NEUES VOM AUSGUCK

Gastauftritt Agricola
Ein Schaf schreibt Seriengeschichte

Eppi und ich
Autorin Felicitas Pommerening im Interview

Tipperary
Illustratorin Anna Block

Caverna - Fiese Feinde
Werkstattbericht der Autoren

Ludovico
Ein Caverna-Abend in der Ludothek

Neue Spiele
Eppi: Das Weltall ruft | 04
Tipperary | 08
Caverna - Fiese Feinde | 12

Magazin
Editorial | 02
Tipperary Launch Parties | 02
Gastauftritt Agricola | 03
Autorin im Interview | 04
Cartoon | 07
Illustratorin im Interview | 08
Spenden für Glasgow | 09
Lookout für die Umwelt | 10

Fanbase
Fanpost | 10
3D Bäume für Atiwa | 10
15 Jahre Agricola | 11

Ludotheken & Mehr
Ludovico | 06
Seetroll | 15

Challenge
Patchwork Dolle Decken | 16

4 260402 319193

neues vom ausguck | Ausgabe 19 | April 2023

Liebe Leserinnen und Leser!

Am 1. April verstarb Klaus Teuber, der Erfinder von CATAN, im Alter von 70 Jahren. Mit ihm verliert die Spieleszene einen der renommiertesten und erfolgreichsten Autoren. Obwohl er insgesamt viermal den Preis Spiel des Jahres und auch vier Mal den deutschen Spielepreis gewann, wird er vor allem durch Die Siedler von Catan weiter in unseren Spieleregalen präsent sein.

An zwei Stellen kreuzten sich seine Wege mit Lookout, beides waren Meilensteine.

Die Siedler von Catan kamen 1995 zwei Jahre vor Bohnanza von Uwe Rosenberg auf den Markt, aber beide entwickelten sich in die gleiche Richtung. Catan bekam die Seefahrer, Bohnanza bekam La Isla Bohnita. Und als Catan mit Städten und Rittern vorlegte, überredete ich Uwe, dass Bohnanza jetzt ebenfalls eine Siedlungserweiterung bräuchte. Heraus kam High Bohn, was zwar keine Städte und Ritter, sondern eher Wildwest-Stadt und Bohnen waren, doch um diese kleine, aber feine Erweiterung auf den Markt zu bringen, benötigte es einen eigenen Verlag. Und so entstand Lookout, quasi aus dem Erweiterungswettlauf zwischen Uwe und Klaus.

Viele Jahre und Spiele später stand Lookout am Scheideweg. Um sich international – insbesondere in den USA - auf dem Markt behaupten zu können, musste ein starker Partner her. Dieser fand sich im US-Verlag Mayfair Games, der durch die erfolgreiche Vermarktung von Catan auf dem amerikanischen Markt groß geworden war und Lookout übernehmen konnte. Durch die enge Verknüpfung von Mayfair und der Catan GmbH hatten wir auch immer wieder Kontakt mit der Familie Teuber, vor allem mit Klaus' Söhnen Guido und Benjamin. Inzwischen sind sowohl Catan als auch Lookout Studios der Asmodee-Gruppe. Seit den gemeinsamen Jahren bei Mayfair besteht eine tolle Verbindung auf freundschaftlicher Ebene.

Unsere Gedanken sind bei Klaus' Familie, aber auch beim gesamten Catan-Team, das seit Jahren sein bedeutendstes Werk betreut und ihn damit unsterblich macht. **Danke, Klaus, für all die großartigen Spiele.**

Hanno & das Lookout Team

TIPPERARY
Launch Parties

Unser neues Familienspiel TIPPERARY könnt ihr bei **Veranstaltungen** an folgenden Orten gleich ausprobieren:

UNITED KINGDOM

2.-4.6.2023
auf der UKGE im NEC Birmingham

DEUTSCHLAND

9.6. und 14.7.2023
in 32657 Lemgo, Lüerdissen „Bleibe“

12.6.2023
in 66663 Merzig, Spielwiese

13.6.2023
in 64289 Darmstadt, Gastspielhaus

14.-16.7.2023
auf der Berlin BrettspielCON!

ÖSTERREICH

6.6.2023
in 1230 Wien, Spieleclub.at

15.6.2023
in 1040 Wien, Paradice Boardgame Bar

CHALLENGE:

PATCHWORK ist euch lieb und teuer, doch birgt zu wenig Herausforderung für euch? Dann blättert gleich vor auf Seite → 16. **Eric Fisk** hat sich ein paar knackige Challenges für euch ausgedacht, die wir heute als Fan-Beitrag mit euch teilen dürfen.

Impressum

Herausgeber: Hanno Girke
Chefredaktion: Sabine Laure-Müller
Redaktion: Ralph Bienert, Anika Hoffmanns, Maren Holderbaum, Sonja Hüttinger, Grzegorz Kobiela
Layout & Satz: Andrea Kattnig

Das Copyright für alle Beiträge liegt bei den Autoren.
Alle Rechte vorbehalten. © 2023
Wir übernehmen keine Haftung für die Links auf Webseiten Dritter, da wir uns diese nicht zu eigen machen, sondern nur auf deren Standpunkt zum Zeitpunkt der Veröffentlichung verweisen.

Lookout GmbH
Elsheimer Str. 23
D-55270 Schwabenheim
Telefon +49 6130 2070159
ausguck@lookout-spiele.de

Was wäre ein Nerd ohne Brettspiele?

Gastauftritt von Agricola in Staffel 1 von Blindspot

Text: Uwe Rosenberg, Grafik: Klemens Franz

Blindspot ist eine actionbetonte US-amerikanische Fernsehserie, die ich mir auch – nein, eigentlich nur – deshalb angeschaut habe, weil Agricola in der Serie eine Rolle spielt. Schon bei *„Orphan Black“* fand ich es spannend, welche Figur mein Spiel erwähnen oder es gar spielen wird. Bei *„Orphan Black“* lag ich komplett daneben. Euch allen, die mich darauf hingewiesen haben, dass Agricola in beiden Serien vorkommt, ein herzliches „Dankeschön“ an dieser Stelle.

Bei *„Blindspot“* fand ich es offensichtlicher, wer sich im Verlauf der Staffel als Brettspieler entpuppen würde. Schon in **Folge 3** erklärt die Computerspezialistin und Forensikerin Special Agent Patterson der Hauptfigur Jane Doe: *„(Tangram)* ist ein altes Legespiel, das aus flachen, neolithischen Plättchen besteht, den Tans, die zu verschiedenen Formen zusammengesetzt werden. Dieses Team hat seine Form gefunden – und zwar schon seit längerem. Und Sie sind nun ein neues Plättchen. Das heißt für uns, dass Sie versuchen müssen, sich zu integrieren. Wir werden eine neue Form finden. Aber das dauert eine Weile.“

Nicht nur Patterson mag Brettspiele; auch Pattersons Darstellerin Ashley Johnson spielt gerne und war bei Wil Wheatons Brettspielshow „TableTop“ dabei. Ein bisschen hoffe ich, dass Ashley Johnson für die Brettspielbegeisterung ihrer Figur verantwortlich ist.

In **Folge 4** bekommt Special Agent Patterson in der Person von David Wagner einen „Spielfreund“. David wird am Schreibtisch vorgestellt. Im Hintergrund ist ein ganzer Haufen Brettspiele zu sehen – unter anderem *Siedler von Catan*, das hier klar heraussticht.

In **Folge 6** unterhalten sich Patterson und David kurz über Spiele. „Warst du an meiner Spielesammlung?“ – „Ja, ich habe sie alphabetisch geordnet.“ – „Aber sie waren schon alphabetisch geordnet – und zwar nach Spieleautor.“ Netter Versuch, David. Unter A kommt Agricola früher dran als unter R wie Rosenberg.

In Folge 9 spielt David auf eigene Faust Detektiv und verfolgt eine verdächtige Person. Er wird jedoch selbst verfolgt und schließlich in einem Hauseingang ermordet. Zum Ende von **Folge 16** sitzt Patterson in ihrem Lieblingsrestaurant und spricht mit dem imaginären David. Dieser hatte die Reservierung zum Jahrestag der beiden noch vor seinem Tod arrangiert.

Folge 17 beginnt, obwohl ich schon die ganze Zeit darauf gewartet hatte, mit einer großen Überraschung für mich: Special Agent Patterson sitzt im Restaurant. Die Bedienung bringt das Dessert. „Your move“ steht da mit Schokoladensoße geschrieben. Patterson wendet sich an die Bedienung: „Entschuldigung. Dieses Schaf. Dekorieren Sie damit alle Desserts?“ Der Kellner verneint und sagt, ein Mann mit Brille hätte es vor einiger Zeit für die Dame abgegeben. Patterson wird klar, dass David eine Schatzsuche für sie organisiert hat, und es sich bei dem Schaf um einen Hinweis auf ihrer beider Lieblingsspiel handelt. Sie ist sich sicher, das Spiel in Davids Wohnung zu finden, daher bricht sie in die (leere) Wohnung ein. „David, der Hinweis ist nicht hier … Die Schachtel mit Agricola ist weg.“ – „Was macht man in dem Spiel mit dem Schaf?“ – „Man brät das Schaf über dem Feuer.“ Patterson untersucht den Ofen und findet einen Schlüssel. Die Schatzsuche geht weiter. Und Agricola war der Schlüssel.

In der Schlussszene stellt Patterson das Agricola-Schaf auf einen eisernen Zaun: „Ich werde dich nie vergessen.“ Das Schaf, David, das Spiel oder den Autor des besagten Spiels? Ich hoffe auf letzteres. Ich jedenfalls werde diese Folge nie vergessen. Ohne zu spoilern: in Staffel 5 wird neben Agricola auch Ora et Labora erwähnt.

Der englische Titel von Folge #17 lautet übrigens *Mans Telepathic Loyal Lookouts.*

Interview mit Felicitas Pommerening

EPPI und ich

Interview: Anika Hoffmanns, Foto: Jana Kay, Illustrationen: Andy Elkerton

Hallo Feli, magst du dich einmal kurz vorstellen?

Hi! Ich bin Feli, 40 Jahre alt, und selbstständige Autorin. Ich habe in Filmwissenschaft promoviert und im Zentrum für graphische Datenverarbeitung in Darmstadt in Richtung Digital Storytelling und interaktives Erzählen geforscht. Ich schreibe eigentlich Romane, arbeite aber auch schon länger für eine Computerspielfirma, für die ich interaktive und nicht-lineare Geschichten schreibe. Ansonsten bin ich Mutter von drei Kindern, wohne in Mainz, spiele Softball und bin ehrenamtlich aktiv in einer Elterninitiative.

Mit Eppi erscheint nach der Cantaloop-Reihe wieder ein analoges Point & Click Adventure – diesmal für Kinder. Was, würdest du sagen, sind die Hauptunterschiede zwischen Cantaloop und Eppi?

Eppi richtet sich ganz klar an Familien mit Kindern. Es kann auch von Kindern gespielt werden ohne Erwachsene, die das Spiel begleiten. Gleichzeitig habe ich das Spiel bewusst so konzipiert, dass es auch Erwachsenen Spaß macht. Das war eine große Herausforderung für mich beim Schreiben.

Ein Unterschied ist auch, dass wir uns bei Eppi etwas von den klassischen Point & Click-Vorbildern wie z. B. *Monkey Island* entfernt haben. Der Schwerpunkt liegt etwas mehr beim Storytelling. Ich könnte die Geschichte jetzt auch als Roman vorlegen und es würde funktionieren; der Charme würde nicht verloren gehen.

Erzähl doch mal, was uns bei Eppi erwarten wird.

Eppi ist ein Spiel für die ganze Familie, in dem man Rätsel löst und dabei in eine Geschichte eintaucht. Bei den Palsteks im Haus ist das mysteriöse Wesen Eppi aufgetaucht, das sich nichts sehnlicher wünscht, als mit der ESA ins Weltall zu fliegen.

Die Familienmitglieder bekommt man im Verlauf des Spiels als Spielkarten, die man aktiv im Spiel anlegen muss, um Eppi zu helfen und das Rätsel um Eppis Herkunft zu lösen. Es gibt die Oma, das Nesthäkchen, die zwei älteren Geschwister Laya und Benji und natürlich die Eltern. Ich denke, da ist viel Identifikationspotenzial.

Man kann gemeinsam am Tisch rätseln und ein Abenteuer erleben. Natürlich kann man es, wie Cantaloop, auch allein spielen; es sind keine weiteren Mitspieler notwendig, damit Eppi funktioniert.

Du sagtest gerade, dass du Eppi bewusst als Spiel für die ganze Familie konzipiert hast. Was werden Erwachsene an Eppi mögen?

Ich denke, die meisten werden etwas von der Familie Palstek in ihrer eigenen Familie wiederfinden. Wir haben auch versteckte Witze eingebaut, die Kinder einfach als Teil der Story wahrnehmen, über die Erwachsene aber lachen werden. Die Rätsel haben wir zwar so konzipiert, dass Kinder sie eigenständig lösen können – gleichzeitig sind sie aber auch spannend für Erwachsene.

Meine Hoffnung ist, dass es am Ende großen Spaß machen wird, sich zusammen an dieselbe Sache zu setzen, ohne dass dabei einer zurücksteckt. Ich kenne das selbst, dass man mit einem Kind etwas spielt, was einem selbst nicht so viel Spaß macht. Das soll bei Eppi anders sein. Ich stelle mir vor, dass man auch aus eigenem Interesse weiterspielt, weil man wirklich Lust darauf hat und wissen möchte, wie es weitergeht.

Ich bin auch sehr gespannt, wie Eppi bei Familien ankommen wird, die bisher wenig Zugang zu Brettspielen hatten. Denn Eppi ist nun mal kein „normales“ Brettspiel. Es ist anders. Ich glaube, Eppi kann auf so vielen Ebenen Spaß machen, wie z.B. auch auf der Vorlese-Ebene. Gleichzeitig ist es viel aktiver und man ist dabei im Gespräch. Das ist, denke ich, etwas ganz Besonderes. Dadurch richtet sich Eppi auch an Kinder, die nicht so gern lesen.

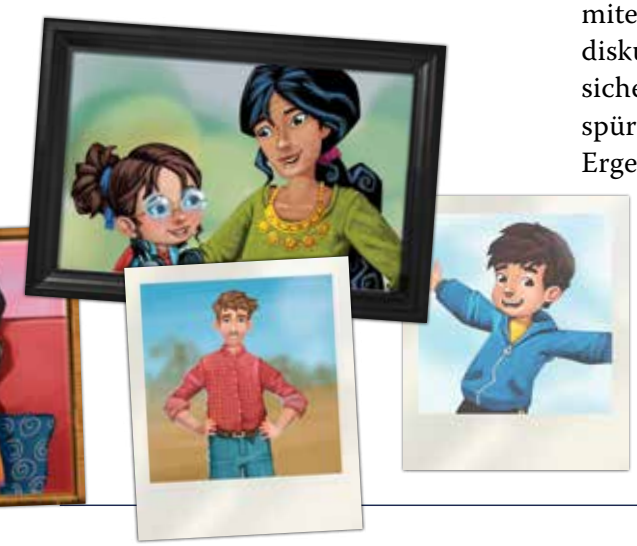
Friedemann Findeisen hat die Paper Point & Click Serie konzipiert. Wie eng habt ihr für Eppi zusammengearbeitet?

Noch bevor ich richtig angefangen habe, hat er sich mit mir zusammengesetzt und mir Tipps zur Rätselgestaltung auf den Weg gegeben. Später hat er sich meinen ersten Entwurf intensiv angeschaut und getestet, ob keine logischen Sackgassen oder gröbere Schnitzer drin sind. Und auch in späteren Entwicklungsstadien hat er das Spiel getestet und Verbesserungsvorschläge gemacht. Er hat es immer toll hinbekommen, mir einerseits zu helfen und mir andererseits genug Raum für die Gestaltung zu lassen, und immer wieder betont, dass ich die Rätsel auch ganz anders aufbauen kann als er.

Eppi lebt ja auch einfach davon, dass du das Format des Paper Point & Click selbst interpretiert hast.

Genau. Es ist nicht einfach dasselbe wie Cantaloop.

Es ist das erste Mal, dass du eine Geschichte für Kinder entwickelt hast; deine Romane und auch das Computerspiel richten sich an Erwachsene. Inwieweit hat sich diese Arbeit von deiner sonstigen Arbeit unterschieden?



Das Computerspiel spielt während des ersten Weltkriegs und ist dem Thema entsprechend sehr ernst, sehr düster. Die historischen Fakten müssen bis ins kleinste Detail stimmen. Die Arbeit daran war also viel Recherche, ich war stark an das Thema gebunden.

Eppi hat mir sehr viel erzählerische Freiheit ermöglicht. Es war eine Art Spielwiese für mich als Autorin, die sich gleich auf mehrere Weise ergeben hat. Zum einen, weil wir mit diesen Büchern sowieso Neuland betreten, zum anderen, weil das Lookout-Team so offen ist – auch, weil dem Genre entsprechend etwas mal ganz quatschig sein darf.

Generell war die Arbeit an Eppi eine sehr positive Erfahrung. Mir hat besonders gefallen, dass wir uns auf aktuelle Diskussionen und Themen eingelassen haben, wie Sexismus, Rassismus, Interkulturalität. Was das betrifft, war ich manchmal enttäuscht von meinen Erfahrungen im Bereich der Unterhaltungsliteratur. Gerade im Vergleich war es da sehr erfrischend, über diese Themen zu sprechen und sie in den Texten zu verweben – natürlich ohne den Holzhammer zu benutzen. Wir – die Lookout-Redaktion und ich – haben während der Entwicklung viel miteinander gesprochen und diskutiert, und ich bin mir sicher, das kann man bei Eppi spüren. Ich bin sehr stolz auf das Ergebnis.

Welche Rolle spielen Brettspiele in deinem Leben?

Meine Brüder und ich sind mit klassischen Brettspielen aufgewachsen, vor allem ab dem Jugendalter war das unser gemeinsamer Zeitvertreib. Wenn wir in den Sommerurlaub gefahren sind, hatte meine Mutter einen kleinen Koffer nur mit Brettspielen dabei. Dann habe ich Mark kennengelernt, meinen Mann, der auch gerne spielt. Wir hatten eine tolle WG-Zeit, in der wir auch mit den Mitbewohnern viel gespielt haben, oder mit Freunden.

Die Begeisterung für Brettspiele hat sich jetzt zum Glück auch auf unsere eigenen Kinder übertragen. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, wie Leute bei Familientreffen still am Tisch sitzen und sich langweilen.

Es ist höchstens manchmal herausfordernd, weil meine Kinder unterschiedliche Vorlieben haben. Aber auf Bohnanza können wir uns meistens alle fünf einigen.

Welche drei Spiele würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?

Codenames ist mein Lieblingsspiel, das nehme ich definitiv mit. Dann noch *Time Stories* und ein gutes *Exit* Spiel.

Eppi
Teil 1: Das Weltall ruft
Autorin: Felicitas Pommerening
Illustrator: Andy Elkerton
Grafik: atelier198
Spielerzahl: 1+
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 220 Minuten

Verein zur Förderung der Spielkultur

Ludovico

Ein Caverna-Abend mit Fiesen Feinden

Text: Sarah Ulrych, Ludovico; Bildmaterial: Ludovico

Es herrscht Vorfreude in der Ludothek des Vereins Ludovico. Sabine von Lookout, Karin und Sarah von Ludovico, Spieleillustrator Klemens Franz und vor allem die beiden Entwickler der zweiten Erweiterung für CAVERNA: FIESE FEINDE, Koal und Morphy, bereiten den Raum für die Gesprächsrunde vor. Ein größerer Tisch wird organisiert, das Grundspiel inklusive Erweiterung braucht Platz.

Die ersten Besucherinnen und Besucher trudeln ein, es wird bereits gefachsimpelt und die Erweiterung begutachtet. Die Gruppe wird immer größer. Nachdem Sabine, Koal, Morphy und Klemens vom Entstehungsprozess der Erweiterung erzählt haben, werden viele Fragen gestellt. Wie ist es, ein Spiel zu entwickeln? Wie arbeiten Verlag und Autorinnen bzw. Autoren zusammen? Was ist das für ein Gefühl, das eigene Spiel im Geschäft zu sehen oder zu wissen, dass Menschen in Japan dieses Spiel spielen, das man selbst entwickelt hat?

Spieleexemplare werden signiert und schlussendlich wird die Erweiterung natürlich auch ausprobiert. Spielen mit den Entwicklern - ein besonderes Erlebnis für Spiele-Fans.

In der **Ludothek** läuft indessen auch der regelmäßige Spieleabend. Einmal im Monat kommen hier viele spielfreudige Menschen zusammen und probieren Neuheiten aus oder greifen zu alten Klassikern. Einige sind Stammgäste, manche sind zum ersten Mal hier.

Ludovico betreibt die **steirische Landesludothek** seit 1986, genauso lange findet einmal im Jahr das *Festival der Spiele* in immer anderen Räumlichkeiten in Graz statt. Mal im Kunsthaus, im Schauspielhaus, im Rathaus oder der Technischen Universität.

„Es ist uns wichtig, den Menschen in der Steiermark Spielwelten zu eröffnen, ihnen Räume zu bieten, in denen sie gemeinsam spielen und auch neue Spiele kennen lernen können."

„Viele denken bei Brettspielen immer noch zuerst an *Mensch ärgere dich nicht* oder *Monopoly*. Um die Vielfalt zeigen zu können, sind wir auf die Unterstützung

der Verlage angewiesen und freuen uns, dass wir von vielen Verlagen, wie auch von Lookout, Belegexemplare für unseren Ludotheksbestand bekommen“, sagt Sarah Ulrych, Geschäftsführerin des Vereins.

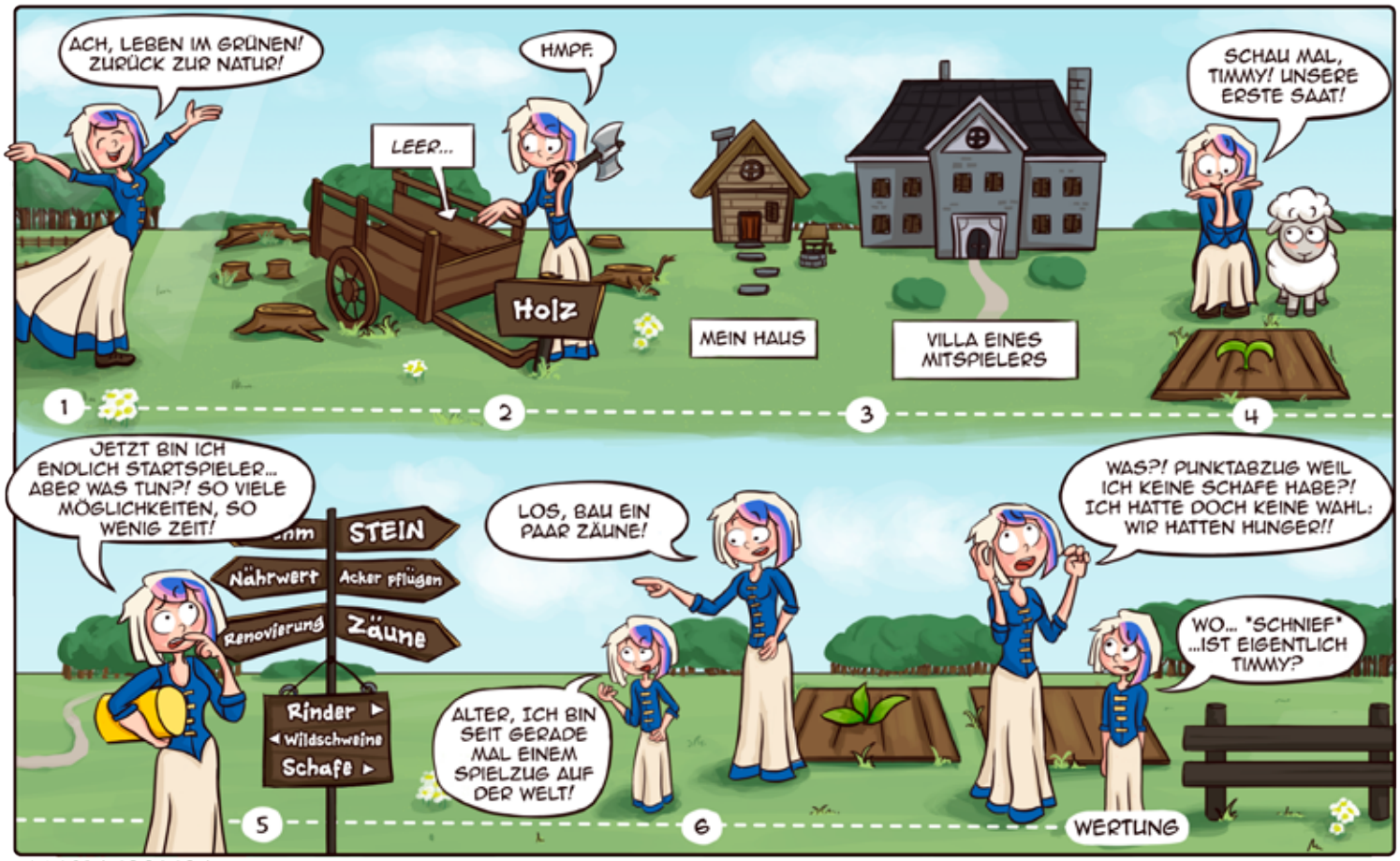
Seit 2012 bietet Ludovico auch Videospiele an. Verschiedene Spielformen schließen einander nicht aus, sie erweitern das Spiele-Universum und bieten unterschiedliche Erfahrungsmöglichkeiten, ist man bei Ludovico überzeugt. **Die medien- und spielpädagogische Begleitung für Kinder, Jugendliche, Eltern und pädagogisch Arbeitende ist der inhaltliche Schwerpunkt der Arbeit bei Ludovico.**

Aber auch das Zusammenführen von unterschiedlichen Akteurinnen und Akteuren der Spielbranche und Spielerinnen und Spielern liegt dem Verein am Herzen, so gibt es immer wieder die Möglichkeit zu gemeinsamem Austausch und gegenseitiger Inspiration.

Der Spieleabend neigt sich dem Ende. Die Orks werden weggepackt, im Zwergenland herrscht wieder Ruhe und Frieden. Oder sollte man besser sagen, noch?

Ludovico
Karmeliterplatz 2
8010 Graz, Österreich
www.ludovico.at
Ludothek, Festival der Spiele, button – Festival of Gaming Culture, spiel- und medienpädagogische Angebote, Spieleabende und vieles mehr.
ca. 4000 Spiele im Bestand

Jedes mal wenn ich Agricola spiele...



Illustratorin im Interview

Eine Illustration von Anna Katharina Block ziert das Cover von TIPPERARY

Interview: Maren Holderbaum
Illustrationen, Fotos: A. K. Block

TIPPERARY ist ein Plättchenlegespiel, das diesen Juni erscheint und thematisch in Irland angesiedelt ist. Die melancholische Weidenlandschaft auf dem Cover wurde von Anna Katharina Block illustriert, die uns einiges über ihr Leben als Illustratorin zu berichten hat.

Hallo Anna, würdest du dich bitte kurz vorstellen?

Klar. Ich bin eine freiberufliche Illustratorin aus Norddeutschland. Ich wohne auf einem Hof im Moor und habe mein eigenes kleines Atelier, in dem ich den Großteil meiner Zeit verbringe. Zum Ausgleich und um Inspiration zu sammeln bin ich viel draußen in der Natur.

Wie bist du überhaupt zur Kunst und zum Illustrieren gekommen?

Kreativität war immer ein Bestandteil meines Lebens und ich habe schon immer gerne gezeichnet und gemalt. Als introvertierter Mensch ist das für mich eine Möglichkeit, mich auszudrücken und in Fantasiewelten zu verschwinden.

Trotzdem hat es lange gedauert und einige Umwege gebraucht, bis ich gemerkt habe: Hey - das könnte ich auch beruflich machen.

In deinem Portfolio befinden sich viele Projekte, die die Natur zeigen und häufig etwas Magisches an sich haben. Wie kommst du zu diesen Motiven?

Ich glaube, man sieht meinen Bildern einfach an, was ich mag und was mich bewegt. Ich fühle mich sehr verbunden mit der Gegend, in der ich aufgewachsen bin. Die Landschaft hier fließt also definitiv mit in die Bilder ein. Ich lese eine Menge Fantasyromane und Graphic Novels, ich mag Märchen, (Animations-)Filme und Geistergeschichten. Das vermischt sich dann alles in meinem Kopf und ich mache meine Illustrationen daraus.

Möchtest du in Zukunft weiteren Brettspielen mit deinen Illustrationen ein Gesicht verleihen?

Auf jeden Fall! Brettspiele sind auch einfach ein persönliches Hobby von mir, daher passt das einfach gut zusammen. Tatsächlich arbeite ich zurzeit an Illustrationen für ein Brettspiel und habe sehr viel Spaß daran. Ich würde mich freuen, wenn das in Zukunft fester Bestandteil meiner Arbeit werden könnte.

Hast du selbst ein Lieblingsspiel?

Es gibt so viele unterschiedliche Spiele, die ich alle auf ihre Art spannend finde. Mein Favorit zurzeit ist *Root*, weil es perfekt für langgezogene Spielenachmittage ist und einfach wunderschön aussieht. Ich kann mir die Illustrationen immer und immer

wieder anschauen und finde jedes Mal neue Details, über die ich mich freue.

Angenommen du dürftest dir etwas aussuchen, was du für eine Auftraggeberin bzw. einen Auftraggeber illustrieren könntest, was wäre das?

Bisher wurde ich immer eher überrumpelt von den Aufträgen, die bei mir gelandet sind, und meistens waren es nicht die, die ich mir vorgenommen bzw. auf die ich hingearbeitet habe. Es waren dann Aufträge, mit denen ich überhaupt nicht gerechnet hatte, die mir am meisten Spaß gemacht haben. Meine Laufbahn als Illustratorin hat mich bisher immer wieder überrascht. Irgendwann mal ein Märchenbuch zu illustrieren wäre toll, oder ein richtig großes Brettspiel mit ganz vielen Landschaftsillustrationen.

Möchtest du angehenden Illustratorinnen bzw. Illustratoren noch etwas mit auf den Weg geben?

Ich glaube, es gibt eine Menge Künstlerinnen und Künstler, die eine Menge guter Ratschläge haben, und ich bin weit entfernt davon, auf alles eine gute Antwort zu haben.

Illustrationen müssen nicht perfekt sein. Es bringt nichts, sich mit anderen zu vergleichen; das Schöne an deinen Illustrationen ist, dass sie einzigartig sind.

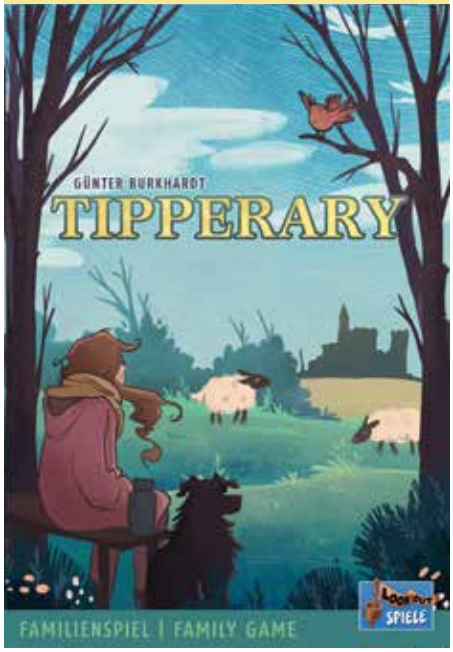
Tipperary

Autor: Günter Burkhardt
Illustrationen: Anna-Katharina Block, Klemens Franz
Grafik: atelier198
Spielerzahl: 2-5
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 45 Minuten

Mary Oliver hat geschrieben „Pay attention. Be astonished. Tell about it." Ich glaube, das ist in jedem künstlerischen Bereich das Wichtigste.

Vielen Dank für das Gespräch, Anna!

Erscheinungstermin: 2.6.2023 (UKGE)



Autoren vor den Vorhang

Die Story hinter GLASGOW

Text: Sabine Laure-Müller

Die meisten Spieleautoren haben einen Brotberuf. So auch **Mandela Fernández-Grandon**, Autor von Glasgow, einer Hommage an die Aufbauzeit der schottischen Metropole. Was er uns unlängst verraten hat: Sein gesamtes Honorar aus den Verkäufen von Glasgow geht an *Safe in Scotland* (Info im Link).

Mandelas Vater musste seinerzeit vor dem Pinochet-Regime flüchten, auch anderen Familienmitgliedern wurde in Glasgow Asyl erteilt. Mandela selbst ist dort geboren und aufgewachsen. Entwickelt hat er das Spiel für eine Person, die sich sehr für Obdachlose und Geflüchtete in Glasgow einsetzt.

Safe in Scotland stellt Unterkünfte für mittellose Asylbewerber zur Verfügung. Da sich das von Mandela entwickelte Spiel mit dem Aufbau des modernen Glasgow befasst (Anmerkung des Autors: finanziert durch die Ausbeutung der britischen Kolonien; Ursache vieler noch heute aktueller Probleme), ist es ihm ein Bedürfnis, gerade diese Organisation zu unterstützen. Wenn dieses fabelhafte Zwei-Personen-Spiel bei euch schon Einzug im Spielregal gefunden hat: Mandela dankt für euren Beitrag!

Glasgow, 2020 bei Lookout erschienen, wurde diesen Januar mit dem MinD Spielepreis 2022 ausgezeichnet.

Glasgow

Autor: Mandela Fernández-Grandon
Illustrator: Klemens Franz
Grafik: atelier198
Spielerzahl: 2
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten

Fanpost aus Michigan

Brettspiele in der Rehabilitation

Übersetzung: Sabine Laure-Müller

Anfang des Jahres erreichte uns ein besonderer Leserbrief aus den USA, den wir heute mit euch teilen möchten:

„Ich möchte, dass Sie wissen, wie toll Ihr Spiel PATCHWORK ist. Unsere Tochter hat uns das Spiel vor zwei Jahren zu Weihnachten geschenkt, seitdem haben wir es fast jeden Tag gespielt. Mein Mann und ich haben seither **1.500 Partien** gespielt (Stand: Neujahr 2023). Erstaunlich ist für mich, wie hilfreich es für meine kognitiven Fähigkeiten war. Ich hatte vor Jahren eine Kopfverletzung und in letzter Zeit einige Schlaganfälle. Dieses Spiel hat mir bei meinen mathematischen Fähigkeiten, bei der Entscheidungsfindung und beim Zusammensetzen von Formen geholfen. Patchwork war in vielerlei Hinsicht sehr therapeutisch. **Vielen Dank an alle, die sich die Mühe gemacht haben, dieses Spiel zu entwerfen und zu entwickeln!** J."

Lookout-Fan vor den Vorhang:

Bäume für Atiwa

Text: Sabine Laure-Müller
Foto & Template: Mike Young

Mike ist ein begeisterter Brettspieler aus Longwood, Florida. Seit den 1980er Jahren frönt er seinem Hobby und liebt es besonders, seine Spiele zu etwas besonderem zu machen. Vor fünf Jahren hat er den 3D Druck für sich entdeckt – seither entstehen laufend neue Designs.

Unter den neuesten Projekten ist ein Template, mit dem auch ihr 3D-Bäume für Atiwa „wachsen" lassen könnt. Danke, Mike, dass du die Files unter **thingiverse.com** mit uns teilst!

Lookout für die Umwelt

Papier ersetzt Cellophan

Text: Sabine Laure-Müller, Foto: Lookout

Hanno war immer besonders wichtig, dass Lookout-Spiele aus hochwertigen und nachhaltigen Materialien hergestellt werden. So setzen wir seit Jahren auf **Papier, Karton** und liebevoll gefertigte **Meeple aus Holz**. Wir haben als einer der ersten Verlage auf den Einsatz von Polybeuteln für unsere vielen Komponenten gesetzt, auf Plastik-Inserts verzichten wir gänzlich.

Gemeinsam mit unseren Partnern gehen wir nun wieder einen Schritt weiter: So werden all unsere Karten seit dem Sommer 2022 nun **in Papier statt in Cellophan** verpackt ausgeliefert.

Cellulosehydrat wird aus Cellulose hergestellt, die aus Holz und Holzfasern gewonnen wird. Neben vielen Produktvorteilen ist das sogenannte Zellglas sogar kompostierbar. Dennoch ist Papier in der Herstellung deutlich umweltfreundlicher und kann (anders als Cellophan) recycelt werden. Noch 2023 soll zudem das erste Lookout-Spiel **ganz ohne Folienanteil** auf den Markt kommen.

Papier ersetzt Cellophan

15 Jahre Agricola

Die Party geht weiter!

Text: Sabine Laure-Müller

Auf der SPIEL `22 war es so weit: Unser „Teenager“ Agricola wurde 15! Im Oktober 2007 hatte es sein großes Debüt auf der SPIEL, seit Oktober feiern wir gemeinsam mit euch dieses großartige Werk von Uwe Rosenberg.

Dazu gibt es nicht nur die Jubiläumsbox und die Sammlerbox von Lookout, die Brettspiel-Community überrascht uns immer wieder mit großartigen Beiträgen!

Eine Ballade für Agricola

Paul Marchbanks aus Cleburne in Texas hat eine Ballade für Agricola verfasst und ein köstliches Video dazu eingespielt. Ihr kennt den smarten Paul vermutlich von seinem Account *The Dicey Review*, wo er mit feinem Humor Spielanleitungen und Reviews veröffentlicht. Eigenen Angaben zufolge wollte der passionierte Musiker eigentlich einen Song über ganz andere Aspekte seines Lebens schreiben, doch als er die Melodie hatte, hörte er nur noch eines: „Agricola“

Ob Paul das Spiel wohl mag? Hier könnt ihr es herausfinden:

Zum Video geht es hier:

Text & Musik:
© Paul Marchbanks

#happybirthdayagricola

Im November hatte sich die Community auf **Instagram** in Schale geworfen und zu einer Party für Agricola eingefunden. Eine kleine Auswahl der überaus kreativen Beiträge unserer illustren Gäste zeigen wir euch hier, unter **#happybirthdayagricola** findet ihr noch mehr fabelhaften Fotos!

Wenn auch ihr einen Geburtstagsgruß für uns habt, eine Party für Agricola schmeißen wollt oder sonst eine coole Idee für das Jubiläumsjahr habt – lasst es uns wissen: **Die Party ist noch nicht vorbei, wir feiern bis Oktober mit euch weiter!** Besonders gelungene Beiträge veröffentlichen wir gerne im nächsten Ausguck!

Caverna: Höhlenbauern – Fiese Feinde

Ein Werkstattbericht

Redaktion: Ralph Bienert, Text und Fotos: Jürgen Mayrhofer, Karl-Heinz Kettl

Die Welt von Caverna wird nach vielen Jahren des ruhigen Wirtschaftens und Höhlenbauens von einer Horde marodierender Orks heimgesucht. Die neue, also „unsere“ Erweiterung Caverna - Fiese Feinde ist nicht „mehr vom Selben“, sondern vielmehr eine Fortsetzung der bestehenden Reihe mit einem thematisch gänzlich anderen Fokus. Der folgende Werkstattbericht beleuchtet chronologisch die Entwicklungsgeschichte dieser Erweiterung und schildert, wie wir von Testspielern zu Spieleautoren geworden sind.

Wie alles begann…

Durch die langjährige Freundschaft und regelmäßigen Spieletreffen mit Klemens Franz hatte im September 2018 ein Prototyp von Lookout den Weg über Klemens zu uns gefunden. Eine von Jonas Trodler entwickelte Caverna-Erweiterung (Arbeitstitel: Orks & Diamanten) kam so bei uns zum Testen auf den Brettspieltisch. Bereits beim Antesten kamen uns viele Ideen und Verbesserungsvorschläge, aber auch viele Fragen, welche wir auch in einem umfangreichen Feedback an den Autor übermittelten. Da jedoch der Autor zu diesem Zeitpunkt seinen Prototypen anscheinend nicht weiterentwickeln konnte, kam zu unser beider Überraschung vom Verlag die Anfrage, ob wir nicht unsere Ideen in eine eigene Erweiterung einbringen wollen und dazu einen Vorschlag liefern könnten. Völlig konsterniert mussten wir dieses Angebot erst sacken lassen, fassten aber bald Mut und willigten schlussendlich ein, eine eigene Version zu entwickeln. Es spielte uns in die Karten, dass auch Hanno, der Verlagschef von Lookout, vor Jahren schon eine ähnliche Idee nach dem Motto „Lasst uns doch Orks verkloppen“ im Kopf hatte - er war somit unseren Vorschlägen gegenüber immer sehr aufgeschlossen. Letztendlich sind nach ziemlich genau vier Jahren die Fiesen Feinde daraus geworden: Ausgehend von der Ursprungsidee hat es sich in eine eigene und andere Richtung entwickelt.

Eine Vielzahl von Ideen

Zu Beginn eines Projekts steht man so gut wie immer vor dem Nichts und die Grundfrage, welche wir uns stellen mussten, war nun, welche Art von Spielgefühl die Orks in dem bereits bekannten Caverna-Universum erzeugen und welche Mechaniken selbige unterstützen sollten. Zudem beschäftigte uns die Frage, welche Abläufe und Elemente des Grundspiels noch ausbaufähig bzw. unterrepräsentiert sind. Während der eine (Jürgen) bei Caverna schon immer die schier unüberschaubare Anzahl an Gebäuden kritisch betrachtete, wollte der andere (Karl-Heinz) den Streifzügen einen neuen Charakter verleihen und das **Solospiel** reizvoller gestalten.

In den ersten Tagen der Entwicklung sprudelten die Einfälle nur so. Wir wollten alles und nichts weniger und so packten wir alles rein, was uns in den Sinn kam. Die Ideensammlung reichte von Tower Defense-Elementen (Wehrtürme, Barrikaden, Waffen, Rüstungen ...), bis hin zu Orkhorden, welche mit vereinten Kräften Richtung Höhleneingang stürmen. Wir verfolgten kooperative Ansätze ebenso wie eine vollständige Kompatibilität zu der ersten Erweiterung Die vergessenen Völker. Schnell wurde jedoch klar, dass das so nicht funktionieren kann - es folgten schmerzhafte Einschnitte und Rückentwicklungen. Wir verabschiedeten uns zuerst vom kooperativen Ansatz und von der Kompatibilität zur ersten Erweiterung. Es folgte das Weglassen von zu komplexen Mechaniken mittels Waffen, Wehrtürmen und Rüstungen etc. Auch die individuellen Charaktereigenschaften der Orks fielen dieser Kondensation zum Opfer. Schritt für Schritt schälten wir unseren Proto, bis wir den Kern erreichten und klar war, wohin die Reise gehen sollte:

1) Ein Bedrohungsszenario schaffen, welches sich thematisch korrekt und nahtlos in das Grundspiel einfügt.
2) Das Gebäudeangebot des Grundspiels entschlacken.
3) Die Bewegung der marodierenden Orks so zufällig wie nötig und so berechenbar wie möglich zu gestalten.

4) Verspätet und nicht im Vorhinein geplant, kam dann noch die Idee, eine anspruchsvolle **Solo-Kampagne** mit steigender Schwierigkeit zu designen, um den Wiederspielreiz zu erhöhen.

In kurzer Zeit zum ersten Proto

Irgendwann im September 2018 begannen wir schließlich mit dem Brainstormen und gegenseitigen Präsentieren von Ideen und Entwürfen - in vielen Sitzungen (oft auch nur telefonisch) wurde vieles diskutiert und probiert. Im ersten spielbaren Entwurf (Ende Oktober) war das Grundtableau schon sehr reduziert. Auf den Streifen befanden sich neben einer Wohnhöhle noch zwei Einrichtungen sowie eine Waffe/Rüstung (temporär bzw. permanent) und eine Falle.

Die Esel bekamen schon früh eine „tragende Rolle", um ihnen einen thematisch passenden Zusatznutzen zu geben. Gleiches galt für die Hunde, bei denen es sich anbot, sie nicht nur zum Schafe hüten sondern auch zur Höhlenverteidigung einzusetzen.

Die vier Orks starteten gleich von Beginn an ins Spiel - drei außerhalb und einer (Boss) innerhalb der Höhle. Ihre Bewegungsschritte (1-3) waren zwar zufällig (Würfelwurf), betrafen aber jeden Spieler gleichermaßen. Die Bewegungsregeln waren von Anfang an eine harte Nuss in der Entwicklung - wir waren lange Zeit nicht zufrieden damit, konnten aber bis zur endgültigen Abgabe mehrere Bewegungsmechaniken austesten. Für die erfolgreiche Abwehr der Orks wollten wir unbedingt Boni einführen, welche dann später mit dem Friedhof (Kopfgeldtafel) anders umgesetzt

Prototyp 1 - Bereit für das erste Testspiel. Das Original-CAVERNA mit neuen Zusätzen

wurden. Das Zurückhalten der begehrten gelben Einrichtungen für Siegpunkte am Schluss über die Kopfgeldtafel hat sich als spielerische Zusatzherausforderung herausgestellt. Dies gibt geübten CAVERNA-Fans die Gelegenheit, neue Strategien und Wege auszuprobieren, um letztendlich doch noch mit vielen Siegpunkten das Spiel zu beenden.

Auch eine Frühform der Bestechung (Ködern) der Orks sowie Ansätze für Ork-Charaktereigenschaften waren bereits im ersten Entwurf vorhanden. Die limitierende Anzahl an Bewegungsfeldern (3x4 Waldfelder) bot außerdem relativ wenig Positionierungsmöglichkeiten für die angreifenden Orks. Spielversuche mit Wehrtürmen und Barrikaden wurden angetestet, stellten sich aber als nicht praktikabel und zu unharmonisch heraus. Die Fallen sind schließlich geblieben, um den Orks Einhalt zu gebieten, ohne dass sie die Grundspielregeln zu stark verkomplizieren, vor allem in Bezug auf den Bau von Einrichtungen.

Dementsprechend nervös waren wir, als wir den ersten Proto (Ende November) unseren Spielfreunden zum Testen vorsetzten. Es gab natürlich viele regeltechnische Fragen und nicht alles lief auf Anhieb rund, aber zu unserer großen Überraschung funktionierten alle Neuerungen erstaunlich gut. Letztendlich ging im Mai 2019 ein erster (vor allem durch Jürgen) bereits sehr ansehnlicher Prototyp auf die Reise.

Ein zweiter und dritter Prototyp

Nach Feedbackschleifen und Sammeln von Erfahrungen anderer Spielerinnen und Spieler hatten wir den ersten Prototypen weiter verfeinert. Als wesentlichste Änderung gegenüber der Erstfassung war der Bewegungsablauf der Orks zu nennen. Die anfängliche Version mit Zufallsermittlung der

Prototyp 2 - Erste Versuche mit Bewegungskarten.

Bewegungsschritte per Spielerwürfel wurde durch Sets von Bewegungskarten abgelöst. Die Mischung aus „Ich weiß am Anfang der Runde, wie viele Schritte jeder Ork machen wird“ und „Ich weiß jedoch nicht, wohin er sich bewegt“, hat sich als gute Balance herausgestellt. Zentral in der Entwicklung der Bewegungsmechanik war immer, dass es für alle Beteiligten eine Möglichkeit geben muss, die Bewegung zu manipulieren oder gar verhindern zu können. Gleichzeitig sollte jedoch immer das Bedrohungsgefühl ernstzunehmend vermittelt werden.

Es folgten weitere Änderungen und Prototypenversionen, wobei die Anzahl und die Komplexität der Änderungen ständig abnahmen und eine finale Version in Griffweite war. Oftmals waren Korrekturen sehr einfach vorzunehmen (Feintuning von Höhlen und Gebäuden), manchmal aber brauchten wir Inputs der erfahrenen Redaktion (zum Beispiel bei der Ork-Bewegung) und wieder andere waren einfach dem sogenannten Bauchgefühl geschuldet (Rüstkammer und das Problem mit dem vielen Holz). Schlussendlich kam der Moment, wo wir unser „Baby“ auf die letzte Reise Richtung redaktionelle Überarbeitung schicken konnten.

Zu guter Letzt kam dann noch die Idee, den Solomodus des Grundspiels etwas auszubauen. Aus der Bedrohung durch Orks eine Challenge über mehrere Partien zu machen, lag gewissermaßen auf der Hand. Inspiriert wurde die Solochallenge vor allem durch andere Spiele wie *Charterstone* und die Kampagne von *Imperial Settlers* (damals noch in einer inoffiziellen Fanversion). Der Einkauf von Ressourcen für folgende Spielrunden als auch der steigende Schwierigkeitsgrad kann im Solospiel eine durchaus spannende Herausforderung sein. Wobei eine Anwendung dieser Challenge auch im Mehrspielerbereich denkbar ist und für erfahrene Spielrunden eine zusätzliche Herausforderung bieten kann.

Bild 3: Solochallenge - Wertungsblock

Kompatibilität ist Geschmacksache

Dass vor allem die Inkompatibilität zu den Vergessenen Völkern auf gemischte Gefühle stoßen wird, war uns dabei schon im Vorhinein klar. Jedoch bringen die Fiesen Feinde einen gänzlich anderen Fokus und drehen das Grundspiel in eine komplett andere Richtung. Somit war die Kompatibilität nie die zentrale Frage, sondern eher, ob und wie sich Caverna-Fans auf diese neue Ausrichtung einlassen können und auch wollen. Schließlich muss man mit dieser Erweiterung als langjähriger Caverna-Fan einiges aushalten (weniger Siegpunkte am Schluss, eingeschränkte Auswahl an Gebäuden, massive Störfaktoren, unsichere Planung, ...).

Caverna - Fiese Feinde ist somit ein „anderes“ Caverna als gewohnt. Lässt man sich aber auf diese Herausforderung ein, gibt es viele neue Möglichkeiten und Strategien zu entdecken. Hierzu muss man neidlos anerkennen, welchen soliden Unterbau Uwe Rosenberg mit Caverna geliefert hat, um eine derart thematische Erweiterung daraufsetzen zu können.

Es gäbe grundsätzlich noch viel zu berichten und manch lustige Anekdote zu erzählen. Aber bekanntlich ist Schweigen Gold und das wiederum bringt am Ende die Siegpunkte ein. Als Erstautoren haben wir bei diesem Projekt jedenfalls sehr viele Erfahrungspunkte sammeln können. Das Leben ist bekanntlich eine Kampagne, und Erfahrungspunkte wollen schließlich investiert werden ...

Caverna - Fiese Feinde

Autoren: Koal & Morphy
Illustrator: Javier González Cava
Grafik: atelier198
Spielerzahl: 1-7
Alter: ab 12 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten pro Person

Das Spielefachgeschäft am Bodensee

Immer wieder toll beim Seetroll

Text: Sabine Laure-Müller
Bildmaterial: Seetroll, Michael Palm

Im Sommer 1993 gründete Michael Palm seinen ersten ***Seetroll*** in Konstanz, wenige Jahre später folgte der Standort Friedrichshafen. Heute sind die Filialen des Seetrolls die beliebtesten Anlaufstellen für Comics, Mangas und Spiele am Bodensee. Dabei finden Kundinnen und Kunden nicht nur ein breites Sortiment an Klassikern und Neuheiten, sondern greifen bei Besuchen auch gerne auf die langjährige Erfahrung und humorvolle Fachberatung durch das fabelhafte Team zurück: Beim *Seetroll* wird Beratung großgeschrieben!

Spiele zu verkaufen ist dem „Seetroll“ allerdings zu wenig: Michael, genannt Michel, ist überaus kreativ und hat – gemeinsam mit dem Autorenkollegen Lukas Zach – selbstentwickelte Spiele bei verschiedenen Verlagen veröffentlicht. Spieltitel wie *Die Zwerge, das Brettspiel* und *Zauberei hoch drei* oder *Bang! The Dice Game* sind zu Klassikern in der Branche geworden und erfreuen sich großer Beliebtheit.

Wer also leidenschaftlich gerne in Comics schmökert, sich Mangas als Hobby verschrieben hat und gerne am Spieltisch sitzt, sollte beim ***Seetroll*** unbedingt mal vorbeischauen. Das Team vom ***Seetroll*** freut sich auf euch!

SEETROLL
Zollernstraße 22
78462 Konstanz
www.seetroll.de
info@seetroll.de
07531 17868

SEETROLL
Karlstr. 19
88045 Friedrichshafen
www.seetroll.de
neffs@seetroll.de
07541 954424

Neue Herausforderungen für versierte Patchworker

PATCHWORK DOLLE DECKEN

Einfach an der gestrichelten Linie ausschneiden, dann passt das Blatt in die Spielschachtel.

PATCHWORK DOLLE DECKEN

Spielidee: Eric Fisk; Übersetzung: Sonja Hüttinger

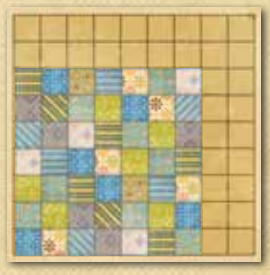
Diese Challenge soll in drei einfachen Schritten für mehr Abwechslung beim Spiel sorgen:

1. Platziert die neutrale Spielfigur zu Beginn nicht neben dem kleinsten Flicken, sondern zwischen dem kostenlosen Flicken (siehe Abbildung) und dem im Uhrzeigersinn folgenden Flicken. *(Das kostenlose Teil soll dadurch abgeschwächt werden, da dieses im frühen Spielverlauf zu stark ist.)*

2. Die Person, die das Spiel beginnt, wählt aus den sechs untenstehenden Mustern eines aus und markiert es mit einem Knopf aus dem allgemeinen Vorrat. Damit wird das Muster auf dem Sonderplättchen ersetzt. 7 Bonuspunkte bekommt folglich die Person, die als erste das gewählte Muster vorweisen kann.

3. Die andere Person wählt eine der sechs Regeländerungen und markiert sie ebenfalls mit einem Knopf.

Person 1 wählt ein Muster:



7x7

6x8

5x9

Rand

Diamant

X

Person 2 wählt eine Regeländerung:

- Ihr müsst einen eurer ersten drei Flicken auf den Deckenplan der anderen Person legen.
- Landest du auf dem Zeitstein der anderen Person, muss sie dir 1 Knopf abgeben *(sofern vorhanden)*.
- Ihr beginnt das Spiel mit je 10 Knöpfen *(statt 5)*.
- Jedes leere Feld zählt am Ende des Spiels 3 Minuspunkte *(statt 2)*.
- Das Muster für das Sonderplättchen wird invertiert: Anstatt die auf der linken Seite markierten Felder zu belegen, müsst ihr alle Felder außerhalb des Musters bedeckt haben, um zu punkten.
- Wer das links gewählte Muster zuerst vorweisen kann, gewinnt sofort!

Dieser Fan-Beitrag ist Teil des Lookout-Magazins *Neues vom Ausguck* Ausgabe 19.