

Zauberwelten

Geschichtsunterricht der Zukunft

Kingdom Come: Deliverance

Luftiger Kampf gegen Riesen

Attack on Titan 2

Brettspiele zu Lovecrafts Mythos

Cthulhuide Welten

Gangkämpfe im Untergrund

Necromunda Underhive

Gefährliches Umblättern

Abenteuer- Spielebücher

Musik mit einem Hauch Magie

Loreena McKennitt

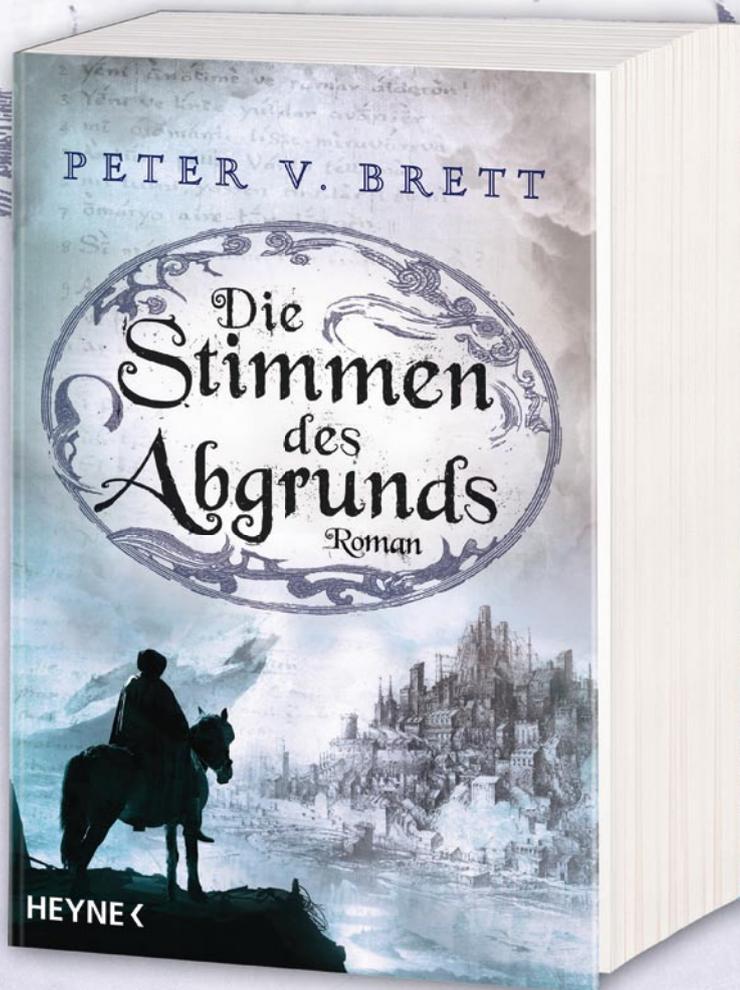
im Interview

u.v.m.

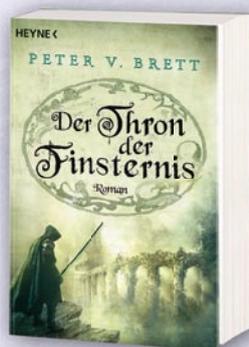
Monster, Magier, Märchenwelten

Das packende Finale der großen Dämonensaga von Peter V. Brett

560 Seiten · € 14,99 [D]
ISBN 978-3-453-31938-7
Auch als E-Book



Dämonen oder Menschen – die Stunde
der Entscheidung ist gekommen ...



DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –
Vorschau Frühjahr 2018 2

Kingdom Come: Deliverance – Wenn
Geschichte eine Geschichte erzählt 3



Schlosserkundung mit neuer Klasse –
Großes Oster-Update bei
Shakes & Fidget 6

Hello Neighbor – Horror-Schleichspiel
in harmlosem Gewand 9

Attack on Titan 2 – Tolle Ergänzung
zum Manga und Anime 10



SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Frühjahr 2018 12

Zum Helden der Geschichte werden –
Abenteuer-Spielebücher früher und
heute 13

Kampf gegen die Großen Alten – Brett-
und Kartenspiele in der Welt von H. P.
Lovecraft 16



Necromunda Underhive – Gangkämpfe
in den Tiefen der Makropolwelt 20



SINNESWELTEN

Phantastische Sachbücher – Zauberfeder
Verlag sucht neue Autoren! 23

Kurz vorgestellt 24

Outlander-Küche – In süßem Tee
eingelegtes frittiertes Hühnchen 25



Zehn Jahre Mantikore Verlag –
Auf den Schwingen des Fabeltieres
in die Welt der Phantastik 27

Verlorene Seelen, alte Legenden – Ein
Interview mit Loreena McKennitt 31

Rezensionen: *Krayenzeit*, *Westeros*,
Das Fundament der Ewigkeit,
Alrik der Basiliskenschreck, *Blau*,
Vier Farben der Magie, *Der Verfluchte* 34

LARPWELTEN

Ghosts of Winter –
Spielspaß im Schnee 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

Laura Richter

Lektorat

Anja Grevener

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe

Karsten Dombrowski, Vivien Meyer, Tara Moritzen, Tara Flink,
Marc Haarmann, Annette Juretzki, Christian Schmal,
Laura Richter, Stefan Servos, Philippe de Valmoraine

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus *Kingdom Come: Deliverance* von
Warhorse Studios/Deep Silver.

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 Frühjahr 2018

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.

God of War 4



Kratos, der Alptraum aller Götter, kehrt zurück. Doch nach dem furiosen Finale im dritten Teil gibt es auf dem Olymp so gut wie keine Götter mehr. Tatsächlich handelt es sich beim offiziell vierten Teil um eine Fortsetzung, doch es hat sich vieles geändert. Als Vater muss Kratos seinem Sohn Atreus das Überleben in der rauen nordischen Umgebung beibringen. Dabei ahnt Atreus nicht, dass Kratos seine Übersetzungshilfe benötigt, da er die Sprache der nordischen Mythen, Götter und Wesen nicht versteht und Freund von Feind nicht unterscheiden kann. Kratos kämpft mit einer magischen Axt statt einer Peitsche, was einen völlig neuen Kampfstil mit sich bringt. Die Konfrontationen wirken realistischer und erfordern mehr Taktik. Mit Atreus' Hilfe sind zudem Partnerattacken möglich. Der psychologische Fokus auf einem gebrochenen Helden und die Wiederentdeckung der eigenen Menschlichkeit durch Beschützerinstinkt wecken Erinnerungen an *The Last of Us*, kombiniert mit dem Gameplay eines *Dark Souls*.

Release: 20.4.2018, PS4
(Santa Monica Studio/
Sony Interactive Entertainment)

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Nintendo hat das Flehen der Fans gehört und bringt eine ganze Menge WiiU-Spiele auf die Switch. Natürlich bekommen auch *Donkey Kong* und seine Affenbande eine solche Umsetzung. Die *Viehkinger* aus dem hohen Norden haben die Inselgruppen der Affenfamilie in eisige Kälte

getaucht und müssen von Donkey, Dixie, Dixie, Dixie, Cranky Kong wieder vertrieben werden. Neu dabei ist Funky Kong, der mit seinem Surfboard besonders einfach durch die Level düsen kann und einen Einfachmodus bietet. Aber auch dann ist *Donkey Kong Country* noch immer eine saftige Herausforderung. Zumindest, wenn man alle Bonuslevel und Samme-



litem ergattern will. Dank der portablen Switch kann man den eisigen Dschungel unterwegs durchhüpfen. Zudem ist es möglich, das Spiel mit einem Freund kooperativ zu spielen.

Release: 4.5.2018, Nintendo Switch
(Retro Studios/Nintendo)

Pillars of Eternity 2: Deadfire

Mit *Pillars of Eternity* begann 2015 die Wiedergeburt des Oldschool-Rollenspiels, was uns später Perlen wie *Divinity: Original Sin*, *Tyranny* und *Torment: Tides of Numenara* bescherte. Im Mai erscheint nach leichter Verspätung der zweite Teil des gefeierten Erstlings. Dann stehen wir in See und erforschen das Todesfeuer-Archipel, das von unterschiedlichen Fraktionen umkämpft wird. Wo diese im Vorgän-



ger eher eine rudimentäre Rolle spielten, haben unsere Taten jetzt größeren Einfluss auf die Gesinnungsströme der einzelnen Fraktionen. Jede Fraktion hat ihre eigene Motivation und kann nicht in Gut oder Böse differenziert werden. Wem wir dabei bevorzugt helfen und wem nicht, liegt an uns. So sind wieder völlig unterschiedliche Spielerlebnisse möglich.

Release: 8.5.2018, PC
(Obsidian Entertainment/Versus Evil)

Detroit: Become Human



Eigentlich wollte David Cage mit seiner Kara-Grafikdemo nur die Power seiner neuen Spiele-Engine demonstrieren. Die grandiose schauspielerische Leistung über die Androidin, deren künstliche Intelligenz Gefühle entwickelt, begeisterte die Zuschauer allerdings so sehr, dass aus der Demo jetzt ein ganzes Spiel wird. Storytechnisch orientiert sich *Detroit: Become Human* an Isaac Asimows *I-Robot* und Philipp K. Dicks *Bladerunner*, bringt jedoch eine eigenständige Geschichte mit. Wie auch *Heavy Rain* und *Beyond: Two Souls* steuern wir in *Detroit: Become Human* unsere Charaktere durch Szenarien, die wir mit unserer Interaktion und der Wahl unserer Antworten beeinflussen. Die Zeit steht derweil nicht still. Tun wir nichts oder agieren zu langsam, geht die Handlung weiter. Viele Figuren, darunter auch unsere eigenen, können sterben und verletzt werden. Die Geschichte geht trotzdem weiter und steuert auf unterschiedliche Enden zu. Ein hoher Wiederpielwert ist somit garantiert.

Release: 25.5.2018, PS4
(Quantic Dream/
Sony Interactive Entertainment)



Kingdom Come Deliverance

Wenn Geschichte eine Geschichte erzählt

Das Leben des Sohns eines Schmieds mit Namen Heinrich wäre sicherlich so unbedeutend wie ereignislos geblieben, hätten die grausamen Auswüchse der politischen Intrigen Böhmens nicht seinen Heimatort *Silberskaliz* erreicht. Wir schreiben das Jahr 1403: Kaiser Karl IV., einstiger Herrscher über Böhmen, hinterlässt das prachtvolle Land nach seinem Tod seinem Sohn Wenzel IV., der seiner Verantwortung nicht gerecht werden kann. Wenzels Halbbruder Sigismund will dies nicht akzeptieren und beansprucht den Thron. Durch eine Intrige entführt er den jungen Wenzel und überrennt das Land mit einer Armee blutrünstiger Kumanen (Angehörige eines kriegerischen Reitervolks). Dabei lässt er Dörfer und Burgen vernichten, die dem gestürzten Wenzel ihre Treue schwören.

Dadurch fällt auch das kleine Örtchen Silberskaliz in die Hände von Sigismunds Truppen. Bauern und Händler, Frauen und Kinder werden von Söldnern abgeschlachtet. Machtlos muss Heinrich zusehen, wie seine Eltern dem Schwert eines kaltblütigen Ritters zum Opfer fallen. Die wenigen Bürger, die es in die Burg geschafft haben, sind innerhalb der Burgmauern gefangen, bis die Kumanen einen Weg hineinfinden und kurzen Prozess machen. Heinrich schafft es nicht mehr in die Burg. Er flieht mit einem Pferd und warnt die benachbarte Siedlung vor den plündernden Horden Sigismunds.



Kingdom Come: Deliverance

(Warhorse Studios/Deep Silver)

Plattform: PC/PS4/XBoxOne

Webseite: www.kingdomcomergp.com



Taschen +
Gürtel



Gewandungen
für Ihn



Mäntel +
Umhänge

15 % Rabatt mit Gutscheincode **LZ2018**.
Gültig bis 31.12.18. Je Kunde 1 x einlösbar,
nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar.



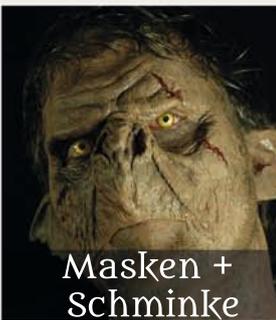
Met +
Trinkhörner



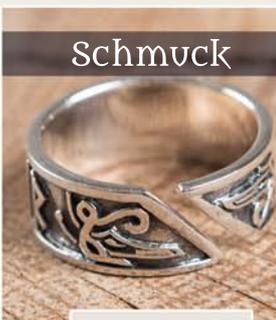
LARP-
Rüstkammer



Traumkleider
für Sie



Masken +
Schminke



Schmuck



Was der Spieler bis zu diesem Zeitpunkt an Atmosphäre erlebt, ist nicht weniger als eines der immersivsten Rollenspielerlebnisse der jüngeren Zeit. Die Dialoge mit den Bewohnern des Dorfes werden durch erstklassige Synchronisation glaubwürdig. Weder übertriebene Höflichkeit wie in *Elderscrolls*-Spielen, noch ausufernde Gossensprache wie bei *Elex* ziehen die NPCs zu sehr ins Extrem. Dabei sorgte *Kingdom Come: Deliverance* bereits vor seinem offiziellen Erscheinen am 13. Februar für offene Mäuler.

Unterstützer des Projektes durften das böhmische Mittelalter in einer frühen Alpha-Version bereits seit Ende 2014 betreten. Trotz der noch fehlenden Hintergrundgeschichte begeisterte *Kingdom Come: Deliverance* früh durch seine herausragende Grafik: idyllische Dörfer, Burgen und Klöster, deren Innenarchitektur ebenso faszinierte wie die äußere Fassade und Wälder, die in keinem Spiel zuvor solch authentische Ausmaße boten.

Die *Warhorse Studios* setzten es sich zum Ziel, das Mittelalter so realistisch wie möglich abzubilden. Dazu zählt nicht nur die realistische Grafik, sondern auch eine geografisch korrekte Nachbildung Böhmens auf Basis alter Karten und Aufzeichnungen.

Kein Held

Trotz der drastischen Einleitung ist Heinrich alles andere als ein strahlender Held. Das wird bereits vor der dramatischen Wendung des Prologs deutlich. Nahezu ohne nützliches Talent ausgestattet, scheitert er an den kleinsten Dingen, wie Boxkämpfen, Schlossknacken und Redegewandtheit, wenn er diese Talente nicht fleißig trainiert. Je öfter ein Talent eingesetzt wird, desto besser wird Heinrich darin. So müssen vor dem ersten Schwert-

kampf mehrere Stunden in das Schwertkampftraining investiert oder zumindest Unterstützung geholt werden.

Das Kampfsystem erweist sich hierbei als äußerst knifflig. Zielloses Angreifen führt schnell zum Tod. Stattdessen müssen wir den Gegner genau beobachten, um zu schauen, aus welcher Richtung sein Schlag erfolgt. Erst so lässt es sich geschickt parieren und einen Gegenschlag ausführen. Ziehen wir uns im Kampf Verletzungen zu, müssen wir bis zum Ende des Kampfes ausharren, um Bandagen anzulegen. Warten wir zu lange, verbluten wir.

Schläge gegen gepanzerte Stellen beeindrucken die Gegner wenig. Schwachstellen müssen gefunden werden. Hoher Rüstschutz hat allerdings auch seinen Preis. Sind wir selbst von Kopf bis Fuß in Stahl gekleidet, sehen wir nicht viel durch das kleine Visier unseres Helmes und sind zudem auch noch träge. Unsere Ausdauer, die übrigens mit reduzierter Gesundheit ebenfalls weniger wird, ist schnell verbraucht und lässt uns unsere Deckung öffnen. Kämpfe gegen mehrere Gegner sind daher im frühen Spiel zu meiden.

Generell sind Kämpfe in *Kingdom Come: Deliverance* eher die Ausnahme. Mit erhöhter Redegewandtheit kann Heinrich vielen Auseinandersetzungen aus dem Weg gehen oder aus dem Verborgenen handeln. Es ist zum Beispiel möglich, sich zu verkleiden und Gegenstände zu sabotieren, um sich so einen Vorteil für die Zukunft zu verschaffen.

Keine Gnade für Perfektionisten

Da jedes Handeln Konsequenzen mit sich bringt, verlaufen Haupt- und Nebenmissionen oftmals mit überraschendem Ausgang, jedoch nicht immer mit einem *Game Over*. Sofern wir nicht selbst sterben, geht



das Leben in Böhmen weiter, selbst wenn wir ein Missionsziel verfehlen. Eine besondere Erwähnung verdient dabei das Speichersystem. Für Perfektionisten kann es eine schmerzhaft Erfahrung werden, da zwischen den offiziellen Speichermöglichkeiten oft Stunden vergehen können. Anfangs gab es nicht einmal die Möglichkeit beim Beenden des Spiels zu speichern, dies wurde dank eines Patches mittlerweile behoben.

Für schnelles Zwischenspeichern gibt es den teuren *Retterschnaps*, den Heinrich später selbst brauen kann. Allerdings verändern sich mit der Einnahme dieses Getränks einige Statureffekte. Neben positiven Nebeneffekten, wie einer zeitweise besseren Ausstrahlung, gesellen sich nach zu häufigem Konsum Alkoholismus und ein lästiger Kater dazu.

Spätestens hier merkt man, wie viel Wert die Warhorse Studios auf Details gelegt haben. Denn das äußere Erscheinen und die natürlichen Bedürfnisse erzeugen einen Effekt auf das Umfeld und uns selbst. Waschen wir uns lange nicht, beginnen wir zu muffeln und werden gemieden. Hunger, Durst und Müdigkeit zerran an Heinrichs Befindlichkeit und verringern seine Ausdauer. Wer à la *Skyrim* 80 Käseräder vertilgt, um sich zu heilen, wird für die nächsten Tage zwar satt sein, aber auch träge und ungeschickt. Zudem sind wir danach alles andere als geheilt.

Aber auch die Erzählung selbst weist uns in die Schranken. An vielen Stellen scheitern wir, weil wir es sollen, zum Beispiel wenn uns eine Räuberbande auflauert oder weil wir verraten werden. Heinrich schreibt die Geschichte Böhmens nicht neu. Er ist lediglich ein Zeitzeuge, der seine eigene dramatische Geschichte erlebt und dabei an realen Ereignissen teilnimmt, ohne ihren Ausgang zu verändern.

Der Mangel an Einflussmöglichkeiten verschafft allerdings auch Einblicke in die Motivation der Charaktere, und wir bemerken immer wieder, dass es kein Gut

und Böse gibt, sondern nur Perspektiven und Reaktionen, die dem Zeitgeist der Epoche entsprechen.

Fazit

Die harten Kämpfe, das detaillierte Micromanagement und die Möglichkeit zu scheitern sind allerdings die Krux des Spiels, denn oft bekommt man den Eindruck, durch sein Ungeschick etwas zu verpassen.

Hinzu kommt, dass das Spiel zum Zeitpunkt der Veröffentlichung noch eine Reihe von Bugs aufwies, die insbesondere die Konsolenfassung befielen. Zum Beispiel

kam die Hardware oft nicht mit und hat mitunter ganze Objekte so spät geladen, dass man aus der Immersion gerissen wurde. Bei Redaktionsschluss war ein Großteil dieser Bugs allerdings bereits durch Patches behoben, weitere waren vom Hersteller angekündigt.

Insgesamt ist *Kingdom Come: Deliverance* ein beeindruckendes Rollenspiel im authentischen Böhmen des Spätmittelalters, das nicht nur eine spannende Geschichte erzählt, sondern mit Optik und filigranem Gamedesign fasziniert.

*Text: Marc Haarmann
Bilder: Warhorse Studios*



Großes Oster-Update bei

SHAKES & FIDGET

Schlosserkundung mit neuer Klasse

Seit 2009 spielten über 45.000.000 Spieler das MMORPG *Shakes & Fidget*. Im Herbst 2017 erschien das letzte große Update, *Die Unterwelt*. Gute sechs Monate später legte Entwickler *Playa Games* zu Ostern 2018 mit den nächsten großen Neuerungen nach. Und die haben es in sich. Nicht nur ein neuer Dungeon steht zur Eroberung bereit, erstmalig in der Geschichte von *Shakes & Fidget* kann eine neue Klasse neben den drei alten gespielt werden.

Das Spiel selbst ist Rollenspielparodie und Rollenspiel zugleich. Der Spieler übernimmt die Rolle eines zu Anfang selbstgestalteten Helden, wählt eine Klasse, nimmt Questen an, organisiert sich neue Ausrüstung und Waffen und testet diese nach Gutdünken an den Mitspielern. Daneben kann man von Zeit zu Zeit in bestimmten Questen Haustiere, die sogenannten *Pets*, finden und sammeln, eine tolle *Festung* erschaffen und unter dieser *die Unterwelt* ausbauen; alles im quietschbunten Comiclook und mit Humor auf allen Ebenen. Besonders viel Spaß macht das Spiel, wenn man seinen Weg nicht alleine geht, sondern sich einer Gilde anschließt – und im Verband andere Gilden das Fürchten lehrt.

Waren die wählbaren Klassen dafür vormals auf Kundschafter, Krieger und Magier beschränkt, kann man seit dem Oster-Update die Welt von *Shakes & Fidget* mit einer neuen Klasse aufmischen, dem *Assassinen*. Diese Klasse zeichnet sich durch eine ganz entscheidende Besonderheit aus: die Spieler können sich mit zwei Waffen ausrüsten und damit zweimal pro Kampfrunde zuschlagen. Dies soll nach Aussage der Entwickler aber nicht zu einem krassen Vorteil für Spieler führen, die diese Charakter-

klasse neu wählen, sondern die Assassinen sollen, wie die drei alten Klassen, in ihren Vor- und Nachteilen ausbalanciert sein. In den Waffen können – wie bei allen anderen Waffen – Sockel verankert und Steine eingesetzt werden, die die Attribute nochmals verbessern. Die neue Klasse trägt die Kleidungsstücke der Kundschafter und führt wie diese ebenfalls Geschick als Hauptattribut, das der Spieler durch Gold und kluge Ausrüstung steigern kann. Die neue Klasse wurde auf alle Server aufgespielt und bleibt

vielleicht nicht die letzte, die neu hinzukommt wird. Erfahrene Spieler, die diese Klasse ausprobieren wollen, müssen



allerdings einen neuen Charakter auf einem neuen Server erstellen – denn weiterhin gilt die Regel, dass ein Charakter seine Klasse nicht wechseln kann und jeder Spieler pro Server nur einen Charakter spielen darf.

Eine weitere Neuerung findet sich auf der Dungeonkarte: das Schloss von *Hairy Podder*. Darin kann sich der Spieler mit den bekannten Figuren der Romanreihe nach Herzenslust duellieren. Auch diese werden wie gewohnt als Karikaturen dargestellt – Ähnlichkeiten sind gewollt und nicht zufällig. Für alle, die vor dem Dungeon-Ausflug noch ihre Ausrüstung beim Schmied aufpeppen wollen, haben wir eine gute Nachricht. Bislang konnten beim Schmied die Attribute von Ausrüstungsgegenständen mittels bestimmter Ressourcen verbessert werden. Dies wird mit jeder Stufe kostspieliger. Zwar bekam man auch früher schon einen Teil der eingesetzten

Ressourcen zurückerstattet, wenn man einen verbesserten Gegenstand verkaufte, nun bekommt man die Schmiede-Ressourcen komplett zurück. Wenn man also ein Schwert dreimal beim Schmied verbessern ließ, bekommt man alle Ressourcen, die diese drei Verbesserungsstufen gekostet haben, wieder zurück und kann diese dazu verwenden, neue Waffen und Gegenstände zum eigenen Nutzen zu modifizieren. Auch die Pets geben Boni auf die Statuswerte des Charakters. Die Pets sind in fünf Klassen unterteilt und können mit Obst aufgelevelt werden. Bislang war bei Stufe 100 Schluss, nach dem Update erst bei Stufe 200.

Als Ausblick für den Sommer darf an dieser Stelle so viel verraten werden: Die Platzhirsche an den Spitzen der Gildenrangliste sollten sich warm anziehen und sich ihrer Stellung nicht (mehr) so sicher sein. Denn die Entwickler planen server-

übergreifende Gildenkämpfe – eine Art *Champions League*. Damit soll einer Stagnation an den oberen Plätzen entgegen gewirkt werden.

Zum Abschluss noch die technischen Details und ein Hinweis für Freunde der Ästhetik. Der Spieler kann seinen Shakes & Fidget-Account von allen Plattformen aus nutzen. Dies kann kostenlos im Browser mittels Flash oder HTML5 geschehen. Daneben existieren eine Steam-Fassung und Appversionen für alle gängigen Betriebssysteme. In Kürze soll es eine Version geben, die die Unity Engine nutzt. Diese Version des Spiels hat über anderthalb Jahre Entwicklungszeit hinter sich und soll Shakes & Fidget mit neuen Grafiken und modernem Touch in die nächsten Jahre führen.

Text: *Laura Richter*

Bilder: *Playa Games*



18. - 21.05.2018 | BONN

FEDCON.DE

FedCon 21

FedCon Events

DAS ULTIMATIVE SCIENCE-FICTION-EVENT DES JAHRES!



EDWARD JAMES OLMOS



KARL URBAN



BRENT SPINER



KATEE SACKHOFF

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

UND VIELE WEITERE STARGÄSTE!

TICKETS, GÄSTE, PROGRAMM UND NEWSLETTER UNTER WWW.FEDCON.DE



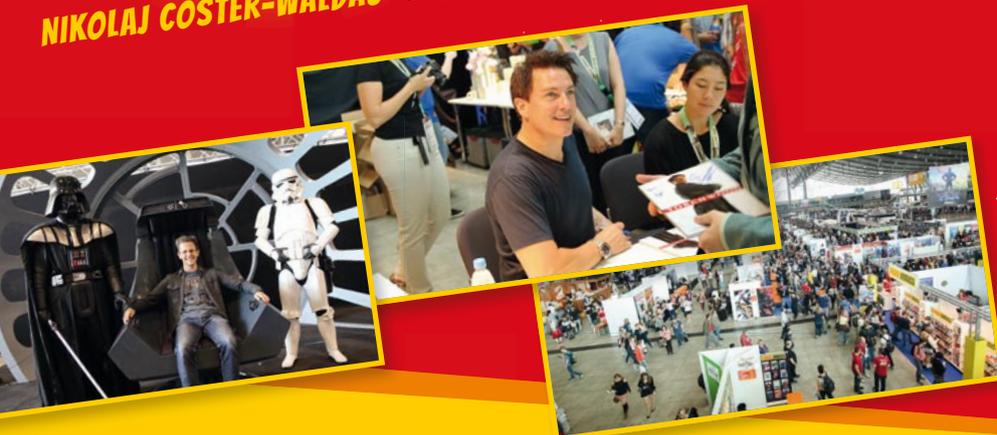
2018-03 | Artwork: Odysseusart

COMIC CON GERMANY

DAS EVENT-HIGHLIGHT MIT
VIELEN TV- UND KINOSTARS
ZU DEN THEMEN COMICS,
SUPERHELDEN, SF, FANTASY,
ACTION, DISNEY UND MEHR:
CCON | COMIC CON GERMANY

MESSE STUTTGART
30.06. - 01.07.2018

STARGÄSTE:
CHUCK NORRIS · NICHELLE NICHOLS
NIKOLAJ COSTER-WALDAU · ARTHUR DARVILL · MARINA SIRTIS ... U.V.M.



ACTORS · COMIC-ARTISTS · SPECIAL GUESTS · PROPS · COMICS · AUSSTELLUNGEN · PREVIEWS
AUTOGRAMME · LEGO-AREA · FOTOSESSIONS · WORKSHOPS · AKTIONEN · MERCHANDISE ...

STARGÄSTE + INFOS + TICKETS: COMICCON.DE





Horror-Schleichspiel in harmlosem Gewand



Hello Neighbor erweckt mit seinen grellen Farben und der beinahe cartoonhaften Animation einen harmlosen Eindruck. Doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen, denn das Spiel hat es in sich! Schon in den ersten Spielminuten des von *Dynamic Pixels* entwickelten Games merkt man, dass die Spielbeschreibung nicht ohne Grund das Stichwort *Horror* beinhaltet.

Die Story des Spiels

Der Spieler, ein heranwachsender Junge, läuft die Straßen seiner Nachbarschaft entlang und sieht dabei viele Vermisstenplakate, auf denen Kinder zu sehen sind. Kurz darauf erwischt er seinen Nachbarn dabei, wie er eine sich wehrende Person brutal einsperrt. Danach ist die Neugierde des Protagonisten so stark geweckt, dass er versuchen muss, das dunkle Geheimnis des Nachbarn zu lüften. Das Spiel gibt einem die Aufgabe, unbemerkt in das Haus des Mannes mit den schwarzen Latexhandschuhen einzudringen und diverse Türen zu öffnen. Dabei tun sich mehrere Hürden auf, denn der Hausbesitzer sieht es nicht gern, wenn ein kleiner Junge in sein Eigentum eindringt, Sachen stiehlt und abgeschlossene Räume nach vermissten Kindern durchforstet. Darum muss der

Spieler sich immer wieder in Schränken verstecken oder den Nachbarn durch präzise geworfene Sachen ablenken, um sich vorbeizuschleichen. Für diejenigen, die die passive Spielweise verschmähen: Man kann seinen Gegner auch direkt mit den Gegenständen (vom Toaster bis zur Essensbox aus dem Müll) bewerfen, um ihn für sehr kurze Zeit zu verwirren.

Steuerung und Spielerlebnis

Im gesamten Spiel ist die Steuerung auf wenige Griffe beschränkt, denn man wird ständig unter Druck gesetzt und muss impulsiv handeln. Daher fordert das Spiel ein enorm hohes Maß an Kreativität, um den wachsamem Augen des Nachbarn zu entgehen und an sein Ziel zu gelangen. *Kreativ* erhält hier eine gewichtige Bedeutung, denn oft sind die Wege, wie ein Spieler in den nächsten Raum gelangt, sehr absurd und schwer herauszufinden. Eine Besonderheit des Spiels ist es, dass die KI (Künstliche Intelligenz) lernfähig ist – Du wirfst immer dieselben Fensterscheiben ein, um in das Haus einzudringen? Irgendwann wird dein Lieblingsfenster komplett verriegelt sein. Du durchquerst immer dieselben Türen im finsternen Keller? Pass auf, sonst landest Du noch in einer Bärenfalle! Dieses Spielsystem verbietet es dem Single-Player, sich monoton durch das Spiel zu arbeiten, und regt ihn zu alternativen Wegen an. Man ist während des Spielens permanent einem hohen Stresspegel ausgesetzt. Wird man erst einmal vom Nachbarn mit dem Chloroform-Lappen erwischt, geht es wieder von vorne los. Die starke musikalische Untermalung erhöht den Druck dabei immens – denn umso näher der Nachbar kommt, desto furchterregender wird die Musik.



Fazit

Im Spielverlauf gelingt es dem Jungen tatsächlich, vieles über seinen Nachbarn herauszufinden, denn durch skurrile Zwischensequenzen wird dem sonst sprach- und textlosen Spiel eine Hintergrundgeschichte gegeben, die sich über mehrere (spielinterne) Jahre zieht. Aber aufgepasst: Unaufmerksame Spieler könnten viele plotrelevante Details verpassen, denn nicht alles ist offensichtlich dargestellt. *Dynamic Pixels* hat zudem nicht an Detailreichtum und liebevoller Animation gespart, was dem ganzen Spiel Leben einhaucht. Insgesamt ist *Hello Neighbor* ein tolles Game für jeden, der das Horror-Genre ganz neu entdecken will und einen intensiven Spielstil genießt.

Text: Vivien Meyer
Bilder: Dynamic Pixels

Hello Neighbor

(TinyBuild/Dynamic Pixels)

Plattform: PC/Xbox One
(geplant: Nintendo Switch/PS4)

Webseite:
www.helloneighborgame.com

Attack on Titan 2 – Tolle Ergänzung zum Manga und Anime

Attack on Titan 2

Die Erfolgsanimeserie *Attack on Titan* (*A.o.T.*) erhielt bereits 2016 eine Rollenspielumsetzung mit dem Untertitel *Wings of Freedom* für PS4 und Xbox One. Damals mussten Fans jedoch mit einem nervigen Cliffhanger vorliebnehmen oder direkt auf die Serie zurückgreifen. Mit *Attack on Titan 2* können Fans diese Wissenslücke nun ebenfalls füllen. Jedoch übernehmen sie dieses Mal nicht vorrangig die Hauptdarsteller des Animes, sondern einen frei konfigurierbaren Charakter, den sie sich zu Beginn des Spiels selbst zusammenbasteln.

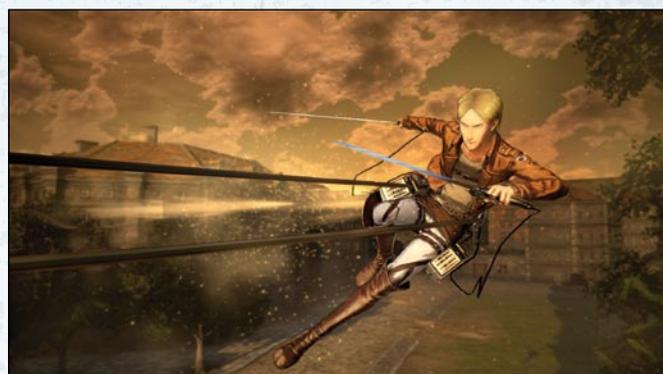
Seit dem ersten Teil sind bereits einige Jahre ins Land gegangen und *Nintendo Switch*-Besitzer steigen sogar erst mit Teil 2 in die Serie ein. Damit Neueinsteiger nicht das Nachsehen haben, setzt *Omega Force* die Handlung erneut in der ersten Staffel an, erweitert den Umfang jedoch über die Handlung des ersten Spiels hinaus.

Riesenräger

Vor 100 Jahren erschienen plötzlich auf der ganzen Welt riesige, menschenfressende Titanenmenschen. Es dauerte nicht lange, bis die Menschheit am Rande ihrer Auslöschung stand. Ihre letzte Bastion wurde ein durch drei Mauern geschütztes Gebiet. Lange Zeit konnten die Menschen sich vor den brutalen Angriffen der Titanen sicher fühlen. Doch dann erschien ein kolossaler Titan, der die äußere Mauer zerstörte. Schnell drangen zahlreiche kleine Titanen ein und begannen, die im äußeren Ring lebende Bevölkerung zu dezimieren. Der Lebensraum wurde eng und es war nur eine Frage der Zeit, bis die Titanen die letzte Mauer überwunden haben würden. Im Anime erleben wir die Geschichte von *Eren Jaeger* und *Mikasa Ackermann*, die sich durch den Durchbruch und den Verlust ihrer Familie der 104. Einheit der Militärpolizei anschließen. Das Spiel *Attack on Titan 2* lässt uns die Geschichte in Form des Tagebuchs eines unbekanntes Soldaten erleben. Die Hauptprotagonisten des Animes gibt es zwar auch hier, doch unsere Figur wird ein aktiver Teil der Erzählung, ohne dabei die Handlung der Serienvorlage zu verändern.

Das Intro zeigt unseren verummten Helden im Einsatz gegen einen weiblichen Titanen. Die Situation scheint außer Kontrolle, doch in letzter Sekunde eilt uns Serienheld Eren Jaeger zu Hilfe ... in Form eines Titanen.





So wird ein großer Plottwist bereits früh vorweggenommen. Wir können uns später auch in einen Titanen verwandeln und den Eindringlingen auf Augenhöhe eine gehörige Backpfeife verpassen.

Luftiger Kampf gegen die Riesen

Um vom wohlschmeckenden *Titanensnack* zum zähen *Titanenschlächter* zu werden, müssen wir genau wie alle anderen Protagonisten erst einmal ein umfangreiches Training absolvieren. Dabei muss man die Spielsteuerung kennenlernen. Die *3D-Manöver-Ausrüstung* ist eine am Körper befestigte Vorrichtung mit zwei Greifhaken, mit denen unser Held sich nicht nur blitzschnell durch die Gegend bewegen, sondern auch an die Schwachstellen der Titanen gelangen kann. Spiderman wäre neidisch auf so ein Gerät.

Bereits nach kurzer Eingewöhnungsphase schleudern wir uns im atemberaubenden Tempo durch Wälder und Straßenschluchten. Soll unser Held einen Titanen angreifen, visieren wir den Feind an und wechseln so in den Kampfmodus. Dadurch wird die Spielfigur um den Titanen herumgeschleudert und erreicht dessen verwundbare Stellen, wie etwa den empfindlichen Nacken.

Ist die Zielfläche in Reichweite, heißt es, im richtigen Moment zuzuschlagen. Eine gute Kombination aus Schwung und perfektem Timing erzeugt großen Schaden und kann bei den kleineren Titanen zum Sofortkill führen. Wird die Attacke allerdings aus zu kurzer Distanz durchgeführt, scheitert sie. Während kleinere Titanen sich effizient mit einem gut platzierten Angriffsmanöver ausschalten lassen, brauchen wir bei den größeren Brocken mehr Taktik, um sie zunächst einmal in die Knie zwingen zu können.

Beschädigte Körperteile hinterlassen Materialien, mit denen sich später bessere Ausrüstung bauen lässt. Außerdem besteht die Möglichkeit, an bestimmten Orten stationäre Kanonentürme zu errichten und zu betreiben. Auch hier ist gutes Timing wichtig.

Werden diese Vorrichtungen taktisch klug eingesetzt, spart man in den stressigeren Levels mitunter wertvolle Zeit.

Hat uns ein Titan ins Visier genommen, wird es hektisch. Titanen haben drei Aufmerksamkeitsstufen – ist erst einmal der Modus *rot* aktiviert, ist unser Held zur Hauptbeute auserkoren und wird gnadenlos verfolgt. Dieser rote Modus klingt nur sehr langsam wieder ab. Es ist allerdings nicht unmöglich, der Wut eines Titanen Herr zu werden, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt sehr moderat ist.

Die Macht der Freundschaft

Zwischen den Missionen kann sich unser Held frei in der Kaserne bewegen. Hier befinden sich Läden und andere Soldaten der 104. Einheit, mit denen Unterhaltungen möglich sind. Darunter befinden sich zahlreiche Charaktere aus dem Anime. Unterhaltungen steigern das Freundschaftslevel und schalten neue Fähigkeiten frei. NPCs, mit denen sich die Freundschaft vertiefen lässt, haben ein Herz über dem Kopf. Bei diesen Dialogen wählen wir zwischen mehreren Antwortoptionen. Die beste Antwort erhöht den Freundschaftsbalken. Die soziale Interaktion mit den Kameraden verbessert aber nicht nur die Charakterdaten, sondern gibt auch eine Menge Hintergrundwissen über die Charaktere und ihre Beweggründe. Für Fans der Serie sind diese Infos nicht neu. Neueinsteiger können auf diese Weise ihre Wissenslücken auf einer angenehm persönlichen Ebene mit den A.o.T.-Protagonisten füllen, ohne in langatmigen Infotexten nachblättern zu müssen.

Wissen wir einmal nicht, was wir als Nächstes tun sollen, können wir auf der Karte nach NPCs mit einem Ausrufezeichen suchen. Durch sie schalten wir neue Missionen und Kartenabschnitte frei.

Wer das richtige Gruppenfeeling bei der Titanenjagd erleben will, kann mit Freunden im Coop-Modus oder gegeneinander

im Multiplayer antreten. Zur Auswahl stehen über 30 Charaktere aus der Serie. Im kompetitiven Modus gilt es, die meisten Titanen auszuschalten. Wie bereits angedeutet, können sich einige Charaktere vorübergehend in Titanen verwandeln. In dieser Form sind sie besonders stark und können verheerende Angriffe starten. Allerdings zerstören sie in dieser Form auch die Stadtkulisse. Spaß macht der Kampf als Titan aber auf jeden Fall.

Fazit

Attack on Titan 2 verbessert viele Aspekte des Vorgängers. Auch wenn die Ereignisse der ersten Staffel einmal mehr behandelt werden, ist die neue Perspektive des unbekannteren Soldaten eine erfrischende Art, die Handlung als Neuling ohne Vorkenntnisse zu verfolgen. Für Fans der Serie ist es ein Leckerbissen, mit den bekannten Helden Seite an Seite zu kämpfen und die Freundschaft mit ihnen zu vertiefen. Die Kämpfe sind dynamisch und machen viel Spaß. Besitzern von *Attack on Titan: Wings of Freedom* werden viele Elemente bekannt vorkommen. Im direkten Vergleich ist *Attack on Titan 2* das bessere Spiel und eine gelungene Ergänzung zur Serie, die auch Neulingen Lust macht, einen Blick auf den Anime, beziehungsweise den Manga zu werfen.



Text: Marc Haarmann
Bilder: Koei Tecmo

Attack on Titan 2
(Koei Tecmo/
Omega Force)

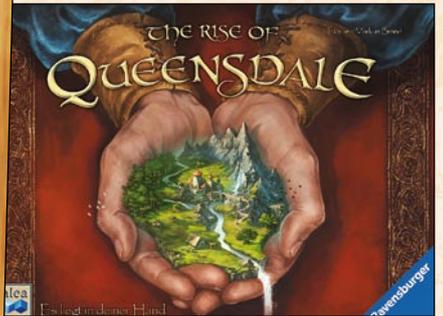
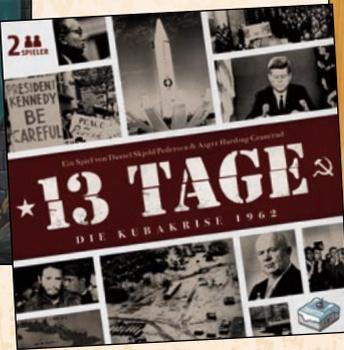
Plattform:
PC/PS4/Switch/Xbox One

Webseite:
www.koeitecmoeurope.com/aot2

SPIELENEUHEITEN

Frühjahr
2018

Die Spielverlage haben wieder zahlreiche Neuheiten im Programm. Wir haben auf der Spielwarenmesse Nürnberg nach interessanten Neuheiten Ausschau gehalten und stellen Euch eine kleine Auswahl davon vor.



Fallout von Asmodee ist das Brettspiel zur gleichnamigen Computerspielreihe. Die Spieler befinden sich im 23. Jahrhundert und erforschen in verschiedenen Szenarien die Welt, die von einem Atomkrieg verwüstet wurde.

Auch *This War of Mine: Das Brettspiel* von Asmodee basiert auf einem gleichnamigen PC-Spiel. Als Zivilisten müssen die Spieler einen Krieg überleben. Dazu müssen sie Lebensmittel suchen und den eigenen Unterschlupf gut ausbauen.

In den Rollen von John F. Kennedy und Nikita Chruschtschow gilt es, bei *13 Tage: Die Kubakrise 1962* von Pegasus die Kuba-Krise friedlich zu beenden. Um dies zu schaffen, müssen umkämpfte Gebiete erobert und die öffentliche Meinung kontrolliert werden.

Legacy-Spiele werden scheinbar immer beliebter. Jeder Spieler übernimmt bei *The Rise of Queensdale* von Alea die Kontrolle eines Viertels der aufstrebenden Stadt, die dort über mehrere Partien entstehen soll.

Baut neue Gebäude, arbeitet am Schloss für die Königin und beteiligt Euch am Aufstieg von Queensdale. Wer es schafft, den größten Ruhm zu erlangen, dem verspricht der König eine gar fürstliche Belohnung.

Bei *A Song of Ice and Fire: Tabletop Miniatures Game* von Asmodee kontrollieren die Spieler Häuser aus den gleichnamigen Büchern von George R. R. Martin. Dabei bietet das Starter-Set *Stark vs. Lannister Starter* eine gute Einführung in das Spiel mit leicht zugänglichen Regeln und fünf verschiedenen Spielmöglichkeiten. Die Figuren sollen in enger Zusammenarbeit mit George R. R. Martin erschaffen worden sein.

Bang! Armed & Dangerous von Abacus Spiele ist eine Erweiterung zum Spiel *Bang!* und beinhaltet acht neue Charakterkarten wie Al Preacher oder Mexicali Kid, 32 Ladungsmarker sowie 13 gefährliche Karten (Gegenstände und Waffen). *Bang!* lohnt sich!

Winziges Verlies vom Schwerkraft Verlag ist ein kooperativer und kurzweiliger Dungeon Crawler. Ein bis zwei Abenteurer kämpfen sich von Raum zu Raum, besiegen Bösewichte und werden am Ende vom Drachen gefressen.

Bei den Titeln *Deckscape: Das Schicksal von London* und *Deckscape: Raub in Venedig* von Abacus Spiele handelt es sich um *Escape the Room*-Spiele. Während die Spieler in London ein Unglück verhindern müssen, muss in Venedig in ein Casino eingebrochen werden. In beiden Fällen

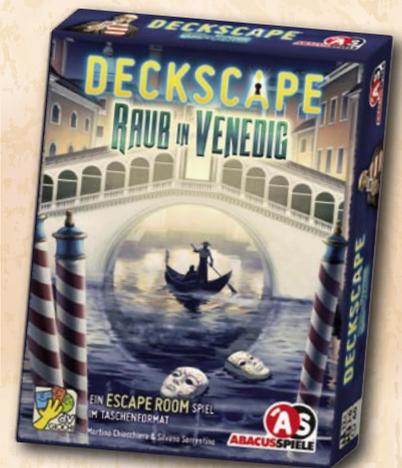
müssen gemeinsam verschiedene Rätsel gelöst werden. Natürlich gegen die Zeit.

Mit *Exit – Das Spiel: Die unheimliche Villa* kommt ein weiteres Escape-Spiel von Kosmos. Die Spieler müssen einen Ausweg aus einer Villa finden. Auch hier tickt die Uhr unerbittlich.

Mit *Star Wars Rebellion: Aufstieg des Imperiums* (Asmodee) wird der Konflikt zwischen Imperium und Rebellenallianz auf den Spieltisch gebracht. Die Spieler entsenden als imperialer General ihre Truppen oder kämpfen als Anhänger der Rebellen mit Guerillataktiken und Sabotage.

Ebenfalls von Asmodee stammt *Imaginarium*, bei dem die Spieler kuriose Maschinen reparieren, auseinanderbauen und neu konstruieren. Da hier und dort Bauteile übrig bleiben, können diese dann in Siegpunkte verwandelt werden.

Text: Tara Moritzen



ZUM HELDEN DER GESCHICHTE WERDEN

Abenteuer-Spielebücher früher und heute

Geh' da nicht lang, es ist eine Falle! Oh nein, er geht da lang. Nicht die Tür öffnen, dahinter steckt doch ... na toll, jetzt haben sie Dich gefangen genommen ...!

Wer hatte beim Lesen spannender Geschichten nicht schon ähnliche Gedanken, wenn der Protagonist in den eigenen Augen fragwürdige Entscheidungen getroffen hat? Leider kann man den gedruckten Plot nicht mehr ändern – außer man hält ein Buch besonderer *Bauart* in den Händen. In sogenannten *Abenteuer-Spielebüchern* muss der Leser die Entscheidungen selber treffen und kann an bestimmten Stellen aktiv in die Handlung eingreifen. Diese Bücher gibt es schon ziemlich lange. Mittlerweile sind auch moderne Varianten in Form von Comics bis Apps zu haben. Im folgenden Text stellen wir Euch dieses spannende literarische Genre und seine Geschichte vor.

Definition

Ein Abenteuer-Spielebuch ist ein Buch, dessen Handlung nicht in einem einzigen Fließtext vorliegt, der schlicht von vorne nach hinten durchgelesen wird, sondern in einzelnen, nummerierten Abschnitten abgedruckt wurde. Das ist nicht mit Kapiteln zu verwechseln. Denn Kapitel sind im Buch in der richtigen numerischen Reihenfolge sortiert worden. In einem Abenteuer-Spielebuch gibt es teils 900 kurze Abschnitte. Zwar steht auch die 1 für den Anfang, aber danach muss man die Lese-reihenfolge selbst festlegen. Der Leser steuert den Protagonisten und wird mit *Du* an-geredet. Dafür bieten ihm die Texte Optio-nen an: *Möchtest Du nach links abbiegen, lies bei 32 weiter, möchtest Du in den hoh-len Baum sehen, blättere zu Abschnitt 412.* Dann muss man nur noch eine Entsch-eidung treffen und zu dem entsprechenden Abschnitt blättern. Dieses Prinzip gilt für alle Bücher dieses Genres, egal ob Einzeltitel oder Reihe, egal für welches Alter und egal wie komplex und schwierig die Geschichte ist. Es gibt gravierende Unterschiede. Für ältere Leser sind die Bücher wie ein Solo-Rollenspiel aufgebaut, inklusive Regelwerk für die Charaktererschaffung, Kämpfe und potenziellem Tod der Spielfigur, wenn es schlecht läuft. Das liegt an der Entwick-lungsgeschichte dieser Bücher.

Geschichtliches

Eines der ersten dieser interaktiven Bücher erschien bereits 1976 in den USA. Der Au-tor war Edward Packard. Als *Insel der 1000 Gefahren* erschien es in Deutschland erst-



malig 1979 beim Ravensburger Buchverlag. Mittlerweile ist es in der 11. Auflage und immer noch erhältlich, die Reihe wird von Fabian Lenk fortgesetzt. Laut Lenk funk-tionieren diese Bücher auch heute noch so gut, *weil Sehnsucht nach Abenteuern und Neugier (hoffentlich) nie aussterben.*

Diese Sehnsucht trieb auch die Rollenspie-ler der 1980er Jahre an, damals noch mit Freunden an Tischen und bewaffnet mit Regelwerken, zum Beispiel *Dungeons and Dragons*, Würfeln und Charakterbögen. Zu besagtem Pen and Paper-Rollenspiel erfanden die beiden britischen Autoren Ian Livingstone und Steve Jackson eine Solo-variante. 1981 erschien ihr erstes Buch. In Deutschland kam es um 1983 unter dem Titel *Der Hexenmeister vom Flammenden Berg* heraus. Sie erschufen relativ simp-le Kampfregeln und legten für die Figur – deutlich anders als bei der Vorlage! – ledi-glich wenige Eigenschaften fest. Der Hexen-meister war der sehr erfolgreiche Auftakt

der *Fighting Fantasy*-Reihe. In diesen Bü-chern musste man nicht nur bis zum Ende der Geschichte überleben, sondern häufig Aufträge erfüllen oder bestimmte Gegenstände finden. Bis man das schafft, braucht es häufig mehr als einen Anlauf. Hat man es aber geschafft, ist die Geschichte been-det. Ganz anders als in der berühmten Rei-he *Einsamer Wolf* von Joe Dever, deren Bücher nacheinander gelesen eine epische Handlung ergeben, Gegenstände und die sich entwickelnde Spielfigur können über die Bände hinweg *mitgenommen* werden. Die Reihe erschien unvollständig ab 1984. 25 Jahre später legte der *Mantikore Verlag* die Bücher ab 2009 erstmalig vollständig neu auf. Parallel zu den Büchern entstanden Anfang der 1980er erste Videospiele dieser Art, sogenannte *Textadventure*. Diese Spie-le hatten keinerlei Grafik, sondern zeigten auf dem Monitor nur Text, der vom Spieler mit Codebefehlen auf der Tastatur gesteuert wurde. Aus den Textadventures wurden Grafik- und *Point and Click*-Adventures.

Daneben entstanden andere Rollenspielgenres in virtuellen Welten, die schließlich in den *Open World-Rollenspielen* münden, also Welten, in denen der Spieler teils selbst entscheidet, wann er welche Quest erledigt. Dieses Prinzip hat es umgekehrt wieder aufs Papier geschafft und zwar in der Abenteuer-Spielebuch-Reihe *Destiny Quest*, deren erster Band 2015 bei Mantikore erschienen ist. Hier gibt es eine Übersichtskarte mit nummerierten Orten, die in beliebiger Reihenfolge aufgesucht werden können. Bei jedem Ort warten ein Handlungsstrang und in der Regel ein Endgegner, der Gegenstände fallen lässt. Kommt bekannt vor? Aber sicher, man denke nur an das Actionrollenspiel *Diablo*, wo der Boden irgendwann von Gegenständen förmlich übersät ist.

Mittlerweile kann man interaktive Abenteuer-Spielebücher auf dem Smartphone spielen. Auf Deutsch sind einige beim Carlsen Verlag als Titel der Reihe *Mission X* im Appstore erhältlich. Drei Spiele sind bislang produziert worden, für das Frühjahr 2018 ist eine App mit *romantisch-fantastischem Fokus* geplant. Man kann die Apps, die kurze Texte mit Ton und

Animationen nutzen, als gelungene Mischung aus digitalen und analogen Welten bezeichnen. Carlsen beschreibt sein Produkt so: *Wir betrachten die Mission X-Apps als interaktives Leseabenteuer/Text-adventure. Wir nutzen dafür unsere große Stärke, nämlich das Publizieren von spannenden Geschichten, die unterhalten und zum Nachdenken anregen, und kombinieren diese mit dem in der Zielgruppe täglich verwendeten Medium (Smartphone).*

Wer lieber in Comics blättert, kommt mittlerweile auch zu seinem Recht. Seit 2012 veröffentlicht der französische Verlag *Makaka Comics* im franko-belgischen Stil, die wie ein Abenteuer-Spielebuch funktionieren. Seit 2017 verlegt *Pegasus Spiele* die Spiele-Comics in deutscher Übersetzung. Dr. Jan Christoph Steines, der Verlagsleiter von Pegasus Spiele, erklärt, warum sie ins Programm aufgenommen wurden: *Die Idee, dass man als Leser nicht nur passiv eine Geschichte erlebt, sondern diese aktiv steuern kann, ist zeitlos. Schon kleine Kinder bekommen ein Buch vorgelesen und brennen darauf, in die Geschichte eingreifen zu können. Die Kombination mit einem Comic – das man nicht nur lesen, sondern auch*

schauen muss, weil sich Hinweise teilweise in den Bildern verbergen – hebt die Idee noch einmal auf ein ganz neues Level!

Die Menschen und die Technik hinter den Geschichten

Bei Videospielen gibt es gefürchtete Fehler in der Programmierung, die so dramatische Folgen haben können, dass der Spieler das Spiel nicht fortsetzen kann. Diesen Fehler nennt man *Gamestopper Bug*. In einem Spiel betritt der Spieler beispielsweise einen Raum, die Tür knallt zu – und es ist kein Schlüssel zu finden und es gibt auch sonst keine Möglichkeit, den Raum wieder zu verlassen. Der Abenteuer-Spielebuchautor Swen Harder passt bei seinen Büchern auf, dass solche Fehler nicht vorkommen: *Um eklatante Fehler zu vermeiden, sollte man zunächst gute Vorarbeit leisten, sprich das Geschriebene gut dokumentieren, ausführliche Ablaufpläne machen sowie genutzte Sektionsnummern akribisch verwalten.*

Dr. Jan Christoph Steines trifft bei seinen Spiele-Comics auf zwei weitere Probleme, die sich aus dem Medium Zeichnung und der ausländischen Lizenz ergeben: *Da*



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



Bei Abenteuer-Spielebüchern bestimmen die Leser, wie es weitergeht (Bild: 1000 Gefahren auf dem Mars, Ravensburger). Manche sind sogar wie ein Rollenspiel aufgebaut, inklusive Charakterbogen (Bild: Sorcery, Mantikore).

es sich ja um eine Lizenz aus Frankreich handelt, die Spiele-Comics also anderswo bereits am Markt sind, funktionieren die Geschichten grundsätzlich. Wenn der Layouter allerdings die Druckvorlagen erstellt hat, spielen bis zu drei Leute das Buch (unter Benutzung mehrerer Lösungswege), um Formulierungsschwächen bei den Übergängen zu finden. Der Übersetzer übersetzt ja von vorne nach hinten, und da kann sich so etwas immer einschleichen. Manchmal entdecken wir kleine Fehler im Original, wie einen falschen oder gar einen fehlenden Abschnittsverweis. Andere Fehler fallen im Lektorat auf. Zum Beispiel dreht sich in unserem Spiele-Comic Sherlock Holmes: Die Moriarty-Akte eines der Rätsel um eine Schreibmaschine. Nun benutzen die Franzosen aber eine andere Tastaturbelegung als der deutschsprachige Raum. Das musste also angepasst werden.

Generell braucht es Testleser, die prüfen, ob die Handlungsstränge Sinn ergeben. Das Interaktive im eigentlich inaktiven Medium Buch ist für Abenteuer-Spielebuchautor Jens Schumacher das Kernargument, warum die Bücher trotz der Konkurrenz durch andere Medien Lesern so viel Spaß machen: *Auf Lesungen aus Die Welt der 1000 Abenteuer betone ich gerne, dass diese Bücher eigentlich ganz ähnlich funktionieren wie Computerspiele, nur eben in Buchform: Ich habe eine Mission, die ich erfüllen muss, benötige bestimmte Gegenstände, Zaubersprüche oder ähnliches, um den Endgegner zu besiegen. Wenn ich versage und ums Leben komme, heißt es Game over und ich muss*

von vorn starten und so weiter. Das können die Jugendlichen einordnen, verstehen – und am Ende der Lesung sind sie meist selbst überrascht, wieso ihnen das Ganze so viel Spaß gemacht hat, obwohl es doch nur ein langweiliges Buch war.

Spaß macht aber auch ein Videospiel nur, wenn es halbwegs fair ist, den Spieler herausfordert, aber nicht ständig frustriert. Swen Harder kennt dafür zwei Mechanismen: Zum einen nutzt er *modulare, sich nach und nach aufbauende Regeln*, zum anderen stellt er auf dieser Basis Überlegungen zum Schwierigkeitsgrad an: *Ich schaue mir auf Basis der geschaffenen Regeln die Herausforderungen, wie Rätsel, Proben oder Kämpfe, an, die man dem Spieler abverlangt. Das ist etwas Wahrscheinlichkeitsrechnung, um zu bestimmen, in welchem Korridor sich das Abenteuer-Spielebuch bewegen muss, um fair zu sein.*

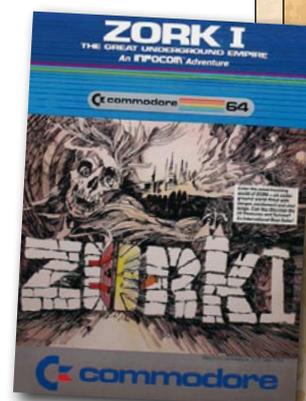
Dazu hat Jens Schumacher folgende Ansicht: *Je weiter sich der mögliche Weg verzweigt und je mehr Informationen, Gegenstände und so weiter zum Erreichen des Ziels notwendig sind, desto mehr Anläufe wird der Spieler/Leser benötigen, um das Buch erfolgreich durchzuspielen. Dabei gibt es miesere und fairere Schwierigkeitsgrade. Ein Buch, bei dem bereits die ersten paar Entscheidungen darüber bestimmen, ob ich 300 Abschnitte später den Endgegner noch besiegen kann, würde ich persönlich als unfair und schwierig bezeichnen.*

Fabian Lenk ergänzt, dass Texte durch die Satzstruktur anspruchsvoller werden: *Es ist klar, dass man für jüngere Leser kürzere Texte und Sätze verwendet als für ältere.* Die Bücher fordern den Leser in einem höheren Maß, als es normale Romane tun. Bei Abenteuer-Spielebüchern muss der Leser zum einen der Handlung folgen, zum anderen Entscheidungen treffen, die Konsequenzen hervorrufen. Bei einigen Geschichten muss er gewissenhaft über den Status seines Helden Buch führen und vielleicht sogar die Labyrinth während des Lesens aufzeichnen.

Wer sich selber ins Leseabenteuer stürzen will, findet sowohl im Buchhandel als auch antiquarisch im Web oder auf Flohmärkten jede Menge Bücher zum Ausprobieren. Auf Szenemessen und Conventions, wie zum Beispiel der *MantiCon*, der *NordCon* oder der *Role Play Convention (RPC)*, kann man bei Ausstellern schnell gleichgesinnte Leser treffen. Wer generell lieber mit anderen spielt, sollte es sich nicht entgehen lassen, einen Freund einzuladen und ein Abenteuer-Spielebuch gemeinsam zu bestreiten. Ob man das Treffen dann als *Analoge LAN-Party* bezeichnen darf, muss jeder für sich entscheiden.

Text: Laura Richter

Wer weitere Informationen über Abenteuer-Spielebücher sucht, wird auf den Verlagswebseiten der im Text erwähnten Verlage – Mantikore, Ravensburger, Pegasus und Carlsen – fündig. In der Wikipedia gibt es einen längeren Eintrag. Auf einschlägigen Internetplattformen gibt es sowohl regulär lieferbare Titel, als auch solche, die nur noch antiquarisch vorliegen. Eine informative Auflistung vieler englischer und deutscher Spielebücher finden sich auf dieser Fanwebseite: www.txtbank.de/Abenteuer-Spielebuch. Zuletzt noch der Hinweis auf eine Kuriosität: Auf der Webseite www.ifwizz.de finden sich zahlreiche Textadventure in verschiedenen Sprachen, die größtenteils online gespielt werden können. Darunter finden sich legendäre Originalspiele wie *Zork I: The Great Underground Empire*, das 1980 erschienen ist.





Brett- und Kartenspiele in der Welt von H. P. Lovecraft

Vor beinahe 100 Jahren erschuf H. P. Lovecraft den Cthulhu-Mythos und damit einen reichhaltigen Fundus mythologischer Geschichten und Rätsel, die über die Jahrzehnte viele Fans des fantastischen Horrors faszinierten und begeisterten. Die mächtigen Großen Alten existieren in anderen Dimensionen oder schlafen über enorme Zeiträume. Doch zuweilen weisen Geschehnisse in der Welt auf das bevorstehende Erwachen eines Großen Alten hin. Interdimensionale Tore öffnen Passagen in fremde Welten und Monster dringen in unsere Ebene ein. Dann ist die Zeit gekommen, dass eine eingeschworene Gemeinschaft von Ermittlern diesen Hinweisen nachgeht und das Schlimmste abzuwenden versucht. Die Rollen dieser Ermittler übernehmen die Spieler in der Serie von Brettspielen *Call of Cthulhu* von *Fantasy Flight Games*, die in Deutschland bei *Asmodee* erscheinen.

Im Laufe der Jahre hat sich die Sparte der Cthulhu-Spiele immens erweitert und der interessierte Spieler kann sich zwischen fünf Brett- und Kartenspielen entscheiden, die jeweils eine ansehnliche Menge Erweiterungen bieten.

Die Spiele haben viele Gemeinsamkeiten. In allen stehen die Spieler kooperativ als Ermittler der wachsenden Bedrohung gegenüber, dass ein Großer Alte erwachen könnte, und versuchen dies zu verhindern. Die Spielmechanismen lassen die Bedrohung immer weiter ansteigen, bis entweder die nötigen Aufgaben gelöst wurden, um das Übel abzuwenden, oder der Alte erwacht.

Arkham Horror

Die Spielserie hat ihren Ursprung mit *Arkham Horror*. Das ursprünglich in anderer Form bei einem anderen Spielehersteller in den 1980er Jahren erschienene Spiel ist ein Urgestein des kooperativen Spiels. Die aktuelle Ausgabe wurde 2006 veröffentlicht und stellt die Basis der Cthulhu-Spiele bei *Fantasy Flight Games/Asmodee* dar.

In der Stadt Arkham in Massachusetts entstehen rätselhafte interdimensionale Tore, die es zu versiegeln gilt, um damit das Erwachen des Großen Alten zu verhindern. Der Spielplan stellt die Stadt dar, in der die Ermittler wichtige Schlüsselorte, wie etwa die Verwaltung der berühmten Miskatonic Universität oder das Arkham Sanatorium, aufsuchen können. Hier stärken sie sich durch bessere Ausrüstung und

andere Aufwertungen, um der wachsenden Bedrohung die Stirn bieten zu können.

Um die Tore zu schließen und zu versiegeln, müssen Hinweise gesammelt werden. Diese tauchen an unterschiedlichen Orten auf und können auf verschiedene Weise erlangt werden. Monster durchstreifen jedoch die Straßen und erschweren den Ermittlern die Aufgabe, sich mit den Toren zu befassen.

Als zentrale Spielmechanik werden Proben auf die Fertigkeiten der Ermittler abgelegt, indem mehrere Würfel zur Verfügung stehen und die Anzahl der zu erzielenden erfolgreichen Würfe (gemeinhin 5 oder 6) Ausschlag über Erfolg oder Misserfolg geben. Dafür stehen den Spielen natürlich verschiedene Mechaniken zur Verfügung, um die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs zu

manipulieren. Dennoch ist *Arkham Horror* ein Spiel, das einen hohen Zufallsanteil beinhaltet, und zieht seine Faszination aus der Entwicklung der bedrohlichen Geschichte. Reine Taktik-Spieler sind weniger gut aufgehoben, als jene, die sich an rollenspielerischen Anleihen erfreuen und die Freude haben können, wenn etwas Unvorhersehbares alle Pläne durchkreuzt. Denn man bekämpft nun einmal chaotische Mächte ...

Arkham Horror ist zwar kein sehr kompliziertes Spiel, sehr wohl aber ein komplexes, denn die Regeln sind mancherorts etwas unhandlich und die Spieler gefordert, die Übersicht zu behalten. All diese Kleinteiligkeit verleiht dem Spiel Tiefe, kann aber besonders Neueinsteiger verwirren, sodass man einiges übersieht. Lässt man sich aber länger auf das Spiel ein, kann

es viele spannende Partien bescheren. Da es das Spiel den Ermittlern nicht gerade leicht macht zu gewinnen, belohnt es bei einem Sieg mit entsprechendem Erfolgserlebnis. Bei der Spielzeit sollte man mit rund vier Stunden rechnen.

Arkham Horror bietet eine reichhaltige Auswahl an Erweiterungen. Wo die großen Erweiterungen das Spiel zuweilen sehr unübersichtlich machen können, fügen sich die Inhalte der kleinen Erweiterungen weitgehend unsichtbar bereichernd ins Spiel ein. Die kleine Erweiterung *Tor des Verderbens* sollte jedem ans Herz gelegt sein, da sie beispielsweise durch neue und spannende Tore das Spiel sehr schön ergänzt. Aber auch die große Erweiterung *Schatten über Insmouth* bringt sehr ikonische Klischees ins Spiel und macht Spaß.

Eldritch Horror

Von vielen wird *Eldritch Horror* als eine Art überarbeitete Neuauflage von Arkham Horror betrachtet. Das Spiel folgt ähnlichen Grundmechanismen, hat aber eine deutliche Vereinfachung der Regeln erfahren. Dadurch ist die streckenweise Unübersichtlichkeit von Arkham Horror nicht mehr vorhanden. Natürlich bietet das Spiel dadurch weniger Optionen. *Eldritch Horror* ist mainstream-tauglicher als sein älterer Bruder. Dadurch wird es aber keineswegs zu einem einfachen oder langweiligen Spiel. Die Ermittler haben viele Möglichkeiten, sich einzubringen und sich gegenseitig zu unterstützen. Die Bedrohung ist hoch geblieben und macht den Spielern das Gewinnen nicht leicht. Thematisch unterscheidet sich *Eldritch Horror* insofern, dass man die gesamte Welt bereist – von Arkham bis zu den ägyptischen Pyramiden oder die Antarktis. Die Hinweise des Spiels sind thematisch auf den Großen Alten, der die Welt bedroht, abgestimmt, sodass sich eine dichte Atmosphäre bildet.

Anders als bei Arkham Horror kann man bei *Eldritch Horror* ohne allzu große Bedenken zu den verschiedenen Erweiterungen greifen, da diese das Spiel nicht ausufern lassen, sondern lediglich neue Impulse einbringen, die das Spiel erfrischen. Zudem kann man hier eher auf das lästige Auseinandersortieren von eingemischten Karten beim Wechsel zu einer anderen Erweiterung verzichten, das bei Arkham Horror leider etwas Aufwand bedeutet.

Insgesamt kann man *Eldritch Horror* der Mehrzahl der Interessierten etwas stärker empfehlen, da es zugänglicher ist, ohne an dichter Atmosphäre zu verlieren. Das bedeutet aber keinesfalls, dass Arkham Horror ein schwächeres Spiel wäre. Wenn man sich auf die aufwändige Spielorganisation einlässt, wird man entsprechend belohnt.

Villen des Wahnsinns

Als drittes Brettspiel beschreiben die *Villen des Wahnsinns* den Kampf der Ermittler gegen die Eindringlinge aus fremden Welten in den Räumlichkeiten fulminanter Herrenhäuser und Villen. Das Spiel wird durch eine App unterstützt, die den Spielern die Organisation erleichtert. Das Spiel befindet sich im Augenblick in der Nachauflage und ist vorübergehend nicht erhältlich.

Weitere Spiele

Neben den großen Brettspielen schlägt *Das Ältere Zeichen* in eine thematisch ähnliche Kerbe. Abermals stemmen sich die Ermittler dem Erwachen eines Großen Alten entgegen. Angesiedelt ist das Spiel im Museum von Arkham. Anstelle eines Spielplans liegen Karten aus, die den Ermittlern Aufgaben vorgeben, durch deren Lösung diese Ältere Zeichen erlangen können. Hiervon sind sechs notwendig, um das Spiel zu gewinnen. Aufgaben werden gelöst, indem man Symbole von Wür-

feln sammelt, die man mehrfach nachwürfeln darf. Dies wird durch Ausrüstung und die Hilfe anderer Ermittler beeinflusst. *Das Ältere Zeichen* kommt mit sehr viel weniger Platzbedarf aus als die anderen Spiele und spielt sich ziemlich flott. Dabei ist das Spiel spannend und nicht zu leicht. Leider leidet die schöne Atmosphäre des Settings ein wenig darunter, dass man die beschreibenden Hintergrundtexte auf den Karten optisch kaum entziffern kann und sie dadurch kaum wahrgenommen werden. Dennoch ist *Das Ältere Zeichen* durch seine etwas abweichende Spielmechanik und das passende Setting eine Bereicherung und für etwas kürzere Spielabende eine gute Wahl.

Neben den Brettspielen gibt es übrigens noch ein Sammelkartenspiel zum Cthulhu-Mythos. Bei *Arkham Horror: Das Kartenspiel* geht es um die gefährlichsten und schrecklichsten Mysterien dieser Welt. Bis zu vier Ermittler arbeiten gemeinsam daran, arkane Geheimnisse und Verschwörungen aufzudecken. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Ermittlers und erstellt passend zu den Fähigkeiten dieses Ermittlers ein Kartendeck. Eine Reihe miteinander verbundener Szenarien verwebt sich zu einer erzählenden Kampagne, in der ein größeres Geheimnis enthüllt werden soll.

Die Welt von H. P. Lovecraft wird in allen Spielen wunderschön tiefgehend zitiert und belebt. Gerade beim Spielen mehrerer Titel sind die Überkreuzungen der Spiele eine Bereicherung und bieten enorm viel Wiedererkennungswert. Derselbe Ermittler taucht zum Beispiel in unterschiedlichen Brettspielen auf. Er hat zwar eine etwas abweichende Regel, behält aber seine grundsätzliche Eigenart. Gemeinsam bilden die Brettspiele damit eine wirkliche Spiel-Welt.

Text: Christian Schmal
Bilder: Asmodee



Sichere Dir
jetzt 10% Rabatt in
unserem Onlineshop
mit folgendem Code:
LZ012018

Wyvern Replikaserie



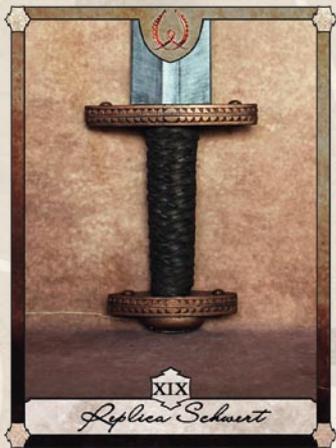
Überzeugend
echte Optik

MPA geprüfte
Qualität *

Wyvern
Wechselklingen
System**



Dein Schwert - 1000 Möglichkeiten



Mehr Informationen
und die Wegbeschrei-
bung zu unserem Kölner
Werkstattladen und
Online-Shop findest du
hier:



Wyvern e.K.

Odenthaler Straße 339
51069 Köln

Kontaktdaten:
0221 67117846
0221 67117848
info@wyvern.de
www.wyvern-larpshop.de
www.facebook.com/wyverncrafts

* Mehr Sicherheit: Klingen
geprüft durch die Materialprü-
fanstalt Stuttgart

** Langlebige Polsterwaffe: Bei
Bedarf ist jede Klinge aus-
tausch- und ersetzbar.

Larp aus Leidenschaft



Bild: Games Workshop

Gangkämpfe in den Tiefen der Makropolwelt

Ein Klassiker ist mit *Necromunda* bei *Games Workshop* (GW) zurück. Ursprünglich erschien das Spiel 1995. Es wurde damals durch eine Erweiterungsbox sowie neue Gangs ergänzt. Es erhielt viel Support in einem eigenen Magazin und dem *White Dwarf*, wo es Regelergänzungen, weitere Gangs und neue Szenarien gab. 2003 folgte eine kleine Neuauflage als *Necromunda Underhive* über die GW-Tochter *Fanatic*. Im April 2017 kehrten unter dem Namen *Shadow War: Armageddon* die *Necromunda*-Regeln noch einmal zurück – allerdings mit verändertem Setting, da es hierbei nicht um Gangkämpfe geht, sondern um kleine Spezialeinheiten verschiedener Armeen. Ende 2017 wurde schließlich *Necromunda* runderneuert wiederaufgelegt: mit modernisierten Regeln, aber mit vielen alten

Bekanntes und dem klassischen Underhive-Charme.

Wie gigantische Termitenhügel erheben sich die imperialen Makropolstädte auf der Planetenoberfläche. Über unzählige Jahrhunderte wurden diese Konstrukte in irrwitzige Höhen gebaut. Im Inneren gliedern sich die Makropolen nach dem Status ihrer Bewohner. Die Oberschicht lebt vorzugsweise in den höheren Regionen in der Spitze. Je tiefer man herabsteigt, desto verfallener und heruntergekommen wird die Umgebung und umso rüder die Bewohner. Gangs der unterschiedlichen Häuser liefern sich erbitterte Gefechte in den Trümmern, nicht selten, um etwas verschüttete alte Technologie freizulegen.

ebenso dazu wie neuerworbene Fähigkeiten, neue Bandenmitglieder und eine verbesserte Ausrüstung.

Es gibt zwei Spielvarianten. Mit den Regeln der Grundbox kann das Spiel in einer zweidimensionalen Variante in den engen Tunneln der Unterwelt gespielt werden. Hierzu liegen der Box Bodensegmente mit eingezeichneten Wänden, Plastikschotts und Barrikaden bei. Die zweidimensionale Variante ist einfacher und bietet sich für Neueinsteiger an. Allerdings ist es keinesfalls nur eine Kennenlern-Option. Durch die Andersartigkeit der Umgebung haben auch in späteren Kampagnen die Spiele in den Unterwelttunneln durchaus ihre Daseinsberechtigung und ihren Reiz.

Die zweite Spielvariante entspricht dem klassischen *Necromunda*. Dreidimensionales Mechanicus-Gelände stellt die Kuppeln der Makropole dar, mit verschiedenen gigantischen Maschinen und einer Vielzahl von Verbindungsbrücken, die sich in schwindelerregenden Höhen durch die Makropolstadt ziehen. Durch Regeln für das Erklimmen und Nutzen der höheren Geländeteile und die Gefahr hinabzustürzen, bekommen die Szenarien im wahren Sinne des Wortes eine weitere Ebene. Mit aufwändigen Geländesets lassen sich faszinierende Spieltische aufbauen, die mit leicht veränderten Laufwegen für im-



Bild: Games Workshop

Bei *Necromunda* führen die Spieler Gangs gegeneinander in den Kampf. Den Kontrahenten stehen hierzu etwa zehn Modelle zur Verfügung, die in ihrer Ausrüstung individuell ausgestattet werden können. Selbstverständlich bildet ein Kampagnensystem den Kern, damit die Kämpfer sich entwickeln können. Bleibende Verletzungen und Verluste gehören

mer neue Situationen sorgen und ein großartiges Kopfkino bei den Spielern auslösen können.

Die Basisregeln von Necromunda sind nicht kompliziert. Man findet schnell Zugang zu den Grundprinzipien. Jedoch bietet das Spiel eine beinahe unerschöpfliche Fülle kleiner Besonderheiten, die es komplex machen, aber dafür sehr viele Optionen bieten. So ist beispielsweise das Abhandeln eines Gewehrschusses relativ einfach, verfehlt dieser aber sein Ziel, besteht die Möglichkeit, dass andere Kämpfer, die sich nahe der Schusslinie aufgehalten haben, kollateral getroffen wurden. Ebenso suchen Ganger bei erfolgreichen Treffern Schutz, werfen sich auf den Boden und riskieren dabei, von den hohen Laufwegen zu stürzen.

Mit seinen Kampagnenregeln geht Necromunda noch einen Schritt weiter. Jeder einzelne Kämpfer wird sich im Laufe der Zeit verändern. Mancher verliert an Beweglichkeit, weil eine Beinverletzung aus früheren Gefechten ihn behindert, ein anderer wird zum besonders geübten Schützen, der Deckung vernachlässigen kann, und so weiter.

Mit der Basisbox des Spiels ist lediglich die zweidimensionale Variante spielbar. Die Kampagnenregeln sowie die Erweiterung auf 3D-Gelände befinden sich im Erweiterungsbuch *Gang War*. Natürlich benötigt man darüber hinaus nicht gerade wenig Gelände. Mit dem zweiten Ergänzungsband *Gang War 2* erscheint mit Haus Orlock eine weitere Gang, wie bei den Gangs aus der Grundbox mit individuellen Ausrüstungsoptionen und spezifischen Stärken und Schwächen ihres Hauses. Aber auch der White Dwarf trägt einen Teil bei. Nicht nur ein Szenario ist dort bereits veröffentlicht worden, inzwischen sogar zwei weitere Gangs: Genestealer Kulte und Chaoskulte.

Necromunda ist im Einzelspiel ein spannendes Skirmish-Spiel. Aber mit der Kampagne und allen Entwicklungs- und Ausrüstungsoptionen wird es zu einem wirklichen Erlebnis. Mit dem Re-Release ist es Games Workshop gelungen, den Charme des Klassikers komplett beizubehalten und durch Regelaktualisierung das Spiel zu modernisieren und zu verbessern. Wir hoffen auf viele spannende Erweiterungen, denn die Makropole hat noch vieles zu bieten!

Text: Christian Schmal

Modelle

Die Modelle sind für ein Tabletop natürlich kein unerheblicher Bestandteil. Games Workshop versteht sein Handwerk hier sehr gut. Die Kunststoffminiaturen sind feingliedrig und bieten viele Details. Ausrüstung lässt sich individuell anbringen und dennoch haben die Figuren dynamische Posen. Für jede der drei Hausgangs ist ein Gussrahmen erschienen, in dem fünf unterschiedliche Körper und ein leichtes Überangebot an Armen und Ausrüstungsteilen enthalten sind. In den Gang-Boxen sind diese Gussrahmen je zweimal enthalten. Söldner und weitere Waffen werden bei *Forgeworld* aus Resin angeboten.



Unterwelt in Farbe

Die Tiefen der Makropole bestehen aus uralten Konstruktionen, extreme Alterungseffekte passen hier gut. Daher hier in kurzer Zusammenfassung ein paar Tricks, wie man das Necromunda-Gelände auf eine alte Optik trimmen kann.

1: Die Geländestücke werden soweit gebaut, dass sie noch ausreichend Variation erlauben, aber trotzdem nennenswerte Bausteine bilden.

2: Elemente werden in rostigen Farbtönen grundiert. Ich habe dies mit zwei verschiedenen braunen Sprühfarben und einer Terracotta-Sprühfarbe erreicht.

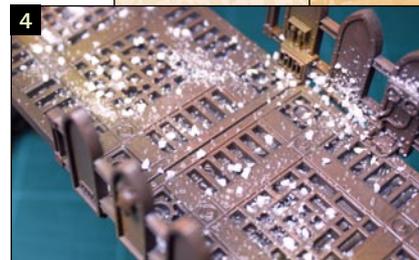
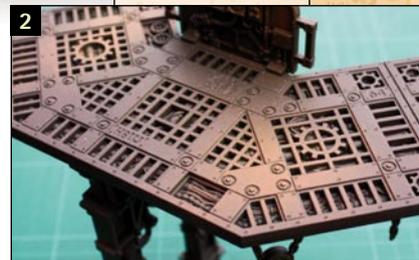
3: Auf das Gelände wird Haarspray (am besten aus einer Pumpflasche) aufgetragen.

4: Solange das Haarspray noch nass ist, wird Salz in unterschiedlicher Körnung darauf gestreut.

5: Dann folgt die Lackierung der Geländeteile. Diese sollte einen guten Kontrast zum Rost bilden. Ich habe mich für ein sehr helles Türkisgrün entschieden. Diese Farbe wird mit einer Airbrush aufgetragen. Das geht leider weder mit Pinsel noch mit Sprühdosen.

6: Mit heißem Wasser und einem alten Pinsel wird das Salz angelöst. Außerdem blättert ein Teil der Farbe durch das Haarspray ab. Wenn das Wasser sehr heiß ist, geht mehr Farbe wieder ab als bei etwas kälterem Wasser. Bei diesem Schritt ist etwas Fingerspitzengefühl gefragt.

7: Im Anschluss kann das Modell noch mit Schattierungen versehen und Rohrleitungen und Kabel in anderen Farbtönen hervorgehoben werden.



The Elder Scrolls

ONLINE

SUMMERSET

PRESENTS

Role Play Convention

RPC

EUROPAS
GRÖSSTES
FANTASY-
EVENT!

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

12. & 13. MAI 2018

ROLE-PLAY- CONVENTION — KOELNMESSE —

WWW.RPC-GERMANY.DE | WWW.ELDERSCROLLSONLINE.COM

Kingdom Come
Deliverance

VAMPYR

Bethesda

loot
boy

eGames

Uffizi.de

Hardware

Syfy

LIONCAST

CONAN
EXILES

PHANTASTISCHE SACHBÜCHER

Der Zauberfeder Verlag sucht neue Autoren

Beim Wort *Fantasy* denkt man schnell an die Großen (Heitz! Rowling! Tolkien!) und langsam bekannter werdende Autorennamen (Ann-Kathrin Karschnick, Felix Münter, Melanie Vogeltanz – und so viele mehr), die alle eines gemeinsam haben: sie schreiben wunderbare phantastische Romane. Denn wo Zauberei und Fabelwesen so real scheinen wie der eigene Lesesessel, befindet man sich tief im Reich der Fiktion, die nur durch diese Geschichten zum Leben erweckt wird.

Zwischen Fantasy und Historie

Der *Zauberfeder Verlag* folgt anderen Pfaden. Er verbindet zwei Themen, die im ersten Moment ganz und gar unvereinbar scheinen: Fantasy und Sachbücher. Fantasy erschafft fiktionale Zauberwelten, von einem Sachbuch erwartet man eher nüchterne Faktensammlungen. Dass beide Meinungen zu kurz gedacht sind, zeigt ein Blick ins Verlagsprogramm voller bildgewaltiger Artbooks, themenspezifischer Kochbücher und praktischen Do-it-Yourself-Ratgebern.

Wie gelang es der Crew des *Assassin's-Creed*-Films, die waghalsigen Todessprünge zu filmen? Was frühstückte Jon Snow, bevor er zum *Battle of the Bastards* aufbrach? Wie schafft es die Halblingsköchin, dass ihr Mieder nach dem zweiten Nachtisch noch so unglaublich bequem sitzt – und was ist das Geheimnis ihrer köstlichen Zwetschgenknödel?

Fantasy ist mehr als die Heldenreise. Das Genre endet nicht, nachdem der Ring im Schicksalsberg gelandet ist. Das Ende einer Geschichte muss noch lange nicht das Ende aller Geschichten sein. Wer bereits seine ersten Rollenspiel-Erfahrungen gemacht hat – sei es nun Larp oder Pen & Paper –, der weiß, wie lebendig eine fiktionale Welt sein kann und wie bedeutend jedes noch so kleine Detail ist. Das fängt bei den richtigen Zutaten für ein Festmahl in Dorne an und hört noch lange nicht bei der richtigen Stoffwahl für die Unterkleidung des Kettenhemds auf.

Der Zauberfeder Verlag hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese phantastischen Welten zu erfassen, ihre Hintergründe zu beleuchten – und die eine oder andere Welt mitzugestalten, damit sich Leserinnen und Leser in Gewandung auf dem Schlachtfeld, am heimischen Spieltisch oder zusammengesunken auf dem Sofa zurück in ferne Zauberlande träumen können, als kehrten sie heim.

Autoren gesucht!

Jetzt seid Ihr gefragt! Der Zauberfeder Verlag sucht stets nach neuen Autoren mit kreativen Ideen zu Sachbüchern im weitgefassen Bereich Mittelalter, Fantasy und Science-Fiction. Auch wissenschaftliche Arbeiten sind erwünscht, jedoch keine Romane.

Gesucht sind eigenständige Werke und keine kurzen Aufsätze, weshalb das fertige Manuskript samt Bildern 60 Seiten nicht unterschreiten sollte. Interessierte Autoren können sich mit einem Exposé samt kurzer Leseprobe (max. 5 Seiten; bitte als *doc* oder *rtf*) direkt unter lektorat@zauberfeder-verlag.de bewerben.



KURZ VORGESTELLT

Der Weltenfinder

Bernd Perplies



Roman
Fischer Tor
432 Seiten, 9,99 Euro
ISBN 978-3-596-70116-2

Als dem Gelehrten und Abenteurer Corren von Dask eine Karte in die Hände fällt, auf der die mythische Stadt ThaunasRa verzeichnet ist, versammelt er die mutigsten Abenteurer der Küstenlande um sich und rüstet eine Flugschiff-Expedition aus. Es wird eine Reise in die lichtlosen Tiefen des Wolkenmeers. Doch sollte man wirklich wecken, was dort seit Äonen ruht?

Die Stunde des Assassinen

R. J. Barker



Roman
Heyne
464 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-453-31882-3

Girton Klumpfuß ist kurz davor, einer der besten Auftragsmörder des Landes zu werden, schließlich geht er bei Meister Karn in die Lehre, einer lebenden Legende im Geschäft mit dem Tod. Doch weder Girton noch Meister Karn ahnen, dass ihr aktueller Auftrag sie in Verschwörungen und Intrigen verstrickt, die das gesamte Königreich in einen grauenhaften Krieg stürzen könnten ...

Der Mond des Vergessens

Brian Lee Durfee



Roman
Klett-Cotta
888 Seiten, 25,00 Euro
ISBN 978-3-608-96141-6

Unter den Göttern ist Streit entbrannt und zwingt den Menschen einen fürchterlichen Krieg auf. Über das Meer kommen die fanatischen Anhänger des verstoßenen Gottessohnes Raijael, um die Gläubigen der alten Lajjons-Religion zu unterwerfen. Irgendwo in den Landen hält sich der Waisenjunge Nail versteckt. Auf ihm ruht die heimliche Hoffnung auf Rettung.

Star Trek Kostüme

Paula M. Block/Terry J. Erdmann



Hintergrundbuch/Artbook
Zauberfeder Verlag
256 Seiten, 49,90 Euro
ISBN 978-3-938922-71-2

Fünfzig Jahre Mode aus Unendlichen Weiten. Von den klassischen Uniformen der Sternenflotte und den provozierend gewagten Outfits aus der ersten Serie *Raumschiff Enterprise* bis hin zur eindrucksvollen Hochzeitsgarderobe der Klingonen – *Star Trek: Kostüme* zeigt, wie entscheidend diese Designs in den letzten fünf Jahrzehnten dabei mitgewirkt haben, Fans in entfernte Welten und fremde Zivilisation zu entführen.

Autoren gesucht!

Zauberwelten-Online öffnet seinen Lesern das Tor ins Phantastische, indem es ihnen Neuheiten und Klassiker aus dem weitgefassten Spektrum der Fantasy näherbringt. Von Literatur über Musik bis hin zu Spielen finden auf diesem Online-Portal alle Bereiche und Medien ihre Beachtung. Dabei liegen uns auch die verborgenen Schätze am Herzen, die sich bei Kleinverlagen und Indie-Spieleschmieden verstecken.

Möchtest auch Du andere für Dein liebstes Hobby begeistern und dabei gleichzeitig in den Genuss kommen, Neuheiten aus dem Phantastik-Bereich als Erster testen zu können? Wir suchen neue Rezensenten, die ihre Leser in fremde Welten locken und natürlich jede Menge Spaß dabei haben.

Wenn Du gerne Autor für Zauberwelten-Online werden möchtest, schreib uns an team@zauberwelten-online.de und erzähle etwas über Dich. Mehr Informationen findest Du unter <https://www.zauberwelten-online.de/Jobs>.

in süßem tee eingelegtes frittiertes hühnchen

reicht für 6 personen

Die ersten Speisen wurden jetzt aufgetischt: Terrinen mit verschiedenen Eintöpfen – und eine riesige Schüssel mit Suppe à la Reine, eindeutig eine Verbeugung vor dem Ehrengast –, Platten mit gebratenem Fisch, Huhn und Kaninchen; Hirschbratenscheiben in Rotwein, Räucherwürstchen, Lammpastetchen, Möhrengemüse, gebratener Truthahn, Taubenpastete, Schüsseln mit Wirsinggemüse, Bratkartoffeln, Rübenpüree, mit Äpfeln und Mais gefüllter Backkürbis und Pilzpastetchen; dazu gigantische Körbe, zum Bersten gefüllt mit verschiedenen Brotsorten ... Und ich war mir sehr wohl bewusst, dass all dies nur das Vorspiel für das eigentlich Barbecue war, dessen köstliches Aroma die Luft schwängerte: eine Anzahl Schweine, drei oder vier Rinder, zwei Hirsche und das pièce de résistance, ein Waldbison, der Gott weiß wo – und wie – herkam.

Ein Hauch von Schnee und Asche, Kapitel 54, „Ein Empfang für Flora MacDonald“

zutaten

- 4 Teebeutel schwarzer Tee, beispielsweise Orange Pekoe
- 225 g Zucker
- 20 g grobes Salz, plus etwas zusätzlich
- 2 Lorbeerblätter
- 1 frischer Rosmarinzwig
- 12 ganze Pfefferkörner
- 1 l kochendes Wasser
- Eiswürfel aus einer Eiswürfelform
- 6 Hühnchenbrüste oder 12 Schenkel (oder eine Mischung), ohne Knochen und ohne Haut
- 240 g Allzweckmehl
- 70 g Maisstärke
- 1 TL frisch gemahlener Pfeffer
- 1 TL Zwiebelpulver
- ½ TL getrockneter Thymian
- ½ TL Paprikapulver
- 480 ml Buttermilch
- ½ TL Cayennepfeffer
- Pflanzenöl

Frittiertes Hühnchen wurde vermutlich von schottischen Einwanderern in die südlichen Kolonien Amerikas gebracht. In Schottland hat das Frittieren von Hühnchen in Fett eine lange Tradition, im Unterschied zu England oder dem Rest von Europa, wo Hühnchen gebacken oder gekocht wurde. Afrikanische Sklaven, die auf den Plantagen kochten, brachten ihre traditionellen Rezepte für frittiertes Fleisch mit und fügten den Gerichten ihre eigene Note hinzu, indem sie Gewürze verwendeten, die in schottischen Küchen bis dahin unbekannt waren.

In dieses nicht so ganz traditionelle Rezept gehören knochenlose Hühnchenstücke, die in süßen Tee mit Salz eingelegt werden. Das Ergebnis ist ein geschmacksintensives, pralles und ganz einfach verzehrbare frittiertes Hühnchen, das beim nächsten Picknick oder Buffet im einundzwanzigsten Jahrhundert sicher gut ankommt.

Teebeutel, Zucker, Salz, Lorbeerblätter, Rosmarin und Pfefferkörner in eine große, hitzebeständige Schüssel geben. Das kochende Wasser darübergießen und rühren, bis sich Zucker und Salz aufgelöst haben. 10 Minuten ziehen lassen, dann die Teebeutel entsorgen. Eiswürfel dazugeben und rühren. Die Teemischung kühl stellen, bis sie vollkommen abgekühlt ist.

Die Hühnchenbrüste der Breite nach halbieren, dann die Hühnchenstücke in den Sud geben und 2 bis 3 Stunden kühl stellen.

In einer Schüssel Mehl, Maisstärke, 1 Teelöffel Salz, Pfeffer, Zwiebelpulver, Thymian und Paprikapulver mischen. In einer anderen Schüssel Buttermilch mit Cayennepeffer und einer Prise Salz verrühren.

Das Hühnchen aus dem Sud nehmen und mit Küchenpapier trocken tupfen. Die Stücke in der Mehlmischung wälzen und gut abschütteln. Die Stücke eines nach dem anderen in die But-

termilch tauchen, dann ein weiteres Mal in der Mehlmischung wälzen, bis sie gründlich paniert sind.

Einen Schmortopf oder eine tiefe, schwere Bratpfanne bei mittlerer bis starker Hitze 8 cm hoch mit Pflanzenöl füllen und auf 180 °C erhitzen. Die Hälfte der Hühnchenstücke 7–8 Minuten frittieren, dabei gelegentlich wenden, bis sie goldbraun und gar sind. Auf Küchenpapier abtropfen lassen und zum Warmhalten mit Alufolie abdecken, während man die zweite Hälfte des Hühnchens zubereitet.

Heiß oder kalt mit Brokkolisalat und Maismuffins servieren. Beide Rezepte finden sich im Buch *Outlander – Das offizielle Kochbuch zur Highland-Saga*.

Reste halten sich im Kühlschrank bis zu 3 Tage.

anmerkungen

- Mit einem zu gleichen Teilen aus Senf und Mayonnaise schnell zubereiteten Dip servieren, abgeschmeckt mit etwas Honig oder Ahornsirup – auf einem Hühnchensandwich am nächsten Tag ist diese Soße auch sehr lecker.
- Tee war zu der Zeit, in der River Run das Festmahl für Flora MacDonald gab, ein seltenes Gut in den Kolonien, aber ich habe die Theorie, dass Jocasta in Hectors Mausoleum neben dem Gold der Jakobiten auch einen Vorrat von Teeblättern aufbewahrte. Wer da anderer Meinung ist, kann auch einen Kräutertee, zum Beispiel Zitrone-Ingwer, als hervorragende Alternative verwenden.

AUS

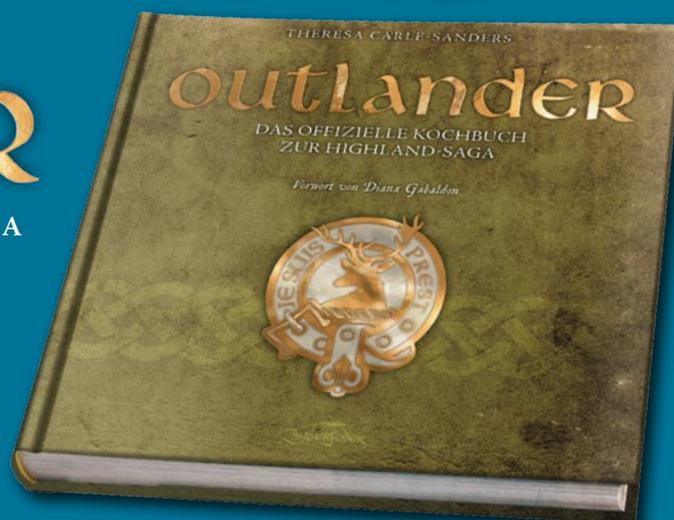
THERESA CARLE-SANDERS

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

ZEHN JAHRE MANTIKORE VERLAG

Auf den Schwingen des Fabeltieres in die Welt der Phantastik

Nicht nur das Verlagslogo entspringt der Welt der Fabelwesen, auch das Programm des *Mantikore Verlags* ist gänzlich auf die Welt der Phantastik ausgerichtet. Darin enthalten sind neben Klassikern der phantastischen Literatur auch neue Romane dieses Genres. Es gibt zudem Rollenspiel-Regelwerke und ein umfangreiches Portfolio an Abenteuer-Spielebüchern. Anlässlich seines zehnjährigen Jubiläums stellen wir den Verlag vor.



Zauberwelten: Wer steckt hinter dem Mantikore Verlag?

Nicolai Bonczyk: Fester Bestandteil sind meine Frau Karo und meine Wenigkeit sowie ein Dutzend freier Mitarbeiter, Helfer und Freelancer. Von Anfang an dabei waren Karl-Heinz Zapf und Matthias Lück für Satz und Layout und unser Fachmann für die *Einsamer Wolf*-Reihe Alex Kühnert. Zum Kernteam gehören weiterhin Andrea Blendl und Jan Enseling als Übersetzer und *last but not least* Nora-Marie Borrusch und Anja Koda im Lektorat. Aber der Verlag ist nichts ohne seine Autoren. Mit einigen arbeiten wir schon seit Jahren sehr eng zusammen, wie zum Beispiel Swen Harder, Mario Steinmetz und Jörg Benne.

ZW: Wie kam man 2008 auf die Idee, einen solch spezialisierten Verlag zu gründen?

Nicolai: Das war wie so oft im Leben reiner Zufall. 2008 entstand der Kontakt zu Joe Dever, dem Autor der *Einsamer Wolf*-Reihe. Auf die Frage, warum diese Serie seit so vielen Jahren in Deutschland nicht mehr aufgelegt wird, sagte er damals: *Es hat niemand gefragt!* Das war für mich das Stichwort. 2009 hielt ich dann die erste Auflage von *Einsamer Wolf - Flucht aus dem Dunkel* in Händen.

ZW: Was waren Eure ersten Produkte?

Nicolai: Neben der *Einsamer Wolf*-Reihe begannen wir recht schnell, weitere Produkte wie Rollenspiele (*Labyrinth Lord*, *Paranoia*) und weitere Spielebücher (*Legenden von Harkuna*, *Abenteuer Weltgeschichte*) zu verlegen. Lange Zeit lag unser Hauptaugenmerk aber auf der *Einsamer Wolf*-Reihe, von der wir in den ersten vier Jahren insgesamt 12 Bücher und das dazugehörige Rollenspiel verlegt haben. Nach dieser Startphase fingen wir an, den Verlag um die Romansparte zu erweitern, die wir seither immer weiter ausbauen.

ZW: *Wie war die Anfangsphase, wie habt Ihr Euch am Markt durchgesetzt?*

Nicolai: Anfangs hatten wir eine steile Lernkurve zu bewältigen. Diejenigen, die die erste Mini-Auflage von Einsamer Wolf besitzen, können ein Lied davon singen. Aber inzwischen haben wir dazugelernt. Die Spielebücher sind und bleiben unser Steckenpferd. Ich selbst bin mit Spielebüchern groß geworden und sammle seit 20 Jahren. Da entwickelt man ein Gespür. Inzwischen haben wir uns als Spielebuchverlag etabliert, 44 Spielebücher veröffentlicht und weitere 16 sind in Planung. Damit liegen wir neben wenigen Big Playern wie Goldmann (zur goldenen Zeit der Spielebücher einst 28 Bücher), Ravensburger (über 40 der Kinderbuchreihe 1000 Gefahren) und Thienemann (einst 24 Bücher) recht weit vorne. Besonders freut es uns, dass neben den Neuauflagen der alten Spielebuch-Klassiker auch neue junge Autoren zu uns gefunden haben. Swen Harders Spielebücher beispielweise sind absolut genial und setzen ganz neue Qualitätslevel.

ZW: *Ihr habt unter Euren Rollenspiel-Regelwerken das Game of Thrones-Regelwerk. Wie seid Ihr da ran gekommen?*

Nicolai: Das war gar nicht so einfach. Wir lieben die Romane und die Serie und haben uns damals gefragt, warum das Rollenspiel nicht in Deutschland veröffentlicht ist. Dann ging alles ganz schnell. Wir haben bei Green Ronin, dem amerikanischen Verlag, angefragt und ein paar sehr unruhige Tage später kam die Zusage. Ein schönes Rollenspiel, auf das wir sehr stolz sind!

ZW: *Wie entscheidet Ihr, was Ihr ins Programm aufnehmt und was nicht? Hattet Ihr schon einmal einen echten Flop?*

Nicolai: Fehlgriffe bleiben nicht aus – nicht bei großen Verlagen, nicht bei kleinen Verlagen und natürlich auch nicht bei uns. Zum Glück hält sich das tatsächlich in Grenzen. Ich könnte dies von kaum mehr als zwei bis drei Titeln aus unserem Programm sagen.

ZW: *Andersherum, woran erkennt man aus Eurer Sicht Talente?*

Nicolai: Oft entscheiden wir aus dem Bauch heraus. Will sagen, das Buch muss uns gefallen! Das kann sogar manchmal abseits von wirtschaftlichen Gesichtspunkten die Entscheidung zum Ja, das machen wir! be-

einflussen. Ein Luxus, den man sich nur als kleiner Independent Verlag gönnen kann. Bei Spielebüchern entscheiden der Spielspaß und die innovativen Ideen des Autors. Ein guter Roman-Autor macht noch lange keinen guten Spielebuch-Autoren.

ZW: *Wie Romane entstehen kann man sich vermutlich als Leser vorstellen, der sonst nichts mit dem Verlagswesen zu tun hat; aber wie funktioniert das bei Spielebüchern?*

Nicolai: Eine Vielzahl unserer Spielebücher sind alte Klassiker, deren Text bereits vorliegt. Bei den neueren Büchern hat jeder Autor seine ganz spezielle Arbeitsweise, wie er an das Werk herangeht. Da gibt es von Computerprogrammen bis hin zum guten alten Bleistift und Notizzetteln viele Möglichkeiten. Spielebücher zu schreiben ist extrem komplex. Man muss zig Handlungsstränge erfinden, die Geschichte gabelt sich in Hunderte Abschnitte und muss dann zu einem Ende zusammengeführt werden. Wenn dann noch die Story spannend ist, hat man den Jackpot. Wichtig ist es, ein Konzept zu haben, um sich nicht zu verzetteln und nicht zu viele Möglichkeiten aufzumachen. Man könnte Bücher mit dem Thema füllen, daher würde das hier zu weit

KETTENRINGE

Blank und NiRo, in zwei Größen MADE IN GERMANY!

Vernietbare Flachringe

WERKZEUG

Sarwürkerzangen, Nietzangen, ...

DO-IT-YOURSELF-ZUBEHÖR

Nestelspitzen, Hornknöpfe, Ledersehnen,
Handgeschmiedete Scheren, ...

www. **Kettenschmiede**

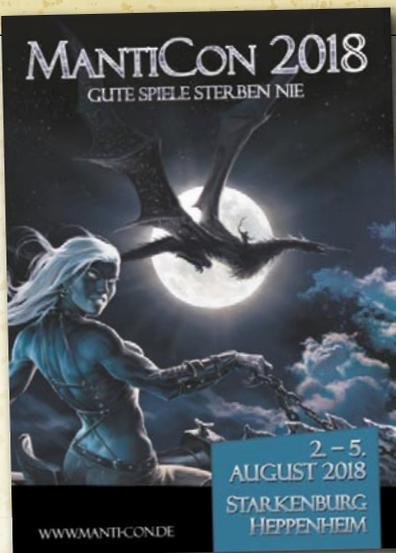
29.8. BIS 2.9.2018

TULDERON

ZAHN DER ZEIT

5 EURO
RABATT FÜR
LARPZEIT-
ABONNENTEN

STADTSPIEL.TULDERON.DE



führen. Wer Interesse hat, kann auf unserer verlageigenen Con, der *MantiCon* lernen, wie man ein Spielbuch schreibt.

ZW: *Habt Ihr Testleser?*

Nicolai: Einige unserer Autoren haben Stamm-Testleser, beziehungsweise Test-Spieler. Bei den Spielbüchern haben wir erfahrene Lektoren, die sich speziell mit diesem Thema auskennen, denn in diesem Genre muss man deutlich mehr beachten als bei Romanen.

ZW: *Interaktive Spielbücher sind keine Erfindung neuerer Datums und waren besonders in den Pen and Paper begeisterten 80er Jahren enorm populär. Warum funktionieren diese Bücher heute noch?*

Nicolai: Warum funktionieren Bücher im Allgemeinen noch, wo es doch Computer und Ebooks gibt? Ein Buch ist weit mehr als die pure Information. Haptik, Geruch, Cover, ein schöner Einband machen einfach mehr Spaß!

ZW: *Sind digitale Fassungen der Spielbücher geplant?*

Nicolai: Die gibt es schon, wenn auch nicht für alle Bücher. Tatsächlich sind diese nicht annähernd so beliebt wie das gute alte Buch, aber wir versuchen, die Fans auch in diesem Bereich zu versorgen.

ZW: *Plant Ihr, die weiteren Werke – etwa die Fighting Fantasy-Reihe von Steve Jackson, einem der ersten Verfasser von Abenteuer-Spielbücher, – analog zur legendären Sorcery-Reihe neu aufzulegen?*

Nicolai: Das steht zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht fest, ist aber immer wieder einmal ein Gedanke, der aufkommt. Derzeit haben wir viele neue Projekte in der Pipeline, auch Spielbücher von neuen Autoren.

ZW: *Neben dem alltäglichen Verlagsgeschäft organisiert Ihr seit 2012 die MantiCon. Was kann ich dort erleben?*

Nicolai: Die MantiCon veranstalten wir schon seit einigen Jahren auf der Starkenburg in Heppenheim. Es ist eine kleine, familiäre Convention mit rund 100 Gästen und Stargästen. Die Con ist als *Wohlfühlcon* gedacht, inklusive Übernachtung, Vollverpflegung, Grillabend, prall gefüllter Contüte und vielem mehr. Wir bieten immer ein interessantes Rahmenprogramm aus Vorträgen, Lesungen, Interviews und Auktionen.

ZW: *Was versprecht Ihr Euch von der Veranstaltung?*

Nicolai: Spaß! Es ist einfach ein tolles Wochenende in fantastischer Kulisse und mit einer Wahnsinnsatmosphäre. Die meisten Gäste kommen inzwischen jedes Jahr wieder, so dass es Jahr für Jahr ein schönes Wiedersehen gibt.

ZW: *In welche Richtung wollt Ihr Euer Verlagsprogramm weiterentwickeln?*

Nicolai: Spielbuchfans können sich auf jede Menge neuer Abenteuer freuen und die Romansparte soll zunehmend ausgebaut werden. Aber auch die Pen and Paper-Spieler werden nicht vernachlässigt. Ein neues Rollenspiel ist schon in Planung.

Zauberwelten: *Worauf darf man sich in diesem Jahr bei Euch freuen?*

Nicolai: Dieses Jahr steht vor allem im Zeichen neuer Spielbücher, wie *Alice im Dusterland* von Jonathan Green. Eine düstere Adaption der *Alice im Wunderland*-Geschichte. Als zweites Spielbuch-Highlight freuen wir uns auf *Verax – Das Experiment* von Jörg Benne, ein Survival-Spielbuch, das auf einer entlegenen Raumstation spielt.

Bei den Romanen freuen wir uns auf *War of Gods* und *Last Viking* von Poul Anderson. Für Fantasy-Fans gibt es eine schöne Jubiläumsausgabe von Bernd Perplies' *Tarean Trilogie* und im Oktober folgt noch der sehr vielversprechende Debütroman von Alex Kühnert *Nekkiri – Die Essenz der Magie*. Das wird ein spannendes Jahr!

Mehr über den Verlag und sein Programm gibt es unter www.mantikore-verlag.de und über die MantiCon unter www.manti-con.de.



**STÄRKE UND EHRE
PRÄGEN DAS LAND
DER AUFGEHENDEN
SONNE.**

**EXKLUSIV IM
ÖRTLICHEN
SPIELWARENHANDEL**

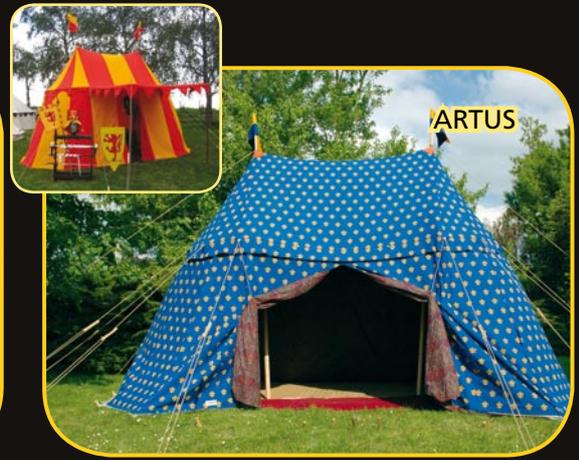
www.asmodee.de
www.cmon.com



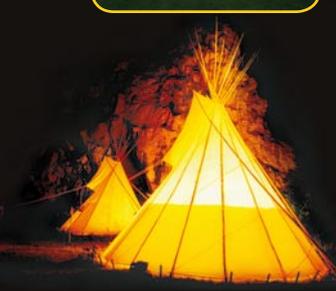
**HISTORISCHE ZELTE
FÜR JEDEN
GELDBEUTEL**
TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

FAM WEST

www.naturzelte.de



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



www.naturzelte.de

Ein Interview mit

LOREENA MCKENNITT



Verlorene Seelen – Alte Legenden

Ihre Musik ist Balsam für die Seele und entführt die Hörer in die Zeiten keltischer Legenden und an ferne Orte, an denen es nach exotischen Gewürzen duftet und ein Hauch von Magie in der Luft liegt. Loreena McKennitts vielseitiger Mix aus keltischen und orientalischen Einflüssen ist mystisch und einzigartig.

Fast fünfzehn Millionen Alben hat die kanadische Sängerin weltweit verkauft. Zwölf Jahre nach ihrem letzten Studioalbum *The Ancient Muse* erscheint in diesem Frühjahr mit *Lost Souls* endlich das neue Album der Ausnahmekünstlerin, auf das Fans so lange gewartet haben. Stefan Servos sprach für die Zauberwelten mit Loreena McKennitt über ihre Inspiration, ihre Rolle im kanadischen Militär und ihr neues Album.

Zauberwelten: Das neue Album *Lost Souls* hört sich für Fans Deiner Musik einerseits sehr vertraut an, aber es gibt auch viele neue Aspekte. Wie würdest Du den Unterschied zu den vorherigen Alben beschreiben?

Loreena McKennitt: Auf dem Album sind viele Lieder, die ich im Laufe der Zeit geschrieben habe. Einige sind schon älter, aber es gibt auch aktuelle Songs. Der Einfluss ist diesmal also nicht in meiner Auseinandersetzung mit der keltischen Kultur oder Ähnlichem zu suchen, sondern eher in meinen Reisen und meinen Erlebnissen an verschiedenen Orten auf der Welt. Dann gibt es Ausnahmen wie den Song *The Breaking of the Sword*, der entstanden ist, weil ich beauftragt wurde, etwas für

eine Gedenkfeier anlässlich einer Schlacht im Ersten Weltkrieg in Frankreich zu komponieren und aufzuführen. Ich habe den Song vor einem Jahr an den Weihnachtsfeiertagen geschrieben, aber es kam nie zur Veröffentlichung, da die Produzenten sich entschieden hatten, dass ich zu dem Anlass *Dante's Prayer* singen sollte. Ich hatte den Song also schon fertig, und als ich im letzten Mai im Studio war, fragte ich mich, ob es für dieses Stück nicht auch Platz auf dem Album gäbe. Aber so ein Lied hätte ich normalerweise von mir aus gar nicht komponiert ... Es handelt sich bei *Lost Souls* um eine Sammlung vieler Songs, die aus ganz verschiedenen Zeiten stammen und von verschiedenen Dingen beeinflusst wurden. Die Songs auf dem

Album sind untereinander kaum verbunden, aber ich hoffe, dass sie unter dem Titel *Lost Souls* und der möglichen Interpretationsmöglichkeiten ein einheitliches und rundes Gesamtbild abgeben.

ZW: Ich würde über *The Breaking of the Sword* sprechen. Ich habe gelesen, dass Du eine Verbindung zum Militär hast und sogar den Rang eines Honorary Colonel bei der Royal Canadian Air Force bekleidest. Was steckt dahinter?

Loreena McKennitt: Ja, ich wurde 2006 bei der Canadian Air Force zum Honorary Colonel einer besonderen Such- und Rettungsstaffel aus Winnipeg ernannt, die vor allem für Rettungsaktionen verant-



wortlich ist. Diese Einheit betreibt beispielsweise Katastrophenhilfe, wie in Haiti nach dem Erdbeben oder bei Überschwemmungen, und wird bei Friedenseinsätzen in der internationalen Gemeinschaft eingesetzt. Vor vier Jahren wurde mein Rang dann auf die gesamte Canadian Air Force ausgeweitet. Die Aufgabe eines Honorary Colonel ist es, die Brücke zwischen dem Militär und der Zivilbevölkerung zu schlagen. Die Idee dahinter ist, dass die kanadische Zivilbevölkerung versteht, wofür die kanadische Armee steht und was sie für Kanada und die internationale Gemeinschaft tut. In Kanada haben wir eine relativ kleine Armee, die im Gegensatz zu anderen militärischen Kräften auf dieser Welt sehr neutral ist. Sie bekommt ihre Anweisungen von der kanadischen Regierung, die von der Bevölkerung gewählt wurde. Wenn es Dinge gibt, die Dir als Zivilist nicht gefallen, liegt es in Deiner Verantwortung, dass Du Dich an das von Dir gewählte Parlamentsmitglied wendest, damit Deine Stimme gehört wird. Ich selbst komme aus einer Familie, die gar keinen militärischen Hintergrund hat. Das war eine sehr spannende neue Erfahrung für mich, die mir die Augen geöffnet hat. Es

ist ein großes Privileg, in dieser Rolle dienen zu dürfen.

ZW: Ich finde, dass der militärische Aspekt in einem starken Kontrast zu den romantischen Motiven Deiner Musik steht.

Loreena McKennitt: Das stimmt. Aber tatsächlich beleuchte ich in *The Breaking of the Sword* vor allem das Schicksal der Familien und den Verlust geliebter Menschen. Es geht um den Einzelnen im Krieg, ganz egal, ob er auf der Gewinner- oder Verliererseite stand. Es gibt im Krieg keine richtige oder falsche Seite. Auf persönlicher Ebene gibt es einfach nur den echten, schmerzhaften Verlust, den man nicht einfach übersehen kann. Es ging mir in dem Song nicht um ein politisches Statement, sondern um den rein menschlichen Aspekt.

*ZW: Welche Einflüsse und Inspirationen findet der Hörer noch auf *Lost Souls*?*

Loreena McKennitt: Die Einflüsse kommen aus ganz unterschiedlichen Zeiten und von ganz unterschiedlichen Orten. Das Stück *Spanish Guitars and Night Plazas* habe ich bereits 1991 geschrieben, als

ich an meinem Album *The Visit* gearbeitet habe. Zu dieser Zeit war ich viel in Irland und in Spanien unterwegs, und das fließt natürlich in die Musik ein. Ganz wichtig war auch die Zeit, als ich mich mit dem Einfluss der arabischen Kultur auf die spanische Geschichte und der Geschichte der Araber und ihre Verbindung zur Astronomie und den Gestirnen im Allgemeinen auseinandergesetzt habe. Auch die Reisen durch Länder wie Marokko oder die Türkei haben mich sehr geprägt. In diesem Sinn reflektiert meine Musik einfach die Orte, an denen ich gewesen bin.

ZW: Deine Musik ist außerdem stark von der Romantik beeinflusst. Du orientierst Dich in Deinen Songtexten an Motiven und Dichtern der englischen Romantik, wie zum Beispiel John Keats. Glaubst Du, dass es derzeit einen neuen Trend zur Romantik gibt, besonders bei jungen Menschen? Woher könnte er kommen?

Loreena McKennitt: Vielleicht entsteht das aus dem Bedürfnis heraus, sich selbst besser zu verstehen. Romantik bedeutet eine Suche und Sehnsucht nach einem bestimmten Erleben, durch das wir uns auf eine wichtige Art und Weise verbunden fühlen und das uns Kraft gibt. Das ist sehr menschlich. Meine größte Sorge gilt den heutigen Zeiten, in denen junge Menschen in dieser durch Technologie vernetzten Welt mit den sozialen Medien aufwachsen. Diese Sorge ist das ausschlaggebende Motiv auf meinem Album, und das versuche ich auch durch den Song *Lost Souls* aufzugreifen. Ich glaube, dass jeder ein grundlegendes Bedürfnis nach realen, liebevollen Erfahrungen hat. Das ist ein urmenschliches Bedürfnis.

ZW: Enthält der Titelsong diese Botschaft?

Loreena McKennitt: Ich schreibe solche Lieder nicht mit einer festen Botschaft, sondern überlasse die Interpretation lieber den Hörern. Ich möchte den Hörern nicht die Message aufzwingen, von der ich inspiriert wurde, als ich das Stück geschrieben habe. Aber für mich persönlich ist *Lost Souls* das wichtigste Stück auf dem Album. Denn wir als Spezies leben in sehr gefährlichen Zeiten, nicht nur wegen Themen wie globaler Erwärmung, Umwelterstörung und so weiter, sondern auch, weil wir uns mittlerweile mit Technologie und künstlicher Intelligenz so schrecklich weit vorgewagt haben, dass unsere Spezies selbst derzeit einen Wandel erlebt. Eins der Bücher, das mich sehr inspiriert hat, ist *Eine kurze Geschichte des*

Fortschritts von Ronald Wright, einem britischen Anthropologen, der jetzt in Kanada wohnt. Er analysiert den Untergang verschiedener historischer Zivilisationen wie den Flugschreiber eines abgestürzten Flugzeugs und kommt zu dem Schluss, dass wir als Spezies dazu neigen, uns selbst mit dem Fortschritt eine Falle zu stellen. Historisch gesehen hatten wir bisher immer eine neue Welt, in die wir gehen konnten. Aber jetzt gibt es keine neue Welt mehr auf diesem Planeten, in die wir auswandern könnten. Als er das Buch vor zehn Jahren geschrieben hat, hat er sich vor allem auf die Umweltzerstörung konzentriert, aber er stellt auch den Fortschritt der Waffen dar, von Steinen zu Messern, zu Pistolen und dann zu Atombomben. Wright beschreibt, dass wir uns über viele Jahrhunderte mit unserer moralischen Entwicklung beschäftigt haben, diese dann aber ab der industriellen Revolution von technologischer Entwicklung abgelöst wurde. Es gibt jetzt eine neue Bewegung, die moralisch hinterfragt, was wir uns eigentlich antun. Nicht nur uns selbst, sondern allen anderen Lebewesen auf diesem Planeten, und das hat mich bei *Lost Souls* vor allem inspiriert.

ZW: Der Song enthält also doch eine Botschaft, etwas zu ändern, zu handeln ...

Loreena McKennitt: Absolut. So sehr wir unsere Demokratie feiern, ist sie doch kein Zuschauersport. Meiner Meinung nach sind alle Menschen verpflichtet mitzumachen, deswegen finde ich die aktuelle Entwicklung um Facebook (Anmerkung der Red.: Datenskanal und die *#deletefacebook*-Bewegung) so faszinierend und ermutigend. Ich selbst war nie auf Facebook, aber als Produktionsfirma arbeiten wir derzeit an dem Plan, Facebook und andere soziale Medien zu verlassen. Ich denke, wir leben in Zeiten einer Bewegung, in der sich Leute bewusst machen, wie wichtig es ist, die Erde und andere Lebewesen, inklusive der Menschen, zu schützen, und nicht einigen We-



nigen zu erlauben, die Moral außer Kraft zu setzen, nur weil sie technologisch die Möglichkeit dazu haben. Ich bewundere übrigens Deutschland im Umgang mit Themen wie Umweltschutz und sauberer Energie. Ich halte eure Regierung für sehr mutig und bin beeindruckt und sehr dankbar dafür.

ZW: Das führt mich direkt zur nächsten Frage. Du bist schon mehrfach in Deutschland gewesen, hast Du besondere Erinnerungen an unser Land?

Loreena McKennitt: Es gibt sehr viele schöne Erinnerungen, wie die viel zu seltenen Besuche in der Natur, beispielsweise im Schwarzwald, die ich sehr genossen habe. Ich hatte schon immer einen starken Bezug zu Deutschland. Ich bin in einem Ort namens Morden in Manitoba in der kanadischen Prärie aufgewachsen, wo es eine große deutsche Community gab. Meine Familie war nicht sehr musikalisch, die Ursprünge meiner musikalischen Entwicklung wurden durch die Deutschen, mit denen ich aufgewachsen bin, stark gefördert. Eure Kultur hat so ein tief verwurzelt Verständnis für Musik, das sich überall im Land manifestiert. Es ist vielleicht nicht mehr ganz so wie einst, aber man merkt es allein an der großen Anzahl und hohen Qualität der Konzertsäle in Deutschland.

ZW: Wann dürfen wir Dich wieder in einem unserer Konzertsäle begrüßen?

Loreena McKennitt: Ich hoffe, dass ich nächstes Jahr wieder durch Deutschland touren werde. Meine Tournee beginnt im Herbst in Südamerika, und ich werde im März 2019 in Europa sein, das planen wir gerade noch. Dann ist hoffentlich auch Deutschland wieder mit dabei.

ZW: Eine letzte Frage: Unsere Leser haben eine starke Verbindung zur Kultur, Romantik und Geschichte, weshalb viele Deine Musik sehr schätzen. Hast Du eine persönliche Verbindung zu Live-Rollenspiel oder Reenactment?

Loreena McKennitt: Nein, gar nicht. Aber das liegt eher am Zeitmangel, weil ich mein eigener Manager bin. Ich habe eigentlich kaum Freizeit. Wenn ich mich entspannen will, mache ich das in meinem Garten, fahre Fahrrad oder treffe mich mit Freunden.

Loreena McKennitts neues Album *Lost Souls* erscheint am 11. Mai 2018 digital, auf CD und Vinyl.

Es gibt viele Götter und viele Herren, doch bald wird es nur noch einen geben.

NEU
Jetzt im Handel



Brian Lee Durfee
Der Mond des Vergessens
Die fünf Kriegerengel 1

Aus dem Amerikanischen von Andreas Heckmann
880 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
€ 25,- (D) / € 25,80 (A) | ISBN 978-3-608-96141-6

Auch als eBook

Unter den Göttern ist Streit entbrannt und zwingt den Menschen einen fürchterlichen Krieg auf. Über das Meer kommen die fanatischen Anhänger des verstoßenen Gottessohnes Raijail, um die Gläubigen der alten Laijongs-Religion zu unterwerfen. Die heimliche Hoffnung auf Rettung ruht auf dem Waisenjungen Nail. Er hält sich irgendwo in den Landen versteckt.

»Das ist High-Fantasy im Stil von Stephen R. Donaldson oder David Eddings, garniert mit einer großen Portion George R. R. Martin.«

Booklist

Hobbit
Presse 
Klett-Cotta

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

Musik

Krayenzzeit
Von Mond und Schatten

(Oblivion/SPV, 2017)



Wer bei *Krayenzzeit* nur etwas des üblichen Mittelaltergedudels erwartet, wird schwer enttäuscht werden. Auf ihrem dritten Album *Von Mond und Schatten* erweist sich die Stuttgarter Band als überaus experimentierfreudig. Mit Drehleier, Flöte, E-Gitarre, Violine und Schlagzeug treibt es die Krähen in 15 Stücken durch eine Vielzahl verschiedener Musikstile. Klangvolle Balladen wechseln sich mit energiegeladene Metal mit tanzbarem Folk ab. Selbst Anklänge an Popmusik finden sich. Mal sind die Texte nachdenklich oder wütend, mal eher augenzwinkernd. Und mit *Vogelhochzeit* gibt es auch ein Stück zum Mitgrölen. Zudem hat sich die Band einige namhafte Gastmusiker ins Boot geholt, wie zum Beispiel Anna Katharina Kränzlein (*Schandmaul*), Malte Hoyer (*Versengold*) und Aello (*Harpyie*).

Wer bereit ist, sich auf die Band und ihre musikalischen Experimente einzulassen, den erwartet bei diesem Album ein intensives Musikerlebnis.

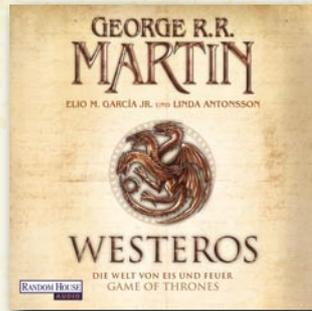
Karsten Dombrowski

Hörbuch

Westeros
Die Welt von Eis und Feuer
 – Game of Thrones
 George R. R. Martin, E. M. Garcia Jr., L. Antonsson

(Random House Audio/Audible, 2015)

Damit sich die Welt von Westeros lebendig anfühlt, gilt es, für einen Hintergrund mit Tiefe zu sorgen. Dazu gehören Geschich-



ten und Abenteuer der Ahnen und Beschreibungen des Kontinents Westeros. George Martin hat mit den Co-Autoren Elio Garcia und Linda Antonsson seinem Hauptwerk in jahrelanger Detailarbeit eine Geschichte verpasst; beginnend in der Zeit, in der die ersten Menschen den Kontinent betraten, über die Ankunft von Aegon dem Eroberer und seinen Drachen bis zu Robert Baratheons Rebellion gegen den wahnsinnigen König Aerys II. Targaryen.

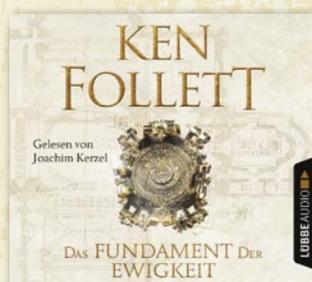
Reinhard Kuhnert hat Erfahrungen in der Welt von George Martin und führt den Hörer versiert durch die Geschichte von Westeros. Es macht Spaß, seiner Stimme zu folgen. In gut 20 Stunden werden viele Fakten und Hintergründe beschrieben, die einen neuen Blick auf die Romane der Welt von Eis und Feuer ermöglichen.

Tara Moritzen

Hörbuch

Das Fundament der Ewigkeit
 Ken Follett

(Lübbe Audio, 2017)



Im dritten Teil der *Kingsbridge*-Reihe führt uns Ken Follet in den blutigen Krieg zweier rivalisierender Konfessionen. Dabei führen Plotstränge von England nach Frankreich, Spanien und in die Niederlande. Es be-

ginnt 1558, als Ned Willard sich nichts sehnlicher wünscht, als Margery Fitzgerald zu heiraten. Doch der Konflikt zwischen Katholiken und Protestanten lässt diese Liebe nicht zu und Ned verlässt Kingsbridge, um für die protestantische Prinzessin Elizabeth Tudor zu arbeiten. Als Elizabeth Königin wird, wendet sich fast ganz Europa gegen England. Um sich möglichst früh gegen die Gefahren von Angriffen, Aufständen und Attentaten zu schützen, baut die Monarchin mit Neds Hilfe den ersten Geheimdienst des Landes auf.

Follett führt seine Figuren nah an die Orte und Personen heran, die Geschichte geschrieben haben. Dabei thematisiert er, wie sowohl Katholiken als auch Protestanten im Namen der Religion Elend über ihre Mitmenschen gebracht haben.

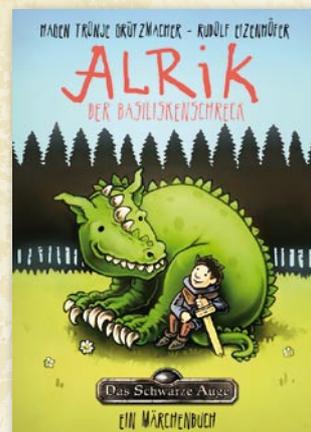
Die fast 1000 Minuten sind kurzweilig und es ist schon verwunderlich, wie rasch die Zeit vergeht. Einen wunderschönen Abschluss bildet der Epilog. Hier wird noch einmal aufgeführt, wie wichtig Familie und Freunde im Leben sind.

Tara Moritzen

Kinderbuch

Alrik der Basiliskenschreck
 Hagen Tronje Grützma-
 cher, Rudolf Eizenhöfer

(Verlag Schwarze Ritter, 2017)



Alrik ist der vermutlich klichscheehafteste Heldenname in Aventurien, der Welt des Rollenspiels *Das Schwarze Auge*. Aber auch der strahlendste Held fängt

einmal klein an und so ist die Hauptfigur von *Alrik der Basiliskenschreck* ein kleiner Junge. Der muss für seinen Vater, einen klugen Magier, einen wichtigen Auftrag ausführen. Zu dumm, dass sich in dem Wald, in den ihn seine Aufgabe führt, ein gefährlicher Basilisk herumtreibt.

Das liebevoll illustrierte Bilder- und Märchenbuch richtet sich an Kinder und Erwachsene ab sechs Jahren und verknüpft eine kindgerechte Geschichte über Vorurteile und Freundschaft mit augenzwinkernden Rollenspiel-Anspielungen für Erwachsene. Da macht das Vorlesen gleich doppelt Spaß!

Karsten Dombrowski

Roman

Sternenbrand Band 2:
Blau

Annette Juretzki

(Traumtänzer-Verlag, 2017)



Blau führt die im ersten Band der *Sternenbrand-Saga* gesponnene Geschichte rund um Weltraumsöldner, düstere Geheimnisse aus alter Zeit und queere Aliens nahtlos fort. Auf dem Söldnerschiff *Keora* ist eine Meuterei ausgebrochen, die den Anführer Jonas Brand und das Alien Zeyn zur Zusammenarbeit zwingt. Eigentlich sind sie erbitterte Konkurrenten um die Gunst des jungen Xenen, doch der befindet sich in der Hand der Meuterer. Dabei ist der Aufstand nur eines der zahlreichen Probleme, mit denen sich die Protagonisten herumschlagen müssen. Ein Kampfschiff der

Phantome, finstere Invasoren, die bereits vor Jahrhunderten die Galaxis unsicher gemacht haben, heftet sich der Keora an die Fersen ...

Die Geschichte beginnt temporeich und führt die bestehenden Konflikte und Beziehungen zwischen den zahlreichen Charakteren weiter. Damit Leser den Überblick behalten, gibt es zum Einstieg eine praktische *Was bisher geschah*-Zusammenfassung des ersten Bandes und ein Personenregister der Mannschaft der Keora. Auch wenn es deutlich mehr Action als im ersten Band gibt, kommen die komplexen Dialoge zwischen den Figuren nicht zu kurz.

Wer Lust auf spannende Science-Fiction hat, sollte sich die Sternenbrand-Saga ansehen. Dabei macht es aber Sinn, mit dem ersten Band zu starten.

Karsten Dombrowski

Roman 

Vier Farben der Magie

V. E. Schwab

(Fischer Tor, 2016)



In *Vier Farben der Magie*, dem Auftaktband der *Weltenwanderer*-Trilogie von V. E. Schwab, gibt es gleich vier parallel existierende Londons, vier Flüsse, die sich durch die Stadt schlängeln, und vier Länder, in denen diese Londons liegen. Die Städte haben vor allem gemein, dass in ihnen Magie Realität ist. Kell, Ziehsohn des Königs-paars des Roten Londons, ver-

steht sich auf die Beherrschung der Elemente, da die Magie in seinem Blut steckt. Aus diesem Grund kann er die Türen zwischen den Welten öffnen und durchschreiten, um die Korrespondenz der Herrscherhäuser der vier Londons untereinander sicherzustellen. Ein kleines Hobby Kells ist der Schmuggel von magischen Artefakten von einem London ins andere. Als ihm eines Tages ein mysteriöser schwarzer Stein zugespielt wird, beginnt für ihn ein großes Abenteuer, das letztlich seinen Tod und damit das Ende der Kommunikation zwischen den Welten bedeuten kann. Unterstützung findet Kell überraschenderweise im Grauen London durch Lila, eine geniale Diebin, die davon träumt, als Piratin die Weltmeere unsicher zu machen. Sie versteht es, mit ihrem pragmatischen Denken, frechen Sprüchen und großen Mut Kell weiterzutragen – und sogar die Grenzen der Welten zu überschreiten. Das Abenteuer hat jedoch mehr als nur einen hohen Preis, der die Welten erschüttern kann.

Als Berufsleser und Sprachverwurschler ist die Literatur für mich häufig nur noch Pflichtlektüre und viele Bücher kann ich zum eigenen Bedauern gar nicht bis zum Ende durchlesen. *Vier Farben der Magie* aber hat mich in Konzept und Sprache so begeistert, dass es bis zum standesgemäßen Happy Ending auf dem Nachttisch verweilen durfte. Geniale Ideen, eine tragende, bildgewaltige und wun-

derbare Sprache, lebensechte (wenn auch manchmal etwas stereotype) Charaktere und eine spannende Handlung (mit manchmal etwas vorhersehbaren Elementen und Bildern à la *Harry Potter* und *Fluch der Karibik*) machen den Auftakt der *Weltenwanderer*-Trilogie aus. Wer wissen will, wie es weitergeht, findet die ersten Seiten des zweiten Bandes direkt im Anschluss ans glückliche Ende und den Rest unter dem Titel: *Die Verzauberung der Schatten*.

Anja Grevenor

Roman 

Der Verfluchte –

Die Chroniken von Azuhr 1
Bernhard Hennen

(Fischer Tor, 2018)



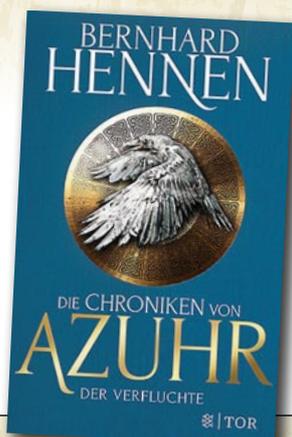
Die Insel Cilia hat schon lange keinen Frieden mehr gesehen: Seit Jahrhunderten bekriegen sich die einheimischen Schwertherzöge mit den Kaufleuten der Liga, die die Insel für sich beansprucht haben. Dem

ehrbaren Volk der Schwertherzöge droht Tod und Sklaverei, doch es gibt eine Hoffnung. Die Legende von der weißen Königin besagt, dass sich eine mythische Herrscherin gemeinsam mit den Figuren der alten Geschichten erheben und ihrem Volk beistehen wird.

Eng verbunden mit dem Krieg ist die Geschichte der Familie Tormeno. Ihr Name wird mit Ehrfurcht ausgesprochen, seitdem Lucio Tormeno, der Erzpriester von Cilia und Heerführer der Liga, eine ganze Stadt verbrennen ließ, um die Pest abzuwehren. Sein Sohn Nandus folgte ihm in seinem Amt und regiert seitdem ebenso klug wie erbarmungslos. Umso härter trifft es die stolze Familie, als sich dessen vielversprechender Sohn Milan aus Liebe auf die Seite der Schwertherzöge stellt.

Was wie eine Geschichte jugendlicher Rebellion beginnt, nimmt rasant Fahrt auf und entwickelt sich zu einer epischen Familien-Saga. In der Geschichte um die Schrecken des Krieges und die Macht des Glaubens gibt es keinen Platz für Gut und Böse. Abwechselnd fiebert der Leser mit den Heerführern auf der einen und den Rebellen auf der anderen Seite mit und träumt sich durch Hennens lebendige, bunte Beschreibungen in eine Welt, in der Magie ein nicht alltägliches und deshalb kostbares Gut darstellt. Band 2 wird im Klappentext bereits angekündigt, es gibt aber noch keinen Erscheinungstermin.

Tara Flink



VERLOSUNG

Limitierte Sonderausgabe

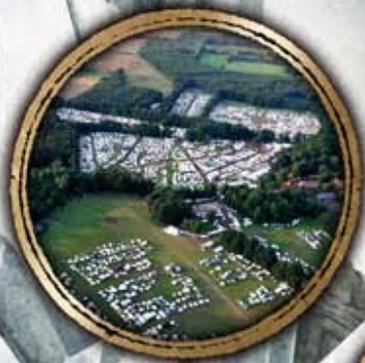
Zum ersten Band von *Die Chroniken von Azuhr* gibt es bei [Tor Online.de](http://www.tor-online.de) eine limitierte Sonderausgabe. Das auf 666 Exemplare begrenzte Buch ist in azurblaues Leinen gebunden. Das Cover ist mit goldgeprägter Schrift veredelt. Jedes Exemplar ist nummeriert, gestempelt und persönlich von Autor Bernhard Hennen signiert.

In Kooperation mit dem Verlag verlosen wir auf www.zauberwelten-online.de bis zum 31. Mai 2018 drei Exemplare dieser schönen Ausgabe.

RETTE MYTHODEA!
HALTE DIE FESTUNG!

CONQUEST

01. bis 05.08.2018
Rittergut Brokeloh



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

WELTGRÖSSTES LIVEROLLENSPIEL

Der Einstieg

Das bestellte schlechte Wetter kam pünktlich am Nachmittag des ersten Spieltages mit dichtem Schneetreiben. Zu Spielbeginn lag alles unter einer dichten Schneedecke, auch die Spieler waren nach der Eröffnungsansprache einheitlich weiß. Die Mehrzahl der Spieler nutzte das Angebot der körperlich weniger fordernden in-time Anreise im nahegelegenen Wald, aber eine Gruppe Hartgesottener hatte das Angebot einer authentischen mehrstündigen Wanderanreise angenommen. Die Anreise durch dichtes Schneetreiben zur scheinbar verlassen Burg und die dichte Schneedecke über Burg und Land waren die perfekte Einstimmung. Man war endlich in der Burg angekommen und fühlte sich dennoch nicht sicher. Wer glaubte, – wie sonst üblich – erstmal seinen Durst löschen zu können, lag daneben. Die Taverne war verwüstet und von Spinnweben überzogen. Wer den vorab zugespielten Reisebericht studiert hatte, hielt sich beim Aufräumen der Taverne von Spinnweben fern. Wer nicht, bezahlte schmerzhaftes Lehrgeld. Die Kernburg war überraschenderweise bewohnt, und man fand Nahrungs- und Ge-

tränkevorräte. Die wenigen Bewohner, eine Burgherrin mit kleinem Gefolge, boten einen freundlichen und gleichzeitig frostigen Empfang. Letzteres lag an ihrem schneeblassen Äußeren und den Eisgrotten in den Gewölben der Burg als ihrem bevorzugten Aufenthaltsort. Fragen zu ihrem Zustand wichen sie aus, und die Burgherrin war zu keiner Zeit vertrauenserweckend.

Beklemmung

Die düstere, beklemmende Atmosphäre sollte sich in den darauffolgenden Tagen noch verstärken. Das Verbot der Burgherrin, die Eisgrotten einschließlich der Bibliothek zu betreten, die kompromisslose Bestrafung allzu neugieriger Magier und das anschließende Aufmarschieren untoter Krieger als Drohkulisse ließ den letzten Gedanken an Sicherheit im Eis erstarren. Gelegentliche Angriffe der im Wald lebenden Wolfsmenschen und sonstigen Pelzwesen ließen aber auch eine Abreise nicht ratsam erscheinen. Im Laufe der Zeit wurden viele der Anwesenden kälter und gleichgültiger. Die Vorräte gingen zur Neige. Alles steuerte auf eine Entscheidung zu. Es fehlte nur noch der übliche knappe Sieg der SCs.

Doch der Kaufmann forderte einige Getreue auf, Vorräte für eine schnelle Abreise zu packen. Kurz darauf teleportierten sich die Magier von Thar mit Herrn di Pezzo und den Vorräten davon. Der durchtriebene Pfeffersack hatte die Spieler an die Burgherrin verkauft, denn der verdeckte Zweck der Expedition war, ihr neue Untergebene zuzuführen. Das Burgtor war plötzlich von einer Eiswand verschlossen, und im oberen Burghof marschierte die eisige Armee auf. Wir saßen auf dem unteren Burghof in der Falle, abgeschnitten von unserer restlichen Ausrüstung in den Unterküften. Schnell versuchten alle verfügbaren Kräfte, das Tor frei zu hacken und sich gleichzeitig nach innen zu verteidigen. Der Fluchtweg musste offengehalten werden. Es wurde eng, wir mussten einen Gegenangriff wagen. Doch dann kam die Burgherrin selbst – mit einem Drachen, der die Kampfmoral gänzlich schwächte. Im letzten Moment wurde das Tor vom Eis befreit, und alle strömten schnellstmöglich hinaus. Mit dem Drachen konnte es keiner aufnehmen. Es blieb nur die schnelle Flucht mit der Waffe in der Hand, ohne Licht, Vorräte und Ausrüstung. Kurz nach der Flucht war dann Out-time hinter der Burg. Eine wilde Flucht durch



Das Spiel endete mit der Flucht der SCs.



den nächtlichen Wald wollte man uns aus Sicherheitsgründen nicht zumuten. Eine Überraschung gab es aber noch. Der (Wieder-)Einzug der SCs in die Burg fand unter dem Applaus der NSCs statt. Sonst wurden immer die NSCs aus der Burg vertrieben und bei der Rückkehr von den Spielern mit Applaus begrüßt. Nach dem traditionellen Silvesterbuffet wurde in Burghof und Taverne der Jahresausklang gefeiert.

Das gemeinsame Spiel

Bei der schwierigen Unterscheidung zwischen Freund und Feind verschwand die Grenze zwischen SCs und NSCs (wenn man das Gezücht im Wald außer Acht lässt). An der Lösung der Rätsel hinter dem Zustand der Burgbewohner und der Beschaffung von Komponenten zur *Entscheidung* wurde fleißig gearbeitet. Mehrere Gruppen von Spielern suchten und fanden trotz heftigen Tauwetters nach dem Schneefall im Wald kleine rote Kristalle und *Kometensplitter*. Wer besser lesen als kämpfen konnte, half in der Bibliothek. Die Kämpfe wurden wie üblich von den furiosen Angriffen der NSCs getragen. Bei früheren Cons machten die Angriffe normalerweise am Eingang in die Hauptburg halt, so dass man durch das Fenster das Gemetzel auf dem Burghof sicher genießen konnte. Nicht dieses Mal. Der Haupteingang und zwei Nebeneingänge wurden gleichzeitig heftig bestürmt und konnten nur mit Mühe gehalten werden.

Die Location

Die Burg war ein ideales Setting für das Con. Burg Bilstein bietet Platz für über 200

Teilnehmer. Da sich die Schlafräume auf mehrere Gebäude verteilen, konnten NSCs und Spieler getrennt voneinander untergebracht werden. Der große Parkplatz erleichterte die Anreise für die schwer gepackten Larper. Die Zimmer der Hauptburg und die angrenzenden Korridore sind modern und out-time, aber bei einer mehrtägigen Veranstaltung mit viel Lauferei und Kampf weiß man den Komfort der zimmereigenen Dusche zu schätzen. Die Frühstückszeiten waren sehr larpfreundlich und gingen ins Mittagessen über, das ebenfalls lange zur Verfügung stand.

Fazit

Ich hatte im Laufe des Spiels den Eindruck, als würden die Plotgegenstände immer kleiner und die Verstecke immer gemeiner. Selbst auf einer Wiese im knöcheltiefen Schlamm zwischen reichlich Kuhfladen wurden noch kleine rote Dinger gesucht und gefunden. Das Rollenspiel erschien mir intensiver und die Atmosphäre finsterner als in den Jahren zuvor. Die unerwartete Wendung im Plot mit Verrat und dem Angriff des Drachen war der Hammer. Ich könnte mir keinen besseren Jahresausklang vorstellen. Größter Dank gebührt einem kleinen Team, das Auf- und Abbau, Orga/SL und Seelsorge in einem ist. Bleibt nur noch eines zu erwähnen: *Falls Euch ein gewisser Marco di Pezzo über den Weg läuft, richtet ihm bitte Folgendes aus: Eines Nachts werde ich ihn holen ...*

Text: Philippe de Valmoraine

Bilder: Kira Hagen

(www.facebook.com/KiraHagenPhotography)



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 Sicherheitsabspernungen!



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

DER FRÜHLING NAHT

Star Trek Kostüme

Star Trek Kostüme

256 Seiten

ca. 21 x 29,7 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-71-2

nur € 49,90



Assassin's Creed

In den Animus

Assassin's Creed: In den Animus

160 Seiten

ca. 23 x 28 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-73-6

nur € 39,90



Living Language Dothraki

Living Language Dothraki

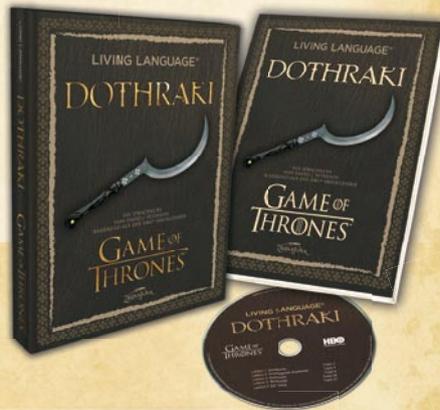
Ein Sprachkurs basierend auf der HBO®-Erfolgsserie Game of Thrones

128 Seiten plus Audio-CD

ca. 19 x 14 cm, Softcover im Schubler

ISBN 978-3-938922-90-3

nur € 19,90



Warcraft The Beginning

Warcraft: The Beginning

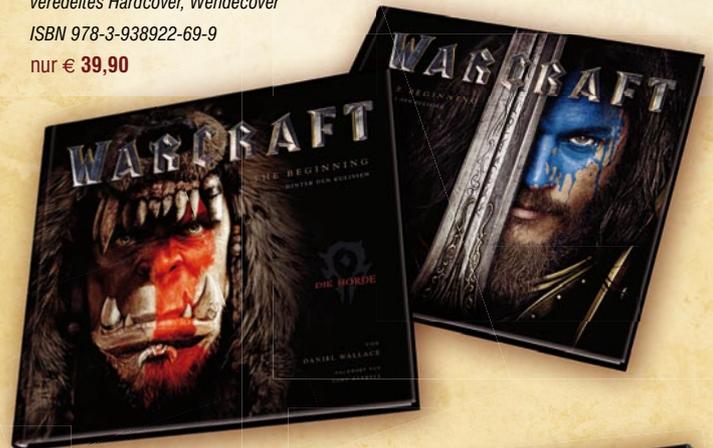
Hinter den Kulissen

168 Seiten plus drei Beileger, ca. 27,9 x 25,4 cm

veredeltes Hardcover, Wendecover

ISBN 978-3-938922-69-9

nur € 39,90



Krimi-Küche

Krimi-Dinner für 8 Personen:

- Die Allianz der Unterwelt
- Der Fall Marlies Reinhold
- Risorante Assassino
- Family Affairs

Krimi-Dinner für 6 Personen:

- American XMAS Dinner
- Le diner mortel
- Das Geisterfest

ca. 4 Stunden, ab 16 Jahren

nur € 29,90



Shakes & Fidget

80 Seiten, 21 x 29,7 cm,

veredeltes Hardcover

ISBN 978-3-938922-48-4

nur € 19,90

Limitierte Sonderauflage

80 Seiten

plus 16 Zusatzseiten und Poster,

21 x 29,7 cm, veredeltes Hardcover

ISBN 978-3-938922-47-7

nur € 24,90



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

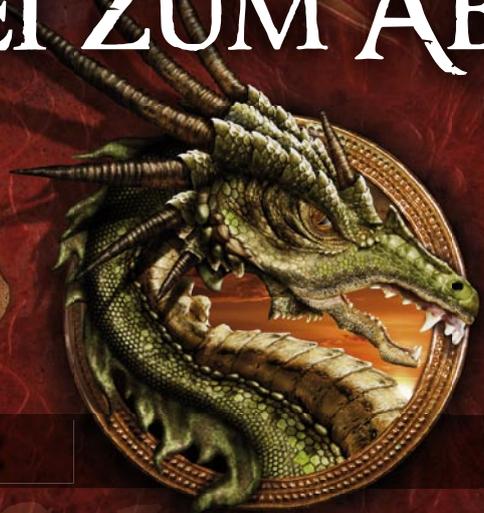
... UND VIELES MEHR ...



JETZT KOSTENFREI ZUM ABO

DragonSyls

REGELWERK FÜR FANTASY-LIVE-ROLLENSPIELE



ALTERNATIVE ABO-PRÄMIEN AUF UNSERER WEBSITE

WWW.LARPZEIT.DE

Essen ist eines der großen Vergnügen des Lebens, und ich bin ein großer Verfechter jeder Form von Vergnügen.

George R. R. Martin

George R. R. Martin - Das Lied von Eis und Feuer

A GAME OF THRONES

DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

CHELSEA MONROE-CASSEL & SARIANN LEHRER

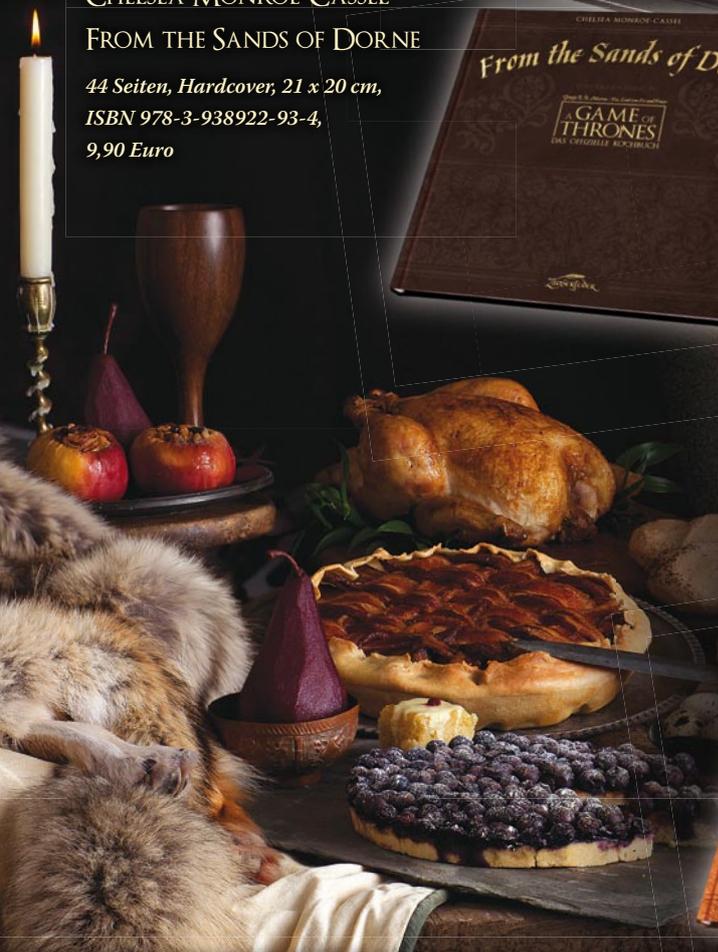
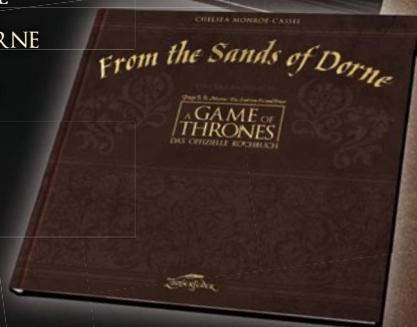
A GAME OF THRONES –
DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

224 Seiten, Hardcover, 21 x 20 cm,
ISBN 978-3-938922-43-9,
24,90 Euro



CHELSEA MONROE-CASSEL
FROM THE SANDS OF DORNE

44 Seiten, Hardcover, 21 x 20 cm,
ISBN 978-3-938922-93-4,
9,90 Euro

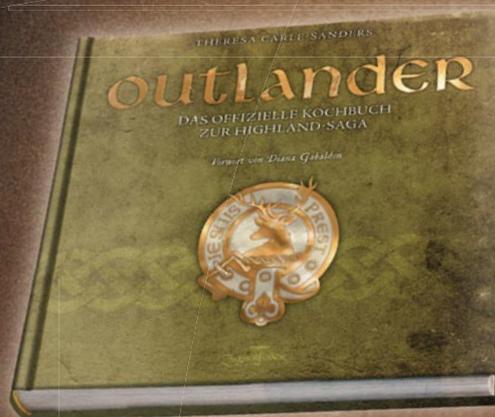


THERESA CARLE-SANDERS

outlander

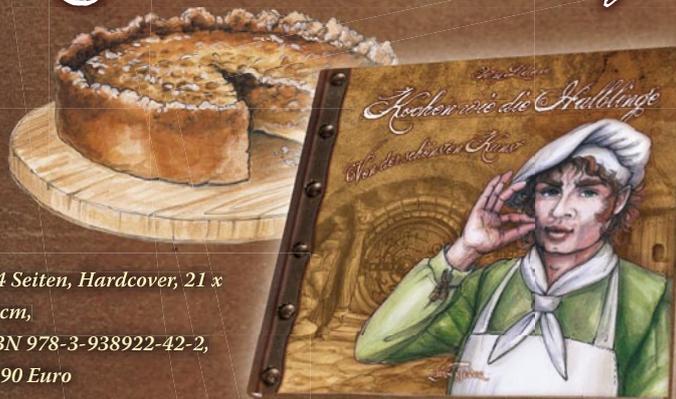
DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH ZUR HIGHLAND-SAGA

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



PATZY LLALEENA

Kochen wie die Halblinge



104 Seiten, Hardcover, 21 x
20 cm,
ISBN 978-3-938922-42-2,
19,90 Euro

RANNVEIG MOROLDSDOTTER

KOCHEN WIE DIE WIKINGER

208 Seiten, Hardcover, 21 x 20 cm, ISBN 978-3-938922-31-6, 19,90 Euro



WWW.ZAUBERFEDER.DE

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE