

Eingangs_id: 117
Datum: 2006-06-26

Spiel: Muster-Spiel

Autor: Moriz Muster

Adresse:

Beispielweg 12
98765 Münchhausen DE
E-Mail: muster@autoren.de

Gebühren:

Gebühren bezahlt: JA
bezahlter Betrag (total): 90
Quittung geschickt: JA
Beurteilt: JA

Beurteilungs - Informationen

Zielgruppe: Family
Kategorie: Familien / Laufspiel
Spieleranzahl: 2-4
Spieldauer: 15

Spielmaterial:

1 Spielplan, 2 Planeten, 25 Iglus, 4 Züge, 1 Figur, 25 Würfel, 12 Aktionskarten, 40 Edelkarten, 8 Menschenkärtchen, 4 Angebotsscheiben, Spielgeld, Spielregel

Beurteilung im Detail:

Kurzbeschreibung:

Das Spiel setzt laut Autor dort an, wo das Spiel „XY“ aufhört und soll kein Plagiat oder Klon von XY sein. Das gelingt auch: Die bereits existenten Planeten sollen ausgebaut und von Menschen besiedelt werden. Die Menschen, die in Raketen zu den Planeten gebracht werden müssen, bringen das nötige Kleingeld für den notwendigen Iglubau mit. Wer zuerst 25 Iglus besitzt, gewinnt.

Spielablauf:

Durch den Raketenbaumeister können Raketenstationen auch wieder geschlossen werden. Dieser wird durch Aktionskarten auf fremde Planeten geschickt, um dort zu prüfen (Die Überprüfung erfolgt durch Würfelglück).

Spielziel in eigenen Worten:

Als erster Spieler 25 Iglus zu besitzen.

Besonderheiten:

Taktik, Kalkül, Versteigerungen, Interaktion sind in vortrefflicher Weise in diesem Spiel vereint, das als Fortsetzung auf einem bestehenden Spiel aufbaut.

Subjektive Beurteilung:

Die Idee konnte mich sofort begeistern, da das Spiel wie versprochen kein Klon ist, sondern am Ende des Spiels XY fortsetzt. Sowohl die Anleitung als auch die Kurzanleitung sind extrem übersichtlich und ansprechend, und laden ein, sofort loszuspielen.

Auch wenn das Spiel auf den ersten Blick rund wirkt und sich flüssig spielt, stellt sich doch während des Spiels heraus, dass an dem Fein-Tuning noch gefeilt gehört. Folgende "Krankheiten" sind uns besonders aufgefallen:

Es fehlt eine Lösungssituation, wenn zwei Raketen auf jenem Feld stehen, auf das eine Menschenkarte zurückgelegt wird.

Das sofortige Nachziehen einer Aktionskarte ist etwas mächtig. Zumal viele Aktionskarten wirklich extrem hohe Auswirkungen auf den Spielverlauf haben. Auf diese Weise geht der Reiz verloren, auf das Würfeln zu verzichten und eine weitere Aktionskarte aufzunehmen, da man ohnedies mit 5 Karten stets bestens versorgt ist. Hier würden wir empfehlen, eine ausgespielte Karte nicht sofort zu ersetzen. Außerdem sind einige Karten zu mächtig. Als Beispiel sei die "Planetenseuche" genannt. Sie trägt dazu bei, dass es beim ohnedies schon nicht ganz ausgewogenen Spiel dazu kommen kann, dass einer der Spieler ohne Iglus da steht (und daher nirgendwo mitbieten kann), und ein anderer nahezu alle Geldscheine bei sich anhäuft.

Eine weitere Frage zur Anleitung betreffend der Aktionskarten ist aufgetreten: So ist der Satz "Wenn man an die Reihe kommt, nimmt man eine der eigenen Aktionskarten" die Anweisung, dass eine Aktionskarte gespielt werden muss. Ein Aktionskarten-Zwang ist oft aber nicht zielführend, da der Spieler keine Aktionskarte auf der Hand hat, die er sinnvoll ausspielen kann.

Ein weiteres Manko betrifft das Design: Die Symbole auf den Karten sollten immer außen platziert sein und dasselbe Aussehen haben - dadurch sind diese leichter unterzubringen, wie das ja die Grafik in der Anleitung richtig darstellt.

In Summe ist zu sagen, dass der Ansatz hervorragend ist, jedoch an der genauen Ausbalancierung des Spieles noch gearbeitet werden muss. Ein weiterer Schritt in diese Richtung wäre beispielsweise die Erhöhung der zu erreichenden Punktezahl beim



Raketeninspektor(wir haben in 95% der Fälle die 20 Punkte erreicht und damit hat der Inspektor nicht geschadet sondern geholfen und kam in Folge nicht mehr zum Einsatz) und die Umarbeitung der Karten – z.B. die Planetenseuche auf maximal 50% Ausfall zu minimieren.

Marktrecherche:

Es gibt bereits ein ähnliches Spiel Namens Pxxxxx, erschienen 2004 bei Rxxxxxxx. Siehe dazu folgende Seiten:

<http://sunsite.informatik.rwth-aachen.de/cgi-bin/luding/GameName.py?XXXXXX>

<http://www.spieletest.at/spiel.php?XXXXXX>

Beurteilung:

Das Spiel ist aus meiner Sicht gut geeignet, um bei Hasbro vorgestellt zu werden. Der Ansatz einer "Fortsetzung" des Spiels XY ist originell, der Zugmechanismus klappt hervorragend, auch wenn er weiterhin die aus dem original Spiel bekannten Mankos wie teilweise Längen im Spiel und häufiges Soldaten-Zählen mitschleppt. In der derzeit vorliegenden Form ist der Prototyp jedoch noch nicht ausgewogen genug und es ist notwendig noch am Feinschliff zu arbeiten. Daher bitten wir um eine Überarbeitung und erneuten Einsendung der neuen Version zu einer erneuten, kostenfreien, Prüfung.

Sobald das richtige Balancing gefunden ist, können wir das Hasbro das Spiel vorstellen.

White Castle Beurteilung:

- Für Hasbro UK interessant
- Für Hasbro US interessant
- Interessant für andere Verlage

Review von:

Christoph Puhl

Freigabe von:

Ronald Hofstätter