

## Kleinst, aber feinst

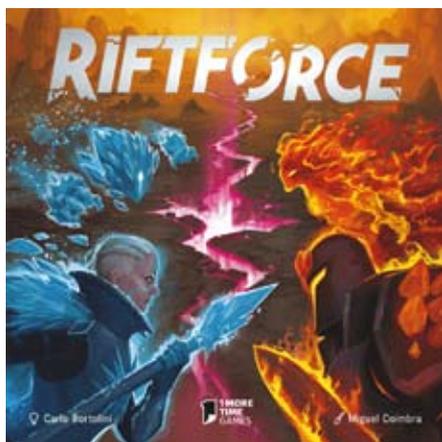
Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 12  
notiert von Jörg Domberger

Der Spielbericht zu Riftforce ist auf unserer Webseite abrufbar.

### „Do it again, Sam!“ – 1 More Time Games



Sam steht hier als Synonym für Roman Rybiczka und Julian Steindorfer, den beiden Masterminds hinter dem zweiten neuen Verlag in Österreich. Und es geht auch nicht um die Wiederholung eines Klavierstücks, sondern um eine Partie Riftforce und noch eine und noch eine und noch eine. Riftforce ist genauso ein Game, das man „1 More Time“ spielen will.



Coimbra auch von diversen Prämierungsgremien. *Riftforce* ist ein toller Erstlingserfolg, der selbst für die legendäre „Kosmos-für-2“ Reihe eine Zier gewesen wäre.

#### Zwei Zauberlehrlinge

Roman und Julian hätten sich quasi in der Sandkiste kennenlernen können, besuchten sie doch dieselbe Volksschule und gingen ins selbe Gymnasium. Während der Nachmittagsbetreuung lernten sie sich bei Magic kennen. Seither sind sie Freunde und Spielen ist Teil ihrer Freundschaft und ihres Lebens. So kam Roman nach ersten Erfahrungen durch die Mitarbeit bei White Castle als Freelancer bei verschiedenen Verlagen auch zur Edition Spielwiese, wo Julian nach seinem Umzug nach Berlin über den Umweg Marketing in die Redaktion gerutscht war und bereits als Redakteur arbeitete. In kleinen Verlagen setzt sich jeder mehrere Hüte auf, je nach Notwendigkeit. So bearbeiteten sie gemeinsam rund 15 Spiele - auch von Uwe Rosenberg, Wolfgang Warsch und Carlo Bortolini - und wuchsen als Team immer mehr zusammen. 2019 feierte dieses Zweipersonen-Team quasi den adierten 60sten Geburtstag und sie stellten sich die Frage: „Entweder weiterhin für andere arbeiten oder unsere eigene Firma gründen und wirklich volle Freiheit in der Gestaltung unsere Spiele haben?“ Eine Entscheidung musste her. Wir kennen die Antwort und so sprangen

die beiden mit dem Riftforce-Prototyp von Carlo, zu dem mittlerweile eine innige freundschaftliche Beziehung aufgebaut wurde, im Gepäck ins kalte Wasser der Spielebranche, gründeten 1 More Time Games und die österreichische Kleinverlags-Success-Story wurde nach NANOX Games um ein weiteres Kapitel bereichert.

#### Schon wieder White Castle 😊

Auf Lorbeeren ausruhen wie Cäsar – falls die Gallier es erlauben - ist schön und gut, kommt aber für Roman und Julian nicht in Frage. Daher suchten sie natürlich zeitgerecht nach einem adäquaten Folgeprodukt, um das Portfolio des kleinen Verlags um einen weiteren Bestseller aufzustocken. Fündig wurden sie im reichhaltigen Prototypangebot von Anita Landgraf bei White Castle Games. Beide sind von einem Spiel überzeugt, das Johannes Krenner und Markus Slawitscheck gemeinsam dort entwickeln. Statt nur zwei Personen spielen allerdings bis zu acht mit, trotzdem ist es kein Party- sondern ein Team Management Spiel. Jeder ist Manager seines Sportler-Teams und misst sich in Duellen mit wechselnden Gegnern. Wer am Ende des Matches im Ballbesitz ist, zieht Fans auf seine Seite. Im finalen Duell spielen – denn wir kämpfen nicht – die beiden mit den meisten Fans um den Titel des besten *Underdogs*. Auf den Markt kommen soll das Spiel mit eben diesem Namen 2022. Wie dieser dann darauf reagiert, lässt sich nicht steuern. Wir hoffen jedoch auf ein weiteres Highlight aus Österreich.

#### Kann ein Rift das Fundament sein?

Ein Rift ist ein Spalt, ein großer Graben wie bei Asterix, der sich in der Erde auftut und links und rechts sowie hier und dort in hüben und drüben voneinander trennt. Spielerisch natürlich nur. Dort darf dann jeder mit seinen vier Gilden schalten und walten und dem Gegner auf der anderen (also falschen) Seite das Leben so schwer wie möglich machen. Weil die Gildenzusammenstellung gedrahtet wird, steckt viel Varianz im Spiel. Und auch wenn man denkt, die eine oder die andere Gilde sei sehr stark und in Kombination wären manche Gilden fast unschlagbar, erschließt sich doch immer wieder ein Weg zu einem erfolgreichen Gegenschlag. Dass mehr als 1 ½ Jahre in der Entwicklung des eigentlich kleinen Spiels steckt, spürt man einfach. Bemerkte und honoriert wurde der hohe Spielreiz und das tolle Layout mit der genialen Grafik von Miguel