



Pegasus Spiele



SPIEL DES JAHRES IST EINE REISE WERT

SPIEL DES JAHRES NOMINÉE „IM WANDEL DER ZEITEN – DAS WÜRFELSPIEL: BRONZEZEIT“
AUTOR MATT LEACOCK KOMMT ZUR PREISVERLEIHUNG NACH BERLIN

Friedberg/Berlin/Sunnyvale, Kalifornien, 12. Juni 2010 – Vor einem Jahr war er bereits für sein Ausnahmespiel „Pandemie“ nominiert worden, konnte aber nicht kommen. Dieses Jahr will sich Matt Leacock, Spiel des Jahres Nominée Autor von „Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel: Bronzezeit“ die Verleihung des wahrscheinlich wichtigsten Gesellschaftsspielpreises der Welt in der Bundeshauptstadt nicht entgehen lassen. Die Jury Spiel des Jahres (www.spiel-des-jahres.com) hatte vergangenen Montag die Nominierungsliste der besten fünf Spiele für 2010 veröffentlicht. Mit „Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel: Bronzezeit“ war dort bereits zum zweiten Mal in Folge ein Spiel von Matt Leacock und Pegasus Spiele nominiert worden. Die Bekanntgabe des endgültigen Preisträgers als dem „Spiel des Jahres“ wird am 28. Juni 2010 in Berlin erfolgen.

Über die zweite Nominierung hintereinander beim gerade auch in Amerika hoch geschätzten deutschen Spielepreis hat sich Autor Matt Leacock so gefreut, dass er sich spontan für die Reise nach Deutschland entschieden hat. „Ich freue mich riesig“, so Matt am Montag nach der Nominierung. „Jetzt wäre es natürlich toll, den Gewinn dieses Preises auch noch zu schaffen! So oder so, einmal bei der Preisverleihung zum „Spiel des Jahres“ live dabei zu sein, ist mir eine Reise wert.“ Der Erfolg kommt nicht ganz überraschend, in den Staaten hat das dortige Games Magazine die US-Ausgabe von „Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel: Bronzezeit“ zum Familienspiel des Jahres 2010 gewählt. Im folgenden Kurzinterview beantwortet Matt einige Fragen zu seiner schnellen Karriere als Spieledesigner.

KURZINTERVIEW MATT LEACOCK

FRAGE | Wie hat das eigentlich alles bei dir angefangen, mit den Spielen und dem Spieledesign?

MATT LEACOCK | Schon als kleines Kind wollte ich Spieledesigner werden. Ich habe als Kind und Teenager viele Spiele mit meiner Familie, vor allem meinem Vater und Onkel gespielt und habe damals auch viele Spiele geschenkt bekommen. Viele von diesen waren aber eine Enttäuschung und ich habe dann oftmals einfach das Spielbrett umgedreht und versucht, selbst etwas besseres zu erfinden. Im College habe ich dann einen Spieleclub organisiert und angefangen eigene Sachen zu designen und von den Mitspielern auch testen zu lassen. Als Grafikdesign-Student war es für mich eine normale Sache, da ich dadurch auch mein Können anwenden konnte. Von meinem ersten Spiel „Borderlands“ habe 1995 noch während meiner Schulzeit 100 Stück angefertigt. Meine nächste Idee, „Lunatic Loop“, habe ich 1995 dann mit nach Essen gebracht und davon einige Hundert verkauft und jede Menge Leute aus der Industrie getroffen. Seitdem habe ich einiges entwickelt, wie man an den aktuellen Titeln sehen kann.

FRAGE | Woher bekommst du deine Ideen, was inspiriert dich?

LEACOCK | Ideen bekomme ich von allem und überall. Manchmal sind es komplexe Systeme in der Natur, die ich dann versuche nachzubilden, manchmal versuche ich aus Spaß an der Freude bestehende Spiele auf ihre Quintessenz zu reduzieren. Ich mag es auch, die unwahrscheinlichsten Spielmechanismen miteinander zu kombinieren, einfach um zu sehen, was dabei rauskommt. Manchmal bin ich auch von einem Spielelemente so hingerissen, dass ich mir weitere Ideen dazu ausdenke. Ich bin auch ein großer Fan von Kartenspielen, bei denen ein Spieler verschiedene Dinge mit seinen Handkarten machen kann.

FRAGE | Welches deiner beiden ausgezeichneten Spiele „Pandemie“ und „Im Wandel der Zeiten – Das Würfelspiel: Bronzezeit“ hat dir im Entwurf mehr Freude bereitet?

LEACOCK | Der Entwicklungsprozess war ähnlich für beide Spiele, allerdings habe ich für „Pandemie“ vier Jahre gebraucht während das „Im Wandel der Zeiten Würfelspiel“ nur ein Jahr gedauert hat. Entwickelt habe ich beide gerne. Ich hatte bei diesen Spielen das Glück mit sehr engagierten Leuten zusammenarbeiten zu können, denen die Verwirklichung eines Qualitätsprodukt sehr am Herzen lag und das hat bei beiden den großen Unterschied für mich gemacht.

FRAGE | Und was bringt die Zukunft für Matt Leacock sonst?

LEACOCK | Ich werde meine Zeit zunächst vor allem meiner neu gegründeten Firma widmen müssen. Die Plattform für die ich da arbeite hat dabei zufälligerweise viel Potenzial für Gruppen von Menschen die Brettspiele spielen. Also wer weiß, vielleicht kann ich doch noch mal Spiele in meinem Hauptberuf entwerfen.

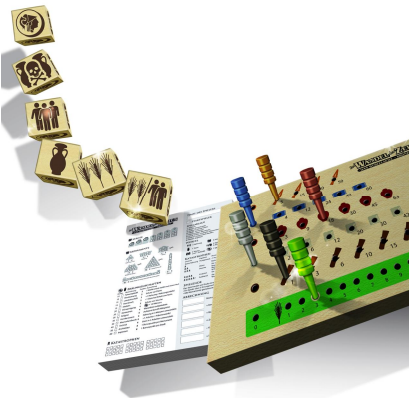


Pegasus Spiele



SPIELEINFO:

IM WANDEL DER ZEIT – DAS WÜRFELSPIEL: BRONZEZEIT



Kerninfos:

- Schnelles Würfelspiel
- Glück durch Würfeinsatz
- Strategische Vorausplanung nötig

Spielefakten:

Autor: Matt Leacock
Spieler: 1 - 4 Personen
Dauer: 20 - 30 Minuten
Alter: ab 10 Jahren

Zielgruppe:

- Gelegenheitsspieler, Familien
- Strategiespieler, Vielspieler
- Freunde kompakter Spiele

Material:

Holzsteckbretter, 24 Holzmarker, 7 Holzwürfel, 1 Block mit Wertungsbögen, 4 Übersichtstafeln, 1 Anleitung

Preis:

Empf. VK: €24,95

Zur Pegasus Nominierung „IM WANDEL DER ZEITEN - DAS WÜRFELSPIEL: BRONZEZEIT“ schreibt die Jury: „Bescheiden fängt jede neue Zivilisation an: Mit anfangs nur drei Würfeln müssen Waren und Nahrung gesammelt oder Bauwerke errichtet werden. Erworbene Waren werden nicht wie gewöhnlich auf einem Spielplan, sondern auf Holzsteckbrettern markiert. Spannend ist, welche Taktik die Spieler für den eigenen Fortschritt wählen: Wer Arbeiter anheuert, kann Punkte bringende Monumente errichten. Oder neue Städte aus dem Boden stampfen und damit die Zahl der verfügbaren Würfel erhöhen. Aber Vorsicht: Mit jeder neuen Stadt wächst der Bedarf an Nahrung, und wer seine Bürger nicht versorgen kann, kassiert Katastrophpunkte. Wer sich davor schützen oder einfach nur weiter punkten will, kauft Errungenschaften und notiert das auf seinem Wertungsbogen, der zugleich bestens als Leitfaden fungiert.“

In unserem Pressebereich finden Sie nicht nur Text- und Bildinformationen zu den beiden genannten Spielen sondern auch zu allen anderen Pegasusspielen wie den Neuheiten „Revolution!“ und der Kartenspielreihe im Blechdosenformat.

Sollten Sie Rezensionsexemplare unserer Spiele benötigen: Eine kurze Email genügt oder rufen Sie einfach kurz an (0711 – 995 36 58/0179-3950271).

Für weiteres Presse- und Bildmaterial zu Pegasus Spielen wenden Sie sich bitte an:
MICHAEL KRÄNZLE, presse@pegasus.de, 0711-995 36 58/0179-3950271



Pegasus Spiele



Gerne möchten wir über „IM WANDEL DER ZEITEN – DAS WÜRFELSPIEL: BRONZEZEIT“ berichten und benötigen ein REZENSIONSEXEMPLAR.

Gerne hätten wir dazu (weiteres) BILDMATERIAL zur Verfügung gestellt.

Gerne würden wir auch eine Verlosung Ihres Spiels in unserem Titel/Programm anbieten.

Wir sind eine Zeitung

ein TV-Sender

ein Radiosender

ein Magazin/Printtitel

ein Internetangebot (bitte genauer beschreiben)_____

Bitte helfen Sie mit und sehen Sie nach, ob wir Ihre Daten korrekt notiert haben:

Meine Daten sind korrekt. – **Bitte verwenden Sie die folgenden Kontaktdaten*:**

Ihre Firma

Ansprechpartner

Position

Straße

PLZ/ Ort

Telefon/ Durchwahl

Email

VIELEN DANK FÜR HILFE *Ihr Daten werden von Pegasus Spiele für Pressemitteilungen genutzt.

Über PEGASUS SPIELE:

PEGASUS SPIELE ist mit seinen Geschäftsführern Karsten Esser und Andreas Finkernagel seit 1993 aktiv. Mit "Im Wandel der Zeiten: Das Würfelspiel - Bronzezeit" und "Pandemie" war man 2009 und 2010 zum "Spiel des Jahres" nominiert, das Brettspiel "Don Quixote" in diesem Jahr von der Jury des "Spiel des Jahres", dem wichtigsten Gesellschaftsspielepreis weltweit, empfohlen. Dank vieler weiterer Brettspieletitel hat sich das hessische Unternehmen zunehmend nicht nur als Vertrieb sondern auch als Verlag von Gesellschaftsspielen etabliert und setzt damit die Tradition bekannter deutscher Verlage in diesem Bereich fort. Dabei werden bereits heute mehr als 8.000 Produkte aus Brett-, Karten- und Rollenspielen über starke Handelspartner und den eigenen Onlineshop vertrieben. Dazu zählen auch 33 eigene Marken: neben innovativen Brettspielen wie „Pandemie“ oder „Junta“, das Cyberfantasy-Franchise „Shadowrun“ und die Rollenspiel-Bücher des auf den Romanen von H. P. Lovecraft basierenden „Cthulhu Mythos“ sowie die Kult-Kartenspiel-Serie „Munchkin“. Mit einem Netzwerk aus 200 Supportern, die Pegasus-Spiele-Produkte im deutschsprachigen Europa auf Messen und Events unterstützen arbeiten bis zu 100 externe Verlagsmitarbeiter, sowie 15 feste Mitarbeiter in der Zentrale im hessischen Friedberg daran, Spielewelten jeden Tag aufs Neue fantastisch erlebbar zu machen.

KONTAKT PEGASUS SPIELE

Verlags- und Medienvertriebsgesellschaft mbH

Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg

Telefon: 06031/72170 – Fax: 06031/721717

E-Mail: presse@pegasus.de – Internet: www.pegasus.de

Für weiteres Presse- und Bildmaterial zu Pegasus Spielen wenden Sie sich bitte an:
MICHAEL KRÄNZLE, presse@pegasus.de, 0711-995 36 58/0179-3950271