

# Tarock Reloaded

## Pressemeldung

### Nach dem Test ist vor dem Test Interview mit DI Herbert Pohlai

**Wien, 10. Juni 2014** – Tarock Reloaded – XXer-Rufen Österreich Edition hat den ersten Pre-Alpha-Test hinter sich und wir sprechen mit DI Herbert Pohlai, Vorstandsmitglied von Triangle Productions, über das Spiel, den Test und warum es doch etwas länger dauert als erwartet.

*Vielen Dank erst einmal, dass Du Dir Zeit für dieses Interview nimmst. Es gibt einige Dinge, die alle Tarock-Fans da draußen brennend interessieren, zum Beispiel wie der erste Pre-Alpha-Test abgelaufen ist.*

Herbert: Die kurze aber erfreuliche Antwort lautet: Gut! Wir haben die exklusiven Plätze für die Pre-Alpha ja unter unseren Fans verlost und es war daher eine kleine und feine Runde, die sich da zusammengefunden hat, um das Spiel das erste Mal unter realen Bedingungen zu testen. Es lief alles gut, über 100 Partien wurden erfolgreich gespielt - was will man mehr?!

*Das klingt ja jetzt fast zu gut um wahr zu sein...*

Herbert: Nun ja, natürlich gab es auch ein paar kleinere Probleme. Es wäre schon das fertige Spiel, wenn alles perfekt funktionieren würde. Aber unsere Erwartungen und anscheinend auch die der Tester wurden erfüllt. Wir hatten wirklich gutes Feedback und es freut als Entwickler natürlich, wenn die SpielerInnen zufrieden sind – vor allem, wenn das Spiel eben noch nicht verkaufsfertig ist. Dann weiß man, man ist auf dem richtigen Weg.

Die kleinen Probleme spornen da nur an, es besser zu machen und am Ende ein tolles Spiel zu produzieren.

*Wie geht es jetzt weiter?*

Herbert: Das Programmiererteam baut nun das Feedback der TestspielerInnen in die Spielversion ein und Probleme, die aufgefallen sind, werden behoben. Danach wird dann der erste geschlossene Alpha-Test folgen. Wir planen das Anfang Juli.

*Es stellt sich natürlich immer noch die Frage nach dem Vertrieb - gibt es hier schon Neuigkeiten?*

Herbert: Wir sind weiterhin im Gespräch mit verschiedenen Händlern, die das Spiel in ihr Portfolio aufnehmen könnten, aber es gibt hier noch nichts Konkretes. Wir wollen uns vor allem den Vertrieb nicht vollkommen aus der Hand nehmen lassen. Von daher ist es weiterhin geplant, dass wir den Verkauf auf jeden Fall über die Website [www.tarock.at](http://www.tarock.at) laufen lassen. Man kann dann nach dem Kauf das Spiel entweder direkt downloaden und sofort losspielen, oder man kann sich das Spiel (wie gewohnt von amazon und Co.) per Post zuschicken lassen und hat dann eine DVD in Händen. Die beiden Versionen werden vollkommen identisch sein, es geht also nur um das persönliche Wohlbefinden des Kunden, aber es hat weder Vorteile noch Nachteile, das Spiel auf die eine oder andere Weise zu erwerben.

*Ein wichtiger Punkt, den man auch immer wieder von den „alten“ Tarock-Fans hört, ist, wann denn das Spiel nun endlich kommt?*

Herbert: (lacht) Jaja, das leidige Thema des Release-Datums... Wir planen das Spiel im 4. Quartal 2014 auf den Markt



Ihr Ansprechpartner  
Mag. Sandra Trierweiler

Telefon  
+43.(0)680.2018370

eMail  
[st@MedienMatrix.com](mailto:st@MedienMatrix.com)

Abdruck honorarfrei  
Bei Abdruck Belegexemplar  
(auch in digitaler Form) erbeten

MedienMatrix  
PR, Events & Mediengestaltung

Webseite  
[www.MedienMatrix.com](http://www.MedienMatrix.com)

eMail  
[info@MedienMatrix.com](mailto:info@MedienMatrix.com)

Simmeringer Hauptstraße 24  
A-1110 Wien

Telefon  
+43.1.7495664

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

zu bringen - passend zum 20-jährigen Jubiläum der ersten Tarock XXer-Rufen Version von 1994. Ich kann auch wirklich verstehen, warum die Spieler so ungeduldig sind. Ich habe bei der Pre-Alpha selbst ein paar Partien gespielt und bin sofort wieder reingekippt, wollte gar nicht mehr aufhören. Das Spiel macht süchtig!

Man muss aber auch verstehen, dass die Entwicklung eines solchen Spiels Zeit braucht, ansonsten hat man eine Version, die zwar früh herauskommt, die aber so viele Kinderkrankheiten hat, dass eigentlich alle damit unzufrieden sind. Für uns stand daher von Anfang an fest, dass wir uns die Zeit geben, die bestmögliche Version fertigzustellen, bevor wir mit dem Spiel herauskommen.

*Was verursacht denn solche Verzögerungen? Als Laie ist das oft schwer nachzuvollziehen.*

Herbert: Nun, da geht es um verschiedene Dinge. Wir wollen bei Tarock Reloaded XXer-Rufen nicht einfach nur das alte Tarock neu aufbrühen. Wir machen ein vollkommen neues Spiel und versuchen, es ins 21. Jahrhundert zu überführen. Das bedeutet, dass es nicht nur einen privaten Modus geben wird, wo man alleine gegen den Computer tarockiert, sondern dass man mit Spielern aus aller Welt über das Internet auf der spieleigenen Plattform Partien starten kann.

Diese Dinge sind sehr aufwändig in der Programmierung, da ja nicht nur das Spiel an sich, sondern auch die Kommunikation zwischen den Spielern, das Finden einer Spielrunde und alles im Hintergrund mitbedacht und -programmiert werden muss.

Ein weiterer Punkt ist natürlich, dass sich auch die Betriebssysteme weiter-

entwickelt haben und wir auf diese Rücksicht nehmen müssen.

Als letzter Punkt ist da dann noch der Kunde selbst, der das Programm am Ende ja auch noch bedienen können muss. Da kommen dann die Tests ins Spiel - auch die brauchen in Organisation, Durchführung und Nachbereitung ihre Zeit.

*Apropos Tests - es soll ja bald den nächsten geben?!*

Herbert: Ja, wie schon erwähnt planen wir Anfang Juli einen geschlossenen Alpha-Test. Im Sommer folgen dann auch die Beta-Tests, bei denen schon sehr viel mehr Spieler teilnehmen können. Vielleicht kann das ja die Wartezeit verkürzen, bis das Spiel dann Ende des Jahres erscheint.

*Ohne Tests also kein Spiel?*

Herbert: Genau so ist es. Daher sind wir auch so begeistert, dass sich viele SpielerInnen die Zeit genommen haben und hoffentlich auch noch nehmen werden, um Tarock Reloaded zu testen und uns Feedback zu geben. Ich möchte auch gleich die Gelegenheit nutzen, noch einmal „Danke“ zu sagen und alle Interessierten auf unsere Website tarock.at und unsere Facebookseite facebook.com/TarockReloaded einzuladen. Wer weiß, vielleicht sehen wir uns ja dann an einem Spieltisch beim Beta-Test.

*Du wirst wieder mit dabei sein?*

Herbert: Aber sicher! Wie gesagt, das Spiel macht süchtig und ich werde es mir nicht nehmen lassen, zumindest ein paar Partien zu spielen.

*Vielen Dank für dieses Interview und viel Glück beim Alpha-Test Mitte Juni. Wir sind gespannt!*



Ihr Ansprechpartner  
Mag. Sandra Trierweiler

Telefon  
+43.(0)680.2018370

eMail  
st@MedienMatrix.com

Abdruck honorarfrei  
Bei Abdruck Belegexemplar  
(auch in digitaler Form) erbeten

MedienMatrix  
PR, Events & Mediengestaltung

Webseite  
www.MedienMatrix.com

eMail  
info@MedienMatrix.com

Simmeringer Hauptstraße 24  
A-1110 Wien

Telefon  
+43.1.7495664

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

## Über Triangle Productions

Das in Wien ansässige Unternehmen entstand aus einer Gruppe von Programmierern an der TU Wien, genannt TU-Crew, in den 90er Jahren. 1993 wurde das erste Spiel auf den Markt gebracht, Schnapsen für den PC. Ein Jahr später folgte die erste Version von Tarock XXer-Rufen. Diese sowie die folgenden Erweiterungen und Neuadaptierungen brachten der jungen Firma nicht nur großen Erfolg, sondern auch einen guten Ruf als Hersteller von realistischen Kartenspielen. Weitere Produkte von Triangle Productions sind Würfelpoker, Neolithic, Crazy Cross, u.a.m.