

## Mit dem Klingelbeutel im Netz unterwegs

**Internet** Crowdfunding wird auf dem Spielmarkt immer populärer: So hat der Stuttgarter Daniel Danzer sein erstes Spiel „Steam Noir Revolution“ mit der finanziellen Unterstützung von rund 450 Fans veröffentlicht. *Von Udo Bartsch*

Siebtausend Euro benötigte Daniel Danzer – 19 275 kamen zusammen. Der Stuttgarter Spieleautor hat ein Revolutionsspiel entwickelt, inspiriert durch die Politik des Jahres 2011: also Stuttgart 21, Fukushima-Demos, Proteste in Nordafrika. Der 49-Jährige siedelte das Geschehen im Steampunk-Genre an, einer Fantasy-Retro-Welt mit futuristischen Elementen. Drei bis fünf Revolutionäre ab 14 Jahren kämpfen in „Steam Noir Revolution“ gegen den Kaiser, sind sich aber auch untereinander nicht grün. Beim geheimen Auspielen von Fraktionskarten darf frei verhandelt und geflunkert werden. Wird der Kaiser nicht gestürzt, gewinnt ausgerechnet der Verräter mit dem geringsten Engagement für die Gemeinschaft.

Nur ein Verlag zeigte Interesse an dem etwas speziellen Spiel; konkrete Zusagen blieben aus. Danzer holte den Grafiker Felix Mertikat ins Boot und entschloss sich, eine Produktion mittels Crowdfunding zu probieren. „Es hat alles gepasst“, blickt er stolz auf das erfolgreiche Geldsammeln zurück. „Crowdfunding-Spiele sind Impulsartikel. Unser Spiel war preiswert, wir konnten schon fertige Grafiken zeigen, und die Steampunk-Welt ist für das Internetpublikum sehr attraktiv. Da schlagen viele spontan zu.“ Mindestens 19 Euro musste man einzahlen, um das Spiel zu bekommen. 457 Fans machten mit.

Crowdfunding im Spielebereich wird immer populärer. Danzers Projekt war das zwölfte seiner Art in Deutschland, inzwischen sind es mehr als zwanzig. Die Spieler lockt die Aussicht, ein exklusives Produkt zu bekommen, das es ohne ihr Mittun niemals geben würde. Wer besonders viel Geld beisteuert, erscheint als Porträt auf Spielkarten oder dem Cover.

Seit Juli 2012 existiert die Spieleschmiede. Die erste rein auf Brettspiel-Crowdfunding spezialisierte Plattform ist dem Versandhandel Spiele-Offensive aus Merseburg angegliedert, nutzt dessen Logistik und schnürt ein Servicepaket – allerdings nur für Verlage, nicht für Privatpersonen. Der Verlag liefert das Spiel, Marketing und Zahlungsverkehr wickelt die Spieleschmiede ab. „Exklusivität gegenüber anderen Anbietern“ war für den Geschäftsführer Frank Noack der wesentliche Anreiz zur Gründung des Tochterunternehmens. Der Internethandel ist hart umkämpft, die Spiele-Offensive erhält auf diese Weise ein Alleinstellungsmerkmal. Aber warum veröffentlichen Verlage ihre Spiele nicht wie gewohnt, sondern nutzen dafür Crowdfunding? „Es geht um Liebhaberspiele“, sagt Noack. „Solche, die es sonst nicht auf den Massenmarkt schaffen würden. Oder um ausländische Firmen ohne Standbein in Deutschland.“

### WAS IST CROWDFUNDING?

**Finanzierung** Crowdfunding (deutsch: Schwarmfinanzierung) ist eine Finanzierungsmethode im Internet, um künstlerisch-kreative Projekte zu ermöglichen. Neuerdings werden auch immer mehr Spielproduktionen auf diese Weise realisiert. Der Gründer stellt sein Projekt im Internet vor. Meist private Kapitalgeber beteiligen sich. Wird das Finanzierungsziel erreicht, startet das Projekt.

**Belohnung** Die Förderer erhalten abhängig von der Höhe ihrer Beteiligung eine Belohnung, etwa das fertig produzierte Spiel samt einiger Extras oder einer namentlichen Erwähnung in der Spielregel. Kommt der erforderliche Betrag nicht zusammen, gibt es das Geld zurück. *udo*



Die Finanziere für sein Spiel hat er per Internet gefunden: der Stuttgarter Daniel Danzer und sein Spiel „Steam Noir Revolution“. Foto: Bartsch

ding spezialisierte Plattform ist dem Versandhandel Spiele-Offensive aus Merseburg angegliedert, nutzt dessen Logistik und schnürt ein Servicepaket – allerdings nur für Verlage, nicht für Privatpersonen. Der Verlag liefert das Spiel, Marketing und Zahlungsverkehr wickelt die Spieleschmiede ab. „Exklusivität gegenüber anderen Anbietern“ war für den Geschäftsführer Frank Noack der wesentliche Anreiz zur Gründung des Tochterunternehmens. Der Internethandel ist hart umkämpft, die Spiele-Offensive erhält auf diese Weise ein Alleinstellungsmerkmal. Aber warum veröffentlichen Verlage ihre Spiele nicht wie gewohnt, sondern nutzen dafür Crowdfunding? „Es geht um Liebhaberspiele“, sagt Noack. „Solche, die es sonst nicht auf den Massenmarkt schaffen würden. Oder um ausländische Firmen ohne Standbein in Deutschland.“

Dass ein Projekt auch scheitern kann, erlebte der Verlag Franjos aus Lichtenau bei Paderborn. Das geplante Strategiespiel „Domus Domini“ erreichte auf der Plattform Startnext nur 3600 der erhofften

20 000 Euro. Der Franjos-Chef Franz-Josef Herbst wollte mit Crowdfunding das Marktinteresse testen: „Das Spiel passte nicht in unser normales Programm, wo wir auf einfache Regeln und kurze Spieldauer setzen. Das Risiko, es einfach so zu produzieren, war zu groß.“ Im Nachhinein sieht er es als Experiment mit Lernerfolg. „Man muss im Vorfeld mehr investieren, als ich dachte, und auch schon ausgearbeitete Grafiken haben.“ Ein möglicher Verkaufsflop blieb ihm immerhin erspart.

Das Risiko beim Crowdfunding tragen die Kunden. Videos, Grafiken und Beschreibungen vermitteln zwar einen Eindruck vom Spiel; letztlich aber kaufen sie die Katze im Sack. 500 Euro investierte der Spielesammler Ingo Laubvogel aus dem thüringischen Sondershausen in das erste Spiel der Spieleschmiede „Express 01“. Als Belohnung kam sein Konterfei groß aufs Schachtelbild. „Von dem Spiel hatte ich mir mehr versprochen“, gibt Laubvogel zu. Angesichts der überhandnehmenden Projekte sei eine Verewigung auf dem Cover inzwischen aber nichts Besonderes mehr.

Zeigt die Fangemeinde bereits Zeichen von Übersättigung? Frank Noack glaubt nicht daran. Seine Spieleschmiede sammelte im ersten Jahr ihres Bestehens rund 178 000 Euro ein. Neun von zehn bisher abgeschlossenen Projekte erreichten die erforderliche Summe. Für 2014 will Noack die Schlagzahl noch erhöhen und Geburtshelfer für mehr als zwanzig neue Spiele sein.

Daniel Danzer würde sein nächstes Spiel dennoch lieber auf herkömmliche Weise bei einem Verlag herausbringen: „Es war noch mehr Arbeit als befürchtet.“ Auf 600 Stunden schätzt er seinen Aufwand: „Regel schreiben, Produktion verantwortlich leiten, Grafik, Marketing, Internet. Am unangenehmsten war es für mich, ständig als Werber in eigener Sache unterwegs sein zu müssen, so wie mit einem Klingelbeutel.“ Einen guten Stundenlohn habe er gewiss nicht erzielt. Ohnehin spendete Danzer aus seinen Überschüssen 1200 Euro an die Stuttgarter Tafel. Als Autor aber profitierte er. „Ich bin kein Anfänger mehr. Die Verlage wissen jetzt, dass ich mich auch mit Produktionskosten und Marketing auskenne.“



### Schach

## Klaus Bischoff ist Deutscher Meister

**Schnelldenker** Der Blitzschachspezialist aus Ulm gewinnt erstmals auch mit langer Bedenkzeit. *Von Harald Keilhack*

Der 52-jährige Ulmer Klaus Bischoff gewann nach etlichen Titeln im Schnell- und Blitzschach in Saarbrücken erstmals auch die Deutsche Meisterschaft im Turnierschach. Wegweisend war sein Sieg gegen Topfavorit Fridman. In der Schlussrunde hätten einige Spieler Bischoff noch nach Wertung überflügeln können, letztlich aber endeten alle Spitzenpaarungen remis. Der Endstand:

1. Bischoff 6½ aus 9, 2. Buhmann, 3. F. Graf, 4. A. Donchenko, 5. Krämer, 6. Svane, 7. D. Wagner, 8. Sternje 6, 9. Fridman 5½.

Der von Stuttgart nach Buchen gewechselte Krassowitzki kam auf 4½ Zähler, Seyfried (Stuttgart) erzielte gute 4 Punkte.

### D. Fridman – K. Bischoff

Deutsche Meisterschaft 2013, 4. Runde  
Wolga-Gambit durch Zugumstellung

1.d4 g6 2.Sf3 Lg7 3.c4 d6 4.g3 c5 5.d5 Sd7  
Bischoff ist ein Praktiker mit einem breiten Schachverständnis. Er kann es sich erlauben, abseits der Modeströmungen zu spielen.

6.Lg2 b5! 7.c:b5 a6 8.b:a6 L:a6 9.0-0 Sb6 10.Sc3 Sf6

Auf Umwegen wurde nun doch eine Stellung des Wolga-Gambits 1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5 b5 erreicht, in der es meist mit 11.Te1 0-0 12.Sd2 und ggf. e2-e4 weitergeht.

11.Sh4?! Sf7 12.Dc2 Sc4 13.Sf3 Da5

Der Springer kehrte reumütig nach f3 zurück, und Weiß muss sich bereits mit Ärgernissen wie ...Sa3 auseinandersetzen. Ein Problem ist auch die Entwicklung des Lc1 (14.Lf4? Sb2). 14.Sd2 Sa3 15.Dd1 0-0 16.Sde4 Sc4 17.Dc2 Tj7 18.Lh3

Wieder ein Verlegenheitszug. Schwarz steht optimal, während Weiß bei jeder Bewegung schädliche Folgen vor Augen hat. So hinterlässt b2-b3 ein neues Loch auf a3, trotzdem kam 18.b3 Sa3 19.L:a3 in Betracht.

18...Sf6 19.Sd2 Db4 20.Sc4 L:c4 21.Td1??

Und nun der dicke Bock! Es gab Aussagen, Bischoff hätte Partie und Meisterschaft nur einem Aussetzer von Fridman zu verdanken. Aber der Favorit war frustriert von Bischoffs kluger Partieanlage. Auch nach 21.Lg2 Sd7 kämpft Weiß weiterhin nur ums Überleben. 21...Lb3!

Und plötzlich ist die Qualität weg. 22.Dd3 L:d1 23.S:d1 Db7 24.Lg2 Sd7 25.Dc2 Sb6 26.Se3 Ta4

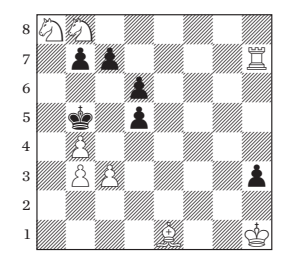
Mit Läufers und Bauer gegen Turm stünde Weiß materiell nicht so schlecht da. Aber die Malaise am Damenflügel besteht weiter. 27.Ld2?

Übersieht den Doppelangriff auf die Bauern a2 und e2. 27.a3 Da6 war traurig genug. 27...Da6 28.Lc3 Ta2 29.Ta2 D:a2 30.L:g7 K:g7 31.Dc3+f6 32.h4

Mehr Verzweiflung als ernstes Gegenspiel. 32...Sd7 33.Lh3 Tb3 34.Dc1 Tb2 35.Lf1 Tb1 36.Dc3 D:e2 37.Da5 Se5 38.Dd8

Die weiße Dame hat sich an den König herangeschlichen, aber Bischoff findet noch eine nette Taktik zum Schluss: 38...T:f1+ 39.S:f1 Sg4

0:1  
Der Einbruch auf f2 entscheidet.



### Nr. 4840 Marjan Kovacevic

Die Schwalbe 1975  
Matt in zwei Zügen (8+6)

Lösung Nr. 4839: 1.Lc7! (droht 2.Ta5#)  
1...La3 2.b3#, 1...La5 2.Tb6#, 1...Lc3/Lc5 2.Tb3#, 1...Ld2 2.Dc2#, 1...Sb5 2.b:a8D#.  
Bei der Lösung Nr. 4838 muss es 1.Sb7! (nicht 1.Kb7) heißen, weitere Varianten wie gehabt.  
Wir bitten um Entschuldigung.

### Kontakt

### Redaktion Brücke zur Welt

Telefon: 07 11/72 05-12 41  
E-Mail: gesellschaft@stz.zgs.de

### Freizeitredaktion

Telefon: 07 11/72 05-12 47  
E-Mail: u.hanselmann@stz.zgs.de

## Falscher Hase, echtes Reh

**Herbst** Der Münchner Koch Karl Newedel zaubert mit „Birne, Quitte, Nuss & Traube“ überraschende Kreationen. *Von Ulrike Frenkel*

Er hat sich am Herd in den vergangenen Jahren unter anderem den Sorten „Apfel, Zwetschge und Holunder“, „Bärlauch und Rucola“ sowie „Kürbis und Karotte“ gewidmet. In diesem Herbst nun präsentiert der Münchner Koch, Foodstylist und Fotograf Karl Newedel eine jahreszeitlich geprägte Rezeptesammlung mit dem Titel „Birne, Quitte, Nuss & Traube“. Man sieht, wenn man sie in die Hand nimmt, direkt fallende Blätter vor dem geistigen Auge, imaginiert ein gemütliches Zimmer mit Regen vor den Fenstern und möchte wärmende, vitaminreiche Speisen zu sich nehmen. Spätzle mit Spitzkohl und Birnen zum Beispiel, die hier mit Haselnusskernen und Quittengelee angerichtet werden. Ein Lachsfilet in Riesling-Trauben-Soße, auf einem Butter-Crème-fräiche-Noilly-Prat-Spiegel. Und als Nachtisch

eine Birnen-Schokoladen-Torte, was als Traumkombination ja schon bei der „Poire Hélène“ betört.

Newedel, der im noblen Hotel Vier Jahreszeiten an der Maximilianstraße gelernt und später in St. Moritz, Bermuda und Indien gearbeitet hat, scheut aber auch vor überraschenderen Kombinationen nicht zurück. Süß und herzhafte begegnen sich nicht nur in seinen Blätterteigtaschen, in denen außer Ziegenkäse Birnen- und Birnengelee stecken. Auch der „Falsche Hase vom echten Reh“, ein ziemlich aufwendiges Projekt aus gewürfeltem Quitten, Maronen, und Rehkeule, geht in diese Richtung und wird zudem mit Wildpreiselbeeren serviert. Langst zu den Klassikern zählt der Feldsalat mit Camembert und Trauben, dem Traubenkernöl und Walnüsse zusätzliche Aromen verschaffen.

Überhaupt mischen sich in diesem Koch- und Backbuch Tradition und vorsichtiges Experiment, also etwa norddeutscher Birnen-Bohnen-Speck-Eintopf mit Frischkäse-Trauben-Torte oder saftiges Quitten-Nuss-Brot mit Traubenschmand-Blechkuchen. Schade ist nur, dass bei einer so deutlichen Ausrichtung auf vier im Moment regional und saisonal vorkommende Früchte nicht auch eine kleine Warenkunde mitgeliefert wird. Was eigentlich sind Quitten genau, und wie muss man mit ihnen umgehen? Solche Sachen wissen im 21. Jahrhundert vermutlich nicht mehr viele Käufer.



Quitte con Carne

Foto: Verlag



**Karl Newedel: Birne, Quitte, Nuss & Traube.** Bassermann Verlag, München. 80 Seiten, 9,99 Euro.

### Das StZ-Preisrätsel

Nachtfalter	Esskastanien, im Winter geröstet	weibl. Mensch	des Esels Stimme ertönen lassen	Abk.: Nummer	Reitstock	ugs.: unangenehmer Mensch	metallhaltiges Mineral	Stufenanfang
zwei zusammengehörige Dinge		ugs.: World Wide Web					9	
westfrz. Landschaft	Funkortungsverfahren			5	Ältester	verwirrt		
etwas bedauern	Hochfläche d. Steiermark	österr. Komponist (Richard) 1895		8		einreiben	unermesslich	
		niemand	Schiffsanlegestelle			elektron. Halbleiterbauteil im PC		4
Lastenheber	lustige Umtriebe	Schokoladengeränk Abk.: Spezial			6	heimlich belauschen	Pastetenart (engl.)	lateinisch: Sache, Ding
Sohn Jakobs (A. T.)			Anhalter Westgotenkönig					7
kurz und bündig				11	Gliedmaßen			12
Zeichen für Lutetium	Feldfreilager	See in Schottland (2 W.)						
Stern im „Adler“	Segel am hinteren Schiffsmast	lat.: auf dem Wege über				deutsch: pro		
gesunkenes engl. Luxus-schiff	Zeichen für Thallium	kath. Hilfsgeistlicher					3	
arktischer Meeresvogel			Laubbaum			Zeichen für Helium		

Rufen Sie einfach unsere Servicenummer 0 13 79/88 40 12 \* an und nennen Sie das Lösungswort, Ihren Namen und Ihre Adresse. Oder senden Sie eine SMS an die Kurzwahl 1111\* mit dem Kennwort STZ2, dem Lösungswort, dem Namen und der Adresse. Die Anschrift für den Postweg: Stuttgarter Zeitung, Freizeitseite, Postfach 10 60 32, 70049 Stuttgart. Teilnahmeschluss ist Dienstag, 24 Uhr. Unter den Einsendern des richtigen Lösungswortes wird ein Full-Touch-Telefon Siemens Gigaset SL910A verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Gewinner unseres Preisrätsels vom 14. September ist Heinz Heuser aus 70806 Kornwestheim. Der Gewinner erhält ein Full-Touch-Telefon Siemens Gigaset SL910A. \* Legion 0,50 Euro je Anruf aus dem dt. Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz; Legion 0,50 Euro je SMS