

Zauberwelten

Zwei Fraktionen – ein Ziel

MALSTIA THE SHATTERED LIGHT

Taktisches Action-Rollenspiel

Dragon Age II

George R. R. Martins Meisterwerk

Game of Thrones als TV-Serie

Umstrittener Fantasy-Film

Wild Hunt

Nichts für Muggel

Harry Potter-LARP

Torpedos feuerbereit

Bauprojekt Raumschiffbrücke

u. v. m.

Monster, Magier, Märchenwelten

LARPWELTEN

Harry Potter-LARP – Humboldt für Magier 29



Bauprojekt Raumschiffbrücke 33



Tipps und Rezensionen: Do, Think, Talk Larp; Nordic Larp 36

The Innovation – LARP trifft Straßentheater 38

Mittelpunkt 2011 – Aus finnischer Sicht 40

SINNESWELTEN

Die wilde Jagd ist nicht zu stoppen – Interview mit Mark A. Krupa 14

Dietmar Krüger im Gespräch – Comic-Kunst aus Münster 16

Faranspil im Interview – „Friedliches Miteinander von Vegetariern un Nicht-Vegetariern“ 22

Tipps und Rezensionen: Des Teufels Lockvögel – Vanitas; Fetzer; Jack Slaughter; Die Thronerbin; Ravinia; Infinity: Der Turm; Das Wikinger Buch; Römische Spiele 23

Leuenklinge – Der DSA Fanfilm 24



Game of Thrones als TV-Serie – Drama, Baby! 26

Buchtipps 28

SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Frühjahr 2011 2

Zwei Fraktionen – ein Ziel: Maestia – The Shattered Light 3



Nashörner im Weltall: Justifiers – Das Abenteuerspiel 7

Dragon Age II – Beste erzählerische Qualität aus dem Hause Bioware 8

Die 4te Offenbarung – Zehn Jahre Online-Spielwelt 10

Two Worlds II – Verbesserter Spielspaß in Antaloor 11

Tipps und Rezensionen: Stronghold Kingdoms; Romeo & Julia; Arcana; Die Schlacht von Westeros; Horus Heresy; Meuterei auf hoher See 12

Impressum

Herausgeber und Verlag

Zauberfeder GmbH
Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig
info@larzeit.de, www.larzeit.de

Chefredakteur

Karsten Dombrowski (V.i.S.d.P.)

Redaktion

Anja Grevener

Art Director, Layout

Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Karsten Dombrowski, Marc Haarmann, Britta Havemann, Constanze Helena Höber, Daniel Jungblut, Nicolas Mendrek, Tara Moritzen, Laura Richter, Stephanie Rudnik, Martina Ryssel, Christian Schmal, Stefan Servos, Christian Sprenger, Julia Stielau, Heike Sydow

Rechtliche Hinweise

Für unverlangt eingesandte Artikel und Bilder übernimmt die Redaktion keine Verantwortung. Eingesandtes Bildmaterial kann nur nach vorheriger Absprache zurückgeschickt werden. Artikel, die mit Namen gekennzeichnet sind, geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder.

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser/Ersteller die Zustimmung zur Veröffentlichung und späterer Wiederveröffentlichung. Des weiteren erwirbt der Verlag an einmal veröffentlichten Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. das Recht auf Wiederholungsabdruck. Mit der Einreichung von Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. garantiert der Absender dafür, dass er sämtliche Copyrights am eingesendeten Material besitzt und mit der Veröffentlichung des eingesandten Materials einverstanden ist. Hierfür können Honorare nur nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingesendeten Materials vor.

Vom Verlag der LARZeit entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt. Bei Zuwiderhandlungen behält sich der Verlag in jedem Fall Rechtsschritte vor. Das Speichern auf Datenträger, das Kopieren oder das Einstellen von urheberrechtlich geschützten Daten ins Internet wird strafrechtlich verfolgt.

Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche. Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freie Exemplare kann nicht geltend gemacht werden. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

www.ZEUGHAUS.info



Handge-
webte
Vollwe-
Bezüge
Hand-
edert
etc.
ab €
19,50



Beständig-
Ketten-
Häute
Kette
Verzinkt
ab
50,-€



Beständig-
Ketten-
Häute
Kette
Verzinkt
ab €
71,90

Beständig-
Ketten-
Häute
Kette
Verzinkt
ab €
249,90



Hauberk
(unvernickert)
ab €
79,50

Der Ausrüstungs-Profi für historische und fantastische Darstellungen

Helme
ab
39,90 €

Stahl-Brustplatte ab € 59,90
Plattenschultern ab € 52,50/Pair
Plattenhandschuhe € 59,90/Pair
Stahl-Beinhosen ab € 32,50/Pair
Stahl-Armschienen ab € 22,50/Pair

Alle Preise verstehen sich
inkl. Vorbestellungs-Preise.
Einzelheiten an unserem
Online-Shop oder
telefonisch unter
02251-7753277

ab €
49,90

ab €
49,90



Kostüm-
Gambesons
fürs LARP
verschiedene
Modelle
Oberstoff aus
Baumwolle
Füllung aus
Polyester

Eine einmalig große Auswahl an Kettenrüstungen

18 verschiedene Kettengeflechte:

- Flachringe oder Rundringe
 - Innerer Durchmesser von 6 bis 10 mm
 - unvernickert, vernietet, keil-vernietet, solide
 - Finish: unbehandelt, verzinkt oder brüniert
 - Material: Stahl, Edelstahl, Messing, oder Aluminium
- = Beste Quelle für Kettenrüstungen in Deutschland und Europa!

www.ZEUGHAUS.info

Wenn Du auf Stahl stehst, wirst Du unsere Website lieben

Große Auswahl – Überzeugende Qualität – Günstige Preise

Spieleneuheiten Frühjahr 2011

Brettspielfreunde aufgepasst: Wir haben uns auf der Spielwarenmesse in Nürnberg umgesehen, um Euch einige Frühjahrsneuheiten mit mittelalterlichem und/oder phantastischem Hintergrund vorzustellen.



Burgen von Burgund ist das Neueste aus der Schmiede des Ravensburger-Ablegers *Alea*. In diesem Aufbauspiel bemühen sich zwei bis vier Fürsten darum, brachliegende Ländereien durch Städtebau, Viehwirtschaft und andere Entwicklungen zur erneuten Blüte zu bringen. Um das Spiel für sich zu entscheiden, bedarf es einer guten Übersicht und eines planvollen Handelns.

Earth Reborn (Ludically) spielt 500 Jahre nach dem Untergang der Welt im Jahr 2065. Auf der einen Seite Mutanten, auf der anderen der Rest der Menschheit. Das Tabletop-Rollenspiel ist mit allerlei Hintergrundinformationen unterfüttert und es gibt zahlreiche Szenarien. Auch Anfänger müssen sich nicht scheuen, es einmal auszuprobieren, da für das erste, kurze Szenario nur ein paar einfache Regeln notwendig sind. Mit jedem Szenario kommen weitere Regeln hinzu oder werden ausgetauscht, so behält man einen Überblick und lernt Stück für Stück die Feinheiten des Spiel kennen. Und dies ohne lange Regelerklärung für eine erste Partie!

Angriff der Aliens aus dem All (CranoCreations) ist ein strategisches Spiel, das auf einem schwer beschädigten, interstellaren Forschungsraumschiff spielt. Die Bordsysteme versagen, das Schiff liegt in völliger Dunkelheit. Und es wird noch schlimmer: Eine mysteriöse Alien-Seuche verbreitet sich an Bord und verwandelt die Crew in entsetzliche Monster! Die Spieler schreiben in jeder Runde per Kurzbefehl auf, was sie tun (Bewegen auf dem Hexplan, Horchen, Angreifen, etc.). Nach der Auswertung wird geschaut, ob die Menschen die Rettungshutts erreicht oder die Aliens alle Menschen gefressen haben.



Yggdrasil (Ludonaute), der Weltenbaum, die kosmische Esche, die die neun Welten beherbergt, ist in Gefahr. Die Spieler gehören den mächtigen Göttergeschlechtern der Asen und Vanen an und haben ein gemeinsames Ziel: Dem Angriff der Kräfte des Bösen während des Ragnarök zu widerstehen, um das Gleichgewicht des Universums zu bewahren. Ein kooperatives Spiel mit Pfiff für ein bis sechs Spieler, bei dem die Spieler den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen können.

Principato (Eggert Spiele) ist ein taktisches Spiel um die Erschaffung mächtiger Fürstentümer. Über drei Epochen entwickeln sich die Fürstentümer der einzelnen Spieler. Wann ist der beste Zeitpunkt für Ausbauten, wann lohnen sich Ernten besonders und wie viel Verteidigung ist auf den eigenen Stadtmauern notwendig? Nur wer das Timing jederzeit im Griff hat, kann am Ende erfolgreich sein. *Principato* zeichnet sich durch einen pfiffigen Mechanis-



mus rund um die Aktionskarten aus. Aus dem sich ständig ändernden Pool an Aktionsmöglichkeiten müssen sich die Spieler rechtzeitig die besten sichern. Doch neue Möglichkeiten in der eigenen Entwicklung wahrzunehmen, bedeutet auch gleichzeitig, sich von bisherigen trennen zu müssen, denn jedes Jahr geht eine Aktionsmöglichkeit für alle Spiele unwiderruflich verloren. Dies macht *Principato* zu einem Spiel voller Taktik und kniffliger Entscheidungen.

Um bei *Pantheon* (Schmidt Spiele) seinen Besitz zu mehren, müssen die Götter milde gestimmt werden. Dazu gilt es, um deren Gunst zu buhlen. In jeder Runde werden neue Tempel und Säulen errichtet, zum Wohle und der Vorbereitung der Religion – und natürlich für sich selbst. Dabei spielt es keine Rolle, sich mit Geld einen Vorteil zu erkaufen, denn auch Götter sind bestechlich. Aber man sollte nicht vergessen, mit den Mitspielern zu kooperieren, sofern dies einen Vorteil für sich selbst verspricht.

Um Handelsgüter geht es bei *Nürnberg – Die Zünfte der Stadt* (White Goblin Games). Die Kaufleute versuchen, die Macht über die Stadt an sich zu reißen. Dieses Ziel versuchen sie mit Hilfe der Handwerkszünfte zu erreichen. Es heißt also, möglichst viele Güter zu erstehen und sich so Freunde unter den Handwerkern zu machen. Doch um ausreichend Barvermögen vorhalten zu können, müssen die Güter wieder gut verkauft werden. Auch dürfen nach Herzenslust und Geldbeutel wichtige Personen bestochen werden. Natürlich alles zum Wohle der Stadt ...

Tara Moritzen

Zwei Fraktionen – ein Ziel MAESTIA THE SHATTERED LIGHT

Vor Äonen wurde die Göttin Ia von bösen Mächten gefangen genommen. Nun gelingt es ihr zu einigen Auserwählten Kontakt aufzunehmen und sie auf eine gefährvolle Reise zu senden, an deren Ende die Befreiung der Göttin und die Rettung der Welt des Guten vor der ewigen Dunkelheit stehen soll. Aber können sich die beiden rivalisierenden Gruppierungen gegen Molodus, den selbsternannten Gott und Herrscher der Finsternis, behaupten?



Ende 2010 betrat *Maestia* als neues MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game) des koreanischen Entwicklers *RoCWorks* die Bildfläche der deutschen Online-Rol-

lenspiel-Szene. Herausgegeben von *Bigpoint* und *SevenOne Intermedia* eroberte sich das Spiel trotz der großen Konkurrenz auf dem Spielmarkt schnell eine wachsende Fangemeinde. Der große Anklang verwundert nicht, denn *Maestia* gehört zu den sogenannten *Free2Play*-Spielen und ist somit im Grunde kostenfrei. Die Software lässt sich auf www.maestia.sevengames.de

zügig heruntergeladen und auch monatliche Gebühren fallen nicht an. Ganz uneigennützig bieten die Herausgeber das Spiel natürlich nicht an: Wer seinen Charakter mit besonderen Items ausstatten möchte, kann im spieleigenen Shop hilfreiche Bonusgegenstände kaufen.

Hat man sich auf der Seite registriert, kann man auch schon mit der Charaktererschaffung beginnen. Zur Auswahl stehen je-

SUPERION GUARDIANS

Die Superior Guardians kämpfen für ein Verständnis von Glauben, das nicht dogmatisch, sondern flexibel ist. Um dieses Ziel zu erreichen, arbeiten sie eisern an ihren Fähigkeiten und sind bereit, jedes Opfer zu erbringen.

Welt nur durch die Zusammenarbeit aller Menschen gerettet werden kann. Mit dieser Überzeugung bilden sie einen Gegenpol zu den Temple Knights, die an eine göttliche Rettung glauben.

Sie glauben, dass sich Ias Segen in den Maestones und in der versteckten Kraft der dreizehn Apostel offenbart. Ihnen ist klar, dass die

Die Superior Guardians beabsichtigen, Keledus zu vernichten und Ia wiederauferstehen zu lassen, indem sie ihre Lehre vom wahren Glauben an die menschliche Kraft in allen Landen verbreiten.

weils vier Charakterklassen auf zwei Fraktionsseiten: Krieger, Ranger, Priester und Zauberer. Zur Individualisierung des eigenen Avatars kann der Spieler Gesicht, Frisur und Accessoires anpassen. Zusätzlich lassen sich Haut und Haar des Charakters in sämtlichen Regenbogenfarben nach Belieben verschönern. Die einzelnen Klassen unterscheiden sich je nach Fraktionszugehörigkeit leicht in Aussehen und Fertigkeiten. Ungewöhnlich in Sachen Fraktionen ist, dass beide Seiten eigentlich für das gleiche Ziel kämpfen, jedoch anderen Ideologien und Weltanschauungen folgen, was eine Zusammenarbeit der beiden Parteien verhindert.



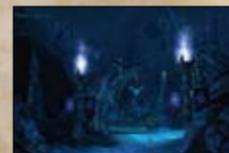
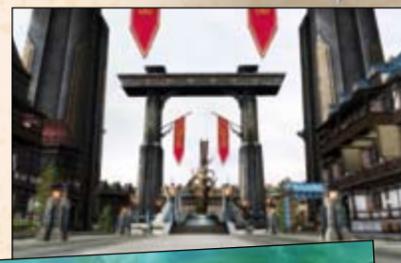
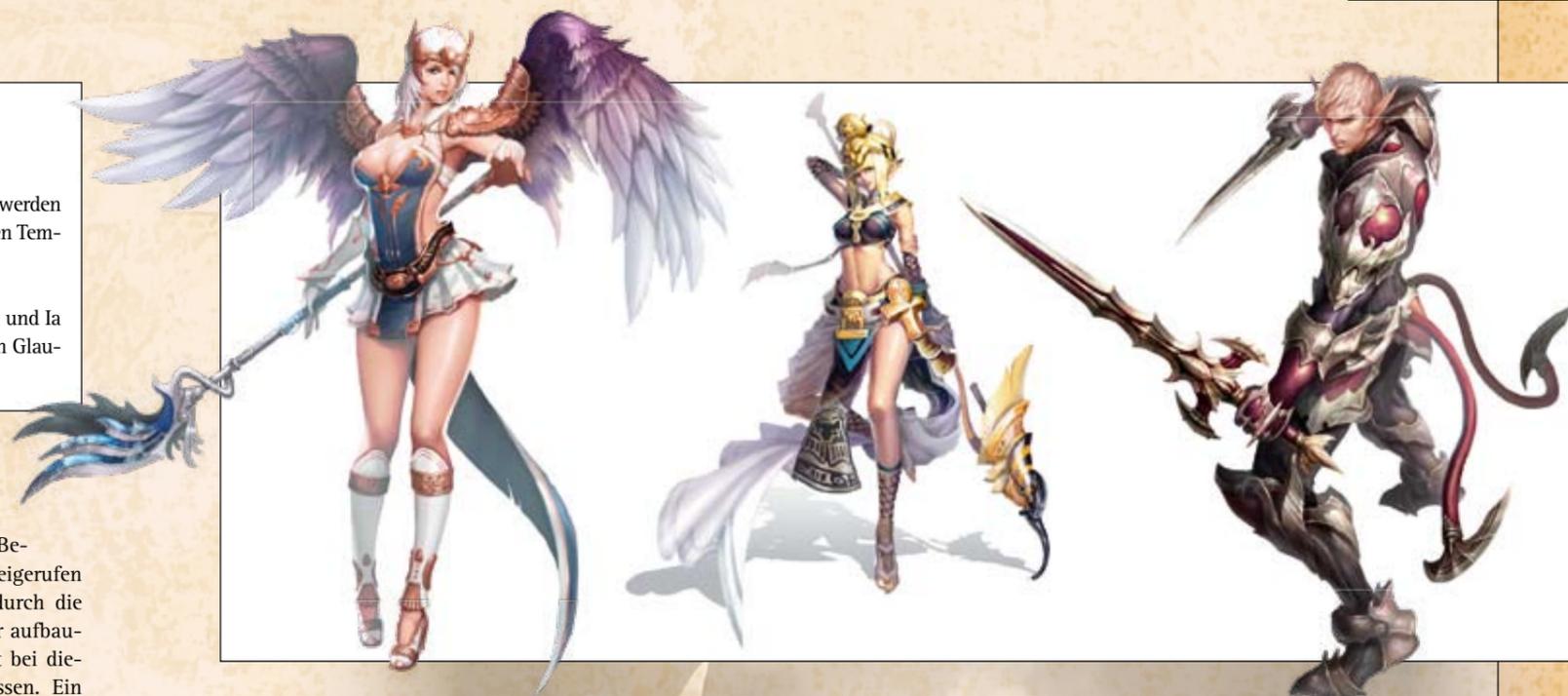
gesamt viel Wert auf flüssiges Spiel ohne unnötige Laufarbeit. Markanteste Neuerung in Sachen Questen ist ein geistiger Berater, der durch ein Gebet herbeigerufen wird. Dieser leitet den Helden durch die Geschichte und stellt aufeinander aufbauende Aufgaben, die sich zumeist bei diesem auch wieder „abgeben“ lassen. Ein ständiges Hin und Her zwischen Questgebiet und Stadt entfällt also, und mit dem kostenlosen Reittier, das man bereits mit niedriger Stufenzahl erhält, entsteht ein zügiger Reisespaß. Von Kämpfen kann

Features im Überblick

- Free2Play – Kostenloser Download und keine monatlichen Gebühren
- 2 Fraktionen (Superions Guardians oder Temple Knights)
- 4 Charakterklassen (Krieger, Zauberer, Ranger und Priester)
- Hunderte von Quests, eingebettet in eine mystische Geschichte
- Innovative Charakterentwicklung
- Umfangreiches Crafting-System

Die Reise des Charakters beginnt auf der ersten von momentan 80 Stufen in der Hauptstadt Superior, wo jede Charakterklasse ein eigenes Stadtviertel ihr Eigen nennt. Hier vernimmt der junge Rekrut erstmals die Stimme der Göttin und wird in die Mechanik des Spiels eingeführt. In der Stadt sind diverse hilfreiche Händler zu finden und natürlich dürfen Auktionshaus, Briefkästen, Lager und die Gildenmeister nicht fehlen. Praktisch sind Portale auf dem Hauptplatz, von denen aus

man schnell in verschiedene Gebiete der Welt Maestias reisen kann. Auch innerhalb der Stadt kann man sich durch Reiseportale so manche Lauferei ersparen. Zur Orientierung stehen Karte und Minimap zur Verfügung. Questgebiete werden farblich markiert und auf Wunsch vom Charakter direkt angesteuert, was die Navigation zusätzlich erleichtert. *Maestia* legt ins-



TEMPLE KNIGHTS

Temple Knights vollbringen ihre Taten im Namen der Göttin Ia. Sie streben einen einfachen und anspruchslosen Lebensstil an.

allem in diesem Sinne unterscheiden sie sich von den Superior Guardians.

Sie sind davon überzeugt, dass die Maestones und die versteckte Kraft der dreizehn Apostel nur von den Auserwählten benutzt werden sollten. Die Temple Knights glauben, dass nur sie in der Lage sind, diese Kraft richtig anzuwenden. Vor

Die Temple Knights halten die Wiedererweckung Ias für ihre vornehmste und wichtigste Aufgabe. Sie wollen Keledus vernichten, eine friedliche Welt erschaffen und dabei ihre Traditionen schützen und bewahren.

Dein-LARP-Shop.de

Dein Shop für Gewandung, Polsterwaffen und Accessoires

Neue Zelte zum Saisonstart

schon ab 239,- €

LARP-Waffen - Geschäumte Waffen - Rüstzeug - Gewandung - Charakter-Accessoires - Masken & Schminke - Schmuck - u.v.m.



Die Spielgrafik ist ansehnlich, die Charaktere schön gestaltet mit einem Hauch von *Anime*-Ambiente. Kampfeffekte und Zauber sind schillernd animiert. Die Hintergrundmusik untermauert das fantasievolle Ambiente zusätzlich. Sowohl PvE- (Player versus Environment; Spieler gegen den Computer), als auch PvP-Liebhaber (Player versus Player) werden hier auf ihre Kosten kommen. Vor allem, wer nur ab und an ein Weilchen zocken möchte, wird sich schnell in der Welt *Maestias* zu rechtfinden. *Maestia* erfindet die Welt des Online-Rollenspiels vielleicht nicht neu, enthält jedoch genug interessante Innovationen, um sich eine eigene Nische zu erobern.

Text: Julia Stielau

Systemvoraussetzungen

- Betriebssystem: Windows
- CPU: Pentium IV 1,8 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafik: IntelR 3100 GFX, Shader 2.0
- Sonstiges: Internetverbindung

man sich durch neuerliches Beten schnell erholen. Die Spielsteuerung selbst orientiert sich an der anderer einschlägiger Onlinespiel-Varianten und wirft weder bei Einsteigern noch bei alten Hasen Probleme auf.

Spielstil weiter verfeinert werden kann. Eine maestianische Neuerung sind die sogenannten *Maestones*. Diese magischen Steine können im Spielverlauf gefunden oder erworben und in freie Maestone-Slots eingefügt werden, was die unterschiedlichsten unterstützenden Effekte auslösen kann – ein weiterer Pluspunkt für die Individualisierung des Charakters. Erhalten kann man *Maestones* unter anderem durch die *Deuspunkte*, die durch heroische Taten und Beten angesammelt werden. Diese Punkte können, wie eine Währung, zum persönlichen Gebrauch ausgegeben werden.

Bei einem Stufenaufstieg werden Punkte freigegeben, die sich auf verschiedene Fertigkeiten verteilen lassen. Hier wird der verändernde Effekt auch sogleich angezeigt, so dass Punkte nicht so leicht versehentlich „falsch“ vergeben werden. Mit höherer Stufe wird ein Talentbaum freigeschaltet, mit dem der persönliche

J

NASHÖRNER IM WELTALL

Justifiers

Das Abenteuerspiel

Wir schreiben das Jahr 3042 ... die Menschheit hat schon lange den Sprung zu den Sternen geschafft, und große Konzerne streiten sich um die Ausbeutung wertvoller Planeten. Eine entscheidende Rolle bei der Erkundung dieser fremden Welten spielen genetisch verbesserte Tiermenschen, die sogenannten *Betas*. Ob Nashorn, Bison, Schimpanse oder Tiger –

die Spieler schlüpfen in halb menschliche, halb tierische Rollen, um für ihren Schöpfer, den Konzern *Gauss Industries*, auf gefährliche Expeditionen zu gehen.

Justifiers basiert auf einem heutzutage nur noch wenig bekannten Science Fiction-Rollenspiel aus den späten 80er Jahren, das von Erfolgsautor Markus Heitz in seinen Büchern neu belebt wird. Das mehr als 300-seitige Hardcover bietet daher neben Regeln und Beispielabenteuern auch jede Menge Hintergrundwissen zum *Justifiers*-Universum und eine Kurzgeschichte von Markus Heitz.

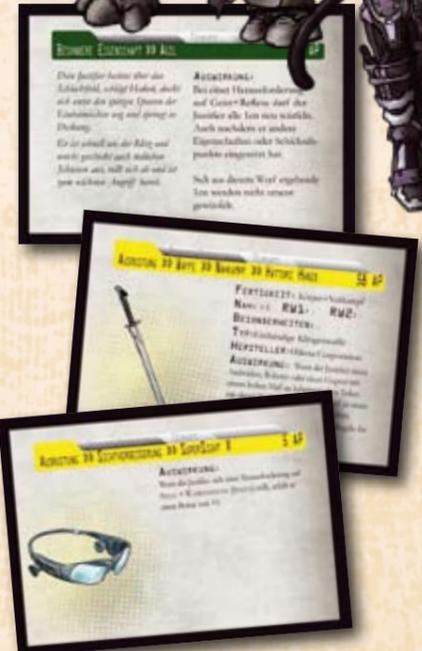
Was *Casual Games*, also kleine Spiele für Zwischendurch, für Computerspieler sind, sind die Abenteuerspiele des Ulisses-Verlags im Bereich Pen&Paper. Wie schon *John Sinclair* aus dem gleichen Verlag, ist *Justifiers* ein Zwischending zwischen Rollenspiel und kooperativem Brettspiel. Es gibt einen Spielleiter (hier *Erzähler* genannt), der ein Abenteuer leitet. Seine Mitspieler stellen jeweils einen Charakter mit bestimmten Eigenschaften, Stärken und Schwächen dar. Das Spielsystem besteht mit sehr einfachen, aber trotzdem spannenden Regeln. Es gibt eine überschaubare Anzahl von Attributen und Fertigkeiten, und die Erfolgsproben bei Kämpfen und ähnlichem erfordern lediglich Würfel mit mehreren W6-ern. Charaktere sind schnell erstellt, und das Abenteuer kann starten.

Justifiers: Collector
Band 1 – Die Obhut
Knaur TB
48 Seiten, 12,99 Euro
ISBN 978-3-426-53009-2

Schützenswerte, bedrohte Rasse Mensch! Ihr Planet wurde für das Obhut-Programm ausgesucht ... So beginnt im Jahr 3042 der in der gesamten Galaxis gefürchtete Funkspruch der geheimnisvollen Rasse *Collector*. Diese nimmt ganze Planeten in ihre „Obhut“, um – wie die *Collectors* sagen – die bedrohten Menschen vor dem Aussterben zu bewahren. Doch niemand weiß, was wirklich auf den von ihnen behüteten Planeten vor sich geht ...

Nach der Romanvorlage von Markus Heitz ist mit *Die Obhut* der erste Teil einer neuen Graphic Novel-Serie im *Justifiers*-Universum erschienen. Die Comic-Adaption von Jörg Krismann wurde von Hannes Radke zeichnerisch umgesetzt und bietet den Lesern mit farbenprächtigen Bildern einen Einstieg in die interstellaren Konflikte zwischen Menschen, *Betas* und *Collectors*.

In Zusammenarbeit mit dem Verlag verlosen wir fünf Exemplare dieses Comics. Schickt einfach bis zum 31. Mai 2011 eine E-Mail mit dem Betreff *Collectors* und Eurer Adresse an erwerben@zauberfeder-verlag.de.



Der eigentliche Spielablauf ist stärker strukturiert als bei normalen Rollenspielen. So bieten die einzelnen Abenteuer zum Beispiel sehr genaue Handlungsanweisungen für den Spielleiter, bis hin zu Vorlesetexten. Das freie Improvisieren und Erzählen gerät dabei etwas in den Hintergrund, zumindest wenn man den Vorgaben folgt. Was für erfahrene Spielleiter und Spieler wie eine Einschränkung wirken mag, dürfte für Einsteiger aber eine umso wertvollere Hilfe sein. Die beige-fügte Mini-Kampagne bietet sogar Tipps zu Stimmlage und sprachlichem Auftreten beim Vortrag der wichtigen Spieltexte.

Wenn man sich von einigen festgefahrenen Vorstellung wie Rollenspiele sein „müssen“ löst, bietet *Justifiers* auch für alte Rollenspielhasen Potenzial für viele spannende Stunden.

Teilzeit Troll

Die offiziellen Produkte zu den Werken bekannter Fantasy-Autoren sowie eine große Auswahl handsignierter Bücher (Bernhard Hennen, Christoph Hardebusch, Markus Heitz, Kai Meyer uvm.)

WIR machen das Zeug zum Werk!

www.werk-zeugs.de

DRAGON AGE™ II

Beste erzählerische Qualität aus dem Hause BioWare



BioWare, die Großmeister des taktischen Action-Rollenspiels, sind zurück. Knapp 18 Monate nach dem Erscheinen des grandiosen Vorgängers *Dragon Age: Origins* steht jetzt mit *Dragon Age II* der Nachfolger in den Startlöchern.

Wir blicken zurück: Die Schlacht um Ostagar ist verloren, der König wurde verraten und durch einen Hinterhalt getötet. Die Verderbnis der dunklen Brut breitet sich über das Land aus. Die Menschen fliehen, und Anarchie stürzt das Land Ferelden ins Chaos.

Der Held aus *Origins* macht sich auf den Weg, den Erzdämon zu besiegen ... Doch *Dragon Age II* erzählt eine ganz andere Geschichte! Nämlich die Geschichte des Champions Hawke, der kurz nach der verlorenen Schlacht mit seiner Familie vor der dunklen Brut aus Ostagar flieht. Der Zwerg Varrick als langjähriger Begleiter Hawkes wird von der Kirchenabgesandten Cassandra verhört und berichtet nun in der Rückschau über seine letzten zehn Jahre in Begleitung des Helden.

Anders als im Vorgänger steht im neuen Teil aber nicht die Verderbnis im Vordergrund, sondern der Konflikt zwischen zwei

Fraktionen: den Magiern und Templern. Und auch die barbarischen Kunari, die im Vorgänger nur ein Nischendasein führten, sind tiefer in die Geschichte verwickelt.

Die Interaktionen des Spiels sind wie beim Vorgänger vielschichtig und erstrecken sich über das gesamte Spiel. Der Spieler entscheidet zu Beginn, ob Hawke eine Frau oder ein Mann sein soll, ob er oder sie Magier, Schütze oder Krieger werden soll. Wer das Vorgängerspiel sein Eigen nennt, hat sogar die Möglichkeit, seinen alten Spielstand zu importieren, was die Umgebungsereignisse mit den Konsequenzen aus *Origins* verknüpft.

Im Laufe des Spieles schließen sich Hawke noch neun weitere Gruppenmitglieder an. Spieler des Vorgängers werden sogar die eine oder andere Spielfigur wiedererkennen. Der Handlungsort beschränkt sich jedoch dieses Mal auf die *Freien Märsche*, die sich nördlich von Ferelden befinden. Der Fokus liegt dabei auf der dortigen Stadt Kirkwall.

Während die Technik weitestgehend unverändert blieb, wurde an der Spielmechanik stark gefeilt. Die Dialoge laufen dynamischer ab, denn ähnlich wie in *Mass Effect* aus dem gleichen Hause wählt der Spieler jetzt einen von mehreren Antwortsätzen aus, die zeigen können, ob der Spieler eher diplomatisch, pragmatisch oder aggressiv vorgehen will. Das Charakter-System wurde optimiert. Wie im Vorgänger werden Erfahrungspunkte auf die Charakterwerte verteilt, doch stehen den Spielern mehrere komplexe Fertigkeiten-Bäume zur Verfügung, die bei der Entwicklung der Figuren noch einzigartigere Anpassungsmöglichkeiten bieten. Ebenso wie im Vorgänger ist es wieder möglich, zwischenmenschliche Beziehungen einzugehen. Es lohnt sich also immer wieder, den Dialog mit seinen Gruppenmitgliedern zu suchen. Ist das Verhältnis zwischen den Figuren optimal, werden zusätzliche Spezialfähigkeiten oder persönliche Quests freigeschaltet. Wer das noch überbieten möchte, teilt wohlmöglich fortan mit seinem neuen Partner das Zelt. Die romantischen Stunden zu zweit bleiben zwar jugendfrei, aber die Kämpfe fallen mitunter sehr blutig aus. *Dragon Age II* ist in Deutschland daher nur mit einer *USK18 Freigabe* erhältlich.

Im Übrigen wurde das Kampfsystem überarbeitet. Bewegungen laufen flüssiger ab, die Figuren wirken lebendiger und die Animationen greifen nahtloser ineinander. Die wertvolle Pausenfunktion erlaubt, wie auch beim Vorgänger, taktische



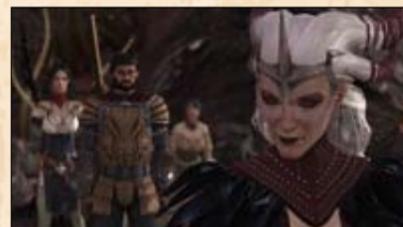
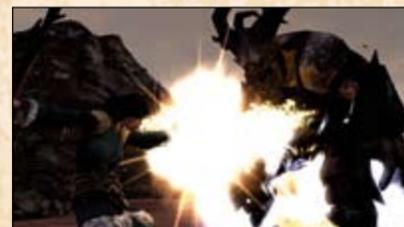
Manöver. Die Nützlichkeit dieses Features ergibt sich bereits in den ersten Spielminuten. Der Schwierigkeitsgrad ist insgesamt fordernd, aber nicht unfair.

Wer also volljährig ist und den Vorgänger gerne gespielt hat, sollte unbedingt zugreifen. *Dragon Age II* bietet beste erzählerische Qualität und unterhält den Spieler für mindestens 30 Stunden.

Und auch danach ist es mit dem Spielspaß noch lange nicht vorbei: Denn schon bei Erscheinen des Spiels ist

zusätzlich die Downloadepisode *Der Verbannte Prinz* erhältlich. Käufer der *Signature-Edition* erhalten den zum Download nötigen Code sogar kostenlos beim Kauf der Vollversion.

Text: Marc Haarmann
Bilder: EA Games



Die 4te Offenbarung

Zehn Jahre Online-Spielewelt

Die 4te Offenbarung (D40), das erste komplett deutschsprachige Online-Rollenspiel, ist etwas Besonderes. Das zeigt sich allein schon dadurch, dass es sich in der wankelmütigen Online-Spielewelt seit nunmehr über zehn Jahren behaupten kann. Dabei hat dieses Spiel durchaus eine bewegte Geschichte hinter sich. Im Jahr 2000 von Iplay als englisches MMORPG (Massive Multiplayer Online Roleplaying Game) auf dem deutschen Markt eingeführt, wurde es im Mai 2001 von der *gami-go AG* übernommen, übersetzt und bis Mai 2010 betrieben. Eigentlich sollte dieser Klassiker unter den MMORPGs eingestellt werden, dank engagierter Fans lebt das Projekt aber weiter. Das Spiel konnte Anfang des Jahres von der D40-Arbeitsgemeinschaft (D40-AG) wieder zum Leben erweckt werden.



D40 spielt auf der Welt Althea, die aus dem Königreich Goldmond, bestehend aus den Inseln Arakas und Rabenfels, und der Insel Steinbergen besteht. Ein Todesbote ist bereits dreimal erschienen und hat ganze Rassen ausgerottet. Aufgabe ist es, sich auf das vierte Erscheinen des Todesboten – eben die vierte Offenbarung – vorzubereiten und den Hauptbösewicht, den ehemaligen Elfenprinzen Makrsh P'Tangh, zu besiegen. Neben dieser Haupthandlung gibt es eine Reihe von Nebenhandlungen, die es ebenfalls zu bewältigen gilt. Mehrere hundert Questen stehen zur Verfügung und locken mit Gold, Erfahrung oder Ausrüstungsgegenständen als Belohnung. Im Laufe seines Abenteuerlebens kann man sich für den Weg der Götter Artherk oder Ogrimar entscheiden, sich einer Götterprüfung unterziehen und als geflügelter Seraphim für seinen Gott wiedergeboren werden.

Technisch und dabei vor allem visuell, kann das Spiel nicht mit den momentanen Platzhirschen der MMORPG-Szene mithalten. Optische Feuerwerke und 3D-Sicht gibt

es bei D40 nicht. Doch das ist auch nicht gewollt: Hauptaugenmerk des klassisch in Vogelperspektive von schräg oben gehaltenen Spiels liegt auf dem Rollenspiel. Statt möglichst schnell einen mächtigen Avatar heranzuzüchten und übermächtige Gegner zusammen mit riesigen Horden anderer Spieler zu besiegen, geht es bei D40 darum, die Geschichte seines Charakters zu entwickeln und diese auch zu leben. Diese Zielsetzung beschert D40 seit jeher ein besonderes Flair und eine einzigartige und freundliche Community, die von Zusammenhalt und Hilfsbereitschaft geprägt ist. Häufige User-Treffen mit vielen Spielern gehören ebenso dazu wie das gemeinsame Entwickeln von Events, die dem Spielalltag Abwechslung bescheren. Beziehungen, Ehen und sogar Nachwuchs sind in den letzten Jahren durch D40 entstanden. Im Spiel selbst können sich die Spieler in Form von Familien und Gilden zusammenschließen. Dennoch ist es in D40 auch ohne Probleme möglich, einen Einzeltäter zu spielen und ohne feste Verbündete durch die Welt zu wandeln.

Das Entwicklerteam der D40-AG ergänzt und erweitert ständig die Spielinhalte wie Landschaften, Aufgaben, Ausrüstungsgegenstände, Zauber und Gegner. Auch in Zukunft wird es also für alle Glaubensrichtungen und Klassen genug zu erkunden und zu erledigen geben. Auch hier prägt die Spielergemeinschaft die weitere Entwicklung mit.



Bei Problemen jeglicher Art sowie zur Überwachung der für ein Online-Rollenspiel erstaunlich kurz gehaltenen Regeln, steht sowohl im Forum als auch im Spiel ein Team von derzeit neun Spielern zur Verfügung. Der zum Spielen benötigte Client kann kostenfrei heruntergeladen werden. Bis zum siebten Charakterlevel kann das Spiel kostenfrei getestet werden. Pro Account sind drei Charaktere möglich, so dass Einsteiger verschiedene Klassen und Glaubensrichtungen ausprobieren können.

Text und Bilder: Christian Sprenger

Weitere Informationen zur Hintergrundgeschichte, zu Preisen, Dienstleistungen, Regeln und vieles mehr gibt es auf der offiziellen Homepage unter www.d40-ag.de.

EINE NEUE WELT ... VOLLER ALTER FEINDE

Konquistadoren

Spannendes PvP-Spiel um Einfluss und Ressourcen in einer neuen Larp-Kampagne.

www.konquistadoren.de

Two Worlds II

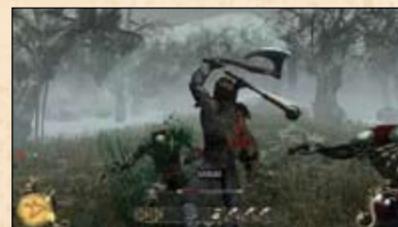
Verbesserter Spielspaß in Antaloor



Nachdem *Jowood* mit *Arcania* eher einsteigerfreundlich war, setzte der polnische Spielermacher *Reality Pump* mit der Fortsetzung seines im Jahr 2007 erschienenen Rollenspiels *Two Worlds* einmal mehr auf Komplexität. Und es hat sich gelohnt! *Two Worlds II* ist für PlayStation3, Xbox 360 und PC erschienen und glänzt mit verbesserter Grafik, einem neuen Crafting- und Alchemiesystem und einer packenden Geschichte in der Welt von Antaloor.

Der üble Lord Gandohar hat Kira, die Schwester des Hauptcharakters, in seiner Gewalt. Der Bruder wird in ein Verließ gesperrt, doch unverhoffte Hilfe naht in Gestalt von Orks. Fortan handelt er in deren Auftrag und muss auf vier unterschiedlichen Inseln Aufgaben erfüllen, um seiner Schwester zu helfen. Die Geschichte konzentriert sich dieses Mal verstärkt auf die Vergangenheit des dunklen Magiers und verstrickt den Protagonisten in eine spannende Detektivgeschichte, bei der sich mehr als einmal das Blatt völlig wendet.

Fernab der Hauptstory kann sich der Spieler an weiteren Nebenquests versuchen, die zeitweilig sogar so spannend



sind, dass er den Hauptplot für eine Weile ruhen lassen wird.

Im Gegensatz zu seinem Vorgänger spielt *Two Worlds II* nicht nur in Wäldern, sondern auch in südlicheren Gefilden wie einer Steppe, einem Dschungel oder einem Sumpfgebiet. Wer zwischen den Inseln reisen möchte, kann die zahlreichen Teleporter nutzen, die überall verstreut sind, oder sich ein Schiff mieten und die neu animierten Wellen überqueren. Auf dem Land kann sich der Charakter zu Pferd fortbewegen, doch das hat eine geringere Relevanz, da er vom Pferderücken aus nicht kämpfen kann.

Das Kampfsystem erfordert Taktik, ist aber niemals unfair. Der Spieler wählt selbst, ob er sich im Nahkampf, Fernkampf oder der Magie spezialisieren will. Im Gegensatz zu seinen Genrekollegen wie *Gothic* muss man sich jedoch nicht endgültig festlegen und Entscheidungen lassen sich sogar rückgängig machen.

Auch das Rüstungssystem wurde verändert. Es entfällt das Stapeln von verschiedenen Rüstungen. Sie werden in ihre Bestandteile zerlegt und, den entsprechenden Schmiede-Skill vorausgesetzt, zur Verstärkung vorhandener Rüstungen und Waffen genutzt. Die Seltenheit erforderlicher Rohstoffe erschwert den Vorgang und verhindert, dass man zu schnell zu stark wird.

Zum Überleben ist das Alchemiesystem nicht unbedingt von Nöten, da es großzügig verteilte Tränke gibt, lädt aber erneut zum Experimentieren ein und ist somit ein nettes Feature.



Wer sich einmal ausruhen möchte, kann sich mit kleinen Minispielen sein Taschengeld aufbessern. So ist es möglich, allein oder mit NPCs, kleine Minikonzerte zu geben. Ein Instrument und eine Partitur vorausgesetzt, spielt man hierbei eine *Guitar Hero*-ähnliche musikalische Herausforderung, die unterschiedlich schwer sein kann. Gute Reflexe und viel Geduld sind hier von Nöten!

Die Grafik hat sich enorm verbessert, stört bisweilen nur durch einen übertriebenen Unschärfefeffer. Auch die hochkarätige Synchronisierung durch namhafte Sprecher wie Dietmar Wunder (007 Daniel Craig) oder Martina Treger (Carrie-Anne Moss) trägt zu einer glaubhaften Atmosphäre bei.

Nach der Hauptkampagne ist mit dem Spielspaß auch noch lange nicht Schluss. Es stehen für das Spiel mit Freunden zwölf weitere Kapitel zur Verfügung – oder der Spieler schwingt sich zum Bürgermeister auf, um seine eigene Stadt aufzubauen.

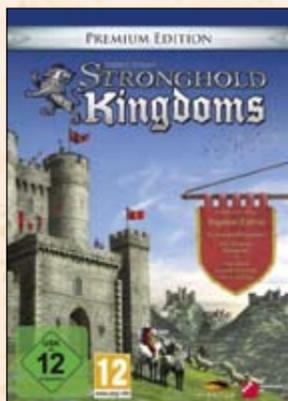
Fazit: *Two Worlds II* kann sich unerwartet gut gegen die Konkurrenz behaupten und bietet Unterhaltung für viele Stunden.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Topware Interactive

Computerspiel

Stronghold Kingdoms (Online)

(Firefly, 2011)



Die grundlegende Idee von *Stronghold* wurde 1993 erstmals veröffentlicht und kann nun auch als Multiplayer-Game online gespielt werden. In der mittelalterlichen Wirtschaftssimulation ist es die Aufgabe des Spielers, bis zu zehn Dörfer zu mächtigen Städten mitsamt stark befestigter Burgen auszubauen.

Die Online-Version wurde auf Basis von *Stronghold 1* umgesetzt. Während beim klassischen Spiel die Ausbauten recht schnell zur Verfügung stehen, dauert der Ausbau in der Online-Version bis zu einigen Stunden. Es sollten täglich 15 Minuten ausreichen, um alle notwendigen Befehle im Spiel auszugeben, denn in Abwesenheit des Herrn arbeiten die Untergebenen artig weiter.

Es gibt zahlreiche Elemente für die Wirtschaftssimulation. Die Schlachten werden nicht selbst geschlagen, sondern nach Aufstellung der Truppen als Kriegsherr aus der Ferne beobachtet. Die Art der Forschung ist entscheidend für den Aufstieg bis zur 22. Klasse. Man kann sich entscheiden erfolgreicher Händler, ein listenreicher Politiker oder eher ein blutdürstiger Schurke zu werden.

Es gibt auch eine Option, sich im Spiel Vorteile zu erkaufen. Durch den Tausch Euro gegen die Spielwährung *Crowns* kann man sich sogenannte Booster-

Packs kaufen. In jedem Pack finden sich fünf Spielkarten, sortiert nach den Gruppen *Nahrung, Industrie, Burgbau* und *Zufall*. Es gibt insgesamt 400 Karten, die Spieler können sie selbstverständlich untereinander tauschen.

Das Spiel bietet sowohl Schlachten und politische Allianzen zur Eroberung, als auch die Möglichkeit einer friedlichen Wirtschaftssimulation. Der Spieler entscheidet selbst, wozu er Lust hat. Und schließlich kann man sich später auch als Pfeffersack noch an den politischen Ränken beteiligen.

Stronghold Kingdoms ist im Internet zu finden unter www.strongholdkingdoms.de.

Tara Moritzen

Computerspiel

The Chronicles of Shakespeare Romeo & Julia

(Daedalic Entertainment, 2010)



Das liebevoll gestaltete PC-Spiel entführt den Spieler ins England des 16. Jahrhunderts. Er soll William Shakespeare bei der Entstehung eines seiner berühmtesten Werke helfen: *Romeo und Julia*.

Während des eigentlichen Spiels hilft der Spieler den beiden Hauptfiguren dabei zunächst, ihre Liebe zu finden und später – nun ja ... das tragische Ende der Liebenden ist ja bekannt.

Das beeinflusst den Spielspaß aber nicht im Geringsten. Die aufwendigen Hintergründe, die tollen Synchronsprecher, sowie die zum Teil recht kniffligen

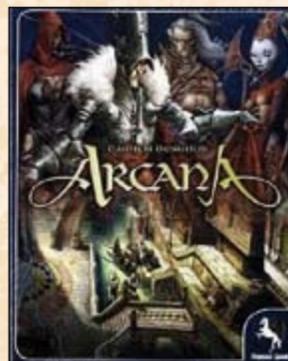
Minispiele machen aus diesem gewaltfreien *Point-and-Click-Adventure* einen angenehmen Zeitvertreib auch für jüngere Zeitgenossen. Echte Highlights sind dabei die echten Zitate aus dem Theaterstück und die dem 16. Jahrhundert nachempfundene Sprache.

Laura Richter

Kartenspiel

Arcana
Damien Desnous

(Pegasus Spiele, 2010)



Arcana ist ein Kartenspiel für zwei bis vier Spieler, in dem die Kontrahenten zu Gildenführern in der Stadt Cadwallon (bekannt aus Rackhams *Confrontation* und dem Rollenspiel *Cadwallon – the Free City*) werden.

Jeder Spieler wählt eine der Gilden, die sich lediglich in einer kleinen Sonderregel unterscheiden, aus und beginnt mit einem Kartenstapel von zehn Karten. Auf dem Tisch werden fünf Marktplätze (weitere Kartenstapel) aufgebaut und die jeweils obere Karte aufgedeckt. Nun ziehen alle Spieler die ersten vier Karten von ihrem Stapel und können dann reihum jeweils eine Karte aus der Hand ausspielen, um so einen oder mehrere Marktplätze zu beherrschen und die dort liegenden Karten zu erbeuten. Auf diese Weise erworben Karten kommen dann zusammen mit den vom Spieler ausgespielten Karten auf den spielerreigen Ablagestapel und im weiteren Spielverlauf so auf den Zugstapel des Spielers, erweitern also dessen Deck.

Bei *Arcana* werden drei Kartentypen unterschieden: Relikte, Charaktere und Orte. Charaktere

können ausgespielt werden, um jeden Kartentyp zu erobern, Relikte dienen dem Bestechen von Charakteren und Orte verleihen individuelle Sonderregeln, die beim Ausspielen sofort zur Anwendung kommen.

Um eine Karte von einem Marktplatz zu erobern, muss man die Vorherrschaft in einem durch die Karte vorgegebenem *Arcanum* besitzen, zum Beispiel militärische Macht. Je nach Marktplatz dürfen Spieler ihre Karten offen oder für andere verdeckt ausspielen, um so den Gegner im Unklaren zu lassen, wie viel Potenzial man bereits eingebracht hat.

Leider ist es kaum möglich, sein Kartendeck bewusst in eine gewünschte Richtung zu entwickeln, da man beim Erobern der Karten sehr eingeschränkt in der Auswahl ist. Der taktische Aspekt findet daher eher kurzfristig statt, um während einer Runde seine Gegner zu übertreffen. Das langfristige Spiel entwickelt sich zwar zugunsten des besseren Strategen weiter, jedoch wächst das Kartendeck eher in eine zufällige Richtung.

Die Unterschiede von Karten sind bei *Arcana* verhältnismäßig gering. Lediglich die Orte weisen durch ihre Sonderregeln einiges an spannenden Möglichkeiten auf. Charaktere sind beinahe alle etwa gleichschwer zu bestechen und bringen in der Summe der Arcanas etwa daselbe Machtpotenzial mit. Auch die Vorteile der Relikte unterscheiden sich nur wenig. Durch diesen Umstand ist das Spielgleichgewicht ziemlich gut, da es keine Karte gibt, die im Deck eines Spielers für große Macht sorgt, die Vorteile sind nur dezent, aber spürbar.

Arcana ist ein optisch sehr schön aufgemachtes und spannendes Spiel, das man sicherlich häufiger spielen kann. Zum herausfordernden Dauerbrenner fehlt dem Spiel aber noch etwas Potenzial, das eine Erweiterung durchaus mitbringen könnte. Die Regelmechanismen selbst sind einfach aber gut.

Christian Schmal

Brettspiel

Die Schlachten von Westeros

Robert Kouba

(Heidelberger Spieleverlag, 2010)



Zwei Spieler finden sich in den Rollen der Kontrahenten Stark und Lannister wieder, den Hauptfiguren aus der Romanreihe *Das Lied von Eis und Feuer* von George R. R. Martin. Beide versuchen, ihren Truppen in zahlreichen Schlachtenszenarien zum Sieg zu verhelfen.

Neben den zehn mitgelieferten Szenarien sind viele weitere online abrufbar. Jedes Szenario gibt die Startressourcen, spezielle Regeln, Siegbedingungen und natürlich die Startpositionen der Einheiten jedes Hauses vor, wobei in den ersten Schlachten nie alle der über 130 Figuren eingesetzt werden. Die Siegbedingungen können eine zu erreichende Siegpunktzahl oder die Einnahme von strategischen Punkten vorgeben. Die Umgebung auf dem Spielplan verändert sich durch den Einsatz der verschiedenen Spielplanaufgaben wie Straßen, Flüsse, Gehöfte oder Wälder mit jedem Szenario. Es gibt leichte, mittlere und schwere Einheiten (Infanterie, Schützen, Reiter, Kriegshunde und Kommandeure), welche in einigen Szenarien mit Sonderfertigkeiten ausgerüstet gegeneinander antreten.

Die meisten Regeln dieses eigenständigen, szenariobasierten Spiels sind vom *Battlelore-Brettspiel* übernommen worden. Aber es gibt einige hervorragende Verbesserungen. *Horus Heresy* ist für zwei Personen ausgelegt, ein Spieler steuert die angreifenden Verräter und deren Kriegsherrn Ho-

des Spiels, die nicht so leicht niederzuringen sind wie der Rest ihrer Truppen. Die Einheiten werden durch Befehlsmarker und Kommandokarten bewegt. Neu ist auch eine Moralleiste, die die relative Moral der Truppen der beiden Kontrahenten anzeigt und sich durch erfolgreiche oder missglückte Aktionen verändert. Die Moral hat Einfluss auf den Verlauf der Schlacht, und verliert der Spieler sie vollständig, verliert er sofort das Spiel.

In den ersten Szenarien werden sich sicher noch Spielfehler einschleichen, aber so kann man in Ruhe das Spiel mit seinen Regeln kennenlernen. Mit der Zeit werden taktische Überlegungen raffinierter, und die Spieler werden Lust bekommen, ein Szenario zu wiederholen und gar eigene zu entwickeln. *Westeros* ist eine gute Weiterentwicklung der *Battlelore-Reihe* und hat einen hohen Wiederholungswert.

Tara Moritzen

Brettspiel

Horus Heresy
Der Große Bruderkrieg

(Heidelberger Spieleverlag, 2010)



Das Setting von *Horus Heresy* stellt die Ereignisse des Großen Bruderkrieges im *Warhammer 40.000*-Universum dar. Dabei handelt es sich natürlich um ein Stück *Warhammer*-Geschichte, aber auch wer die Story oder sogar das ganze *Warhammer*-Universum nicht kennt, kann das Spiel bedenkenlos in Angriff nehmen, denn dieses Wissen ist für einen spannenden und erfolgreichen Spielverlauf nicht notwendig.

Horus Heresy ist für zwei Personen ausgelegt, ein Spieler steuert die angreifenden Verräter und deren Kriegsherrn Ho-

rus, der andere lenkt die loyalen Streitkräfte des Imperiums und den Imperator höchstselbst.

Vor dem ersten Spiel muss einige Zeit für den Zusammenbau der reichhaltigen Spielmaterialien eingeplant werden, und auch das Spiel selbst ist nicht schnell mal zwischendurch gespielt. Eine Partie kann mehrere Stunden dauern. Allerdings gibt es keine langweiligen Wartezeiten, da in der Zwei-Spieler-Konfrontation sowohl der eigene Zug, als auch jede Aktion des Gegners spannend sind und aufmerksam verfolgt werden müssen.

Die Spielzugabfolge wird über ein innovatives *Initiative-System* geregelt. Jede Aktion ist mit Initiative-Kosten verbunden, durch die ein Marker bewegt wird. Am Zug ist immer der Spieler, dessen Marker auf dem niedrigeren Wert steht. Man kann also durch die Abfolge der gespielten Befehle gut dosieren, wie weit man an dem anderen Spieler „vorbeizieht“.

Das Spiel funktioniert komplett ohne Würfel. Kämpfe werden über Karten abgehandelt, indem jeder Spieler Karten entsprechend der Kampfstärke der teilnehmenden Einheiten und Helden bekommt. Da jede Kampfrunde eine Karte mehr eingesetzt werden darf und jede Karte für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden kann, ist auch die Kampfphase angenehm spannend und taktisch. Das Spielmaterial ist schön gestaltet und der große Spielplan ansprechend. Etwas störend sind allerdings die zu klein angelegten Felder, die nicht immer alle zu platzierenden Einheiten aufnehmen können.

Insgesamt bietet das Spiel enormes Potenzial für Strategien und Taktiken, fordert aber dafür von den Spielern einen entsprechenden Gegenwert an Zeit ein. Wer gewillt ist, diese aufzubringen, bekommt mit *Horus Heresy* ein Spiel mit sehr hohem Wiederholungswert geliefert!

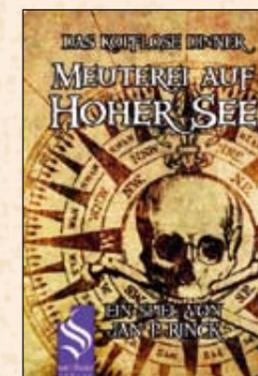
Christian Schmal



Krimispiel

Meuterei auf hoher See

(Samhain Verlag, 2010)



Als die ersten Sonnenstrahlen über den fernen Horizont kriechen, erschüttert eine laute Explosion das Piratenschiff *Golden Rusk*. Sofort stürmen alle Besatzungsmitglieder zum Pulvermagazin, um den Brand zu löschen und zu retten, was zu retten ist. Schnell stellt sich heraus, dass der Schaden nur halb so wild ist, und so machen sich die Seemänner wieder an die Arbeit. Aber schon wenige Minuten später gellt ein lauter Schrei über das Deck: *Der Schatz ist weg!*

Mit *Meuterei auf hoher See* bietet der Samhain Verlag in seiner Krimispiel-Reihe einen sogenannten *Krimi-Snack*, das heißt einen Mitspiel-Krimi, der sich ohne große Vorbereitungen mit vier bis sieben Personen spielen lässt. Das Spielheft enthält alles, was man für einen kurzweiligen Krimiabend benötigt: die Spielanleitung, Rollenbeschreibungen zum Heraustragen und natürlich die Lösung. Jeder Teilnehmer erhält eine kleine Rolle und schon kann die spannende Jagd auf den Schatzdies losgehen. Dass die Aufklärung dieses speziellen Falls unter raubeinigen Piraten anders verläuft als ein klassischer Detektiv-Fall versteht sich von selbst ...

Karsten Dombrowski

Die wilde Jagd ist nicht zu stoppen

Interview mit Mark A. Krupa

Auf dem letzten *Fantasy Film Fest* hat das kanadische Independent-Drama *Wild Hunt* für Aufregung gesorgt, das in einem für Spielfilme außergewöhnlichen Setting spielt: auf einem Live-Rollenspiel. Nun ist die Darstellung gerade dieses Hobbys in Filmen und Medien immer so eine Sache, denn meist kommt es dabei nicht sehr gut weg. Und auch die Macher von *Wild Hunt* wagen einen Balance-Akt, denn einerseits wollen sie das Hobby LARP authentisch darstellen, aber andererseits auch einen spannenden Thriller zeigen. Mark Antony Krupa (*Der Anschlag, Human Trafficking*) war für *Wild Hunt* nicht nur als ausführender Produzent tätig, sondern hat zusammen mit Regisseur Alex Franchi auch das Drehbuch geschrieben und gleich noch die Hauptrolle übernommen. Stefan Servos sprach mit dem Kanadier über die Entstehung des Films und die umstrittene Darstellung des Hobbys Live-Rollenspiel.

Zauberwelten: Ein LARP ist ein sehr außergewöhnliches Szenario für einen Thriller. Warum habt Ihr ein solches Setting gewählt?

Mark Krupa: Ich wollte schon immer über den Zusammenstoß von Realität und Fantasie schreiben. Bei *Wild Hunt* hatte ich dabei von Anfang an *Bicolline* im Hinterkopf, eines der größten LARP-Gelände der Welt. Die Energie und Kreativität der Spieler dort war inspirierend und hat uns auch während der Dreharbeiten sehr geholfen. Ich gebe zu, es ist ungewöhnlich, aber es ist auch sehr einzigartig: Diese Leiden-

schaft etwas zu erschaffen, zu dem wir in unserer modernen Zeit den Anschluss verloren haben, eine Verbindung zu unseren Vorfahren, unseren Mythen, der Natur und Abenteuern.

ZW: Welche Unterstützung habt Ihr von den LARPern in *Bicolline* genau bekommen?

Mark: Sie waren unsere Partner. Weil wir so wenig Budget hatten, haben wir viele LARP-Szenen während eines realen Live-Rollenspiels gedreht – dem *Bicolline Big Summer Battle*. Wir haben mit minimaler Crew komplett in Gewandung gearbeitet. Selbst die Kamera war in Felle gewickelt, damit wir nicht die Atmosphäre stören. Die Tänzerinnen haben wir zum Beispiel mit in-time Währung bezahlt, damit sie für uns tanzen. Aber das Bier, das wir ihnen ausgeben mussten, war real ...

ZW: Wie genau hast Du für das Drehbuch recherchiert?

Mark: Ich spiele seit 25 Jahren das Tischrollenspiel *Dungeons and Dragons*, meistens in einem muffigen Kellerraum zusammen mit Alex Franchi. Das könnte man doch als eine Art Recherche bezeichnen, oder? Das war natürlich sehr hilfreich, denn ich denke, es ist wichtig, dass man sich mit der Materie auskennt, über die man schreibt. Allerdings wäre es jetzt nicht ganz fair, die LARPer mit Pen&Paper-Spielern über einen Kamm zu scheren. Ich habe eine Menge großartiger Menschen kennen gelernt, die mit Leidenschaft in solche Fantasy-Settings eintauchen.



ZW: Für Bjorn, deinen Charakter im Film, ist LARP aber eher eine Art Flucht vor seinem realen Leben und seiner Verantwortung. Denkst Du, das trifft auch auf reale LARPer zu?

Mark: Ja, das stimmt, Eskapismus ist Bjorns Hauptantrieb – und auch seine Schwäche. Bjorn kann mit der Realität nicht umgehen, und das Schuldgefühl, seinen Bruder im Stich zu lassen, belastet ihn schwer. Er versucht dies im Spiel zu kompensieren. Bjorn ist ein extremer LARPer, aber er ist sicher die Ausnahme und nicht die Regel. Eskapismus spielt für viele LARPer ohne Zweifel eine gewisse Rolle, aber ich glaube auch, dass es vielmehr darum geht, sich selbst und andere besser kennen zu lernen. Viele Menschen fühlen sich durch die Rolle, die sie im Beruf oder sozialen Umfeld spielen müssen, frustriert oder eingegengt. Sie fühlen sich beschränkt in ihrer Kreativität und ihren Ausdrucksformen. LARP kann helfen, dies auszugleichen.

ZW: Wie muss man sich die Zusammenarbeit mit Alex Franchi vorstellen?

Mark: Wir hatten beide unsere eigene Vision, aber zum Glück lagen wir auf einer Wellenlänge. Wir mögen beide keine Fantasy-Filme, in denen Superhelden, mit

perfektem Aussehen und weißen Zähnen Abenteuer mit künstlichem Happy End erleben. Außerdem haben wir beiden den gleichen dunklen Humor und eine europäische Lebenseinstellung.

ZW: Und was waren beim gemeinsamen Schreiben und der späteren Umsetzung die größten Herausforderungen?

Mark: Sich nicht ablenken lassen von den unendlichen Möglichkeiten. In einem Film, der auf einem LARP spielt, ist im Prinzip alles möglich, von endlosen Kämpfen bis hin zu der Feindschaft zwischen Elfen, Wikingern und Kelten.

Die größte Herausforderung stand uns bevor, als wir die zwei größten kanadischen Institutionen für Filmförderung nicht von unserem Projekt überzeugen konnten. Die Frage lautete dann: *Wie können wir das absolut Unmögliche schaffen?* Wie dreht man einen Film, der eigentlich ein Budget von sechs bis sieben Millionen Dollar benötigt, mit gerade einmal 500.000 Dollar? Und so entstand unser Wahlspruch *Die wilde Jagd ist nicht zu stoppen*. Und der Rest ist Geschichte ...



ZW: Welche Reaktionen habt Ihr von LARPern auf den Film bekommen?

Mark: Die meisten LARPer lieben den Film. In Chicago haben wir beispielsweise unglaublich viele intelligente und positive Kommentare von den amerikanischen Live-Rollenspielern bekommen, das hat mich einfach umgehauen.

ZW: Aber viele LARPer befürchten doch auch, dass die dramatischen Ereignisse im Film ihr Hobby diskreditieren könnten, oder?

Mark: Ja, das ist wahr. Einige LARPer machen sich Sorgen. Die meisten von denen haben aber nur den Trailer gesehen und nicht den ganzen Film. Sie haben Angst, dass sie aufgrund der Handlung des Films von anderen verurteilt werden. Wir waren im letzten Jahr auf Festivals in vielen unterschiedlichen Ländern, und ich ha-

be kein einziges Mal festgestellt, dass der Film bei einem Nicht-LARPer Misstrauen oder gar eine Abneigung gegen LARP ausgelöst hätte. Der Zuschauer weiß sehr genau, dass dies ein rein fiktiver Film ist, der auf einem fiktiven LARP spielt. Unser Film ist keine Dokumentation über ein Live-Rollenspiel. Auf einem echten LARP gibt es viele Sicherheitsregeln, die genau solche Ereignisse verhindern. Nur weil man einen korrupten Polizisten im Fernsehen sieht, heißt das ja auch nicht, dass alle Polizisten korrupt sind. Unter gewissen Umständen zeigt die menschliche Psyche halt einfach ihre dunkle Seite. Und man sollte keine Angst haben, diese Seite auch zu erforschen. *Wild Hunt* ist eine moderne nordische Sage, mit dem Ziel, die Zuschauer zu überraschen und zu fesseln. Wenn überhaupt, dann glaube ich vielmehr, dass der Film auf LARP neugierig macht, weil die meisten gar nicht wissen, was das genau ist.

ZW: Die Darstellung von Live-Rollenspiel fällt aber nicht gerade positiv auf ...

Mark: Finde ich nicht. Dokumentationen wie *Darkon* oder Spielfilme wie *Vorbilder?!* stellen Live-Rollenspiel negativ und dümmlich dar. Das finde ich nicht angemessen. In unserem Film gibt es sowohl heroische Live-Rollenspieler als auch welche mit Fehlern und Schwächen. LARPer, die sich Gedanken darüber machen, was andere über sie denken könnten, sollten meiner Meinung nach viel selbstbewusster mit ihrer Leidenschaft umgehen. LARP ist ein völlig ungefährliches Phänomen. Und ich hoffe, dass es noch beliebter wird, denn es fördert die reale Kommunikation miteinander.

ZW: Im Film scheint der Reiz des Spiels davon auszugehen, dass man seine Grenzen austesten kann.

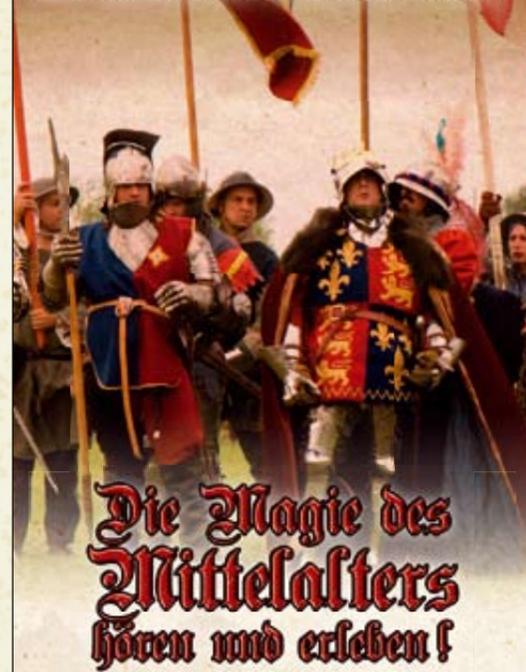
Mark: Ich bin ganz sicher, dass die Fantasie der Live-Rollenspieler keine Grenzen kennt, und das finde ich großartig. Die Fantasie wird im Alltag viel zu oft unterdrückt, und ich hoffe, dass alle Live-Rollenspieler diese außergewöhnliche Gabe weiterhin pflegen.

ZW: Vielen Dank für das Interview.

Mark: Lang lebe die deutsche LARP-Community und mögen Odins Raben über Euch alle wachen!

Bilder: Animist Films

Zillo Medieval
MAGAZIN FÜR MITTELALTER & MUSIK



Die Magie des Mittelalters hören und erleben!

ZILLO Medieval

– das Magazin für Mittelalter und Musik

Information und Inspiration – **ZILLO Medieval** befreit die Historie vom Staub der Jahrhunderte und bringt mit dem Brückenschlag zwischen Geschichte und Geschichten, Reenactment und Rollenspiel, frischen Wind in den Blätterwald.

ZILLO Medieval kombiniert praktische Einblicke in die Lebenswelt vergangener Zeiten mit Anregungen zu eigenen Abenteuern. Natürlich erfährt Ihr hier auch das Neueste von Märkten und Musikanten. Mit allen Sinnen: Das Heft erscheint mit einer exklusiven CD.

In unserer zweiten Ausgabe erwarten euch Hexen und Inquisitoren, die Radieschenliebhaber Feuerschwanz, ein Blick hinter die Kulissen eines Mittelaltermarkts und vieles mehr. Von historischer Kleidung bis zum Neusten für die Spielkonsole.



Ausgabe 2 ab 04.03. erhältlich

EXTREMO

Dietmar Krüger im Gespräch

Comic-Kunst aus Münster



Was treibt ein Comiczeichner eigentlich den lieben langen Tag? Dietmar Krüger war bereits für verschiedensten Verlage und Zeitschriften als Zeichner tätig und arbeitet zur Zeit fieberhaft an einem ehrgeizigen Comic-Projekt, das im Laufe des Jahres veröffentlicht werden soll. Für die Zauberwelten sprach Laura Richter mit ihm über sein Projekt, die tägliche Arbeit und die Schwierigkeiten, einen Verlag zu finden.

Zauberwelten: Wie und warum hast du den Entschluss gefällt, professionell Comics zu zeichnen?

Dietmar Krüger: Ich darf da mal einen Soziologie-Professor zitieren: *Kreative Leute sind Menschen, die aufgrund eines biografischen Unfalls eine gewisse Schmerzresistenz entwickelt haben.* Das trifft auch auf mich zu. Mein Weg führte mich vom Illustrator zum Comiczeichner. Illustratoren raffen eine Handlung zusammen, letztere erzählen eine Geschichte detaillierter.

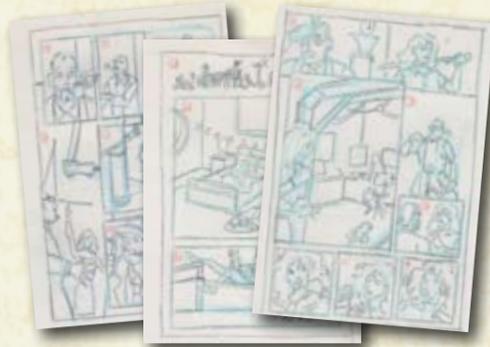
ZW: Ein gutes Stichwort, um auf Deinen Comic Kim Luna zu sprechen zu kommen. Es geht um die sogenannten Wiedertäufer, eine protestantische Bewegung im 16. Jahrhundert – woher kommt das Interesse an diesem Stoff?

Dietmar: Die Wiedertäufer, die selbsternannten *Könige der Christenheit* saßen zwei Jahre, von 1534 bis 1536, in mei-

ner Wahlheimatstadt Münster. Die katholische Kirche war von Beginn an bemüht, die reformatorischen Bewegung in ein schlechtes Licht zu setzen. Letztlich war sie damit sehr erfolgreich. Die Wiedertäufer halfen aber mit, ihren Ruf zu ruinieren: Sie ließen, ähnlich den Jakobinern, Gegner rüde aus dem Weg räumen und zerstörten Kirchen. Letztlich wurde die Bewegung besiegt, und die Leichen ihrer drei Anführer wurden in eisernen Käfigen an den Turm der Münsteraner St. Lambertikirche gehängt. Man sieht schon, mit künstlerischer Freiheit gewürzt lässt sich da viel machen. Ich zeichne lieber Frauen, also dreht sich die Geschichte um eine Heldin. Und ich habe Spaß an Architektur, da bieten historische Fassaden gute Anreize. Der phantastische Anteil rührt daher, dass meine literarischen Vorlieben in diesem Bereich liegen. Deshalb heißt der Hund von Kim zum Beispiel *Lovecraft*.

ZW: Worum geht's inhaltlich ... ohne natürlich die komplette Geschichte zu verraten?

Dietmar: Ich erzähle eine mysteriöse Hollywoodversion der Geschichte. Die Wiedertäufer kommen bei mir etwa lebendig in die Käfige, aber das sieht man nur ganz kurz. Explizite Gewalt ist nicht mein Ding. In meiner Geschichte verflucht Jan van Leiden, einer der drei Anführer der Wiedertäufer, in Münster seine Stadt. Im neuzeitlichen Münster verübt dann ein Unbekannter Serienmorde. Phantastisch wird es ab dem Moment, als Blut vom Sendeschwert tropft und die Hauptheldin von einem Geist belästigt und bedroht wird. Eine wilde Mischung aus Indiana Jones, Ghostbusters und Dan Brown.



ZW: Klingt toll. Und die Zeichnungen sehen vielversprechend aus – wer sind deine stilistischen Vorbilder?

Dietmar: Viele Europäer und Amerikaner. Namen? Nun, etwa Hérge (*Tim und Struppi*), André Franquin (*Das Marsupilami*), Jean Giraud (*Moebius*), Blueberry, daneben Frazetta („Urvater“ des amerikanischen Fantastystils), Wally Wood (jedes Genre) und Jack Kirby (*Fantastic Four*). Ich habe aus beiden Bereichen das Essentielle herausgefiltert und neu zusammengebaut: das Präzise aus den europäischen Comics und die Action aus den amerikanischen Werken.

ZW: Stichwort Präzision – denkst du dir viel aus, etwa wie Harold A. Foster, der Prinz Eisenherz gezeichnet hat?

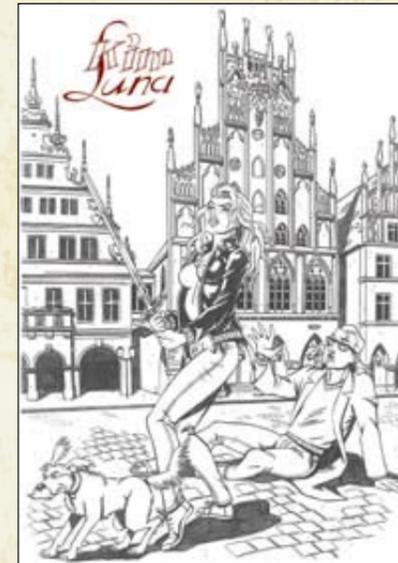
Dietmar: Seine Zeichnungen sind doch spitze! Der arbeitete nach dem Prinzip *Ist zwar nicht richtig, sieht aber richtig aus.* Solange Figuren und Handlungen verkümmern stringent bleiben, finde ich so ein Vorgehen gar nicht übel. Ich habe als Inspiration für *Kim Luna* Kupferstiche, Fotos und Bildbände über Münster verwendet.

ZW: Angenommen, ich hätte einen tollen Comic gezeichnet – wie finde ich einen Verlag?

Dietmar: In einem Wort: schwer. Ich habe mich und meine Ideen immer wieder vergeblich angeboten. Das bringt der Beruf – so schön er auch sein kann – leider mit sich. Du musst dich immer wieder auffressen, neue Ideen entwickeln,

Messen und Börsen besuchen, bekannter werden und dich bei den Verlagen immer wieder in Erinnerung bringen.

ZW: Das entspricht nicht gerade dem romantisch verklärten Bild, dass man von einem Künstler hat. Aber für Kim Luna hast Du ja einen Verlag gefunden. Wie kam das zustande?



Dietmar: Es begann mit einer Ausschreibung des Fernsehsenders *Arte* in Zusammenarbeit mit einem französischen Comicverlag. Es ging darum, einen Comic zu entwerfen, in dessen Mittelpunkt eine europäische Stadt steht. Sie verlangten einen Comic mit vier bis fünf Seiten Umfang, also nichts Großes, außerdem sollte das Werk unterhalten und nicht belehren. Da habe ich zwar nicht gewonnen, behielt das Projekt aber im Hinterkopf. Ein paar Jahre später suchte ein deutscher Kleinverleger über den ICOM, den Interessenverband Comic eV., einen Comic zum gleichen Thema. Ich baute meine Geschichte aus ... Leider wurde das auch nichts, aber das Projekt war so weit fortgeschritten, dass ich dann eigenständig suchte und letztendlich beim *Epsilon Verlag* eine Heimat für meine literarische Tochter Kim Luna gefunden habe.

ZW: Das klingt zeitintensiv – wie lange hat es von der ersten Idee zur Realisation gebraucht?

Dietmar: Bislang fünf Jahre, ich arbeite zwar in jeder freien Minute daran, musste es aber komplett alleine machen. Die Kolorierung wird noch mal ein halbes Jahr

beanspruchen. Hier werde ich allerdings nicht per Hand kolorieren, sondern die Seiten einscannen und mittels eines Grafiktablets am Rechner bearbeiten.

ZW: Wenn Du den Comic in Deiner Freizeit gestaltest ... mit welchem Geld füllst du dann deinen Kühlschrank?

Dietmar: (*lacht*) Mit Aufträgen für diverse Zeitschriften, Illustrationen für Buchverlage und Coverzeichnungen für feststehende Figuren wie etwa *Perry Rhodan*.

ZW: Zu guter Letzt: Wie richtest du Deinen Arbeitstag ein?

Dietmar: Mein Sohn und meine Krankheit, ich habe Diabetes, zwingen mir einen gewissen Rhythmus auf, aber ich arbeite nicht nach einem festen Schema. Mein Privat- und Arbeitsleben lassen sich auch nur deshalb so gut vereinbaren, da ich das Glück habe, zuhause arbeiten zu können. Comics, ein Computer und ein großer Zeichentisch mit vernünftiger Beleuchtung, das reicht als Büro. Da kann man natürlich rasch die Pausen als Familienmomente nutzen.



Zauberwelten

24. BIS 28. AUGUST 2011

TULDERON

BELAGERT & VERGESSEN

WWW.TULDERON.DE

MATHIAS NYGARD JUSSI WICKSTRÖM HANNES HORMA TUDE LEHTONEN OLLI VANSKA NETTA SKOG

TUTISAS

...STARRING IN AN ADVENTUROUS NEW CHAPTER

STAND UP AND FIGHT

OUT 25.02.2011

CD · Ltd. Edition Mediabook (in Kunstleder eingeschlagen) + Bonus-CD (inkl. CD Enhancement mit Aktustiksongs) Gatefold-LP (inkl. komplettem Album auf CD) · Digitaler Download

präsentiert von Rockhard, Guitar, Orkus, IMITV

AUF TOUR MIT DIE APOKALYPTISCHEN REITER IM MÄRZ/APRIL!

www.tutisas.com

FARANSPIEL

Im Interview

„Friedliches Miteinander von Vegetariern und Nicht-Vegetariern“



Seit 2007 verzaubern die Musiker von *Faranspil* ihre Zuhörer mit großer stimmlicher und instrumentaler Vielfalt und schaffen dabei eine Symbiose aus Mittelalter und Folklore. Anlässlich des Erscheinens ihrer ersten eigenen CD ... *die wollen nur spielen!* sprach Mara Kittel mit Olaf Krause und Leonhard Bock über Essgewohnheiten, das Debütalbum, die Faszination von alten Volksliedern und die Zukunftspläne der Band.

Zauberwelten: Stellt Euch unseren Lesern doch zunächst einmal vor. Wer steckt hinter Faranspil und wie teilen sich Instrumente und Gesang bei Euch auf?

Leo Bock: *Faranspil* sind fünf bunte Menschen mit viel Balkan- und mittelalterlicher Musik im Ohr: Bine an den Trommeln, Philipp an den Zupfinstrumenten, Olaf an der Drehleier, Tanja an der Nyckelharpa und ich an den Blasinstrumenten. Außerdem lieben wir alle den Gesang!

ZW: Und was bedeutet Euer Bandname?

Leo: Es ist ein Fantasiewort mit Anlehnung an das Althochdeutsche. *Faran* bedeutet *reisen* oder *fahren* und *spil* ist die *Musik*. Also so etwa *die Musik der Fahrenden* oder *fahrende Musik*. Unbeabsichtigterweise passt das auch zu unseren Probegewohnheiten, denn die eine Hälfte der Band kommt aus dem Kölner Raum, die andere aus Karlsruhe und Stuttgart.

ZW: Wie lange musiziert Ihr jetzt schon zusammen und wie habt Ihr Euch zusammengefunden?

Olaf Krause: Durch die üblichen Wirren des Lebens trafen Bine und ich uns zum ersten Mal 2004 als Darsteller auf einem Mittelaltermarkt und entdeckten unsere gemeinsame Liebe für mittelalterliche Musik. Bald war der Wunsch nach einer eigenen Musik zu dringend, um ihn zu ignorieren. Dann wurden Adressbücher gewälzt. Die Band

vervollständigte sich nach und nach und 2007 entstand dann *Faranspil*.

ZW: War die Mittelaltermusik schon immer eine gemeinsame Passion von Euch allen oder kommt Ihr gar aus ganz unterschiedlichen Richtungen?

Leo: Insgesamt kommen bei uns viele verschiedene Einflüsse und Musikrichtungen aus unseren unterschiedlichen Vergangenheiten zusammen: (Ba-)Rock, Punk, Ambient, Klassik, Pop, traditionelle Musik aus der ganzen Welt ... Wir beschäftigen uns aber alle auch schon länger mit mittelalterlicher Musik.

ZW: Wenn Ihr die Essenz Eurer Musik beschreiben wolltet, was würdet Ihr sagen? Was macht Euren Klang besonders?

Olaf: Vielleicht es ist die Verschmelzung von Musiktraditionen. Wir spielen Instrumente aus Osteuropa, aus keltischen Regionen und von der iberischen Halbinsel, aber auch Nachbauten mittelalterlicher Instrumente. Aus diesen verschiedenen Kulturräumen stammen viele



unserer musikalischen Inspirationen. *Chanter*, der erste Track auf unserer Scheibe, ist ein irischer *Traditional*, gespielt auf einem spanischen Dudelsack und begleitet von einem Renaissance-Dulcimer. Den Beat schlagen orientalische Percussion-Instrumente. Wir lieben die Vielfalt und die Mischung, Musik ist grenzenlos.

ZW: Wo liegen Eure Stärken und Schwächen?

Leo: Wir haben eine Schwäche für Grün, Tagträumereien und Käsecracker, Philipp eher für Käsewurst und Lachersatz, Bine und Tanja für Tofuwurst. Die Stärke unseres Zusammenspiels ist ganz klar: Das friedliche Miteinander von Vegetariern und Nicht-Vegetariern.

ZW: Auf Eurem gerade erst erschienenen Debütalbum ... die wollen nur spielen! nehmt ihr Eure Hörer mit auf eine musikalische Reise durch viele verschiedene Klanglandschaften. Was erwartet die Mitreisenden?

Olaf: Sie werden nicht nur mitreisen, sondern auch mitgerissen werden. Und zwar von tanzbarer, grooviger, melancholischer, mystischer und verzaubernder Musik.

ZW: Auf dem Album finden sich Eure Versionen alter Volkslieder wie *Douce Dame jolie* und *Wach auff mein hort*. Wo liegt Euer Schwerpunkt: auf Neuinterpretationen altbekannter Lieder oder Neukompositionen?

Leo: Unsere Melodien stammen meist aus traditionellen Folklorestücken oder aus alten Handschriften. Wir interpretieren, arrangieren und kombinieren sie nach unserem modernen Geschmack. Es kommt aber auch vor, dass wir selbst komponieren, wie zum Beispiel das Stück *Der Graben* für ein Tucholsky-Projekt, an dem wir mitgearbeitet haben.

ZW: Was genau fasziniert Euch an alten Volksliedern?

Leo: Die greifbare Direktheit und künstlerische Aufrichtigkeit gegenüber der Musik unserer heutigen, komplexen und reizüberfluteten Zeit.

ZW: Nach welchen Kriterien wählt Ihr die Stücke aus, die Ihr in Euer Repertoire aufnehmt? Und wie gestaltet sich Euer kreativer Schaffensprozess?

Olaf: An Inspiration mangelt es uns nur selten. Jeder kann seine Ideen und Vorstellungen einbringen, die anderen greifen die musikalische Stimmung auf und bringen wiederum ihre Einfälle mit ein. Dies führt meist zu einer Vielzahl von Möglichkeiten. Die Schwierigkeit besteht dann eher darin, die beste Alternative herauszufiltern und sich zu einigen. *(lacht)*

ZW: Wie viele Stunden probt Ihr in der Woche zusammen?

Olaf: Tja, schwer zu sagen. Man muss ja von der Probezeit immer noch einiges abziehen – Kaffezeit, Teepause, Raucherpause, Kinderhütpause ... Meistens treffen wir uns für mehrere Tage und veranstalten eine Art Probemarathon.



ZW: Was bietet Ihr den Besuchern bei Euren Auftritten?

Leo: Spannung und Spiel ohne Schokolade, aber mit viel Abwechslung und Leidenschaft.

ZW: Wie sieht es innerhalb der Band mit Rollenspielerfahrung aus – sei es LARP, Tischrollenspiel oder die verführerischen Online-Welten?

Leo: Das ist ein Genuss, in den wir bisher kaum gekommen sind. Olaf hat öfters mal eine Runde *Baldur's Gate* oder *Guild Wars* gespielt, aber das war es auch schon. Im April 2011 spielen wir aber auf der *Elf-Fantasy-Fair* in Holland.

ZW: Nicht genug damit, dass Ihr auf Mittelaltermärkten Musik macht, Ihr bietet unter anderem auch noch historische Tanzkurse an. Kommt das gut an? Und wie seid Ihr überhaupt auf diese Idee gekommen?

Olaf: Natürlich kommt das sehr gut an *(lacht)*. Die Idee kam zustande, da viele der traditionellen und historischen Stücke, auf denen unsere Musik basiert, getanzt wurden oder noch heute getanzt werden. Tanz gibt Musik eine weitere Di-

mension und macht sie auf eine andere Art erfahrbar. Es macht einfach Spass, das zu zelebrieren und mit anderen Menschen zu teilen.

ZW: Habt Ihr neben Faranspil noch weitere gemeinsame oder Soloprojekte?

Leo: Wir haben uns zwar im letzten Jahr auf unsere CD-Produktion konzentriert, gleichzeitig aber auch noch andere Projekte vorangetrieben, wie eine Vertonung der Texte von Kurt Tucholsky, die im Minerva-Verlag erschienen ist. Im Moment arbeiten wir an einem Remix-Projekt, bei dem wir einige der Tracks unserer CD mit moderneren Grooves unterlegen und erweitern. Außerdem haben wir ein Konzertprogramm mit einem Schwerpunkt auf Balkanmusik zusammengestellt.

ZW: Wenn Ihr in die nahe Zukunft blickt, wo seht Ihr Euch dann?

Olaf: Ich sehe mich bei *Faranspil*-Auftritten auf einem Stuhl auf der Bühne sitzen, weil ich meine Band-Kollegen endlich überzeugt haben werde, mich sitzend Drehleier spielen zu lassen.

ZW: Was steht für die nächste Zeit bei Euch auf dem Programm?

Leo: Wir haben jetzt erstmal viele schöne Auftritte vor uns, auf die wir uns sehr freuen. Damit sind wir zur Zeit gut beschäftigt. Daneben geht natürlich die ständige Suche nach schönen neuen Stücken weiter.

ZW: Gebt unseren Lesern doch bitte noch ein paar (weise?) Worte mit auf den Weg!

Leo: IIIII'm a pitbull! – Wer unsere CD kennt, wird es verstehen ...

Auf ihrem Debütalbum ... *die wollen nur spielen!* präsentieren Faranspil acht der schönsten Stücke aus ihrem mittelalterlichen Bühnenprogramm. Mit bezaubernden Klängen aus dem fernen Morgenland und märchenhaften Weisen des alten Abendlandes nimmt die Band den Hörer mit auf eine musikalische Reise. Mehr Infos zur CD und der Band gibt es unter www.faranspil.de.

FARANSPIEL

Wir bringen Fantasy ins Haus!



24,90



19,90

Kleidung des Mittelalters selbst anfertigen

„Grundausstattung für den Mann“
Hochwertige Klappenbroschur, durchgehend farbig,
64 Seiten, ISBN 978-3-938922-03-3, 19,90 Euro

„Grundausstattung für die Frau“
Hochwertige Klappenbroschur, durchgehend farbig,
64 Seiten, ISBN 978-3-938922-04-0, 19,90 Euro

„Kopfbedeckungen für Mann und Frau“
Hochwertige Klappenbroschur, durchgehend farbig,
64 Seiten, ISBN 978-3-938922-13-2, 19,90 Euro

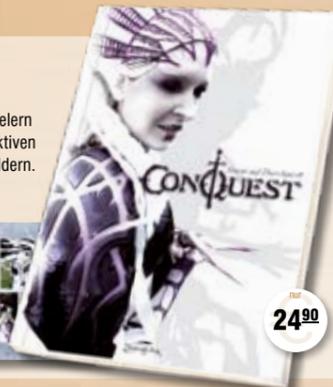
Nabil Hanano, Lucas Ebersberger
ConQuest – Sturm auf Doerchgardt

Dieser Bildband versammelt vielfältige Eindrücke von Spielsituationen, Spielern und der zauberhaften Atmosphäre. Begleitet werden die Fotografien von fiktiven Aufzeichnungen, die den Konflikt um Mythodea aus fünf Blickwinkeln schildern.

96 Seiten, veredelte hochwertige Klappenbroschur



24,90



SACHBÜCHER



- Elfenwelten (Bernhard Hennen) € 24,90
- Liebe, Wollust, Spielmannslieder – Das mittelalterliche Liederbuch € 24,90
- Kleidung des MA selbst anfertigen: Grundausstattung für den Mann € 19,90
- Kleidung des MA selbst anfertigen: Grundausstattung für die Frau € 19,90
- Kleidung des MA selbst anfertigen: Kopfbedeckungen € 19,90
- Buch der Gewandung – überarbeitete und erweiterte Ausgabe € 19,95
- Karfunkel: Schnittmustersammlung 2 € 15,00
- Karfunkel: Küche im Mittelalter 2 € 8,90
- Karfunkel Spezial 4: Orden und Klöster € 7,90
- Karfunkel Codex 7: Gotik € 9,90
- Praktische Alltagsgegenstände des Hochmittelalters € 18,00
- Lagerküche – Mittelalterlich kochen auf offenem Feuer € 14,95
- Mittelalterliche Kampfweisen – Band I: Das lange Schwert € 49,90
- Band II: Der Kriegshammer, Schild und Kolben € 49,90
- Band III: Scheibendolch und Stechschild € 49,90
- Heere & Waffen – Band 1: Die Templer € 19,95
- Band 2: Hannibals Armee € 19,95
- Band 3: Die spanischen Guerillas € 19,95
- Band 4: Die US-Kavallerie € 19,95
- Band 5: Die Langen Kerls € 19,95
- Band 6: Der Deutschorde € 19,95
- Belagert! – Mittelalterliche Belagerungstechniken anschaulich erläutert € 25,00
- Tribal Signs – Stile und Techniken im Tribal Style Dance € 59,90



LIVE-ROLLENSPIEL

- Turniertage-Bildband (2010) € 29,90
- Drachenfest – Der Film: 2007 - 2008 - 2009 (DVD) € 17,90
- Drachenfest-Bildband (mit Foto-CD) € 24,90
- ConQuest-Bildband € 19,90
- ConQuest – Sturm auf Doerchgardt NEU € 24,90
- DragonSys – Regelwerk für Fantasy-Live-Rollenspiele € 9,90
- Silbermond – Wege des Schicksals (Regelwerk für LARP) € 19,90
- Tulderon Reiseführer – Ausführlich & nahezu vollständig € 9,90
- LARP: Einblicke – MittelPunkt 2010 € 9,90
- LARP: Über den Tellerrand – MittelPunkt 2011 NEU € 9,90
- Das kopflose Dinner – Fall 1: Die Verlobungsfeier € 22,00
- Fall 2: Das Pferderennen € 22,00
- Fall 3: Der Kreuzzug € 22,00
- Geheimnis des Toten € 22,00
- Im Irrenhaus Krimi-Snack-Reihe Das kopflose Dinner € 4,45
- KRIMI total – verschiedene Fälle je € 21,95
- Nordic Larp NEU € 34,90
- Do Larp – Documentary Writings from KP2011 NEU € 29,90
- Think Larp – Academic Writings from KP2011 NEU € 29,90
- Talk Larp – Provocative Writings from KP2011 NEU € 14,90
- Do Think Talk Larp – Set mit drei Büchern NEU € 64,90
- Geldschatulle mit 70 LARP-Münzen € 39,90 LARPzeit-Abonnenten € 29,90
- Hammerkunst: Wurfrolche im 5er-Set € 34,90 LARPzeit-Abonnenten € 21,90



LARPZEIT

LARPzeit verpasst?
Bei uns könnt Ihr alle
lieferbaren Hefte portofrei
nachbestellen!



ZAUBERFEDER SHOP

GUT GERÜSTET

KETTENHEMD UND -RÜSTUNG
SELBST GEMACHT



€ 19,90

Ob für die Darstellung im LARP, im Bereich Fantasy oder Mittelalter: Mit Hemden, Hauben, Hosen und vielerlei mehr aus Kettengeflecht ist man fürs eigene Hobby gut gerüstet. All jenen, die statt Massenware von der Stange eine individuelle Rüstung bevorzugen, bietet dieses Buch detaillierte Bauanleitungen für Kettenhemden und andere Gegenstände aus Kettengeflecht. Der Leser kann zwischen unterschiedlichen Schnitten und Kettenmustern wählen und erlernt alle notwendigen Techniken, einschließlich der Herstellung von Kettenringen und der Verzierungen von Kettenhemden.



ELFENWELTEN

FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER
WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Musik 🎵

Des Teufels
Lockvögel
Vanitas

(Heckenreiter, 2011)



Leidenschaft, Tragik und Tod – das sind die Themen, denen sich *Des Teufels Lockvögel* auf ihrem aktuellen Album widmen. Erneut gelingt Marcus van Langen, Juliane la Fey und Thomas van der Steerewacht eine gekonnte Mischung aus mittelalterlichen Stücken und selbst komponierten Songs. In elf Liedern (darunter eine Live-Aufnahme) überzeugen sie mit markanten, kräftigen Stimmen und einer breiten Instrumentenauswahl. Ungewohnt, aber nichtsdestotrotz stimmig, sind die elektronischen Elemente, die die Lockvögel hier einsetzen, und die sich mit den restlichen Klängen zu einer harmonischen Einheit verbinden.

Karsten Dombrowski

Hörspiel 🎧

Fetzer – Du bist untot,
Du bist ein Star!

Markus Heitz

(Lausch, 2010)



Ein Virus verwandelt Menschen in Untote, und die Medienindustrie nutzt diesen Umstand hemmungslos aus, um mit echten Darstellern und realen Metzeleien Zombiefilme zu drehen. Als ein privates Einsatzteam nach einem Notruf versehentlich einen der Star-Zombies der *Fetzer-Filmstudios* eliminiert, droht das Team um Leiter Borschinski unfreiwillig zu Hauptdarstellern im nächsten Streifen zu werden ...

Regisseur Günter Merlau präsentiert eine gelungene Umsetzung der Kurzgeschichte von Markus Heitz, bei der die Zombies zur Abwechslung mal nicht nur als hirnlose Killermaschinen auftreten. Ein cooles Hörspiel, allerdings mit

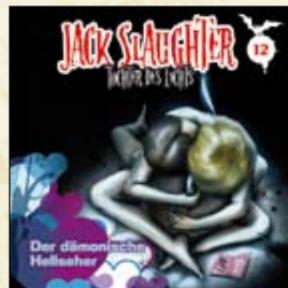
teils expliziter Gewalt, deshalb ab 16 Jahren.

Tara Moritzen

Hörspiel 🎧

Jack Slaughter –
Tochter des Lichts
Der dämonische Hellseher

(Folgenreich, 2010)



Jack Slaughter alias die *Tochter des Lichts* kämpft mit seinen Freunden Tony und Kim gegen das Böse, wo immer es auftaucht. Das zeigt sich in dieser Folge in Gestalt des neuen Bürgermeisters von Jacksonville, der die Gedanken seiner Bürger lesen kann. Sein grausames Ziel: Er will tausende Menschen dem Teufel opfern, um seine eigene Seele zu retten – mit Hilfe von allzu ehrlichen Valentinskarten.

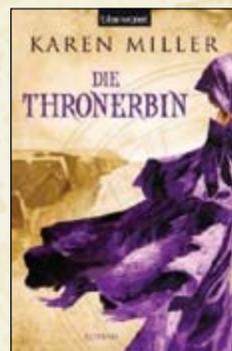
Die zwölfte Folge der Horror-Hörspiel-Sitcom beleuchtet mit viel Witz die Themen Wahrheit und soziale Hygiene. Ein bitterböses Hörvergnügen!

Tara Moritzen

Roman 📖

Die Thronerin
Karen Miller

(Blanvalet, 2010)



Als der Tod des Königs von Ethrea naht, sieht seine Tochter Rihan eine schwere Zeit auf sich zukommen. Bald muss sie sich alleine den höfischen Intrigen stellen, die die letzte Überlebende ihres Geschlechts vom Thron zu stürzen drohen. Fast erscheint es unmöglich, dass ein noch nicht volljähriges Mädchen, in einer von Männern dominierten Welt, das Erbe ihres Vaters ohne Probleme wird antreten können. Zwangsverheiratung, machthungrige Regenten der Nachbarländer und die ständige Kontrolle durch Prälat Marlan, der seine eigenen Pläne hat, sind da nur einige Schwierigkeiten, die es zu bewältigen gilt. Auch ihre große Liebe Alasdair scheint Rihan für immer verloren zu haben. Doch die mutige, junge Frau lässt sich nicht so leicht unterkriegen und kämpft für ihre Träume. Hilfe erhält Rihan dabei von Puppenmacher Friemelsam, ihrem treuesten und ältesten Freund, und dem geheimnisvollen Sklaven Zandakar. Gemeinsam begeben sie sich auf eine abenteuerliche Reise zur Rettung Ethreas.

Die bildgewaltige und an Metaphern reiche Sprache begeistert von der ersten bis zur letzten Seite. Leider weist der Roman an einigen Stellen Längen auf, die die Geschichte nicht unbedingt voranbringen, aber trotzdem durch die schöne Sprache glänzen. Besonders gelungen sind die Gedanken der

Protagonisten, die den gesamten Text durchziehen und es dem Leser ermöglichen, sich in die jeweiligen Figuren hineinzuversetzen. Insgesamt ist *Die Thronerin* eine wundervolle Komposition aus einer detailreichen Welt, die den Leser darin versinken lässt.

Constanze Helena Höber

Roman 📖

Ravinia
Thilo Corzilius

(Piper, 2011)



Die Waise Lara bekommt von ihrem Großvater zu ihrem sechzehnten Geburtstag einen wunderschön verzierten Schlüssel geschenkt. Doch wo das passende Schloss zu finden ist, verrät er ihr nicht. Auf ihrer Suche stellt sie fest, dass die Türen, die sie mit dem Schlüssel öffnen kann, sie immer wieder in die Victoria Street führen. Dort, in einer Uhrmacherwerkstatt, lernt sie geheimnisvolle Freunde, einen sprechenden Raben und eine ganz andere Welt kennen: *Ravinia*. Eine düster-goldene Stadt, erschaffen, um Wesen mit magischen Fähigkeiten und Talenten eine Zuflucht zu bieten. Hier erfährt Lara nicht nur etwas über ihre Vergangenheit und ihr Schicksal, sondern wird obendrein in eine Verschwörung verstrickt. Die Existenz Ravinias wird durch Lord Winter bedroht, und nur Lara kann die Stadt vor dem Untergang bewahren. Ein höchst spannendes Fantasyabenteuer, das man einfach

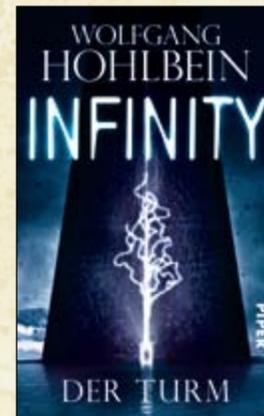
nicht mehr weglegen mag, sobald man mit dem Lesen begonnen hat.

Heike Sydow

Roman 📖

Infinity: Der Turm
Wolfgang Hohlbein

(Piper, 2011)



Aus einem toten Stern gebaut, überragt *Der Turm* angeblich seit Millionen von Jahren die Stadt *Belagerung*. Eine Stadt so groß wie ein Kontinent. Der Turm ist allwissend, übermächtig und beherbergt neben der Prinzessin Arion auch einige sehr seltsame Untertanen, die der Prinzessin treu ergeben sind. Ihr Gegner ist der Clanführer Craiden, Anführer über die Armeen der archaischen Welt von *Belagerung*. Hier treffen zwei Welten aufeinander: die Kultur des Hightechs mit einem Hauch von Magie und eine einer post-apokalyptischen Stadt. Einst war der Planet Ausgangspunkt für interstellare Reisen, heute ist er nur noch eine sterbende Welt. Craiden ist im Besitz einer Superwaffe aus der Vergangenheit der Menschen, mit deren Hilfe er nicht nur den Turm zu Fall bringen, sondern den gesamten Planeten zerstören könnte.

Der Autor hat viele phantastische Ideen gehabt und diese zu Papier gebracht, wie etwa mechanisch-biologische Mischwesen. Die Geschichte ist abwechslungsreich geschrieben und bietet nicht nur Action und Rätsel, sondern auch Nachdenkliches über eine mögliche Zukunft.

Tara Moritzen

Sachbuch 📖

Das Wikinger Buch
Thomas Meyer

(BoD, 2009)



Das Sachbuch geht auf die Kultur und den Kampf der Nordmänner ein, beschreibt ihre Geschichte, die Götterwelt, das Paradies *Walhalla* und die Runen, die Schrift der Wikinger. Da ihr Leben von den *vikings*, den halsbrecherischen Raubfahrten zu fremden Ufern, geprägt war, dürfen natürlich auch die berühmten Drachenboote und die typischen Waffen nicht fehlen. Auch der Handel und die Entdeckungen der Nordmänner finden ihre Erwähnung.

Zum Anfang eines jeden Kapitels findet sich eine geschichtliche Illustration, das sind aber die einzigen Bilder des Buches. Die Texte bleiben aber auch ohne zusätzliche Illustration verständlich und sind nicht allzu lang. Die rund einhundert Seiten eignen sich gut zum Einlesen in die Welt der Wikinger mit ihrer Kultur, Geschichte und ihren kriegerischen Ambitionen.

Tara Moritzen

Sachbuch 📖

Römische Spiele
Katherina Uebel, Peter Buri

(Regionalia, 2010)



Wer sich für römische Alltagskultur interessiert, findet in diesem 128-seitigen Buch rund 70 Spielanleitungen und zahlreiche historische Informationen. Die Eröffnung machen die Ballspiele, von denen viele in einer modernen Abwandlung bekannt sein dürften: Völkerball, Brennball oder Boccia. Im zweiten Teil werden Brettspiele vorgestellt, von denen vielleicht *Alquerque* und *Backgammon* die heute noch bekanntesten sind. Weitere Kapitel beschreiben nach Kategorien geordnet Lauf- und Fangspiele, Nuss- und Würfelspiele. Zum Schluss gibt es noch eine Sammlung von Spielen, die nicht in die einzelnen Rubriken passen, wie zum Beispiel geometrische Puzzles.

Eine nette Möglichkeit, um Kinder und Erwachsene einzuladen, sich körperlich und geistig zu bewegen. Und vor allem die Würfelspiele lassen sich hervorragend für das LARP nutzen!

Tara Moritzen

FeenCon 2011

Schon fast als Tradition findet die *FeenCon* in der Stadthalle Bonn-Bad Godesberg statt. Am 30. und 31. Juli 2011 ist es wieder soweit: Täglich von 10 bis 18 Uhr werden zahlreiche Spielrunden, Lesungen, Workshops, Turniere, eine große Tombola und eine Versteigerung angeboten. Verlage, Händler, Autoren, Vereine und Illustratoren können an ihren Ständen besucht werden. Im Außenbereich findet sich der Mittelaltermarkt zum Spielen und Entspannen. Natürlich dürfen die Besucher auch wieder kostenfrei übernachten. Hierzu einfach ab 22 Uhr mit Schlafsack und Isomatte in das untere Foyer kommen.

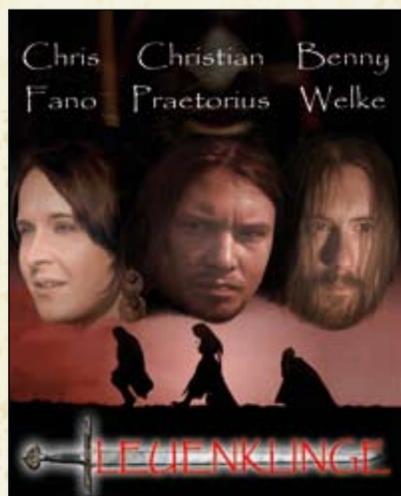
Wie jedes Jahr wird es auch eine Abendshow geben. Ab etwa 20 Uhr bieten Tribalstämme ihre Tänze dar, beendet wird die Show mit einer faszinierenden Feuershow, die jeden Zuschauer begeistern wird.

Mehr Informationen gibt es unter www.feencon.de.



Leuenklinge

Der DSA Fanfilm



Das Schwarze Auge (DSA) ist mit seiner über 25-jährigen Geschichte nach wie vor Deutschlands erfolgreichstes Rollenspielsystem. Davon zeugen nicht zuletzt auch zahlreiche Romane, Computerspiele, Hörspiele und Ableger im Live-Rollenspiel. Nur den Sprung auf die große Leinwand – oder wenigstens ins Heimkino – hat Aventurien, der Kontinent auf dem DSA spielt, nie geschafft.

Pläne dafür gab es eigentlich genug. In den 90er Jahren wollte RTL eine Fernsehserie starten, und allein in den letzten vier Jahren hat der Besitzer der Filmrechte drei Mal gewechselt. Doch nur ein größeres Filmprojekt hat es bis zur Fertigstellung gebracht – ein No-Budget-Amateurwerk von Fans. Allerdings handelt es sich dabei um ein sehr ambitioniertes Projekt: *Leuenklinge* war anfangs als Kurzfilm geplant, entwickelte sich aber im Laufe der vierjährigen Produktionszeit zu einer vierteiligen Serie mit einer Gesamtlaufzeit von dreieinhalb Stunden. Die einzelnen Folgen erschienen im Abstand von neun Monaten. Ende 2010 fand das Projekt seinen Abschluss.

Das Schicksal einer Hexe

Die Handlung der Serie beginnt zunächst recht simpel: Weil die junge Hexe Celine zu Unrecht zum Tode verurteilt wurde, begehrt der Söldner Lucius gegen seinen Herrn auf und rettet sie vor dem Scheitern. Dabei muss er zwangsläufig mit dem Dämonenbeschwörer Asfaleel zusammenarbeiten, den er selbst gerade erst hinter Gitter gebracht hat. In Celine schlummern aber tatsächlich unheimliche Kräfte, die sich der Dämonenkaiser Galotta, einer der größten Schurken in der Welt des Schwarzen Auges, zu Nutze machen will. Letztlich entscheidet das Schicksal Celines auch über die Geschicke Aventuriens. Lucius und sein widerstrebbender Verbündeter Asfaleel müssen im Verlauf der Filmreihe in den finsternen Palast Galottas reisen, um die Pläne des Dämonenkaisers aufzudecken und Celine endgültig zu retten.



Das Ganze ist also im Grunde eine klassische Fantasystory mit einer ordentlichen Portion Herzscherz und Humor. Der Film nimmt sich nur sehr selten ernst, was angesichts der Budgets auch nicht angebracht wäre. Neben der Rettung Celines und somit Aventuriens steht die Geschichte um die Freundschaft zweier sehr unterschiedlicher Männer im Mittelpunkt, wie auch die Motive *Erlösung* und *Verdammnis*. Die Verteilung auf vier Filme ermöglichte dabei die Be-



leuchtung aller Hintergründe der Charaktere, ihre Motivationen werden dadurch nachvollziehbar – selbst die der scheinbaren Schurken. Und am Ende dürfte der Zuschauer mit jeder der Figuren mitfiebern.

Fantasygrößen bereicherten das Projekt

Möglich wurde die Produktion von *Leuenklinge* durch das Engagement sehr vieler DSA-Fans. Hinter dem Film steht der *Aventurien LARP e.V.*, der jährlich etwa fünf große Live-Rollenspiele in der Welt des Schwarzen Auges ausrichtet. Der erste Teil der Filmreihe entstand fast komplett am Rande einer solchen Veranstaltung und profitierte von den Kostümen der anwesenden Teilnehmer und der Kulisse von Burg Lohra im Harz. Zuvor waren aus dem LARPer-Klientel die vielversprechendsten Kandidaten als Hauptdarsteller ausgewählt worden. Auch viele der folgenden Drehs fanden am Rande von Live-Rollenspielen statt. Gegen Ende verselbstständigte sich der Film jedoch und Dutzende Schauspieler und Helfer nahmen Fahrten durch ganz Deutschland in Kauf, um weiter dabei sein zu können. Neue Kostüme wurden genäht, Requisiten gebastelt. Das Projekt erhielt immer mehr Unterstützung: Das Fanzine *Orkenspalter.de* stellte Server zur Verfügung, *LARP.TV* half mit Beleuchtung und Nebelmaschinen aus, Fantasy-Komponist Ralf Kurtz steuerte den Soundtrack bei. Die Bayreuther Stuntreiter *Rittermärchen* bereicherten die Filme um Verfolgungsjagden zu Pferd. Bands wie *Lyriel*, *Capud Draconis* oder *Faint Horizon* lieferten Songs. Die DSA-Verlage *Ulisses* und

Uhrwerk unterstützen das Projekt mit Berichterstattungen und Gastauftritten von Autoren und Redakteuren. Doch das ist noch nicht alles, was *Leuenklinge* an Prominenz zu bieten hat. Neben der LARP-Ikone Chris Fano in der Hauptrolle konnte Kinolegende Christopher Lee bei einem Interviewtermin schnell überzeugen, einen Satz für das Projekt in die Kamera zu sprechen. So hat sich der *Dracula*-Darsteller als Halbgott Borbarad im DSA-Universum verewigt.

Ernstgenommenes „Machwerk“

Leuenklinge entstand in erster Linie aus Spaß an der Produktion. Die Herangehensweise war dabei zu Anfang eher trashig. Erst als die ersten Feedbacks zum ersten Teil zu lesen waren, wurde den Machern klar, das es „da draußen“ Leute gab, die dieses Machwerk tatsächlich ernst nahmen. Kritisiert wurden vor allem die (zugegebenermaßen) extrem hässlichen Computeranimationen. Diese wurden dann auch in den folgenden Filmen immer weiter zurückgeschraubt. Die Story ließ allerdings nicht zu, komplett auf sie zu verzichten. Wer sich heute also die komplette Reihe anschauen will, sollte bei den ersten beiden Filmen ab und zu mal beide Augen zudrücken. Es ist allerdings auch möglich, direkt mit dem vierten Teil einzusteigen – dank einer Zusammenfassung zu Beginn. Schnell wurde auch klar, dass der tollpatschige Dämonenbeschwörer Asfaleel sich zu einem Publikumsliedling entwickelte. Die Figur, eine Mischung aus Terry Pratchetts Rincewind und Captain Jack Sparrow, erhielt dann in den Folgeteilen eine größere Rolle.

Ob die Effekte oder die schauspielerische Leistung nun zusagen oder nicht – die Crew hofft, den bei der Produktion erfahrenen Spaß auch den Zuschauern vermitteln zu können. Für alle Beteiligten war es eine aufregende Zeit, in der enge Freundschaften entstanden. Davon zeugen die Making-ofs und Audiokommentare. Die Arbeit an *Leuenklinge* führte außerdem zu einer längerfristigen Kooperation mit dem Uhrwerk-Verlag und somit zu weiteren filmischen Ausflügen in die Welt des Schwarzen Auges. Dieses Mal auf den Schwesterkontinent *Myranor*. Und auch wenn die Geschichte um Celine, Asfaleel und Lucius abgeschlossen ist, könnte es doch sein, dem einen oder anderen Charakter in Zukunft wieder zu begegnen ...

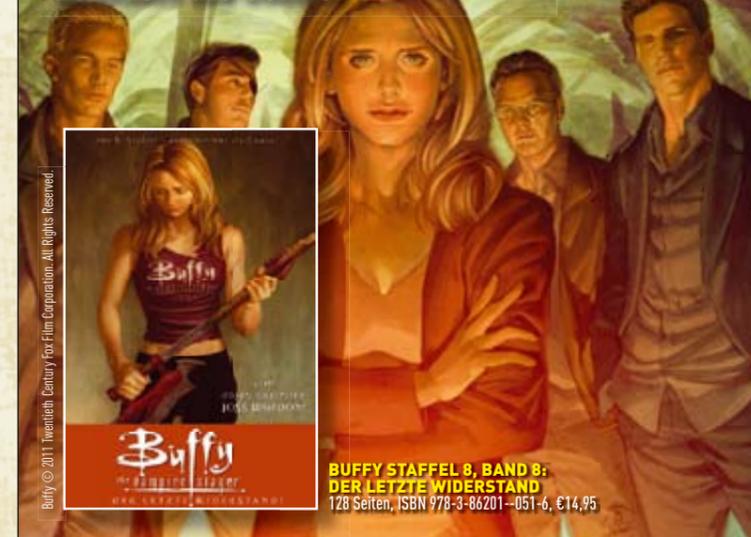
Text und Bilder: Nicolas Mendrek

Alle Infos zum Projekt finden sich auf tv.orkenspalter.de. Dort gibt es die Filme zum Download, als Torrent oder im Livestream. Außerdem gibt es jede Menge an Bonusmaterial: Making-ofs, Outtakes, Audiokommentare und Dutzende andere Filme und Videorezensionen zum Thema DSA oder Rollenspiel allgemein. Wahlweise kann man die Filme auch bei youtube oder larp.tv ansehen.

ENDLICH: Die Graphic Novel zu Peter S. Beagles Fantasy-Klassiker!



Das grosse Finale der 8. Staffel – Exklusiv als Comic!

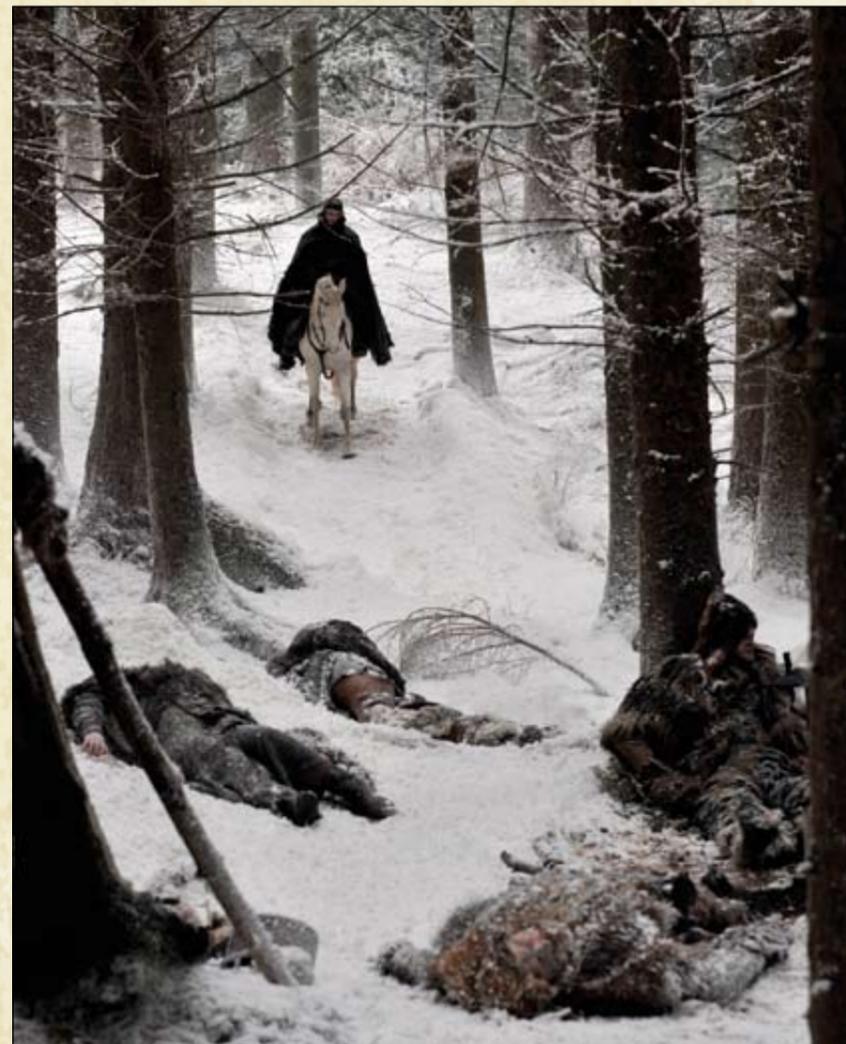


Neues von Mastermind Joss Whedon!

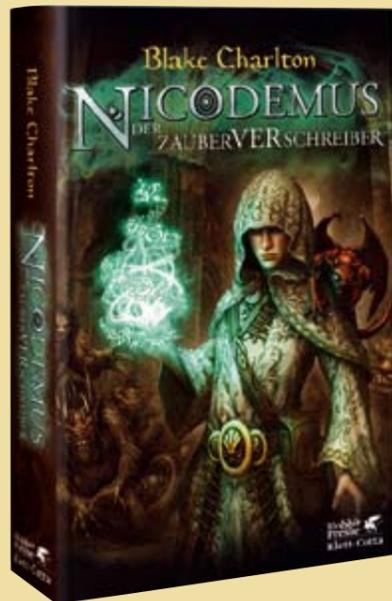


Game of Thrones als TV-Serie Drama, Baby!

Eddard Stark erhebt sich und schreitet gemessenen Schrittes zum Ausgang der großen Halle. Der alternde Monarch Robert Baratheon hat ihn soeben zur Hand des Königs ernannt, zum engsten Berater und damit zum zweitmächtigsten Mann im Reich. Ein junger Ritter aus dem Hause Lannister grinst ein vorschnitztes Lächeln, gratuliert artig und klopf dem neuen Marschall vertrauensvoll auf die Schulter. Eine echte Männerfreundschaft, so könnte man meinen. Aber der Zuschauer ist natürlich klüger. Längst hat er die vielsagenden Blicke des Ritters hin zu seiner Schwester, der Königin, im Hintergrund bemerkt. Deren Worte hallen noch immer nach: „Du solltest die Hand des Königs sein, nicht er!“ Stark nickt, Lannister grinst. Das Spiel um die Macht beginnt.



»Blake Charlton hat eine der außergewöhnlichsten magischen Welten erfunden, die die Fantasyliteratur zu bieten hat.« Tad Williams



Blake Charlton
Nicodemus
Der Zauberverschreiber
Aus dem Englischen von Petra Knese
473 Seiten, gebunden, €19,95 (D)

Nicodemus ist Student der Zaubersprachen. Durch seine Legasthenie bringt er die einfachsten Zaubersprüche durcheinander, und die komplizierteren erst recht. Schon bald gerät er zwischen die Fronten eines unerbittlichen Kampfs der Zauberschulen.

Stark, Baratheon, Lannister – fast jedem Liebhaber fantastischer Literatur sind diese Namen bekannt. *Das Lied von Eis und Feuer* ist eine Sage um Kriege, Könige und Kabale, die in epischer Breite die Geschichte der sieben Reiche von Westerot und ihrer Adelshäuser erzählt. In zahlreichen Verwicklungen spinnt George R. R. Martin in seinen Büchern ein immer dichter werdendes Netz von Feindschaften, Bündnissen und Intrigen und entwickelt dabei eine der interessantesten Fantasywelten der jüngeren Literaturgeschichte. Wer hier welterschütternde Magierkriege, Feuerball-Duelle und andere Klischees erwartet, wird überrascht: Typische Fantasyelemente werden nur am Rande eingesetzt, dafür sehr bewusst und wohl dosiert. Denn eigentlich geht es Martin um die Menschen in seiner Welt, um ihre Ziele, ihre Motive und Handlungen. Aus immer neuen Perspektiven wird das Spiel der rivalisierenden Häuser um die Macht erzählt – so eindringlich und vielschichtig, dass der Leser schwer zwischen Gut und Böse unterscheiden kann.

Diese gekonnte Mischung aus Historienepos, Königsdrama und klassischem Fantasy-Abenteuer hat *Das Lied von Eis und Feuer* zu einer der auflagenstärksten Romanreihen des Genres werden lassen. Und wie bei allen guten Geschichten war es auch hier nur eine Frage der Zeit, bis ihr Stoff filmisch umgesetzt werden sollte. Aber wie verfilmt man ein derart umfangreiches Epos, wenn allein das Charakterglossar ein einzelnes Kapitel umfasst? Kein Drehbuchautor dieser Welt könnte die hohe Komplexität von Martins Geschichte auf 120 Minuten hollywoodgefällige Kürze eindampfen, ohne den gerechten Zorn der Fangemeinde zu spüren.

Was für ein Glück, dass sich in den letzten zehn Jahren die amerikanische Drama-Serie klammheimlich zum medialen Kunstwerk der Gegenwart gemausert hat. Weitab jeder Soap-Gewöhnlichkeit erzählen Serien wie *West Wing*, *Sopranos*, *Deadwood*, *Life* oder neuerdings auch *Boardwalk Empire* hochkomplexe Geschichten im Fernsehen, die im Kino in dieser Form niemals möglich wären. Ein Medium also, das genug Raum für realistische Charakterentwicklung und Nebenhandlungen bietet, und damit wie geschaffen ist für eine epische Erzählung wie *Das Lied von Eis und Feuer*.

Jetzt nimmt sich der amerikanische Bezahlsender HBO der Sache an, mit großem Budget, denn allein die Pilotfolge kostete knapp zehn Millionen Dollar. Die Macher

von *Rome* und *Deadwood* versuchen, Martins Welt zum Leben zu erwecken. Und das mit großem Castingaufgebot: Niemand anderes als der serien- und schwererprobte Sean Bean (*Sharpe's Rifles*, *Der Herr der Ringe*) spielt Eddard Stark, die neue Hand des Königs und damit einer der Hauptcharaktere der Serie. Mark Addy (*Ritter aus Leidenschaft*, *Robin Hood*) übernimmt die Rolle des Königs Robert Baratheon und Nikolaj Coster-Waldau (*Black Hawk Down*, *Königreich der Himmel*) spielt mit halbsympathischem Grinsen den Quarterback-Ritter Jaime Lannister.

Die vorab veröffentlichten Bilder lassen wirklich Großes erwarten. Wer auf www.hbo.com/game-of-thrones vorbeischaut, merkt schnell, dass HBO hier eine Menge in den Ring wirft. Ausstattung, Cast und Budget – *Game of Thrones* wird sicherlich keine seichte Fantasy-Soap für das Vorabendprogramm. Stattdessen: *Drama, Baby*. Hier geht es um die ganz große Geschichte. Obwohl die Schreiber der Serie verständlicherweise mit den Details zurückhaltend sind, scheint es, als ob man sich an der Haupt-handlung des ersten Romans orientiert. Wie viel an Nebenrollen und Seitenschauplätzen der eigentlichen Romanhandlung aber letztendlich den Weg in die Serie finden, bleibt abzuwarten. Glücklicherweise hat das Unterfangen den Segen des Erfinders. George R. R. Martin war an der Entwicklung der Drehbücher beteiligt und wirkte als technischer Berater bei der Produktion mit.

Ziel sei es in jedem Fall, das Hauptaugenmerk auf eben jene Verwicklungen und Intrigen zu legen, die *Das Lied von Eis und Feuer* für das Fantasygenre so wertvoll machen. *Die Sopranos in Mittel-erde*, fasst der ausführende Produzent David Benioff das Konzept der Serie zusammen. Es gibt schlechtere Ideen.

Einziges Wermutstropfen wird vermutlich die Ausstrahlung im deutschen Fernsehen sein. Während *Game of Thrones* auf HBO Mitte April über den Bildschirm flimmert, gibt es hierzulande noch keinen Sender. Im Zeitalter von DVD und Internet muss man sich allerdings davon nicht abschrecken lassen. Denn dass die Königin nichts unversucht lassen wird, ihrem Bruder trotzdem zur Macht zu verhelfen, ist jedem klar. Andererseits wird Eddard Stark ihr die Sache sicher nicht leicht machen. So sind nun mal die Regeln des Spiels. Wir sind gespannt ...

Text: Daniel Jungblut
Bild: HBO

Das erste große Epos von Tad Williams wieder komplett lieferbar!



Die geheimnisvolle Welt Osten Ards

Tad Williams: Das Geheimnis der Großen Schwerter
Aus dem Amerikanischen von Verena C. Harksen
Alle Bände geb. mit Schutzumschlag, Lesebändchen,
je € 24,95 (D)
Band 1: Der Drachenbeinethron 976 Seiten
Band 2: Der Abschiedsstein 891 Seiten
Band 3: Die Nornenkönigin 863 Seiten
Band 4: Der Engelsturm 890 Seiten

»Das Geheimnis der Großen Schwerter« erzählt eine fantastische Geschichte aus einer fiktiven Welt namens Osten Ard. Für die Liebhaber großer Fantasy Epen und die Fans von »Der Herr der Ringe«.

Buchtipps

Liebe, Wollust, Spielmannslieder

Das mittelalterliche Liederbuch
Marcus van Langen



Liederbuch
Zauberfeder
144 Seiten · 24,90 Euro
ISBN 978-3-938922-16-3

Mit *Liebe, Wollust, Spielmannslieder* lässt Markus van Langen, bekannt als Spielmann und Minnesänger auf vielen Mittelalterveranstaltungen, die Musik des Mittelalters wieder lebendig werden. Liedtexte, Noten und Tabulaturen für die Gitarre ermöglichen es Mittelalter- und Musikbegeisterten, altes Liedgut zu spielen und zu bewahren.



Das Hamlet-Komplott

Robert Löhr

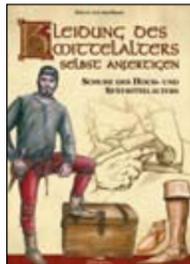


Roman
Piper
358 Seiten · 19,95 Euro
ISBN 978-3-4920-5327-3

„Den Morgen des 14. Oktober 1806 verbrachte Goethe im Garten über seiner Farbenlehre, derweil Napoleon vier Wegstunden ostwärts die preußische Armee zermalmte.“ Mit diesem eigentlich alles sagenden ersten Satz stürzt Robert Löhr sich und seine Leser in ein Abenteuer, das frei erfunden und zudem völlig abstrus ist, dessen Protagonisten aber allesamt höchst real waren. Löhr erzählt von keinen Geringeren als den Größen der deutschen Literatur jener Zeit, darunter Goethe, Schlegel, Kleist, Tieck sowie Madame de Staël.

Kleidung des Mittelalters selbst anfertigen Schuhe des Hoch- und Spätmittelalters

Stefan von der Heide

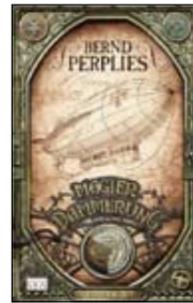


Sachbuch
Zauberfeder Verlag
80 Seiten · 24,90 Euro
ISBN 978-3-938922-24-8

Kleidung des Mittelalters selbst anfertigen – Schuhe des Hoch- und Spätmittelalters bietet einen Leitfaden für handwerklich begabte Menschen, die sich selbst als Schuhmacher versuchen möchten. Schuhmachermeister Stefan von der Heide gibt einen Überblick über die im mittelalterlichen Europa verwendeten Materialien und Werkzeuge zur Schuhherstellung, um den Leser dazu zu befähigen, verschiedene Schuh- und Stiefelmodelle selbst anzufertigen.

Magierdämmerung

Band 2: Gegen die Zeit
Bernd Perplies



Roman
Lyx
432 Seiten · 12,95 Euro
ISBN 978-3-8025-8265-3

London 1897. Das Leben von Jonathan Kentham ist nicht mehr das, was es einmal war: Als unfreiwilliger Erbe der Macht des verstorbenen Lordmagisters Albert Dunholm wird er in einen Kampf zwischen zwei Magierfraktionen verstrickt. Der Usurpator Wellington hat mit seinen Gefolgsleuten die Macht an sich gerissen und die Anhänger Dunholms eingesperrt, darunter auch Jonathan und sein dandyhafter Magierfreund Jupiter Holmes. In ihrer Zelle läuft den beiden die Zeit davon, denn sie müssen unbedingt das Siegel von Atlantis schließen, bevor die Magie die Welt ins Chaos stürzt.

Das böseste Buch aller Zeiten

Magnus Myst



Artbook
Ueberreuter
144 Seiten · 16,95 Euro
ISBN 978-3-8000-5615-6

Der geheimnisvolle Magier Magnus Myst schickt die Leser/-innen auf die berüchtigte *Schwarze Akademie*. Dort sollen sie die Schwarze Magie studieren, um im Kampf gegen die Schatten bestehen zu können. Sie lernen etwas über astrale Auren, wie man einen Dämonen beschwört oder Wasser verbiegen kann. Aber die geforderten Aufgaben und Prüfungen werden immer gefährlicher und böser ... Wer sich jedoch weigert, sie auszuführen, dem droht ein schreckliches Ende. Wie die Helden Conny und Xaver müssen sich auch die Leser letztlich entscheiden, wie weit sie gehen wollen ...



HARRY POTTER LARP

Humboldt für Magier



Der letzte Teil der *Harry-Potter-Reihe* Die Heiligtümer des Todes ist bereits 2007 erschienen und im Juni 2011 werden sich zum achten und letzten Mal die Kinopforten für die Abenteuer des Zauberers öffnen. Aber ungebrochen sind ihm seine Fans treu. Sie sind fasziniert von den Figuren, den Geschichten und der Welt, die Autorin Joanne K. Rowling geschaffen hat. Diese Faszination hat auch das LARP erreicht, und es gibt verschiedene Gruppen, die sich an die Live-Rollenspieleumsetzungen der Welt von Harry Potter gewagt haben.



Das Konzept

Die Geschichte der Potter-Welt hat sich also verändert und ein anderes Konzept für das LARP musste her. So entstanden die *Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei (WSZH)* in Österreich und die *Johann-Weyer-Akademie für spätberufene Zauberkunst (JWA)* in Deutschland. Beides sind Tochterschulen von Hogwarts, aber für Erwachsene ausgelegt, die aus irgendwelchen Gründen zwischen ihrem elften und siebzehnten Lebensjahr keine Zauberschule besuchen konnten und den Abschluss später nachholen wollen. *Wir sind keine Kinder und wollen keine Kinder spielen. Daher schufen wir die Erwachsenenbildung, quasi Humboldt für Magier*, erläutert Sabine Simmet, Vorsitzende des Vereins Holo-Con Austria, das Konzept.

Die Vorteile eines solchen Konzepts sind vielfältig. Jeder kann sich einen Charakter nach seinen eigenen Wünschen gestalten. Hintergrundwissen aus den Büchern hilft zwar, ist aber keine Voraussetzung. Die Schulen sind an die österreichischen und deutschen Sitten und Gebräuche angepasst, doch die aus den Büchern bekannten Häuser und viele Fä-

Zu den bekanntesten Cons gehören sicherlich die Spiele des österreichischen Vereins *Holo-Con Austria*. Die wohl größte Überraschung für Interessierte dürfte sein, dass keine Romanfiguren gespielt werden oder generell im Spiel auftauchen. Die Zauberschule Hogwarts und die bekannte Geschichte existieren zwar, aber die Geschichte ist schon im Jahr 1998 mit einem Sieg für Harry Potter und die Guten ausgegangen.

cher sind aus dem englischen Hogwarts übernommen worden. Darüber hinaus werden aber auch neue Fächer wie *Magie fremder Völker, Zauberstabkunde* und *Geisterkunde* angeboten. Die Geisterkunde-Lehrerstelle an der JWA, aber auch die Position des Hauslehrers von Slytherin an der WSZH sind dabei ebenso verflucht wie die der *Verteidigung der Dunklen Künste* in Hogwarts: Keinem Lehrer ist es bis jetzt gelungen, diese Stellen länger als ein Schuljahr zu halten.

Schuluniform und Zauberstab

Das Spiel in der Gegenwart lässt zu, dass sich vor allem Neueinsteiger nicht auf eine komplett neue Welt vorbereiten müssen. Das Grundprinzip ist angelehnt an die LARP-Philosophie *Du kannst, was du darstellen kannst*, was es auch für Rollenspielneulinge einfacher macht einzusteigen.

Die Grundausrüstung für ein Harry Potter-Rollenspiel ist leicht und günstig zu bekommen. Die Teile der Schuluniform kommen in fast jedem Haushalt vor: Ei-

ne schwarze Hose oder Rock, eine weiße Bluse, beziehungsweise ein weißes Hemd, ein Pullover in der Farbe des gewählten Hauses sowie ein Essstäbchen als Zauberstab lassen sich ohne Probleme auftreiben. Am schwersten fällt es den meisten, einen Umhang zu besorgen, aber da es keine strenge Kleidervorschrift gibt, wurde bis jetzt immer eine Lösung gefunden. *Hauptsache, es sieht nach ein bisschen Geschmacksverirrung aus. Nach Bürgertum oder, wer es teurer machen will, auch adelig*, erklärt Marleen Wursthorn von der Spielleitung der JWA. Wem das nicht reicht, der kann zusätzlich Accessoires wie Schals und Krawatten in Hausfarbe, Haustiere, Hüte, selbst gebastelte Bücher und handgefertigte Zauberstäbe einbringen.



Leben und Zaubern im Internat

Die Grundhandlung eines Spiels ist unkompliziert. Ein Internat ist der Ort des Spiels. Dort gibt es einen Stundenplan für jede Klassenstufe, Schlafsäle, Gemeinschaftsräume, eine Bibliothek und feste Essenszeiten in einer „Großen Halle“. Zur Freude der Spieler wird der Schulalltag immer wieder durch verschiedene, unvorhersehbare Ereignisse gestört. Sei es, dass ausgerechnet zu Halloween die WSHZ durch eine magische Bombe bedroht wird oder Vertreter der *Partei der Traditionellen Zauberer Deutschlands* die JWA infiltrieren, um sie nach den Prinzipien des vom Hogwarts-Schulleiter Albus Dumbledore besiegten dunklen Zauberers Grindelwald umzumodeln.

Mitten in diesem Plot können die Schüler nun versuchen, etwas im Unterricht zu lernen, oder sie vergrößern das Chaos, indem sie Mitspieler und auch Lehrer verzaubern, um ihre eigenen Abenteuer zu erleben. Dabei wird den Spielern viel Entfaltungsfreiheit gelassen.

Die Umsetzung der benötigten Magie ist simpel aber effektiv. Es wurde ein Leitfaden entwickelt, der Empfehlungen zur Darstellung enthält. Die Zauber werden dort je nach Aufwand in vier Kategorien aufgeteilt:

1. Kann jederzeit gewirkt werden
2. Braucht Vorbereitung
3. SL muss anwesend sein
4. Ist nicht darstellbar.

Wir setzen hauptsächlich auf Spruchmagie, ergänzt durch ein wenig magisches Brimborium. Ganz bewusst verzichtet das Regelwerk auf Rüstungs-, Lebens- oder Astralpunkte, erläutert Sabine.



Quidditch

Quidditch ist der beliebteste Sport der Zauberwelt und darf daher aus Sicht vieler Harry Potter-Fans auch in der Live-Rollenspielumsetzung nicht fehlen.

Die Besen können zwar anders als in den Filmen und Büchern nicht fliegen, müssen aber auf jeden Fall LARP-tauglich hergerichtet sein, um die Verletzungsgefahr auch am Boden gering zu halten.

Das Spiel selbst setzt sich aus Elementen der Sportarten Basketball, Völkerball, Handball und Baseball zusammen.

Eine Mannschaft besteht aus drei Jägern, zwei Treibern, einem Hüter und einem Sucher. Für die LARP-Meisterschaft benötigt jede Mannschaft darüber hinaus einen Heiler, einen Ersatzspieler und einen Trainer.

Die Jäger sind für das Werfen der Tore zuständig. Dafür benutzen sie einen weichen Ball, *Quaffel* genannt, der sich einhändig gut fangen und werfen lässt. Die andere Hand muss den Besen halten. Der Hüter ist für das Bewachen der drei Torringe, die in unterschiedlicher Höhe angebracht sind, verantwortlich. Die Treiber schützen die eigene Mannschaft vor Übergriffen der Gegner und müssen die *Klatscher*, kleine Gymnastikbälle, mit einer Keule abwehren. Ein Spieler, der von einem *Klatscher* getroffen wurde, verliert den Quaffel, fällt vom Besen und kann für eine Auszeit nicht am Spiel teilnehmen. Die Aufgabe des Suchers ist es, den *Schnatz* zu fangen. Dargestellt wird der geflügelte Ball von Personen, die in unregelmäßigen Abständen über das Spielfeld laufen und von den Spielern eingefangen werden müssen. Erst wenn der *Schnatz* gefangen wurde, endet das Spiel.



Diese Form der Umsetzung ist übrigens sehr verbreitet im amerikanischen College-Sport, wo mehr als 200 Colleges in der *International Quidditch Association* zusammengeschlossen sind und in Turnieren gegeneinander antreten.

Zwar ist es leicht, ein *Aguamenti*, einen Wasserzauber, zu sprechen, aber nicht jeder ist bereit, sich im Winter einen Eimer Wasser über den Kopf kippen zu lassen oder sich

gar in voller Montur unter die Dusche zu stellen. Jeder Spieler sollte das bei der Wahl seiner Sprüche beachten. Hierbei hilft ein Zauberbuch, das auf der Webseite im Vorfeld zur Verfügung gestellt wird. Es enthält rund 100 Zaubersprüche mit einer Beschreibung ihrer Wirkung. Ein Großteil der Sprüche ist bereits aus den Romanvorlagen bekannt, der Rest wurde nach Bedarf ergänzt. Kennen sollte jeder Spieler die Zaubersprüche bis zu seiner eigenen Klassenstufe.

Mit Fantasie Probleme lösen

Mit etwas Fantasie und ein paar Ideen lässt sich Rowlings Welt hervorragend in ein LARP übertragen, auch wenn das nicht immer ganz einfach ist. Durch die Idee der Tochterschulen wurde zwar das Problem mit der „Erwachsenenbildung“ gelöst, aber wie sollten die Schüler in Häuser eingeteilt werden, wenn der *Sprechende Hut*, der diese Rolle in den Büchern übernimmt, in Hogwarts bleibt? Daher mussten neue Methoden gefunden werden. Die Johann-



Weyer-Akademie hat zum Beispiel einen magischen Feuerkelch, der mithilfe eines Haars die Hauszugehörigkeit ermittelt. Dargestellt wird die Wahl des Kelchs mit farbiger Pyrotechnik. An der Wiener Schule entscheidet ein Mitarbeiter im Ministerium nach einem Gespräch, für welches Haus der Zauberlehrling geeignet ist.

Schwierig ist auch die Darstellung von den belebten Porträts, verschwindenden Treppen oder Türen, die sich nur nach Nennung eines Passwortes öffnen.

Wir können eine Tür zu einer Wand machen, aber eben nicht umgekehrt. Natürlich versuchen wir, in unseren Planungen alle Eventualitäten zu berücksichtigen und technische Lösungen zu entwickeln, aber in unumgänglichen oder unvorhersehbaren Fällen muss gelegentlich auf Telling, also eine mündliche Erzählung oder ein kurzer schriftlicher Hinweis seitens der SL, zurückgegriffen werden. Wir bemühen uns aber, das möglichst wenig einzusetzen, erklärt Cathrin Eder von der JWA-Orga.

Die zwei Schulen werden nicht nur vom selben Verein (wenn auch unterschiedlichen Orgas) umgesetzt, sie arbeiten auch in-time eng zusammen. Es herrscht zwischen ihnen ein reger Schüler- und Lehreraustausch, und jährlich

Holo-Con Austria e.V.

Die Wurzeln des Vereins liegen im Star Trek-Universum. 2001 wurde bei einem ersten LARP eine europäische Niederlassung der Sternenflotte bespielt, der Verein wurde 2003 gegründet. Sabine Simmet steht ihm seither als Obmann vor.

2006 öffnete die Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei ihre Pforten. Nur ein Jahr später folgte die Johann-Weyer-Akademie in Norddeutschland. 2010 starteten die beiden Orgas die Quidditch-Schulmeisterschaft.

Holo-Con Austria unterstützt unentgeltlich Fanevents wie Buchveröffentlichungen, Filmpremieren und diverse Veranstaltungen im Planetarium Wien oder im Zoo von Bremerhaven. Die Homepage des Vereins findet sich unter www.holo-con.net.

wird eine Quidditch-Meisterschaft ausgetragen, die von beiden Schul-Orgas gemeinsam geplant wird. Diese ist im Gegensatz zu den Akademiespielen eine Veranstaltung für die ganze Familie und fand 2010 zum ersten Mal statt. Die Johann-Weyer-Akademie, die Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei sowie das Zauberschloss aus Berlin, eine Gruppe, die im FEZ Harry Potter-Events für Kinder und Jugendliche organisiert, traten beim Quidditch gegeneinander an. Natürlich steht hier das Turnier im Vordergrund, am Rande können die Spieler und Zuschauer aber auch rätseln und einem Plot auf die Spur kommen. Für die Kinder bieten geschulte Pädagogen ein extra erarbeitetes Abenteuer an.

Für dieses Jahr sind bereits zwei Kinder- und vier Erwachsenenmannschaften angedacht, die um den Wanderpokal spielen wollen, der derzeit bei den *Wiener Alpen-drachen* steht.

Text: Stephanie Rudnik und Britta Havemann
Bilder: Holo-Con Austria



Miroque

Lebendige Geschichte

neu ab 1. März:



Erfindungen und Entdeckungen

- ❖ **Die Entdecker der neuen Welt:**
Leif Eriksson, Christoph Kolumbus, Marco Polo
- ❖ **Erfindungen im Mittelalter:**
Alltagsgegenstände, Kräne, Belagerungsmaschinen mit kompletter Bauanleitung für ein Onager-Katapult
- ❖ **weitere Themen:**
Werkstatt Da Vinci, Obst und Gemüse im Mittelalter, mittelalterliche Schiffstypen
- ❖ **über 20 Seiten Musik:**
In Extremo, Feuerschwanz, Saltatio Mortis, Subway To Sally, Faun, Versengold und viele mehr
- ❖ **Film:**
Adler der 9. Legion, Red Riding Hood, Der letzte Templar
- ❖ **Reise:**
Auf den Spuren von Marco Polo in China
- ❖ plus Festival Vorschau 2011, Ausstellungen, Kochrezepte, Altes Handwerk und alle Markttermine 2011

für 6,90 €
im Zeitschriftenhandel
oder direkt bei
www.miroque.de

Bestell-Hotline:
0180 555 83 72
(14 Ct./min aus dem deutschen Festnetz, Mobilfunknetze ggf. höher)

**HISTORISCHE ZELTE
FÜR JEDEN
GELDBEUTEL**
TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

FAM WEST
www.naturzelte.de



AVALON

Ringzelt

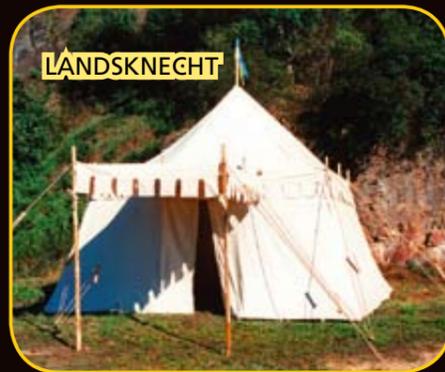


MERLIN

Speichenradzelt



ARTUS



LANDSKNECHT



GETELD



PANTHEON

Kupelzelt mit Rauchöffnung



NORMAN mit Vordach

Stand



TUDOR



CASTELLO

MONGOLISCHE
JURTE

FAM WEST GmbH
Rannetsreit 3 1/3
D - 94535 Eging am See
Mobil: +49 (0)172 - 76 333 76
Tel.: +49 (0)8544 - 91 808 78
Fax: +49 (0)8544 - 91 808 70
E-mail: famwest@naturzelte.de

www.naturzelte.de

B AU PROJEKT

RAUMSCHIFFBRÜCKE

„WER VERGISST, EINEN TORPEDO SCHARF ZU SCHALTEN,
KANN IHN AUCH NICHT VERSCHIESSEN“

Raumschiff Highlander ist eine LARP-Gruppe, die seit 18 Jahren Science-Fiction-LARP spielt. Anfangs wurde der Hintergrund von Star Trek genutzt, der aber über die Jahre immer offener gestaltet wurde. Heute werden Anregungen und Ideen aus den verschiedensten Science-Fiction-Welten zu einer ganz eigenen Welt zusammengefügt. Viermal im Jahr gibt es sogenannte Meetings, unsere LARP-Veranstaltungen, die jeweils von verschiedenen Mitgliedern der Gruppe organisiert und geleitet werden. Diese Spiele drehen sich um die Erlebnisse der Crew der Highlander, also einer festen Spielerschaft, deren Charaktere zum Teil schon über viele Jahre hinweg auf ihrem Schiff dienen. Gespielt wird die meiste Zeit in einer Wohnung, in der zwei Zimmer zu einer Raumschiffbrücke umgebaut wurden. Im Verlauf des Spiels kommen ab und an neue Schiffe hinzu und damit die Gelegenheit, eine neue Kulisse zu bauen, die das Spiel noch mehr unterstützt. Zwischen Juni und Oktober 2010 entstand so eine Raumschiffbrücke, die nicht nur optisch, sondern auch mit ihren funktionierenden Schiffssystemen und Interfaces für die Spielerei- tung das Rollenspiel enorm fördert.

DAS ZIEL

Ziel bei der Erstellung dieser Kulisse war es, für die Spieler eine möglichst dichte Atmosphäre zu schaffen, die zum einen den Eindruck erwecken konnte, man befände sich tatsächlich auf einem Kriegsschiff, zum anderen aber auch so funktional sein sollte, dass möglichst viel Intervention von Seiten der SL überflüssig würde. Die Brücke soll im Idealfall fast ganz ohne SL-Ansagen bespielbar sein – was in einem Science-Fiction-Setting eine ziemliche Herausforderung ist.

Der Aufbau der Kulisse besteht aus der Gestaltung von Wänden und Decken und der Panels, die entsprechend der Abteilungen des Schiffes designt wurden und auch verschiedene Aufgaben erfüllen können.

Als Gesamtkonzept wurde eine recht martialisch anmutende Optik gewählt. An Wänden und Decken hängen Aluminium-Paneele, die mit LED-Leisten indirekt ausgeleucht

tet sind. Je nach Alarm-Stufe ändert sich die Beleuchtung in drei Stufen von Blau (Normalbetrieb) über Gelb (erste Sicherheitsstufe) zu Rot („Roter Alarm“). Auf der Hauptbrücke wurde außerdem ein Podest gebaut, auf dem sowohl ein selbst gebauter, beleuchteter Kartentisch samt zwei Sesseln für die Führungsriege Platz fand. Eine Projektionsfläche mit Beamer sorgt dafür, dass stilet Sequenzen auf dem Hauptschirm abgespielt werden können.

Die Panels der unterschiedlichen Abteilungen, die durch Touchscreens betrieben werden, wirken futuristisch und bieten die



EPIC EMPIRES

LARP FÜR ERWACHSENE

IGLUS ADE



24.-28. AUGUST 2011
UTOPION - BEXBACH
www.epic-empires.de



- Von Spielern selbst gestaltete Lager
- Harte aber faire Kämpfe
- Wenn du willst 24 Stunden Intime
- Eigenständiges Intime NSC Lager
- Komplettes freies Spiel
- Keine erzwungene SL-Auflagen
- Baustipendien, insg. 800€ für eure Ideen
- Riesiges Spielgebiet: UTOPION
- Keine Iglu-Zelte

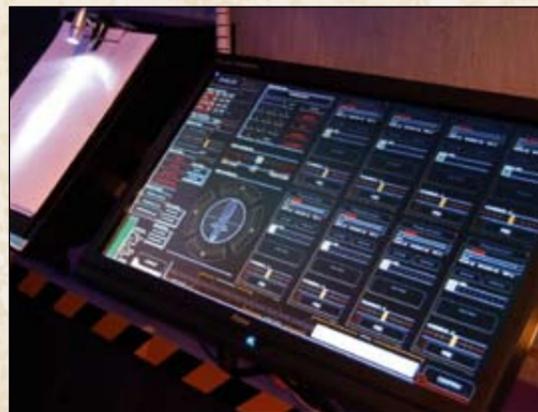


unterschiedlichsten Funktionalitäten. Die Rechner der jeweiligen Stationen sind untereinander vernetzt, so dass einige Abläufe auf dem Schiff tatsächlich kontrolliert werden können und somit auch vom Spieler richtig durchgeführt werden müssen. So muss die Abteilung *Flight*, die für die Energieversorgung aller Systeme verantwortlich ist, erst dafür sorgen, dass genug Energie für die Waffensysteme zur Verfügung steht, bevor die Abteilung *Protection* Torpedos scharf machen und abfeuern kann.

Des Weiteren gibt es ein SL-Interface, eine Steuerung über iPod oder iPad, über das die Spielleitung Ereignisse wie gegnerische Schiffe, Funksprüche, Scan-Ergebnisse oder Schäden am Schiff in das System einspielen kann. Dadurch wird der Spielfluss nicht durch SL-Ansagen auf der Brücke gestört, sondern die Systeme melden tatsächlich, was gerade passiert.

DER BAU

Der Bau dieses Schiffsystems war zugegebenermaßen nicht ganz einfach. Zwischen Juni und Oktober 2010 wurden etliche Wochenenden gebraucht, an denen viele freiwillige Helfer gebaut, gesägt, gemalt und gebohrt, Teppiche verlegt, gestrichen und sich um Verkabelung und Elektrik gekümmert haben. Neben diesen Arbeiten an der Hardware wurden ähnlich viele Arbeitsstunden in die Erstellung der Software gesteckt. Ohne diese



MATERIAL UND AUFWAND

Um zwei Räume mit je etwa 15 Quadratmetern Größe in eine Raumschiffbrücke zu verwandeln, brauchte es:

- 9 Monitore
- 5 Computer
- USB-gesteuerte Steckdosen
- 16 m rote, gelbe, blaue LED-Streifen
- 20 m blaue Lichtschläuche
- 2 Flashlampen
- 2 rote Rundleuchten (sowie ca. 500 m Kabel, unzählige Stecker und andere Elektro-nikelemente)
- 100 m Gafferband
- 120 Magnete
- 39 Metallpaneele
- ca. 25 m² Wandpaneele, 12 m² Deckenpaneele und 20 m² Deckenschragenpaneele
- 30 Liter Farbe
- 20 Kabelkanäle
- 3 Gipskartonplatten
- 2 m² Plexiglas
- 12 Wochenenden Bauzeit (veranschlagt waren ungefähr vier, die Details waren um einiges aufwändiger als erwartet)
- 4 Monate Softwareentwicklung (mit unzähligen Nachtschichten)
- ca. 900 MB an Daten (350 MB User-Interface Grafiken, 150 MB Soundeffekte, 50 MB Tools, 300 MB SimServer mit Konfiguration) in ca. 25.000 Programmzeilen

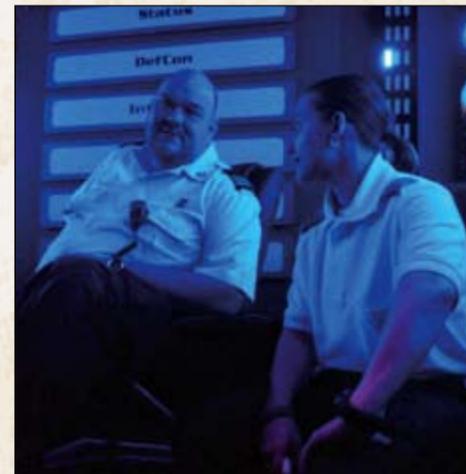
freiwilligen Helfer wäre solch ein Projekt natürlich nicht möglich. Ebenso war es wichtig, Experten im Team zu haben, die sich mit Software, Elektrik oder Schreinerei auskannten.

Neben den Anforderungen an Arbeitszeit und Team ist natürlich auch das Geld ein entscheidender Faktor. Die Software wurde uns von den Programmierern kostenlos erstellt, doch das geht natürlich nur, wenn im Team genug Leute sind, die sich damit auskennen. Für die Kulisse schlugen die Aluminiumpaneele, Teppiche, Rechner, Touchscreens und das Stahlpodest mit einigen Tausend Euro zu Buche.

Auch die „alte“ Brücke der Highlander hatte bereits eine futuristische Optik, allerdings war die Gestaltung noch deutlich einfacher gehalten und es gab weniger Funktionen.



Es sollte also überdacht werden, ob sich diese Investition auszahlt. Im Fall der Highlander ist das jedoch kein Problem, da die Crew bereits einige Zeit zusammenspielt und dies wahrscheinlich noch einige Jahre tun wird.



SCHWIERIGKEITEN

Die erste und offensichtlichste Schwierigkeit ist das Thema Ressourcen. Sowohl Arbeitskraft als auch Geld müssen genug vorhanden sein, um ein solch großes Projekt stemmen zu können. In diesem Zusammenhang ist es auch wichtig, eine realistische Einschätzung der Projektdauer zu treffen, um Stress und Reibereien möglichst gering zu halten (Im Fall der Highlander-Crew wurde die benötigte Arbeitszeit deutlich zu kurz eingeschätzt, was zu einigen ungeplanten Arbeitswochenenden zusätzlich führte).

Mehr Informationen zur neuen Brücke der Highlander, sowie Videos und Demoansichten der einzelnen Stationen gibt es unter www.novaimages.de/bridgesim. Allgemeine Informationen zur Spielgruppe finden sich unter www.raumschiff-highlander.de.



Eine weitere Schwierigkeit ist die Komplexität des Systems. Aus Spielersicht wird es notwendig, sich genau mit den Schiffssystemen auseinander zu setzen – es reicht nicht mehr, einfach irgendwelche funktionslosen Knöpfe zu drücken und so zu tun, als hätte man gerade etwas getan, von dem man eigentlich gar keine Ahnung hat. Diese Schwierigkeit wird aber durch das Regelsystem abgefangen, da jeder neue Spieler im untersten Rang beginnen und somit erst einmal nichts können muss. Alle für ihn relevanten Systeme werden vor dem Spielbeginn in-time erklärt, jeder neue Spieler/Charakter wird also von den erfahreneren Spielern angeleitet.

Auch für die SL entstehen hier neue Herausforderungen. Sie wechselt von Meeting zu Meeting, also muss sich jeder früher oder später mit allen Systemen und dem SL-Interface auseinandersetzen. Sie muss sich im Voraus gut überlegen, welche Einspieler oder Meldungen sie über das System weitergeben möchte. Wenn man das System also in vollem Maße ausreizen will, ist einiges an Know-how gefragt. Aber natürlich ist es auch weiterhin möglich, die Ereignisse, Scan-Ergebnisse oder Kampf-Situationen ohne das System zu spielen, indem den entsprechenden Spielern einfach gesagt wird, was passiert. In vielen Situationen, die zur Improvisation zwingen, wird das weiterhin nötig bleiben.

FAZIT

Trotz den genannten Schwierigkeiten halten wir das Projekt für einen vollen Erfolg. Jeder Science-Fiction-Spieler, der früher als Kind Knöpfe auf Pappkartons gemalt hat, wird sich vorstellen können, wie faszinierend es ist, auf einer „echten“ Brücke mit tatsächlich funktionierenden Systemen zu spielen. Auf den Befehl *Rotalarm* wird nach Betätigung eines Bedienelements die gesamte Brückenbeleuchtung umgeschaltet, eine Warnleuchte flackert auf und ein



Warnton geht los. Wer vergisst, einen Torpedo scharf zu schalten, kann ihn auch nicht verschießen. So wird ein wesentlich realistischer anmutendes Szenario geschaffen, als es bisher in unserem Science-



Fiction-Setting der Fall gewesen ist. Auf der Highlander ist durch diese stimmige Kulisse ein Raum geschaffen worden, der den Spielern die Möglichkeit gibt, ohne viele Störungen tatsächlich in die Realität ihrer Figuren einzutauchen.

Text: Martina Ryssel

Bilder: Robert Amper und Stefanie Winkler

STEFAN VON DER HEIDE

BELEIDUNG DES MITTELALTERS SELBST ANFERTIGEN

SCHUHE DES HOCH- UND SPÄTMITTELALTERS

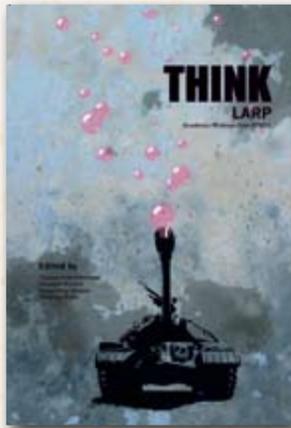
80 Seiten, durchgehend farbig, 21 x 29,7 cm, hochwertige Klappenbrochur, ISBN 978-3-958922-24-8, 24,90 Euro.

nur € 24,90 NEU

www.zauberfeder-verlag.de
www.zauberfeder-shop.de

LARP-Literatur

Think, Do, Talk



Zum diesjährigen *Knudepunkt* in Dänemark gibt es dieses Mal nicht nur ein Buch – sondern gleich drei! Jedes mit einem anderen Ansatz, um das Hobby *LARP* aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu beleuchten.

Warum gibt es in Japan eigentlich kein *LARP*? Eine Antwort auf diese Frage findet sich in *Think Larp – Academic Writings from KP2011*, der ersten (und wissenschaftlichsten) der drei Aufsatzsammlungen. Interessant ist schon der Ansatz, den die Herausgeber gewählt haben: Die beteiligten Autoren sollten ihre Arbeit unter dem Gesichtspunkt *What if larp wasn't an academic discipline of its own?* einreichen. Eine Fragestellung, die sehr schön zeigt, dass Otto-Nor-

mal-*LARP*-Theoretiker in den nordischen Ländern die Forschung rund um *LARP* *natürlich* als eigene wissenschaftliche Disziplin betrachtet.

Das Ergebnis kann sich auf jeden Fall sehen lassen, das Spektrum der zehn Aufsätze reicht von Gender-Fragen im *LARP* bis hin zu Nietzsche. Zur Einführung gibt es außerdem einen ausführlichen Überblick über die Entwicklung der wissenschaftlichen Herangehensweise an *LARP* in den skandinavischen Ländern im Verlauf der letzten Jahre. Das dürfte insbesondere für Leser hilfreich und interessant sein, die mit der Tradition der nordischen *LARP*-Konferenz und den zahlreichen bisher publizierten Büchern nicht vertraut sind.

Aber Vorsicht: Wer keinen Spaß daran hat, sich in komplexe Abhandlungen einzulesen, sollte einen großen Bogen um dieses Buch machen ...

... und sich stattdessen *Do Larp – Documentary Writings from KP2011* zuwenden. Dieses bietet auf 220 Seiten dreizehn ausführliche Beschreibungen von sehr unterschiedlichen Live-Rollenspielen, die, so zumindest das ehrgeizige Ziel der Herausgeber, für andere Veranstalter als „Blaupausen“ dienen sollen. Da gibt es zum Beispiel das etwas seltsame finnische Kunst-*LARP* *The Plastic Cup*, bei dem die Spieler mehrere hundert Porzellantassen zerstören dürfen, das Gender-*LARP* *Mad About The*

Boy, das in einer Welt spielt, in der ein Virus alle Männer ausgelöscht hat und die Gesellschaft nur noch aus Frauen besteht, oder das israelische Mini-*LARP* *Salem 1906 – The Secret Sauce*, inspiriert von den nord-amerikanischen Hexenprozessen in Salem im Jahr 1692 und mit dem Ziel, Spieler mit moralischen Problemen zu konfrontieren. Das Buch ist auf jeden Fall eine tolle Möglichkeit, um auf neue Ideen zu stoßen und ungewohnte Spielmechaniken kennenzulernen.

Um Ideen geht es auch im letzten der drei Bücher: *Talk Larp – Provocative Writings from KP2011*. Es besteht aus 16 kurzen Meinungsartikeln mit (teils provokanten) Thesen oder Forderungen an die *LARP*-Szene. Einigen der Autoren gelingt es dabei polemisch, sarkastisch oder (selbst-)ironisch die Leser zum Nachdenken über wichtige oder zumindest umstrittene Themen zu bringen. Andere Artikel wirken dagegen eher wie das Gejammer von *LARP*-Dinosauriern oder wie abstruse politische Statements. Aber, wie der Name schon sagt, es geht ja darum, die Leser zu provozieren.

Alle drei Bücher sind im Zauberfeder-Shop (www.zauberfeder-shop.de) erhältlich. Außerdem sind sie kostenlos als PDF-Fassung verfügbar, und zwar unter <http://rollespilsakademiet.dk/kpbooks>.



Think Larp

Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen, Valdemar Kølbe (Hrsg.)
Rollespilsakademiet 2011
240 Seiten, 17 x 24 cm,
Hardcover, 30,- Euro

Do Larp

Lars Andresen, Charles Bo Nielsen, Luisa Carbonelli, Jesper Heebøll-Christensen, Marie Oscilowski (Hrsg.)
Rollespilsakademiet
220 Seiten, 17 x 24 cm,
Hardcover, 30,- Euro

Talk Larp

Claus Raasted (Hrsg.)
Rollespilsakademiet
140 Seiten, 15 x 15 cm,
Hardcover, 20,- Euro

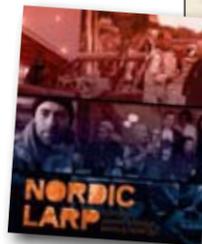
Nordic Larp Steampunk-Raumschiffe und LARP im Atomreaktor ...



Im Norden Europas wurde Anfang des Jahres ein ziemlich beeindruckendes Buchprojekt veröffentlicht: *Nordic Larp* bietet auf 322 reich bebilderten Seiten ausführliche

Dokumentationen zu 30 außergewöhnlichen Live-Rollenspielen aus Dänemark, Norwegen, Schweden und Finnland. Ob Steampunk-Raumschiff in einem ehemaligen russischen U-Boot, ein 20 Meter langer Drache oder ein Alternate-Reality-Game in einem ehemaligen Atomreaktor tief unter den Straßen von Stockholm – die Herausgeber Jaako Stenros und Markus Montola zeigen eindrucksvoll, was im Hobby Live-Rollenspiel alles möglich sein kann (zumindest in den

nordischen Ländern). Das englischsprachige Buch ist als großformatiges Hardcover mit Schutzumschlag erschienen und ist unter anderem im Zauberfeder-Shop (www.zauberfeder-shop.de) erhältlich. Weitere Informationen zum Buch gibt es unter <http://nordiclarp.wordpress.com/>.



THE INNOVASION

LARP trifft Straßentheater

Gemeinsam mit Larson Kasper, einem weiteren deutschen Spielleiter, wurde unser Chefredakteur Karsten Dombrowski angeheuert, ein Alternate Reality Spiel für die Liverpool Biennial, ein englisches Kunstfestival, zu organisieren – zusammen mit der erfahrenen Theaterregisseurin Hilary Westlake und 24 jungen Theatermachern (Schauspieler, Musiker, Designer, Techniker, Regie-Assistenten) von Hope Street Limited, einem gemeinnützigen Straßentheaterprojekt.

Alles begann mit einer Kurzmitteilung auf Facebook (Beginnt heutzutage nicht alles auf Facebook ...?). Eine gemeinsame Freundin, die gerade ein Praxissemester in einer Werbeagentur in Manchester absolvierte, hatte den Auftrag erhalten, jemanden zu finden, der für die Marketingabteilung der *Liverpool Biennial* ein Alternate Reality Game organisieren sollte. Der Kontakt war schnell hergestellt und nach einem ersten Treffen mit unseren Auftraggebern und den Projektbeteiligten in Liverpool war klar, dass wir dieses Projekt gemeinsam umsetzen wollten. Ziel war ein Spiel, das die Teilnehmer durch möglichst viele Ausstellungen und Galerien der *Liverpool Biennial* führen sollte. Gleichzeitig sollten zumindest Teile des Spiels so gestaltet sein, dass auch Nichtteilnehmer im öffentlichen Raum zumindest wahrnehmen konnten, dass irgendetwas „im Gange“ war.

The Innovation fand dann am 9. Oktober letzten Jahres nach einer nur etwa dreiwöchigen Produktionsphase statt und war, von kleineren Pannen abgesehen, ein großer Erfolg. Die Story war bewusst etwas abgedreht angelegt: Böse Aliens versuchten, getarnt als obskure, sektenartige Kunstagentur *Creative Control*, Künstler



unter ihre Kontrolle zu bringen, um deren Kreativität stehlen zu können. Die Spieler mussten das verhindern und sich dazu im Auftrag der geheimnisvollen Widerstandsorganisation *Wolf Crew* auf eine wilde Jagd durch Liverpool begeben.

Schon im Vorfeld des Spiels hatten wir zur Einstimmung verschiedene multimediale Hinweise für die Spieler gestreut. Die Bösen besaßen nicht nur eine eigene Homepage, sondern auch einen Facebook-Auftritt sowie ein Blog und nutzten Twitter – alles auf den ersten Blick aufgemacht wie ein ganz normaler Firmenauftritt im Internet. Die Guten kommunizierten ebenfalls über ein Blog und einen Facebook-Auftritt, allerdings eher konspirativ, mit skurrilen, versteckten Botschaften. So trat die *Wolf Crew* beispielsweise offiziell als Wolfsschützer auf, die Großbritanniens Wölfe, sprich die Künstler, vor dem bösen Einfluss und der manipulativen Kraft von Rotkäppchen, der bösen *Creative Control*, schützen wollen.

Das eigentliche Spiel startete am Morgen des 9. Oktobers an verschiedenen Orten in Liverpool. Alle Spieler waren von der

Wolf Crew per E-Mail aufgefordert worden, sich zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort zu treffen und dort auf Anweisungen zu warten. Punkt zehn klingelte dann ein öffentliches Telefon in der Nähe des Treffpunkts und die Spieler erhielten ihre erste Aufgabe. Die Teilnehmer starteten dabei mehr oder minder gleichzeitig in acht verschiedenen Gruppen, die zunächst unabhängig und ohne voneinander zu wissen in dieses Stadtabenteuer starteten. Auch innerhalb der Gruppe kannten sich die meisten Teilnehmer nicht.

Was folgte, war eine Quest durch Liverpool, um einen von *Creative Control* bereits kontrollierten Künstler aufzuspüren und dessen böses, Kreativität stehlendes Alien-Artefakt (in Form eines harmlos wirkenden Anhängers) gegen eine von der *Wolf Crew* manipulierte Variante auszutauschen. Dabei kamen unter anderem verschlüsselte Videos, Online-Rätsel, geheimnisvolle Informanten und *Tote Briefkästen* zum Einsatz.

Damit die Quest nicht einfach nur eine Schnitzeljagd wurde, gab es zahlreiche





Interaktionen mit NSCs, zum Beispiel als verdächtig unauffällige Vertreter von Creative Control oder als Sympathisanten von Wolf Crew. Auch Außenstehende konnten wir einbinden, etwa die Mitarbeiter der verschiedenen Kunstausstellungen, die auf bestimmte Stichworte hin Informationen weitergaben. Außerdem positionierten wir an verschiedenen Stellen Straßenkünstler, deren jeweilige Performance als Hinweis diente. Da unsere Auftraggeber mit dem Spiel auf die Liverpool Biennial aufmerksam machen wollten, bauten wir in jede Route natürlich möglichst viele der am Festival beteiligten Ausstellungen, Kunstwerke und Galerien ein.

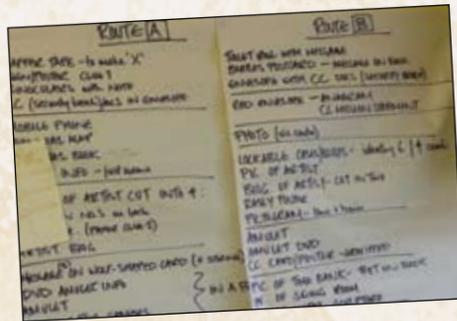


Es gab Routen, deren Rätsel eher künstlerisch und poetisch waren, andere setzten auf viel Action und Interaktion mit finsternen Vertretern der Bösewichte (inklusive der Entführung eines in die Spielergruppe eingeschleusten NSC durch Mitarbeiter von Creative Control).

Kleinere Probleme gab es, weil sich die Routen an einigen Stellen etwas überschneiden (Schließlich sollten alle Gruppen möglichst viele Locations der Liverpool Biennial sehen), und Gruppen dabei zufällig über Hinweise stolperten, die für andere Teilnehmer bestimmt waren und dadurch auf einer falschen Spur landeten. Dank eingeschleuster Beobachter und der Spielleiter, die sie unauffällig im Auge behielten, gelang es aber meist schnell, derartige Pannen zu beheben.

Eine Art Zwischenhöhepunkt, zu dem alle Spieler rechtzeitig gelotst werden mussten, fand am frühen Nachmittag statt. Vor dem Liverpooler Hauptbahnhof gab es eine große Performance in Form einer Produktpräsentation von Creative Control. Schauspieler von Hope Street traten als Vertreter der Firma auf und hielten bewegende Ansprachen, in denen sie die Vorteile von Creative Control für die Kunstszene in Liverpool beschworen. Umrahmt wurde der Auftritt von einer Tanzgruppe und einer Sängerin. Dieser Auftritt fand unter den Augen von zahlreichen nichtsahnenden Zuschauern statt, unter die sich natürlich auch die Spieler gemischt hatten. Hier trafen zum ersten Mal Spielergruppen direkt aufeinander und traten auch teilweise miteinander in Kontakt, um Informationen auszutauschen. Der ganze Auftritt diente natürlich in erster Linie dazu, öffentliche Aufmerksamkeit auf das

Spiel zu lenken. Entsprechend waren auch Medienvertreter vor Ort, die am nächsten Tag über das Spiel berichteten.



Der eigentliche Spielhöhepunkt fand dann am frühen Abend statt. Alle Gruppen infiltrierten einen Sektempfang von Creative Control, bei dem neu angeworbene Künstler geehrt werden sollten. Durch die manipulierten Alien-Artefakte gelang es Wolf Crew jedoch, Zugriff auf die Computer der außerirdischen Invasoren zu erhalten und diese zu enttarnen (dargestellt durch eine aufwändige Videosequenz) und zum Rückzug zu zwingen. Die Künstler der Erde waren gerettet und der Tag konnte mit einer Aftershow-Party ausklingen.

Für uns als Live-Rollenspieler war der spannendste Aspekt an diesem ganzen Projekt die Zusammenarbeit mit den Theaterleuten. Das hat, trotz anfänglicher Skepsis, ob man nicht doch zu unterschiedliche Vorstellungen von einem solchen Spiel



und seiner Umsetzung haben würde, wirklich toll geklappt. Vieles war natürlich ungewohnt. Die Atmosphäre war zwar einerseits durchaus angenehm und zuweilen lustig, trotzdem merkte man, dass hier Profis am Werk waren. Während im LARP NSCs auch bei Ritualen und flammenden Reden meist stark improvisieren, probten die Schauspieler ihre Reden und Performances immer wieder lange und ausführlich unter den strengen Augen der Theaterregisseurin Hilary Westlake – und die Verbesserungen waren von Mal zu Mal auch für Laien wie uns deutlich zu erkennen.

Andererseits fügten sich die Theaterleute problemlos in den Prozess der Spielorganisation ein. So wurden die einzelnen Routen unter Anleitung von Larson und mir allesamt von den Künstlern von Hope Street entwickelt. Obwohl keiner von ihnen vorher zuvor etwas mit Live-Rollenspiel oder Alternate Reality Games zu tun gehabt hatte, klappte das überraschend gut und ermöglichte gleich acht sehr unterschiedliche Routen.

Insgesamt war es für uns eine wirklich spannende Erfahrung, die wir in Zukunft gerne einmal wiederholen würden.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Mycroft Milverton (Warren Makin), Karsten Dombrowski und Liverpool Biennial



Die Liverpool Biennial ist die größte Veranstaltung für zeitgenössische Kunst in Großbritannien. Alle zwei Jahre verwandelt sie die Stadt Liverpool für zehn Wochen in eine Galerie moderner Kunst und präsentiert Künstler aus der ganzen Welt. Die Veranstaltung fand vom 18. September bis 28. November 2010 statt. Mehr Informationen gibt es unter www.biennial.com

Hier erhaltet Ihr den Met der Edelleute

Met, Hörner Gewänder, Lagerzubehör

info@mittelalterlive.de
www.Mittelalterlive.de

NATUR @ TUCHE

Naturtuche steht für naturreine Stoffe. Ideal für Deine Larp- oder Reenactment - Gewandung. Du wirst den Unterschied fühlen. Überzeuge Dich selbst!

www.naturtuche.de



26.07. - 31.07.2011
IN DIEMELSTADT (HESSEN)



- seit 10 Jahren eines der größten Live-Rollenspiel-Erlebnisse Europas
- das Fest der Drachen, eine eigenständige & komplexe Fantasy-Welt für sechs Tage
- hier findest du unzählige Möglichkeiten für intensives Charakterspiel und aufregende Abenteuer
- mit epischen Schlachten um die Vorherrschaft der Drachen
- facettenreiche Spielerlager mit eigenen Plots & Spielleitern
- ein lebendiges, quirliges und buntes Fantasy-Stadtviertel
- 6 Tage intensiver LARP-Spielspaß mit Tausenden anderer Mitspieler

www.DRACHENFEST.INFO

Mittelpunkt 2011

Aus finnischer Sicht

Vom 14. bis 16. Januar fand in Köln der Mittelpunkt 2011 statt, die größte deutsche Live-Rollenspiel-Konferenz. Neben vielen deutschen LARPern nahmen dabei auch wieder zahlreiche ausländische Gäste teil: aus Frankreich, den Niederlanden, Dänemark, Finnland, Russland, Weißrussland, Italien und der Tschechei. Anna Nummi, eine finnische Kunststudentin, die derzeit im Rahmen eines Erasmus-Austauschs als Kostümdesignerin an einem deutschen LARP-Projekt mitarbeitet, schilderte Karsten Dombrowski ihre Eindrücke.

Zauberwelten: Bevor Du zum Mittelpunkt gefahren bist, was wusstest Du über LARP in Deutschland?

Anna Nummi: Mit der deutschen LARP-Kultur war ich bisher nicht sonderlich vertraut. Im Laufe der letzten Jahre habe ich zwar verschiedene deutsche Live-Rollenspieler kennengelernt, aber davon, wie genau in Deutschland gespielt wird, hatte ich trotzdem nur eine vage Vorstellung. Entsprechend war ich neugierig und aufgeregt, als ich meine Reise nach Köln antrat.

ZW: Und hat Dir die Veranstaltung in dieser Hinsicht neue Erkenntnisse gebracht?

Anna: Oh ja. Insbesondere die Präsentation von Dirk Springenberg war sehr hilfreich, der die deutsche LARP-Szene und ihre Geschichte vorstellt hat. Es ist erstaunlich, wie sehr sich die LARP-Szenen verschiedener Länder unterscheiden. Wir

haben in Finnland beispielsweise ein größeres Angebot an Veranstaltungen abseits der Fantasy. Außerdem spielen wir eher in sich abgeschlossenen Spielen, bei denen wir jedes Mal einen neuen Charakter darstellen. Dafür investieren wir deutlich weniger in Kostüme und Ausstattung.

ZW: Wie war Deine Erfahrung mit dem deutschen Publikum bei Deinem eigenen Workshop zum Thema Kostümdesign?

Anna: Es ist immer etwas schwierig, einen Vortrag oder Workshop in einer fremden Sprache, in diesem Fall Englisch, zu halten. Aber ich denke, mein Workshop zum Thema Kostümdesign für Live-Rollenspiele hat ganz gut funktioniert. Ich hatte zahlreiche Teilnehmer, die nicht nur am Thema interessiert waren, sondern sich auch mit großer Begeisterung eingebracht haben. Im praktischen Teil des Workshops sind ein paar wirklich tolle Ideen entstanden.

ZW: Welcher Programmpunkt hat Dir insgesamt am besten gefallen?

Anna: Das AIDS-Edu-LARP. Das war ein LARP aus dem Bereich der Erwachsenenbildung, das wir im Rahmen der Veranstaltung ausprobieren konnten. Das Spielprinzip war simpel, die Charaktere einfach und das Setting schaffte es leicht, Emotionen zu wecken und die Probleme zu verdeutlichen. Eine solche emotionale Erfahrung ist aus meiner Sicht viel mehr wert als Zahlen und Texte über bestimmte Themen. Leider habe ich einige Vorträge und Workshops verpasst, an denen ich gerne teilgenommen hätte. Zum einen war das Programm gut gefüllt, so dass interessante Programmpunkte parallel lagen, zum anderen habe ich zwischendurch einfach auch Zeit gebraucht, um mich mit anderen Teilnehmern zu unterhalten. Aber ich hoffe, dass ich nächstes Jahr wiederkommen kann.

F.R.E.D. 2011

Auf dem Mittelpunkt 2011 wurde erneut der F.R.E.D. vergeben. Mit dem Preis zeichnete der Deutsche Liverollenspiel-Verband besonders schöne oder innovative LARP-Konzepte aus, die 2010 im deutschsprachigen Raum umgesetzt wurden. Erstmals haben die Ausrichter den F.R.E.D. dabei in die vier Kategorien **Bestes Live-Rollenspiel**, **Bestes Edu-LARP-Konzept** (Live-Rollenspiel mit pädagogischer Ausrichtung), **Beste Ausstattung** (Kulisse, Kostüm, Maske, ...) und **Bestes Werbemedium** (Flyer, Trailer, Hörspiel, Homepage, ...) aufgeteilt. Insgesamt 16 Konzepte standen in den verschiedenen Kategorien in Konkurrenz zueinander.

Gewinner in der Kategorie **Bestes Live-Rollenspiel** wurde *Das Caligari-Komplott*, ein LARP mit Alternate-Reality-Vorspiel und Zeitsprung rund um eine finstere Verschwörung zur Erlangung der Weltherrschaft. Außerdem wurde dieses Konzept vom Publikum per Applaus zum Gesamtsieger aller Kategorien gekürt.

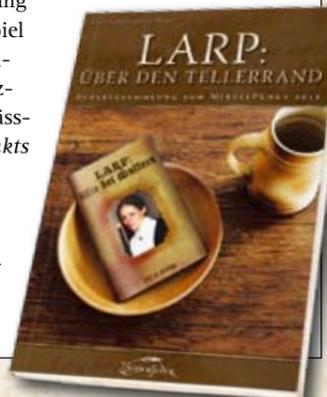
Als **Bestes Edu-LARP-Konzept** wurde *The Living Dead* ausgezeichnet, ein experimentelles politisches Live-Rollenspiel, bei dem es um die Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen von Gewalt ging.

Gleich zwei Auszeichnungen räumte die Veranstaltung *LoP 28 - Verbrannt in alle Ewigkeit* ab. Zum einen erhielt es den Preis **Beste Ausstattung** für beeindruckende Kulissen und Requisiten im Steam-Fantasy-Stil, zum anderen den Preis für das **Beste Werbemedium** für einen umfangreichen Werbemix aus verschiedenen Trailern, einem Hörspiel und weiteren Medien.



LARP: Über den Tellerrand

In der aktuellen Aufsatzsammlung *LARP: Über den Tellerrand* stellen Live-Rollenspieler mit unterschiedlichen fachlichen Kenntnissen und Spezialgebieten in acht Beiträgen ihre Ideen und Erfahrungen vor. Das Spektrum der behandelten Themen reicht von Überlegungen zur Erzähltheorie über Vergleiche zwischen LARP und Theater bis hin zur Verknüpfung von Live-Rollenspiel mit Museumspädagogik. Die Aufsatzsammlung ist anlässlich des Mittelpunkts 2011 erschienen und ist im Buchhandel oder unter www.zauberfeder-shop.de erhältlich.



OB HELD ODER SCHURKE: LARPZEIT INFORMIERT

LARPzeit frei Haus

Alle drei Monate bietet die LARPzeit jede Menge Infos rund um das Hobby Live-Rollenspiel: News, Berichte, Interviews, Do-it-yourself-Anleitungen und vieles mehr.

Ein LARPzeit-Abo kostet nur 16,90 Euro pro vier Ausgaben (bzw. 20,90 Euro im europäischen Ausland) und kann auf www.larpzeit.de unter *Mein LARPzeit-Abo* bestellt werden.

Auf Wunsch erhält jeder Neuabonnent bis zum 31. Mai 2011 eine hochwertige Prämie (Eine größere Auswahl neben den abgebildeten Artikeln gibt es auf www.larpzeit.de unter *Mein LARPzeit Abo*):



Elfenohren von Fantasieprodukte

Elfenohren aus Naturlatex, für Elfen, Elben und alle Fabelwesen mit spitzen Ohren – Die Ohren passen auf nahezu jedes Ohr und sehen absolut echt aus, da sie auf einem Original-Ohrabdruck modelliert wurden. Mit ausführlicher, bebildeter Anleitung, Klebstoff und einer wiederverschließbaren Klappbox.

* Für die Lieferung an Adressen außerhalb von Deutschland kommen noch einmalig 3,- Euro Versandkosten hinzu. Nur solange der Vorrat reicht. Das Produkt kann von der Abbildung leicht abweichen. Die Auslieferung erfolgt unabhängig von der Zeitschrift. Zum Zweck der Auslieferung werden die Adressdaten an Fantasieprodukte weitergegeben.

OHNE
ZUZAHLUNG

unterstützt
von
Fantasieprodukte

Geldschatulle mit 70 LARP-Münzen

Münzset bestehend aus einer Geldschatulle (ca. 10,5 x 8 x 7cm), einem Beutel, 59 Kupfermünzen, 10 Silbermünzen und einer Goldmünze. Jede Münze hat einen Durchmesser von ca. 23,5 mm.

* Die Versandkosten für Geldschatulle und Münzen betragen innerhalb Deutschlands 5,- Euro, für die Lieferung an Adressen in das EU-Ausland 8,- Euro (leider keine Schweiz). Nur solange der Vorrat reicht. Das Produkt kann von der Abbildung abweichen, da die Geldschatullen in verschiedenen Mustern ausgeliefert werden.



ZUZAHLUNG
24,90 EURO

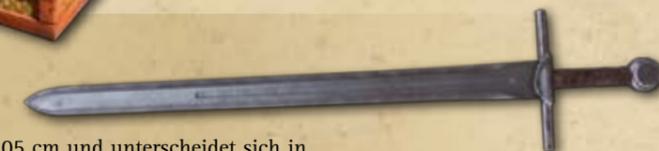
ZZGL. VERSANDKOSTEN*



Langschwert von Wyvern

Das Langschwert hat eine Länge von etwa 105 cm und unterscheidet sich in verschiedenen Details von den am Markt üblichen Waffen: Das Schwert ist im Griff ausgewogen und mit echtem, schwarzen Veloursleder belegt. Auch ist der Knauf extra verstärkt. Die Klinge hat eine Hohlkehle und folgt einer realistischen Klingensform.

* Die Versandkosten für das Langschwert betragen innerhalb Deutschlands 8,- Euro, für die Lieferung an Adressen in das EU-Ausland 20,- Euro (leider keine Schweiz). Das Produkt kann von der Abbildung leicht abweichen, da jedes Schwert in Deutschland handgefertigt wird.



ZUZAHLUNG
69,90 EURO

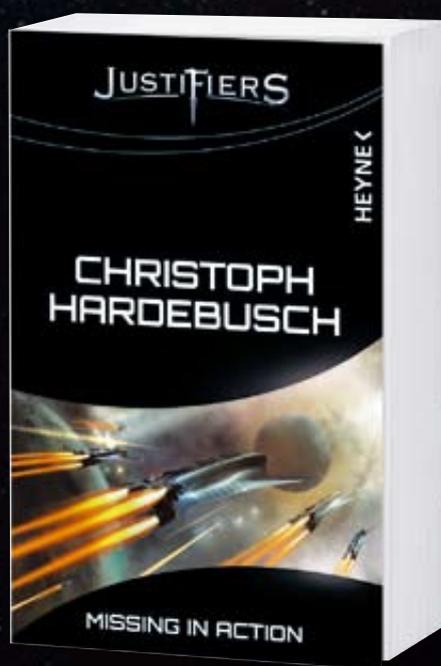
ZZGL. VERSANDKOSTEN*

Gültig bis 31. Mai 2011. Alle Abo-Geschenke solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt unabhängig von der Zeitschrift. Zum Zweck der Auslieferung werden die Adressdaten an die Kooperationspartner weitergegeben.

Markus Heitz' großes JUSTIFIERS[®] Universum



656 Seiten · Originalausgabe
€ 14,95 [D] · ISBN 978-3-453-52650-1



448 Seiten · Originalausgabe
€ 8,99 [D] · ISBN 978-3-453-52718-8



512 Seiten · Originalausgabe
€ 8,99 [D] · ISBN 978-3-453-52717-1

**Die härteste Spezialtruppe des Universums –
ab sofort in einer Galaxis in Ihrer Nähe!**