

Tarock Reloaded

Pressemeldung

Warum wir weitermachen!

Wien, 12. Februar 2014 – Tarock Reloaded – XXer-Rufen Österreich Edition wird dieses Jahr erscheinen und das 20 Jahre nachdem die erste Version das Licht der Welt erblickt hat. Triangle Productions, eine kleine Spielerschmiede mit Sitz in Wien, zeichnete damals wie heute für das Spiel verantwortlich. Die Frage, die sich für viele stellt, ist, warum es so lange gedauert hat, bis eine brandneue Version von Tarock auf den Markt kommt. Bernhard Koller, Designlead des kleinen Unternehmens, hat sich bereit erklärt, diese und andere Fragen zu beantworten.

Ich möchte mich zuerst bedanken, dass Du dir die Zeit genommen haben, für dieses Interview. Es geht ja jetzt langsam in die heiße Phase und da gibt es sicher einiges zu tun?!

Bernhard: Hallo und Danke für die Gelegenheit. Ja, das kann man so sagen – wir haben gut zu tun.

Also erzähle bitte mal, wie kam es zum ersten Tarock?

Bernhard: Das Ganze entstand aus einem Uni-Projekt von meiner Frau und mir. Wir haben uns an einer Version von Schnapsen versucht, Erfolg gehabt und so kamen wir dann auf das sehr viel komplexere Tarock, von dem es zur damaligen Zeit, also 1994, noch keine PC-Version gab.

Wir haben dann auch schnell herausgefunden wieso (lacht). Es ist kompliziert und es gibt so viele verschiedene Regeln und Abwandlungen. Aber wir haben es dann geschafft und das Spiel war ein riesiger Erfolg.

Das ist jetzt schon 20 Jahre her – wie die Zeit vergeht!

Was gab dann den Ausschlag, eine neue Version zu machen?

Bernhard: Um es so salopp zu formulieren: Die Spieler! Wir haben bis

zum Jahr 2000 immer wieder neue Versionen produziert und herausgebracht. Aber ab einem gewissen Punkt – das war übrigens Windows XP – mussten wir die Entscheidung treffen, entweder ein vollkommen neues Spiel zu schreiben oder es sein zu lassen und wir haben uns für Letzteres entschieden, um auch mal etwas anderes machen zu können.

Tatsache ist aber, dass auch jetzt noch, 14 Jahre nach der letzten „neuen“ Version, noch immer Leute bei uns anrufen und fragen, ob es das Spiel noch gibt, eine neue Version kaufen wollen oder enttäuscht sind, weil auf ihrem neuen PC das alte Spiel nicht mehr läuft.

Diese Treue der Spielergemeinde, ohne Werbung oder anderes Marketing, hat uns dann noch einmal darüber nachdenken und unsere Meinung um 180 Grad ändern lassen.

Wie reagieren große Vertriebe auf die Ankündigung?

Im Moment sind wir uns nicht sicher, ob wir das Projekt wieder über Vertriebe laufen lassen, oder lediglich das Internet als Vertrieb nutzen.

Die Vertriebe schneiden zwischen 65 und 75% mit – in manchen Fällen könnte man die Produkte dann gleich verschenken und muss noch Produktionskosten mit übernehmen. Es gibt momentan Gespräche mit einer Kette, die Interesse angemeldet hat und den Vertrieb in ganz Österreich sicherstellen könnte. Die Verhandlungen laufen noch.

Nun ist so etwas natürlich ein großes Projekt. Wie geht man das in der Organisation an?

Bernhard: Von Anfang an war klar, dass meine Frau und ich nicht mehr an der wirklichen Umsetzung mitwirken werden, sondern dass wir ein neues junges Team von Programmie-



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

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2
A-1210 Wien

Telefon
+43.1.4897887

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

rern damit betrauen wollen.

Zum einen, weil so viele andere Dinge an einem solchen Projekt beteiligt sind, zum anderen, weil es uns auch immer darum geht, jungen Menschen die Chance zu geben, in der Branche Fuß zu fassen. Wir haben uns also umgehört, mit vielen Leuten gesprochen und sind dann über gemeinsame Bekannte auf David und Alex gestoßen. Zusätzlich gibt es noch Kontakte zum „alten“ Team und auch neue Mitarbeiter für Sound und Grafik sind an Bord. Die Zusammenarbeit funktioniert gut und alles läuft zur Zeit nach Plan.

Du hast es schon erwähnt, es gehört mehr als nur das Programmieren dazu, um ein solches Projekt auf die Beine zu stellen. Welche Dinge mussten noch berücksichtigt werden?

Bernhard: Neben dem Produzieren des Spiels geht es natürlich auch darum, es an den Mann oder die Frau zu bringen. Wir haben uns zur Zusammenarbeit mit der Agentur MedienMatrix entschlossen, weil auch sie ein kleines Unternehmen sind und ihren Sitz in Wien haben. Da ist die Kommunikation einfach leichter und weniger kompliziert.

Außerdem muss man ohne Groll einfach sagen, dass wir für große Agenturen einfach nicht interessant sind, da Tarock sicher noch immer ein Nischenprodukt ist und in weiterer Zukunft vermutlich auch bleiben wird. Ein weiterer Punkt war die graphische Gestaltung des Spiels, in die ich mich vor allem eingebunden habe. In den letzten 20 Jahren habe ich ja nicht immer nur das Gleiche gemacht, sondern bin auch neue Wege gegangen und Design war einer davon.

Mit den Möglichkeiten von heute lässt sich einfach ein vollkommen anderes Produkt designen, als das bei der ersten Version der Fall war.

À propos 20 Jahre. Ihr feiert mit dieser Version doch auch das 20-jährige Jubiläum, wenn ich jetzt richtig gerechnet habe?!

Bernhard: Das ist korrekt! Und das Lustige ist, wir sind erst mitten in der Produktion draufgekommen.

Die Agentur hat mit den ersten PR-Schritten begonnen und kam auf mich zu mit der Frage, ob man denn die 20 Jahre schon bedacht hätte und da fiel es uns wie Schuppen von den Augen. (lacht).

Es ist wirklich purer Zufall und das

macht das Ganze umso schöner und spannender. Nach 20 Jahren ist das Produkt noch immer so erfolgreich, dass sich nicht nur eine Neuauflage, sondern eine tatsächliche „Neuerfindung“ lohnt und das gibt einem schon ein gutes Gefühl!

Was erhofft Ihr euch von Tarock Reloaded und welche Pläne gibt es schon für die Zukunft?

Bernhard: Ich hoffe, dass das neue Spiel wieder die Erwartungen der Spielergemeinschaft trifft und wir so weiterhin einen Beitrag zur Erhaltung von einem Stück Kultur leisten können. Das klingt jetzt sehr geschwollen, aber Tarock ist ein Kulturgut Europas und Österreichs im Speziellen.

Vor 50 Jahren konnte man in jedem Wirtshaus eine Runde von Spielern finden, die tarockierten und zwar regelmäßig. Heute ist das schon schwieriger und viele Menschen haben in ihrer Umgebung gar nicht mehr die Möglichkeit, dieses wundervolle Spiel zu spielen. Daher war es uns auch wichtig, dieses Mal nicht nur ein Spiel für das Alleinespielen zu kreieren, sondern mit einer Online-Plattform die Möglichkeit zu bieten, mit anderen Spielern in Kontakt zu treten und gemeinsam zu tarockieren.

Die heutigen Möglichkeiten des Internets sind hier ein großer Vorteil im Vergleich zu den 90er Jahren und wir haben vor das auch zu nutzen.

Was Pläne für die Zukunft betrifft: Wir planen natürlich wieder andere Versionen herauszubringen. Als erstes kommt ja jetzt in diesem Jahr mal XXer-Rufen auf den Markt, aber es soll natürlich auch wieder eine Version von Königrufen folgen und wer weiß, vielleicht kehren wir tatsächlich zu unseren Wurzeln zurück und widmen uns auch dem Schnapsen noch einmal. All das hängt von verschiedenen Faktoren ab, nicht zuletzt vom Erfolg der jetzigen Version.

Wie sieht es als kleines Unternehmen eigentlich mit dem finanziellen Background aus? Andere vergleichbare Unternehmen sind gerade in Österreich eigentlich immer am Rand der Pleite gewandert ..?

Das ist uns glücklicherweise erspart geblieben. Wir haben gut gewirtschaftet und uns nicht in finanzielle Abenteuer treiben lassen.

Es hat immer wieder Partneranfragen gegeben, aber die haben wir allesamt ausgeschlagen und unser eigenes



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

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2
A-1210 Wien

Telefon
+43.1.4897887

Ein Businesslabel des Spiel & Presse e.V.

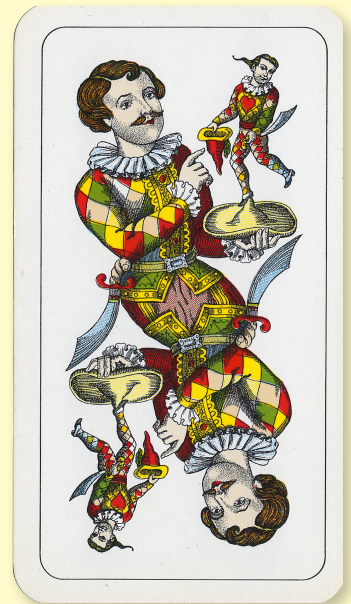
Ding durchgezogen.

Wir haben nie große Hersteller oder Publisher hereingelassen und damit vielleicht das eine oder andere Geschäft verpasst – am Geldscheffeln lag uns nie etwas, da wir alle noch unsere anderen Berufe haben und das eigentlich wirklich immer als unterhaltsames Hobby betrieben wurde. Dafür kamen wir nie in Haftungen oder Erwartungen, die uns wirtschaftlichen

Stress verursacht hätten.

Das klingt alles wirklich sehr spannend und vielversprechend und wir halten natürlich die Daumen und gratulieren zu den 20 Jahren Tarock. Mögen die nächsten 20 auch wieder so erfolgreich sein!

Bernhard: Vielen Dank! Wir sind alle im Team wirklich froh, dass bis jetzt alles so gut läuft und freuen uns schon auf die Zukunft.



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

Theodor-Körner-Gasse 28/1/R2
A-1210 Wien

Telefon
+43.1.4897887

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 Neuproduktionen brachten der jungen Firma nicht nur großen Erfolg, sondern auch einen guten Ruf als Hersteller von realistischen Kartenspielen. Weitere Produkte von Triangle Productions sind Würfelpocker, Neolithic, Crazy Cross, u.a.m.