



Gigantisch viel Öl

Von *admin*

Erstellt 12.09.2009 - 23:54

Schwarzes Gold Bernhard Weber Edition Borhturm Giganten Harald Lieske Harald Mücke Mücke Spiele Preview Essen 2009 Schwarzes Gold Bernhard Weber Mücke Spiele spielmaterial
Harald Mücke über seinen Verlag und das Spiel Schwarzes Gold

Harald, Mücke Spiele gibt es schon länger. Jetzt kommt mit Schwarzes Gold zum ersten Mal sozusagen ein „professionell veröffentlichtes“ Spiel heraus. Wie kam es zu diesem Schritt?
„Ursprung für *Schwarzes Gold* ist ein Autorenwettbewerb, den wir im vergangenen Jahr gestartet haben. Aufgabe war es, ausgehend von einem bestimmten Materialset ein Brettspiel zu entwickeln. Die Teilnehmer durften dabei beliebige andere Materialien hinzunehmen. Hintergrund dieses Wettbewerbes – wie auch bei dem aktuell gestarteten Wettbewerb – ist, dass wir von einigen großen Verlagen größere Restmengen an Materialien zum Abverkauf erworben haben und uns Gedanken gemacht haben, wie wir dieses Material verwerten könnten. Mit *Schwarzes Gold* wird das Material des Spieles *Giganten* von Kosmos quasi recycelt. Ein weiterer Aspekt ist, dass wir im Gegensatz zu vielen anderen ‚Neulingen‘ bereits über einen schlagkräftigen Eigenvertrieb verfügen und ohnehin auf den relevanten Messen vertreten sind. Der Vertrieb ist somit für uns weniger das Problem.“

Schwarzes Gold ist also das Siegerspiel eines von dir ausgerufenen Autorenwettbewerbs. Kannst du uns bitte genaues zum Wettbewerb erzählen?

„Es haben fast 200 Teilnehmer weltweit teilgenommen, das heißt, haben das Materialset angefordert. Etwa 30 Einsendungen haben wir zum Einsendeschluss erhalten. Die begrenzte Quote ist sicherlich mit der eher geringen Zeitspanne Oktober-Ende Januar zu erklären – eigentlich zu wenig.“

Von den Einsendungen haben wir dann acht Vorschläge ausgewählt, die in die Endrunde übernommen wurden. Dort wurden die Spiele dann vom lokalen Spieletreff in Mönchengladbach testgespielt. Und letzten Endes haben wir dann zwei recht verschiedene Spiele zu den Gewinnern des Wettbewerbes erklärt.“

Welchen Anspruch, welche Philosophie möchtest du mit Mücke Spiele zukünftig verfolgen?

„Wenn wir schon in einen heiß umkämpften Markt einsteigen – und das ist die Spielebranche in diesem Bereich – dann auch richtig. Das heißt, wir werden qualitativ hochwertige Spiele im Sortiment haben und diese Qualität soll durch einen jährlichen Wettbewerb gesichert werden. Das bedeutet eine Menge Arbeit, aber es lohnt sich wirklich.“

Um was geht es bei Schwarzes Gold thematisch?

„Hintergrund bei *Schwarzes Gold* ist der erste wirkliche Ölrusch in der Weltgeschichte. Im Januar 1901 stieß man in der Nähe von Beaumont am Spindletop Hill auf Öl. Die Ölfontäne, der berühmte ‚Lucas Gusher‘, konnte tagelang nicht gestoppt werden. In den folgenden Jahren erlebte die Region dann einen maßlosen Zulauf von Unternehmern, Glücksrittern, Hasardeuren und Ganoven jeglicher Art, die Zahl der Einwohner von Beaumont verdreifachte sich innerhalb von wenigen Wochen. Letzten Endes ist Spindletop Hill der Geburtsort der großen amerikanischen Ölkonzerne wie etwa Texaco, Mobile oder Gulf. Bei der Aufarbeitung des Hintergrundes hat übrigens auch das Spindletop Gladys City Boomtown Museums in Beaumont mitgeholfen.“

Wie wird das Thema umgesetzt? Welches sind die Hauptmechanismen?

„Grafisch hat das Thema Harald Lieske umgesetzt, ein alter Bekannter in der Branche. Ich denke, dass dies auch optimal gelungen ist. Da haben wir auch eine ganze Weile dran getüftelt. Regeltechnisch hat Bernhard Weber, ebenso kein Unbekannter, ein taktisches Spiel mit zwei Phasen entwickelt. In der ersten Phase, der Setzphase, müssen die Spieler ihren Vorrat an Bohrtürmen und ihren Lkw oder aber die Ölfundstellen platzieren beziehungsweise markieren. Die Möglichkeiten dazu sind jedoch durch die Zuordnung von Bereichen auf den Spielfeld zu bestimmten Würfelergebnissen erschwert. Ein Zockerelement ist dabei die Möglichkeit, den Wurf nochmals zu revidieren.

In der zweiten Phase geht es dann darum, das Öl zu fördern und auf diese Weise zu punkten. Dies geht nur dort, wo der Spieler im Umkreis seine Bohrtürme platziert hat und auch nur dann, wenn die Mitspieler ihm nicht zuvorkommen. Knifflig also, dabei die meisten Punkte abzuräumen.“

An wen richtet sich das Spiel? Ist es eher „leichte Kost“ oder ein hartes Strategiespiel?

„Auch darüber haben wir intensiv nachgedacht. Als neuer Verlag kann man kaum ein Spiel auf den Markt bringen, das eine zu enge Zielgruppe anspricht. *Schwarzes Gold* ist ein ideales taktisches Spiel für Gelegenheitsspieler mit wenig Regeln und schnellem Einstieg. Wichtig war mir auch, dass es gut zu zweit spielbar sein sollte – und das ist es auch. Voll im Trend für Gelegenheitsspieler ist auch eine begrenzte Spieldauer.

Andererseits wollten wir aber auch die Vielspieler nicht außen vorlassen und deshalb hat das Spiel die Erweiterung schon inklusive. Die ‚Rückseite‘ des Spielbretts erlaubt ein deutlich komplexeres Spiel, sodass auch die Vielspieler auf ihre Kosten kommen. Hier fahren zusätzlich Lokomotiven auf zahlreichen Gleisen, können Zwischenwertungen erreicht werden und auch die Interaktion ist durch Möglichkeiten die Mitspieler anzugehen deutlich intensiver.“

Auf was sollten Spieler bei ihrer ersten Partie besonders achten? Gibt es typische Anfängerfehler oder hilfreiche Tipps?

„Jeder sollte das Spiel selbst erfahren. Nur ein Hinweis: Dort, wo man zu Anfang meint, seine Bohrtürme platzieren zu müssen, ist oft doch nicht der ideale Standort ...“

Die Regeln enthalten bereits Varianten. Außerdem sollen Fanregeln veröffentlicht werden.

Wie viel spielerisches Potenzial siehst du für Erweiterungen?

„Wie gesagt hat das Spiel die Erweiterung schon inklusive, die darauf abzielt, dem Spiel bei Bedarf mehr Komplexität mitzugeben. Eine ‚Erweiterungssorgie‘ wie sie in der Spielebranche gehandhabt wird, möchte ich nicht unterstützen. Wenn man sich selbst mal hinterfragt, ob man die ganzen Erweiterungen, die man erworben hat, auch wirklich spielt, dann kommt man meines Erachtens wohl zu der Erkenntnis: nein. Ein Redakteur eines großen Verlages sagte mir dazu einmal ‚Der Handel verlangt das ...‘. Ihr könntet hier mal eine Umfrage starten, das fände ich interessant ... Fanregeln werden wir online veröffentlichen. Da bin ich selber gespannt, was da so kommt. Auf die Gestaltung der Internetseiten haben wir übrigens viel Wert gelegt.“

Empfehlst du interessierten Messebesuchern, das Spiel gegebenenfalls vorzubestellen oder wird eine ausreichende Stückzahl in Essen vorhanden sein?

„Wir starten mit 1.000 Spielen und wenn die Verhandlungen mit einem interessierten Unternehmen positiv zum Abschluss gebracht werden können, dann geht der Großteil davon schon mal direkt unter die Weihnachtsbäume der Kunden des Unternehmens. Aber es werden schon genug Spiele verfügbar sein und bei entsprechender Nachfrage werden wir auch nachproduzieren. Wir haben noch genug Material von *Giganten*.

Interessant ist aber für die Sammler, dass es in Essen für die ersten 100 Käufer ein Give-away geben wird, und zwar einen kleinen zusätzlichen Spielplan, auf dem man Bohrtürme errichten und Öl fördern kann.

Das Spiel kann bereits über unsere Webseite bestellt werden. Verkaufspreis ist 19,90 Euro, auf der Messe werden es 18 Euro sein. Vorbestellungen – auch für unser Angebot an Spielmaterial – werden übrigens mit 5 Prozent rabattiert.“

Wie wird es mit Mücke Spiele nach der Messe und nach Schwarzes Gold weitergehen? Sind bereits weitere Veröffentlichungen geplant?

„Definitiv geht es weiter. Im nächsten Jahr steht die Veröffentlichung des anderen Siegartitels an,

Namibia von Brian Robson. Das ist ein etwas komplexeres Spiel und wir arbeiten noch daran. Auch sehen wir noch gute Möglichkeiten, weitere Spiele aus dem ersten Wettbewerb zu veröffentlichen – es waren wirklich gute Ideen dabei. Das Ganze passiert in der ‚Edition Bohrturm‘, eine Kollektion von Spielen, die jeweils auf das besagte Materialset zurückgreift. Zudem kommt ja noch der neue Wettbewerb ...“

Zum Fotoalbum:



[1]

[Webseite zum Spiel](#) [2]

[Webseite des Verlages mit Vorbestellungsmöglichkeit](#) [3]

[Spindletop Gladys City Boomtown Museums in Beaumont](#) [4]

[Webseite von Autor Bernhard Weber](#) [5]

[Webseite von Grafiker Harald Lieske](#) [6]

© Reich der Spiele

Alle Rechte vorbehalten. Nutzung und Verfielfältigung der Fotos und Texte sowie sonstiger Inhalte unserer Seite nur mit schriftlicher Genehmigung!

Reich der Spiele ist eine eingetragene Wortmarke, Markenschutzverletzung wird verfolgt.

.comdirect
Ihr Geld kann mehr

JAKO-O
... Kindersachen
mit Köpfchen!

HolzFarm
kreatives Holzspielzeug



**spread
shirt**

myToys.de

Zock
zum
Spielen

**SPIELE-
OFFENSIVE**

Links:

[1] <http://www.reich-der-spiele.com/..../index.php/v/schwarzesgold/%3Fq%3Dgallery>

[2] <http://www.schwarzesgold.com>

[3] <http://www.spielmaterial.de>

[4] <http://www.spindletop.org>

[5] <http://www.bernhardweber.de>

[6] <http://www.haraldlieske.de>