkomme.

Dieses Ungleichgewicht konnte ich nach fast 20 Partien feststellen, von denen ich rund die Hälfte im **Automa-Modus** absolvierte. So wird die Solo-Variante bezeichnet, bei der man gegen eine KI spielt. Automa-Karten geben dabei vor, welche Aktionen die KI durchführt. Das Solo-Spiel eignet sich nicht nur für eine einsame dreiviertel Stunde, sondern erlaubt auch, die Vorzüge der verschiedenen "Dark Tech"-Karten kennenzulernen, Anführer auszuprobieren und generell verschiedene Strategien zu testen.

Trotz der vielen Möglichkeiten geht das Spiel **erstaunlich flott**. Auch wenn es in den ersten beiden Runden nicht danach aussieht, nimmt das Spiel stetig an Fahrt auf. In den meisten Fällen ist dann schon nach fünf, sechs Runden das Spielende erreicht. Auch aus diesem Grund ordne ich "Council of Shadows" nicht als Expertenspiel, sondern als **Kennerpiel** ein, welches nicht abendfüllend ist und somit gut und gerne auch ein zweites Mal hintereinander gespielt werden kann.

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**: Es ist reichhaltig und grafisch ansprechend, allerdings wären statt der Würfel für die Kolonien Scheiben praktischer gewesen, denn Würfel kann man nicht - wie in der Spielregel eigentlich vorgesehen - einfach aufeinander stapeln, ohne dass der Turm mal umkippt.

Truly

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Der Weltraum ist so riesig, da überrascht es nicht, dass er auch den Handlungsort des folgenden Spiels bildet...



Titel: New Frontiers
Art: Aktionswahlspiel
Autor: Tom Lehmann
Verlag: Rio Grande Games
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 45 bis 75 Minuten
Preis: ca. Euro 66,-

Einleitung

So wie es im englischen Königshaus Hofberichterstatte gibt, die über alles schreiben, was die "Royal Family" betrifft, bin ich wohl der Exklusiv-Reporter für die schon recht umfangreiche "Race for the Galaxy"-Familie. Ich habe über den Urahnen "Puerto Rico" geschrieben, dessen Sprössling "San Juan" rezensiert, mich genauer dem Vater "Race for the Galaxy" gewidmet, eine Spielkritik über dessen Cousin "Roll for the Galaxy" verfasst, sowie über das mit der Mutter "The City" gezeugte uneheliche Kind "Jump Drive" berichtet.



Als vor ein paar Jahren das jüngste Baby auf die Welt kam, war mir sofort klar, dass nur ich befähigt wäre, darüber zu schreiben. "New Frontiers" schaut nämlich seinem Uropa "Puerto Rico", wenn man mal vom Weltraum-Thema absieht, sehr ähnlich.

Spielbeschreibung

Eigentlich sollten all diese Querverweise auf den Stammbaum schon genügen, um den Charakter des Spiels zu erklären. Aber da soll es doch tatsächlich Leute geben, welche die genannten Spiele nicht gut genug kennen oder noch schlimmer! - meine diesbezüglichen Rezensionen nicht gelesen haben. Deshalb werde ich wohl nicht umhin kommen, eine genauere Spielbeschreibung zu verfassen. Wieder einmal.

Schauplatz sind - dem Science Fiction-Thema geschuldet - die unendlichen Weiten des Weltraums. Wir starten mit einer **Heimatwelt**. Diese Welt ist der Ausgangspunkt der Bestrebungen unserer Zivilisation, welche uns bereits eine erste Eigenschaft (Produktionsstätte einer Ware, militärische Stärke oder ähnliches) verleiht. Mit nur wenig Bargeld - hier "Credits" ge-

nannt - ausgestattet, forcieren wir den Fortschritt unseres Volkes, hauptsächlich durch Entwicklung neuer Technologien und/oder Erkundung mit anschließender Besiedlung neuer Welten.

Alle dafür erforderlichen Aktionen finden sich auf sieben **Aktionsplättchen**, welche zu Beginn in einer Reihe ausliegen. Wenn wir an der Reihe sind, wählen wir ein Aktionsplättchen und führen die entsprechende Aktion aus, welche uns sogar noch einen kleinen Bonus gewährt. Anschließend dürfen unsere Mitspieler in Spielerreihenfolge ebenfalls die Aktion durchführen, allerdings ohne Bonus. Das Aktionsplättchen wird daraufhin etwas nach unten geschoben und steht uns somit erst ab der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

Im Anschluss möchte ich die einzelnen Aktionen beschreiben. Mit **"Entwicklung"** dürfen wir eines der ausliegenden Entwicklungsplättchen erwerben, indem wir die angegebene Anzahl an "Credits" abgeben. Haben wir selbst diese Aktion gewählt, sind als Bonus die Kosten um 1 Credit niedriger. Das Plättchen platzieren wir auf unsere Spielerauslage und profitieren fortan von dem darauf abgebildeten Vorteil.

Fortsetzung von „New Frontiers“

Mit der Aktion **"Erkunden"** dürfen wir eine der 7 aus dem Beutel gezogenen Welten nehmen und mit der grauen Seite nach oben rechts an unser Tableau anlegen. Als Bonus darf sich der aktive Spieler, nachdem alle dran waren, eine zweite Welt nehmen.

Die Aktion **"Siedeln"** erlaubt uns, eine erkundete Welt zu besiedeln, indem wir erstens die angegebenen Kosten bezahlen bzw. für militärische Welten die erforderliche militärische Stärke aufweisen müssen, und zweitens die angegebene Anzahl an Kolonisten (1 oder 2) daraufstellen. Haben wir nicht genug Kolonisten zum Besiedeln, erhalten wir stattdessen 2 Kolonisten aus dem Vorrat. Der Bonus für den aktiven Spieler besteht aus dem Erhalt eines Gratis-Kolonisten vor der eigentlichen Aktion.

Besiedelte Kolonien werden umgedreht und links an unser Tableau verschoben, wo sie uns ab sofort einen bestimmten **Vorteil** bringen. Die meisten Welten produzieren eines von vier unterschiedlich wertvollen Gütern: Luxusgüter (Wert 1), Seltene Erden (2), Gene (3) oder Alien-Technologie (4). Andere Welten hingegen sorgen für Vorteile oder Vergünstigungen bei bestimmten Aktionen.

Mit der Aktion **"Produzieren"** gelangen wir endlich an die Güter. Jede Produktions-

kolonie stellt ein farblich passendes Gut her, allerdings kann auf jeder Welt nur 1 Gut gelagert werden. "Windfall"-Welten sind hiervon ausgenommen, denn diese Welten - erkennbar am weißen Kreis umgeben von einem farbigen Ring - erhalten normalerweise nur beim Besiedeln ein entsprechendes Gut. Der Bonus für den aktiven Spieler besteht darin, auch eine "Windfall"-Welt produzieren lassen zu können.



Die Aktion **"Handeln & verbrauchen"** verwandelt unsere Güter in Credits und/oder Siegpunkte. Wir dürfen 1 Gut zu seinem fixen Wert verkaufen (beispielsweise 1 x Seltene Erde für 2 Credits), anschließend dürfen wir "Verbrauchen"-Fähigkeiten auf unseren Welten und Entwicklungen nutzen, um Güter gegen Siegpunkte zu tauschen (dies nennt man hier "verbrauchen"). Der aktive Spieler erhält als Bonus einen zusätzlichen Siegpunkt-Chip.

Es gibt noch zwei weitere Aktionen, welche aber nicht so bedeutend sind wie die fünf oben angeführten, weshalb sie

nur gewählt werden, wenn mit den verbliebenen Aktionen nichts Sinnvolles mehr angestellt werden kann. So erhalten wir, wenn wir die Aktion **"Rückzug in die Isolation"** wählen, zwei Credits, während alle anderen leer ausgehen. Mit der Aktion **"Botschafter entsenden"** ist ebenfalls keine für alle gültige Aktion verbunden, dafür rücken wir in der Spielerreihenfolge an die erste Position und sind in der nächsten Runde Startspieler.

Die Partie geht über einige Runden (im Schnitt so zwischen 12 bis 15 Runden), bis eine von **vier Bedingungen für das Spielende** eintritt: Wir haben 11 oder mehr Felder auf unserer Auslage mit Entwicklungen belegt, wir besitzen 8 oder mehr Kolonien (einschließlich unserer Heimatkolonie), es liegen 4 oder weniger Kolonisten nach

der Aktion "Siedeln" auf der Vorratstafel, oder aber die Siegpunkt-Chips aus dem allgemeinen Vorrat sind aufgebraucht. Die laufende Runde wird aber auf jeden Fall zu Ende gespielt.

In einer abschließenden **Wertung** erhalten wir dann Punkte für unsere gesammelten Siegpunkt-Chips, unsere Kolonien und unsere Entwicklungen (einschließlich der variablen Werte der großen Entwicklungsplättchen). Weisen wir schlussendlich die **meisten Siegpunkte** auf, konnten wir nachweislich das erfolgreichste Imperium aufbauen.

Fortsetzung von „New Frontiers“

Fazit

Kenner werden es sofort bemerkt haben: "New Frontiers" bewegt sich von den verwendeten Spielmechanismen recht nahe am Urspiel "Puerto Rico". Und auch vom **Spielgefühl** her ist es ziemlich gleich. So kommt es bei beiden Spielen stark darauf an, die Intentionen der Mitspieler zu erraten und darauf zu achten, was sie Mitspieler machen könnten.



Der größte Unterschied liegt sicher in der Wahl des **Themas**. Das Verlegen des Geschehens in die unendlichen Weiten des Weltraums bringt zwei Vorteile. Zum einen weicht man somit historischen Verfügblichkeiten aus. "Puerto Rico" musste wegen der braunen Kolonisten-Steine einiges an Kritik einstecken. Von Verharmlosung der Sklaverei war die Rede.

Ja, dies stellt heutzutage ein großes Problem dar, denn es wird überall "cultural diversity" und "political correctness" verlangt, dabei wird allzu oft auf die historische Korrektheit vergessen. Diese hochkochende "cancel culture"-Debatte ist auch der Grund dafür, dass in letzter Zeit **Sci Fi-Themen**

wieder **"in"** sind, mit denen man dieses Dilemma geschickt umgehen kann. Kein Mensch würde schließlich Rechte für Aliens einfordern, oder?

Der zweite Vorteil besteht darin, dass im Weltall relativ einfach und durch fiktive Völker und Welten (also ohne notwendige geschichtliche Recherchen) **verschiedene Voraussetzungen** geschaffen werden können. Die daraus resultierende **Asymmetrie** bringt mehr Abwechslung ins Spiel, forciert unterschiedliche Vorgehensweisen, sodass je-

des Imperium bei den Aktionen andere Prioritäten setzt. So konzentriert sich die eine Zivilisation mehr auf Produktion, während die andere auf militärische Eroberungen aufbaut.

Sicher, schon die violetten Gebäude in "Puerto Rico" sorgten damals für reichlich Abwechslung, hier bei "New Frontiers" kommt dies alles jedoch noch mehr zum Tragen. Vor allem die "großen Entwicklungen", deren Kosten immerhin stolze 9 Credits betragen, erfordern eine **Konzentration auf bestimmte Elemente**. Da es insgesamt 16 verschiedene Heimatwelten gibt, die meisten Welten Sondereffekte mit sich bringen und mehr als die Hälfte der Ent-

wicklungen unterschiedliche Rückseiten aufweisen, ist weitgehend garantiert, dass keine Partie der anderen gleicht. Den **Wiederspielreiz** erachte ich deshalb als ziemlich hoch.

Allerdings bedeutet dieses Plus an Möglichkeiten auch mehr Regeln, mehr Begriffe, mehr Symbole, mehr Komplexität. Im direkten Vergleich mit "Puerto Rico" wird zwar nun **wesentlich mehr Varianz** geboten, allerdings auf Kosten der Eleganz. Beim Originalspiel war es vor allem das schlankere Design, welches die Faszination ausmachte. Bei "New Frontiers" muss man sich hingegen intensiver in die Materie einarbeiten. Nur wer schon mal "Race for the Galaxy" gespielt hat, wird schnell die **Symbolik** für die einzelnen Aktionen wiedererkennen, alle anderen müssen sich damit erst vertraut machen.

Dafür kommt das Spiel **fast ohne Glücksfaktor** aus. Lediglich beim Erkunden, bei dem Welten aus einem Beutel gegrapscht werden, spielt der Zufall eine untergeordnete Rolle. Die **Interaktion** ist indes recht hoch, jede gewählte Aktion betrifft ja stets auch die Mitspieler. Das richtige Timing ist ganz besonders von Bedeutung. Es gilt Aktionen durchzuführen, welche einem am meisten nützen, und auf keinen Fall solche, von denen die Mitspieler mehr profitieren. Dadurch sind in jedem Spielzug, bei jeder Aktion stets alle Spieler involviert, ein Umstand, der sich auch auf eine **niedrige Downtime** auswirkt.

Fortsetzung von „New Frontiers“

Somit bleibt die **Spieldauer** bei "New Frontiers" auch in Vollbesetzung im überschaubaren Bereich. In maximal 90 Minuten wird eine der vier Bedingungen für das Spielende erreicht. Zu zweit besitzt jeder Spieler zwei Scheiben auf der Spielerreihenfolge-tafel, sodass beide je zwei Mal pro Durchgang an der Reihe sind. Die **Altersangabe** ist allerdings mit "ab 14 Jahren" für mein Empfinden zu hoch gegriffen, denn so kompliziert ist das Spiel nun auch wieder nicht.



"New Frontiers" bietet auch eine **Variante mit Zielplättchen** an, wahrscheinlich inspiriert von den Erweiterungen zu "Race for the Galaxy". In dieser Variante wird das Aktionsplättchen "Rückzug in die Isolation" umgedreht, sodass nun stattdessen die Aktion "Galaktische Ziele festlegen" zur Verfügung steht. Diese Aktion gewährt dem Spieler, der sie gewählt hat, gleich drei Boni: den Erhalt von 1 Credit, das Vorrücken in der Spielerreihenfolge um eine Position, sowie das Ziehen von 3 Zielplättchen, von denen er sich eines aussuchen darf.

Bei Spielende werden dann **alle Ziele gewertet**, die im Spiel sind, und zwar für alle Spieler geltend. Die Zielplättchen belohnen beispielsweise den Besitz von unge-

nutzten Kolonisten ("Wehrpflicht"), das Sammeln von Kolonien unterschiedlicher Güterproduktion ("Streuung") oder das Lagern von hergestellten Rohstoffen. Obwohl dies noch mehr Varianz ins Spiel bringt, ist diese Spielart nicht wirklich notwendig. das Grundspiel reicht meiner Meinung nach völlig aus.

wieweit dieses Spiel eine Bereicherung für die gesamte eingangs angeführte Spiele-Familie darstellt, muss wohl jeder Spieler selbst für sich entscheiden. Ich für meinen Teil spiele jedes einzelne davon recht gerne.

Tricky

Game News -
Wertung



Notenskala

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

★★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher

nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter www.dreamland-games.at).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spiele 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.

Tracy



Spielesammlung XXXXXL

Euer Pöpperl hat ja eine riesige Spielesammlung. Mehr als 5.000 Spiele sind irgendwo, irgendwie in der Heimstätte der „Knobleritter“ untergebracht. Jaja, Euer Pöpperl ist sich bewusst, dass das nicht gerade ordentlich aussieht und gelobt Besserung, in den nächsten Monaten mit neuen Regalen mehr

System in die Sammlung zu bringen, sodass die „Ritter der Knoblerunde“ schneller und besser das Spiel ihrer Wahl finden können.

Was passiert aber in - sagen wir - 12, 13 Jahren? Dann ist Euer Pöpperl schon uralt, hat einen langen grauen Bart und mehr als 70 Kerzen auf seiner Geburtstagstorte. Er wird in der Pension sicher viel Zeit für sein liebstes Hobby haben, den Traunerhof aber nicht mehr brauchen und verkaufen. Wohin dann mit mehr als 5.000 Spielen? Euer Pöpperl sträubt sich gegen die Vorstellung, die Spiele in dunklen Lagerhallen verstauen zu lassen, dann Spiele gehören nun mal gespielt, aus basta!

Ich hoffe, Eurem Pöpperl fällt hierzu eine Lösung ein. Vielleicht nimmt sich irgendein Gemeindevater (See- walchen, Traun?), irgendeine Organisation (Hatschek-Stiftung) der Sammlung an, und stellt - unter der Bedingung regelmäßiger Spieleabende, Spielefesten, u. ä. - Lager- räume und Spielzimmer zur Verfügung, damit nicht nur die Knobleritter, sondern viele, viele Spielbegeisterte dieser für mich schönsten Freizeit- beschäftigung der Welt nach- gehen können.

Es wäre doch schade, wenn die Leute nur mehr digital spielen, und die schönen analogen Spiele ungenutzt bleiben, findet

Euer Pöpperl



Starship Captains
Sci Fi-Film
Tschechien 2022
Regie: Peter Hoffgaard
Czech Movies Edition
Dauer: ca. 75 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, 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 Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Es gibt die „Star Wars“- Fans und es gibt die „Trek- kies“. Beiden Gruppen wird seit Jahrzehnten laufend Nach- schub angeboten, in Form von Kinofilmen, Serien in TV oder im Streaming. Dieser neueste Streifen spielt in einem dem „Star Trek“-Universum nach- empfundenen Weltall, in dem Sternensflotten Kapitäne ihre Crew - natürlich mit ihren far- bigen Uniformen - befehligen, sie Aktionen (Kämpfe gegen Weltraumpiraten, Raum- sprünge, Technologieentwick- lung, etc.) und vor allem auch Missionen auf fremden Plane-



ten durchführen lassen, um dafür möglichst viel Ruhm zu ernten. Trotz der beabsichtig- ten satirischen Elemente, weiß die Story vor allem wegen der gelungenen Ausstattung und der originellen Erzählweise zu gefallen. Kein „Muss“ für Freunde von Captain Kirk, Captain Picard oder Captain Janeway, aber sehenswert!



Ritter der Knoblerunde

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

- * Wöchentliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberöster- reichischen Spielemeister- schaft ("TraunCon") und ande- ren 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 Spielveranstaltun- gen ("Spiel" in Essen, Wiener

Spielefest, ...)

- * Entwicklung neuer Spiele- ideen
- * Eigene Homepage im Inter- net: www.knobleritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten