

Wahre Drachensaat

Neuartige Gesellschaftsspiele aus den USA sollen Phantasie und Kreativität anregen. Regeln und Würfelglück sind dabei unwichtig.

Im Kleinstaat Aventurien ist die Hölle los: Harmlose Bürger wie Jan Rasmussen und Mara Delgado werden von blutrünstigen Verbrechern mit dämonischen Kräften gejagt, Wolfsratten lauern auf ihre Killer-Chance, krötenhafte Monster ziehen mit Schwertern und Kriegsbeilen eine Blutspur durch das ganze Land.

Angesichts so desolater Zustände kann nur überleben, wer selbst zu List und Tücke greift. So schlägt sich Frau Delgado bei akuter Lebensgefahr schon mal einen unverwundbar machenden „Kraftgürtel“ um die Hüften, während Herr Rasmussen bei solcher Gelegenheit gern einen speziell präparierten „Giftdolch“ in den Gegner bohrt und dabei jauchzt: „Pardauz, parbleu, Schockschwerenot, wer dieses spürt, den holt der Tod.“

In Zukunft dürfen auch interessierte Bundesbürger mitmetzeln. Solche, von Kinderversen begleitete Blutbäder zählen zu den Höhepunkten der sogenannten Phantasie-Rollenspiele, die als Branchenneuheit auf der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt wurden.

Statt ihre Langeweile mit Joggen, Skat oder Fernsehen totzuschlagen, sollten die Deutschen, so der Wunsch der Hersteller, sich lieber einer Sucht hingeben, der bereits Millionen von US-Bürgern verfallen sind.

Bei den in den USA entwickelten „Fantasy Games“ schlüpft jeder der bis zu zehn Mitspieler (empfohlenes Mindestalter: zehn Jahre) in die Rolle eines bestimmten Helden oder Fabelwesens, ausgestattet jeweils mit einem Arsenal an Vernichtungswaffen sowie unterschiedlich stark ausgeprägten Charaktereigenschaften wie Mut, Geschicklichkeit oder Intelligenz. Eine Figur darf zaubern, ist aber feige, ein anderer Held hat nur Muskeln, aber dafür nichts im Kopf, ein dritter bringt als pflücker Zwerg seine Fähigkeiten ein.

Aussicht auf Erfolg hat die Heldenschar nur als Gruppe; man spielt miteinander, nicht gegeneinander. Gemeinsam stolpert die Clique in eine Science-fiction-Welt voller Abenteuer. So müssen die Spieler etwa nach einem von Drachen bewachten Schatz suchen oder eine wehrlose Jungfrau aus den Klauen eines affenähnlichen Lüstlings befreien. Von Kreativität und schneller Reaktion der Spieler hängt es beispielsweise ab, ob das Mädchen seine Jungfernschaft noch einmal retten kann.

Alle Ereignisse und Gefahren werden von einem Spielleiter anhand mitgelieferter Regieanweisungen vorgegeben;

MS »Black Prince«: Kreuzfahrten, bei denen alles stimmt.



Neu: Alle »Black Prince« Kreuzfahrten sind jetzt volle 14 Tage lang! Zum gleichen Preis! **Bewährt:** Die Sonnenroute nach Madeira, Lanzarote, Gran Canaria und Teneriffa. **Neu:** Auf der Rückreise ein ganzer Tag in London! Mit breitem Ausflugs-Angebot: Stadtrundfahrt, Besuch der wichtigsten Sehenswürdigkeiten oder eine Bustour nach Cambridge. **Garantiert:** Alle 14 Tage ab Rotterdam – von Oktober 1983 bis Mai 1984. **Neu:** Preiswerter Bustransfer Düsseldorf – Rotterdam – Düsseldorf. **Exzellente:** Das Essen an Bord der »Black Prince« – ausgezeichnet mit dem begehrten Schlemmerorden »Chaine des Rôtisseurs«. **Erweitert:** Die Hotelangebote für erholsame Sonnenferien auf Madeira, Lanzarote, Gran Canaria und Teneriffa. **Ideal:** Die zahlenmäßige Relation von Gästen zur Mannschaft – 2 zu 1 – wie auch das herzliche Verhältnis zum See- und Service-Personal. **Kreuzfahrten, bei denen alles stimmt:** Die Leistung im Verhältnis zum Reisepreis. Das ist Qualität, die stimmt!

MS »Black Prince« Fred. Olsen Lines  Qualität auf See.


seetours
international

Gerne schicken wir Ihnen den Seereise-Prospekt »Black Prince« 1983/84. Über Ihren Coupon würden wir uns sehr freuen.

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

SP 1/84

Generalagentur für die Bundesrepublik Deutschland:
Seetours International, Weißfrauenstr. 3, 6000 Frankfurt/M.1, Tel. 06 11/133 31

SPIEGEL-Bücher: Präzise Informationen zu Themen der Zeit.



Schadstoffe wie das gelbe Gift Schwefel zerstören nicht nur die Wälder, sie töten auch Menschen – vor allem die, deren Immunsystem geschwächt ist: Babys, Alte und Kranke. Was die Ärzte bislang pauschal als »Plötzlicher Tod« bezeich-

nen, ist, wie sich jetzt zeigt, immer wieder ein »Öko-Tod«. Die Natur rächt sich an ihren Vergiftern.

**SPIEGEL-Bücher
erscheinen bei Rowohlt.
Sie sind überall im
Buchhandel erhältlich.**

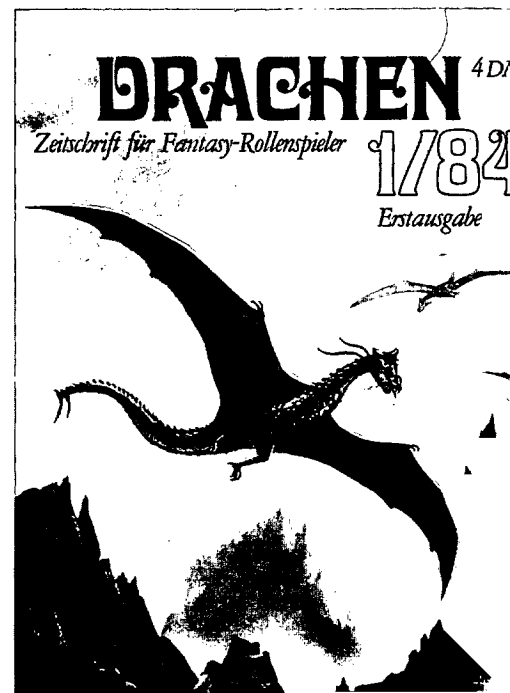
SPIEGEL-BUCH

aber allein die Phantasie der Beteiligten bestimmt, wie sich das Rollenspiel weiter entwickelt, ob es Stunden oder gar Tage dauert und ob es spannend bleibt oder eintönig wird. Würfelglück kann zwar von Vorteil sein, spielt aber nur eine untergeordnete Rolle:

Im Gegensatz zu herkömmlichen Gesellschaftsspielen gibt es weder Gewinner noch Verlierer. Noch nicht einmal ein Spielbrett steht zur Verfügung. Auf Millimeterpapier müssen sich die Spieler ihre Lageskizzen selbst aufzeichnen. Auf diese Weise sollen Kommunikation und gruppendynamische Erlebnisse gefördert werden.

„Da haben wir ein dickes Ding gelandet“, strahlte schon Ernst Pohle, Marketingchef der Schmidt Spiele in Eching. „Die Einkäufer des Handels sind begeistert.“ Für das Phantasie-Spiel „Das schwarze Auge“ (Ladenpreis: 30 Mark) sollen sich bis zum Jahresende rund 100 000 deutsche Käufer erwärmen.

Und damit fängt das Geschäft erst richtig an, hoffen jedenfalls die Verkäufer. Denn die Spieler müssen, sofern sie sich nicht regelmäßig selbst weitere



Deutsche Fantasy-Zeitschrift
„Finanziert sich von allein“

Abenteuer ausdenken, ständig neue Regionweisungen in Buchform erwerben. Wer etwa die Kreuzfahrt auf dem „Schiff der verlorenen Seelen“ heil überstanden hat, soll anschließend, durch Fernsehwerbung motiviert, gleich in der „Schänke des Schreckens“ zechen oder im „Wald ohne Wiederkehr“ Zombies und Werwölfe niedermachen. Die jeweils neuen Abenteuer werden zum Stückpreis von 12,80 Mark geliefert.

„Unsere Investitionen holen wir noch in diesem Jahr wieder rein“, verkündete Schmidt-Manager Pohle, dessen Firma

bislang eher biedere Unterhaltung wie Puzzles oder den Klassiker „Mensch ärgere dich nicht“ feilbot. Anstatt eine teure US-Lizenz zu übernehmen, werteten die Bayern lediglich das amerikanische Angebot aus, um dann, gemeinsam mit dem Münchner Verlag Droemer Knauer, einen eigenen deutschen Ableger zu entwickeln. Droemer soll auch dafür sorgen, daß die Spiele künftig im Buchhandel zu haben sind.

Das Vorbild aller heutigen Phantasie-Rollenspiele wurde 1974 von dem Versicherungsvertreter Gary Gygax aus Illinois erfunden. Nachdem etliche amerikanische Spieleproduzenten die Idee als potentiellen Flop abgelehnt hatten, fing Gygax schließlich im Keller seines Hauses auf eigene Kosten mit der Produktion des Spieles „Dungeons & Dragons“ (D&D) an. Das Grusel-Spiel machte ihn zum Millionär. Allein im letzten Jahr setzte die D&D-Gruppe mehr als 30 Millionen Dollar um.

Zwischen New York und Los Angeles gelten einige der inzwischen über hundert verschiedenen Fantasy Games geradezu als Kultspiele. Sein Einfall habe sich „in den vergangenen zehn Jahren als wahre Drachensaat entpuppt“, berichtet Gygax stolz. Die für alles Phantastische leicht zu begeisternden Amerikaner kaufen nicht nur immer neue Spiele, Taschenbücher und Zinnminiaturen der D&D-Monster, sondern basteln sich auch bereits Schlösser und ganze Dörfer, um so das fiktive Spielerlebnis plastischer genießen zu können. Zu den be-



Teilnehmer beim Rollenspiel „Das schwarze Auge“: „Ein dickes Ding gelandet“

liebtesten Abenteuer-Sujets zählen Horrorvisionen und Geschichten aus der Welt der Raubritter.

Nachdem die schwäbische Spielkartenfabrik ASS die Lizenz erworben hat, sollen die D&D-Produkte nun auch in der Bundesrepublik vermarktet werden – womöglich als Bestseller. „Drei Millionen Mark Umsatz sind bis zum Jahresende drin“, kalkuliert ASS-Verkäufer Klaus Rieken. Jeder, der Tolkiens „Herr der Ringe“ oder „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende gelesen habe, sei ein potentieller Kunde für das Phantasia-Sortiment aus den USA.

Um den Spieltrieb der Bundesbürger anzuregen, läßt Rieken derzeit in deutschen Städten lokale D&D-Clubs gründen. Zudem gibt die Firma alle drei Monate die eigens für Rollenspieler konzipierte Zeitschrift „Drachen“ heraus, die zum Stückpreis von vier Mark in 10 000 Exemplaren erscheint. Rieken: „Das Ding läuft so gut, das finanziert sich von allein.“ Offensichtlich treffen

die Produzenten der Phantasie-Spiele den aktuellen Publikumsgeschmack.

Auch die deutschen Buchhändler melden seit einigen Monaten steigendes Interesse an neuartiger Abenteuer-Literatur. Bücher wie „Der Hexenmeister vom flammenden Berg“ von Steve Jackson und Ian Livingstone bieten nicht nur spannende Lektüre, sondern verlangen vom Leser, ähnlich wie bei den Phantasie-Spielen, daß sie selbst den Fortgang der Handlung mitbestimmen. Ob einer der Romanhelden stirbt oder siegt, kann der Leser selber auswürfeln. Aufgrund des unerwartet großen Erfolges hat Autor Jackson bereits ein weiteres Werk nachgeschoben („Die Zitadelle des Zauberers“).

Noch in diesem Monat kommt zudem ein neuer deutscher Science-fiction-Film in die Kinos, der sich ebenfalls an die Phantasia-Welle anhängt. Regisseur und Drehbuchautor Roland Emmerich schildert in „Das Arche Noah Prinzip“ die fiktiven Probleme durch internationale Klima-Manipulationen: „Alle reden vom Wetter – der C.I.A. macht es“ (Werbeslogan für den Film).

Das freie Spiel der Phantasie scheint auch den vorprogrammierten Spaß auf dem Bildschirm zu verdrängen: Während noch vor Jahresfrist in allen Ecken der Spielwaren-Geschäfte Video- und Computerspiele piepsten, donnerten und explodierten, scheint der Elektronikboom jetzt deutlich abzuflauen.

Zur Spielwarenmesse in Nürnberg registrierten die meisten Aussteller jedenfalls einen eindeutigen „Trend zum kindgerechten Spielzeug“. Gefragt waren, neben den neuen „Fantasy Games“, vor allem Puppen, Plüschtiere und Holzspielwaren.

Als nahezu unverkäuflich erwiesen sich auch die aus den USA importierten Kriegsspiele, bei denen der nukleare Holocaust am Spielbrett ausgewürfelt werden kann. Messesprecher Egbert Will: „Diese Dinger sind vom Tisch.“ ♦



Illustration aus der Spielanleitung: Kampf gegen Zombies, Suche nach der Jungfrau