

Spiele-Magazin

- Spiele-News
- Artikel und Interviews
- Veranstaltungen
- ▷ Messevorschau
- Blogs
- Editorial
- Comics
- Fotoarchiv
- Spiele-Links
- Spiel-E-Zine-Archiv

Spiele im Test

- Spiele-Tipps
- ▼ Spiele von A-Z
 - Kinderspiele
 - Kartenspiele
 - Spiele für 2
 - Solospiele
 - Seniorenspiele
 - Spieleliteratur
 - PC-Spiele
 - Fantasy-Eck
 - Spiele-Varianten

Interaktiv

- T-Shirt-Shop
- Spieletipp-Shop
- Spielecharts
- Gewinnspiele
- Umfragen
- Leserbriefe
- Newsletter
- Forum

Unsere Newsfeeds

- 📄 Aktuelle Spieletipps
- 📄 Blogs, Interviews, Messen
- 📄 Aktuelle Rezensionen
- 📄 Szene-News

Startseite » Artikel und Interviews

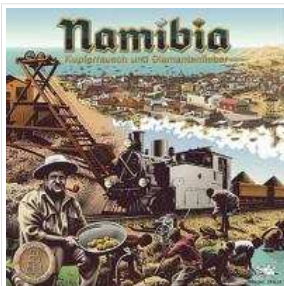
Werbung:



Interview und Artikel erstellt am 10.09.2010 von [Michael Weber](#)

Autor Brian Robson und Verleger Harald Mücke über Namibia

Auf Timung und Bestechung kommt es an



Namibia
© spielmaterial.de

Brian, Mücke Spiele veröffentlicht zur Spiel in Essen dein Spiel Namibia. Kannst du uns bitte beschreiben, um was es thematisch in diesem Spiel geht?

„Bei *Namibia* repräsentieren die Spieler Bergbaugesellschaften, die nach Rohstoffen – Diamanten, Gold, Silber und Kupfer – suchen und sie zum Hafen transportieren möchten, um dort den höchstmöglichen Preis herauszuschlagen. Um ihre Ziele zu erreichen, müssen die Spieler (über einen Auktionsmechanismus) die Vertreter der Kolonialregierung bestechen, die den Zugang ins Hinterland und zu den Häfen kontrollieren.

Der Zugang zum Hinterland ermöglicht es den Spielern, die Eisenbahninfrastruktur zu schaffen, die für den Transport der Bodenschätze zum Hafen nötig ist, um dort Geld zu verdienen. Und mit Geld erkaufte man sich Ansehen, das im weiteren Spielverlauf immer teurer zu erreichen ist. Die Spieler müssen

außerdem ihre Minen konstruieren und fertigstellen und damit ihre Aussicht auf Rohstoffe. Allerdings führt zu viel Bestechung zu einem fallenden Ansehen, was die Position des Spielers am Spielende beeinflusst. Ein beschränkter Zugang zu den Transport- und Verschiffswegen wird ganz sicher mit der Möglichkeit zum Geldverdienen kollidieren.

Den richtigen Zeitpunkt zum Verschiffen und Verkaufen abzapassen, ist der Schlüssel, da der Markt von den anderen Spielern beeinflusst werden kann. Der Gewinner wird der Spieler sein, der viel Geld scheffeln kann und zugleich ein gutes Ansehen behält. Der Spieler mit dem höchsten Ansehen gewinnt.“

Wie bist Du auf dieses Spielthema gekommen?

„Im Fall von *Namibia* kam das Thema vor dem Titel. Ich wollte am Wettbewerb (*Anmerkung der Redaktion: s. unten*) nicht mit einem Spiel um Öl teilnehmen. Ich dachte, dass die meisten Teilnehmer ein Spiel mit Bezug zum Thema Öl einsenden werden, und wollte ein Spiel mit einem etwas anderen Thema entwickeln. Da die Bohrtürme als ein Hauptbestandteil vorgegeben waren, dachte ich mir, dass Bergbau funktionieren könnte.

Ebenfalls hatte ich einen Angebot-Nachfrage-Preisfindungs-Mechanismus bereits in meinem Kopf, bevor ich mit der Arbeit an *Namibia* begann. Dieser entstand bei der Beobachtung der britischen Wirtschaft 2007/2008, als überoptimistische Überbestände von vielen Händlern in Großbritannien zu einem starken Preisverfall und billigen Waren für die Käufer führten. Es war mir klar, dass dies zwar kein sinnvoller Weg war, ein Geschäft oder eine Volkswirtschaft zu führen, aber es ein interessanter Spielmechanismus sein würde.

Warum *Namibia*? Zunächst ist es ein Gebiet, in das ich schon lange reisen wollte. Der Etosha Nationalpark, Fish River Canyon, die Sossuvlei Sanddünen, die Wüstenelefanten ... die Liste ist lang. Als Schotte mag ich Reiseziele, wo es nicht so viel regnet. Weiterhin – und das ist für das Spielziel wesentlich – ist *Namibia* ein großer Exporteur von Bodenschätzen, was ebenfalls gut zum Bergbauthema passt. Und als Bonus: Die Umrisse von *Namibia* mit seiner nord-östlichen Landzunge ergeben eine interessante Karte.“

Welches sind die Hauptmechanismen von Namibia. Welche bringen den Spielspaß?

„Die Hauptmechanismen im Spiel sind die Auktion zu Beginn jeder Runde (bei der festgelegt wird: Die Spielerreihenfolge, die Anzahl von platzierbaren Gleisen und ob man einen Hafen und Rohstoff zum Verschiffen wählen kann), das Platzieren der Minen, Gleise und die Aussicht auf Rohstoffe sowie die Entscheidung, welcher Rohstoff über welchen Hafen verschifft wird. Der Rohstoffmarkt ist ziemlich dynamisch und die Preise basieren auf einem Mechanismus von Angebot und Nachfrage. Der Preis für Rohstoffe halbiert sich, sobald das Angebot die Nachfrage übersteigt. Deshalb ist es wichtig, den richtigen Zeitpunkt zum Verschiffen zu wählen, bevor es die Mitspieler tun. Spieler, die Spiele mögen, die zu kniffligen und weitreichenden Entscheidungen führen, werden *Namibia* mögen. Der Spaß liegt in der Entscheidung des Spielers und ihren Konsequenzen.“

Gibt es Tipps, was die Spieler bei ihrer ersten Partie beachten sollten? Gibt es etwas, was sie vermeiden sollten?

„Es gibt ein paar Hinweise für neue Spieler in der Anleitung: Es ist nicht immer eine gute Idee, sich auf einen Bodenschatz zu konzentrieren, da du so anfällig für Marktmanipulationen durch Mitspieler wirst. Streu deinen Besitz weise und beobachte den Bodenschatzindex. Ähnlich ist es nicht immer eine gute Idee, sehr früh im Spiel eine Lagerstätte genau im Norden oder Süden des Landes zu haben, dann du so von Verschiffungsmöglichkeiten abgeschnitten werden kannst. Beeile dich nicht, dich an die Eisenbahnnetze im Norden und Süden des Landes anzuschließen ... Dein Bemühen wird alle Spieler belohnen. Obwohl es nützlich ist, früh Geld zu besitzen, denk daran, dass die Preise

schnell steigen werden. Versuche einen Mittelweg zwischen Barbestand und möglichen Ertrag zu finden. Das Platzieren deiner Minenkostruktionen ist in den ersten Runden absolut ausschlaggebend. Erinnere dich daran, die zukünftigen Verschiffungsmöglichkeit ebenso zu prüfen wie die Bodenschatzwerte.

Letzter in einer Auktion zu sein (bei vier Spielern) ist gar nicht so schlecht, da man den Vorteil hat, zwei Minenkostruktionen zu platzieren. Allerdings kann die dritte Position ein bisschen schmerzen. Die erste Partie wird sehr viel von dem ersten Lernen haben. Die zweite Partie wird ein anderes Spielgefühl vermitteln, da sich Spieler besser verstehen, wie sie ihre Ziele erreichen können."

Das Spiel scheint mehr strategisch zu sein als leichte Kost. Welche Spielergruppen werden das Spiel am meisten mögen? Ist es auch ein Spiel für Familien?

„*Namibia* ist doch deutlich ein Freakspiel. Spieler, die tiefe, strategische Spiele mögen, und die Eisenbahnspiele wie von Winsome oder aus der 18xx-Serie mögen, werden *Namibia* am meisten mögen. Es ist kein Spiel, das ich Familien am Samstag Nachmittag spielen sehe.“

Namibia hat einen Wettbewerb von Mücke Spiele gewonnen. Bei der Spielentwicklung musstest du Spielmaterial aus dem Spiel Giganten von Kosmos benutzen. War das ein Nachteil oder ein Vorteil?

„Ich habe viele Spielideen in meinem Kopf, aber habe noch nie eine davon so weit entwickelt, dass ich sie einem Verlag geschickt habe. Im Grunde wegen der Natur der niemals endenden Spielentwicklung und wegen der Anzahl der mir zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Ich kann nie aufhören, am Spiel weiter herumzubasteln.“

In vielerlei Hinsicht machte die Beschränkung auf die Nutzung des Materials von *Giganten* die Spielentwicklung ein wenig leichter, da sie den Kreativprozess kanalisiert und die Möglichkeiten einengte ... Deshalb war es definitiv ein Vorteil.

Ich hätte das Spiel vielleicht nie fertiggestellt, wenn diese Beschränkung nicht gewesen wäre.“

Harald, Namibia erscheint wie letztes Jahr Schwarzes Gold in der Edition Bohrtürme. Beides Spiele aus einem Autorenwettbewerb. Namibia ist bereits 2009 angekündigt worden. Hast du als Verleger das Spiel seitdem noch verändert? Musste es überhaupt stark von dir bearbeitet werden oder entspricht es dem eingeschickten Spiel?

„Es ist ja meistens so, dass eingesandte Spiele eine Überarbeitung erfahren – aus verschiedensten Gründen. Bei *Namibia* war es beispielsweise so, dass wir die Spieldauer gekürzt haben – unsere ersten Testpartien haben lockere 2,5 bis 3 Stunden in Anspruch genommen. Das erschien uns selbst für die Zielgruppe, die Brian ja schon beschrieben hat, ein wenig zu viel. Eine zeitliche Verkürzung zieht aber selbstredend Regeländerung oder Anpassungen des ursprünglichen Designs nach sich. Auch mussten wir den Spielplan so ‚trimmen‘, dass er der quadratischen Größe unserer Edition entspricht.“

Im Großen und Ganzen kann man aber sagen, dass wir am Spielkonzept wenig ändern mussten. Sicherlich auch ein Grund, weshalb das Spiel den Wettbewerb gewinnen konnte.“

Letztes Jahr warst du mit dem Start der Edition Bohrturm ganz zufrieden. Wie siehst du rückblickend die Entscheidung, Spiele anderer Autoren zu veröffentlichen? Und was bedeutet das für die Zukunft?

„Der Schritt einen Verlag ins Leben zu rufen, der nicht nur meine eigenen Spiele realisiert, war sicherlich ein Wagnis angesichts der vielen gescheiterten Versuche anderer Kleinverlage in der Vergangenheit. Wir bei spielmaterial.de haben aber natürlich ein paar Vorteile: ein eigenes Vertriebsnetz, günstige Einkaufsquellen, eigene Produktion und gute Beziehungen in die Branche. Für uns war aber auch klar, dass wir den Spieleverlag an spielmaterial.de anhängen. Deshalb entstammen alle Spiele, die wir in der nächsten Zeit veröffentlichen werden, den beiden Autorenwettbewerben. Obwohl ... Auch hier gibt es Ausnahmen, die auf meiner Beziehung zu Autorenkollegen basieren.“

In Essen werdet Ihr mehrere Spiele anbieten. Namibia ist sicherlich das diesjährige Flaggschiff. Mit den Erfahrungen vom letzten Jahr: Sollten Spieler Namibia vorbestellen und was wird es etwa kosten?

„Da wir dieses Jahr zwei Spiele veröffentlichen, gibt es von *Namibia* und *Ghawar*, dem anderen Titel, jeweils nur eine Startauflage von 500 Stück. Das ist unserem Budget für den Spieleverlag geschuldet. Wir sind guten Mutes, dass diese Auflage innerhalb eines Jahres vergriffen sein wird. *Namibia* wird auf der Messe zu 25 Euro zu haben sein, jetzt als Vorbestellung (Erscheinungsdatum ist Anfang Oktober) gilt noch der Preis von 23 Euro. Der reguläre Preis nach der Messe wird voraussichtlich bei ca. 30 Euro liegen. Übrigens gibt es auf der Messe auch eine kleine Erweiterung (die Uran-Erweiterung), die zudem auch noch eine Anleitung enthält, mit dem man das Spiel länger spielen kann.“

Links

Webseite von spielmaterial.de



kommentieren drucken

Weitere Fotos



Namibia
© spielmaterial.de

Lesetipps

- Gigantisch viel Öl
- Harald Mücke über das Spiel Ghawar
- Schwarzes Gold
- Antoine Bauza über sein Spiel 7 Wonders
- Bernd Eisenstein über sein Spiel Porto Carthago
- Die Spiel' 10 kommt
- Marco Teubner über sein Spiel Safranito
- Horst Rokitte über das Spiel Key West

Werbung

Ihr Foto als hochwertiges Puzzle bis zu 1000 Teile und mit attraktiver Schachtel ab 14,90 Euro

Einfach ausprobieren und Puzzle gestalten...

Empfehlung

Hast du mal wieder Lust ein paar kleine Spiele zu spielen. Dann besuch www.spiele-umsonst.de und freu dich über zahlreiche kostenlose Spiele.

Alle Rechte vorbehalten. Nutzung und Vervielfältigung der Fotos und Texte sowie sonstiger Inhalte unserer Seite nur mit schriftlicher Genehmigung!
Reich der Spiele ist eine eingetragene Wortmarke, Markenschutzverletzung wird verfolgt.

Spiel und Spiele mit Sponsoren und Werbepartnern:

