

Zauberwelten

Kampf um den Mahlstrom



Wikinger MMORPG

Valnir Rok

Dystopie als Larp-Konzept

Tales: Inside

Phantastik und Kurzgeschichten

Die Story- Olympiade

Die Könige der
Spielleute

Corvus Corax

Die Legenden von Andor

Spieleerfinder Michael Menzel

im Interview

u.v.m.

Phantastischer Herbst

DIE BLAUSTEINKRIEGE

DAS GEWALTIGE FANTASY-EPOS

»Eine faszinierend vielfältige Bühne, markante Figuren
und eine spannende Handlung – beeindruckend!«

phantastik-couch.de

640 Seiten • € 14,99 [D] • ISBN 978-3-453-31707-9



978-3-453-31688-1



978-3-453-31706-2



Alle Bände auch als E-Book
Leseproben auf heyne.de

HEYNE <

DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –
Vorschau Herbst 2017 2

Total War: Warhammer II –
Kampf um den Mahlstrom 4



Shakes&Fidget: The Adventure –
Unterhaltsame und absurde
Rollenspielklischees 6

Gwent Thronebreaker –
Kampagne in der Witcher-Welt 8

Valnir Rok – Nordische Mythologie
neu entdecken 10

Sumerland – Der geheime Krieg 12

SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Herbst 2017 15

Massive Darkness –
Helden die im Schatten wandeln 16

Andor-Erfinder Michael Menzel im Inter-
view – „Eine Fantasy-Story braucht eine
gewisse Tiefe und Vorgeschichte“ 18

Freebooter's Fate – Vive la Debonn! 20



NOVA – Bring den
Sternenhimmel zum Leuchten 22

SINNESWELTEN

Corvus Corax – Kenner
des echten Spielmannslebens 23

Autorennetzwerk PAN –
Lobby für deutsche Fantasy-Autoren 27

Outlander-Küche –
Geillis' Cullen Skink 28

Die Story-Olympiade – „Phantastik
und Kurzgeschichten gehören
untrennbar zusammen“ 30

Rezensionen: *Ye Banished Privateers*
– *First Night Back in Port*, *Pressgöng* –
Heuerrolle, *Sternenbrand Band 1* –
Blind, *Helden gibt es nur im*
Märchen 32

LARPWELTEN

Tales: Inside – Dystopische
Gesellschaftssimulation in
beeindruckender Location 33

„Ich möchte die Außenwelt
faszinieren und begeistern“ –
Fotograf Moritz Jendral im Interview 37

Impressum

Herausgeber und Verlag



Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig
info@zauberfeder-verlag.de, www.zauberfeder.com
www.zauberwelten-online.de

Chefredakteur

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

Redaktion

Anja Grevenor

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Carsten Bahr, Karsten Dombrowski, Leoni Dowidat,
Laura Dümpelfeld, Marc Haarmann, Vivien Meyer,
Tara Moritzen, Peter Sailer, Christian Schmal, Laura Richter

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus *Total War: Warhammer II* von
Creative Assembly/Sega.

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 Einsendung 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 sowie Veröffentlichung in digitaler Form. Mit der Einsendung 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 Zauberwelten 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 Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden.

Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

Vorschau Herbst 2017

GAMES AM HORIZONT

Vorfreude ist etwas Schönes! Marc Haarmann hat daher für Euch einen Überblick über interessante Games zusammengestellt, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Assassin's Creed Origins



Nachdem sie sich mit zahlreichen Assassin's vom Mittelalter bis zur Renaissance und vom Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg bis zur Industrialisierung gemeuchelt hatten, stellten sich Ermüdungserscheinungen unter den Spielern ein. *Ubisoft* wagt nach einem Jahr Besinnungspause den Neuanfang und kehrt in eine fernere Vergangenheit zurück. Der neue Schauplatz ist das alte Ägypten in der Ptolemäischen Epoche um das Jahr 49 v. Chr. Das Reich Alexanders des Großen ist zerfallen und die Römer nehmen das Nildelta in Augenschein. Zu diesem Zeitpunkt sind die Pyramiden schon 2000 Jahre alt, von der altägyptischen Hochkultur ist jedoch nicht viel übrig. Protagonist in diesem Spiel ist Bayek, einer der letzten altägyptischen Wächter, *Medjau* genannt. Mehr noch als im Vorgänger erinnert das Spielprinzip an ein Rollenspiel. Das Kampfsystem läuft weniger automatisiert ab und verlangt vom Spieler mehr Taktik. Wie in den Vorgängern ist dieses Abenteuer eine Simulation im Animus, die die Spielfigur in der Gegenwart im Auftrag der ominösen Templerorganisation Abstergo durchlebt. Ob sich die Rückkehr zu den Anfängen gelohnt hat, erfahrt Ihr Ende Oktober.

Release: 27.10.2017, PS4, Xbox One, PC
(Ubisoft Montreal/Ubisoft)

Wolfenstein 2: New Colossus

Rechtsorientierte totalitäre Regimes zu bekämpfen ist den Spielern im Laufe der Jahre in Fleisch und Blut übergegangen. Eine Serie, die den Wahnsinn um Deutschlands

Machtergreifung auf die Spitze getrieben hat, feiert Ende Oktober seine neueste Fortsetzung. *Wolfenstein 2: New Colossus* ist die Fortsetzung des vor drei Jahren erscheinenden Shooters *Wolfenstein: New Order* und spielt in einer alternativen Zeitlinie, in der Deutschland den Zweiten Weltkrieg gewonnen hat. Wie schon in dem Vorgänger steuern wir Haudegen B. J. Blazkowicz, der sich um die vom Regime besetzten USA kümmern muss. Die Inszenierung orientiert sich am Unterton von *Inglorious Basterds*, bringt aber eine eigene innovative Geschichte mit sich. Die Vision, wie eine kulturelle Übernahme durch die Deutschen weltweit ausgesehen hätte, wird hier mit viel düsterem Humor und einer gesunden Prise Ernsthaftigkeit inszeniert.



Release: 27.10.2017,
PS4, Xbox One, Nintendo Switch, PC
(Machinegames/Bethesda)

Horizon Zero Dawn: Frozen Wilds

Horizon Zero Dawn konnte Anfang dieses Jahres mit einem glaubwürdigen und wunderschönen postapokalyptischen Setting begeistern. Die rothaarige Aloy führte die Menschen gegen einen unbarmherzigen Metallteufel in die Schlacht und deckte nebenbei das Schicksal der alten Menschheit auf. Leider war das Spiel irgendwann vorbei. Mit *Frozen Wilds* wird das Meisterwerk im November noch einmal um ein neues Szenario inklusiver neuer Kampagne erweitert. Das Add On wird die Karte vermutlich nach Norden erweitern. Im Trailer konnten wir bereits einen aktiven Vulkan und schwefelhaltige Seen



erkennen. Außerdem wird es neue Maschinenwesen geben. Da das neue Kapitel in die Hauptgeschichte integriert wird, ist der Besitz des Hauptspiels Voraussetzung.

Release: 7.11.2017, PS4
(Guerrilla Games/
Sony Interactive Entertainment)

Battlefront 2



Battlefront 2 wird für Solospieler interessant. Zusätzlich zum beliebten Multiplayer wird es eine spektakuläre Kampagne auf der Seite des Imperiums geben. Hier wird beleuchtet, was in den Jahren zwischen Episode 6 (*Die Rückkehr der Jedi Ritter*) und Episode 7 (*Das Erwachen der Macht*) geschehen ist. Neben hitzigen Gefechten auf Planeten wird es zahlreiche Raumschlachten geben. Der Mehrspieler wird Szenarios und Helden aus allen bislang erschienenen Filmen enthalten. All das gepaart mit einer Grafik, die von den Filmen so gut wie nicht mehr zu unterscheiden ist, verspricht dieser Nachfolger genau das *Battlefront* zu werden, das sich die Fans eigentlich bereits für den ersten Teil gewünscht hatten.



Release: 17.11.2017, PS4, Xbox One, PC
(Motive Studio/EA Dice/Criterion Games/
Electronic Arts)

Black Mirror

Fans der *Black Mirror*-Trilogie dürfen sich freuen: Das erfolgreiche Point&Click-Adventure von 2003 bekommt einen Nachfolger. Dabei handelt es sich allerdings um einen Neustart. Kenntnisse über den Vorgänger sind nicht nötig. Nach dem Tod des Vaters bekommt unser Protagonist einen Brief mit der Aufforderung, er solle sich zum Black Mirror-Anwesen begeben. Hier geht es nicht mit rechten Dingen zu. Unsere Familie verhält sich unangenehm distanziert und Geistersichtungen lassen uns an unserem Verstand zweifeln. Was ist real und was nicht? Das Anwesen ist komplett in 3D und in der dritten Person erkundbar. Black Mirror erscheint dieses Mal auch für die Konsolen.



Release: 28.11.2017, PS4, Xbox One, PC
(King Art Games/THQ Nordic)

Spellforce 3

Bereits im ersten *Spellforce* etablierte der damalige Entwickler *Phenomic* eine gelungene Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Echtzeitstrategiespiel. Der dritte Teil wird sich abermals auf diese Symbiose stützen. Jedoch ist das Setting weitaus ernster. Es gibt nicht nur Gut und Böse, sondern viele Graustufen dazwischen. Das Geschehen spielt zeitlich vor den Vorgängern. Im Laufe des Spiels treffen wir unterschiedliche Helden mit individuellen Eigenschaften, die sich uns anschließen wollen. Wir steuern

diese Helden wie in einem klassischen Rollenspiel, führen ausgiebige Dialoge und treffen Entscheidungen. Nach Kämpfen leveln wir auf und plündern die Leichen. Gegen große Gegneransammlungen können wir allerdings nicht gut bestehen. Dazu heuern



wir Söldner an und führen ganze Heere in die Schlacht. *Spellforce 3* wird zudem einen komplexen Multiplayermodus für Coop- und PVP-Modi erhalten und unterstützt das Spielen über lokale Netzwerke..

Release: 7.12.2017, PC
(Grimlore Games/THQ Nordic)

Ni no Kuni II: Schicksal eines Königreichs



Ni no Kuni: Der Fluch der weißen Königin bezauberte auf der PS3 durch einen liebevollen Zeichenstil und eine packende epische Story um einen Jungen, der zwischen zwei Welten wechseln kann, die auf mysteriöse Weise miteinander verbunden sind. Während im ersten Teil noch das berühmte Studio *Ghibli* mitwirkte, basiert der Nachfolger auf dem Artdesign des Zeichners Akihiro Hino, der auch bei der Produktion der Detektivserie *Professor Layton* mitwirkt. *Ni no Kuni II: Schicksal eines Königreichs* erzählt allerdings eine komplett neue Geschichte und erfordert keinerlei Kenntnisse des ersten Teils, das Geschehen spielt aber erneut zwischen der Realwelt und einer Fantasywelt. Evan, Sohn

des verstorbenen Königs, wird aus seinem Reich *Ding Dong Dell* verbannt, welches die Mäuse hinterlistig an sich gerissen haben. Gemeinsam mit seinen Verbündeten muss er einen Neuanfang wagen, um sein Reich zurückzuerobern.

Der Nachfolger des beliebten Rollenspiels bringt ein verändertes Echtzeitkampfsystem mit sich und sieht bereits jetzt wunderschön aus.

Release: 19.1.2018, PS4, PC
(Level 5/Bandai Namco)

Kingdom Come: Deliverance



Die meisten Rollenspiele kommen nicht ohne phantastische Elemente aus. Selbst das erwachsene Polit drama *Game of Thrones* schickt Drachen und Untote in die Schlacht. *Kingdom Come: Deliverance* verzichtet dagegen auf jegliche Phantastik und wirft Euch in eine extrem akkurate Nachbildung des mittelalterlichen Böhmens. Dörfer, Burgen, Straßen, Wälder und Steinbrüche befinden sich an exakt den Orten, an denen sie einst wirklich standen. Doch nicht nur die Umgebung wurde originalgetreu nachgebildet, auch die Geschichte entstammt realen Überlieferungen. Der Tod des Herrschers Karl des IV. stürzt das Heilige Römische Reich in der Region Böhmen in ein dunkles Kapitel aus Korruption, Verrat und Krieg. Euer Protagonist ist kein strahlender Held, sondern Heinrich, Sohn eines Schmieds, der das Massaker am eigenen Volk überlebt und sich dem Widerstand gegen den selbsternannten Herrscher Sigismund anschließt. Wie genau Ihr das anstellt, bleibt Euch selbst überlassen. Der Schwertkampf entpuppt sich in diesem Spiel als äußerst knifflig und realistisch. Ein heroischer Alleingang gegen die Söldnerhorden des Tyrannen ist daher kaum zu überleben, stattdessen empfiehlt sich ein ausgiebiges Training und die Rückendeckung durch Verbündete.

Release: 13.2.2018, PS4, Xbox One, PC
(Warhorse Studios/Deep Silver)



Kampf um den Mahlstrom

Im letzten Jahr wurde die *Total War*-Reihe phantastisch. Anstatt in historisch korrekten Schlachten kämpften Zwerge, Menschen, Vampire und Grünhäute gegen das Chaos. Epische Schlachten entbrannten und mächtige Helden kämpften an vorderster Front auf Greifen reitend gegen allerlei phantastisches Getier. Als Vorlage diente das altbekannte *Warhammer*-Universum, das bereits seit 1983 für spannende Miniaturgefechte auf Tischoberflächen sorgt. Während das Tabletopspiel mit *Age of Sigmar* einen kompletten Neustart der Serie wagte, erfreuten sich die PC-Spieler an einer der gelungensten Strategieumsetzungen des alten *Warhammer Fantasy*-Universums.

Eben dieses erhielt im September eine lang ersehnte Fortsetzung, welche die Karte um vier neue Kontinente und vier neue Rassen erweitert. Besitzer beider Spiele kommen mit Hilfe eines kostenlosen Patches, der in diesem Jahr noch erscheinen soll, sogar in den Genuss, die Weltkarte zu

vereinen und die alten Rassen gegen die neuen antreten zu lassen. Auch wer nur den zweiten Teil spielt, wird die alten Rassen als vom Computer gesteuerte Fraktionen in einzelnen Kolonien wiederfinden.

Vier neue Rassen

Wie bereits im ersten *Total War: Warhammer* sind die spielbaren Rassen grundlegend verschieden. Die Skaven zum Beispiel, eine Seuchen bringende Armee von Rattenwesen, kämpfen nicht nur mit ganz individuellen, teils ekligen Einheiten, bei denen Masse statt Klasse die maßgebliche Strategie ist. Sie haben auch die Möglichkeit, sich in Ruinen zu verschanzen, was den Vorteil von hinterhältigen Überfällen ermöglicht. Außerdem können sie Tunnelsysteme nutzen. Wer die Moral der Skaven aufrecht erhalten will, sollte immer für genug Nahrung sorgen. Was liegt da näher, als nach einer gewonnenen Schlacht die gefallenen Gegner zu verspeisen?

Die Echsenmenschen trampeln gegnerische Heerscharen in Grund und Boden. Masse zählt zwar auch hier, jedoch nicht in der Menge der Einheiten, sondern durch das Gewicht der Dinos. Besonders schwere Brocken wie die berittenen Carnosaurier teilen großen Schaden aus. Ihre größte Schwäche ist, dass sie in einen Bluttausch verfallen können und sich dann ohne Kontrolle durch den Spieler der nächsten Feindeinheit zuwenden. Die kleinen Skinks sind schwächere, aber intelligente Infanterieeinheiten, die mit Giftgeschossen kämpfen. Die Echsenmenschen punkten zudem mit einer höheren Moral und fliehen nicht vorzeitig aus dem Kampf.

Die beiden humanoiden Rassen der Hochelfen und Dunkelelfen sind trotz ihres gemeinsamen Ursprungs erbitterte Feinde und unterscheiden sich stark voneinander. Während die Hochelfen stolze Krieger mit taktischer Finesse sind und sich am ehesten mit dem Imperium des Vorgängers vergleichen lassen, sind die Dunkelel-

fen skrupellose Krieger, die im Kampf extrem flexibel sind und mit Gift und dunkler Magie kämpfen. Sowohl auf Seiten der Hoch- als auch der Dunkelelfen kämpfen Drachen und andere mythische Kreaturen Seite an Seite mit ihren Anführern.

Herrschaft über den Sturm

Schon die Weltkarte ist um einiges größer als im Vorgänger. Wer sich mit Warhammer auskennt, weiß, dass die phantastischen Kontinente stark an unsere reale Weltkarte angelehnt sind. Während der erste Teil in der Eurasischen Zone spielte, umfasst der zweite Teil die beiden amerikanischen Kontinente und Südafrika. Die Ähnlichkeit wirkt sich auf die Klimazonen und Umgebungen aus. Der nordwestliche Kontinent Naggaroth ähnelt den schneebedeckten Ebenen Kanadas, der südwestliche Kontinent Lustria den Dschungelregionen Südamerikas, was durch die von den Maya inspirierten Tempel der Echsenmenschen unterstrichen wird. Die Südländer im Südwesten entsprechen in etwa Südafrikas Ökosystem. Der ringförmige Kontinent Ulthuan, Heimat der Hochelfen, liegt in einem gemäßigten Klima und hat als

einzigster kein Gegenstück auf der realen Weltkarte. Als Neuerung können alle Gebiete von jeder Fraktion besetzt werden. Allerdings nagen die Klimabedingungen an den Ressourcen, wenn eine Rasse dort nicht heimisch ist.

Alle Rassen werden von einem gemeinsamen Ziel getrieben: den Mahlstrom unter ihre Kontrolle zu bekommen. Dieser ist ein gigantischer Wirbel, der sich im Innern des Kontinents Ulthuan befindet und die Dämonen des Chaos' im Zaum hält, indem er die arkanen Winde der Magie neutralisiert. Er droht jedoch zu versiegen. Während Skaven und Dunkelelfen diesen Umstand zu ihrem Vorteil nutzen möchten, wollen Hochelfen und Echsenmenschen dies verhindern. Um den Mahlstrom zu erobern, bedarf es fünf Rituale. Jedes durchgeführte Ritual sorgt allerdings für eine verstärkte Präsenz des Chaos'. So kämpfen wir schon bald nicht nur gegen die gegnerischen Fraktionen, sondern auch gegen das Chaos und müssen dazu noch einen Wettkampf gegen die Zeit bestehen. Dies ist eine der Neuerungen, die dafür sorgt, dass das Spiel bis zum Ende hin spannend bleibt. Allerdings ist die Situation niemals aussichtslos. Wer strategisch plant, kann

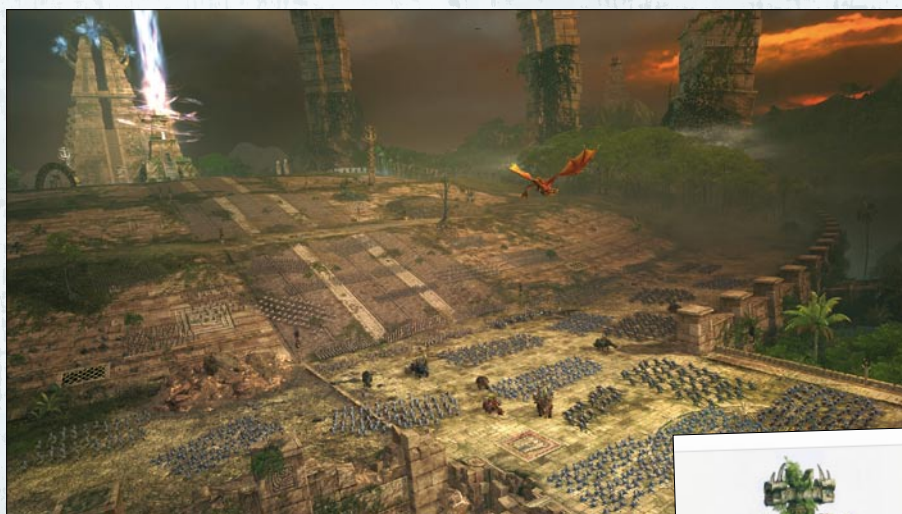


das Blatt ganz am Schluss noch zu seinen Gunsten wenden.

Creative Assembly hat den Nachfolger in fast jeder Hinsicht verbessert. Dadurch ist *Total War: Warhammer II* um ein Vielfaches abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Mit dem Ziel der Eroberung des Mahlstroms bleiben Feldzüge bis zur letzten Minute spannend und fordern den Strategen in uns.

Text: Marc Haarmann

Bilder: Creative Assembly/Sega



Total War: Warhammer II

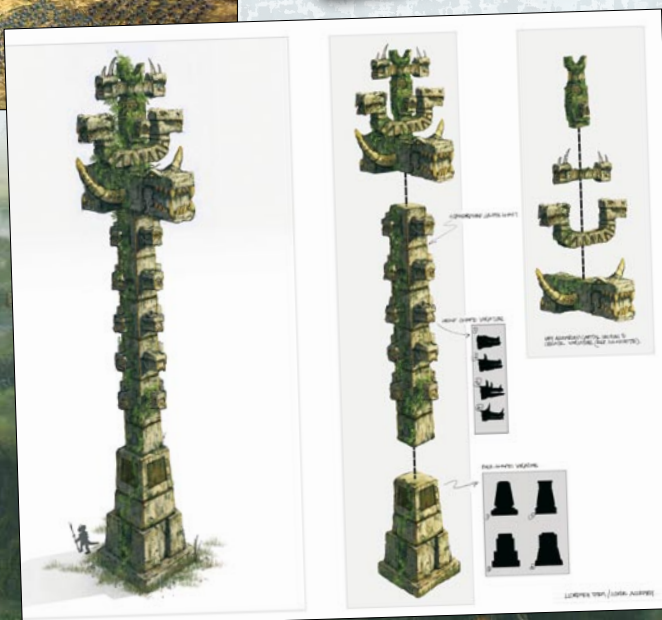
(Creative Assembly/Sega)

Plattform: PC

Webseite: totalwar.kochmedia.com



Die Limited Edition des Spiels kommt mit schicker Metalbox und gedrucktem Einsteigerleitfaden daher.



SHAKES & FIDGET THE ADVENTURE



Unterhaltsame und absurde Rollenspielklischees

Habt Ihr Euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, was Eure Spielecharaktere in *World of Warcraft* und Co. über die sonderbare Welt denken, in der sie existieren? Krieger Shakes und Gnomemagier Fidget sind in einer solchen Fantasiewelt zuhause, in der alle gängigen Rollenspielklischees zusammentreffen und für extrem unterhaltsame und absurde Situationen sorgen. Situationen, die man als Rollenspieler zwar hinnimmt, die aber für sich gesehen sonderbar wirken.

Warum etwa schweben ihre Schwerter eigentlich hinter ihrem Rücken? Weshalb bekommt jeder Charakter, der in einer Gruppe mitkämpft, einen eigenen Kopf des Mobbosses für seine Trophäensamm-

lung? Und warum ist ihr Questgeber eigentlich so unbeeindruckt von ihrer *einzigartigen* Leistung?

Die Webcomicserie *Shakes&Fidget* von Marvin Clifford und Oskar Pannier erfreute sich lange Zeit großer Beliebtheit und hat auch noch heute, fünf Jahre nach ihrer Einstellung, viele treue Fans. Zu Beginn nahmen die Kurzcomics die Welt der Online-Rollenspiele wie *World of Warcraft* (WoW) aufs Korn, später die gesamte Welt der RPGs. 2009 wurde das Thema als kostenloses Browserspiel *Shakes&Fidget: The Game* umgesetzt. In den Genuss, die beiden Recken selbst spielen zu können, kommt man darin zwar nicht, stattdessen können mit einem eigens erstellten Cha-

rakter Rollenspielabenteuer im gewohnten Comiclook der Webserie erlebt werden. Das Spiel gewann vier Preise, darunter den *Deutschen Entwicklerpreis* 2009 als *Bestes deutsches Casual Game*. Während die Comicserie 2012 eingestellt wurde, führt *Playa Games* das Spiel bis heute fort und erweitert es regelmäßig mit neuen Kapiteln.

Aktuell steht ein neues Projekt in den Startlöchern, bei dem Ihr das ungleiche Duo endlich auch selbst interaktiv begleiten und mit ihnen absurde Abenteuer erleben könnt. Playa Games hat gemeinsam mit dem Entwicklerstudio *King Art Games* für Ende 2018 *Shakes&Fidget: The Adventure* angekündigt. Dabei ist auch Zeichner Marvin Clifford. Marc Haarmann hat





für die Zauberwelten Jan Theysen, Creative Director bei King Art Games, zum Spiel befragt.

Zauberwelten: Ohne zu viel zu verraten – wie kann man das Abenteuer um Shakes&Fidget zusammenfassen?

Jan Theysen: Intern sagen wir immer: Wenn *The Book of Unwritten Tales* unser *Monkey Island* war, dann soll *Shakes&Fidget – The Adventure* unser *Day of the Tentacle* werden. Das heißt: verrückter, schneller und mehr auf die Nüsse. Man spielt Shakes und Fidget, die aus ihrem ruhigen Leben als Ladenbesitzer in ein Abenteuer hineingezogen werden, das auf jeden Fall ein paar Nummern zu groß für sie ist. Mit einer Mischung aus Inkompetenz und Selbstüberschätzung stürzen sie sich ins Geschehen und wären ohne die Hilfe des Spielers völlig aufgeschmissen. Mehr von *Die nackte Kanone* als *Citizen Kane*.

ZW: Was hat Euch dazu inspiriert, aus der bekannten Marke ein Point and Click-Adventure zu machen? Wieso dieses Genre?

Jan: Als wir 2007 mit den Planungen an unserem Fantasy-Point and Click-Adventure *The Book of Unwritten Tales* begannen, war *Shakes&Fidget* natürlich etwas, mit dem wir uns sehr beschäftigt haben. Wir waren damals große *World of Warcraft*-Fans und haben, wie vermutlich jeder Fan, neuen Episoden entgegengefiebert. *Shakes&Fidget* hat etwas ganz Ähnliches gemacht wie wir – das Fantasy-Genre liebevoll durch den Kakao gezogen.

Als wir Jahre später den zweiten Teil gemacht haben, brauchten wir jemanden, der die Figuren und Monster entwarf, und wir haben Marvin Clifford gefragt. Die Zusammenarbeit lief super und natürlich haben wir auch über *die gute alte Zeit* gesprochen. Wir sind Adventure-Fans, wir

sind *Shakes&Fidget*-Fans. Wir haben eine lange Historie mit Marvin. Da war es für uns naheliegend, alles in einen Topf zu werfen.

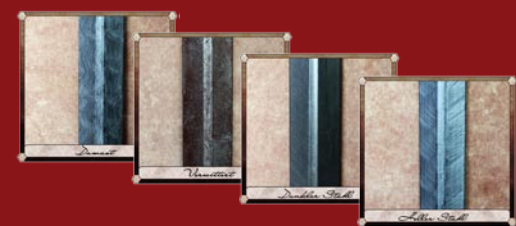
ZW: Habt Ihr schon Sprecher für die Hauptrollen im Blick?

Jan: So weit sind wir noch nicht. Wir haben in der Vergangenheit bei unseren Adventures ganz tolle Sprecher gewinnen können und wollen das auch dieses Mal wieder. Uns ist der Audio-Bereich bei unseren Spielen sehr wichtig. Deswegen arbeiten wir wieder mit Benny Oschmann zusammen, der die Musik für *The Book of Unwritten Tales*, *The Raven* und *Die Zwerge* gemacht hat, und wollen auch bei den Sprachaufnahmen wieder mit der absoluten Crème de la Crème zusammenarbeiten.

ZW: Die Shakes&Fidget-Comicserie wurde 2012 eingestellt. Ist bei einem Erfolg des neuen Abenteuers ein Wiederaufleben der Serie geplant?

Jan: Die Webserie hatte ursprünglich viel mit *World of Warcraft* zu tun. Ich glaube, dass sich die Zeit und das Gefühl von damals nicht wiederholen lassen. Damals hat jeder *WoW* gespielt und es war einfach die perfekte Zeit für so ein Projekt. Das Browsergame zielt breiter auf alle möglichen Fantasy- und Popkultur-Welten ab und das ist unser Ansatz für das Adventure. Ich glaube daher nicht, dass die klassische Webserie wiederbelebt wird, aber vielleicht machen wir einige Comic-Strips zum Adventure. Marvin ist mit *Schisslaweng* und anderen Webserien sehr erfolgreich unterwegs, und man kann gar nicht genug davon bekommen ...

Text: Marc Haarmann
Bilder: King Art Games



Wähle Deine Waffe, wähle den Stahl*, das Parier, die Farbe des Griffes, wähle das Original – unsere Replica Serie nach historischem Vorbild. Individualisiere sie in unseren Modulen.

Wyvern Crafts

Wyvern e.K. • Odenthaler Str. 339 • 51069 Köln

Tel.: 02 21 / 67 11 78 46

Fax.: 02 21 / 67 11 78 48

E-Mail: info@wyvern.de

www.wyvern-larpshop.de

www.facebook.com/WyvernCrafts

* Stahloptik; Neueste Sicherheitsklinge (Larpwaffe)

GWENT THRONEBREAKER

Kampagne in der Witcher-Welt



Auf der diesjährigen *Gamescom* hat das Entwicklerstudio *CD Projekt Red* das Spiel *Gwent Thronebreaker* angekündigt. *Thronebreaker* ist die Solo-Kampagne zum Sammelkartenspiel *Gwent* aus *Witcher III*. Die Geschichte dreht sich um die kriegserprobte Königin Meve aus dem nördlichen Königreich. Durch eine Invasion wird sie erneut auf das Schachfeld gezwungen, um ihr Reich zu verteidigen. Hinter der Handlung steht ein Team, das bereits an der Story zu *Witcher III* mitgearbeitet hat. Die Geschehnisse spielen vor den drei *Witcher*-Titeln.

Mix aus Rollen- und Sammelkartenspiel

Im Spiel steuert der Spieler Meve stellvertretend für den Heerzug aus der Vogelperspektive über eine handgezeichnete isometrische Karte, erkundet dabei Dörfer, findet Truhen mit Upgrades oder stößt auf Nebenquests. Lässt er seine Armee ein Heerlager aufschlagen, können dort Truppen trainiert, Ressourcen verwaltet oder das

Kartendeck neu zusammengestellt werden. Während Meve durch die verschiedenen Regionen reist, trifft sie auf vielfältige Charaktere. Der Spieler muss ihre Entscheidungen in Dialogen gut überdenken, da diese sich auf den späteren Spielverlauf auswirken. Kommt es auf der Reise zu einem Konflikt, werden die Kämpfe als *Gwent*-Partien ausgetragen. Dem Spieler stehen dabei spezielle, für die Kampagne gestaltete Spielkarten zur Verfügung. Daneben gibt es in jeder der fünf Regionen vier neue Karten für das Multiplayer-Spiel zu entdecken, so dass dem Spieler am Ende 20 neue Karten für *Gwent*-Turniere und -Ligen zur Verfügung stehen.

Vom Spiel im Spiel zum Free to Play

Gwent entstand aus dem Wunsch der Community heraus, das Kartenspiel aus *Witcher III* als eigenständiges Spiel erleben zu können. In dem derzeit in der Open-Beta-

Version spielbaren Spiel treten zwei Kontrahenten mit ihren eigens zusammengestellten Kartendecks gegeneinander an. Dabei gilt es, mit den zur Verfügung stehenden Karten am Ende einer Runde die meisten Siegpunkte zu haben. Das Gameplay basiert auf Taktik und Bluff. *Gwent* ist ein Free to Play-Titel mit In-Game-Käufen für PC, PS4 und Xbox One.

Gwent Thronebreaker soll im Herbst 2017 erscheinen.

**Mystery-
Rooms.com**

**Jetzt auch
Zuhause!**

**Mystery-
Home.com**

NEU

Escape Games in



**München
Essen
Frankfurt
Interlaken**

Escape Games @ Home

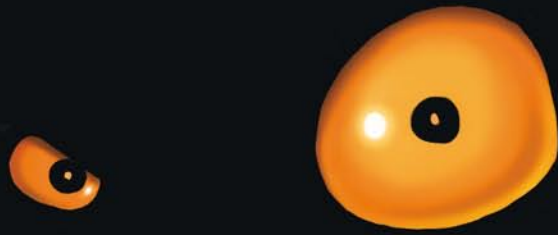
In 10 Min zum fertigen Spiel:

- runterladen
- ausdrucken
- mit App spielen



**10% Rabattcode:
MHZW**

**Jetzt starten auf
mystery-home.com**



KOMM...



Nordische Mythologie neu entdecken

Ihr zieht mit Eurem Stamm über die See, um Ruhm und Reichtum für Euer Land zu erlangen. Doch etwas geht schief. Ihr geratet in einen schweren Sturm, der verheerende Folgen nach sich zieht. Euer Schiff birst auf dem Meer, Ihr schafft es in der Nacht gerade noch ans Ufer einer fremden Insel. Als Ihr die Augen öffnet, seid Ihr umringt von Leichen. Doch nicht alle sind ertrunken, in einigen stecken Pfeile oder es klaffen offene Schnittwunden. Ihr selbst seid nackt bis auf die Unterhose und vor allem seid Ihr unbewaffnet. Tödlich für einen *Wiking*. Als Ihr geschwächt umherirrt, erkennt Ihr einen Freund am Strand, schwer verletzt, aber noch am Leben. Er übergibt Euch mit seinem letzten Atemzug ein Relikt, welches Ihr den Göttern zur Huldigung darbringen sollt. Dann seid Ihr auf Euch allein gestellt. Doch wie sollt Ihr auf einer unbekannten Insel, ohne Nahrung, Kleidung und Waffen überleben? Was wird Euer Schicksal sein? – Lasst dies nicht die Götter entscheiden.

So startet Ihr auf *Valnir*. Etwas unbeholfen und schüchtern durch die eige-

ne Wehrlosigkeit absolviert Ihr im besten Fall die erste Quest, die Euch direkt an die Hand nimmt und das Spielsystem von *Valnir Rok* näher bringt. Auch wenn Ihr gleich am Anfang die Augen nach NPCs aufhaltet, werdet Ihr nicht komplett ratlos dastehen. Doch aufgepasst: Das Multiplayer Online Survival Roleplaying Game ist nichts für Zartbesaitete. Die Entwickler (darunter die YouTuber Gronkh und Sarazar als Ideengeber) legen großen Wert darauf, die nordische Kultur und ihre Mythologie realistisch darzustellen – Blutopfer und Untote inbegriffen.

Wer sich nicht sofort mit Schwert und Schild bewaffnen will, um andere Spieler zu überfallen, kann sich anders entfalten. Ob Ihr nun ein Krieger, Dieb, Spion, Priester, Jarl oder ein Baumeister werdet, liegt in Eurer Hand.

Nicht nur die Bandbreite der Möglichkeiten fasziniert, sondern auch die große Karte, die zur Erkundung unterschiedlicher Landschaften einlädt, in denen Ihr neue Rohstoffe zum Craften findet. Das Herstellen von Gegenständen ist ein wei-

terer Höhepunkt des Spiels, denn es ist logisch konzipiert und verspricht große Entfaltungsfreiheiten.

Aber seid gewarnt: Auf alles, was Ihr tut, haben die Götter ein Auge und belohnen oder bestrafen Eure Taten. Wenn Ihr dieses Abenteuer nicht allein durchstehen wollt, könnt Ihr weitere Spieler an Eure Seite holen, um im Clan-Koop *Valnir* zu erforschen.

Im Moment steht die Early Access Version des Spiels auf *Steam* zur Verfügung. Dort könnt Ihr Euch zwischen PVE- und PVP-Servern entscheiden und auf Eure eigene Weise einen umfangreichen Einblick in das Spiel gewinnen. In der Pre-Alpha Version sind natürlich noch nicht alle Quests spielbar, das Kampfsystem nicht ausgetüftelt und einige Grafikfehler schleichen sich in die Landschaften ein. Aber es sind noch viele weitere Updates geplant, von Wettereffekten über Kopfgelder aussetzen bis hin zum Erstellen eigener Quests, darf sich der Spieler in Zukunft auf diverse Neuheiten freuen. Wer nur das fertige Online Game spielen will, muss sich noch eine Weile gedulden. Für alle anderen, die es nicht abwarten können, ihren eigenen Wiking in der nordischen Welt zu spielen und dabei ihre gesamte Kreativität zu entfalten, steht *Valnir* bereits jetzt zur Verfügung!

Text: Vivien Meyer

Bilder: Encurio GmbH/Reverb Triple XP



Valnir Rok

(Reverb Triple XP)

Entwickler Encurio GmbH

Plattform PC



KOMM ZU ...

SUMERLAND

Der geheime Krieg

Oberflächlich ist alles ruhig. Der Mensch jagt schillernden Statusobjekten hinterher, folgt blind Massentrends und versucht, sich als ertragreiches Zahnrad ins Gefüge der Zivilisation einzubringen. In Wirklichkeit ist all dies nur Schein, eine kollektive Illusion, zu der die Menschheit auf ewig verdammt ist. Zwei Romane und eine Mobile-App lassen hinter diesen Schleier blicken und in das zauberhafte Reich *Sumerland* eintauchen – zwischen märchenhafter Fantasy und gesellschaftskritischer Science-Fiction.

Johannes Ulbricht hat vor mehr als acht Jahren mit der Arbeit am Sumerland-Kosmos begonnen, ein Prozess, der bis heute nicht abgeschlossen ist. Denn auch wenn der Romanzweiteiler bereits erschienen ist, bleibt die Welt durch die *Apparatu Memoria Sumerland*-App (für iOS und Android) stets lebendig und wandelbar. Begann das Augmented-Reality-Game als innovatives Rätselspiel mit Schnitzeljagd,- beziehungsweise Geocaching-Elementen, tritt es nun in eine neue evolutionäre Phase und nimmt rollenspielhafte Züge an. Denn jeder Spieler, dem es gelingt, alle zwölf Rätsel der App zu lösen, wird Teil einer Geheimgesellschaft und kann sich aktiv in die Geschehnisse des Kosmos einbringen.

Diese Geschehnisse basieren allesamt auf den beiden Romanteilen *Sumerland 1: Prinzessin Serisada* und *Sumerland 2: Prinz Zazamael*, wobei die Aufteilung der knapp 800 Seiten in zwei Teile dem inhaltlichen Konzept folgt. Denn seit Ewigkeiten tobt ein geheimer Krieg zwischen zwei Geschwistern, dem Technikprinzen Zazamael und der elfenhaften Herrscherin der Wildnis, Prinzessin Serisada. Dabei dürfen die beiden ewigen Antagonisten durchaus als Metaphern gesehen werden: *Prinz Zazamael steht für die Zivilisation, die immer neue ästhetische Muster hervorbringt. Moden, Trends, gesellschaftliche Visionen. Diese*

ästhetischen Muster blühen auf, sie breiten sich aus und werden nahezu perfekt, aber letztlich scheitern sie an der unreinen Realität, an der Natur. Dafür steht Prinzessin Serisada, erklärt der Autor die Hintergründe und führt weiter aus: Jeder, der Sumerland gelesen hat, wird zustimmen, dass der Roman ziemlich gesellschaftskritisch ist. Was die Neuromancer-Trilogie von William Gibson in der Welt der Science-Fiction ist, ist Sumerland in der Welt der Fantasy.

Sumerland lebt von den Gegensätzen und hält dem Leser zugleich einen enttarnenden Zerrspiegel vor. Denn die uns umgebende vermeintliche Realität ist nichts anderes als Schein. Tatsächlich existiert der Homo sapiens – ähnlich wie in *Matrix* – als Gefangener in einer babylonischen Turmstadt, in der alle historischen Epochen übereinandergeschichtet sind. In dieser unendlichen Illusion kämpft er täglich um Anerkennung und seinen sozialen Status, während er tumbem Luxus hinterherläuft. Diese gewaltige Metropole ist von einer unberührten Natur umgeben, märchenhaft und archaisch zugleich. Hier leben Tiermenschen, die frei, aber auch wild sind. Beide Orte sind Schauplatz des ewigen Ringens der beiden kindlichen Herrscher, die erbittert um die Vorherrschaft und um jene Wahrheit kämpfen, die die Welt von Sumerland im Inneren zusammenhält.

Der Roman ist teilweise hart und realistisch, in anderen Teilen wiederum märchenhaft. Sumerland lebt von diesem scharfen Kontrast, ähnlich wie der Film Pans Labyrinth, von dem ich mir einiges abgeguckt habe, verrät Johannes Ulbricht. Tatsächlich zählt zu seinen literarischen Einflüssen aber ein ganzer Blumenstrauss namhafter Autoren von James Joyce über Arno Schmidt oder Vladimir Nabokov bis hin zu Elric-Schöpfer Michael Moorcock. Einem roten Faden folgt der Schriftsteller jedoch in all seinen Werken – Sumerland ist nicht sein erstes Buch –, eine Botschaft, die seine Arbeiten durchzieht: Wenn man Macht erstrebt oder Begierden nachjagt, hat man Scheuklappen auf und verschwendet seine Zeit. Diese Zeit ist besser investiert, wenn man offen ist für die Welt, die einen umgibt, und sich auf sie einlässt.

Diese Offenheit wird in der *Apparatu Memoria Sumerland*-App lebendig, denn mit dem neuen Live-Rollenspiel-Modus tauchen Spieler – auch ohne Kenntnis der Romane – in eine grenzenlose Welt ein, können ihrer Kreativität und ihren Ideen freien Lauf lassen und gemeinsam Teil eines größeren Ganzen werden.

Text: Peter „Pöda“ Sailer

Mehr Informationen gibt es unter: www.endederwelt.de.



SHAKES & FIDGET

NEU

DIE UNTERWELT

KOMM ZU MIR!!!



JETZT BEI
Google Play



Laden im
App Store



SFGAME.DE

RETTE MYTHODEA!
HALTE DIE FESTUNG!

CONQUEST

01. bis 05.08.2018
Rittergut Brokeloh



DEIN ABENTEUER BEGINNT HIER:
WWW.LIVE-ADVENTURE.DE

WELTGRÖSSTES LIVEROLLENSPIEL

SPIELENEUHEITEN Herbst 2017

In diesem Herbst gibt es erstaunlich viele Erweiterungen und Titel, die auch alleine gespielt werden können. Die Erweiterungen haben wir ausgelassen und geschaut, was es an Novitäten für einen gemütlichen Spieleabend gibt.



Welche Partei wird bei *878 Vikings – Invasions of England* (Academy Games) über England herrschen? Die einfallenden Wikinger oder die englischen Verteidiger? Beiden Seiten stehen unterschiedliche Einheiten zur Verfügung. Ein gutes Strategiespiel für zwei bis vier Spieler.

Dungeon of Mandom VIII (Oink Games) ist eine Neuauflage von *Willkommen im Dungeon* und *Welcome Back to the Dungeon*. Die Spieler stellen sich allerei Monstern im Dungeon. Diese stehen zwischen ihnen und ihrem Glück. Na dann, viel Erfolg!

In verschiedenen Szenarien erforschen die Spieler bei *Fallout* (Fantasy Flight Games) die von einem Atomkrieg verwüstete Welt des 23. Jahrhunderts. Das Brettspiel gehört zur gleichnamigen Computerspielreihe und ist auch alleine spielbar.

Jedes Spiel von *Immortals* (Queen Games) schreibt ein neues Kapitel der Geschichte vom ewigen Kreislauf des Kampfes zwischen der Lichtwelt und der Schattenwelt. Armeen, besiegt in der einen Welt, werden in der anderen Welt zu neuem Leben erweckt.

Beim Deckbau-Abenteuer-Spiel *Klong!* (Schwerkraft Verlag) stehlen die Spieler



Schätze aus einem Drachehort. Nur leider müssen sie Dinge zurücklassen. Wenn der Drache diese findet, bringt er sie seinem Besitzer zurück und fordert seinen Finderlohn in Fleisch ein.

In *Massive Darkness* (Asmodee) kämpfen die Spieler gemeinsam gegen die Armeen der Finsternis. Insgesamt müssen zehn in ihrer Schwierigkeit ansteigende Abenteuer bestanden werden. Es ist alleine spielbar, und es können eigene Abenteuer erstellt werden.

Pandemic Legacy – Season 2 (Asmodee) spielt 71 Jahre nach dem ersten Teil. Es ist ein eigenständiges Spiel, in dem die Spieler die Welt vor tödlichen Viren retten müssen. Das Spiel gibt es in einer gelben und einer schwarzen Schachtel. Der Inhalt ist aber identitisch.

Das Aufbauspiel *Scythe* (Feuerland Spiele) ist vielleicht etwas für *BattleTech*-Fans. Als Anführer von Nationen erkunden und erobern die Spieler Regionen, lassen Ressourcen abbauen und bauen gigantische Mechs. Auch alleine spielbar.

Recht süß sind die beiden Titel *Storyline: Von Märchen und Mythen* (Asmodee) und *Storyline: Von Geistern und Gespenstern*. Die Spieler erzählen von Märchen, Mythen, Geschichten, Geistern oder Gespenstern. Der Inspiration helfen Karten mit Charakteren, Orten, Objekten und Ereignissen auf die Sprünge.

Als Heldengruppe mit individuellen Stärken treten die Spieler bei *Sword & Sorcery* (Heidelberger) gemeinsam gegen das vom Spiel gesteuerte Böse an. Kann der Zauber

gebrochen werden, der die Seelen der Helden bindet, um schlussendlich das Königreich zu retten? Auch alleine spielbar.

In *Tortuga 1667* (Meeple Circus) gibt es gierige Piraten, die darauf erpicht sind, die Spanische Armada zu finden und möglichst viel von deren Gold zu erbeuten. Doch alleine ist dies nicht leicht. Vielleicht hilft ja jemand, den man dann hintergehen kann ... Kurze Spieldauer von rund 30 Minuten, für bis zu 9 Personen.

Vikings Gone Wild (Corax Games) ist süß! Im Brettspiel zum gleichnamigen Computerspiel versuchen die Wikinger, mit Bier und Gold Hühnertürme zu errichten. Dann müssen Missionen erfüllt und gegen Untote gekämpft werden. Ja, es hört sich verrückt an ...

Um bei *Wettstreit der Diebe* (Heidelberger Spieleverlag) den perfekten Diebstahl zu vollbringen, gilt es, sich gut vorzubereiten und die Stadt zu erkunden. Dann ist es ein Leichtes, in den Palast einzudringen, das Juwel der Begierde an sich zu bringen und zu verschwinden, wären da nicht die Mitbewerber und die Stadtwache. Übrigens: Es kann passieren, dass alle Spieler verlieren.

Text: Tara Moritzen



Helden die im Schatten wandeln

MASSIVE DARKNESS



Massive Darkness ist ein klassischer Dungeon Crawler. Die Spieler steuern kooperativ je einen Helden und treten gegen die Bewohner düsterer Gewölbe an, die durch die Spielmechanik gesteuert werden. Hierbei werden bekannte Klischees bedient und darum besteht die Auswahl auf Spielerseite aus Barbar, Zauberer, Paladin, Zwergenberserker, Dieb oder Elfen-Bogenschützin.

Massive Darkness wurde per *Kickstarter* ins Leben gerufen und stammt von *CMON/Guillotine Games* (die deutsche Version erscheint bei *Asmodee*). Die Spieleschmiede

hat sich mit *Zombicide* bereits einen Namen gemacht und *Massive Darkness* bedient sich desselben Universums wie *Zombicide*. Die Spielmechanismen ähneln sich auch an einigen Stellen, beispielsweise bei Sichtlinien und Bewegung, aber *Massive Darkness* führt einige Veränderungen ein. Es werden beispielsweise vier verschiedene Spezialwürfel anstelle von gewöhnlichen Sechsseitern genutzt, je zwei Arten für Angriff oder Verteidigung. Dadurch sind seltene BAM- und Diamant-Symbole würfelbar, die wiederum besondere Effekte auslösen.

Wie der Name des Spiels erahnen lässt, ist die Dunkelheit ebenfalls ein Spielelement. Es gibt viele Fähigkeiten, die man nur aus dem Schatten heraus einsetzen kann. Außerdem kann man sich dort verstecken, um der Aufmerksamkeit von Monstern zu entgehen.

Helden bei Massive Darkness

In Massive Darkness steuert jeder Spieler einen Helden. Dieser Held kann dabei sehr schön individualisiert werden. Das Dashboard aus Kunststoff beherbergt die Basis-Heldenkarte sowie die Ausrüstung, die in den Händen und im Rucksack getragen wird. Außerdem werden hierauf die Erfahrungs- und Lebenspunkte markiert. Zusätzlich gibt es aber noch einen Bogen für jeden Heldentyp, auf dem erworbene Fähigkeiten markiert werden. Der Heldentyp hat zwar eine übliche Anlehnung an die Heldenklasse, ist aber nicht vorgegeben. So kann man bei Massive Darkness auch eine elfische Kundschafterin spielen, die ihre Fähigkeiten wie ein Zauberer erlangt. Damit werden unterschiedliche Kombinationen möglich.

Für das Spiel im Kampagnenmodus steht ein leicht abgewandeltes System bereit, bei dem die Helden langsamer Erfahrungspunkte erwerben und somit über einen längeren Zeitraum aufsteigen können, als im normalen Spielmodus.



Monster treten in drei Arten auf: in Gruppen, als gefährliche Individuen, die stetig Verstärkung herbeirufen, oder als mächtige umherstreifende Monster. Natürlich sind die Gegner, ebenso wie Schätze, in Stufen unterteilt und Helden können mit zunehmender Erfahrung Fähigkeiten hinzu gewinnen und sich immer stärkeren Gegnern stellen. Wie aus PC-Spielen wie *Diablo* bekannt, gibt es auch bei Massive Darkness Set-Gegenstände, die einen Bonus verleihen, wenn sie gemeinsam eingesetzt werden. Zur Steigerung der Heldenfähigkeiten stehen also viele Wege offen.

Leider liegt hier ein kleiner Wermutstropfen des Spiels, denn die Herausforderung skaliert nicht sehr gut mit dem Voranschreiten des Spiels. Zu Beginn sind Kämpfe sehr hart und es kann die Gruppe vor beinahe unlösbare Herausforderungen stellen, den Feinden Herr zu werden. Anschließend, mit etwas Ausrüstung und der einen oder anderen Fähigkeit, sind Begegnungen dann spannend. Einen Schritt weiter kippt es dann aber leider und die Feinde verlieren an Bedrohlichkeit. Helden werden im Verhältnis zu schnell zu stark.

Wie bei CMON-Spielen mittlerweile gewohnt, werden die Spieler aber durch eine sehr gelungene optische Komponente belohnt. Das Spielmaterial ist hochwertig und toll gestaltet und die Miniaturen sind von hervorragender Qualität. In der Basisbox des Spiels sind vor allem böse Zwerge und Goblins als Gegner enthalten (natürlich neben all den größeren Monstern wie ein Oger-Magier, eine Riesenspinne, ein Troll, ein Höllenhund und weitere mehr, doch zu Massive Darkness werden verschiedene Erweiterungen mit zusätzlichen Gegnertypen und weiteren Helden erscheinen, die das Spiel ergänzen sollen.

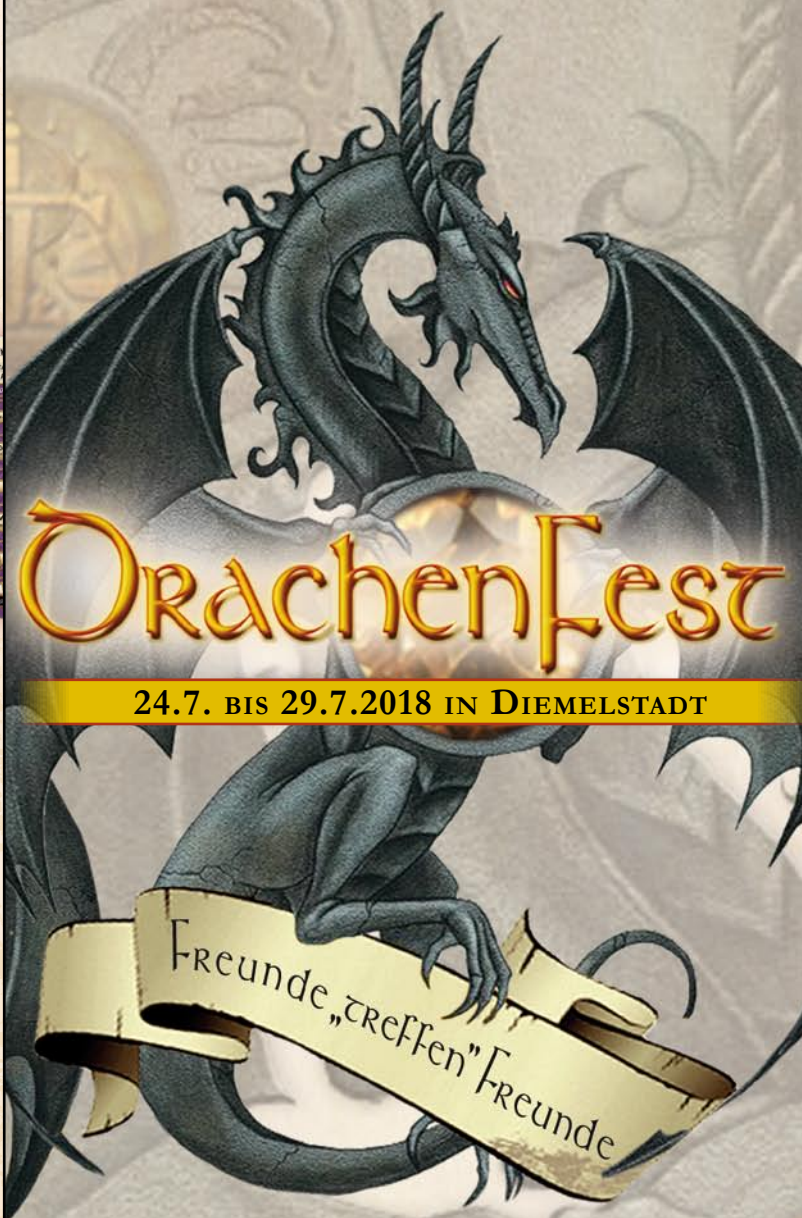
Text: Christian Schmal

Bilder: Heidelberger/Asmodee

* LEGENDEN * KÄMPFE * SCHLACHTEN



* EMOTIONEN * ABENTEUER * ROLLENSPIEL



24.7. BIS 29.7.2018 IN DIEMELSTADT

* DEINE GESCHICHTE * DEINE ROLLE



* EINE GEMEINSAME PHANTASTISCHE WELT

EINE VERANSTALTUNG VON WYVERN ADVENTURES // A WYVERN ADVENTURES EVENT

ANDOR-ERFINDER MICHAEL MENZEL

IM INTERVIEW



Viele Spieler kennen und schätzen das Brettspiel *Die Legenden von Andor*. Kaum jemand kennt aber den Erfinder hinter diesem Spiel mit dem Zeug zum Klassiker. Für die Zauberwelten lüftet Laura Richter den Vorhang und stellt Euch Michael Menzel, den Autor, Zeichner und Erfinder von Andor vor.

Zauberwelten: Ursprünglich hast Du Grafikdesign gelernt, wie bist Du zum erfolgreichen Spieleautor geworden?

Michael Menzel: Durch Zufall. Nach meiner Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten bin ich über einen Freund bei einem Computerspielentwickler gelandet. Dieses Studio wurde später mit der digitalen Umsetzung der *Sternfahrer von Catan* betraut. Darüber konnte ich erste Kontakte in die Brettspielszene knüpfen. Als sich die Gelegenheit bot, einen ersten Probeauftrag für ein Kartenspiel zu illustrieren, habe ich mich mächtig ins Zeug gelegt, um den Auftrag zu bekommen! Das Illustrieren von Brett- und Kartenspielen ist ein Traumjob.

ZW: Was war die erste Idee zu Andor? Und wie ging es dann weiter mit Spiel und Hintergrund?

Michael: Ich wollte mit meinem Sohn und meinem Neffen ein Fantasy-Spiel spielen,

etwas wie *Herr der Ringe*. Leider waren alle Spiele, die wir dazu fanden, zu abstrakt oder hatten eine zu umfangreiche Anleitung. Also haben wir angefangen, unser eigenes Fantasy-Spiel zu basteln.

Das Spiel nahm immer mehr Raum in unserem Leben ein, und als ich es einem Verlag zeigte und die ganze Sache konkretere Formen annahm, merkte ich schnell, dass eine Fantasy-Story eine gewisse Tiefe und Vorgeschichte braucht. Die hat meine Frau entwickelt, die Jahre später den *Die Legenden von Andor*-Jugendroman geschrieben hat. Die Vorväter unserer Helden waren ursprünglich Sklaven eines üblen Riesen-Volkes. Einer kleinen Schar der Unfreien gelang die Flucht, weil ihr Anführer, der junge Brandur, den für unmöglich gehaltenen und darum unbewachten Weg durch das Graue Gebirge wählte. Das Volk der Riesen machte sich nicht die Mühe der Verfolgung, denn die Fliehenden würden nicht weit kommen. Niemand konnte ihrer Meinung nach das Graue Gebirge und die Schrecken, die dort hausten, überwinden. Doch Brandurs Wille war eisern und mit etwas Glück erreichten sie ein fremdes Land – das Land Andor.

ZW: Hast Du Vorbilder, die Dich zum Design des Spielmaterials angeregt haben?

Michael: Ich liebe die Illustrationen von Alan Lee und John Howe. Aber das Schöne an Andor ist, dass ich in meiner Doppelrolle als Illustrator und Autor sehr viel Freiraum habe. Das setzt eine große Energie frei. Das ganze Design ist sehr dicht und aus einem Guss.



ZW: Andor ist in gewisser Hinsicht ein Hybrid aus Rollenspiel und Brettspiel. Bist Du selber Rollenspieler am Tisch oder beim Larp gewesen?

Michael: Nein, leider nicht. Ich hatte Leute in meiner Schulklasse, die *Das Schwarze Auge* gespielt haben und die ich immer ein bisschen beneidet habe. Ich selber hatte es aber nie probiert. Andor ist so geworden, wie ich mir ein Rollenspiel vom Hörensagen vorgestellt habe. Ich denke, der Kern ist die Entwicklung der Geschichte parallel zum Entwickeln der Charaktere. Das *stetige Besserwerden* und gleichzeitig *immer stärkere Gegner besiegen zu müssen* erzeugt eine gute Spannungskurve. In Andor gibt es eine Erzählerfigur, die genau das macht. Sie schreitet vor und löst neue Story-Elemente aus, die zusätzliche Kreaturen oder Aufgaben ins Spiel bringen. Das Wichtige dabei ist, dass die Erzählerfigur an die Erfolge der Helden gekoppelt ist. Das Spiel *weiß* also, wann die Helden bereit sind für die nächste Aufgabe. Das erzeugt eine unglaublich filmische Atmosphäre. Alle Helden spielen gemeinsam gegen das Spiel!

ZW: Wie kommt es, dass ein so komplexes Spiel mit so einfachen Regeln auskommt?

Michael: Es liegt am Tutorial. Ich komme, wie eingangs gesagt, aus dem Computerspiel-Bereich. Dort ist es völlig normal, mit einem Tutorial zu beginnen. Niemand muss vor dem Spielen irgendetwas lesen. Man spielt einfach los, macht banale Sachen, aber egal, man spielt bereits und es macht schon Spaß. Bei Andor haben wir es genauso gemacht. Nach einer kurzen Einführung, die vor allen Dingen beschreibt, welches Material drin ist, geht es auch schon los. Man erledigt im Team die ersten wirklich einfachen Aufgaben, wie etwa *Gehe zum Brunnen* oder *Gehe zum Händler*. Anschließend kennt man die wichtigsten Grundregeln und es geht weiter zum nächsten Abenteuer. Mit jedem Abenteuer, wir nennen sie *Legenden*,



Bild: Kaisa Rippl

kommen mehr Möglichkeiten und Herausforderungen ins Spiel.

ZW: Von Spielerseite aus ist schon eine Menge passiert. Andor hat eine große und lebendige Fangemeinschaft, die viele eigene Legenden verfasst hat – wieso klappt das so gut?

Michael: Das Wichtigste ist, dass alle am Spiel beteiligten Redakteure, Tester, Marketing- und Presse-Menschen, Freunde und natürlich der Autor selbst das Spiel gut finden und mit Leidenschaft bei der Sache sind. Diese positive Energie fließt durch das ganze Projekt. Außerdem haben wir früh erkannt, dass nicht nur das Legenden-Spielen, sondern auch das Legenden-Erfinden Spaß macht. Das haben wir mit unserer Homepage legenden-von-andor.de von Anfang an gefördert. Dort findet man Blanko-Legendenkarten, Blanko-Helden und sogar einen Ratgeber, wie man Abenteuer entwickeln kann. Zu all dem kommt ein überaus nettes Spielerforum, die *Taverne von Andor*, in dem sehr viele hilfsbereite Leute sind und beim Erfinden und Gestalten helfen.

ZW: Hast Du mit einem oder mehreren Fans Kontakt gehabt oder sogar eine Fan-Legende ausprobiert?

Michael: Um die Fan-Legenden mache ich bisher einen Bogen, denn ich habe bis vor kurzem noch selbst Legenden geschrieben. Da möchte ich mich nicht beeinflussen lassen. Und ja, ich habe auf Fan-Treffen oder Messen schon einige Fans kennengelernt. Das ist etwas, was ich nicht mehr missen möchte, denn ein direktes, posi-

ves Verhältnis mit Leuten von überall ist einfach toll. Noch spannender finde ich, dass sich durch Andor echte Freundschaften unter den Fans entwickelt haben.

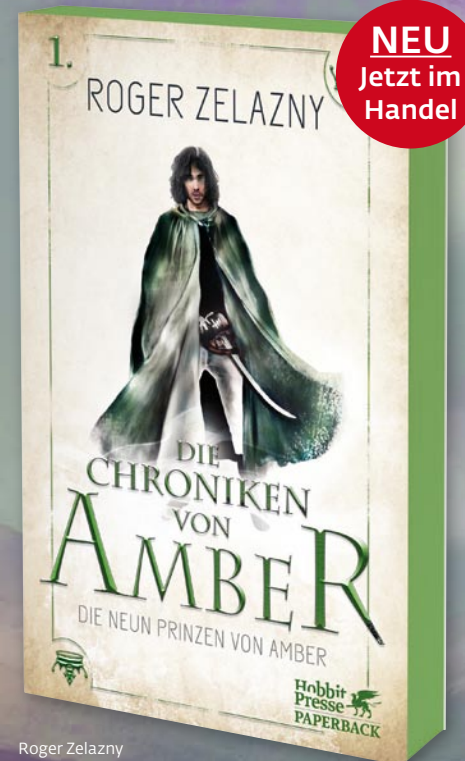
ZW: Dein Spiel ist mit Preisen geradezu überhäuft worden – was hast Du dabei empfunden?

Michael: Großartig! Ganz davon ab, dass es eine große Ehre ist, ist es natürlich auch wirtschaftlich ein riesiger Sprung. Aber Andor hat auch Preise gewonnen, wie das *Schönste Spiel*, was vor allen Dingen mich als Illustrator gefreut hat. Irgendwie ist Andor eines dieser wenigen Ausnahmespiele geworden. Es ruft große Emotionen hervor und kann zu einem Lieblingsspiel werden.

ZW: Andor feiert dieses Jahr seinen fünften Geburtstag. In den Jahren ist viel passiert: mehrere Erweiterungen, eine Kartenspielvariante, ein Buch – was plant Ihr von Verlagsseite noch für das Spiel, darfst Du etwas verraten?

Michael: Zum Fünfständigen erscheint in diesem Herbst die *Andor-Bonus-Box*. Das ist eine Art Wundertüte mit zusätzlichen und bisher unveröffentlichten Legenden zum Grundspiel. Aber auch ein zusätzlicher Held, der Wolfkrieger, ist Teil der Box. Ich persönlich freue mich ganz besonders, dass die Fantasy-Folk-Band *Elane* eigens für *Die Legenden von Andor* einen Soundtrack entwickelt hat, der dem Spiel als CD beiliegt und mit dem das Spielerlebnis noch intensiver wird.

»Das Farbigste, Exotischste und Unvergesslichste, was unser Genre je gesehen hat.«
George R. R. Martin



Roger Zelazny
Die Chroniken von Amber 1
Die neun Prinzen von Amber
268 Seiten, broschiert mit Farbschnitt
€ 12,- (D) / € 12,40 (A). ISBN 978-3-608-98127-8

NEU
Jetzt im Handel

Auch als
eBook

Nach einem Autounfall wacht Corwin, seiner Erinnerungen beraubt, in einer obskuren Klinik im Staate New York auf – er ist auf der Erde gestrandet, die zu den Schattenwelten gehört. Schnell findet Corwin heraus, dass er Teil der großen Königsfamilie von Amber ist, und er unternimmt alles, um in sein Reich zurückzukehren und seinen Bruder Eric vom Thron zu stürzen.



Bd. 2-5
erscheinen von
Nov. '17 - Feb. '18

**Hobbit
Presse**
Klett-Cotta

Alles rund um unsere Fantasy-Titel und Autoren:
facebook.com/HobbitPresse

FreeBooter's Fate

Vive la Debonn!



Neue Fraktion mit neuen Spielmechaniken

Es ist mittlerweile mehrere Jahre her, dass bei *Freebooter's Fate* eine neue Fraktion die Planken betreten hat. Aber was lange währt, wird bekanntlich gut – und so merkt man auch den *Debonn* schon von Beginn an, dass hier nicht einfach nur ein paar neue Modelle gemacht wurden, sondern eine Ladung innovativer Ideen in Form von neuen Mechaniken das Spiel bereichern.



Die Debonn-Fraktion setzt sich aus einer Gruppe ehemaliger Militärs zusammen, die auf die kleine Insel *Désespérance* verbannt worden sind, aber von dort entkommen konnten. Ihre Erscheinung und Ausrüstung haben zwar etwas gelitten, aber gut gedrillte Fusiliere verstehen ihr Handwerk natürlich noch immer. Das Naturvolk *Whaitaua*, ebenfalls auf der Insel gestrandet, hat sich mit den Debonnern verbündet und gemeinsam die Wachen der Sträflingskolonie überwältigt.

In der Starterbox befindet sich neben zwei Fusilieren und der Anführerin Jeanne J. Raynal auch der *Whaitaua*-Spezialist Taumata. Die *Whaitaua* lehnen sich optisch deutlich an die neuseeländischen Maori an, wohingegen die Debonner einen starken napoleonischen Einschlag haben. Das wäre zwar historisch betrachtet etwas moderner als die Kleidung der Armada, aber glücklicherweise haben wir im phantastischen Genre die Freiheiten, diese Stile zu mischen, die eigentlich sehr schön zusammenpassen und damit jeder Fraktionen einen eigenen Look verleihen. Wie man es von *Freebooter Miniatures* gewohnt ist, weisen die Metallfiguren einen sehr hohen und fein gegossenen Detailgrad auf – prak-

tisch ohne Gussgrate. Die Miniaturen sind mehrteilig und der Zusammenbau ein wenig filigran, dafür sind die Teile aber auch sehr passgenau.

Die Spielwerte der Debonner wirken auf den ersten Blick sehr schwach. Ein Fusilier hat im Nahkampf gerade einmal eine Stärke von 4 und eine Fernkampfstärke von 4/3 – nicht sehr beeindruckend. Auch defensiv sind sie nicht weit oben in der Hackordnung angesiedelt. Doch die Fraktion bringt eine ganz entscheidende Stärke mit: die günstig anzuheuernden Gefolgsleute können in *Reyh* und *Glied* agieren, also in Formation. Unterstützt vom ersten Kavalleriemodell des Spiels und einigen sehr nützlichen Ausrüstungsgegenständen erweisen sich die Debonner damit auf den zweiten Blick als spannend und innovativ zu spielen und nicht so schwächlich, wie man zunächst vielleicht gedacht hat.

Text: Christian Schmal
Bilder: Freebooter Miniatures



In Reyh und Glied

Die auffälligste Neuerung, die mit den Debonn Einzug in das Spiel hält, ist die *In Reyh und Glied*-Regel. Diese erlaubt es, bis zu drei Modelle, die in Kontakt miteinander stehen, gemeinsam zu aktivieren. Anstatt einzelner schwacher Aktionen kann damit eine verbesserte Aktion ausgeführt werden. In Reyh und Glied können die Beteiligten schneller marschieren, erhalten Unterstützung im Nahkampf und schießen als Feuerlinie deutlich besser. Eine Reihe aus drei Modellen erhält auf einen gemeinsamen Fernkampfangriff +1 Attacke und +4 Stärke auf den Schuss. Das macht auch die antiken Karabiner zu einer tödlichen Gefahr. Um diese Spielweise zu unterstützen, kann die Anführerin der gesamten Feuerlinie gemeinsam einen einfachen Befehl geben, mit dem alle Beteiligten das komplexe Nachladen ihrer Karabiner ausführen können. So erhält die Feuerlinie neben der Verbesserung auch eine hohe Schussfrequenz.

Kavallerie

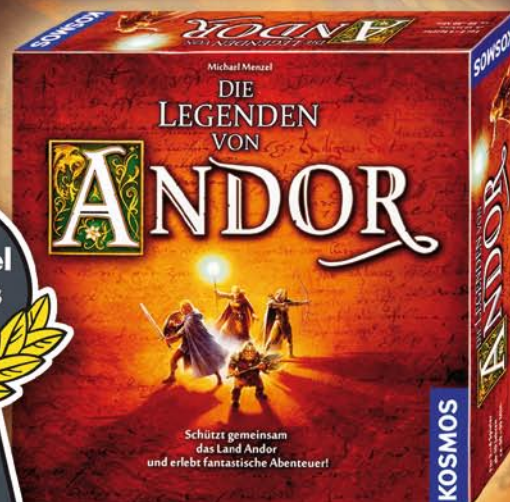
Als weitere Neuheit bekommen die Debonn mit Chevalier Caembour und seinem treuen Grautier Ganache das erste Kavalleriemodell des Spiels. Durch die hohe Bewegungsfähigkeit von Ganache und die Lanze des Chevaliers, die ihm im Sturmangriff +3 Stärke verleiht, ist Caembour ein starker Nahkämpfer mit sehr großer Reichweite.



Zauberwelten



EIN SPIEL WIE EIN ROMAN!



“Auf grandiose Weise entführt **Die Legenden von Andor** in eine einmalige Fantasy-Welt. Von Abenteuer zu Abenteuer offenbart sich den Spielern immer mehr das Schicksal des Landes Andor und lässt die Helden immer tiefer in die stimmungsvolle Geschichte eintauchen – **das Spiel wird zum Erlebnis.**”

Jury Spiel des Jahres

legenden-von-andor.de

KOSMOS

NOVA

Bring den Sternenhimmel zum Leuchten

NOVA ist ein strategisches Legespiel von *Andrea Boennen* aus dem *Qango Verlag*. Zwei bis vier Spieler versuchen rundenweise, Legeplättchen unterschiedlicher Form, Farbe und Größe auf dem Spielfeld zu platzieren – und zwar nach dem Motto: *Mache Punkte, verhindere, dass Deine Mitspieler Punkte machen – und werde der Meister des Spiels, wenn Du beide Aspekte in Deinem Zug vereinen kannst.*

Das ist kniffliger, als es scheint, denn es dürfen keine Sterne von ungleicher Farbe nebeneinander platziert werden und auf dem Spielbrett sind einige Vorgaben zum Legen von Sternen zu beachten. Der Schwierigkeitsgrad von *NOVA* ist aber von den Spielern einstellbar: Das Spielbrett ist nicht starr vorgegeben, sondern wird vor jeder Runde durch quadratische Platten ausgelegt. Auf den beidseitig bedruckten Platten sind mehr oder weniger Vorgaben abgedruckt, die das Legen von Plättchen erschweren oder vereinfachen. So kann jede Spielerrunde selbst entscheiden, wie kompliziert die *Beleuchtung* des Alls werden soll. Mindestens drei farblich passende und aneinandergrenzende Sterne ergeben für den Spieler eine Wertung. Wer an einen Sternenhaufen ein neues Plättchen anlegt, indem sich bereits vier Sterne gleicher Farbe befinden, bekommt fünf Punkte und so weiter. Gegen Ende des Spiels, wenn die Plättchen auf den Nachziehstapeln sich dem Ende zu neigen, sollte man aber versu-



chen, seine übrigen Plättchen im Zweifel auch ohne Punktwertung loszuwerden, da sie bei Spielende – niemand kann mehr legen – als Minuspunkte in die eigene Gesamtwertung eingehen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde *NOVA*. Diese dauern nur rund 30 Minuten, sodass man schnell eine Revanche einfordern kann!

NOVA bietet eine ausgewogene Mischung an Glück und Strategie, da zwar einige Plättchen vor den Spielern offen ausliegen – und so alle erraten können, in welchen Farben die Mitspieler an welchen Stellen auf dem Spielbrett punkten werden – aber von verdeckten Nachziehstapeln neue Plättchen genommen werden. So muss jeder immer wieder neu überlegen, wo er gerade die meisten Punkte erzielen kann oder ob es nicht besser ist, Mitspielern Anlegemöglichkeiten gezielt zu verbauen. Das Spiel erscheint am 30. September im Qango Verlag, dessen Sortiment auf schnelle, clevere und strategische Spiele ausgelegt ist. Alle Spiele zeichnen sich durch kurze Spielregeln, einen schnellen Einstieg, eine kurze bis mittlere Spieldauer und eine Vielzahl taktischer und strategischer Raffinessen aus. All dies bietet *NOVA* in schickem Design. Auf ins All!

Text: Laura Richter

Bilder: Qango Verlag/Andrea Boennen



CAST4Art

Worbla's® Art Series
Entdecke die Möglichkeiten

LARP ** Cosplay ** Basteln ** TableTop ** u.v.m. ** Entdecke die Möglichkeiten...

www.Cast4Art.de / Facebook , Instagram & Twitter check @Cast4Art

Credits (FB Pages): Naruvien Art&Design; Erza Cosplay; Accessories for the Universe; Wesen and Darki; Miez Cosplay; Pavy Creations



Corvus Corax

Kenner des echten Spielmannslebens

Seit mehr als 25 Jahren sind sie mit ihrem unverwechselbaren Dudelsack-Sound eine feste Größe in der deutschen Mittelalterszene: *Corvus Corax*, auch als *Könige der Spielleute* bekannt. Für die Zauberwelten befragte Laura Richter Castus Rabensang, einen der beiden Gründer der Band, zu seiner Sicht auf die Mittelalterszene, das Spielmannsleben und ihr aktuelles Projekt, das *Fantastical Der Fluch des Drachen*.

Zauberwelten: Die Mittelaltermusikszene lebt, wächst und gedeiht prächtig – Ihr seid als eine der dienstältesten Bands nicht ganz unschuldig daran. Was empfindet Ihr dabei?

Castus Rabensang: Es ist schon verrückt, wie sich die Mittelaltermusikszene entwickelt hat. Als Wim (Anmerkung der Redaktion: zweites Gründungsmitglied von Corvus Corax und bis 2015 Teil der Band) und ich 1989 nach Westdeutschland flohen, sagten uns die Leute, dass mittelalterliche Musik so nicht funktioniert. Es standen Musiker mit Strumpfhosen auf der Bühne und spielten ganz zarte Melodien. Das hat sich schnell verändert und der Stil von Corvus Corax ist nunmehr auf der ganzen Welt zu hören. Das macht uns natürlich stolz und wir werden in vielen Ländern als die Götter des Mittelalters betrachtet. In Deutschland ist das in-

zwischen etwas anders. Hier denken viele, dass diese Musik seit dem Mittelalter so gespielt wird.

ZW: Im Laufe der Zeit hat sich die Szene stark verändert, die Beschäftigung mit dem Mittelalter und die Begeisterung für mittelalterliche Musik sind heute in breiteren Gesellschaftsschichten akzeptiert. Dabei ist vielleicht etwas von dem Anarchischen, Improvisierten verflogen, das damals für manche den Zauber ausgemacht hat. Wie nehmt Ihr die Unterschiede wahr? Blickt Ihr manchmal wehmütig zurück, vermisst Ihr etwas oder seid Ihr rundum zufrieden mit der Entwicklung?



Castus: Wehmut? Nein! Aber als wir mit einem Esel und einem Handwagen wochenlang durch die Lande zogen, haben wir das echte Spielmannsleben wirklich hautnah erlebt und studieren dürfen. Wir haben durch Straßenmusik überlebt und wenn die Polizei uns kontrollierte, beleidigte und wir Strafe zahlen mussten, hatten wir für die *Ordnungshüter* nur ein überhebliches Lächeln übrig. Abzüglich der Strafe war immer noch genug Geld im Säckel. Das sollten einige Spielleute heute mal machen. Durch diese Erfahrung würde es mehr schräge bunte Vögel in der Mittelalterszene geben.

ZW: Mittlerweile kann man Schalmeien im Internet kaufen. In Euren Anfangszeit war das Mittelalter dagegen ein Hobby für Exoten. Wie seid Ihr damals an Euer Equipment gekommen?

Castus: Wir haben am Anfang die meisten Instrumente selber gebaut. Für Wim ist daraus ein Beruf entstanden: er ist jetzt einer der besten Dudelsackbauer Deutschlands. Wir haben viele Instrumente auf unseren Reisen durch die ganze Welt gefunden, die letzten waren zwei Maultrommeln, handgeschmiedete Meisterinstrumente aus Sibirien. Ich besitze inzwischen über 500 Instrumente aus aller Welt.

ZW: Ihr gehört seit knapp 30 Jahren zum festen Bestandteil der deutschen Mittelaltermusikszene. Wie gelingt es Euch, nach einer so langen Zeit weiterhin Neues zu schaffen, ohne Gefahr zu laufen, Euch selbst zu kopieren?

Castus: Für uns ist es wichtig nachzudenken und immer nach vorne zu schauen. Aber ich glaube, unsere anderen Projek-



Bild: Bernd Sonntag

te geben uns Abwechslung und Energie. So kann es schon mal passieren, dass *BerlinskiBeat*, *Cantus Buranus* und *Corvus Corax* nacheinander auf einem Festival in Mexiko spielen – zum Glück nicht an einem Tag. Diese Abwechslung macht uns so schnell keiner nach. Aber für eine neue *Corvus Corax*-Produktion haben wir unsere Aufzeichnungen und Studien aus den Bibliotheken Europas. Es existiert Material für die nächsten hundert Jahre. Schwer ist nur die Entscheidung, welches Thema man sich vornehmen soll.

ZW: Habt Ihr eigentlich auch Bezug zur Larp- oder Rollenspiel-Szene?

Castus: Wir haben 1984 bei einem Rollenspiel mitgespielt, und unser Dudelsackspieler Jordon ist seit Jahren in der Larp- oder Rollenspiel-Szene. Viele unserer Fans sind aktive Larper. Einige Fans sind über unsere Musik in die Larp- oder Rollenspiel-Szene geraten. Selbst Autor Markus Heitz erzählte uns, dass er *Corvus Corax* gehört hat, als er *Die Zwerge* geschrieben hat.

ZW: Apropos Markus Heitz – in Zusammenarbeit mit ihm und anderen habt Ihr am Projekt Die Zwerge live mitgewirkt, bei dem Musik und Literatur auf der Bühne miteinander verwoben werden. Was hat dieses Projekt für Euch bedeutet?

Castus: Es war ein Anfang für einen ganz anderen Seitenweg, den wir eingeschlagen haben. Jetzt werden wir wohl *Die Zwerge live* nie wieder spielen. Das ist natürlich traurig, aber wir hatten einen solchen Spaß dabei und haben viel für unsere Zukunft gelernt.

ZW: Die Zwerge live mag zwar vorbei sein, Eure Kooperation mit Markus Heitz geht dagegen bei dem Fantastical Der Fluch des Drachen weiter. Was genau ist ein Fantastical? Worum geht es inhaltlich?

Castus: Ein *Fantastical* vereint die Opulenz eines Musicals mit der Wucht und der Dramatik einer fulminanten Fantasy-Geschichte.

In einer Zeit, als die Dunkelheit noch gefürchtet wurde, so beginnt die geheimnisvolle Story um Ehre und Schurkerei, Treue und Verrat, Glauben und Macht. Es geht um Krone und Reich, um Kampf und Gefahr – am guten Ende wird die ehrliche, tapfere Schar natürlich die bösen Heerscharen besiegen. Konkret wird die Geschichte des fleißigen Schmieds Adamas erzählt, der weder Böses will noch ahnt und trotzdem plötzlich sieben Aufgaben, die es in sich haben, lösen muss, um ein Königreich zu erringen. Doch der amtierende König, der seinen Thron nicht abgeben will, hat tückische Fallen gestellt. Seine willfährigen Helfer sind ein gefährlicher Krieger und weitere ziemlich gruselige Geschöpfe. Aber wer ein robuster Schmied ist, kann einiges vertragen und auch austeilen. Am Ende geht es nicht



Bild: Bernd Sonntag

nur um die Krone, sondern auch um die Hand der dazu gehörigen Königstochter. Hier beginnt das größte Abenteuer, das Menschen regelmäßig aufgegeben wird, an dessen Ende vollkommenes Glück oder trostlose Trauer in Einsamkeit stehen können: das Abenteuer der Liebe.

ZW: Was ist Euer Beitrag zu dieser Produktion?

Castus: Corvus Corax hat für *Der Fluch des Drachen* zusammen mit dem Co-Produzenten Marcus Gorstein die Musik komponiert. Aber natürlich haben wir nicht nur komponiert, sondern den für Corvus Corax typischen Sound mit unseren zahlreichen Naturinstrumenten eingespielt. Mit großer Sorgfalt wurde bei der Besetzungswahl agiert, bekannte Namen konnten verpflichtet werden: Alea der Bescheidene ist sonst Sänger der weithin bekannten Mittelalter-Band *Saltatio Mortis*, Holly Loose kennt man als Frontmann der Crossover-Geigen-Fraktion *Letzte Instanz*, Ji-In Cho ist die bezaubernde koreanische Röhre der Aachener Symphonic-Metaller *Krypteria* und der Modern-Rockband *And then she came*, Birgit Ines Muggenthaler-Schmack bereichert mit ihrem Flötenspiel *Schandmaul* und die Potsdamer Musical-

Sängerin Maxi Kerber ist bekannt von *Die Betties*. Nicht zuletzt sind die überaus erfolgreiche Pagan-Folk-Band *Faun* komplett sowie ihre ehemalige Sängerin Katja Moslehner dabei.

ZW: Wie genau funktioniert die Zusammenarbeit zwischen Euch und Markus Heitz? Läuft immer alles harmonisch ab?

Castus: Die Zusammenarbeit war mehr als entspannend. Wenn jemand einen Vorschlag hatte, wurde gemeinsam darüber nachgedacht. Markus Heitz schickte uns einen Text und wir haben dazu die Musik komponiert. Wenn dann mal der Text nicht auf die Musik passte, haben wir die Texte umgeschrieben und an Markus Heitz zurückgeschickt. So ist Stück für Stück dieses einmalige Fantastical entstanden. Jetzt da es fertig ist, sind wir alle froh, entspannt, aber auch stolz auf unser neues Werk.

ZW: Gibt es eigentlich irgendetwas, das Ihr als Band unbedingt erreichen wollt?

Castus: Es gibt nur eins: Solange wir Musik machen wollen, wollen wir davon leben können. Das klingt einfach, ist aber in den Zeiten von Raubkopien und Free-downloads wirklich schwerer geworden.

Der Fluch des Drachen

Musical trifft Fantasy-Geschichte – für *Der Fluch des Drachen* haben sich bekannte Akteure verschiedener fantastischer Sparten zusammengetan, um gleich ein ganz neues Genre zu erschaffen. Bei diesem Fantastical trifft die Schreibkunst von Bestsellerautor Markus Heitz auf das Erzähl-talent des Sprechers Johannes Steck und die musikalische Genialität von Corvus Corax. Die Symbiose aus spannender Handlung, mitreißender Musik und fantasievoller Ausstattung wurde im Juli 2017 als Album veröffentlicht. Die Live-Tournee startet im Winter 2017/2018.



Bogenschießen

maximaler Spielspaß mit Sicherheitsgarantie!

> **Strapazierfähige** und **pflegeleichte** Ausrüstung für **Anfänger** und **Geübte**

> Action **Made in Germany** mit unschlagbarem **Preis-Leistungs-Verhältnis!**

> **überall** und **jederzeit** ohne Fangnetze und Sicherheitsabsperrrungen!



LARP-Pfeile, LARP-Bolzen, LARP-Bögen, LARP-Armbrüste, Zubehör, Ersatzteile, Schutzausrüstung und Sonderposten

> **www.arrow-shop.de**

Das Original vom Weltmarktführer seit 2004 mit 4 Jahren Garantie

IDV engineering Dipl.-Ing. Norbert Fleck
Tel. +49 (0) 8621 / 90 345 - 40 Fax - 44
info@idv-engineering.de

FEDCON GMBH
PRÄSENTIERT:

MAGIC CON

31.03. – 02.04.2018 | MARITIM HOTEL BONN

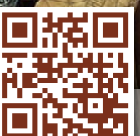
DAS MAGISCHE
WOCHENENDE MIT
INTERNATIONALEN
FILM-/SERIENSTARS
UND JEDER MENGE
HIGHLIGHTS RUND
UMS THEMA
FANTASY!

FILM- UND TV-STARS LIVE!
AUTOGRAMME | FOTOSESSIONS
COSPLAY | WORKSHOPS
FANGRUPPEN | PARTYS
MERCHANDISE
UND MEHR!

MIT GÄSTEN AUS DEN
HERR DER RINGE-/
HOBBIT-FILMEN
SOWIE VIELEN
FANTASY-
UND
VAMPIR-
PRODUKTIONEN!

Artwork: Odysseusart | Fotos: FedCon GmbH, timboosch (Fotolia.com)

TICKETS, PROGRAMM UND NEWSLETTER UNTER WWW.MAGICCON.DE



AUTORENNETZWERK

Lobby für deutsche Fantasy-Autoren

PAN

Wenn man sich die Tische in den Fantasy-Abteilungen der meisten Buchhandlungen anschaut (sofern sie denn überhaupt eine solche Abteilung haben), stolpert man zwangsläufig immer wieder über dieselben Namen: George R. R. Martin, Terry Pratchett, Brandon Sanderson, Suzanne Collins, J. R. R. Tolkien und Joanne K. Rowling – das sind die *Großen* des Genres. Ein Großteil der Namen ist amerikanisch oder britisch, nur hin und wieder verirrt sich ein Kai Meyer, ein Walter Moers oder eine Cornelia Funke zwischen die Prominenz aus Übersee. Irgendwie schade, oder?

Dass die deutsche Phantastikliteratur wesentlich mehr zu bieten hat als *Hennen, Heitz und Hohlbein* (nichts gegen die drei großen Hs, aber es gibt eben noch viel, viel mehr), wird spätestens dann klar, wenn man einen Blick auf die aktuelle Mitgliederliste des *Phantastik Autoren Netzwerk* e.V. – kurz PAN – wirft. Rund 140 Mitglieder zählt der Verein derzeit, knapp 100 davon sind publizierte Autoren. PAN wurde im November 2015 von Diana Menschig und 14 weiteren Autoren und Phantastik-Liebhauern gegründet.

Die erklärten Ziele sind die Stärkung der deutschsprachigen Phantastik und die bessere Vernetzung von Phantastikschaffenden und -lesern.

Ich finde es wichtig, dass wir als Phantastik-Autoren eine Stimme im Markt haben, um den Veränderungen der Buchbranche gemeinsam begegnen und gegebenenfalls auf sie reagieren zu können, erklärt Diana Menschig als erste Vorsitzende des Vereins. *Das Ansehen der Phantastik hat sich in den letzten Jahren stark verbessert, aber gerade für deutschsprachig veröffentlichende Autoren ist noch viel Luft nach oben, was die Anerkennung innerhalb des Literaturbetriebes anbelangt. Leider wird Phantastik, und darunter besonders die Fantasy, von Kritikern immer noch als Eskapismus belächelt*, meint auch Lena Falkenhagen, Gründungsmitglied und zweite Vorsitzende des Vereins. *PAN will zeigen, dass die Bandbreite von Literatur in der Phantastik ebenso groß ist wie in jedem anderen Genre.*

PAN versucht dies auf verschiedenen Wegen zu erreichen.

Branchentreffen

Einen der Schwerpunkte von PAN bildet das *Branchentreffen*, das seit April 2016 als jährliche Plattform für den Austausch über die Entwicklungen des Genres dient. Die Veranstaltung steht ganz explizit auch Nichtmitgliedern offen; hier treffen sich Autoren, Verleger, Lektoren, Buchhändler

oder auch einfach nur Phantastik-Liebhaber, um drei Tage lang in zahlreichen Workshops, Vorträgen und Podiumsdiskussionen die deutsche Phantastikszene von allen Seiten zu beleuchten.

Das dritte PAN-Branchentreffen ist für April 2018 in Planung.

Nähere Informationen findet man unter: <http://phantastik-autoren.net/root/pan-branchentreffen.de.html>

Autoren-Lounge

Ebenfalls aktiv wurde PAN zur diesjährigen *Leipziger Buchmesse*. Nachdem sich die *WerkZeugs Kreativ KG* schweren Herzens gegen eine Teilnahme unter veränderten Bedingungen an der Leipziger Buchmesse 2017 entschieden hatte, übernahm PAN die so genannte *Autoren-Lounge*, um die sich in den vergangenen Jahren eine starke Phantastik-Community auf der Messe gebildet hatte. Autoren können hier einen kurzen Moment vom Messe-Stress verschnaufen, Kaffee und Kekse genießen und sich mit Kollegen austauschen. Und für Leser bietet die Lounge die Möglichkeit, ihre Lieblingsautoren einmal ganz persönlich zu treffen und vielleicht das eine oder andere Autogramm zu ergattern. Die diesjährige Resonanz war sehr gut, und der Verein hofft, die

Lounge auch in den kommenden Jahren erfolgreich weiterführen zu können.

Bestenliste

Der große Unterschied zwischen Bestenlisten und Bestsellerlisten besteht darin, dass erstere unter inhaltlichen Kriterien erstellt werden und letztere unter wirtschaftlichen. Eine Bestsellerliste sagt also wenig über den Inhalt oder die Qualität eines Buches aus, sondern lediglich über seine Verkaufszahlen. Um Leseempfehlungen jenseits von *Spiegel*-Bestsellerlisten oder Buchhandelspräsenz geben zu können, plant PAN ab Oktober 2017 mit Unterstützung von *Literaturschock.de* eine *Phantastische Bestenliste*. Monatlich sollen hier besonders lezenswerte Bücher des vergangenen Jahres empfohlen werden. Unter www.phantastik-bestenliste.de kann man die aktuellen Entwicklungen im Auge behalten. Mit den bisherigen Errungenschaften des Vereins ist Lena Falkenhagen durchaus zufrieden. *Das ist aber noch nicht alles*, versichert sie. *Der Verein ist schließlich noch jung und es gibt noch eine Menge Potenzial. Wir träumen weiterhin von Workshop-Wochenenden mit Kursen zur Weitergabe von Branchenwissen und Handwerklichem. Und wir haben noch ein, zwei weitere Ideen im Hinterkopf.*

Wer nähere Informationen über das *Phantastik Autoren Netzwerk PAN* e.V. haben möchte, kann sich auf der Homepage des Vereins umsehen: www.phantastik-autoren.net.

Text: Laura Dümpelfeld



geillis' cullen skink

reicht für 6 personen

„Oh, Arthur wusste Bescheid“, sagte sie. „Er wollte es natürlich nicht zugeben – nicht einmal vor sich selbst. Aber er wusste es. Wir haben uns beim Abendessen gegenübergesessen, und ich habe ihn gefragt: ‚Noch ein bisschen Cullen Skink, mein Herz?‘ oder: ‚Ein Schluck Ale, Liebster?‘ Und er hat mich mit diesen Augen beobachtet, die wie gekochte Eier aussahen, und gesagt, nein, er hätte im Moment keinen Appetit. Und dann hat er seinen Teller von sich geschoben, und später habe ich gehört, wie er sich das Essen heimlich im Stehen in der Küche hineingeschlungen hat, weil er dachte, da wäre er sicher, weil er nichts aß, was ich in der Hand gehabt hatte.“

Feuer und Stein, Kapitel 25, „Die Hexen sollt ihr nicht am Leben lassen“

Diese wunderbare Räucherfischsuppe ist nach ihrer Heimatstadt Cullen im Nordosten Schottlands an den Ufern des Moray Firth benannt. Das Wort *Skink* kommt von dem mittelhochdeutschen Wort *schinke*, was unter anderem so viel wie Schenkel bedeutet. Ursprünglich war Skink eine Suppe, die aus dem Schenkel eines Rinds gekocht wurde, doch das Fischervolk der Highlands passte das Rezept an jene regionalen Zutaten an, von denen es reichlich gab, wie beispielsweise geräucherten Schellfisch und Lauch.

Eigentlich ist dieses Gericht gehaltvoller als eine Suppe, aber nicht ganz so dick wie klassisches Chowder. Für ein nahrhaftes Mittagessen serviert man Cullen Skink am besten mit knusprigem Brot oder mit Mrs. Bugs Buttermilch-Biscuits. Dazu noch einen Salat und schon hat man ein Abendessen.

Den Fisch (wenn nötig in Stücke geschnitten) und das Lorbeerblatt in eine mittelgroße Kasserolle geben und mit 720 ml Wasser bedecken. Bei mittlerer Hitze zum Kochen bringen und 5 Minuten köcheln lassen, bis der Fisch zart ist. Fisch und Lorbeerblatt aus dem Wasser nehmen und auf einen Teller legen. Kochwasser und Lorbeerblatt beiseitestellen und aufheben. Den Fisch entgräten, mit einer Gabel in Stücke zupfen und beiseitestellen.

Den klein geschnittenen Lauch gründlich in einer Schale mit kaltem Wasser waschen, dann mit einem Schaumlöffel oder den Händen herausnehmen, damit Lehm und Sand in der Schale zurückbleiben. Mit einem Küchenhandtuch oder in einer Salatschleuder trocknen.

Butter bei mittlerer Hitze in einer Kasserolle schmelzen. Lauch und jeweils eine Prise Salz und Pfeffer hinzufügen. Unter gelegentlichem Rühren 3–4 Minuten anbraten, bis der Lauch weich wird. Kartoff-

fel, Kochwasser und das Lorbeerblatt hinzufügen. Bei schwacher bis mittlerer Hitze 10–15 Minuten sieden lassen, bis die Kartoffeln weich sind.

Mit einem Schaumlöffel eine Tasse von der Lauch-Kartoffel-Mischung aus dem Topf schöpfen und beiseitestellen. Das Lorbeerblatt wegwerfen.

Die Milch und die Hälfte des Fisches in den Topf geben. Bei mittlerer Hitze erwärmen, dann mit einem Pürierstab oder einem Standmixer pürieren. Alternativ kann man die Stücke auch mit der Rückseite einer Gabel zerdrücken. Warm halten, aber nicht kochen lassen.

Nach Belieben abschmecken, den beiseitegelegten Fisch und die beiseitegestellte Lauch-Kartoffel-Mischung auf Suppenschüsseln verteilen, die Suppe dazugeben und mit Frühlingszwiebeln garnieren.

Die Suppe hält sich im Kühlschrank bis zu 3 Tage. Nicht einfrieren.

AUS

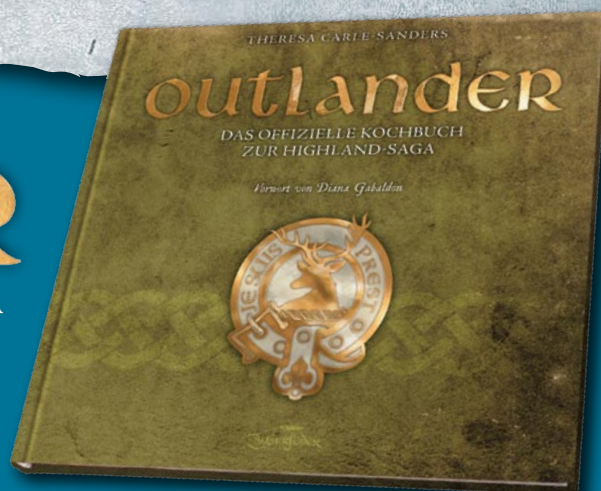
THERESA CARLE-SANDERS

outlander

DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH ZUR HIGHLAND-SAGA

Claire Beauchamp Randalls unglaubliche Reise ins Schottland des achtzehnten Jahrhunderts ist ein Fest für alle Sinne – und dabei bildet der Geschmack keine Ausnahme. Nun bringt Theresa Carle-Sanders die Geschmacksvielfalt der schottischen Highlands auch auf die Tische der Fans. Mit über hundert Rezepten ist *Outlander – Das offizielle Kochbuch zur Highland-Saga* ein kulinarisches Erlebnis, ein facettenreicher Koch-Crashkurs und eine Zeitmaschine zugleich. Bon Appetit war gestern. Jetzt heißt es *Ith do leòr!*, wie die Schotten sagen.

Das Buch ist im Sommer 2017 erschienen und kann unter www.zauberfeder-shop.de bestellt werden.



340 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-76-7, 39,90 Euro



anmerkung

- Obwohl jede Sorte kalt geräucherter Fisch eine köstliche Suppe hergibt, braucht man für authentisches Cullen Skink den sogenannten *Finnan Haddie*, einen Schellfisch, der in der Moray Firth gefischt und über grünem Holz und Torf leicht kalt geräuchert wird. Finnan Moray kann man in guten Fischgeschäften oder online bestellen.

zutaten

450 g Finnan Haddie (siehe Anmerkung) oder einen anderen kalt geräucherten Weißfisch ohne Haut, beispielsweise Schellfisch, Kabeljau oder Heilbutt

1 Lorbeerblatt

2 mittelgroße Lauchstangen (nur die weißen Teile verwenden), in feine Streifen geschnitten

2 EL Butter

grobes Salz, frisch gemahlener Pfeffer

2 mittelgroße Kartoffeln, geschält und gewürfelt

720 ml Vollmilch

3 Frühlingszwiebeln (nur die weißen und hellgrünen Teile verwenden), diagonal in feine Streifen geschnitten

DIE STORY-OLYMPIADE



„Phantastik und Kurzgeschichten gehören untrennbar zusammen“

Wer den Wunsch hat, eine Geschichte zu veröffentlichen, braucht gerade als Anfänger oft Hilfestellungen – sei es in theoretischen oder praktischen Belangen rund um die Verlagswelt. Für solche Menschen sind Schreibwettbewerbe, bei denen die Gewinnerbeiträge in einer Anthologie herausgebracht werden, in vielen Fällen genau das Richtige. Genau dies ermöglicht die *Story-Olympiade* noch unbekannten Autoren seit 1999. Alle zwei Jahre gibt es eine Ausschreibung zu einem neuen Thema.

Torsten Low, Inhaber von *Verlag Torsten Low* und aktueller Verlagspaten für den Wettbewerb, betont: *Dieser Wettbewerb ist ausschließlich Autoren vorbehalten, die noch kein eigenständiges Werk (also eine Novelle, einen Roman, eine eigene Kurzgeschichtensammlung) veröffentlicht haben (auch nicht per Self-Publishing).*

Gibt es denn so viele jungfräuliche Autoren? Low weiß aus eigener Erfahrung: *Seitdem ich Verleger geworden bin, habe ich festgestellt, dass jeder Dritte, mit dem ich rede, entweder einen Roman in der*

Schublade hat oder davon träumt, ihn zu schreiben.

Die Teilnehmer am Wettbewerb erwartet folgendes Prozedere: Die Einsendungen werden im ersten Schritt von einer Fachjury nach inhaltlichen und formellen Kriterien geprüft. Einige Geschichten schaffen es eine Runde weiter und werden von der Hauptjury nach Inhalt und Ausführung mit Punkten bewertet. Die Geschichten mit den meisten Punkten werden abgedruckt. Insgesamt werden die Einsendungen von zehn bis vierzehn Juroren geprüft. Low führt dazu an: *Für die Teilnehmer gestaltet sich gerade dieser Auswahlprozess sehr spannend, weil die Jury immer wieder Zwischenstände postet, bei der die Teilnehmer mitfiebern können, ob sie noch eine Chance haben oder bereits ausgeschieden sind.*

Besonders wichtig ist Low die Zusammensetzung der Jury: *Die Juroren sind fast alle veröffentlichte Autoren, Lektoren, Korrektoren und Journalisten – also Profis, die die Qualität der Geschichten beurteilen können.*

Die erste Story-Olympiade war noch ein reiner Online-Schreibwettbewerb für Kurzgeschichten. Als erste trauten sich Stefanie Pappon und der spätere Kleinverleger Ernst Wurdack im Jahr 2000 mit dem Projekt auf den Buchmarkt. Seit 2004 erschienen die Anthologien im Wurdack-Verlag. 2008 übergab Wurdack den Chefessel der Story-Olympiade und die Organisation des Wettbewerbs gänzlich an ein Team aus langjährigen Mitarbeitern des Projekts und neuen Freiwilligen. Einer der Kandidaten als neuer Verleger war ab 2013 Torsten Low, der Wurdack bereits seit längerem kannte und den er als seinen *Verleger-Papa* bezeichnet. Letzteres deshalb, weil Wurdack Low dabei half, dessen Verlag vom reinen Eigenverlag zu einem richtigen Verlag umzustellen. Low erinnert sich in dem Zusammenhang an ein Zitat Wurdacks: *Willkommen bei den Verückten – willkommen bei den Verlegern!* Low gefiel die Art, wie Wurdack mit seinen Autoren umging, und glaubte an dessen Projekt. Für ihn war deshalb von Anfang an klar: *Dieser Wettbewerb ist wich-*

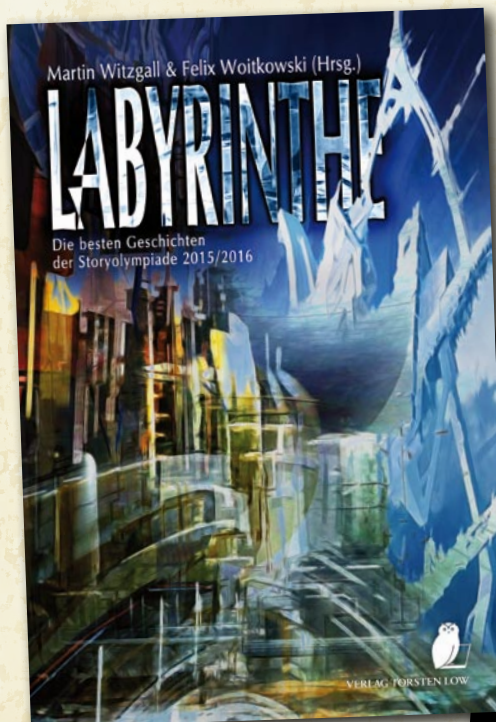
tig. Autorenförderung ist wichtig. Dieser Wettbewerb muss weitergeführt werden.

Das Motto seines Verlages lautet: *Qualität setzt sich durch.* Und das gilt auch für den Wettbewerb. Egal, ob die Einsendung bereits nach wenigen Tagen oder am Abgabetag um 23:59 eintraf, alle bekommen die gleiche Chance, auch wenn die frühen Einsendungen nach Erfahrung des Verlegers selten eine echte Chance haben.

Man merkt es diesen Geschichten oftmals an, dass sie mal eben schnell runtergeschrieben wurden oder sogar Schubladengeschichten sind, die etwas auf die Ausschreibung hin gepimpt wurden. Es ist tatsächlich lohnenswert, die Geschichte früh zu schreiben und die restliche Zeit zu nutzen, die Geschichte im Kopf und auf dem Papier nachreifen zu lassen und sie kurz vor der Abgabe zu überarbeiten, rät Low. Es gibt immer wieder Einsendungen mit mehreren Tagen und teilweise auch Wochen Verspätung, manchmal sogar mit einem Anschreiben, in dem die Autoren darauf hinweisen, dass sie genau wissen, dass sie zu spät dran sind, aber ihre Geschichte sei ja etwas Besonderes und hätte deswegen schon von Natur aus einen Verspätungsbonus verdient. Diese Geschichten werden eiskalt und ungelesen disqualifiziert.

Wie aber geht es richtig? Für Low spielen drei Kriterien eine Rolle: Im ersten Schritt geht es um die Einhaltung der formalen Kriterien (Länge der Geschichte, Thema oder Themaverfehlung, Erfüllung der Mindestanforderungen an Rechtschreibung und Grammatik, Nichterfüllung des Ausschlusskriteriums) – das leistet die Vorjury. Im zweiten Schritt geht es um die Geschichte, den Handlungsbogen und um Originalität – dafür ist die Hauptjury zuständig. Im letzten Schritt kommt der wirtschaftliche Aspekt dazu – ich habe eine Liste mit der Bewertung der Geschichten und ich muss irgendwo den Schnitt machen, weil sonst das Buch zu teuer werden würde.

Das alles ist viel Arbeit. Torsten Low hat in Zeiten von Selfpublishing dazu aber eine klare Meinung: Für viele der Autoren der Siegergeschichten ist dieser Wettbewerb das erste Mal, dass sie ein professionelles Lektorat und Korrektorat miterleben. In Zeiten, in denen besonders von bei Verlagen abgelehnten Autoren immer wieder das Gerücht verbreitet wird, dass ein Lektorat nur dazu da sei, die Schreibe des Autors zu beschneiden, und deswegen Selfpublishing der bessere Weg sei, beweisen wir mit unserem Lektorat den Jungautoren: Nein, wir haben nicht vor, Euch zu verbie-



gen. Wir haben nur vor, mit Euch gemeinsam – als ein Team – aus Euren Texten das Beste herauszuholen.

Autoren nehmen aus der Teilnahme also jede Menge nützliche Erfahrungen mit. Streng genommen profitieren von den Regeln, die Low an die Story-Olympiade stellt, aber letztendlich alle: Der Autor, weil er professionelle Rückmeldungen zu seinem Text erhält, der Verleger, weil er so interessante Texte entdeckt und nicht zuletzt der Leser, der in den Gewinner-Anthologien innovative Geschichten genießen darf. Man darf das nicht missverstehen – nur weil die Story-Olympiade ein Nachwuchswettbewerb ist, heißt das nicht, dass die eingesandten Geschichten von absoluten Anfängern geschrieben wurden. Viele der Autoren schreiben, texten, üben, feilen, überarbeiten seit Jahren. Mancher hat schon den einen oder anderen Roman in der Tasche und wartet nur auf den entsprechenden Schub Selbstbewusstsein, um ihn endlich loszuschicken, sagt Low. Man darf nicht vergessen, dass das Schreiben eine sehr einsame Tätigkeit ist, und solange niemand bestätigt, dass das Geschriebene tatsächlich gut ist, bleibt immer der Zweifel. Wer in der Anthologie der Story-Olympiade landet, hat damit eine Bestätigung. Und das motiviert ungemein.

Rückmeldungen ehemaliger Teilnehmer kann man unter www.story-olympiade.de/stoy-schreiber nachlesen. Einige der Teilnehmer haben ihre Hemmungen und Selbstzweifel derart ablegen können, dass



sie vom Texten leben können; als Romanautor, Journalist, Lektor oder Werbetexter. Die Story-Olympiade kann also ein Sprungbrett sein.

Low geht es aber mehr um die literarischen Auswirkungen seines Schaffens: *Wichtig ist meiner Meinung nach, dass die phantastische Kurzgeschichte wieder mehr Raum in Deutschland erhält. Noch vor 20 Jahren brachten Heyne und Bastei nicht wenige Kurzgeschichtenbände heraus. Wenn Piper heute alle zwei Jahre ein Experiment mit Markus Heitz macht, ist das schon viel. Dabei gehören die Phantastik und Kurzgeschichten untrennbar zusammen.* Die Gewinner und Mitstreiter bei diesem Ziel kann man auf dem BuchmesseCon im Oktober 2018 in Dreieich live erleben. Dort wird es neben der Preisverleihung für die ersten Drei auch eine Lesung aus der Gewinnergeschichte geben.

Das Thema dieses Jahr waren Maschinen. Und beim nächsten Mal? *Ich halte es mit dem Spruch Nach der Ausschreibung ist vor der Ausschreibung. Das heißt, wir arbeiten jetzt konzentriert an den Maschinen und erst danach kümmern wir uns um die nächste Ausschreibung,* erklärt Low. Wenn die Mitglieder des Story-Olympiaden-Teams und insbesondere die Herausgeber Felix Woitkowski und Martin Witzgall mit seiner Arbeit als Verleger zufrieden sind, wäre Torsten Low als Verleger auf jeden Fall wieder gerne dabei: *Die Story-Olympiade ist etwas ganz Besonderes. Und das seit 18 Jahren!*

Text: Laura Richter
Bilder: Verlag Torsten Low

Musik

Ye Banished Privateers

First Night Back in Port
(Napalm Records, 2017)



Die Piraten von *Ye Banished Privateers* machen sich auf zu neuen Ufern: *First Night Back in Port* heißt die neue Platte der Pirate-Folk-Combo. Diese erweist sich von Anfang an als ebenso vielseitig wie die bunte Truppe selbst: Neben Fiedeln, Banjos und einem stimmgewaltigen Chor gibt es unter den Privateers echte Goldkehlchen zu entdecken. So etwa die gefühlvolle, klare Stimme von Magda Andersson, die den sehnstüchtigen Opener *Anna-bel* anführt, der die Geschichte der weltberühmten Piratenbraut erzählt. Ganz so nostalgisch bleibt es jedoch nicht, denn der Feierfaktor kommt auf *First Night Back in Port* nicht zu kurz, etwa beim *Shanty Cooper's Rum*.

Atmosphärisch greift *Ye Banished Privateers* den Klang einer verrauchten Hafenkneipe gekonnt mit dem passenden Lärm im Hintergrund auf, Authentizität wird bei den nordischen Piraten großgeschrieben.

Rebellisch und mit einem Schuss Punk-Atmosphäre in Text und Musik kommt *The Declaration Of Independence* daher, in welchem das Akkordeon sich technisch nur noch in *We Are The Banished Privateers* übertrifft.

Da braucht es ordentlich Zeit zum Runterkommen: Mit dem Kuss der Meerjungfrau (*Mermaid's Kiss*) verzaubern die Seeräuber ein letztes Mal ihre Hörerschaft mit schmachtenden Geigenklängen und Flötenme-

lodien über fast acht Minuten, ehe das Rauschen des Meeres über die letzten Momente des Albums hinausträgt.

Leoni Dowidat

Musik

Pressgöng Heuerrolle

(Housemaster Records, 2017)



Erklärung vorab: Unter einer *Pressgang* verstand man besonders im 18. und 19. Jahrhundert Menschen, deren Job es war, in Hafenstädten wie Hamburg andere Menschen gegen deren Willen teils mit Waffengewalt, List oder Alkohol zum Dienst auf Kriegs- und Handelsschiffen zu zwingen.

Die wohl heute noch erfolgreichste *Pressgöng* umgarnt ihre Auserwählten dagegen mit hintersinnigen Texten, fetzigen Rhythmen und dem zeitlosen Versprechen nach Spaß und einer guten Zeit. Das Ziel ist das gleiche: Menschen für das Leben auf See zu begeistern. Das gelingt ihnen mit ihrem Werbeträger *Heuerrolle* bestechend gut. Wie konnten wir vorher ohne das Wissen überleben, wie es Piraten im Altersheim ergeht? Wie sollten wir nautische Befehle in kürzester Zeit erlernen? Wer warnte uns vor der Gefahr, die von Hula-Mädchen ausgeht? Musikalisch ist die Bezeichnung *Spaß-Shanty* für die Musik der Band angemessen.

Wer sich für die wilde Fahrt shanghaien lässt und wem schon der Tonträger Spaß bereitet, sollte es sich nicht entgehen lassen, der *Pressgöng* auf einem ihrer Landgänge einmal live zu lauschen – denn es ist eine phänomenale Liveband, bestehend

aus vier waschechten Vollblutmusikern, die in ihrem Job (und ihren Bühnenrollen) aufblühen.

Laura Richter

Roman

Sternenbrand Band 1: Blind

Annette Juretzki

(Traumtänzer-Verlag, 2017)



Xenen ahnt nichts von dem Krieg, der vor tausenden Jahren die Galaxis zerrissen hat. Doch als eines Tages ein Raumschiff voller Söldner auf seinem rückständigen Heimatplaneten landet, wird er tief in Geheimnisse hineingezogen, die noch aus dieser dunklen Zeit stammen. Fasziniert von den Weiten des Weltalls schließt er sich der Besatzung der *Keora* an. Dabei gerät er nicht nur in große Gefahr, sondern wird auch das Objekt eines Konkurrenzkampfes zwischen dem charismatischen Anführer Jonas Brand und dem Alien Zeyn.

Blind ist der Auftakt einer modernen zweiteiligen Space Opera, die viel Wert auf eine lebendige Hintergrundwelt und detailreich ausgearbeitete Figuren legt. Die sehr dialoglastige Handlung wird aus drei verschiedenen Perspektiven erzählt. Sie spielt überwiegend auf dem Raumschiff und dreht sich stark um die Konflikte und Beziehungen der Besatzungsmitglieder.

Die vielen relevanten Namen und fremdartigen Begriffe sind zunächst etwas verwirrend.

Hat man sich aber erst einmal in die komplexe Welt eingefunden, bietet der Roman eine spannende, ungewöhnliche Science-Fiction-Geschichte. Die Fortsetzung *Blau* erscheint im Dezember.

Karsten Dombrowski

Anthologie

Helden gibt es nur im Märchen

Ina Elena Pleines (Hrsg.)

(Verlag Schwarze Ritter, 2017)



Verfluchte Helden, unwillige Helden, Möchtegernhelden ... in den 13 Fantasy-Kurzgeschichten dieser Anthologie geht es um ganz unterschiedliche Heldentypen, von verarmten Adligen über sprechende Hasen bis sogar hin zu Goblins.

Zusammengestellt wurde die Sammlung im Rahmen eines Wettbewerbs, der bisher unveröffentlichten Fantasyautoren eine kreative Plattform bieten sollte. Dabei sind die unterschiedlichsten Interpretationen herausgekommen, mal spannend oder komisch und manchmal auch tragisch.

Allerdings schwankt die Qualität der Geschichten. Viele bieten echtes Lesevergnügen, manchen merkt man aber an, dass Erstlingsautoren am Werk waren. Dennoch kann sich das Ergebnis sehen lassen. *Helden gibt es nur im Märchen* bietet eine spannende und lustige Entdeckungsreise rund um den Mythos des Helden.

Karsten Dombrowski

TALES *Inside*

Dystopische Gesellschaftssimulation in beeindruckender Location



Seit einiger Zeit häufen sich die Technikausfälle. In der Arbeiterkaste ist eine allgemeine Unruhe ausgebrochen. Schriften machen unter der Hand ihre Runde, die vor der roten Kaste verborgen werden müssen. Die Gesellschaft befindet sich im Wandel.

Der klägliche Rest von 200 Menschen lebt seit knapp fünfhundert Jahren in einer statischen Gesellschaft unter der Erde. Nicht freiwillig, sondern weil die Oberfläche der Erde durch Massenvernichtungswaffen unbewohnbar wurde. Das Con *Tales: Inside* spielt in einer düsteren Zukunft, in der eine Künstliche Intelligenz (K.I.) das Sagen hat. Ursprünglich bereits für Ende dieses Jahres geplant, wurde die Premiere des Spiels auf März 2018 verschoben. Wir haben uns das Konzept für Euch angeschaut.

Bei *Tales: Inside* sind weder die Menschen noch ihre Umgebung heil. Das Setting ist auf Konflikt ausgelegt, darauf, mit möglichst vielen Mitspielern aneinanderzugeraten. Doch, so sagen die Macher selbst, führt gerade dieser gezielt herbeigeführte kollektive Lagerkoller zu einem starken Gemeinschaftsgefühl innerhalb der Spielergruppen, die durch fünf strikt voneinander getrennte Kasten dargestellt werden. Zum bedrückenden Endzeitkonzept gehört es für die Macher, ihre Teilnehmer kom-

plett auszustatten. Statt fescher in-time Kleidung gibt es Overalls, statt dem gemütlichen Essen unter Freunden rationierte Essensmarken, statt des privaten Zeltens warten Feldbetten im Gemeinschaftsraum. Der ständige Kontakt zu den anderen und die fehlende Privatsphäre sind zentrale Elemente. Doch bei allem Ernst – wenn Spieler out-time zu hungern beginnen, die Sonne sehen wollen oder eine kleine Krise haben, gibt es natürlich einen Rückzugsraum mit Essen und Ausgang nach



draußen. Natürlich gilt in diesem Spiel ein Stopp-Befehl, mit dem jeder Spieler trotz aller Spielfreude seine persönlichen Grenzen klarmachen kann. Außerdem sieht der Ablauf des Spiels eine Einführung in die Welt und eine Besprechung am Ende vor, bei der die Spieler sich über ihre Erfahrungen austauschen und im Bedarfsfall runterkommen können.

Hinter dem Spiel steht ein starkes Team. Das Kernteam besteht aus drei Spieldesignern (Armin Saß, Rainer Fränzen, Jorina Havet) und zwei Eventmanagern (Chris Enger, Hartmut Wächter), die bereits Erfahrungen mit verschiedenen Con-Reihen haben (bereits früher organisierten sie die Live-Rollenspiele *Tales from the North* und *Broken Crown*). Jeder von ihnen bringt einen ganz eigenen Erfahrungsschatz an Larp-Organisation mit, so dass sich die Fähigkeiten gut ergänzen. Dazu kommen natürlich noch weitere Helfer und Mitarbeiter, die dafür sorgen, dass das Ganze laufen kann.

Konkreter Auslöser, dieses Spiel zu planen, war für die Orga die Location, die eine schon im Ansatz vorhandene Idee, die seit

längerem herumgeisterte, möglich machte. *Anfangs haben wir mit dem Prinzip des Advokats des Teufels gearbeitet: Jede Idee wurde erst einmal auf ihre möglichen Probleme destruktiv auseinandergenommen, bis uns das Grundkonstrukt stabil und vor allem spielfest vorkam. Dann folgte die Gesellschaftsstruktur, in der jeder Spieler in eine Hierarchie eingebunden wird, die wie eine kleine Familie funktioniert, sowie einzelne Ereignisse in der Historie des Settings, die das Spiel mit Leben füllen werden, berichtet Jorina Havet. Die größte Herausforderung war, vom klassischen Setting eines utopischen, beziehungsweise dystopischen Filmes wegzugehen, der meist nur funktioniert, weil er einen Protagonisten hat, während die anderen Staffage sind. Im Larp ist jeder Protagonist. Daher muss auch für jeden die Geschichte genauso funktionieren, als könne er selbst eine Hauptfigur darin spielen.*

Kasten und Intensität

Für die Teilnahme am Spiel kann jeder Spieler aus den fünf Kasten Administra-

tion, Versorgung, Security, Gesellschafter und Arbeiter wählen. Jede Kaste nimmt eine andere Aufgabe in der Gesellschaft ein. Jede einzelne wird auf der Webseite ausführlich beschrieben und bietet auch Neueinsteigern durch Check-Fragen die Möglichkeit, rasch herauszufinden, welche am besten passt. Sinnvoll ist der Hinweis, dass das Ziel nicht sein sollte, dass der eigene Charakter überlebt und für ihn möglichst alles glatt laufen sollte, sondern das Scheitern reizvoll ist und das gemeinsame Spiel im Mittelpunkt steht.

Die Macher sind sich bewusst, dass ihr Szenario möglicherweise viele Spieler anspricht, aber nicht jeder körperlich und psychisch dazu in der Lage ist, den Horror und Stress gleich intensiv an sich heranzulassen. Dafür gibt es ein Konzept, was sicherstellen soll, dass derjenige, der hauptsächlich partizipieren und die Atmosphäre genießen will, ebenso mitmachen kann, wie langjährige Larper, für die der Stresslevel gar nicht hoch genug sein kann. Dazu bietet die Orga unterschiedliche Intensitätsstufen, in die sich die Teilnehmer selbst einordnen können.

Spieler, die eine sehr niedrige Spielintensität gewählt haben – Partizipanten – und fast schon mehr zuschauen, als spielen wollen, bekommen eine dezente Kennzeichnung, damit die anderen Spieler darauf Rücksicht nehmen können. Ansonsten bedeutet die Intensitätsregelung: Erst einmal ist es für alle gleich – aber wer es gerne intensiver haben möchte, kann den Regler entsprechend hochstellen und bekommt von uns Extrastress – im gewünschten Maß, erläutert Armin Saß. Nicht garantieren können wir natürlich für Spieleraktionen gegenüber anderen Spielern. Wir werden uns bemühen, darauf ein Auge zu haben, aber wir können





natürlich nicht überall gleichzeitig sein. Für den Notfall gibt es ein in den Sprachgebrauch integriertes Codewort, wobei wir aber nicht davon ausgehen, dass das notwendig sein wird.

Generell erhält jeder Teilnehmer nach seiner Anmeldung zum Spiel von der Orga Spiel- und Charaktervorschläge, die man in sein Spiel integrieren kann. Dazu gehören zum Beispiel Ziele und Schwächen des Charakters, seine Werte und Überzeugungen. Die Charakterbeschreibungen richten sich nach den Vorgaben, die die Spieler bei ihrer Anmeldung gemacht haben und sind auf jeden Teilnehmer individuell angepasst. Wer wenig Intensität erleben möchte, bekommt hauptsächlich Hintergrundinformationen. Wer es auf Spiel, Konflikt und Manipulation anlegt, bekommt einen entsprechend ausgearbeiteten Charakter. Die Orga bittet alle Spieler, ihre Bögen aufmerksam zu lesen und sich möglichst viel davon zu merken. Im Spiel soll dann jeder so handeln, wie es der Charakterbogen vorsieht. Das alles bedeutet aber nicht, dass die Spieler in einer statischen Rolle gebunden sind. Trotz der Hinweise zur Darstellung des eigenen Charakters werden die Spieler dazu aufgefordert, ihren eigenen Charakter nicht völlig zu verleugnen, sondern ihre Rolle damit zu bereichern.

Location

Der Austragungsort der Spiels ist eine alte Fabrikhalle im Ruhrgebiet, die ursprünglich zur *Zeche Lohberg* in Dinslaken gehört hat. Für alle, die nicht aus dem Ruhrgebiet stammen, hier ein kleiner Exkurs:

Die Architektur vergangener Jahrzehnte hatte dort zeitweilig das Ziel vor Augen, den Arbeitern eine – zumindest optisch – ansprechende Arbeitsstätte zu gestalten. Daher sind viele alte Zechen, Koke-reien und Stahlwerke in der Region mit bombastischen Bauwerken gesegnet. So unterschiedlich sie aussehen und so unterschiedlich ihre ursprüngliche Funktion war, eint diese Bauwerke alle eines: Die Gelände und Gebäude sind riesig! Nicht nur von der reinen Quadratmeterzahl, die oftmals schon beeindruckend ist, sondern auch von der Höhe der Decken.

Tales: Inside spielt zwar in einer zum Szenario passenden Räumlichkeit, für die Spieler bedeutet das aber, dass sie sich auf einige Besonderheiten einlassen müssen. Die Orga weist darauf hin, dass Dreck unvermeidbar ist und nicht garantiert werden kann, dass es mollig warm ist – die Halle kann nicht geheizt werden, daher sollten Teilnehmer sich unter den gestellten Overalls dem eigenen Kälteempfinden entsprechend angepasst anziehen.

Allen, die neugierig geworden sind, sei die Webseite der Macher wärmstens empfoh-

len. Sie bietet nicht nur die Möglichkeit zur Anmeldung und Kontaktaufnahme mit den Machern bei speziellen Fragen, sondern darüber hinaus eine Fülle von Hintergrundinformationen, die auf das Spiel einstimmen sollen. Bemerkenswert ist außerdem die Tatsache, dass es den Machern gelingt, ihr komplexes Live-Rollenspiel-Konzept anschaulich zu beschreiben und dabei fast keine szenetypischen Fachausdrücke zu verwenden. Larper verstehen die verwendeten Begriffe trotzdem – Menschen außerhalb der Szene werden so aber nicht ausgeschlossen, sondern dazu eingeladen, sich einmal außerhalb ihres vertrauten Lebens auszuprobieren. Dieses Konzept darf gerne Schule machen, weil derart schwierige Szenarien wie Tales: Inside klar und verständlich werden. Dadurch ist der Austausch über das eigentlich Spannende – die Idee des Spiels, seine Mechanismen, Stärken und Schwächen – viel einfacher und könnte die Diskussionskultur in der Larpszene positiv beeinflussen.

Text: Laura Richter

Bilder: Tales: Inside-Orga

Rahmendaten

Termin: 9. bis 11. März 2018. Weitere Termine werden laut Orga folgen. Das Spielkonzept ist darauf ausgelegt, mehrmals jeweils mit unterschiedlichen Teilnehmern umgesetzt zu werden.

Ort: Zentralwerkstatt Zeche Lohberg, Hünxer Straße, 46539 Dinslaken

Preis: ab 200,- Euro, inklusive Vollverpflegung, Leihkostüm und Ausstattung

Mehr Infos gibt es unter www.otherlifegames.de.



WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

EUROPAS
GRÖSSTES
FANTASY-
EVENT!

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

12. & 13. MAI 2018

ROLE-PLAY- CONVENTION

— KOELNMESSE —

WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION



Fotograf

MORITZ JENDRAL

im Interview

„Ich möchte die Außenwelt faszinieren und begeistern“

Oh, wow! Was ist das für ein großartiges Bild!? – das ist oft eine Reaktion auf die Larp-Momente, die Moritz Jendral für die Ewigkeit einfängt. Dabei bleibt er auf den von ihm dokumentierten Cons fast unsichtbar, und so mancher Abgebildete wundert sich im Nachhinein, wann genau Moritz ein bestimmtes Bild gemacht hat und wie er das ohne Blitz oder andere Ausleuchtung hinbekommen hat. Aber nicht nur Larp hat es dem Fotografen angetan, die Fotografie ist seine Berufung. Auf seiner Homepage finden sich Aufnahmen zu ganz unterschiedlichen Gelegenheiten, von Hochzeiten über Produktfotografie bis hin zu Portraits. Kathrin Oeltjen befragte ihn zu seinem Zugang zur Fotografie, seine Finanzierung über *Patreon* und den *Larp-Fotokalender*, den er derzeit mit dem Zauberfeder Verlag umsetzt.

Zauberwelten: Steigen wir gleich voll ein – wie bist Du zur Fotografie gekommen?

Moritz Jendral: Noch vor ungefähr neun Jahren hatte ich mit dieser Materie nichts am Hut und fand diese tatsächlich ziemlich langweilig, überflüssig und uninteressant. In diesen heutigen Wahnsinn bin ich aus einer Art Zwang reingewachsen. Ich hatte beschlossen, ein Jahr durch Australien zu tingeln, und mein Vater verdammte mich dazu, eine Kamera einzupacken. Jegliche Verweigerung ist immer wieder in Stress ausgeartet. Die Dickköpfigkeit meines Vaters war so unüberbrückbar, dass es sinnvoller war, mich zu fügen. Also hatte ich schließlich einen Klotz im Gepäck und war Besitzer meiner allerersten eigenen

Kamera. Ich zog los und fing mit der Zeit an, immer mehr zu knipsen. Automatik-Modus an, Auslöser drücken, Aufnahme fertig! Gefühlte 200.000 unkreative und stupide Klicks später wuchsen die Kamera und ich deutlich besser zusammen. Im ersten Viertel meiner Reise stolperte ich bei einem spontanen Stopp außerdem über eine Fotogalerie von Peter Lik – ein Landschaftsfotograf, der mich total in seinen Bann zog. Ab diesem Moment fotografierte ich bewusster, zwar immer noch unglaublich unwissend und unüberlegt, aber ich fand Spaß daran und das ist ja schlussendlich immer der beste Lehrmeister.

Ein paar Jahre später entschloss ich mich, eine Schule für Fotografie in München zu besuchen. Ab diesem Moment



Als Larp-Fotograf muss man nicht unbedingt einen Vogel haben ... aber es hilft.

hatte dieses Medium mich fester im Griff als jemals zuvor. Im letzten Schuljahr lautete das Abschlussthema *My secret life* und führte mich zurück zu meinem Hobby Larp.

Heute bin ich seit vier Jahren selbstständiger Fotograf, und obwohl es manchmal schwer für mich war, an meine Vision zu



Taschen +
Gürtel



Mäntel +
Umhänge



Gewandungen
für Ihn

5€ GUTSCHEIN Code: 2017LZ
Code auf ritterladen.de im
Warenkorb unten eintragen
und auf „Gutschein absenden“ klicken!
Gültig bis 31.12.17, ab einem Einkaufswert
von € 40 (nach Retoure). Je Kunde
1 x einlösbar, nicht kombinierbar.



Met +
Trinkhörner



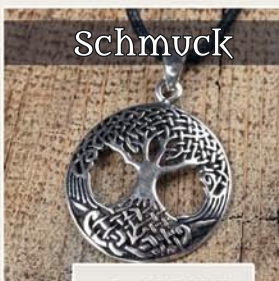
LARP-
Rüstkammer



Traumkleider
für Sie



Masken +
Schminke



Schmuck

glauben und durch das eine oder andere finanzielle Loch zu kommen, hat mich ein Gefühl immer wieder angetrieben weiterzumachen. Fakt ist, dass es mir jeden Tag eine Freude ist, mit der Fotografie zu arbeiten, denn ich habe noch lange nicht ausgelernt oder habe das erreicht, was ich mit diesem Medium noch erreichen möchte.

In letzter Zeit durfte ich zum Glück immer wieder spüren, dass es sich lohnt dran zu bleiben. Wenn man morgens wach wird und bemerkt, dass selbst nach viel Zweifel, Trauer, Angst und Ärgernissen der Job mehr Spaß macht als am ersten Tag, dann weiß man, dass dieser Weg der richtige ist.

Perspektive, Schärfentiefe, Farbe und das abgebildete Objekt in einem kurzen Moment wahrzunehmen und zu einem großen Ganzen zu verbinden, dabei die Vergangenheit in einem Augenblick so einzufangen, dass sie jeder versteht, ist wahre Kunst. Das jage ich jeden einzelnen Tag.

Du kennst bestimmt das Sprichwort *Ein Bild sagt mehr als tausend Worte*? Bilder einzufangen, die etwas erklären können, ohne dass man viel dazu sagen muss – das ist genau die Aufgabe.

ZW: Gibt es da beim Larp einen besonderen Reiz für Dich oder macht es keinen Unterschied, in welchem Setting Du auf der Jagd nach guten Momenten bist?

Moritz: Im Grunde kann man als Fotograf im Larp das Ganze als Schule für sich nutzen. Denn ob man nun Bilder stellen und selber dirigieren möchte oder lieber dokumentarisch seine Stärken trainiert – vollkommen egal welcher fotografische Bereich, auf Cons finden sich unendlich viele Möglichkeiten.

Es geht mir um den Reiz, in jeder Situation das Beste aus dem Geschehen zu machen, ohne dabei ein störender Faktor zu sein. Mitten in der Welt zu sein und doch niemandem das Spiel zu zerstören. Zu wissen, wann man sich wie zu bewegen hat und jedes noch so schlechte Licht ohne einen Blitz zu bewältigen.

Mittlerweile muss ich sagen, dass es mir wichtig ist, dass das Con auf einer etwas anderen Location als einem einfachen Zeltplatz spielt. Denn von weißen und schwarzen Zelten im Hintergrund habe ich genug. Mit einer Burg, Palisaden, Aufbauten oder abgefahrener Natur kann ich mehr Stimmung in die Bildsprache packen, als bei einer flachen, gleichmäßig gemähten Zeltwiese.

Ein weiterer, aber wichtiger Reiz, der mich schon seit einem Jahr begleitet und nichts mit meiner eigentlichen fotografischen Auf-

gabe zu tun hat, ist zu verstehen, wie das gesamte Konstrukt *Larp* funktioniert.

ZW: Hast Du eine Art Philosophie, nach der Du arbeitest?

Moritz: Einige haben schon Folgendes aus meinem Mund gehört: *Alles für die Kunst!* Solange es um die Fotografie geht, gebe ich hundert Prozent und versuche, jedes eigene Limit zu brechen. Ständige Selbstkritik, um sich stetig zu verbessern, denn Kunst kennt kein Ende. Ich habe es schon angesprochen, dass es mir auf Cons sehr wichtig ist, Situationen nicht zu stören. Denn es geht jedem Teilnehmer um das Erlebnis, welches das Hobby mit sich bringt und welches ich für deutlich wichtiger halte als die Bilder, die eventuell entstehen könnten. Leider lässt sich das aber nicht immer vermeiden. Neue Konzepte, die ich gerade ausarbeite, könnten das möglicherweise vermindern.

Ansonsten möchte ich, dass nicht nur die Veranstalter oder die abgelichteten Teilnehmer glücklich sind, ich möchte die Außenwelt faszinieren und begeistern, sie möglicherweise dazu bewegen, dieses facettenreiche Hobby selbst einmal zu erleben.

ZW: Du hast Dich dazu entschieden, Dich über Patreon zu finanzieren. Wie funktioniert das, warum kamst Du auf die Idee und was sind Deine bisherigen Erfahrungen damit?

Moritz: Man hat bei Patreon die Möglichkeiten, einem Künstler, den man für unterstützungswürdig hält, monatlich eine Spende zukommen zu lassen, damit dieser wachsen kann. Ich bin über Dimitrie von *Nuclear Snail Studios* darauf gekommen und dachte, ich versuche es einfach und schaue, was alles passieren kann. Es scheint in Deutschland noch eine etwas kritisch beäugte und ungewöhnliche Art der Unterstützung zu sein. Aber manche Dinge brauchen zum Etablieren etwas Zeit. In keinem Fall möchte ich nur wegen mir auf Patreon aufmerksam machen. Viele Künstler, die ich kenne, sind dort, und es ist schön zu sehen, dass jeder von ihnen neue Hoffnung schöpfen konnte. Meistens ging es dabei weniger um das Geld, sondern mehr um den Glauben an die eigenen kreativen Fähigkeiten.

Für mich bedeutet Patreon, dass ich durch die sehr hilfreichen Spenden, für die ich unbeschreiblich dankbar bin, dieses Jahr fast alle Unkosten decken kann. Dadurch kann ich deutlich entspannter und fokussierter arbeiten und meine geplanten Projekte leichter verwirklichen. Ich denke,

jedem Künstler schenkt diese Wertschätzung Mut, Kraft und ein Selbstbewusstsein weiterzumachen!

Bei meinem Patreons, so heißen die Unterstützer, war es bisher so, dass sie am Ende des Jahres ein Dankespaket bekamen. Nach einem Jahr bin ich aber auf einige Probleme in meinem System gestoßen und überarbeite alles aktuell. Es soll für jeden einfacher werden, sein persönliches Dankeschön aus der Unterstützung zu ziehen, ohne dass ich unüberblickbare Zusatzarbeit bekomme wie bisher.

Jeder, der finanziell überhaupt keine Möglichkeiten hat, kann aber dennoch viel für seinen jeweiligen Lieblingskünstler machen. Denn alleine das Teilen von Arbeiten auf den sozialen Netzwerken kann unglaubliche Ausmaße annehmen und neue Menschen erreichen. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass viele kreative Köpfe sich darüber freuen würden, wenn diese Medien mehr genutzt werden würden.

ZW: Angenommen, ich würde Dich buchen wollen – was muss ich tun?

Moritz: Kommt ganz drauf an, wofür, wann und wo. Für ein Larp wird man mich erstmal schwer buchen können, denn wenn ich von der Fotografie leben will, müsste ich eine Summe fordern, die keine Orga stemmen kann. Ich tüftele immer noch an Konzepten herum, aber bisher habe ich keine Lösung gefunden. Es ist einfach so, dass ich für jeden Tag, an dem ich fotografiere, zusätzlich zwei bis drei Tage Nachbearbeitungszeit benötige, um meinen Anspruch zu erfüllen. Auch wenn ich dieses Hobby und meine Aufgabe dahinter sehr liebe, möchte ich darüber nicht meine Träume und Visionen vergessen.

Wenn jemand einen Fotografen für seine Hochzeit, das eigene Firmenevent oder Produktbilder benötigt, kann man mir einfach eine E-Mail schreiben. Ich diene auch außerhalb der Con-Fotografie mit hundert Prozent Leidenschaft.



ZW: Lass uns über den geplanten Kalender reden.

Moritz: Es ist in den letzten Jahren jede Menge Material entstanden, und es ist grandios, mit diesem Projekt etwas Larp in die Buden der Leser zu bringen. Die Fotos sind auf jeden Fall so gewählt, dass man sich am Ende des Jahres entweder nur schweren Herzens davon trennt oder ihn gerne noch ein Jährchen länger als Deko an der Wand behält.

ZW: Hast Du schon Planungen für die Zukunft?

Moritz: Aktuell widme ich mich einem Buchprojekt und bin dafür bis 2019 noch sehr viel unterwegs. Daneben fokussiere ich mich auf die Suche nach neuen Möglichkeiten, Events zu besuchen und das zu finanzieren, ohne einen Veranstalter zu überrumpeln.

Ich habe noch so viele andere Ideen. Eine meiner Visionen wäre es, eine Doku zu drehen: *Behind the Larp*. Vielen scheint nicht klar zu sein, was alles dahinter steht, und es wäre einigen Veran-

staltern eine echte Hilfe, würde man dafür mehr Verständnis schaffen. Ich würde außerdem gerne Kurzfilme für YouTube mitdrehen, um auch im bewegten Bild mehr Erfahrung zu sammeln. Eine weitere Idee für YouTube wäre ein Kanal, der Tipps, Tricks und Gedanken für Fotografen auf Larps liefert. Ich glaube, die größte Vision ist eine *Artists of Larp-Agentur*, um eine Plattform für alle zu bieten, die mehr vom Larp wollen und sie damit zu stützen und finanziell zu stärken.

Aber auch hier werde ich einfach abwarten, was sich bis Ende 2019 so entwickelt. Vielleicht werde ich auch einfach nur zwei, drei Events im Jahr besuchen, solange ich kann. Denn dafür macht es mir einfach zu viel Spaß zu sehen, wie Larp sich weiterentwickeln wird.

Nachdem ich die Szene nun ein paar Jahre begleitet und sehr viele verschiedene Seiten dieses Hobby gesehen habe, fallen mir Dinge auf, die man verändern könnte. Um es Spielern, Orgas und Händlern einfacher zu machen. Entweder finde ich einen Weg für mich und meine Visionen ... oder ich teile meine Gedanken oft genug mit anderen, die gerne mehr vom Larp wollen.

Das Hobby Larp entwickelt sich optisch jedes Jahr rasant weiter und die Beteiligten scheinen sich immer wieder selbst zu übertreffen. Eine Auswahl faszinierender Bilder von Larpern und ihren Veranstaltungen hat Moritz Jendral für diesen Kalender zusammengestellt. Er ist Ende Juli im Zauberfeder Verlag erschienen und kann für 19,90 Euro unter www.zauberfeder-shop.de bestellt werden. Abonnenten der LARPzeit müssen nur 14,90 Euro zahlen.



PHANTASTISCHER HERBST

Live-Rollenspiel- Kalender

Live-Rollenspiel-Kalender 2018

42 x 29,7 cm

nur € 19,90

für LARZeit-Abonnenten nur € 14,90



NEU



Zauberlicht

LED-Lampe

- Lampe leuchtet nach sanfter Erschütterung ca. 6 Minuten
 - Torso aus Aluminium
 - Oberteil flexibel aus weißem Silikon
- Maße ca. 45 x 45 x 70 mm, Gewicht gut 100 g
nur € 14,90

für LARZeit-Abonnenten nur € 13,50

Gewandung der Halblinge

Gewandung der Halblinge

Zauberfeder Verlag

88 Seiten, 21 x 29,7 cm

ISBN 978-3-938922-45-3

nur € 24,90



Notizbuch

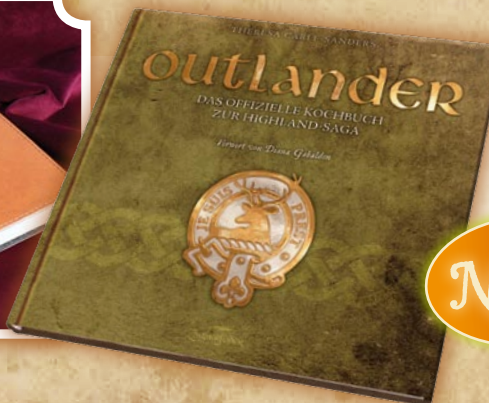
Tagebuch, Notizbuch, Reisetagebuch

128 Seiten, ca. 15,5 x 21,5 cm

liniert, 90 g/m², 100 % Rindsleder
handgefertigtes Markenprodukt aus
Italien von Giovanni Franco

nur € 14,90

für LARZeit-Abonnenten nur € 12,90



Outlander

Outlander – Das offizielle Kochbuch
zur Highland-Saga

340 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-76-7

nur € 39,90

NEU

Larp-Münzsets

Larp-Münzsets

Jedes Münzset beinhaltet

- 1 Goldmünze
- 4 Silbermünzen
- 15 Kupfermünzen
- Stoffbeutel

nur € 19,90

für LARZeit-Abonnenten nur € 16,90



Themen-Münzsets:

- Rom
- Ork
- Nekromant
- Cyberpunk
- Piraten
- Cthulhu
- Steampunk
- Orient Kreuzer



Für unsere komplette Auswahl besucht unseren Webshop unter

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

PHANTASIE SELBST ERLEBEN

Dein Wegweiser ins Abenteuer



- INFOS ZUM HOBBY
- HILFE FÜR EINSTEIGER
- TIPPS FÜR FORTGESCHRITTENE
- DO-IT-YOURSELF-ANLEITUNGEN
- VERANSTALTUNGSBERICHTE
- KONZEPTVORSTELLUNGEN
- INTERVIEWS

... UND VIELES MEHR ...



JETZT KOSTENFREI ZUM ABO

DragonLus

REGELWERK FÜR FANTASY-LIVE-ROLLENSPIELE



ALTERNATIVE ABO-PRÄMIEN AUF UNSERER WEBSITE

WWW.LARPZEIT.DE

THERESA CARLE-SANDERS

Vorwort von Diana Gabaldon

outlander

DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH
ZUR HIGHLAND-SAGA



340 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-76-7
39,90 Euro



DIE ERSTEN BESTELLUNGEN*

erhalten ein Fläschchen

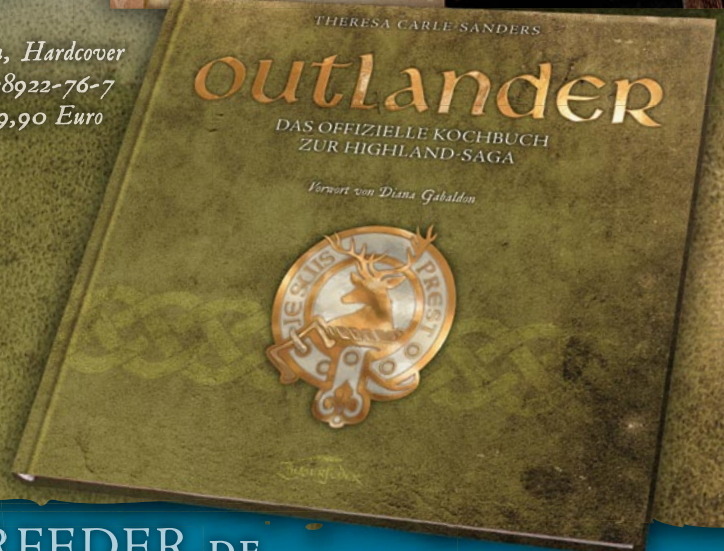
Edrour 10 y.o. Single Malt Scotch

Whisky von der kleinsten Brennerei

Schottlands, gestiftet von unserem Partner:

www.WHISKEY-AND-MORE.DE

*Solange der Vorrat reicht



www.ZAUBERFEDER.DE

www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE