

Zauberwelten

Spannender Weltenmix

Disney SQUARE ENIX



Atmosphärischer Horror

Call of Cthulhu

Abenteuer im postnuklearen Ödland

Fallout

Einfach magisch

College of Wizardry: Nibelungen

Aventurische
Ausbrecher

DSA-Escape Room

u. v. m.



Phantastischer Herbst

Episch, packend, bildgewaltig – Brandon Sandersons STURMLICHT-CHRONIKEN



€ 26,- [D] · ISBN 978-3-453-27038-1

Wenn der letzte Sturm den Himmel verdunkelt, so sagt die Legende, dann erscheinen die Strahlenden Ritter ...

Die gewaltigste Fantasy-Saga unserer Zeit von Brandon Sanderson, dem J. R. R. Tolkien des 21. Jahrhunderts.

»Ein grandioses Epos!
Ich habe jede Seite davon verschlungen.« *Patrick Rothfuss*

Bereits erschienen:



€ 21,99 [D] · ISBN 978-3-453-26717-6



€ 22,99 [D] · ISBN 978-3-453-26768-8



€ 24,99 [D] · ISBN 978-3-453-26747-3



€ 24,99 [D] · ISBN 978-3-453-26748-0

DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –
Vorschau Herbst 2018 2

Kingdom Hearts 3 –
Spannender Weltenmix 3



Call of Cthulhu – Atmosphärischer
Horror mit erzählerischer Tiefe 6



Shakes & Fidget –
Blick hinter die Kulissen 8

SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Herbst 2018 11

Fallout – Abenteuer im
postnuklearen Ödland 12



Rezensionen: *Doppelmord, Das Feuer
der Diamanten, Tyrannen des
Unterreichs, God of War* 15

Seelenfänger: Täuscherland –
Geisterjäger und verlorene Seelen 17



SINNESWELTEN

Zauberhafte Küche – Kürbishappen 18

Autorin Daniela Beck im Interview –
„Wenn darüber sonst keiner schreibt,
dann versuche ich das jetzt selbst“ 21

Kurz vorgestellt 23

Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler –
Das Schwarze Auge als Escape Room ... 24

Rezensionen: *Gefangen!, Geister auf
der Metropolitan Line, Die Tyrannei des
Schmetterlings, Prinzessin Insomnia* 27

LARPWELTEN

Larp trifft Festival – Festival Fantasia ... 28

Einfach magisch –
College of Wizardry: Nibelungen 2 30



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, Tara Moritzen, Marc Haarmann,
Nico Mendrek, Tanja Nündel, Heike Philipp,
Laura Richter, Christian Schmal

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus *Kingdom Hearts 3*
von *Square Enix*.

Rechtliche Hinweise

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

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

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

Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche.

Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden.

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



Vorschau Herbst 2018

GAMES AM HORIZONT

Marc Haarmann hat für Euch einen Überblick über interessante Games zusammengestellt, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Red Dead Redemption 2



Rockstars neues Wildwestepos *Red Dead Redemption 2* spielt vor dem ersten Teil. In der Rolle von Arthur Morgan müssen die Spieler mit ihrer Bande, der Van der Linde Gang, nach einem missglückten Bankraub fliehen. Das Grenzland im Westen, in das sich die Gang zurückzieht, ist beeindruckender als je zuvor. Wieder einmal kann man losziehen, um zu jagen, zu rauben und wilde Pferde zu zähmen. Das Camp der Gang dient als Basis, zu der man stets zurückkehren kann. Natürlich muss man zum Erhalt der Gang auch etwas beisteuern. Ob der Spieler Nahrung selber jagen oder andere Leuten bestehlen will, bleibt ihm überlassen. Neu ist die Option, Zivilisten ohne Waffeneinsatz einzuschüchtern. Mit einer gefährlichen Gang als Rücken- deckung sorgt bereits der Ruf *Van der Linde Gang!* für Angst und Schrecken. Außerdem lassen sich Überfälle auf Banken oder Züge nun durch unterschiedliche Strategien durchführen. Im Laufe des Spiels läuft man John Marston aus dem ersten Teil über den Weg, der zu diesem Zeitpunkt noch zur Gang gehört. Weitere spielbare Figuren wird es jedoch nicht geben.

Release: 26. Oktober 2018
PS4, Xbox One
(Publisher/Developer: Rockstar)

Fallout 76

Wie sind eigentlich die ganzen Siedlungen und Banditen in das postapokalyptische Amerika des *Fallout*-Universums gelangt? In *Fallout 76* erlebt der Spieler die Entwicklung nach der Öffnung des ersten Vaults nach dem Atomkrieg. Doch dieses Mal ist er nicht alleine. Tatsächlich gibt es in *Fallout* keinen einzigen NPC. Sämtliche Figuren im Ödland werden von menschlichen Spielern gesteuert. Ob diese uns freundlich oder feindlich gesonnen sind, bleibt den



Spielern überlassen. Allerdings soll *Fallout 76* nicht zu einem weiteren *Battle Royale Shooter* werden. Der Fokus liegt auf dem Überleben, aber auch auf dem Aufbau von Siedlungen, für den gutes Teamwork unerlässlich ist. Der PvP-Modus wird eingeschränkt und öffnet sich nur denen, die für ein Gefecht bereit sind. Erst im Endgame werden die großen Wummen ausgepackt. Dabei ist es sogar möglich, ganze Gebiete für begrenzte Zeit mit Miniatombomben radioaktiv zu verseuchen. Damit war die ganze Arbeit des Siedlungsaufbaus aber nicht umsonst, da man diese vorübergehend abbauen kann. Ob sich der entschärfte PvP-Modus gegenüber Hardcore-Überlebenssimulationen wie *Conan Exiles* behaupten kann, erfährt Ihr im November.

Release: 14. November 2018
PS4, Xbox One, PC
(Developer: Bethesda Game Studios;
Publisher: Bethesda)

Battlefield 5

Die Nummerierung der *Battlefield*-Spiele ist ein Mysterium für sich. Mussten sich die Spieler erst vor zwei Jahren in *Battlefield 1* durch den Ersten Weltkrieg kämpfen, dreht sich *Battlefield 5* (BF 5) nicht etwa um den fünften, sondern den Zweiten. Doch die Nummerierung wird unerheblich, wenn das Gameplay stimmt. Primär wirft Euch BF 5 in spektakuläre Massenschlachten, in denen Ihr die Rolle unterschiedlicher Soldatentypen übernehmen und mit genügend Punkten ein Fahrzeug oder Flugzeug übernehmen könnt. Kleine



Änderungen, wie das nur noch temporäre Markieren von Gegnern, machen das Spiel herausfordernder, aber auch fairer für die Gegenpartei. In der Singleplayer-Kampagne erlebt Ihr wie schon im Vorgänger kleine Geschichten aus der Perspektive unterschiedlicher Fraktionen. Neu ist dabei die Perspektive eines deutschen Panzertrupps, der gegen Ende des Krieges den Idealismus seiner Regierung in Frage stellt.

Release: 20. November 2018
PS4, Xbox One, PC
(Developer: Digital Illusions;
Publisher Electronic Arts)

Darksiders 3



Nach *Krieg* und *Tod* erlebt Ihr im neuesten Teil der *Darksiders*-Reihe die Geschichte aus der Perspektive des dritten der vier Reiter der Apokalypse. *Fury* ist die erste weibliche Figur. Zeitlich spielen Furys Abenteuer parallel zu den Reisen von *Krieg* und *Tod*, so dass das Finale der ersten zwei Teile weiterhin offen bleibt. Aber *Fury* ist im Gegensatz zu ihren Brüdern nicht überzeugt von Kriegs Unschuld und glaubt, dass Krieg die Menschheit auf dem Gewissen hat. Mit ihrer Peitsche macht sie sich auf, um die sieben Todsünden aufzusuchen. Wer *Darksiders* kennt, weiß was ihn erwartet. *Gunfire Games* verlässt sich beim Design auf die Tugenden des ersten Teils. Die Welt soll weniger ausladend sein und mehr zusammenhängen. Statt unzähliger Waffen gibt es nur ein paar, die man aufrüsten kann. Nebenher wird es wieder jede Menge Orte abseits der Route geben, die man nach und nach erkunden kann. *Fury* ist zum Beispiel in der Lage, durch Feuer zu gehen. Dadurch können Orte erkundet werden, die dem Spieler vorher verschlossen waren. Der Schritt zurück zu den Wurzeln ist definitiv positiv zu sehen. Bleibt zu hoffen, dass auch die Geschichte so packend wird wie in den Vorgängern.

Release: 27. November 2018
PS4, Xbox One, PC
(Developer: Gunfire Games / Publisher: THQ Nordic)

DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS



Spannender Weltenmix

Die Komplexität einer einzelnen Fantasy-Marke kann bisweilen sehr umfangreich sein. Wie chaotisch wird es dann erst, wenn sämtliche Werke zweier Unterhaltungsgiganten in den Mixer geworfen werden und daraus eine epische Geschichte gebastelt wird? Als *Square Enix* im Jahr 2002 eine Zusammenarbeit mit *Disney* startete, staunte die Gamerwelt nicht schlecht. *Square Enix* ist unter anderem für seine erfolgreiche *Final Fantasy*-Serie bekannt. Obwohl jeder Teil der Serie für sich steht, ließ es sich *Square Enix* nicht nehmen, bekannte Charaktere wie Sephiroth und Cloud aus *Final Fantasy 7* oder Squall Leonheart und seine Hexenjägerbande aus *Final Fantasy 8* in eine Geschichte einzubauen, in der Disneys Cartoonikonen Mickey Mouse, Donald Duck und Goofy auftauchen – *Kingdom Hearts* war geboren.

Mit *Kingdom Hearts 3* steht der dritte Teil der Serie in den Startlöchern und soll im Januar 2019 erscheinen (wobei es neben den ersten beiden Teilen noch eine Reihe von Spin-offs und Prequels gibt – mehr dazu im *Infokasten* auf Seite 4).

Weltenretter unterwegs

Im Gegensatz zu Donald, Sephiroth und Co. war Sora, der Hauptcharakter der Serie, 2002 noch ein unbeschriebenes Blatt. Zusammen mit seinen Freunden Riku und Kairi lebte er auf einer einsamen Insel, die eines Tages von dunklen Kreaturen, den Herzlosen, heimgesucht wurde. Seine Freunde verschwanden, und Sora machte sich auf die Suche nach ihnen. Dafür verließ er seine Welt und reiste durch ein buntes Universum aus verschiedenen Welten, bekannt aus *Disney*-Produktionen

oder *Square Enix*-Spielen. Doch all diesen Welten drohte der Untergang durch die Herzlosen.

Auch im neuesten Teil der Serie dringen die Herzlosen unter Befehl von Dauerbösewicht Meister Xehanort in die einzelnen Universen ein und verbreiten Dunkelheit.





Es war einmal vor vielen Prequels

Obwohl mit *Kingdom Hearts 3* Anfang nächsten Jahres der offizielle dritte Teil in den Startlöchern steht, besteht die Serie aufgrund verschiedener Prequels mittlerweile sogar aus zahlreichen weiteren Teilen. Zum Glück müsst Ihr nicht sämtliche Konsolen seit 2002 auf dem Flohmarkt erstehen, um etwaige Wissensdefizite auszugleichen. Square Enix hatte ein Einsehen und quetschte sämtliche Teile und Spin-offs auf gerade einmal zwei Datenträger. Mit *Kingdom Hearts HD 1.5 & 2.5 Remix* und *Kingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue* könnt Ihr alle Geschehnisse auf der Playstation 4 nachholen. Drei der Spiele sind allerdings lediglich als Zusammenschchnitt der auf HD hochgerenderten Zwischensequenzen vorhanden.

Kingdom Hearts 3 wird als das offizielle Ende der *Darkseeker*-Trilogie (bestehend aus *Kingdom Hearts 1* und *2*) bezeichnet. Anknüpfen wird das Spiel direkt an die Ereignisse des Nintendo 3DS-Ablegers *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*, der nach dem zweiten Teil spielt. Wenn Ihr jetzt anfangt zu spielen, könntet Ihr also Ende Januar 2019 pünktlich zum Release des dritten Teils fertig sein.

Falls Ihr noch Zeit habt und einfach nicht genug bekommt, könnt Ihr einen Blick auf das Browser-Spiel *Kingdom Hearts X* und das mobile Smartphone-Spiel *Kingdom Hearts Union X [Cross]* werfen, das die Vorgeschichte von *Kingdom Hearts* abhandelt.

Bei all dem gilt jedoch, dass *Kingdom Hearts 3* zwar der Abschluss einer Trilogie ist, aber auch ohne Vorwissen aus den anderen Teilen gut verständlich sein dürfte.



Diese unterschiedlichen Welten, die jeweils ein bekanntes Disney-Universum abbilden, sind das Highlight der *Kingdom Hearts*-Spiele. Die bisherigen Trailer von *Kingdom Hearts 3* zeigen vor allem die jüngeren 3D-Produktionen. Unter anderem sind Auftritte aus *Die Eiskönigin*, *Rapunzel*, *Toy Story*, *Baymax*, *Ratatouille*, *Monster AG*, *Ralph reichts* und *Fluch der Karibik* bestätigt. Dank moderner Technik wirken die 3D-Welten, unter anderem von *Pixar*, exakt wie in den Filmvorlagen. Natürlich können wieder Welten aus klassischen Zeichentrickproduktionen, wie etwa *Herkules* oder *Das Dschungelbuch*, besucht werden.

In den vergangenen Teilen konzentrierte sich Square Enix aufgrund grafischer Einschränkungen hauptsächlich auf Zeichentrickwelten. Mit *Fluch der Karibik* gibt es jetzt sogar ein Szenario mit beinahe lebensechten Darstellern, was im Kontrast zum Cartoonlook etwas kurios aussieht.

Bekannte Filmbösewichter wie Malefiz, Hades und Kater Karlo haben sich vereint und stiften Unruhe. Das führt dazu, dass die Ursprungshandlung der einzelnen Filme gehörig aus den Fugen gerät und die Welten dem Untergang geweiht sind, wenn die Helden nicht Schlimmeres verhindern. Nur Sora, Donald und Goofy können mit dem Schlüsselschwert für Ordnung sorgen. Dafür verbünden sie sich mit den Helden der jeweiligen Welt und bringen sie auf den richtigen Pfad.

Es macht immer wieder unheimlichen Spaß, mit bekannten Helden Seite an Seite zu kämpfen und eine veränderte Version der Filme zu spielen. In der Welt von *Toy Story* suchen Eure Figuren mit Buzz Lightyear und Cowboy Woody nach den verschwundenen Spielzeugfreunden, in *Arendelle* begleiten sie Elsa, Anna und Anton aus *Die Eiskönigin* auf ihrem eisigen Abenteuer. Beachtlich ist dabei, dass die Figuren sich samt ihrem Humor exakt wie in den Filmvorlagen verhalten. Es empfiehlt sich natürlich, die Filme vorher gesehen zu haben.

In einigen Welten verwandeln sich die drei Protagonisten in eine angepasste Version der dort lebenden Heldenfiguren. In *Toy Story* werden sie beispielsweise selbst zu Spielzeugen, in *Monster AG* zu Monstern und in *Fluch der Karibik* tragen sie schicke Piratenklamotten.

Kingdom Hearts 3

(Square Enix)

Plattformen:
PS4/Xbox One

Webseite:
www.kingdomhearts.com



Knallbunte Action

Auf den Reisen zwischen den Welten kämpfen sich Eure Helden in actiongeladenen Flugsequenzen durch knallbunte Fluglevel. Als Vehikel dient ein Gummischiff, mit dem es sich à la *Starfox* durch Korridore zu ballern gilt. Die Flugsequenzen machen Laune und lassen sich mit verbesserten Gummischiffen später erneut bewältigen.

Der Kampf gegen die Herzlosen ist einfach zu erlernen, jedoch in den größeren Gefechten nicht so leicht zu meistern. Das Trio Sora, Donald und Goofy kämpft stets gemeinsam. Mit dem magischen Schlüsselschwert bewaffnet bekämpft Sora die Massen von Gegnern und setzt diverse Zauber ein, die aus der Final Fantasy-Reihe bekannt sind. Donald übernimmt als Hofmagier König Mickeys die Rolle des Heilers. Goofy erfüllt seine Pflichten als Kommandeur der königlichen Armee und kämpft mit einem Schild. Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab und werden mit spektakulären Moves, in denen die Spielfiguren manchmal etliche Sekunden durch die Luft huschen, untermalt. Neu dabei sind sogenannte *Attraktionen*, Spezialaktionen in der Gestalt von Attraktionen aus einem Vergnügungspark. In einem der ersten Trailer konnten wir bereits sehen, wie sich Sora, Donald und Goofy in einer leuchtenden Lok um einen gigantischen Bossgegner herum bewegten.

Bei derartigen durch Cartoons inspirierten Szenen ist es immer wieder erstaunlich, wie episch Gefechte und Handlung von Kingdom Hearts sein können. Der Unterton des Epos' ist nämlich überaus ernst. Jeder Charakter spielt eine wichtige Rolle und hat eigene Motive.

Was für die Inszenierung gilt, gilt auch für die Musik. Die Soundarrangements der Komponistin Yoko Shimomura begleiten das Spielvergnügen in epischen oder melancholischen Stücken und verfehlen niemals ihre Wirkung. Kingdom Hearts lebt ein gutes Stück von seiner Musikuntermalung, aber auch die hervorragende Sprachausgabe trägt zum Gesamtbild bei. Diese wird allerdings im Gegensatz zur den beiden PS2-Prequels von 2002 wieder nur auf Englisch mit deutschen Untertiteln vorhanden sein. Director Tetsuya Nomura begründet dies mit dem Aufwand, der für die Aufnahmen für jedes einzelne Land zu unternehmen wäre. Dies würde dazu führen, dass das Spiel außerhalb japanisch- und englischsprachiger Länder erst viel später auf den Markt käme.

Fazit

Fast dreizehn Jahre warten Fans auf den dritten Hauptteil der Kingdom Hearts-Saga. Am 29. Januar endet die Dürre für Playstation 4- und Xbox One-Besitzer. Es scheint, als hätte sich das lange Warten gelohnt. Mit dem dieses Jahr veröffentlichten Kurzspiel *Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage* zeigte Square Enix bereits die imposante Unreal4-Grafikengine in Aktion und machte Lust auf mehr. Wenn jetzt nichts mehr schief geht, können wir Ende Januar endlich wieder mit Sora, Donald und Goofy durch die bunten Welten von Square Enix und Disney hüpfen und den finsternen Meister Xehanort endgültig besiegen!

Text: Marc Haarman
Bilder: Square Enix



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



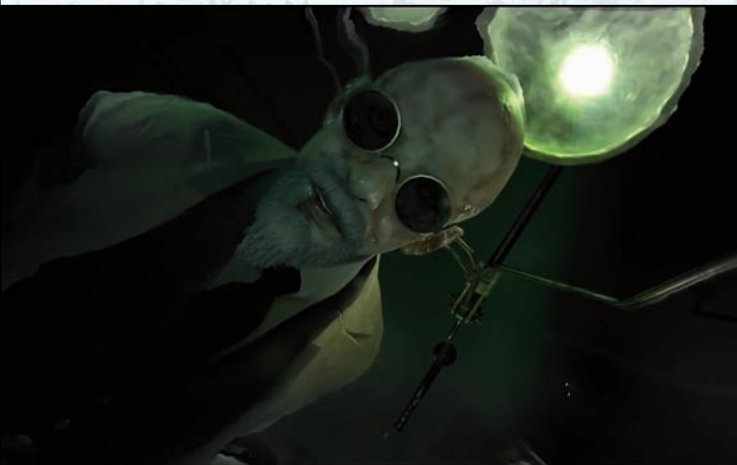
Masken +
Schminke



Schmuck

CALL OF CTHULHU

Atmosphärischer Horror mit erzählerischer Tiefe



Die barmherzigste Sache der Welt ist das Unvermögen des menschlichen Verstandes, alle Dinge miteinander in Verbindung zu setzen.

Mit diesem Zitat begann dieses Jahr auf der Gamesmesse *Electronic Entertainment Expo* in Los Angeles der Trailer des Spiels *Call of Cthulhu*. Fans des Cthulhu-Mythos' von Howard Philips Lovecraft wissen, dass die Bibliographie des amerikanischen Schriftstellers ein gigantisches Puzzle ist, das – einmal zusammengefügt – ein schreckliches Geheimnis offenbart, dessen wahres Ausmaß vom menschlichen Verstand nicht verarbeitet werden kann. Das Lebenswerk des bekannten Schriftstellers aus Providence, Rhode Island (USA), wird etliche Jahrzehnte nach seinem Tod noch immer von Fans erweitert und mit Spielen, Pen & Papers und Filmen umgesetzt. Als Pionier der Horrorliteratur entfernte sich Lovecraft von der etablierten Idee der alles dominierenden Menschheit und setzte sie an das Ende der Nahrungskette. Plötzlich waren wir nur noch primitive Säuger,

ahnungslos, dass zwischen den Alten Rassen seit Milliarden Jahren ein interstellarer Krieg tobt.

Das Meer ist selbst mit modernster Technik schwerer zu erforschen als das Weltall und dadurch immer noch weitgehend unerforscht. Wer weiß also, was dort unten in der Tiefe lauert und schläft? Was würde passieren, wenn wir es erführen? Dass nahezu alle Kurzgeschichten Lovecrafts von fiktiven Erzählern notiert wurden, die entweder verrückt wurden oder sich sogar selbst umbrachten, trägt zum mysteriösen Unterton bei. Was ist wirklich mit ihnen geschehen? Warum sind all diese Menschen dem Wahnsinn verfallen?

Bei *Call of Cthulhu* konzentrieren sich die französischen *Cyanide Studios* auf ein erzählerisch dichtes Erlebnis. Ihr schlüpft im Jahr 1924 in die Haut von Privatdetektiv Edward Pierce, der von seinen Erlebnissen im Ersten Weltkrieg traumatisiert ist und seine Ängste im Alkohol ertränkt. Als Edward den Auftrag erhält, den mysteriösen

Feuertod der Familie Hawkins aufzuklären, ahnt er bereits, dass die Dinge nicht so sind, wie sie scheinen.

Konflikte sollen höchstens fünf Prozent des Spiels ausmachen. Die restliche Zeit geht man den Aufgaben eines Privatdetektivs nach, was der Erzählung große Bedeutung gibt und eine leichte Identifikation mit dem Helden zulässt.

Da das Spiel auf dem Regelwerk des *Call of Cthulhu Pen & Paper*-Rollenspiels basiert, kann Edward mit Hilfe verdienter Erfahrungspunkte in den Bereichen Stärke, Eloquenz, Ermittlung, dem Auffinden versteckter Elemente oder Psychologie aufleveln. Für die Bereiche Medizin und Okkultismus müssen erst Bücher und Dokumente studiert werden. Hier kommt ein weiteres Element des Pen & Papers zum Tragen: der Wahnsinn. Okkultes Wissen über Cthulhu, die Rasse der Großen Alten und ihre Mysterien nagen mit zunehmender Intensität am gesunden Menschenverstand des Detektivs. Da diese gefährlichen Kenntnisse wichtig für die Aufklärung des

Falles werden, gilt es, diesen Wahnsinn in Kauf zu nehmen. Ihr solltet aber aufpassen, dass dieses Wissen Edward nicht völlig vereinnahmt.

Der Horror beginnt im Kopf

Zu Beginn ist Wahnsinn eher noch die geringste Sorge. Angekommen im schäbigen Hafendörfchen Darkwater, hört Ihr Euch in der örtlichen Hafenkneipe nach dem Anwesen der Hawkins' um. Die ansässigen Hafenarbeiter scheinen allerdings ziemlich misstrauisch. Je nach Talentverteilung und Ermittlungsfortschritt erhaltet Ihr im Gespräch mit ihnen unterschiedliche Dialogmöglichkeiten. Auch Euer Auftreten spielt eine große Rolle. Abhängig von ihrer Gesinnung Euch gegenüber, geben Euch die Ansprechpartner entweder interessante Hinweise und Informationen oder machen deutlich, dass Ihr verschwinden sollt. Zum Glück gibt es immer mehrere Wege, ans Ziel zu kommen. Eine Sackgasse gibt es nicht, einen idealen Weg aber auch nicht. Um Informationen zu bekommen, müsst Ihr auch die Umgebung genauestens untersuchen. Nur dann ergeben sich zusätzliche Dialogoptionen, die sonst verschlossen bleiben.

Das Spiel hat lineare Abschnitte, öffnet sich aber zeitweise zur offenen Spielwelt, um Eurer Spielweise genügend Freiraum zu bieten. So kann man etwa in Darkwater durch die Gassen schleichen und mit einem Dietrich sogar in Häuser einbrechen – natürlich nur zum Lösen des Falls.

Beim Anwesen der Familie Hawkins angelangt, erfährt man, dass das Anwesen verschlossen wurde. Nicht um das Haus, sondern um potenzielle Eindringlinge zu schützen. Innerhalb des Anwesens müsst Ihr die letzten Minuten der Familie Hawkins rekonstruieren. Auf dem Boden, auf Tischen und Möbeln finden sich etliche Hinweise zum Hergang der Katastrophe. Einige der Hinweise sind mit Symbolen versehen. Diese kann nur entschlüsseln, wer die entsprechenden Talente weit genug gelevelt hat. Findet Ihr zum Beispiel ein Medikament, kann eine ausreichende Kenntnis im Bereich Medizin helfen, die Wirkung zu erkennen, und so Hinweise auf gesundheitliche Umstände oder den Missbrauch von Drogen ermöglichen. Ein geschicktes Verteilen der Erfahrungspunkte ist also in jedem Fall ratsam. Habt Ihr genügend Hinweise zusammen, spielt sich der Hergang des Dramas vor Euren Augen ab. So funktioniert professionel-



le Detektivarbeit. Im weiteren Verlauf des Spiels wird Edward Pierce weitere Rätsel lüften und zahlreiche Geheimnisse aufdecken. Doch Vorsicht: zu viel Wissen kann zum Verhängnis werden!

Eine Hommage an den Meister des Horrors

Da die Cyanide Studios vor allem durch ihre knackig schweren Schleichabenteuer um den meuchelnden Goblin Styx bekannt sind, ist es wenig überraschend, dass es im fertigen Spiel auch die eine oder andere Schleichlage gibt. Leider gab es davon in den Demos auf der Gamescom noch nicht allzu viel zu sehen.

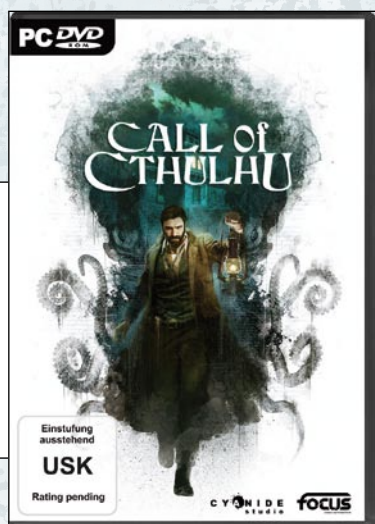
Das neue Call of Cthulhu ist insbesondere von der Kurzgeschichte Call of Cthulhu und dem Kurzroman *Shadow over Innsmouth* inspiriert, nutzt allerdings andere Namen und Schauplätze, um für die interaktive Erzählung möglichst viel Freiraum zu haben.

Grafisch macht *Call of Cthulhu* einen sehr atmosphärischen Eindruck. Die Hafenstadt Darkwater, die man zu Beginn bei Vollmond betritt, ist in dichten Nebel gehüllt. Um den Hafen herum erstrecken sich spitze Kliffe, die wie bedrohliche Speere in

die See hinausragen. Die Bäume auf dem Anwesen sind kahl und tot. Das Haus wirkt so ausladend und dunkel wie das Geheimnis, das es birgt. Selbst wenn man die Erzählung außer Acht lässt, kann allein schon die Umgebung hervorragend erzählen, dass es ungemütlich werden wird.

Call of Cthulhu wird ein schaurig schönes Horror-Detektivspiel, das den Geist der Vorlage hervorragend einfängt und für Fans des Autors und des Pen & Paper-Rollenspiels jede Menge vertrauter Elemente bietet. Ein neuer Schauplatz und ein neuer Charakter sorgen dafür, dass auch Kenner der literarischen Vorlage nicht bereits im Vorfeld alles wissen, sondern eine frische Perspektive erleben. Der starke Fokus auf das Ermitteln und das konsequente Streichen anhaltender Kampfabschnitte tun der Erzählung gut und werden den tragischen Figuren der Vorlagen gerecht. Durch das auf dem Pen & Paper-Regelwerk basierende Talentsystem kann man das Spiel auf unterschiedliche Weise spielen. Passenderweise wird das Spiel letztlich vier verschiedene Enden haben, die nicht plump in gut oder böse zu unterscheiden sind. Aus diesem Grund lohnt sich ein erneutes Durchspielen mit anderen Wahlmöglichkeiten. Der Wahnsinn beginnt am 30. Oktober für Playstation 4, Xbox One und PC und ist ein perfektes Spiel für verregnete Herbstnächte.

Text: Marc Haarmann
Bilder: Cyanide SA



Call of Cthulhu The Official Video Game

(Cyanide SA)

Plattformen: PC/PS4/Xbox One

Webseite:

www.callofcthulhu-game.com

SHAKES & FIDGET

Blick hinter die Kulissen

Shakes & Fidget startete vor knapp zehn Jahren als kostenloses Browser-Spiel von *Playa Games* als Weiterentwicklung der Webcomics von Oskar Panier (Story, Text) und Marvin Clifford (Story, Zeichnungen). Inzwischen sind laut Entwickler über 50 Millionen Spieler angemeldet. Das Spiel ist ein Rollenspiel mit rollenspielparodistischen Elementen. Die Entwickler haben über die Jahre viele neue Spielelemente ins Spiel integriert und auch in diesem Herbst gibt es Neues zu entdecken. Was genau, erfuhrt unsere Redakteurin *Laura Richter* von Jan Beuck, CEO (Chief Executive Officer; Hauptgeschäftsführer) bei *Playa Games*.



Zauberwelten: Zu Beginn dieses Jahres kam mit dem Assassinen eine neue Klasse ins Spiel. Diese Klasse hat die Besonderheit, dass die Spieler sie mit zwei Waffen ausrüsten können. Was ist die nächste neue Klasse und was wird sie Besonderes können?

Jan Beuck: Die nächste neue Klasse ist der *Kampfmagier*. Er trägt die Waffen eines Kriegers, aber die Kleidung eines Magiers. Er verfügt über einen mächtigen magischen Schutzzauber, der ihm einen Rüstungsbonus von 40 Prozent verleiht. Bevor ein Kampf überhaupt beginnt, schießt er einen Feuerball auf seinen Gegner, der ordentlich Schaden verursacht – aber Vorsicht, andere Magier lassen sich davon nicht beeindrucken ...!

ZW: Die Assassinen-Klasse zog Spielkonsequenzen nach sich. Edelsteine, mit denen Gegenstände verbessert werden können, bringen nun bei Kriegern, Magiern und Kundschaftern die doppelten Boni, um den zusätzlichen Edelstein des

Assassinen auszugleichen. Wie stellt Ihr sicher, dass das Spiel mit der nun fünften Spielfigurenklasse immer noch ausgewogen bleibt?

Jan: Das haben wir im Vorfeld ausgerechnet. Beim Assassinen hatten wir die Edelsteine übersehen, das war natürlich ärgerlich. Es gibt immer ein gewisses Restrisiko, dass eine neue Klasse anfangs zu gut ist, aber das motiviert vielleicht, sie auszuprobieren.

ZW: Ist in der Richtung aktuell noch mehr geplant?

Jan: Als wir überlegt haben, was die fünfte Klasse werden könnte, hatten wir gleich mehrere Ideen, von denen sich zwei als Favoriten herauskristallisierten. Gut möglich, dass wir den anderen Favoriten irgendwann einbauen.

ZW: Wie kommt die Assassinen-Klasse bei den Spielern bislang an?

Jan: Sehr gut – das ist der Grund, warum wir entschieden haben, mit dem Kampfmagier eine weitere Klasse ins Spiel zu bringen. Natürlich gab es Kritik am Assassinen, aber insgesamt gesehen war das eines der beliebtesten Updates der letzten Jahre! Ich habe keine Statistik vorliegen, welche Klasse wie oft gewählt wird, aber auf der ersten Welt, in der man den Assassinen spielen konnte (w25.sfgame.net), sind mehr als 275.000 Spieler registriert. Wenn man durch die Ehrenhalle scrollt, fällt sofort auf, dass überproportional viele den Assassinen spielen. Zum Zeitpunkt dieses Interviews sind alle Top 3-Spieler Assassinen. Ich denke, das zeigt sehr deutlich, wie beliebt die Klasse ist.

ZW: *Shakes & Fidget* ist über die Jahre auch für Spieler der ersten Stunde attraktiv geblieben, weil es immer wieder neue Spielelemente gab. Die Optik hat allerdings nicht mit der Entwicklung der technischen Möglichkeiten Schritt gehalten. Aber für dieses Problem gibt es eine Lösung, habe ich gehört?

Jan: Aktuell arbeiten wir an einer *Remastered Version*, die neben einem komplett neu programmierten Client, der kein Flash-Plugin mehr erfordert, komplett überarbeitete Grafiken enthält. Die Flash-Version hat historisch bedingt eine relativ niedrige Auflösung. Neue Monitore und aktuelle Smartphones können inzwischen eine wesentlich schärfere Grafik anzeigen. Viele unserer Grafiken liegen durch die Entwicklungszeit von zehn Jahren einfach nicht in hinreichend hoher Auflösung vor. Einige stammen noch aus der Zeit vor dem Release der Ursprungsversion im Juni 2009 – damals war an so etwas wie 4K gar nicht zu denken.

Aber nicht nur die Grafik, sondern auch der Stil und die technischen Möglichkeiten der Zeichner haben sich weiterentwickelt. Die ersten Grafiken wurden mit einem Stift auf Papier gemalt und eingescannt. Inzwischen arbeiten alle digital mit einem Zeichen-Tablet. Die Überarbeitung der Grafik ist zudem ein sensibles Thema, denn diese Bilder haben wir alle im Laufe der Zeit kennen und lieben gelernt. Wir haben uns alle Grafiken angesehen und jeden Einzelfall besprochen. Unser Ziel war es, eine einheitlich hohe Qualität zu erreichen und gleichzeitig den gewohnten Look beizubehalten. Die meisten neueren Grafiken haben wir deshalb nicht angerührt und nur in einer höheren Auflösung abgespeichert. Nur die, die nicht in hoher Auflösung vorlagen oder die stilmäßig etwas angestaubt aussahen – man erkennt sie an den dickeren, manchmal sogar pixeligen Linien –, haben wir neu gezeichnet. Wobei *nur* untertrieben ist: das betraf Tausende von Grafiken, unter anderem alle Gegenstände.

ZW: Erste Screenshots lassen Gutes erahnen. Wann kann man sich die neue Version komplett anschauen?

Jan: Seit dem 28. September gibt es eine Open Beta auf dem w27.sfgame.net, die sich

jeder ansehen kann. Die finale Version wird in Kürze auf allen Welten online gehen.

ZW: Ihr habt nicht nur die Grafik, sondern auch die Bedieneroberfläche umgestaltet. Welche Verbesserungen habt Ihr umgesetzt und was bedeutet das für die Nutzer?

Jan: Da wir ohnehin alles neu programmieren mussten, bot sich uns die einmalige Gelegenheit, ein paar andere Dinge zu verbessern. Wir sind an einem Punkt angekommen, an dem das Spiel durch die vielen nachträglich eingebauten Features kaum noch Platz für Neues bietet. Ohne Redesign wäre es schwierig geworden, in Zukunft neue große Features in das Spiel einzubauen – aber das haben wir vor. Bevor wir die einzelnen Screens neu programmiert haben, haben wir uns daher ausführliche Gedanken über deren Layout gemacht. Unser Motto war so wenig wie möglich, aber so viel wie nötig zu verändern, damit das Spiel noch besser spielbar und für die Zukunft flexibel zu erweitern ist. Dafür haben wir bis zu 40 Skizzen pro Screen erstellt und ausgiebig alle Vor- und Nachteile diskutiert. Mit den Veränderungen wollen wir überall im Spiel für mehr Übersicht und Platz sorgen und nebenbei den Weg für zukünftige Features ebnen.

ZW: Wird es die remasterte Version erst für die Webversion geben oder sofort für alle Plattformen?

Jan: Zunächst nur für Web und Steam. Die Android- und iOS-Versionen müssen noch für die Touch-Bedienung optimiert werden und sind für Ende des Jahres geplant.

ZW: In welche Richtung wird sich Shakes & Fidget aus Eurer Sicht entwickeln?

Jan: Shakes & Fidget ist viel größer geworden, als wir uns das jemals erträumt haben! Mit inzwischen mehr als 50 Millionen angemeldeten Spielern aus über 30 Ländern ist es eines der beliebtesten und langlebigsten Browser-Games überhaupt, und wir werden alles daransetzen, dass das so bleibt. Mit der Remastered Version haben wir den Grundstein für zukünftige Content-Updates gelegt, und da erwartet uns im nächsten Jahr einiges!

ZW: Die Community ist sehr aktiv. Gehen ihre und Eure Spielwünsche auseinander?

Jan: Das glaube ich nicht, weil wir uns als Teil der Community sehen. Ich selber spiele jeden Tag und mein bester Charakter hat inzwischen Level 440. Wir würden nichts ins Spiel einbauen oder im Spiel verändern, was wir nicht auch als Spieler darin sehen wollen. Wir sind täglich in Chats und im Forum unterwegs. Allerdings meist anonym, damit wir ungefiltertes und ehrliches Feedback bekommen. Dadurch wissen wir eigentlich immer ganz genau, was sich die Community gerade wünscht, und können flexibel darauf eingehen. Manchmal dauert die Umsetzung leider etwas länger, als man es sich aus Sicht als Spieler wünschen würde.

ZW: Ihr feiert nächstes Jahr Euren zehnten Geburtstag. Welche Geburtstagsüberraschungen plant Ihr? Darf schon etwas durchsickern oder ist alles noch Top Secret?

Jan: Ursprünglich war die Remastered Version als Geburtstagsgeschenk an die Community geplant ... jetzt ist sie früher fertig geworden. Stattdessen wird es eine andere große Überraschung geben – was genau, kann ich aber noch nicht verraten. Es ist ja noch eine Weile hin. Bis dahin erfreuen wir uns erst einmal an der Remastered Version.

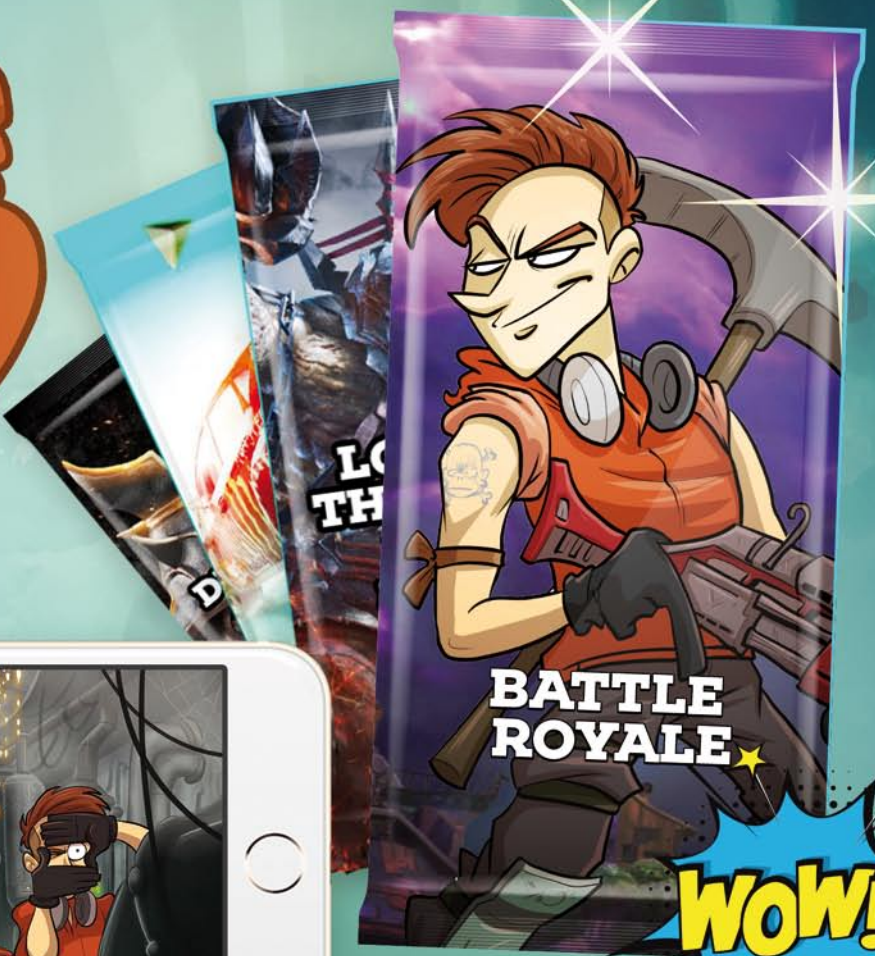


ルートボーイ
**loot
boy**

Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play

Get your awesome
BATTLE ROYALE
Premium LootPack
at www.lootboy.com



BANG!



Wow!

Download the LootBoy App now - for free!
Get great digital goodies, AAA Premium Packs
and check out the free digital LootBoy Comic
with a Bonus Code: New episode each Friday!

SPIELENEUHEITEN

Herbst 2018

Der Herbst bringt eine Fülle von Escape Games und Krimi-Dinner. Es gibt aber noch zahlreiche andere Titel für einen gemütlichen Abend in kleiner oder großer Runde. Wir haben vor der SPIEL in Essen nach interessanten Neuheiten für Euch gesucht.

Wir beginnen mit dem Krimi-Spiel *Ausgespielt! Der Messe-Krimi (Frosted Games)*. Ein Blogger wird auf einer Spielmesse umgebracht und der Täter versucht unterzutauchen. Werden die Spieler dies verhindern können?

Bei *Burning Rome (Sun Tzu Games)* ringen Armeen der Antike auf dem Schlachtfeld um den Sieg. Es gibt eine schnelle Kampfvariante und eine für die antiken Schlachten.

In der *Catan*-Welt gibt es ein neues, eigenständiges Spiel. Bei *Catan: Der Aufstieg der Inka (Kosmos)* werden wie gewohnt Straßen, Siedlungen und Städte gebaut, dieses Mal allerdings in Südamerika. Es besteht also die Gefahr, dass Siedlungen vom Urwald überwuchert werden können.

Im Escape Game *Deckscape: Das Geheimnis von Eldorado (Abacus)* müssen möglichst schnell alle notwendigen Rätsel gelöst werden, um die geheimnisvolle Stadt aus Gold zu finden.

Der Unterhändler (Asmodee) verhandelt mit einem Geiselnnehmer. Die Spieler haben die Aufgabe, die Krisensituation zu beenden, die Geiseln zu befreien, den Geiselnnehmer festzunehmen oder als letztes Mittel zu eliminieren.

Für die *Dominion*-Reihe gibt es die zwölfte Erweiterung. *Dominion: Renaissance (Rio Grande Games)* enthält 300 Karten, Spielsteine zur Speicherung von Münzen für spätere Aktionen und Projekte, die den Spielern Vorteile bringen.

Von *Noris Spiele* gibt es für ihr *Escape Room: Das Spiel* gleich zwei Erweiterungen. In der Rolle als Agent haben die Spieler bei *Secret Agent* eine Stunde Zeit, alle Rätsel zu lösen. Die zweite Erweiterung *Dentist* führt in eine Zahnarztpraxis.

In *Gloomhaven (Feuerland)* gilt es, als Gruppe von Abenteurern bedrohliche Dungeons und Ruinen zu erforschen. In aufeinander folgenden Szenarien erleben die Spieler eine Geschichte, die sich immer weiter verzweigt.

Bei den beiden *iDventure Detective Stories* werden Spiel und Realität verbunden. Im ersten Fall *Das Feuer in Adlerstein* wird ein Journalist angeklagt. Die Spieler sollen die zahlreichen Beweise prüfen, um dessen Unschuld zu beweisen. Für das Spiel wird ein *Facebook*-Konto be-



nötigt. Im zweiten Fall *Der unvollendete Fall von Holmes* werden die Spieler in das viktorianische Zeitalter in London geschickt, um einen mysteriösen bis heute ungeklärten Mordfall zu lösen.

Die *Mörderische Dinnerparty: Galopp in den Tod (Blaubart Verlag)* spielt in Großbritannien des Jahres 1972. Ein Rennpferd wird vergiftet und stürzt beim Rennen. Der Jockey kommt zu Tode. Wer hat die Todesspritze gesetzt?

Mythos Tales (Pegasus) ist eine Abenteuergeschichte gegen die Zeit. Die Spieler erkunden eine Stadt, folgen Spuren und machen sich Notizen. Am Ende müssen sie gemeinsam die drängendsten Fragen beantworten, um alle acht Fälle erfolgreich zu lösen.

Auch in *Pandemic: Untergang Roms (Z-Man Games)* müssen sich die Spieler gemeinsamen Gefahren stellen. In diesem kooperativen Krisenmanagement-Spiel verteidigt sich eine der größten Zivilisationen der Geschichte nicht mehr gegen tobringende Krankheiten, sondern gegen einfallende Barbarenstämme. Dafür gibt es auch eine Solo-Variante.

In *Pax Emancipation (Sierra Madre Games)* wird alles Mögliche getan, um die Sklaverei abzuschaffen. Dies geschieht militärisch und politisch. Es kann kooperativ oder im Wettbewerb gespielt werden. Es gibt eine Solo-Variante.

Die neueste *T.I.M.E Stories: Bruderschaft der Küste (Asmodee)* führt in das Jahr 1685 N.Z. und ist die Fortsetzung der Ereignisse aus *Santo Tomás de Aquino*. Die Spieler müssen sich in der Karibik vor Piraten in Acht nehmen.

Im Kartenspiel *Tyrannen des Unterreichs (Asmodee)* werden Drows, Drachen, Kultisten und dämonische Handlanger rekrutiert, um feindliche Einheiten zu vernichten oder gegnerische Festen zu infiltrieren. Eine Rezension des Spiels gibt es auf Seite 15.

Bei *Viroid (Ostia Spiele)* wechseln die Spieler auf die andere Seite. Als Krankheitserreger wollen sie die Menschheit auslöschen. Um sich problemlos in der Welt auszubreiten, passen die Spieler ihre Erreger mit DNA-Punkten an aktuelle Bedingungen an.

Beim eigenständigen Spiel *Zombicide: Green Horde (Asmodee)* kämpfen die Spieler gegen Ork-Zombies. Es gibt zehn Questen auf unterschiedlichen Spielplänen. Das Spiel ist die Fortsetzung von *Zombicide: Black Plague*.

Text: Tara Moritzen



Fallout



Abenteuer im postnuklearen Ödland

Die beliebte *Fallout*-Computerspiel-Serie nahm ihren Anfang im Jahr 1997. Inzwischen, etliche Episoden später, werden die Spiele von *Bethesda* entwickelt und gehören zu den bekanntesten Action-Rollenspiel-Games auf dem Markt. Aktuell macht sich ein Brettspiel auf, in die Fußstapfen seines digitalen Bruders zu treten.

Krieg ... Krieg bleibt immer gleich

Die alternative Geschichte von *Fallout* beginnt mit dem Abwurf der ersten Atombomben im Jahr 1945. Nach diesem Ereignis nimmt die Entwicklung der Welt einen veränderten Lauf. Atomenergie wird erfolgreich genutzt, beschleunigt die technische Entwicklung und fördert den Wohl-

stand in der Welt. Die Menschheit lebt luxuriös in maßloser Verschwendung, bis die Rohstoffknappheit, die mit diesem Verhalten einhergeht, dramatische Ausmaße annimmt. Die globalen Ereignisse überschlagen sich und gipfeln in einem weltweiten Nuklearkrieg. Nach etlichen Jahrzehnten streifen Mutanten und wenige Überlebende durch die Ödlande, andere Menschen haben in Bunkeranlagen, den sogenann-

ten *Vaults*, überlebt und wagen sich vereinzelt in die Außenwelt.

Aus dem Vault aufs Spielbrett

Fünf unterschiedliche Überlebende stehen den Spielern bei *Fallout* zur Verfügung. Diese unterscheiden sich in ihren Startvorteilen und nehmen damit Einfluss auf

Komponenten fürs Überleben

Wie man es von *Asmodee* beziehungsweise *Fantasy Flight Games*-Spielen inzwischen gewohnt ist, wurde auch *Fallout* mit hochwertigen Spielkomponenten bestückt: fester Karton, haltbare Spielkarten (die auch gut lesbar sind) und sowohl in Stil als auch Beschaffenheit hervorragende Spielertableaus. Die (leider nur) fünf Miniaturen für die Überlebenden sind für ein Brettspiel von sehr guter Qualität.



die Spielweise, schränken die Spieler jedoch nicht zu sehr ein. Wählt man etwa den Ghul oder den Supermutanten, sind verstrahlte Zonen des Spielfelds keine Gefahr – für alle anderen Charaktere hingegen sehr wohl. Der *Kämpfer der Stählernen Bruderschaft* muss dafür in seiner Powerrüstung körperlichen Schaden nur wenig fürchten.

Die Charaktere werden durch die S.P.E.C.I.A.L.-Attribute beschrieben. Jeder Buchstabe steht hier für ein Attribut, und im Verlauf des Spiels kann man diese durch Stufenaufstiege freischalten. Hierzu benötigt man Erfahrungspunkte, die man wiederum durch Questen oder das Töten von Kreaturen erhält. Bei jedem Stufenanstieg erhöht sich die erforderliche Menge ein wenig mehr. Aber natürlich definieren sich die Charaktere nicht nur durch ihre Attribute, sondern auch durch Ausrüstung, die sie finden oder im Tausch gegen Nuka-Cola Kronkorken erstehen können.

Die Mechanik für Proben und Kämpfe bedient sich dreier Würfel, die Trefferzonen anzeigen. Jede Kreatur in einem Kampf muss in bestimmten Zonen getroffen werden, um sie zu besiegen. Die Würfelzahl bleibt hierbei konstant, aber durch Attribute, Ausrüstung und Ausgeruhtheit kann man auf Wiederholungswürfe zurückgreifen und so sein Ergebnis verbessern. Die Würfelproben sind interessant und eine schöne Reminiszenz an die V.A.T.S.-Mechanik der Computerspiele.

Neben den Trefferzonen gibt es zusätzlich Erfolgssymbole auf den Würfeln. Diese zeigen bei Nicht-Kampf-Proben Erfolge an und bedeuten im Kampf Erfolge der feindlichen Kreatur, die damit beim Überlebenden Schaden anrichtet.

Spielverlauf

Das Spiel orientiert sich stark am rollenspielerischen Charakter der Originalspiele. Es ist stark questgesteuert, und das Erfüllen einer Aufgabe führt häufig zu Folgequesten. Denn weitere Questkarten, die die Handlung irgendwann wieder aufnehmen, werden nach Abschluss eines Auftrags in den Kartenstapel des Spiels hineingemischt.

Das Spielfeld ist bei Spielbeginn zum überwiegenden Teil verdeckt und muss nach und nach erkundet werden.

Die Spieler stehen sich eigentlich als Kontrahenten gegenüber. Nicht feindselig, jedoch auch nicht kooperativ. Eine gewisse Zusammenarbeit ist aber dennoch manchmal notwendig, da das Spiel kollektiv verloren wird, wenn eine der mächtigen Organisationen, die in jedem Szenario agieren, zu sehr an Macht gewonnen hat. Daher ist man gut beraten, gemeinsam stark zu sein, selbst aber wiederum der Stärkste.

Fallout ist ein gelungenes Brettspiel, dem es mit tollen Storys und Questen gelingt, das Setting wiederzugeben und die Spieler mit den Texten zu unterhalten. Durch Folgekarten wirken die Ereignisse nicht zusammenhanglos und zufällig. Die Karten bei den leider nur vier Hauptszenarien werden sich natürlich bei mehrfachem Spiel irgendwann wiederholen. Aber die Welt gibt noch so viel her, dass man mit Erweiterungen und Ergänzungen sicherlich rechnen darf. Bis dahin kann man mit dem Grundspiel einige unterhaltsame Spieleabende verbringen.

Text: Christian Schmal

Bilder: Fantasy Flight Games/Asmodee



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

MARCUS VAN LANGEN

Liebe, Wollust Spielmanslieder

DAS MITTELALTERLICHE LIEDERBUCH

Liebe, Wollust, Spielmannslieder lässt die Musik des Mittelalters wieder lebendig werden. Liedtexte, Noten und Tabulaturen für die Gitarre ermöglichen es Mittelalter- und Musikbegeisterten, altes Liedgut zu spielen und zu bewahren. Die Sammlung umfasst einen Zeitraum von den ersten bekannten Minneliedern bis zu neuzeitlichen Neuschöpfungen nach mittelalterlicher Tradition. Detailreiche Illustrationen der Minnesänger und wissenswerte Hintergrundinformationen zu den einzelnen Liedern runden dieses Werk ab. Ein buntes, vielfältiges Liederbuch, das zum Musizieren und Mitsingen in der Taverne, auf dem Markt oder am Lagerfeuer einlädt.

144 Seiten, praktische
Wire-O-Bindung, 21 x 29,7 cm,
ISBN 978-3-938922-16-3,
24,90 Euro



24,90

PORTOFREI BESTELLEN!

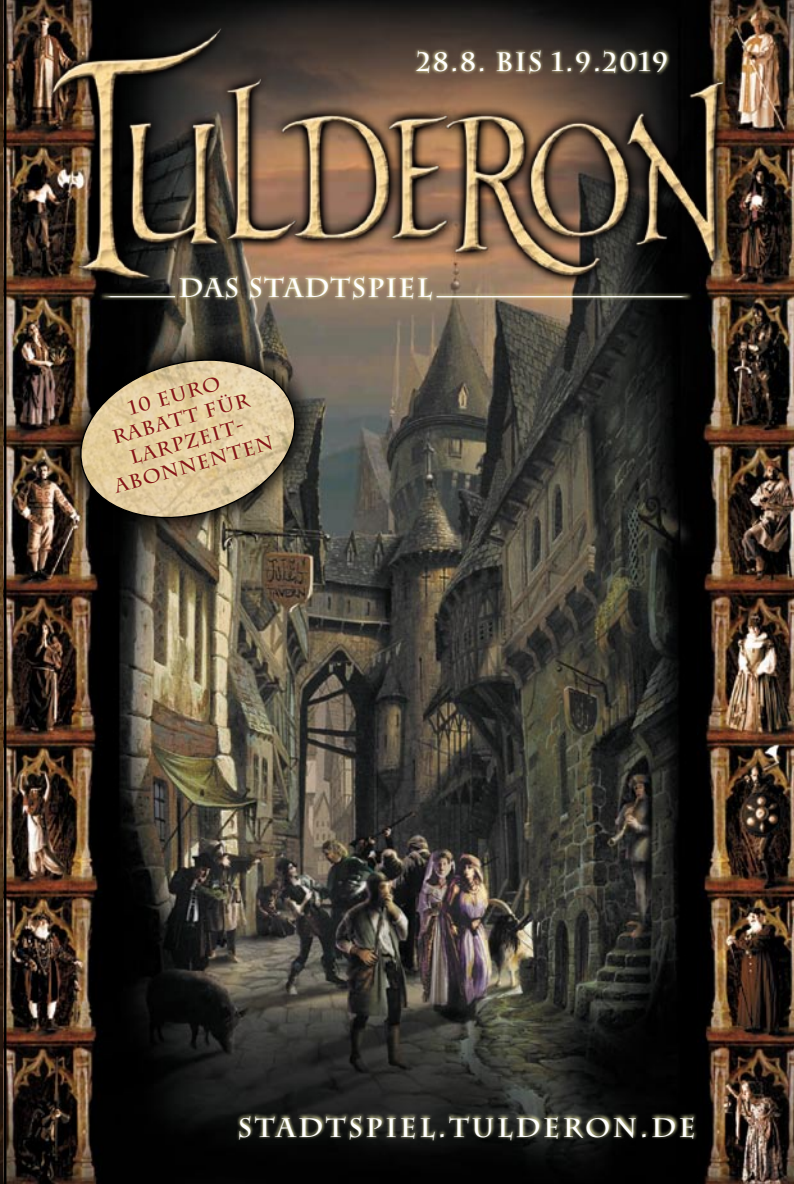
WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE
WWW.SPIELMANNSLIEDER.DE

28.8. BIS 1.9.2019

TULDERON

DAS STADTSPIEL

10 EURO
RABATT FÜR
LARPZEIT-
ABONNENTEN



STADTSPIEL.TULDERON.DE

CAST4Art

Home of the Worbla's® Art Series



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

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

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

Krimispiel

Doppelmord

(Krimi-Küche, 2018)



Bei *Doppelmord* geht es für die zwei bis fünf Mitspieler darum, als Kommissare als erstes den Fall aufzuklären. Dafür kann man der Konkurrenz auch ruhig einmal Steine in den Weg legen ...

Aus den verdeckt in mehreren Reihen liegenden Karten gilt es, drei Paare (Opfer, Tatzeit und Tatwaffe) der eigenen Farbe zu finden. Unter den Karten finden sich aber auch falsche Fährten, die die Ermittlungen behindern. Außerdem verfügt jeder Mitspieler über Ellenbogenkarten: Mit *Tatort verunreinigen* kann man beispielsweise den Platz zweier verdeckten Karten austauschen, *Absicherung des Tatorts* sperrt kurzfristig eine ganze Kartenreihe. Echte Kriminalbeamte würden bei diesen ruppigen Vorgehensweisen wohl die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, dem Spielspaß ist es aber eindeutig zuträglich.

Eine kriminell-gute Abwandlung des Spieleklassikers *Memory*.

Karsten Dombrowski

Krimispiel

Das Feuer der Diamanten

Daniela Tirre

(Krimi Total, 2017)



Das Krimispiel *Das Feuer der Diamanten* lädt uns zu einer Hochzeit nahe Moskau ein. Auf dem Anwesen des Diamanten-

barons Viktor Lasarew sollen sich dessen Tochter Jelena und Kiran Singh das Ja-Wort geben. Doch schrecklicher Weise hat man gerade den Bräutigam leblos in seinem Zimmer gefunden. Nun stellt sich die Frage, wer von den Gästen etwas mit dem Mord zu tun hat? Und wer hat das Diamantencollier der Braut gestohlen?

Das Spielprinzip der Krimi-Reihe startet immer mit einer Einführungsrunde. Darin werden Fragen geklärt wie: Wer sind die Anwesenden, welche Motive haben sie? Dann folgen Hinweiserunden und eine Runde mit Gerüchten. Den Abschluss bildet die Anklage, in welcher die Teilnehmer tippen sollen, wer von den Anwesenden den Mord- und in diesem Fall auch – wer den Diebstahl begangen hat.

Der russische Patriarch Viktor und seine Familie versprühen den Charme der Mafia. Auf der anderen Seite stehen der hitzköpfige und geschäftstüchtige Mahavir Singh und seine Familie. Ausgelegt ist das Spiel auf zehn oder 11 Teilnehmer. Mit weiteren Nebenrollen können aber weitere Gäste mitspielen.

Der Fall verspricht eine abendfüllende Suche nach einem Mörder und die Offenbarung vieler kleiner Geheimnisse.

Tara Tobias Moritzen

Brettspiel

Tyrannen des Unterreichs

(Gale Force Nine/Asmodee, 2018)



Drizzt Do'Urden, der Dunkelelf, der gegen die grausame Kultur seines Volkes rebelliert, zählt zu den populärsten Figuren der Fantasywelt *Dungeons & Dragons*. Dabei hat diese von Gewalt und Chaos geprägte Lebensweise der Drow, die der Fantasy-Autor Robert Anthony Salvatore in seinen Romanen beschreibt, auf viele Fans schon immer eine düstere Faszination ausgeübt. Im Brettspiel *Tyrannen des Unterreichs* können Dunkelelfen-Fans nun um die Herrschaft über das gesamte Unterreich kämpfen.

Zwei bis vier Spieler übernehmen die Kontrolle über jeweils eines der Adelshäuser der Drowstadt Menzoberranzan und haben das Ziel, ihre Macht zu vergrößern und möglichst viele Gebiete des Unterreichs zu kontrollieren. Dazu gilt es, die

Ressourcen Macht und Einfluss geschickt einzusetzen, ein Kartendeck aus Schergen zusammenzustellen und in den Kampf zu schicken und möglichst viele Siegpunkte zu sammeln. Eine schöne Variationsmöglichkeit bei diesem Deckbauspil bieten die unterschiedlichen Kartensätze für Kreaturen. Von diesen gibt es vier (Drow, Drachen, Elementare und Dämonen) mit unterschiedlichen Schwerpunkten, pro Spiel werden aber nur zwei verwendet, auf die sich die Teilnehmer im Vorfeld einigen.

Tyrannen des Unterreichs ist ein spannendes Spiel mit passender düsterer Optik, das jede Menge Spielspaß bietet. Wenn Ihr schon immer ausprobieren wolltet, ob Ihr das Zeug dazu hättet, in der Drowgesellschaft ganz nach oben zu kommen, solltet Ihr unbedingt einen Blick auf dieses Spiel werfen.

Karsten Dombrowski

Computerspiel

God of War

(Sony, 2018)



Seit 2005 versorgt die *God of War*-Reihe die Gamergemeinde mit mythologischen Action-Adventures. Im aktuellen *God of War* für die Playstation 4 hat Kriegsgott und Götterschlächter Kratos nach einem Rachefeldzug an den Göttern seine Heimat Griechenland hinter sich gelassen. Viele Jahre sind vergangen, und Kratos findet sich in einem fernen Land wieder. In Midgard ist er ein Fremder, und die dortigen Götter sind dem gealterten Krieger nicht wohlgesonnen. Zusammen mit seinem Sohn Atreus macht er sich auf eine gefährliche Reise, um den letzten Wunsch seiner verstorbenen Frau zu erfüllen. Die Welt der Asen und Normen ist fremd für ihn, genauso fremd wie das Gefühl, ein Vater zu sein. Doch Kratos' Abhängigkeit vom mythischen Wissen seines Sohnes ist auch eine Chance, seine menschliche Seite wiederzufinden.

God of War bietet brachiale Kämpfe gegen monströse Kreaturen und schafft es dabei, eine spannende Geschichte mit charakterlicher Tiefe zu erzählen.

Marc Haarmann

PHANTASTISCHER HERBST

Star Trek Kostüme

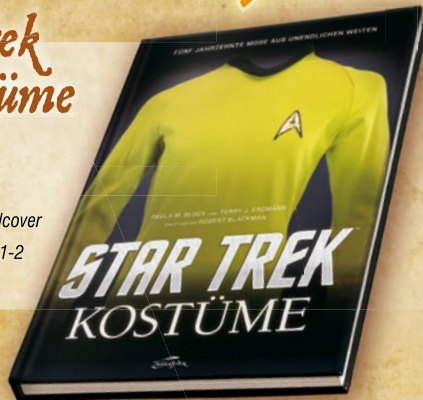
Star Trek Kostüme

256 Seiten

ca. 21 x 29,7 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-71-2

nur € 49,90



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



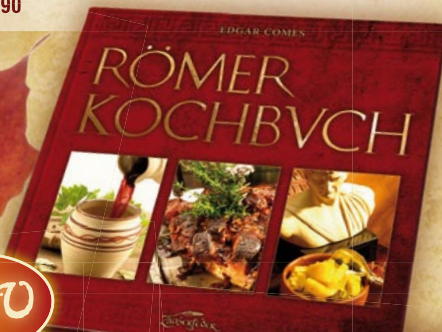
Römer-Kochbuch

Römer-Kochbuch

128 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-86-6

nur € 19,90



Krimi-Küche

Krimi-Dinner für 8 Personen:

- Die Allianz der Unterwelt
- Ristorante 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



NEU

Elfenwelten

Bernhard Hennen

Elfenwelten

69 Seiten, 21 x 29,7 cm

hochwertige Klappenbroschur

ISBN 978-3-938922-22-4

nur € 24,90



Living Language Dothraki

Living Language Dothraki

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

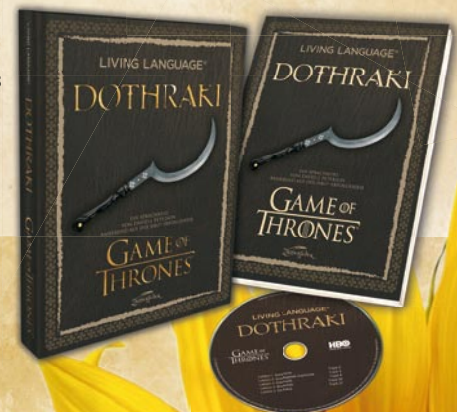
128 Seiten plus Audio-CD

ca. 19 x 14 cm, Softcover im Schubert

ISBN 978-3-938922-90-3

nur € 19,90

Buchtrailer



Buchtrailer



Für unsere komplette Auswahl besucht unseren Webshop unter

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

SEELenfÄNGER: TÄUSCHERLAND

Geisterjäger und verlorene Seelen

Heimgesucht von uralter finsterner Magie und rastlosen Seelen war das Königreich, in der diese Geschichte spielt, immer ein düsterer Ort. Vollends ins Chaos stürzte das Land allerdings erst durch den Verrat des Täuschers, eines gefährlichen und machthungrigen Seelenfängers. Für die Überlebenden der sich daran anschließenden Katastrophe ist eine Flucht unmöglich, denn ein geisterhafter Nebel hüllt das Land seitdem ein und Wesen aus der Anderswelt sorgen für Angst und Schrecken ...

Täuscherland ist der erste Settingband für das neue Rollenspiel *Seelenfänger*, das von Geisterjägern und ruhelosen Seelen in einer düsteren Fantasywelt handelt. Das Spiel basiert auf dem Rollenspielsystem *Fate Core*, das sich durch wenige einsteigerfreundliche Regeln und kostengünstiges Material auszeichnet und für das Spiel als Grundlage benötigt wird (www.srd.faterpg.de).

Bei Seelenfänger stehen das Erzählen und die Geschichte im Vordergrund. Von den 300 Seiten des Bandes behandeln lediglich 22 Seiten settingspezifische Regeln. Der Rest sind Beschreibungen des Täuscherlandes: besondere Orte, NSCs, Abenteueranfänger, Schauplatzaspekte und vieles mehr. Außerdem gibt es ein Bestiarium mit Bewohnern und Geistern des Täuscherlandes, Tipps zu Fate-Spielen und ein Kapitel zur Geschichte des Täuscherlandes.

Die Idee zu diesem Setting kam Jörg Köster, Chefautor von *Seelenfänger*, bereits im Jahr 2006 während eines einsamen Herbstspaziergangs: *Ein fantastisches Rollenspiel-Setting mit Geistern und Menschen, die in der Lage sind, mit diesen zu kommunizieren, sowie weiteren düsteren Elementen – damals war es nicht mehr als eine bescheuerte Idee*, erinnert sich der Autor. *Doch die bescheuerte Idee wuchs, und wenn ich mich recht erinnere, begann eine erste längere Rollenspielkampagne mit Freunden in der Welt von Seelenfänger im Januar 2008.*

Ermöglicht wurde die Umsetzung durch eine Crowdfunding-Kampagne, bei der gleich der erste Abenteuerband mitfinanziert wurde. Dieser soll in Kürze erscheinen, es sollen weitere folgen. Neben Täuscherland sind zwei weitere Settingbände geplant, die weitere Aspekte der Welt beleuchten und die Möglichkeiten für Spieler und Spielleiter erweitern sollen.

Begleitend zu diesem Rollenspiel-Projekt ist bereits vor einiger Zeit im Verlag *Torsten Low* die Anthologie *Geisterland: Geschichten aus der Welt der Seelenfänger* erschienen. Eine weitere Anthologie ist im Gespräch. Den Soundtrack zum Spiel liefert die Band *Erdenstern* mit dem Album *Immortalis*.

Auch digitalisiert wird es: *Seelenfänger* geben: *Wir arbeiten an einer Android-App, in der man das Täuscherland als Landkarte erhält, Notizen erfassen, Informationen zur Welt abrufen, Charaktere verwalten und würfeln kann*, berichtet Jörg.

Alle weiteren Informationen zum Spiel findet Ihr unter www.seelenfaenger-rpg.de.

Text: Laura Richter

Bilder: Redaktion Phantastik





≡ SAGENHAFTE SÜSSIGKEITEN UND LECKEREIEN ≡

HALLOWEEN



KÜRBISHAPPEN

Kürbishappen gehören zu den Lieblingssüßigkeiten von Hexen und Zauberern. Seit jeher ist die ganze Familie zu Hause von ihnen begeistert, Generationen von Schülern in Zauberschulen lieben sie. Man sagt sogar, gewisse Lehrer mögen sie so gerne, dass sie ihre Passwörter danach wählen! Traditionell macht man sie zu Halloween. Probiert einmal verschiedene Kürbissorten aus: eine echte Delikatesse!

ZUTATEN FÜR 500 GRAMM

250 g Kürbis (probiert unterschiedliche Sorten aus)

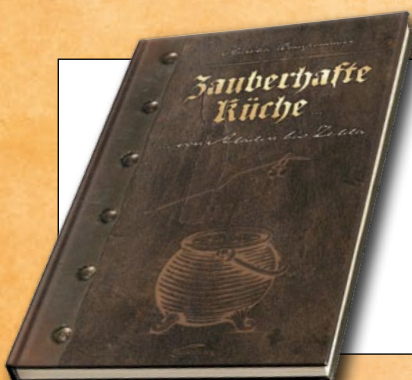
325 g Gelierzucker

1 Spritzer Zitronensaft

etwas feiner Zucker zum Dekorieren

VORBEREITUNG: 5 MINUTEN ZUBEREITUNG: 10 MINUTEN RUHEN LASSEN: 2 STUNDEN

- Zieht Eure Schutzhandschuhe über und schält den Kürbis mithilfe eines Schnellschälzaubers. Schneidet das Kürbisfleisch in Stücke und hackt es dann in der Küchenmaschine klein.
- Legt einen kleinen Teller in die Tiefkühltruhe oder führt einen Abkühlungszauber dritter Klasse aus.
- Gebt Kürbis, Zucker und Zitronensaft in einen mittelgroßen Kessel und kocht die Mischung unter magischem Singsang und ständigem Rühren auf, bis sich der Zucker vollständig aufgelöst hat (das ist sehr wichtig, damit das Rezept gelingt).
- Nachdem Ihr die Kürbismischung 10 Minuten habt abkühlen lassen, nehmt den Teller aus dem Tiefkühlfach, gebt ein bisschen von der Mischung darauf, zählt bis zehn und dreht den Teller dann in die Senkrechte. Wenn die Mischung bleibt, wo sie ist, und nicht heruntertropft, ist sie fertig. Wenn sie den Teller hinabläuft, noch eine Weile weiterköcheln und den Test dann wiederholen.
- Legt ein Backblech mit Backpapier aus, es muss an den Rändern überstehen, dann gießt die Kürbismischung darauf und lasst sie mindestens 2 Stunden abkühlen.
- Nachdem die Mischung vollständig erkaltet ist, stecht Eure Kürbishappen mithilfe eines Plätzchenausstechers in Kürbisform aus (oder mit einer selbst gemachten Pappschablone) und wendet die Happen dann in feinem Zucker, damit sie nicht an Euren Fingern kleben bleiben.



Aurélia Beaupommier

Zauberhafte Küche ... von Aladin bis Zelda

Mit diesem phantastischen Kochbuch zollt Aurélia Beaupommier allen Magiern, Feen, Elfen, Hexen und anderen Zauberesen Tribut. Die bezaubernden Rezepte tragen Kochende wie Speisen in andere, sagenhafte Welten. Das 184-seitige Buch ist unter der ISBN 978-3-938922-95-8 bei Zauberfeder erschienen und kostet 29,90 Euro.

06.-07.
JULI
2019



Festival Fantasia

ELBAUENPARK MAGDEBURG

WWW.FESTIVAL-FANTASIA.DE | WWW.ELBAUENPARK.DE

DIE TICKETS GIBT ES AN ALLEN BEKANNTEN VORVERKAUFSSTELLEN
SOWIE OHNE VVK-GEBÜHREN AN DEN KASSEN DES ELBAUENPARKS.

IM INTERVIEW AUTORIN DANIELA BECK

Verlorene Seelen – Alte Legenden

Über Larp kann man viele Geschichten erzählen und von Larpern zu hören bekommen. Man bekommt Zeitschriften und Fachbücher zum Hobby, selbst Spielfilme und Dokumentationen – aber Belletristik? Bislang Fehlanzeige. Das musste sich ändern, dachte sich Autorin Daniela Beck und berichtete unserer Redakteurin Laura Richter von ihren eigenen Larperfahrungen und wie daraus die Idee zu ihrem Roman *Mörderspiel* entstand.



Zauberwelten: *Mörderspiel* ist Dein Debütroman. Daher dürften Dich viele – als Autorin – nicht kennen. Stelle Dich doch bitte kurz vor.

Daniela Beck: Ich stamme aus Süddeutschland, lebe mit meiner Familie in München und arbeite aktuell als freie Mitarbeiterin bei einem Medienunternehmen.

ZW: In wie weit prägen Bücher Dein Leben?

Daniela: Im Grunde schon immer sehr. Ich habe als Teenager im Bereich Krimis alles von den *Drei???* über Agatha Christie bis zu Sherlock Holmes gelesen, dann eine zeitlang viel Fantasy und Anne Rice. Nach meinem Studium der Literaturwissenschaften habe ich bei einem Sachbuchverlag gearbeitet.

ZW: Auf Deinem Buch steht Larp-Krimi. Was erwartet den Leser und versteht man die Story als Nicht-Larper überhaupt?

Daniela: Es ist eine klassische Kriminalgeschichte mit dunklen Familiengeheimnissen. Die Ermittler sind aber keine Polizisten, sondern normale Menschen in ihrer Freizeit, weil der Roman die Geschehnisse auf einem Larp darstellt. Im Buch erkläre ich das alles für Leser, die mit dem Hobby noch nie in Kontakt gekommen sind.

ZW: Anders als Du?

Daniela: Kann man so sagen, ich larpe seit 17 Jahren.

ZW: Wie war Dein Werdegang im Larp? Wie bei Deiner Protagonistin, die von ihrem Freund auf ein Larp geschleppt wird und nur mitkommt, weil sie ein schönes Wochenende mit ihm verbringen will?

Daniela: Tatsächlich war es bei uns genau umgekehrt – ich habe meinen Freund mitgeschleppt – zu einem Vampir-Intrigenspiel-Abend. Zumindest dachte ich das. Denn statt des gesitteten Ränkeschmiessens wie bei den bisherigen Spielen gab es genau an dem Tag eine Vampir-Party à la *Blade* mit sehr, sehr viel Kunstblut. Ich dachte nur *Oh nein, was hält er jetzt wohl von meinem Hobby?* Es kam aber wesentlich besser an als gedacht. Inzwischen sind wir verheiratet und beide Larper. Über das *Vampire-Live* bin ich an eine Orga geraten, die gerade eine Reihe mit Mystery-Cons startete. Das war genau meins. Ich bin aber ein neugieriger Mensch und möchte alle Genres durchprobieren.

ZW: Was hast Du in der Zeit so erlebt?

Daniela: Viel. So viel, dass ich gar nicht genau weiß, wo ich anfangen soll, bei all den

spannenden oder atmosphärischen Szenen. Als wir als Sowjet-Agenten durch ein echtes, stillgelegtes Gefängnis geschlichen sind, zum Beispiel. Oder einfach nur das Gefühl, im Jahr 1865 als Bardame inmitten des Treibens in einem Westensaloon zu stehen. Dann gibt es noch jede Menge absolut skurrile und lustige Situationen – wie der Moment, als plötzlich ein Haufen Mitspieler als Psychiater in den Raum gestürmt kam, die uns mit unseren realen Namen anredeten und meinten, wir hätten uns die bisherige Handlung des Cons ja eh nur eingebildet – was auf einem Rollenspiel natürlich irgendwie stimmt – ... oder ... wie viele Seiten haben wir für das Interview?

ZW: Das heißt, Du hast das Setting für Deinen Roman im Grunde selbst erlebt – aber das macht einen noch nicht automatisch zur Autorin. Wie kam das?

Daniela: Ich wollte probieren, ob ich ein Buch schreiben kann.

ZW: Wie, einfach so?

Daniela: Nein, ganz so einfach war es dann doch nicht. Es kamen drei Punkte zusammen. Ich komme aus dem Hobby und finde es spannend, also hätte ich gerne selbst etwas darüber gelesen und habe nach Romanen zum Thema gesucht – zu meiner großen Überraschung gab es aber praktisch nichts. Also habe ich mir irgendwann gedacht, wenn darüber sonst keiner schreibt, dann versuche ich das jetzt selbst.

ZW: Wie genau entstand der Roman?

Daniela: Ich habe ihn ganz nüchtern durchgeplant: Zunächst schrieb ich die Chronolo-

**Daniela Beck
Mörderspiel – Ein Larp-Krimi**

(Mantikore-Verlag, 2018)

Lillis neuer Freund Markus passt eigentlich perfekt zu ihr. Wäre da nicht sein merkwürdiges Hobby: Er und seine Freunde sind Larper. Dieses Mal ist ein Krimi-Wochenende im Stil der 60er Jahre auf einem Landgut geplant. Als Markus Lilli einlädt mitzukommen, kann sie nicht widerstehen. Sobald das Spiel beginnt und Lilli sogar einen Hinweis findet, beginnt sie, Gefallen an der seltsamen Veranstaltung zu finden. Doch schon bald wird die inszenierte Zeitreise bedrohlicher als gedacht – und wirkt erschreckend real. Aber es ist doch alles nur ein Spiel ... oder?

www.mantikoreverlag.de



gie der Geschichte auf, was passiert wann, warum, bei wem, in welchem Jahr? Dann habe ich ein Figurenorganigramm aufgemalt – wie stehen die Figuren zueinander in Verbindung – und eine Tabelle erstellt, in der ich festgehalten habe, welche Infos in den jeweiligen Kapiteln gestreut werden müssen und welche Figur sie findet. Das hat mir gut geholfen, weil man immer einen Aspekt hat, auf den man hinaus will, und um den herum man die Szene aufbauen kann. Außerdem wusste ich dadurch beim Schreiben schon, dass das Kapitel im Gesamtzusammenhang am Ende auch Sinn macht.

ZW: Da möchte ich einhaken – der Kapitelaufbau Deines Romans unterscheidet sich stark von anderen Büchern!

Daniela: Das ist der Geschichte geschuldet. Protagonistin Lilli erzählt die Geschehnisse aus ihrer Sicht und zwar einmal als sie selber und einmal in ihrer Rolle als Privatdetektivin Victoria. Zusätzlich berichtet sie dem Leser im Laufe der Geschichte noch aus einem Tagebuch – aber was es damit auf sich hat, muss jeder beim Lesen selber herausfinden.

ZW: Der Leser erlebt das Larp also aus Lillis Sicht hautnah mit?

Daniela: Genau. Das wollte ich erreichen. Ich will Menschen, die das Hobby noch nicht kennen, mit meinen Mitteln zeigen, wie cool und spannend das ist und dass die Leute, die es betreiben, nicht ausschließlich weltfremde Spinner sind.

ZW: Hast Du solche Erfahrungen machen müssen?

Daniela: Es ist jetzt nicht so, dass mir jemand gesagt hätte: *Dein Hobby ist aber albern*. Aber ich habe schon das Gefühl, dass das Wort *Rollenspiel* oft negativ besetzt ist – von wegen, Rollenspieler kommen mit der Realität nicht klar und so weiter. Ich habe diversen Bekannten erzählt, dass ich auf ein Impro-Theater-Krimiwochenende fahre. Alle waren begeistert oder haben sogar gefragt, wo man mitmachen kann. Angespornt durch das positive Feedback habe ich mich dann getraut zu sagen, dass ich auf ein Live-Rollenspiel-Con fahre – mein Gegenüber schaute mich sofort irritiert an und

meinte nur *Echt? Triffst man da nicht voll merkwürdige Leute?*

ZW: Wie lange hast Du für das Buch gebraucht? Wie kam es zur Zusammenarbeit mit dem Mantikore-Verlag?

Daniela: Ich habe etwa ein Jahr zum Schreiben gebraucht und dann noch einmal ein Vielfaches davon für das daran Herumtüteln und Überarbeiten. Als das Manuskript vorzeigefähig war, suchte ich nach einem Verlag. Mantikore verlegt viele Bücher mit Bezug zum Rollenspiel. Darum dachte ich, dass es passen könnte – und hier sind wir.

ZW: Hast Du noch einen guten Ratschlag für Menschen, die es Dir gleich tun wollen? Oder anders gefragt: wie wird man aus Deiner Sicht gefeierte Starautorin?

Daniela: Wenn ich das wüsste, wäre ich es schon. (*lacht*) Ich hatte viel Glück und habe die richtigen Menschen getroffen. Leute aus der Buchbranche haben mir aber inzwischen verraten, dass es viele über Verlagsausschreibungen für Kurzgeschichten zu einem Vertrag für Romane schaffen.

THE WORLD OF
VIKINGS

JUSTIN POLLARD

BUCHTRAILER

ZAUBERFEDER VERLAG
160 SEITEN, CA. 23 X 28 CM, HARDCOVER
ISBN 978-3-938922-91-0, 34,90 EURO

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

KURZ VORGESTELLT

Phantastische Tierwesen: Grindelwalds Verbrechen

Das magische Filmbuch



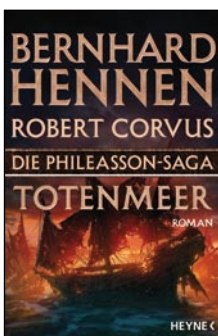
Artbook
Panini
96 Seiten, 24,99 Euro
ISBN 978-3-8332-3652-5

Grindelwald gelingt die Flucht nach Paris. Dort scharht er seine Anhänger um sich, denn er verfolgt einen düsteren Plan. Jetzt kann ihn nur noch Albus Dumbledore stoppen. Doch dieser benötigt die Hilfe des Magizooologen Newt Scamander ...

Das Buch bietet jede Menge Fakten zum Kinohit. Neben Infos zu den Charakteren, Schauplätzen und magischen Wesen enthält es zahlreiche Extras wie Sticker, Plakate und viele andere Überraschungen.

Die Phileasson-Saga – Totenmeer

Bernhard Hennen, Robert Corvus

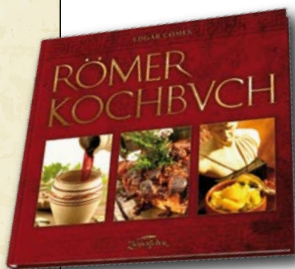


Roman
Heyne
672 Seiten, 14,99 Euro
ISBN 978-3-453-31850-2

Die Tangfelder des Sargassomeeres erwürgen die Hoffnung der Seeleute, die in ihre Fänge geraten. Über die Jahrhunderte hat die Gier dieses Reiches ohne Wiederkehr auch einiges angesammelt, das Begehrlichkeiten weckt. Die sechste Aufgabe ihrer Wettfahrt fordert von Asleif Phileasson und Bern dem Blender, an diesem Ort etwas zu bergen, das kostbarer ist als profane Schätze. Doch nur einer von ihnen wird Erfolg haben ...

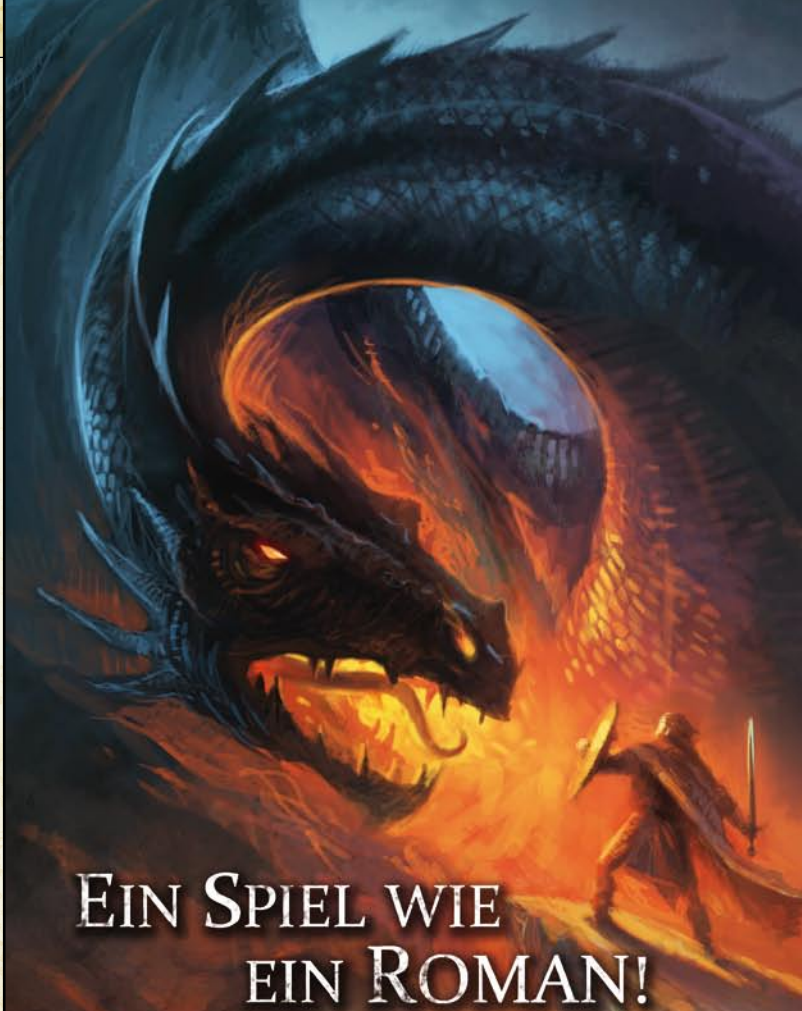
Römer-Kochbuch

Edgar Comes

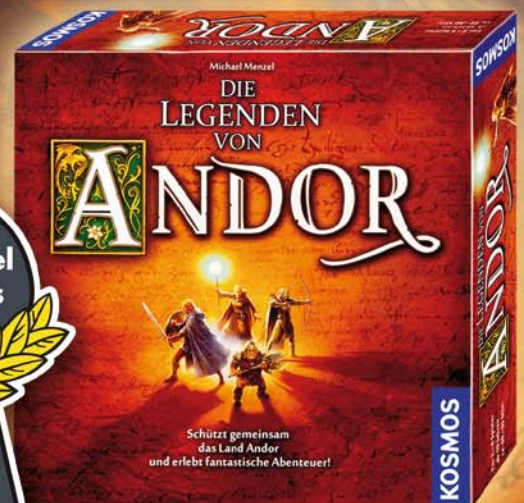


Kochbuch
Zauberfeder Verlag
128 Seiten, 19,90 Euro
ISBN 978-3-938922-86-6

Die Küche der alten Römer hält auch für moderne Gaumen echte Geschmackserlebnisse bereit. Edgar Comes hat die besten antiken Gerichte und Menüs, die er bei vielen Gelegenheiten getestet und perfektioniert hat, in seinem *Römer-Kochbuch* zusammengestellt: Vorspeisen, sehr vielfältige Hauptgerichte und Beilagen sowie Desserts.



EIN SPIEL WIE EIN ROMAN!



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

Jury Spiel des Jahres

legenden-von-andor.de

KOSMOS

Das Schwarze Auge als Escape Room

IM WIRTSHAUS ZUM SCHWARZEN KEILER

Der erste deutsche Escape Room auf Basis eines Rollenspiels atmet den Geist der klassischen *Das Schwarze Auge*-Abenteuer, führt Neulinge zum Hobby ... und liegt im Allgäu.

Baldur Greifax, der Graf von Gratenfels, ist seit dem Abenteuer *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* von Werner Fuchs der erste ikonische Schurke in der Geschichte des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* (DSA). Seit die ersten Abenteurergruppen vor über 30 Jahren im Pen & Paper durch Gratenfels gewütet sind, war die Grafenschaft Schauplatz vieler Tisch- und Live-Rollenspielabenteuer. Aber so plastisch wie jetzt im Escape Room, der den gleichen Titel trägt wie die Vorlage aus dem Heftabenteuer, haben DSA-Fans die Stimmung des Schwarzen Keilers vermutlich noch nie erlebt.

Natürlich werden wir an dieser Stelle keines der Rätsel und keine Gags verraten. Die Ausgangslage ist allerdings ähnlich – und damit ähnlich haarsträubend – wie im Abenteuerklassiker. Die Helden – beziehungsweise die Teilnehmer des Escape



Rooms – haben den bereits erwähnten Grafen beleidigt, indem sie eine bestimmte Grußformel nicht richtig aufgesagt haben. Dafür werden sie im Schankraum des Keilers eingesperrt, bis der Graf entscheidet, was er mit den unhöflichen Rei-

senden anstellen will. Im Gegensatz zum Abenteuer werden die Spieler also nicht in ein unterirdisches Labyrinth voller Monster gesteckt, sondern dürfen ihre Zeit (genau eine Stunde bis zum Urteil des Grafen) im deutlich bequemeren Wirtshaus verbringen. Ein riesiges Weinfass, durch das die Flucht wie im Vorbild gelingen kann, gibt es übrigens nicht. Die Geschehnisse im Escape Room liegen laut den Machern chronologisch vor den Geschehnissen des Abenteurers, den Dungeon gibt es also noch gar nicht.

Dennoch sieht der Raum auf den ersten Blick absolut richtig aus. Man merkt sofort, dass echte DSA-Fans am Werk waren. Über dem Tisch in der Ecke ragt der berühmte Keilerkopf aus der Wand. Passende Banner und Göttersymbole verzieren die anderen Ecken des Raums und überall stehen urige Krüge und andere Trinkgefäße. In den Schriftstücken, Notizen und Kritzeleien sind jede Menge versteckte Anspielungen auf das Pen & Paper zu finden, die dem Durchschnittsspieler nicht auffallen dürften, dem DSA-Gelehrten aber ein Lä-





cheln auf die Lippen zaubern. Schon zu Beginn des Spiels dürfen die Spieler mit einem W20 würfeln und dadurch die Rollenverteilung in der Gruppe festlegen – die Elemente des Pen & Papers werden direkt von Anfang an eingebaut.

Wer jetzt befürchtet, sich mit der Thematik des Rollenspielklassikers auskennen zu müssen, um den Escape Room zu lösen, der sei beruhigt. Es ist kein Vorwissen über die Historie oder die Götterwelt Aventuriens nötig – wer das Wissen allerdings parat hat, spart einige Minuten. Alle anderen finden Hintergrundinformationen, die helfen, Symbole richtig zuzuordnen. Damit wurde fast schon zu viel über die Rätsel des Raums gesagt, aber keine Sorge: er hat auf jeden Fall einige Überraschungen parat und ist technisch dermaßen ausgefeilt, dass einige Effekte in der Spielergruppe für heruntergeklappte Kinnladen gesorgt haben.

Leider liegt der Escape Room nicht für jeden praktisch: Kaufbeuren liegt im Süd-

westen Bayerns und damit nicht wirklich zentral. Für knapp 30 Euro pro Nase dürfen sich maximal sechs Spieler etwa eine Stunde mit dem Raum beschäftigen. Wer eine weitere Anfahrt hat, kann aber andere Räume des *Countdown-Teams* in Kaufbeuren buchen. Die Location ist eine alte Bankfiliale und hat einige Features zu bieten – auch abseits der DSA-Thematik.

Wer im Schwarzen Keiler Blut geleckt hat und mehr über DSA wissen will, dem helfen die Betreiber gerne weiter: Nach jeder Session werden DSA 5-Schnellstarter verteilt. Pen & Paper-Spieleabende im Wirtshaus sind geplant. Mehr noch: Als nächstes setzt das Countdown-Team einen weiteren Klassiker um: das zweite jemals erschienene Aventuriens-Abenteuer *Der Wald ohne Wiederkehr*. Dieser Raum entsteht gerade in München – und vielleicht werden viele weitere folgen – Vorlagen gibt es genug.

Text und Bilder: Nico Mendrek



KEYFORGE

RUF DER ARCHONTEN



EIN SPIEL, BEI DEM JEDES DECK SO EINZIGARTIG IST WIE DIE PERSON, DIE ES SPIELT.



JEDES SPIEL EINZIGARTIG!



BERNHARD HENNEN

Endlich:
Die neue Erfolgsserie
geht weiter!



512 Seiten • € 16,99 • ISBN 978-3-596-29999-7

Spielbuch

Gefangen!
MC und Manuro

(Pegasus Spiele, 2018)



Gefangen! ist ein weiterer Band der Spiele-Comics, die seit einiger Zeit bei *Pegasus Spiele* auf deutsch – übersetzt aus dem französischen Original – erscheinen. Diese Bücher funktionieren ähnlich wie die bekannten Spiele-Bücher, auch hier kann der Leser die Geschichte selbst bestimmen und muss Entscheidungen treffen.

Nicht nur der Text muss in diesem Genre aufmerksam gelesen werden, sondern auch die Bilder sollten genau unter die Lupe genommen werden, da sich in ihnen Rätsel und Hinweise verstecken. Die spannende Geschichte handelt von einem entführten Mädchen, dessen Vater sie auslösen möchte und erst im Verlauf des Comics merkt, dass es die Entführer nicht nur auf sie abgesehen haben. Es ist ein Krimi mit phantastischen Horrorelementen. Gewaltszenen werden gezeigt, inklusive Blut und Schusswunden – das ist nichts für allzu junge Leser. Die Zeichnungen sind stimmungsvoll, ausdrucksstark und detailverliebt. Der Comic ist eher eine Gfatic-*Novel* im Stil von etwa *Sin City*. Die Rätsel sind knackig schwer, aber dennoch textbezogen logisch. Das Spiel baut mit verschiedenen Mitteln Stress auf. Man muss nicht nur die Tochter finden und selber überleben, sondern die Ge-

schichte innerhalb eines Zeitlimits abschließen. Auf einigen Bildern befindet sich eine Sanduhr – jedes Mal, wenn man sie sieht, muss man eine Zeiteinheit abstreichen. Dadurch wird wahlloses Hin- und Herblättern unterbunden. Auch die Aufmachung des Buches ist sehr schön und reichhaltig. Mit diesem Comic lassen sich problemlos mehrere Stunden verbringen, ohne eine Idee zu haben, welche Stationen es gibt und was da so passiert – alles herrlich unübersichtlich! Klarer (Geheim-)Tipp!

Laura Richter

Roman

Geister auf der Metropolitan Line
Ben Aaronovitch

(DTV, 2018)



Geistersichtungen auf der Metropolitan Line der Londoner U-Bahn! Chaos unter den Pendlern ist die Folge. Police Constable und Zauberlehrling Peter Grant nimmt – mit ein paar guten alten Bekannten – die Ermittlungen auf.

Wenn die Geister sich wenigstens benehmen würden, aber sie verwirren die Londoner mit unflätigen Bemerkungen. All dies geschieht nicht zufällig, doch wer steckt dahinter?

Dieser Teil der Buchreihe um Zauberlehrling Peter Grant ist zur Abwechslung einmal kein Weltrettungsplot sondern führt *back to the roots*. Mit typisch

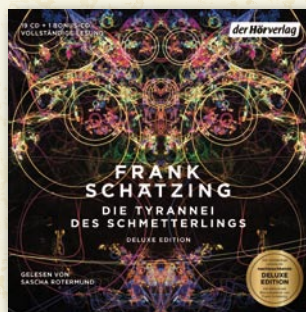
britischem Humor und Spannung bis zum Schluss ist es ein Vergnügen, diesen Roman zu lesen.

Heike Philipp

Hörbuch

Die Tyrannei des Schmetterlings
Frank Schätzing

(Hörverlag, 2018)



Sheriff Luther Opuka hat in Sierra mit Kleindelikten zu kämpfen. Während im Silicon Valley IT-Visionäre um die Erschaffung des ersten ultraintelligenten Computers wetteifern, um die großen Probleme der Menschheit zu lösen, kommt in Sierra eine Biologin unter rätselhaften Umständen ums Leben. Es stellt sich heraus, dass im verschlafenen Naturidyll Dinge vorgehen, die unsere Vorstellungskraft arg strapazieren.

Auf einer Bonus-CD geht Frank Schätzing auf die Hintergründe seines Romans ein, unter anderem auf die Themen *Künstliche Intelligenz* und *Parallelwelten*. Mehr soll an dieser Stelle nicht verraten werden. Auch die Auswahl eines geeigneten Sprechers wird im Interview diskutiert. Die Wahl fiel auf den Schauspieler und Synchronsprecher Sascha Rotermund.

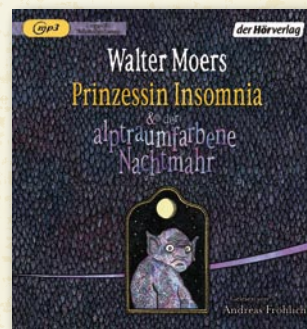
Der Autor hat wieder einmal einen außergewöhnlichen Roman abgeliefert und der Sprecher diesen wunderbar in Szene gesetzt. An dieser Stelle möchte ich noch die Arbeit der unbekannteren Lektorate für den Roman und das Hörbuch loben. Ohne sie und die vielen anderen Helfer wäre die Qualität nicht so hoch.

Tara Moritzen

Hörbuch

Prinzessin Insomnia
& der alpträumfarbene Nachtmahr
Walter Moers

(Hörverlag, 2017)



Prinzessin Dylia, die sich selbst *Prinzessin Insomnia* nennt, leidet unter einer besonderen Art der Schlaflosigkeit. Um die Zeit totzuschlagen, kreierte Dylia eigene Wörter und Geschichten. Der Nachtmahr Opal kündigt an, sie in den Wahnsinn zu treiben. Doch Dylia ist nicht dazu bereit aufzugeben und macht sich mit Opal zu einer Reise in ihr Gehirn auf – zum dunklen Herz der Nacht, wo schlussendlich der Wahnsinn zu Hause ist – der Beginn einer abenteuerlichen Reise durch die Welt der Gedanken und Träume.

Nur gut, dass sich Dylia für den langen Weg in den Wahnsinn entscheidet, sonst hätte Wortakrobat Walter Moers kaum Raum gehabt, die Geschichte dieses langen Wegs mit Ausführungen, Erklärungen und Landschaftsbeschreibungen auszuführen. Andreas Fröhlich liest das Hörbuch und leiht Moers seine Stimme für all die verrückten ... äh ... phantastischen Ideen. Ein Roman, der Zeit braucht, ihn zu mögen. Oder auch nicht.

Inspiziert wurde Moers durch Lydia Rode, welche die Aquarelle zum Roman beigetragen hat. Sie leidet seit ihrem siebenzehnten Lebensjahr unter dem *Chronic Fatigue Syndrom* (CFS), dem chronischen Erschöpfungssyndrom.

Tara Moritzen

CONQUEST

31.07. BIS 04.08.2019

RITTERGUT BROKELOH

WELTGRÖSSTES
LIVEROLLENSPIEL

BACK TO

MYTHIDEA



WWW.LIVE-ADVENTURE.DE

FESTIVAL FANTASIA

Larp trifft Festival

Feen, Einhörner, Elfen, Zwerge, Faune und andere Gestalten aus dem Reich der Fantasie werden den *Elbauenpark Magdeburg* bevölkern, wenn dort vom 6. bis 7. Juli 2019 das *Festival Fantasia* seine Tore öffnet. Die Besucher erwarten ein umfangreiches Rahmenprogramm mit drei Festivalbühnen, mehr als 85 fantastischen Akteuren, Panels und Workshops, einer Cosplay-Flaniermeile, einem zauberhaften Fantasy-Markt und Lesungen mit renommierten Fantasy-Buchautoren.

Gleichzeitig ist das Festival Fantasia nach Auskunft der Veranstalter die Bühne für ein parallel stattfindendes Ambientelarp, zu dem Rollenspieler herzlich eingeladen sind. Dabei werden die Lager direkt ins Festivalgelände integriert. Teilnehmer können und dürfen in ihrem Spiel mit den Künstlern und Besuchern interagieren – ein ziemlich außergewöhnlicher Ansatz, denn üblicherweise legen Larper viel Wert darauf, während des Spiels unter sich zu sein. Hier geht es aber nicht alleine um den Spaß am ambientigen Lagerleben auf einer bespielten Veranstaltungsfläche, die mehrere Hektar umfasst. Es geht vielmehr darum, durch die eigene Darstellung das Hobby vorzustellen und über die vielfältigen Möglichkeiten, die es bietet, zu informieren. Interessierte Neulinge zum Mitmachen zu begeistern, beziehungsweise als Einsteiger Kontakt zu Gleichgesinnten zu bekommen, soll im Rahmen dieser Veranstaltung möglich sein.

Eine Besonderheit, die diese Veranstaltung von ähnlichen abhebt, ist die das gesamte Festival umspannende Rahmen-

handlung. In der spannenden Geschichte *Die Rückeroberung des goldenen Dracheneis* werden die Handlungsstränge der beiden Vorgängerveranstaltungen 2015 und 2017 weitergeführt. Dabei treten nicht nur Schauspieler auf, auch Larper sind in die Story eingebunden. Sie spielen in Abstimmung mit den Profis sowohl im Bühnenbereich als auch auf weiteren Flächen aktiv mit. Für 2019 sind alle Plätze zur Teilnahme an der Story zwar schon vergeben, Teilnehmer für die Ambientelager werden aber weiterhin gesucht. Gesucht werden Larper mit Charakteren wie Dunkelelfen, Orks, Elben und so weiter. Interessenten können sich bis Ende Mai nächsten Jahres mit Charakterbeschreibung und Infos zu ihrem geplanten Lager unter der E-Mail-Adresse support@festival-fantasia.de

bei der Veranstaltungsleitung melden. Ebenfalls unter dieser Adresse können sich bis Anfang Februar 2019 Larp-Orgas melden, die in Absprache mit den Veranstaltern im Rahmen des Festivals ein eigenes Con innerhalb des Cons gestalten und umsetzen wollen.

Ziel der Veranstalter ist es, das Festival in den nächsten Jahren zu einer festen Größe im Fantasy-Veranstaltungsbe-



reich in Mitteldeutschland wachsen zu lassen und sich dabei stetig weiter zu entwickeln. Dabei soll Larp auch in Zukunft eine wichtige Rolle spielen.

Jede Menge weitere Infos zum Festival Fantasia gibt es unter www.festival-fantasia.de.

Text: Karsten Dombrowski

Bilder: Mary Cronos/Festival Fantasia 2017



College of Wizardry Nibelungen 2

Einfach magisch



Es ist soweit. Der Abschlussball neigt sich dem Ende zu und auf dem Balkon des Speisesaals wird die Schulleiterin jeden Moment den diesjährigen Sieger des Häuserwettstreits um den Königsberger Pokal verkünden. Die gespannt wartenden Schüler des vereinigten N.I.M.B.U.S. verstummen. Tagelang haben sie durch schulische Leistung, waghalsige Aktionen oder Hilfe in scheinbar ausweglosen Situationen Punkte für ihre Häuser erkämpft, die im ständigen Wettstreit miteinander stehen. Wer wird gewinnen – Haus Flamel, Krabat, Faust, Molin oder Grimm? Die Schüler aller Jahrgänge, Häuser und Pfade der magischen Hochschule klammern sich aneinander und selbst das Kollegium zerreit es fast vor Spannung. „Und der Sieger mit 250,5 Punkten heit ...“

Termin.....22.2. bis 25.2.2018
Ort.....Zamek Czocha (Lena, Polen)
Veranstalter.....Dziobak Larp Studios
Homepage.....www.nibelungen.institute
Genre.....Moderne Fantasy
Unterbringung....Mehrbettzimmer im Schlosshotel
Verpflegung.....Vollverpflegung
Teilnehmer, Kosten.....130 SCs ab 370,- Euro,
30 NSCs ab 0,- Euro
Regelwerk.....Eigenes

Als ich erfuhr, dass ich am *College of Wizardry: Nibelungen 2* (kurz: CoWN2) teilnehmen wrde, hatte ich das Gefhl, endlich den lang ersehnten Brief zur Aufnahme an einer Zauberschule zu bekommen. Nur wenige Wochen spter rollte der Shuttlebus von Berlin nach Sdwestpolen auf den Vorhof des Schlosses.

Den Anreisenden bot sich ein beeindruckender Ausblick auf die verwinkelten Gebude jenes Ortes, der fr ein langes Wochenende zur Hochschule *Nibelungen Institute fr magische Bildung und Studien* (kurz: N.I.M.B.U.S.) werden sollte. Neben dem obligatorischen Zauberstab mit einer Myriade an Charaktergeschichten



Mitspielen

Die nächsten Spiele der *College of Wizardry: Nibelungen-Reihe* finden vom 1. bis 5. November 2018 und vom 28. Februar bis 3. März 2019 statt. Informationen und Anmelde-möglichkeiten gibt es unter www.nibelungen.institute. Für Zauberwelten-Leser gibt es einen Rabatt von 25,- Euro auf den aktuellen Staffelpreis. Gebt einfach bei der Bestellung den Gutscheincode **zauberfeder** ein.

und bereits geschriebenen Beziehungsgeflechten im Gepäck, bezogen die Spieler ihre Burgzimmer und bekamen Roben in Jahrgangsfarbe, Studienbücher und Kravatten in Hausfarbe ausgehändigt, bevor die Spiel-Workshops beginnen sollten. Der Time-In würde am Abend mit dem Einmarsch der gesamten Schülerschaft beginnen und bereits zu diesem Zeitpunkt offenbarte sich die Atmosphäre, die das Spiel bestimmen sollte. An der Schlossbrücke empfing das Spalier stehende Kollegium die Schüler, untermalt durch mysteriös-magische Klänge. Selten kam direkt zum Time-In eine solche Vorfremde auf die kommenden Entdeckungen und Geschichten auf. Ein bis in die letzte Ecke dekoriertes Schloss – mit Geheimgängen! –, das nur darauf wartete, seiner Geheimnisse beraubt zu werden. Eine richtige Zauberschule.

Der alltägliche Wahnsinn einer magischen Hochschule

Oder auch: *Hups, mein Professor ist ein Dämon!* Am N.I.M.B.U.S. erwarteten die Studierenden kondensierte Einblicke in den Alltag einer magischen Hochschule,

inklusive je drei verschiedener Pfade und Ausrichtungen der Institute. Unterricht in Fächern wie Alchemie, Beschwörungsmagie, Technomantie oder magischer Verteidigung, ebenso wie die gesamte Bandbreite des modernen Schüler- und Studentenlebens: Liebschaften, Freundschaften, Intrigen, Geheimnisse, Peinlichkeiten aller Arten und am Ende natürlich die brennende Frage: Wer geht mit wem zum Abschlussball?

Auch die Hauslese stellte sich als spannendes Unterfangen dar, denn bis zuletzt wurde zwischen den Sprechern der fünf Häuser die Zuteilung der Schüler verhandelt. Jedes Haus bestach dabei mit eigenen Traditionen, Mottos, Riten, Idealen und eigenem Klientel. So würde ein Gewöhnlichgeborener (ein Magischer aus einer nicht-magischen Familie) im elitären Haus Faust (Leitmotiv *Wissen & Macht*) einen schwierigen Stand haben, während im freiheitsliebenden Haus Grimm (*Kreativität & Diplomatie*) die Toleranz groß geschrieben wird. Mit der Hauswahl veränderte sich auch das direkte Spielumfeld, der Gemeinschaftsraum wurde zum zweiten Zuhause und die Hauskollegen zur neuen Familie. Stolz und Loyalität gegenüber dem eigenen Haus stellten sich bei vielen sehr schnell ein.

Neben dem magischen Schulalltag konnten sich die Spieler auf viele seltsame Vorkommnisse und Missgeschicke einstellen, oft im Zusammenhang mit geheimen Aktivitäten zwielichtiger Charaktere. Eine spontane Dämonenbannung oder eine Feentor-

Öffnung waren ebenso keine Seltenheit wie das Verschwinden von Schülern oder Auftauchen gefährlicher, magischer Wesen – Zauberstab bereithalten und durch!

Jeder hat etwas zu verbergen

Die oberste Regel am N.I.M.B.U.S. könnte lauten: Alle haben Geheimnisse. Im Laufe des Spiels kristallisierte sich heraus, mit welcher Detailverliebtheit das Orgateam und die Spielerschaft alle Charaktere mit hellen und dunklen Seiten versehen hatten, um eine möglichst hohe Bandbreite an Erlebnissen und Entdeckungen zu schaffen. Von der versteckten dämonischen Besessenheit, über Tierzuchtexperimente im eigenen Gemeinschaftsraum oder feeninduzierte Gefühlsunfähigkeit bis zum heimlichen Dasein als Werwolf an einer Schule voller Werwolfshasser tröpfelten stetig abstruse Geheimnisse in die Öffentlichkeit der Institution.

Ausgehend von der im Hintergrund verankerten Werwolfproblematik und den damit zusammenhängenden, tragischen Ereignissen einer missglückten Rebellion mit vielen Todesopfern einige in-time Jahre zuvor, präsentierte sich die Schule als ein Schlachtfeld von Werwolfsgegnern und -befürwortern. Dies resultierte häufiger in extremen und intensiven Spiel-szenen: die öffentliche Hinrichtung eines Werwolfs durch eine Schülerin bildete den Anstoß zu einer Reihe von erschütternden Vorkommnissen, an dessen Ende der Tod jener Schülerin stand.

Das Zauberschul-Con gipfelte in einem ausgelassenen Schulball, an den sich um Mitternacht direkt das Out-time mit einem nordic-typischen Debriefing anschloss, um das Vergangene möglichst gut zu verarbeiten. Den Mitspielern, die einem noch vor einigen Stunden als strenge Professoren gegenübergestanden hatten, plötzlich auf gleicher Ebene zu begegnen, war eine eigenartige, aber auch wichtige Erfahrung.

Community und Fazit

Nicht zu verwechseln ist das deutschsprachig ausgerichtete CoWN2 mit der internationalen College of Wizardry-Reihe (CoW), denn es entspringt zwar dem gleichen Setting, spielt allerdings auf einer anderen Zauberschule, die natürlich durch ihre eigenen Häuser, Geschichten und Rivalitäten bestimmt wird. Vergleichbar mit anderen Nordic-Larps wird das CoWN2 vor allem durch seinen Fokus auf immersive und sichere Spielmechaniken, die vor Time-In allen Teilnehmern in Workshops näher gebracht wurden. Die Charaktere waren größtenteils durch die Orga erdacht, lieferten jedoch bewusst nur Anregungen, sodass sie in Eigeninitiative weiter mit Leben gefüllt werden konnten – und sollten, denn das Spiel lebte sehr stark von den im Vorfeld erdachten Charakterbeziehungen, Vorgeschichten, geteilten Geheimnissen und Familienbanden. Generell zeichnet die Intensität der Zusammenarbeit und des gemeinsamen *Schreibens* der Plots und der Beziehungsgeflechte der CoW-Community im Allgemeinen die Einzigartigkeit dieses Settings und der internationalen und deutschsprachigen Conreihe aus.

Besonders fiel die hohe Dichte an Plots und kleinen Spielangeboten auf, die im



Vorfeld bereits durch Social Media-Rollen-spiel und zahlreiche Absprachen zwischen den Teilnehmern vorbereitet und auf dem Spiel noch ausgebaut wurden. Mit drei bis vier Stunden Schlaf pro Nacht und konstanter in-time Aktivität war es nicht möglich, mehr als gefühlte fünf Prozent aller Geschehnisse mitzubekommen, obwohl man nie das Gefühl hatte, etwas zu verpassen. Der Gedanke der 360 Grad-Immersion trug die Veranstaltung durchweg und nie stellte sich angesichts der teilweise intensiven und kontroversen Themen ein Gefühl von Unsicherheit ein – ein eindeutiges Zeichen für die Effektivität der Workshops und der *Opt-In-Regel*, nach welcher Aktionen wie Körperkontakt oder Verzauberung im Spiel vorher deutlich anzuzeigen oder anzusagen waren, sodass der betroffene Spieler die Möglichkeit hatte, abzulehnen.

Eine CoWN-Veranstaltung ist auch mit weniger detailreicher Vorbereitung eine Conerfahrung mit hohem Immersionsgrad,

entwickelt aber mit jedem Quäntchen Aufwand, den ein Spieler in das Geflecht von Beziehungen und die weitere Ausarbeitung des Charakterhintergrundes steckt, einen immer stärkeren Sog in das Zauberschul-Setting. Der Post-Con-Blues ließ nicht lange auf sich warten. Den Meldungen innerhalb der Community nach zu urteilen, fiel es sehr vielen Spielern schwer, von ihren Rollen Abschied zu nehmen – Hilfe gab es durch Epiloge, Zeichnungen, witzige Bilder und das Post-Play – während gleichzeitig schon Pläne für die nächsten CoW-Veranstaltungen geschmiedet wurden. Denn eines schafft das deutsche College of Wizardry definitiv: die Erfahrung einer Zauberschule für ein Wochenende so immersiv zu gestalten, dass viele, die einmal dort gespielt haben, direkt beschließen, wiederzukehren.

Text: Tanja Nündel

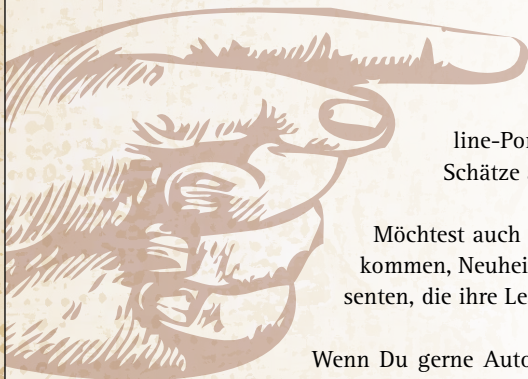
Bilder: Przemysław Jendroska

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>.



Dein Wegweiser ins Abenteuer



WWW.LARPZEIT.DE

Aurélia Beaupommier

Zauberhafte Küche

NEU

... von Aladin bis Zelda



184 Seiten, 21 x 29,7 cm

Hardcover

ISBN 978-3-938922-95-8

29,90 Euro

www.ZAUBERFEDER.DE

www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE