

NEU!

Eine neue Background Story *** Eine neue Background Story *** Eine neue Background Story

Ganz im Gegensatz zu den bisherigen an dieser Stelle präsentierten Spiele-Erfolgsstories, steht diesmal der Beginn einer etwas anders verlaufenden, realen Spiel-Entstehungsgeschichte in drei (Misser)Folgen, wo es am Ende nicht heißt: „Man bringe den Spritzwein!“ – unterhaltsam ist es allemal, Sie werden sehen!

Die Leiden des alten Weaners eine Misserfolgsgeschichte von Harald Schatzl - Teil 1

Raunz´ned – spiel!

Wien, Anno 2015: Die ersten Frühlingssonnenstrahlen erwärmen deine Wohnung. Dabei verfassen sich diese auch in der Staubschicht, welche sich mittlerweile ausgerechnet auf den Schachteln deiner Lieblings-Brettspiele gebildet hat. Aber was willst du machen? Als Brettspielrezensent kommst du ja zu gar nichts mehr, stets ruft die Pflicht; was ist denn diesmal Neues dabei? Aha, *Vienna*, von einem deutschen Verlag und der Autor ist vermutlich auch ein „Piefke“? Nein, immerhin ein Oberösterreicher und die Schachtel verspricht sogar „atmosphärische Tiefe“. Na die trauen sich was; Wien und seine stets grantelnden, raunzenden, sudernenden, keppelnden und hämisch nörgelnden Bewohner sind doch ein eher „gefährliches“ Terrain. Und tatsächlich, die atmosphärische Umsetzung des Spielthemas ist – man möchte sagen „naturgemäß“ – weniger gelungen (fg 1/2015 - siehe Online-Ausgabe).

Es lässt dir keine Ruhe, dass die Ringstraße – trotz ihres aktuellen 150-Jahre-Jubiläums – in diesem Spiel kaum berücksichtigt

wird. Außerdem ist kein stimmiger Zusammenhang zwischen den einzelnen Feldern des Spielplans und deren jeweiliger Funktion erkennbar. Während einer unruhigen Nacht schießt dir eine kreative Idee ein: Warum nicht deine drei Lieblingsspielmechanismen kombinieren und in ein eigenes Wien-Spiel verpacken? So schlaun bist aber

1 2 3 4 5: 1 3 6 10 15	Chip: - neu würf. - + / - 1 - höher setz. - erneut setz. - passen - 1/3 SP
1.: Karte	
2.: Tausch	
3.: 2 Chips	
X.: 1 Chip	

Mit sowas soll man spielen?

sogar du: Das wäre viel zu kompliziert, am besten erst gar nicht anfangen mit so einem Mammutprojekt. Als Basis bleibt immerhin der geniale Würfel-Einsetz-Mechanismus aus *Bora Bora* (fg 1/2013 - siehe Online-Ausgabe) übrig, kombiniert mit taktischem Kartensammeln. Nach dem Zusammenbasteln der ersten, noch gänzlich abstrakten

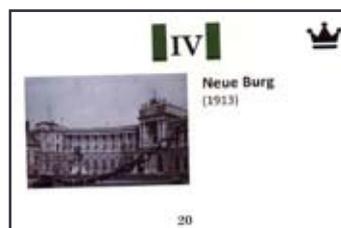
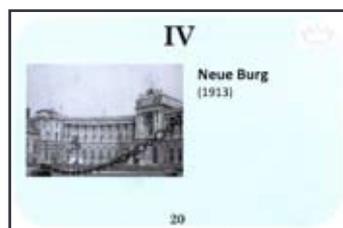
Karten bist du auf das Testerlebnis gespannt; tatsächlich finden sich einige „Opfer“ für das Jungfernspiel: Aber leider, völlig unbefriedigend, geradezu misslungen.

Du gibst dennoch nicht auf, änderst dies und das, „zwingst“ andere Mitspieler zu weiteren Testpartien – und siehe da, allmählich wird es doch was und fühlt sich sogar recht brauchbar an. Parallel dazu suchst du für 36 Karten historische Ringstraßengebäude, die jeweils mit zwei verschiedenen Eigenschaften verbunden werden können. Und weil die Ringstraße eigentlich aus sechs „eckigen“ Abschnitten besteht, passt das Thema schon auch irgendwie mit dem Würfelmechanismus zusammen (immerhin hat ein Würfel ja auch sechs Seiten und hast du schon viel „aufgesetztere“ Themen spielen müssen):

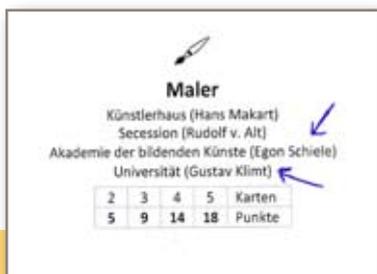
Die Wiener Ringstraße ist nicht rund, sondern eckig; dennoch formen ihre sechs Geraden kein Sechseck. Am ersten Mai 1865 wurde sie offiziell eröffnet; bis sie aber tatsächlich fertig war, hat es noch mehrere Jahrzehnte gedauert. In Wien ist es eben immer



online



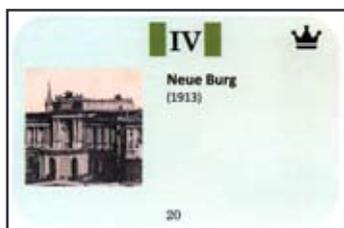
Von der ältesten zur neuesten Burg



Klimt, Schiele & Wagner immer dabei!

schon eher gemütlich zugegangen; außerdem nimmt man es hier nicht so genau, irgendwas geht immer (vor allem für ein bisschen Geld).

Schnell, schnell, schon im Juni naht ein Spieleautoren-Treffen und die Karten müssen noch hübscher gemacht werden! Im Internet findest du die passenden Motive dafür: Voller Entdecker- und Sammelfreude fügst du alle per „Copy & Paste“ in ein einziges Word-Dokument ein. Am nächsten Tag dann aber die böse Überraschung: Die Datei ist irreparabel beschädigt – „OK“ – alle Bilder sind somit futsch. Zusätzlich kannst du dir schlimme Vorwürfe deines Liebblingsmenschen anhören: Du Dummy, wie konntest du nur, jedes Foto muss als eigene Datei abgespeichert sein, dann lassen sie sich auch besser bearbeiten. Die ganze Internet-Such- und Kopier-Arbeit also nochmal von vorn.



Immerhin bist du zum Spieleautoren-Treffen mit grafisch durchaus passablen Kartenvorlagen fertig. Du schmückst deinen Tisch mit den Karten und einigen Foldern aus den aktuellen Ausstellungen zum 150-Jahre-Jubiläum der Ringstraße (immerhin sollen ja auch deutsche „Touristen“ kommen). Danach geht es los, vorerst aber nur mit einer elendlangen Herumwarterei. Der Event ähnelt einem Speed-Dating für „Übriggebliebene“: Auf der einen Seite die verzweifelten, dennoch hoffnungsfrohen Autoren, auf der anderen Seite die abgeklärten, dennoch hoffnungsfrohen Verlagsvertreter – wobei es eben nicht wirklich „schnell“ zugeht. Und dafür hast du einen Teilnahmebeitrag von € 15,- bezahlt?! Andere sind aber noch schlimmer dran als du: Ein Konkurrent bzw. Kollege möchte seinen Prototypen eines (mit unvorstellbarem Zeit- und Kostenaufwand) selbst geschaffenen *Herr-der-Ringe-Risikos* mit einem riesigen Spielplan und vielen, vielen laser-gedruckten Figuren vorstellen.

Dann endlich: Drei freundliche Gespräche mit Piatnik, mit Schmidt und auch mit Eggertspiele. Letztlich gehst du sogar ein wenig euphorisch nach Hause, der Tag hat sich also doch gelohnt – einige Wochen später kommt von Schmidt eine freundliche Email, leider aber eine Absage. Immerhin gibt es weder von Piatnik noch von Eggertspiele Absagen, von diesen Verlagen wirst du nämlich nie wieder etwas hören oder lesen! Passend zu ihren jeweiligen Ausstellungen könnten aber vielleicht das Wien Museum, die Österreichische Nationalbibliothek und/oder die Wienbibliothek Interesse an der Veröffentlichung eines Karten-/Würfelspieles haben? Leider, leider, sagt der Schneider: Zwei Absagen („wir veröffentlichen keine Spiele“), einmal keine Reaktion.

Kann es dazu noch eine Fortsetzung geben? Ja, im nächsten Heft!



Du hast ein Spiel erfunden und möchtest wissen, ob es Chancen hat veröffentlicht zu werden?

Komm zum **White Castle AutorInnen Stammtisch**

Autoren aller Altersgruppen und Spielvorlieben treffen sich unter unserer Regie regelmäßig zur Perfektionierung ihrer Spielideen.

Wir als Agentur greifen auf über 10jährige Branchenerfahrung zurück und haben bereits über zwanzig Autoren zu ihrer Erstveröffentlichung verholfen.

jeden Montag, ab 19.00 im Lokal »Spielbar« Lederergasse 26 in 1080 Wien

Voranmeldung nicht notwendig! Wer schnuppern möchte, kann natürlich auch ohne Spiel vorbeikommen!

Nähere Infos unter: www.whitecastle.at

White Castle Games AutorInnen Sprechstunde Jeden Mittwoch 17.00-20.00 und Donnerstag 10.00-12.00 im MQ/quartier 21

MITMACHEN ERWÜNSCHT!