

digitaler Sound setzen den Saal unter Saft.

„Das hier“, räkelt sich Eichinger im Komfortsessel mit 65 Zentimeter Sitzbreite und doppelter Armlehne, „ist für mich das Ende eines Alptraums und zugleich der schönste Kinosaal der Welt.“

Angemessen oder übertrieben – in jedem Fall bietet der Kölner „Cinedom“ einen vorläufigen Höhepunkt auf dem Weg zum High-Tech-Kino des nächsten Jahrtausends.

Und andere Großstädte ziehen schon mit: Ob in Hürth bei Köln oder in Bochum, wo die United Cinemas International (UCI) seit Herbst 1990 mit ihren „Multiplex“-Häusern „eine neue Kino-Dimension“ (Eigenwerbung) eröffnet hat, oder ob in Hannover und Essen, wo der Kino-Grossist Hans-Joachim Flebbe mit seinen „Cinemaxx“-Komplexen die „perfekte Traumwelt mit dem Flair der fünfziger Jahre“ imaginieren will – die Jumbo-Kinos mit optimaler Sicht, Beinfreiheit und großzügigem Service, drängen auf den Markt.

Mit den durchgesehenen „Filmbegabungszentren“ (Stuttgarter Zeitung) alten Stils, wo die Laufkundschaft durch einen labyrinthischen Altbau in eine Vielzahl von Peep-Kammern geschleust wird, haben diese neuen Kinos wenig gemein. Front und Foyer erinnern an das Entree von Flughafen-Terminals oder an die Eingangshallen mondäner Einkaufspassagen. Die Billetts kommen aus dem Computer und können mancherorts sogar wieder mit der altmodischen Sitzplatz-Reservierung bis zu einem Jahr im Voraus bestellt werden.

Der Kartenabreißer am viel zu engen Durchlaß und die Platzanweiserin mit Taschenlampe und Durchrutschbefehlen haben ausgedient. Gläserne Aufzüge und farbig illuminierte Rolltreppen befördern das Publikum in die diversen Etagen mit den verschiedenen Vorführsälen. Was wo läuft, leuchtet von farbigen Monitoren.

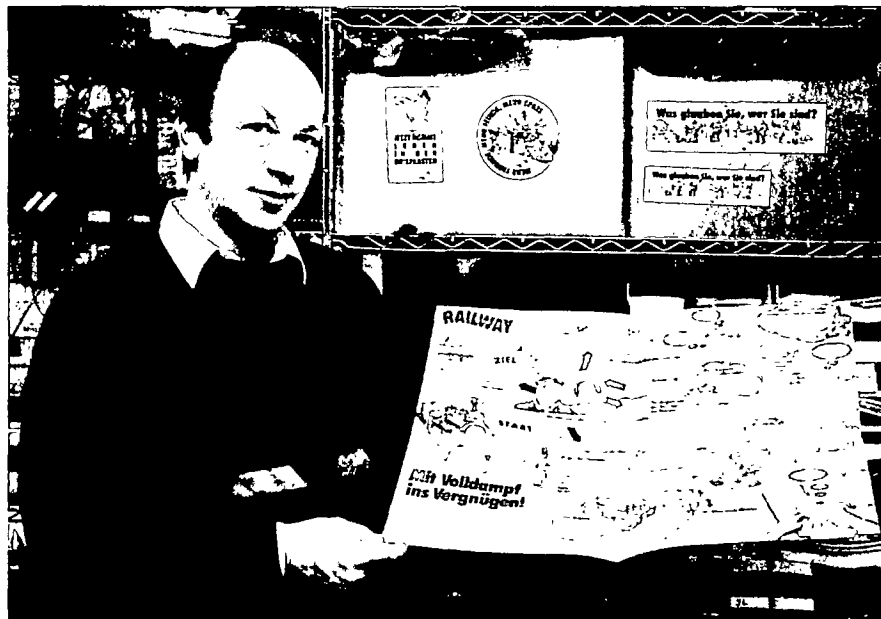
Unterwegs, in Nischen und Zwischendecks mit Bistro-Gestühl und Hydro-Gewächs, werden Pizza, Hamburger und Eis auf Hörnchen angeboten. In der Bar „Cocktail Morgana“ und im Bistro „Crazy Duck“, mit denen Flebbe sein Essener „Cinemaxx“ – mit mehr als 5200 Plätzen Deutschlands größter Kinokomplex – ausgestattet hat, schütteln sechs Barkeeper die Mixturen.

Im Kölner „Cinedom“, den Eichingers Firmenverbund Constantin und der US-Medien-Trust Warner Brothers gemeinsam zum „modernsten Kinopalast der Welt“ ausgerufen haben, soll es noch gediegener zugehen. Demnächst in diesem Theater: ein italienisches Top-Restaurant mit warmer Küche bis nach Mitternacht, das „Café Casablanca“ mit Frühstück ab acht und Dichterlesungen als Spätvorstellung.

Kino-Freak Eichinger möchte seinen Kölner Film-Dom sogar zu einem „großstädtischen Kommunikationszentrum“ ausweiten, in dem das Kino „nur noch der Schwerpunkt“ ist und „die Menschen auch anders einen ganzen Abend mit Genuß und Gewinn verbringen“ können: bei Nonstop-Klassik, Talkshows und Modenschauen.

Noch haben die Elefanten-Kinos ihren Probelauf kaum hinter sich, da sinnt die Branche auf Vermehrung. Eichinger will auch in München, Berlin, Hamburg und Frankfurt Kino-Dome hochziehen. Filmtheater-Multi Flebbe hat sieben neue Cinemaxx in der Planung. UCI kündigt in Deutschland 15 weitere Großkinos an, für nächstes Jahr im Saale-Park bei Leipzig auch das erste auf dem Boden der ehemaligen DDR.

Die mittelständischen Theaterbesitzer verfolgen den neuen Trend mit Grausen.



Postspiele-Anbieter Stevens, Spielplan: Imperien auf Papier

Bei diesem „knallharten Verdrängungswettbewerb“, lamentiert der Münchner Kinoeigner Steffen. Kuchenreuther, „geht die ganze Kinokultur kaputt“. Schon jetzt hat die Ufa Theater AG in Düsseldorf überall dort „Einbußen bis zu 20 Prozent“ registriert, wo die Kino-Multis ihre Multi-Kinos aufgemacht haben.

Doch „Scala“ und „Residenz“, die kleinen Traumfabriken gleich um die Ecke, könnten ihre Kundschaft durchaus behalten. Immerhin steigt erstmals seit zehn Jahren die Zahl der Kinogänger in Deutschland wieder deutlich an.

Überleben werden die kleinen Filmtheater jedoch nur, wenn sie ihre Technik modernisieren und auch im Service kräftig zulegen. Salah Hassanein, der Kinochef von Warner Brothers, bleibt allerdings skeptisch: Der deutsche Kinobesitzer sei einfach „zu faul“.

Spiele

Riege der Götter

Hobby-Strategen schlagen Völkerschlächten und erobern ferne Planeten – per Post und via Datenleitung.

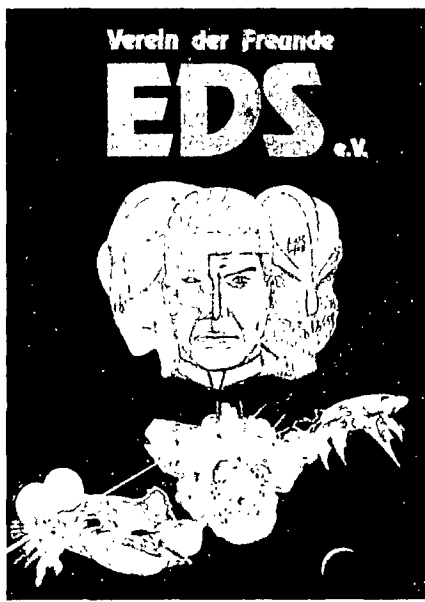
Lothar Hübbers, 26, ist „Atlas“. Nach Feierabend vertauscht der Elektromeister im rheinischen Moers den Phasenprüfer mit der Laserkanone und verwandelt sich in den allmächtigen Herrscher von Avalon.

Als Atlas führt er dann seine intergalaktische Flotte durch die Weiten des Alls. Mit feindlichen Kriegerern, tückischen Kampfbotern oder anderen

kosmischen Kreaturen macht der Welt-raum-Rambo vom Niederrhein kurzen Prozeß. „Das geht zu wie bei High Noon“, schwärmt Atlas alias Hübbers.

Des Elektromeisters Sternenkrieg spielt sich in Wahrheit auf kleinkarierten DIN-A3-Bögen vom Schreibwarenhändler nebenan ab. Die Schüsse aus der imaginären Laserkanone werden von der Deutschen Bundespost ins Ziel gebracht. Hübbers ist nach eigenem Bekunden „mehr oder weniger süchtig“ nach den sogenannten Postspielen, einer komplexen Variante des altbekannten Schiffechen-Versenkens.

So erhalten Teilnehmer des Science-fiction-Postspiels „Evolution der Sterne“ neben einer „Sternenkarte“ (dem eigentlichen Spielfeld) für jede Runde ein „Besitztümerblatt“, das aktuelle Daten ihres jeweiligen „Reiches“ (etwa



Regelheft für „Evolution der Sterne“
High Noon im Weltraum

über Sternkolonien, Raumschiffe oder Waffen) enthält.

Die Spielzüge, mit denen sie Macht und Wohlstand ihres fiktiven Imperiums auf Kosten der anderen Teilnehmer zu mehren suchen, senden sie anschließend – im frankierten Briefumschlag – in Form von Kürzeln und Koordinatenangaben auf einem „Befehlsblatt“ an den sogenannten Spielleiter.

Angeboten werden Postspiele von Hobby-Klubs und kleineren Spiele-Firmen. Als Werbeträger dienen Szene-Zeitschriften („Zines“) mit ausgefallenen Titeln wie *Abseitsfalle* (Aachen), *Amtsblatt* (Darmstadt) oder *Lübecker Nachtwächter*.

Nicht wenige der verschrobene Briefabenteurer versuchen sich auch selbst als Schöpfer neuer Phantasiewelten, ihre Spielideen und Regelwerke werden regelmäßig in den „Zines“ vorgestellt.

Rund 5000 Spieler, schätzen Szenekenner, schicken im Zustellbereich der Deutschen Bundespost regelmäßig fiktive Heere und erdachtes Kriegsgeschehen in langwierige Briefschlachten. Als Szenarios, in sogenannten Regelheften detailliert beschrieben, stehen finstere Mittelalter und fernste Zukunft zur Verfügung.

So streiten im Postspiel „Feudalherren“ englische Lords um die Nachfolge von König Artus, bei „Evolution der Sterne“ hingegen, dem Lieblingsspiel von Elektromeister Hübbers, wird die Geschichte einer ganzen Galaxis simuliert.

Geduld müssen die Postspieler aufbringen: Ein einziger Durchgang, an dem sich mitunter bis zu 30 Briefkrieger beteiligen, kann ein ganzes Jahr

dauern, manchmal auch länger. Die Teilnahmegebühren (durchschnittlich 30 bis 40 Mark im Monat) werden rundenweise fällig. Jeweils zu bestimmten Stichtagen schicken die Spieler ihre Befehlslisten an den Spielleiter, der (meist mit Hilfe eines Personalcomputers) Zug um Zug registriert und anschließend jedem Teilnehmer einen individuellen Lagebericht für die nächste Runde zusendet.

Als Spielverderber gilt dabei gelegentlich die Deutsche Bundespost: Manchmal gehen über Monate mühsam aufgebaute Imperien auf dem Postweg über Nacht verloren, Befehlslisten treffen erst nach Annahmeschluss ein.

Fantasy-Fans, die nicht auf den Postboten warten wollen, können jedoch neuerdings auch am heimischen Computer gegeneinander antreten.

Die kleine Firma „Peter Stevens Postspiele“ in Gelsenkirchen bietet, nach britischem und amerikanischem Vorbild, eine ganze Spiel-Welt „online“ an, anwählbar von jedem PC, der (über ein sogenanntes Modem) mit dem Telefonnetz verbunden ist.

In der „Stadt der Götter“, wie der elektronische Abenteuerspielplatz heißt, können derzeit maximal 15 Bewerber gleichzeitig um den Aufstieg in die „Riege der unsterblichen Götter“ (Spielanleitung) ringen. Für bewegte Bilder, wie bei herkömmlichen Computerspielen, reicht die Übertragungstechnik allerdings noch nicht aus, die über Datenleitung vernetzten Rollenspieler müssen sich mit Textbotschaften und Trefferstatistiken begnügen.

Vom heimischen PC aus nehmen sie es mit den realen, ebenfalls zugeschalteten Mitspielern auf, zum anderen treffen sie auf zahllose imaginäre Ungeheuer, die von Spielleiter Stevens in die Computer-Welt „hineingeschrieben“ wurden.

Ständig laufen die Teilnehmer darüber hinaus Gefahr, sich in dem ausgedehnten Labyrinth von mehr als 1000 computerprogrammierten Räumen hoffnungslos zu verirren.

Manche kommen allerdings gar nicht erst hinein. Das erfuhr ein Mitarbeiter der *Frankfurter Allgemeinen*, als er via Datenleitung die „Stadt der Götter“ besuchen wollte. Er wurde schon am Stadttor abgewiesen: Der Gelsenkirchener Computer hatte womöglich, wie es im *FAZ*-Datenreisebericht heißt, „eins an der Waffel“.

Sexualität

Prachtvolle Gorillas

Die US-Autorin Nancy Friday hat ein neues Schlüsselloch-Buch geschrieben: erotische Frauenphantasien, grenzenlos.

Es ist die Stunde der Vampire: „Als ich die nadelspitzen Zähne in das warme Fleisch schlug, versteifte sich sein Leib, und er stöhnte erneut, tief und heiser.“

Es ist die Stunde der Fesselung: „Ich nehme ein Seil und binde ihn locker ans Bett – mit gespreizten Beinen und einem Kissen unter dem Hintern. Dann lackiere ich ihm die Zehennägel und parfümiere ihn ein.“

Es ist die Stunde der Süßigkeiten: „Ich bade ihn zärtlich, bringe ihn ins Schlafzimmer und sage ihm, er soll sich auf ein Handtuch legen. Danach reibe ich ihm den Penis, die Gesäßfalte und den gesamten Unterleib mit Erdbeergelee ein und pudere ihn. Bevor ich ihn wickle, sage ich ihm, wie süß das Gelee riecht.“

Was sich wie der Alptraum des Durchschnittsmannes und wie die Wunschwelt eines Masochisten anhört, stammt weder aus einem Pornoheft, noch sind es Inszenierungen eines Sa-



Phantasien-Sammlerin Friday
Sadistische Frauen, willenlose Männer