

Zauberwelten

Bildgewaltiges Märchen

A PLAGUE TALE — INNOCENCE —

Rollenspiel der anderen Art

Outward

Shakes & Fidget

Marvin Clifford im Interview

30 Jahre universelle Abenteuer

Drachenland-Verlag

Piraten-Segel-Larp auf der Ostsee

Skull & Crossbones

Roboter-Kampfarena

VOLT

u.v.m.

Monster, Magier, Märchenwelten

Episch, packend, bildgewaltig – Brandon Sandersons STURMLICHT-CHRONIKEN



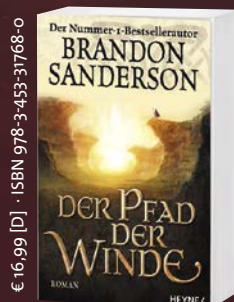
NEU

Alle Völker von Roschar
müssen vereint werden.
Doch ein finsterer Schatten
liegt auf dieser Hoffnung –
Fürst Dalinars eigene, blut-
befleckte Vergangenheit ...

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

Brandon Sanderson kommt vom
14. bis 17. Mai nach Deutschland!
Mehr Infos unter
www.brandon-sanderson.de

Bereits erschienen:



DIGITALE WELTEN

Games am Horizont –
Vorschau Frühjahr 2019 3

A Plague Tale: Innocence –
Bildgewaltiges Märchen 4



Outward –
Ab heute spielen wir ohne Stützräder 7

Zehn Jahre Shakes & Fidget – Comic-
Künstler Marvin Clifford im Interview .. 10



SPIELWELTEN

Spieleneuheiten Frühjahr 2019 13

Mutter der Drachen – Erweiterung
zum Brettspiel Der Eiserne Thron 14

Drachenland-Verlag – „Wir haben
auch noch nach 30 Jahren Spaß am
Entwerfen von Abenteuern“ 17



VOLT –
Willkommen in der Roboter-Kampfarena! . 20

Rezensionen:
*Toxische Wege, Die Katakomben des
Grauens, Mord in der Villa Mafiosa* 23

SINNESWELTEN

Season 8 is coming! – Game of
Thrones geht in die letzte Runde 24

15 Jahre Erdenstern –
„Unsere größte Inspiration holen
wir aus besonderen Situationen“ 27

Festival Fantasia – Fantasie wird real .. 31

FeenCon 2019 – Rollenspiel-
Convention feiert 30. Geburtstag 32

LARPWELTEN

Turisedum – Mystisches Larp
zur Sommersonnenwende 33

Larp auf der FaRK – Familientreffen
der phantastischen Szene 34



Skull & Crossbones –
Piraten-Segel-Larp auf der Ostsee 37

Impressum

Herausgeber und Verlag



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

Chefredakteur

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

Redaktion

Laura Richter

Lektorat

Anja Grevener

Art Director

Christian Schmal

Layout

Heike Philipp

Autoren dieser Ausgabe

Stefan Deutsch, Karsten Dombrowski, Marc Haarmann,
Tara Moritzen, Birgit Oppermann, Laura Richter,
Thorsten Schmidt

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Titelbild

Das Titelbild stammt aus A Plague Tale: Innocence von
Asobo Studio/Focus Home Interactive.

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.

DER FRÜHLING NAHT

Zauberhafte Küche

Zauberhafte Küche – von Aladin bis Zelda

184 Seiten, 21 x 29,7 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-95-8

nur € 29,90



Game of Thrones – Die Storyboards

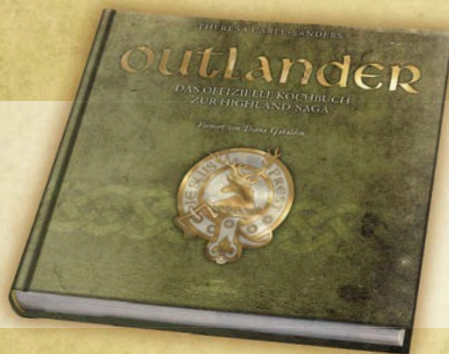
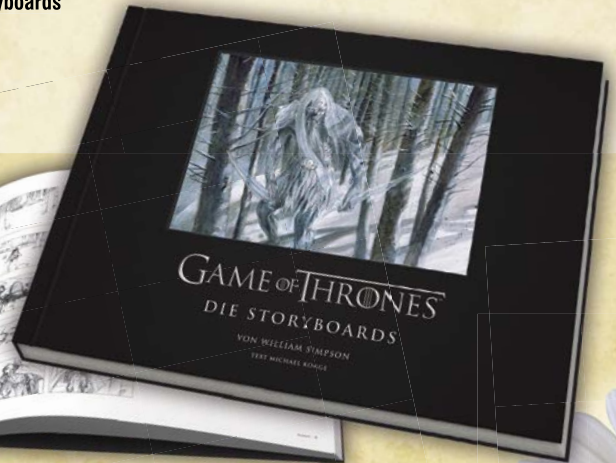
Game of Thrones – Die Storyboards

320 Seiten, veredeltes Hardcover

im hochwertigen Schubler

ISBN 978-3-938922-98-9

nur € 49,90



Outlander

Outlander – Das offizielle Kochbuch zur Highland-Saga

340 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-76-7

nur € 39,90

A Game of Thrones

A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch

224 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-43-9

nur € 24,90

From the Sands of Dorne

44 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-93-4

nur € 9,90



Krimi-Küche

Krimi-Dinner für 8 Personen:

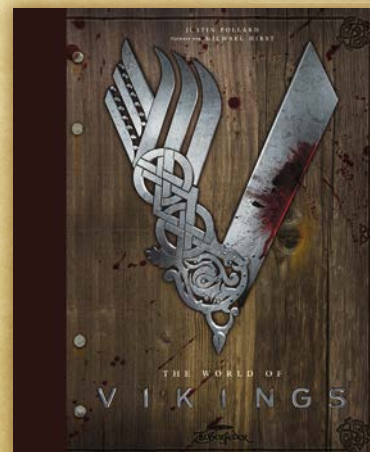
- Die Allianz der Unterwelt
- Der Fall Marlies Reinhold
- Ristorante Assassino
- Family Affairs

Krimi-Dinner für 6 Personen:

- American XMAS Dinner
- Le diner mortel
- Das Geisterfest

ca. 4 Stunden, ab 16 Jahren

nur € 29,90



Vikings

The World of Vikings

160 Seiten

ca. 23 x 28 cm, Hardcover

ISBN 978-3-938922-91-0

nur € 34,90

FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Vorschau Frühjahr 2019

GAMES AM HORIZONT

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

Trüberbrook



Das Point & Click-Adventure *Trüberbrook* versetzt Euch in eine Parallelwelt der 1960er Jahre und betraut Eure Spielfigur, den Physikstudenten Hans Tannhauser, mit der bescheidenen Aufgabe, die Welt zu retten. Besonders auffällig ist der Look des Spiels. Mit Hilfe von Photogrammetrie wurden modellierte Miniaturumgebungen eingescannt, so dass sie im fertigen Spiel ebenso wie eine Modellkulisse wirken, in der sich die Spielfiguren bewegen. Entwickler des Spiels ist *btf GmbH*, die insbesondere durch die ZDF-Sendung *Neo Magazin Royale* bekannt ist. *Trüberbrook* erinnert an die *Mystery*-Serie *Twin Peaks* der 1990er und ergänzt diese mit dem typischen Humor der btf-Produktionen. Für PC ist das Spiel bereits erhältlich. Auf den Konsolen erscheint *Trüberbrook* im April.

Release: 17. April 2019
PS4, XboxOne, Nintendo Switch
(btf GmbH/Headup)

Days Gone



Days Gone zelebriert ein blutiges Ende unserer Zivilisation. Ihr reist als Biker Deakon St. John durch die dunklen Wälder von Oregon und müsst Horden von Zombies (hier *Freaker* genannt) ausweichen. Doch auch andere Menschen stellen eine große Gefahr dar. Die Atmosphäre soll die Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit eines *The Last of Us* widerspiegeln, während die Zombiehorden

an den Film *World War Z* erinnern. *Days Gone* erscheint exklusiv für PS4 und bietet eine große Open World, in der Ihr Euch mit dem Motorrad bewegt. Doch der nötige Sprit ist rar, und um vorwärts zu kommen, gilt es, sich den Gefahren zu stellen, die hinter jeder Ecke lauern

Release: 26. April 2019
PS4
(SIE Bend Studio/
Sony Interactive Entertainment)

Rage 2



Noch einmal Post-Apokalypse. Doch hier geht es wilder und weniger ernst zu, denn wie sein Vorgänger ist *Rage 2* ein rasanter Shooter mit ausgefallenen Waffen und jeder Menge spektakulärer Gadgets, die Ihr gegen eine Vielzahl von Mutanten-Gangs einsetzen könnt. *Rage 2* spielt 30 Jahre nach dem ersten Teil und zeigt eine Welt, die vor 150 Jahren vom Asteroiden Apophis verwüstet wurde. Das Ödland ist dabei nicht so eintönig wie im Vorgänger. In insgesamt sechs Biomen (künstlich geschaffenen Ökozonen) lernt Ihr neue Leute auf der guten und der bösen Seite kennen und trifft auf alte Bekannte aus dem Vorgängerspiel.

Release: 14. Mai 2019
PC, PS4, XboxOne
(Id Software, Avalanche Studios/
Bethesda Softworks)

Warhammer: Chaosbane



Bereits im vergangenen Jahr erhielt das *Warhammer 40k*-Universum mit *Inquisitor: Martyr* ein Action-RPG. Nun bekommt auch das *Warhammer Fantasy*-Universum eine Genreumsetzung. Bei Eurer Spielfigur habt Ihr die Wahl zwischen einem Menschen, einem Hochelfen, einem Waldelfen und einem Zwerg. Jede Figur hat andere Kräfte und Spezialisierungen. Als Feind treten die Streitkräfte des Chaos auf. Im Spiel besucht Ihr unter anderem die verfluchte Stadt Praag und die ehemalige imperiale Hauptstadt Nuln. Auch Couch-Coopspieler werden wieder auf ihre Kosten kommen und dieses Mal nicht nur statischer Begleitschutz sein, sondern einen eigenen Fähigkeitenbaum erhalten. Ob sich *Chaosbane* gegen den actiongeladenen Genrekönig *Diablo3* behaupten kann, erfahrt Ihr spätestens im Juni.

Release: 4. Juni 2019
PC, PS4, XboxOne
(Eko Software/Big Ben Interactive,
Games Workshop)

The Sinking City



Frogwares, die Entwickler diverser Sherlock Holmes-Spiele, versetzen Euch in die faszinierende Welt des Lovecraft-Universums. Als Privatdetektiv Charles W. Reed erkundet Ihr in den 1920er Jahren zu Fuß und mit dem Boot die Stadt Oakmond. Die offene Welt dient dabei als Kulisse des Schreckens. Doch Vorsicht: wie in den Lovecraftschen Werken üblich, hat zu viel Wissen einen Preis. Steigt der Spielfigur das Übernatürliche zu Kopf, leidet nicht nur ihr Verstand, sondern auch ihre Glaubwürdigkeit. Die Kombination aus Lovecraftschem Horror und dem Stil der Detektivgeschichten eines Arthur Conan Doyle versprechen ein interessantes Spielerlebnis.

Release: 27. Juni 2019
PC, PS4, XboxOne
(Frogwares/BigBen Interactive)

A PLAGUE TALE

INNOCENCE



Bildgewaltiges Märchen

Frankreich in der Mitte des 14. Jahrhunderts. Der *Schwarze Tod* streift durch die Straßen Europas und löscht innerhalb weniger Jahre 25 Millionen Leben aus. Verseuchte Rattenschwärme fließen als dicke schwarze Masse durch die Schatten der Straßen, dringen durch die Risse in den Mauern und durch die Kanalisation in die maroden Häuser der ungeschützten Bürger ein. Sie machen keinen Unterschied zwischen Gut und Böse.

Zur gleichen Zeit strömt eine andere von den Menschen gemachte Gefahr durch die Straßen. Sie unterscheidet sehr wohl zwischen Gut und Böse – die Inquisition. Doch was für diese Organisation gut oder böse ist, liegt ganz in ihrem eigenen Ermessen und dem des herrschenden Klerus. Oben brennen die Scheiterhaufen, unten verfaulen die Pestkranken bei lebendigem Leibe. Es sind dunkle Zeiten für Europa, genauer gesagt, ist es das finstere Mittelalter.

Zwei Geschwister auf der Flucht

A Plague Tale: Innocence versetzt Euch in die Gestalt zweier Geschwister, die es mit der Pest und der Inquisition zu tun bekommen. Brice Davin, der ausführende Produzent, beschreibt *A Plague Tale* als ei-

ne Art Fantasyversion der Geschichte, wie eine Legende. Eine Geschichte der Pest, gespickt mit historischen Fakten und Anekdoten, gebettet in eine Umgebung, die wir so realistisch wie nur möglich erscheinen lassen wollten.

Der junge Hugo de Rune leidet seit seiner Kindheit unter einer mysteriösen

Krankheit und bedarf der vollen Aufmerksamkeit seiner Mutter. Die ältere Schwester Amicia wächst einen Großteil ihres Lebens getrennt von ihrem Bruder auf. Doch als die Inquisition vor der Tür steht und die Auslieferung des kranken Jungen veranlasst, ist Amicia die einzige Hoffnung, Hugo lebend herauszuschmuggeln. Steckt hinter Hugos Zustand mehr als nur eine Krankheit? Für die Inquisition ist sie Grund genug, um zu versuchen, ihn mit Waffengewalt zu fangen. Die Geschwister machen sich auf eine gefährliche Reise.

Das Frankreich des 14. Jahrhunderts ist ein gefährlicher Ort. Das wird nicht nur durch die Erzählung, sondern auch durch das Gameplay deutlich. *A Plague Tale* versteht sich als historisches Survival-Abenteuer. Amicia ist keine stolze Kriegerin, die Unmengen an Gegnern im Alleingang besiegt. Doch was ihr an Stärke fehlt, gleicht sie durch Intelligenz aus. Sie manipuliert die Umgebung, indem sie zum Beispiel aus herumliegenden Einzelteilen Wurfgeschleudern bastelt. Die größte Gefahr bilden die Rattenschwärme, die als die Verkörperung der Pest gelten. Wie eine allgegenwärtige Flüssigkeit mit eigenem Willen überrennen und fressen sie alles innerhalb von wenigen Sekunden. Ihr einziger Schwachpunkt ist das Licht. Die Wurfgeschleudern



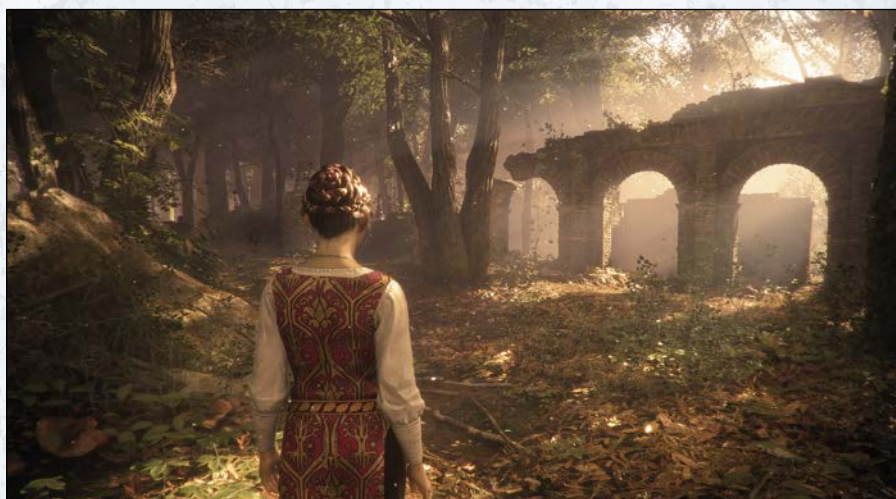
eignen sich hervorragend, um entfernte Lichtquellen in Brand zu setzen, aber auch, um sie zu löschen. So lassen sich feindliche Soldaten überwältigen, die Euch mit einer Fackel entgegenkommen. Ein gezielter Wurf bringt den Gegner um seine lebensrettende Lichtquelle, und Ihr könnt zusehen, wie der Soldat in voller Rüstung binnen Sekunden von Ratten gefressen wird. Auch wenn es manchmal keine andere Wahl gibt, hinterlassen derartige Taten seelische Spuren bei den beiden Kindern. Das Spiel lässt Euch durch Eure Aktionen mit ansehen, wie aus einst unschuldigen Kindern im Spielverlauf Mörder aus Verzweiflung werden.

Das Ende der Unschuld

Dass dieser Verlust der Unschuld ein großes Thema ist, lässt bereits der Untertitel *Innocence* vermuten. Im Vordergrund steht aber das Verhältnis zwischen den Geschwistern, die sich am Anfang gar nicht richtig kennen. Ihre Rolle als Hugos Beschützerin lässt Amicia an ihre Grenzen gehen. Wenn Ihr die beiden mit einer glimmenden Fackel durch die Dunkelheit schleichen lasst, und Hugo sich verängstigt an Amicia drückt, beruhigt sie ihn, obwohl sie selbst in großer Gefahr steckt.

In anderen Situationen zeigt sich, wie sehr Hugo noch ein Kind ist. Während Ihr dafür sorgt, dass die beiden im Schatten eines Aquädukts den wachsamsten Augen der Soldaten entgehen, entdeckt Hugo einen englischen Ritterschild im Gebüsch, den er sogleich mitnimmt, um Ritter zu spielen. Amicia befiehlt ihm, den Schild wegzuerwerfen, was Hugo mit genervtem Murren beantwortet. Wenig später zeigt sich der Grund: Hier hat eine Schlacht stattgefunden, und die Engländer waren der Feind. Die Leichen türmen sich vor Euren Augen und die Ratten-

schwärme platzen aus toten Kadavern hervor. Um zu überleben, müsst Ihr da durch, und ein fal-



scher Schritt oder fehlgeleiteter Wurf bedeuten den Tod für die Protagonisten.

Lasst Ihr die beiden im Spiel zusammen losziehen, nimmt Amicia ihren Bruder an die Hand. Geht Ihr mit Amicia voraus, um die Lage auszukundschaften, könnt Ihr Hugo befehlen zu warten. An bestimmten Stellen hilft er sogar eigenständig beim Lösen eines Rätsels. Die Interaktion steht klar im Vordergrund und macht ihn nicht zu einem nervigen Anhängsel, das ständig unkoordiniert in sein Verderben rennt. Die Entwickler ziehen deutlich Elemente aus den bekanntesten Vertretern der Partner-Adventures wie *Ico*, *The Last of Us*, *God of War* oder *Brothers: A Tale of Two Sons*.

Immer wieder trifft Ihr zusätzliche Begleiter wie andere Waisen, von denen Ihr neue Craftingrezepte und Hintergrundwissen erhaltet. Natürlich greifen sie Euch dabei in brenzligen Situationen unter die Arme.

Wie ein Gemälde

Obwohl *A Plague Tale: Innocence* keine Produktion eines Branchenriesen ist, kann der Titel optisch und erzählerisch mit den großen Konkurrenten mithalten. Die Lichtstim-

mung ist düster und mysteriös, doch niemals farblos. Die Entwickler haben sich unter anderem vom französischen Landschaftsmaler Claude Lorrain aus dem 17. Jahrhundert inspirieren lassen. Die *Spie-lumgebung* wirkt tatsächlich jederzeit wie ein lebendiges Kunstwerk. Damit gelingt es *Asobo Studio*, ihre Vision einer realistischen und historischen Wiedergabe der Gräu- el des 14. Jahrhunderts mit dem unwirklich-romantischen Farbanstrich von Legenden zu vermischen.

Der erste Eindruck machte schon sehr viel Lust auf mehr und verspricht ein intensives Einzelspielerabenteuer mit Fokus auf tiefgründigen Charakteren und einer starken Erzählung. *A Plague Tale: Innocence* erscheint am 14. Mai.

Text: Marc Haarmann

Bilder: Asobo Studio/

Focus Home Interactive

A Plague Tale: Innocence

(Asobo Studio/Focus Home Interactive)

Plattformen:

PC/PS4/XboxOne

Webseite:

www.aplaguetale.com/de



TURISEDUM

Die Turiseder sind Zurück!



21. / 22. JUNI 2019

TURISEDE.COM

OUTWARD



Ab heute spielen wir ohne Stützräder

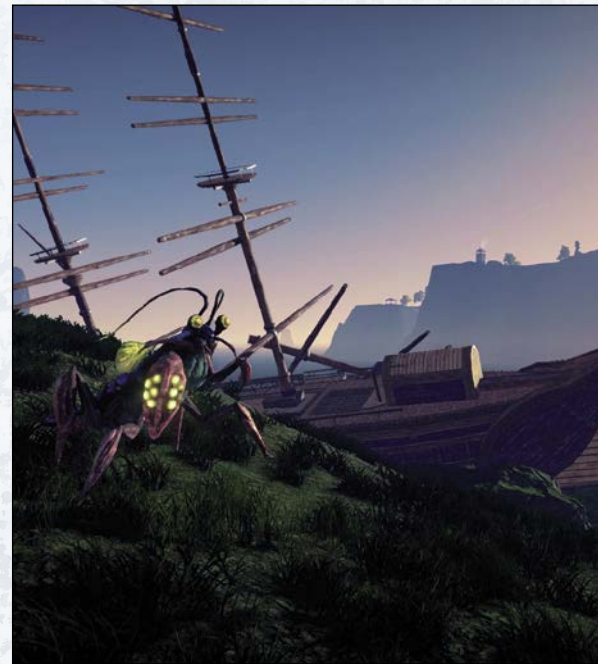
Nine Dots Studio aus dem kanadischen Quebec beschert uns mit *Outward* ein Rollenspiel der anderen Art. Es ist seit dem 26. März für PC, PS4 und XboxOne erhältlich. Obwohl das Studio nur aus zehn Leuten besteht, werden Innovationen groß geschrieben und Konventionen über den Haufen geworfen. Die Botschaft des Spiels wird schnell klar: Viel zu lange schon wurden Abenteurer an die Hand genommen. Viel zu lange wurden uns außergewöhnliche Kräfte einfach in den

Schoss gelegt. Viel zu lange waren wir der Mittelpunkt einer epischen Geschichte, in der niemand an unserer Macht zweifelte. Damit ist jetzt Schluss! *Outward* steckt uns in die Haut eines gewöhnlichen Menschen, der keine andere Wahl hat, als loszuziehen und sich den gnadenlosen Gefahren der Wildnis zu stellen. Was uns genau in *Outward* erwartet, hat Entwickler Guillaume Boucher-Vidal, Gründer und Präsident des Studios, im Interview mit Marc Haarmann verraten.

Zauberwelten: Welche Merkmale unterscheiden Outward von anderen Rollenspielen dieser Generation?

Guillaume Boucher-Vidal: Der größte Unterschied besteht darin, dass wir Aktionen in mehrere Schritte unterteilt haben. Nirgendwo wird dies deutlicher als in unserem Magiesystem. Es fühlt sich eher wie ein Ritual an, anstatt nur einen Knopf drücken zu müssen, um Feuerbälle schleudern zu können.





Auch die Niederlagenszenarios sind definitiv etwas Einzigartiges. Da Niederlagen ein fester Bestandteil der Charaktergeschichte sind, entwickelten wir Szenarios, die mit der Niederlage im Zusammenhang stehen. Seid Ihr vor Kälte in einer bestimmten Gegend kollabiert? Vielleicht nimmt Euch ein Einsiedler mit in seine Behausung und hilft Euch wieder auf die Beine. Wurdet Ihr von Banditen besiegt? Vielleicht nehmen sie Euch gefangen und sperren Euch ohne Eure Waffen in ihr Camp.

Outward kann mit einem zusätzlichen Spieler im Coop gespielt werden, im lokalen Splitscreen oder online. Die Möglichkeit, im Splitscreen zu spielen, ist nahezu nirgendwo im Open World-Rollenspielgenre vertreten. Es erforderte ein ganzes Stück Arbeit, dies zu ermöglichen, aber ich denke, viele Menschen werden das Spiel schon allein aufgrund dieses Merkmals genießen, da es in den vergangenen Jahren selten genutzt wurde.

ZW: Welche Motivation bringt der Spielercharakter mit, um sein Abenteuer zu beginnen? Gibt es eine Hauptquest, der wir folgen, oder ist es eher ein Sandbox-Rollenspiel mit offenem Ende?

Outward

(Nine Dot Studio/Deep Silver)

Plattformen: PC/PS4/XBoxOne

Webseite:

www.ninedotsstudio.com/outward

Guillaume: Der Charakter startet mit einer tiefen Schuld, die verzweifelte Maßnahmen verlangt, um zurückgezahlt zu werden. Ist diese Schuld beglichen, gibt es die Möglichkeit, sich einer von drei verschiedenen Fraktionen anzuschließen. Jede bringt ihre eigene Geschichte und einen Einblick ihrer Perspektive im laufenden Konflikt mit. Das wäre für den Spieler aber ein Grund, mit einem anderen Charakter neu zu beginnen.

Spieler, die die Erzählung ignorieren, können natürlich die meisten Dungeons und Regionen trotzdem betreten, aber sie würden viele der coolen Inhalte verpassen.

ZW: Das Spiel hat zeitlich begrenzte Quests. Kann der Spieler diese Quests wiederholen, wenn er sie nicht geschafft hat? Werden die Umwelt und die Reaktionen der NPCs auf den Spieler dadurch beeinflusst?



Guillaume: Wenn der Spieler eine Quest nicht schafft, können die Konsequenzen von leicht bis schwerwiegend ausfallen. In jedem Fall wird die Geschichte weitergehen. Um es erneut zu versuchen, müsste ein neuer Charakter kreiert werden. Wir erwarten nicht, dass die Spieler in ihrem ersten Durchgang alles schaffen werden, aber möglich wäre es durchaus.

ZW: Erzähle uns über das Skillssystem und wie der Spieler neue Talente lernen kann. Was wird benötigt, um eine neue Fähigkeit zu erlernen?

Guillaume: Der Charakter erhält neue Fähigkeiten von Trainern, die er bezahlt. Es gibt acht Haupttrainer, die jeweils einen eigenen Fähigkeitenbaum trainieren, und einige Nebentrainer, die ihm jeweils eine neue Fähigkeit beibringen. Die obere Hälfte aller Fähigkeitenbäume ist verriegelt und benötigt einen Durchbruchpunkt. Ihr startet mit drei Durchbruchpunkten und werdet keine zusätzlichen bekommen, so dass Ihr weise wählen solltet. Habt Ihr einmal eine Fähigkeit gelernt, behaltet Ihr sie für immer.

ZW: Outward ist ein Survival-Spiel. Welche Gefahren wird der Abenteurer neben Feinden in der Wildnis antreffen?

Guillaume: Die Grundbedürfnisse sind Hunger, Durst und Ausdauer. Außerdem gibt es Kälte, Hitze und Ihr könnt krank werden. Wenn Ihr all dem keine Aufmerksamkeit schenkt, können diese genauso gefährlich werden wie der Kampf mit Monstern.



ZW: Sind für die Zukunft Erweiterungen für Outward geplant?

Guillaume: Das wird ganz vom Erfolg des Spiels abhängen. Outward ist ein gewagtes Spiel von einem kleinen Team mit einem be-

grenzten Budget. Sollte sich das Spiel gut verkaufen und wir Erfolg haben, wären wir sehr glücklich damit, neue Inhalte für Outward produzieren zu können.

Bilder: Nine Dot Studio/Deep Silver

28.8. BIS 1.9.2019

TULDERON

DAS STADTSPIEL

10 EURO RABATT FÜR LARPZEIT-ABONNENTEN

STADTSPIEL.TULDERON.DE

Besuch' uns auf

Ritterladen.se

Dein Shop für Mittelalter und LARP

TRUSTED SHOPS
★★★★★
SEHR GUT

facebook.com/ritterladen

Schneller Versand Versandkostenfrei ab 95 € (innerhalb D) 30 Tage Rückgaberecht

5€ geschenkt!*
mit Gutscheincode LARPZ19

Ideen für deinen Charakter

Gewandungen für Sie & Ihn

Einsteiger-Sets Taschen & Ausrüstung Schmuck & Accessoires

*5 € Rabatt ab einem Warenwert von 35 € (nach Retoure) mit Gutscheincode LARPZ19. Gültig bis 31.12.2019, je Kunde 1 x einlösbar, nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar. Ausgenommen sind Geschenk Gutscheine und Bücher.

ZEHN JAHRE SHAKES & FIDGET

Comickünstler Marvin Clifford im Interview



Das Browserspiel *Shakes & Fidget* existiert nicht nur seit zehn Jahren, sondern wird ständig erweitert und gepflegt. Sein Erfolg lässt sich in harten Fakten bemessen: regelmäßig werden neue Spielserver aufgesetzt, um neuen Spielern eine Heimat zu geben. Das Spiel ist leicht zu erlernen, bietet aber schon nach kurzer Spieldauer strategische Herausforderungen. Dabei besticht das Spiel durch seine ungewöhnliche Comicoptik und den feinen Humor, der sich in jedem Aspekt zeigt. Mitverantwortlich dafür ist Comickünstler und Illustrator Marvin Clifford, der unserer Redakteurin Laura Richter zum zehnjährigen Jubiläum Rede und Antwort stand.

Zauberwelten: Es fing mit einer Webcomic-Reihe zu *World of Warcraft* an und endete bei dem Browsergame, das seit zehn Jahren auf dem Markt ist. Wie erklärst Du Dir den Erfolg?

Marvin Clifford: Das Spiel gibt es wirklich schon eine lange Zeit. Das ist für mich ziemlich unerwartet, weil gerade Browser-

games eigentlich keine so lange Lebenserwartung besitzen. Aber vielleicht ist es die Mischung zwischen Heroic Fantasy, Anlehnungen aus Popkultur und diversen anderen Spieletiteln und albernem Comicfiguren, die den Erfolg ausmacht. Oder schwarze Magie oder der Pakt mit dem Teufel? Wer weiß das schon so genau?

ZW: Wie kam es zur Umsetzung der Comics als Browsergame?

Marvin: *Playa Games* hat damals bei dem Verlag *Computec Media* nach einer Zusammenarbeit angefragt. In diesem Verlag war damals *Shakes & Fidget* Zuhause, und man kam auf die Idee, den zwei Charakteren aus dem Webcomic ein eigenes Browsergame zu geben. Das Spielprinzip existierte schon. Das wurde von *Playa Games* geliefert, wenn man so will. Der eigentliche Job war es, aus diesem Prinzip und den Bildern der *Shakes & Fidget*-Welt, also Kreaturen, Helden, Locations und so weiter, eine homogene Mischung hinzubekommen.

ZW: Wie läuft die Zusammenarbeit zwischen einem Comickünstler und einem Browsergame-Anbieter ab?



Marvin: Zu Anfang gibt es eine Idee von *Playa Games*, um dem Spiel ein paar neue Updates zu geben. Die werden mir zugesandt, natürlich formecht auf einer berittenen Riesenkröte, dargereicht auf einer Pergamentrolle. Die studiere ich intensiv und überlege, wie ich die erforderlichen Bilder am besten ins Format bringe und inszeniere. Dann schicke ich meine Armee an kurzarmigen Rauhaar Goblins, die Photoshop beherrschen und einen Stift halten können, los und lasse sie die Zeichnungen anfertigen, während ich majestätisch aus dem Fenster starre. Alles natürlich Quatsch. Jeder weiß doch, dass es bei Photoshop diesen einen Knopf gibt, den man nur zu drücken braucht, und schon ist das Bild fertig.

ZW: Hat sich der Humor im Spiel im Laufe der Zeit geändert?



Marvin: Ich würde sagen, dass sich der Humor nicht verändert hat. Die Inspirationen werden vom Auftraggeber *in den Ring* geworfen, und ich versuche, der Umsetzung die gehörige Portion Humor und/oder Epicness zu verleihen. Eben damit es zu Shakes & Fidget passt.

ZW: *Spielst Du es selber?*

Marvin: Inzwischen nicht mehr. Ich bekomme aber von vielen Seiten stolz erzählt, dass sie das Spiel spielen, seitdem es die Dampfklo gibt. Da fühlt man sich schon ein wenig bauchgepinselt.

ZW: *Du machst noch ganz andere Sachen. Was planst Du als Künstler in der nächsten Zeit?*

Marvin: Es ist immer schwer zu sagen, wohin einen das Boot bringen wird. Mein Herz schlägt immer noch für das Medium Comic, wobei ich auch gerne ein eigenes Point & Click-Adventure, wie die alten Lucas Arts-Spiele à la *Monkey Island* und *Day of the Tentacle*, ausarbeiten würde. Was ja einmal fast passiert ist. Ansonsten das Übliche eben: weiter mit der Zeichnerlei über die Runden kommen, sich künstlerisch weiterentwickeln und die Weltherrschaft. Ganz normal halt.

Bilder: Playa Games

Shakes & Fidget

(Playa Games)

Um das Jahr 2003 herum entwickelten Marvin Clifford und Oskar Pannier während ihres Studiums zwei Comicfiguren: den Menschenkrieger Shakes und dessen Kumpel, den Gnomenmagier Fidget, die immer wieder in irrwitzige Abenteuer geraten (die nicht ganz zufällig an eine Parodie des Online-Rollenspiels *World of Warcraft* erinnern). Was mit einem Webcomic begann, entwickelte sich über die Jahre zu einem echten Kult in der Gamer-Szene. Einen großen Anteil am andauernden Erfolg hat die Umsetzung der bunten Comicwelt in ein kostenloses Onlinespiel. Damit ist Shakes & Fidget nicht mehr nur eine urkomische Parodie auf Online-Rollenspiele, sondern selbst eines. Ein Spiel, das sich nicht allzu ernst nimmt, das aber trotzdem Spaß macht, es ernsthaft zu spielen.

Wo andere Rollenspiele den Spieler mit stundenlangem Durchwandern schier endloser Landschaften beschäftigen, nur um dann hinter dem x-ten Baum den ersehnten Gegner verhaufen zu können, lädt Shakes & Fidget dazu ein, sich auf das Wesentliche zu beschränken: Questen lösen, eine Gilde gründen, andere Spieler und Gilden verhaufen, tolle Reittiere mieten, Haustiere anschaffen, seine eigene Burg bauen und mit epischen Waffen noch epischere Dungeons erkunden.

Wer immer neue, immer verrücktere Gegenstände für seinen Charakter finden und damit immer stärkere Gegner besiegen will, wird an Shakes & Fidget eine Menge Spaß haben.

www.sfgame.de

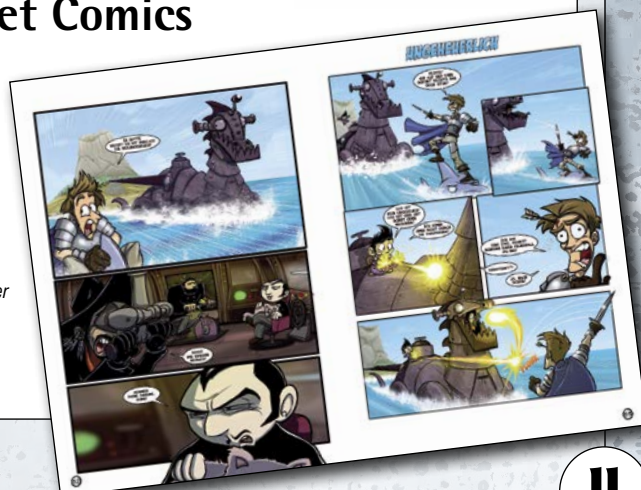


Shakes & Fidget Comics

(Zauberfeder Verlag)

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



April 2019 – 26. Jahrgang – 04/19 www.sonic-seducer.de

April 2019 – 26. Jahrgang – 04/19

INFO-
Programm
gemäß
§ 14
JStSchG

www.sonic-seducer.de

best before dawn

Sonic Seducer

April 2019 - 26. Jahrgang - 04/19

AVD-
Programm
ge-nat
Jahrgang

best before date

Sonic Seducer

SCHANDMAUL



ASR

**ELUVEITIE**

16 brandneue Tracks auf CD!

**NEW ORDER**

AESTHETIC PERFECTION

Rammstein • The Sisters Of Mercy • Blutengel • Lacrimosa • Subway To Sally • Oomph!

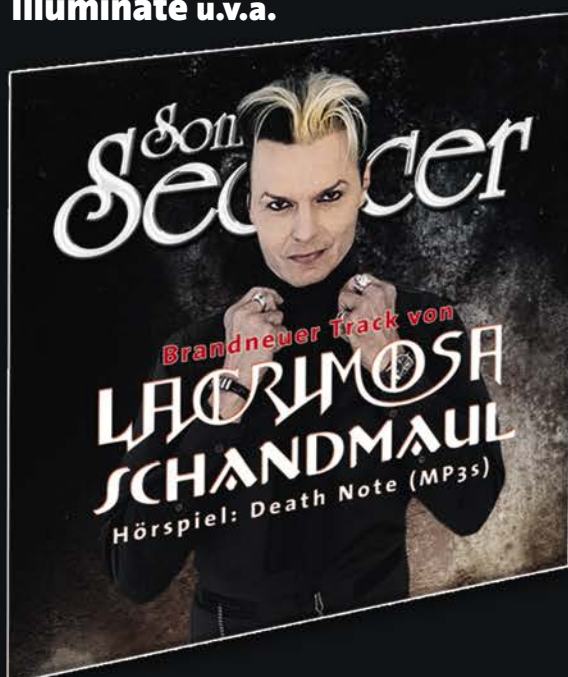
The Prodigy • d'Artagnan • Stahlmann • Grendel • Atrocity • Madrugada • Wisborg • Illuminate

Rotersand · Orange Sector · Felix Marc · TÜSN · Bella Donna · Borghesia · Monu Mur

Amnistia • Brendan Perry • Apparat • Fiddler's Green • Visions Of Atlantis • Blaqk Audio



Die Sonic Seducer April-Ausgabe
mit Storys zu **Schandmaul • Eluveitie
dArtagnan • Rammstein • Stahlmann
Oomph! • ASP • Subway To Sally
Brendan Perry • Fiddler's Green u.v.a.**
und History-Specials zu
**Lacrimosa, New Order,
The Sisters Of Mercy u.v.a.**
CD mit neuen, teils exklusiven Tracks
von **Lacrimosa, Schandmaul,
Illuminate u.v.a.**



**Auch als limited Deluxe Edition
mit 4-Track 7" Vinyl
mit exklusiven Remixen
+ signierter Postkarte erhältlich:**

199 Exemplare weiß/schwarz-marmoriert
199 Exemplare grün/schwarz-transparent-marmoriert
99 Exemplare schwarz

Weiterhin erhältlich auf www.sonic-seducer.de

SPIELENEUHEITEN

Frühjahr
2019

Jedes Jahr zur Nürnberger Spielwarenmesse wird ein ganzer Berg an neuen Spielen vorgestellt. In dem großen Haufen haben wir nach interessanten Neuheiten für Euch gewählt.



Von Kosmos werden die beiden Escape Games *Adventure Games – Entdeckt die Story: Das Verlies* und *Die Monochrome AG* veröffentlicht. Die Spieler erkunden gemeinsam Räume, suchen Hinweise und müssen die gestellten Rätsel lösen, um das Geheimnis des Verlieses beziehungsweise eines Forschungsgebäudes zu enthüllen.

Eine kleine Schar von Ermittlern stellt sich dem Grauen von *Arkham Horror: Dritte Edition* (Asmodee) entgegen. Auch im Nachfolger zu *Arkham Horror* müssen okulte Rituale aufgehalten und fremdartige Kreaturen vernichtet werden, bevor die Großen Alten ihre zerstörerische Schreckensherrschaft über die Erde ausbreiten.

Bloodborne: Das Kartenspiel (Asmodee) beginnt als kooperatives Spiel. Gemeinsam gilt es, Monster zu bekämpfen, um durch ihr Blut und erbeutete Waffen Kräfte für den Endgegner zu sammeln. Doch aufgepasst, am Ende kann nur ein Jäger überleben. Achtet auf Anzeichen von Verrat und handelt dann konsequent.

In *Der Unterhändler* (Frosted Games) verhandelt Ihr mit einem Geiselnnehmer. Die Spieler haben die Aufgabe, die Krisensituation zu beenden, die Geiseln zu befreien und den Geiselnnehmer festzunehmen (oder – als letztes Mittel – zu eliminieren). Jetzt erscheinen gleich vier Erweiterungen (*Der Boss*, *Die Petersen-Zwillinge*, *Der Ex-Cop*, *Auf der Flucht*), welche die Herausforderungen zur Rettung der Geiseln interessanter gestalten sollen.

In *Escape Dysturbia: Pocket – Angus & Ada* (Homunculus Spiel) droht ein anonymen Anrufer, pikante Details aus Angus Montgomerys früherem Leben weiterzugeben. Gemeinsam mit der Computerspezialistin Ada Svoboda macht sich Angus auf, um den Übeltäter zu entlarven.

Und noch ein Escape Game. Die Spieler bleiben bei *Exit – Das Spiel: Die Geisterbahn des Schreckens* (Kosmos) in der Geisterbahn stecken und müssen bangen, dieser nie wieder entfliehen zu können. Das Spiel ist für Neulinge geeignet.

Hadara (Hans im Glück) wird von ganz unterschiedlichen Völkern besiedelt. Die Kulturen, ihre Herkunft und auch der Fortschritt (Zeitalter) sind Herausforderungen für ein friedliches Miteinander.

In der grimmigen, fernen Zukunft von *Munchkin: Warhammer 40.000* (Pegasus) zählen nur drei Dinge: Monster töten, Schätze klauen und dem Kumpel in den Rücken fallen. Das düstere Science-Fic-

tion-Universum bietet einen wunderbaren Hintergrund für das beliebte Spielprinzip.

Revolution of 1828 (Frosted Games) ist ein taktisches Wahlduell. In vier Vorwahlen müssen mit allen Mitteln Stimmen gesammelt werden. Doch aufgepasst, wer zu rücksichtslos vorgeht, wird die Wahl verlieren.

Die *Walls of York* (Cranio Creations) schützen die Stadt vor Überfällen. Die Spieler brauchen für den Bau Glück und taktisches Können.

Sherlock: Tod am 4. Juli (Abacus) gibt den Spielern Rätsel zu einem Leichenfund auf, die alleine oder als Gruppe gelöst werden können.

Mit dem zehnten Fall *T.I.M.E Stories: Madame* (Space Cowboys) reisen die Agenten in die Zeit des Sonnenkönigs Ludwig XIV. Doch diesmal stimmt irgendetwas nicht ...

Text: Tara Moritzen



MUTTER DER DRACHEN

Erweiterung zum Brettspiel *Der Eiserne Thron*

Die zweite Edition des Fantasybrettspiels *Der Eiserne Thron* von Fantasy Flight Games und Asmodee begeistert nun schon seit sieben Jahren die Fans von G. R. R. Martins gigantischem Fantasyepos *Das Lied von Eis und Feuer*.

Drei bis sechs Spieler nehmen darin das blutige Spiel um den eisernen Thron selbst in die Hand und streiten unter dem Banner eines der großen Häuser von Westeros um Macht und Einfluss. Zwischen politischen Intrigen und epischen Schlachten gilt es, das Würfelglück auf



Der Eiserne Thron

Das Brettspiel 2. Edition

Mutter der Drachen-Erweiterung

(Asmodee, 2018)

Spieldauer: Mehr als 180 Minuten

Spielerzahl: 3 bis 8

Alter: Ab 14 Jahren

Webseite: www.asmodee.de

die Probe zu stellen. Eine Partie kann dabei gut und gerne drei bis vier Stunden in Anspruch nehmen. Bisher fehlte in dem Spiel jedoch ausgerechnet jene Partei, die sich nach aktuellem Stand der Serie wohl die besten Chancen auf den Thron ausrechnen kann und ein absoluter Fanliebling geworden ist: Haus Targaryen.

Diese Lücke schließt die aktuell erschienene Erweiterung *Mutter der Drachen*. Zusammen mit Haus Arryn, das jetzt als siebtes Haus aus Westeros zur Auswahl steht, schließen sich die *Targaryen* dem Wettstreit um Ruhm und Macht an. Im Gegensatz zu den anderen Häusern verdient sich diese Fraktion, die auf dem ebenfalls in der Erweiterung enthaltenen Zusatzspielplan von Essos startet, die heiß ersehnten Siegpunkte nicht durch die Kontrolle über Ländereien und Burgen, sondern durch Loyalitätsmarker verborgener Unterstützer in den sieben Königslanden. Diese warten zwar auf die Rückkehr des Hauses, müssen aber erst einmal gefunden werden. Zu Beginn ist lediglich Pentos der gestürzten Königsfamilie treu ergeben und das einzige Gebiet, welches durch Übernahme anderer Spieler zu einem Verlust eines Siegpunktes führen kann. Alle anderen Punkte lassen sich den *Targaryen* nach dem Erspielen nicht mehr nehmen.

Natürlich besitzt das Haus die berühmten drei Drachen, die von Runde zu Runde langsam stärker werden. Im Kampf zählen sie als reguläre Landeinheiten, müssen allerdings dank ledderner Schwingen nicht regulär marschieren, sondern können auf jedes beliebige Feld fliegen und sind damit von immensen strategischen Wert. Doch Vorsicht! Der Verlust eines Drachen ist endgültig.

Vasallen und Bankiers

Durch das in der Erweiterung eingeführte Vasallensystem unterstehen alle nicht gespielten Häuser (mit Ausnahme der *Targaryen*) den Spielerhäusern. Sie helfen diesen bei ihrem Streben nach Macht und Einfluss, indem sie sich zusätzlich zum eigenen Haus steuern lassen. Doch ihre Treue kann recht wankelmütig sein, da sie zu Beginn jeder Planungsphase neu verteilt werden.

Ob mit derart tatkräftiger Unterstützung oder ohne – ein Krieg kostet ein Vermögen! Wie gut, dass der neue Essos-Nebenspielplan nicht nur den Spielbereich vergrößert, sondern zudem Anleihen bei der Eisernen Bank von Braavos ermöglicht, deren Angebot durchaus verlockend ist. Wer jedoch blind Kredite aufnimmt, wird mit Sicherheit scheitern! Für jedes beanspruchte Darlehen werden neben einer Anzahlung auch noch zum Ende der Partie Zinsen in Form von Machtmarkern fällig. Bei Zahlungsunfähigkeit wird gnadenlos die zu entrichtende Anzahl an Einheiten auf der Karte vernichtet. Jede Münze hat also wie immer zwei Seiten.

Insgesamt verspricht die neue Erweiterung viele Stunden Spielspaß und ein noch tieferes Vordringen in die Welt von Eis und Feuer – nicht zuletzt dann, wenn ein Spieler die *Mutter der Drachen* spielt, die *Unverbrannte*, *Sturmtochter*, *Khaleesi* des *dothrakischen Grasmerees* und *Sprengerin der Ketten*.

Text: Laura Richter
Bilder: Asmodee

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

A GAME OF THRONES

DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

KOCHEN WIE IN WESTEROS

Mit leerem Magen lässt sich eine ausgiebige Brettspielrunde kaum durchstehen. Wie wäre es also mit thematisch passenden kulinarischen Köstlichkeiten? Die Rezepte dafür gibt es in *A Game of Thrones – Das offizielle Kochbuch* oder der Ergänzung *From the Sands of Dorne*, beide erschienen bei Zauberfeder. Erhältlich sind die Bücher im Buchhandel, im Fachhandel und unter www.zauberfeder-shop.de. So lässt es sich schlemmen wie ein Baratheon, Targaryen, Lannister oder Stark!

A GAME OF THRONES – DAS OFFIZIELLE KOCHBUCH

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



FROM THE SANDS OF DORNE

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



06.-07.
JULI
2019

DIE FANTASY-CON IN MAGDEBURG

SO, WIE IHR ES SEID: EINZIGARTIG. FANTASTISCH
UND MIT ABSOLUTER PASSION ZUM FANTASY!

GANZ GLEICH, WER IHR SEIN MÖCHTET:

OB HOBBIT, ORK, ELF, DUNKELELF ODER EIN
ANDERER, FAVORISierter CHARAKTER AUS DEM
HIGH UND URBAN FANTASY.
WIR LADEN EUCH HERZLICH DAZU EIN, AUF
DEM FESTIVAL FANTASIA 2019 IN MAGDEBURG
EINE PERFEKTE PLATTFORM GLEICHGESINNTER
FANTASY-FANS ZU FINDEN UND FÜR EIN GANZES
WOCHENENDE IN DIE FACETTENREICHE WELT
DER FANTASY EINZUTAUCHEN.

IHR LIEBT UND LEBT EURE ROLLEN (ALS NSCs),
MÖCHTET EBENFALLS GERN EIN TEIL DER
COMMUNITY DES FESTIVAL FANTASIA 2019
WERDEN UND EURE CHARAKTERE UND LAGER
PRÄSENTIEREN? DANN FREUEN WIR UNS AUF
EURE BEWERBUNGEN ZUR TEILNAHME AN DER
AMBIENTE-CON ZUM FESTIVAL. ALLE INFOS ZU
DEN ANMELDEWEGEN (BEWERBUNGSSCHLUSS:
31.05.2019) FINDET IHR AUF DER FESTIVAL-SEITE
UNTER DEM LINK:

WWW.FESTIVAL-FANTASIA.DE/CON-BE-PART-OF-US



Festival Fantasia

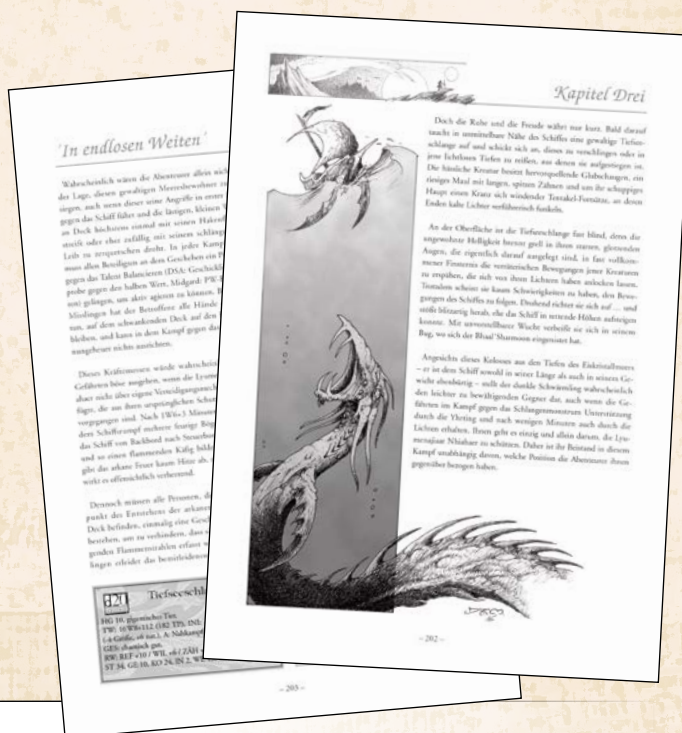
IM ELBAUENPARK MAGDEBURG
WWW.FESTIVAL-FANTASIA.DE | WWW.ELBAUENPARK.DE

VERANSTALTER: MESSE- UND VERANSTALTUNGSGESELLSCHAFT MAGDEBURG GMBH (MVGm)

TICKETS AUF WWW.MAGDEBURGTICKET.DE UND AN ALLEN BEKANNTEN VORVERKAUFSSTELLEN.

DRACHENLAND VERLAG

Es begann mit einem Dachbodenfund, bei dem unserer Redakteurin Laura Richter in einem alten Karton einige größere Hefte und Bücher in die Hände fielen – Rollenspielabenteuer aus den späten 1980er und frühen 1990er Jahren. Die Besonderheit: es waren universelle Fantasyabenteuer aus dem *Drachenland-Verlag*, einem kleinen Verlag aus Deutschland, die für unterschiedliche Rollenspielsysteme genutzt werden konnten. Während die Bücher zurück zu ihren Artgenossen ins Regal wanderten, stellte sich die Frage, was aus den Machern dieser Abenteuer geworden ist. Tatsächlich ist der Verlag immer noch aktiv und befindet sich bis heute in den Händen der ursprünglichen Gründer Ulf Zander und Andreas Mätzing. Für die Zauberwelten berichten Ulf und Andreas über frühe Textverarbeitung am Computer, die Rollenspielkarriere der Verlagsinhaber und ihre künftigen Pläne.



„Wir haben auch noch nach 30 Jahren Spaß am Entwerfen von Abenteuern“

Zauberwelten: Wer steckt hinter dem Drachenland-Verlag, und was macht Ihr, wenn Ihr gerade keine Rollenspielabenteuer verfasst?

Ulf Zander: Im realen Leben sind wir mittlerweile mehr als fünfzig Jahre alt, führen seit geraumer Zeit unsere Ehen und sind beruflich sehr eingespannt. Andreas ist selbstständiger Architekt in Braunschweig. Ich bin Bauingenieur und als solcher in einer Forschungseinrichtung

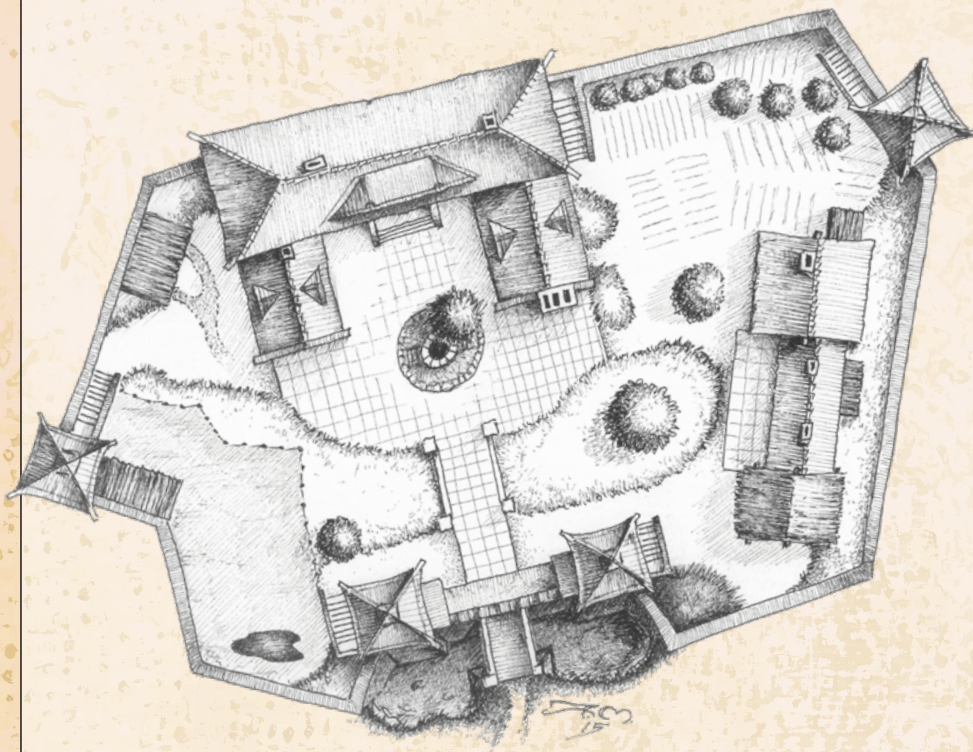
des Bundesverkehrsministeriums beschäftigt. Kurzgefasst versuche ich, das tägliche Chaos auf unseren Autobahnen etwas besser in den Griff zu bekommen. Von der Welt des Rollenspiels sind wir also zu 95 Prozent unserer Zeit weit entfernt. Wir leben fast ausschließlich mit Leuten zusammen, die nichts mit Rollenspiel am Hut haben, und weder Freunde noch Kollegen bringen uns – so denken wir zumindest – mit dem zusammen, was wir nach wie vor als unser Hobby betreiben: den Drachenland-Verlag.

ZW: 1986 habt Ihr Euren Verlag gegründet, mit dem Ihr bis heute universelle Abenteuer und ergänzendes Spielmaterial herausgibt. Wie hat Eure Leidenschaft für Rollenspiele begonnen? Was hat Euch dazu bewogen, selbst zu Verlegern zu werden?

Andreas Mätzing: Wir haben mit *Dungeons & Dragons*, kurz D&D, angefangen. Ein Austauschschüler aus Amerika hat es damals mit uns gespielt, und

wir waren sofort davon begeistert. Wir sind eine ganze Weile bei D&D geblieben, nicht, weil wir das für das beste System gehalten haben, es war schlicht das einzige, von dem wir damals wussten, denn Rollenspiel war noch etwas sehr Außergewöhnliches. Aber das System war uns eigentlich schon immer egal. Mit der Zeit sind wir dazu übergegangen, unsere eigenen Regeln zusammenzuschreiben, und wir haben es immer angeglichen, wenn uns etwas nicht mehr gefiel. Ursprünglich wollten wir nur ein weiteres Fanzine herausgeben, und wir haben mit dem Abenteuer dafür angefangen. Das ist dann so lang geworden, dass wir uns gefragt haben, ob wir unseren Plan nicht doch noch einmal überdenken sollten. Das haben wir dann gemacht – zum Glück! Damals hatten wir gerade mit dem Studium beziehungsweise der Lehre begonnen und hatten schon vorher viel gemeinsam im Bereich Fantasy verfasst, aber nichts Druckreifes. Das Positive daran war aber, dass wir uns das Verfasste immer gegenseitig zum Überarbeiten gegeben haben. Dadurch haben wir uns nicht nur der Kritik gestellt, sondern vor allem unseren Schreibstil gut aneinander angepasst. Dar-





über hinaus ist eine Freundschaft entstanden, die uns stark verbunden hat und bis heute sehr vertraut miteinander macht. Wir kennen unsere Marotten gut, wissen damit umzugehen und vertrauen uns fast blind.

ZW: Wie habt Ihr für Eure universell einsetzbaren Abenteuer die Werte ermittelt, so dass sie tatsächlich mit verschiedenen Systemen funktionieren?

Andreas: Wir haben von jeher die Spielwerte als nicht entscheidend betrachtet und uns bei ihrer Entwicklung an den bestehenden Systemen nur orientiert. Die Geschichte und die innere Logik waren uns stets wichtiger als die Werte der auftretenden Personen und Kreaturen. Der Anspruch, dass jede Spielgruppe, so unterschiedlich sie auch zusammengesetzt ist, in jeder Sequenz die gleiche Herausforderung findet, ist praktisch nicht durchzuhalten. Konkret heißt das zum Beispiel, dass ein Troll aus *Das Schwarze Auge* (DSA), aus *Midgard* und aus *D&D* nicht miteinander vergleichbar sind, was die Spielbalance angeht. Das kann man als Herausgeber nur näherungsweise ausgleichen. Jeder gute Spielleiter wird ohnehin die Spielwerte individuell an seine Gruppe anpassen.

ZW: Ihr habt eine Hintergrundwelt erschaffen. Wie war die Herangehensweise?

Ulf: Die Welt Morh-Khaddur ist ein Nebenprodukt des Abenteuerschreibens. In den Anfängen haben wir Personen, Orte und Handlungsstränge aus alten Abenteu-

ern aufgegriffen, um einen Zusammenhalt und Wiedererkennungswert zu schaffen. Erst in *Drachenland 7* haben wir im Anhang eine umfassendere Weltenbeschreibung entworfen, die jedoch alles andere als präzise und vollständig ist. Sie bildet nur einen groben Rahmen, an dem wir uns orientieren, ohne uns in unserer Kreativität einzuschränken. Die Beschreibungen sollen uns und den Spielern genügend Freiheiten geben, um eigene Vorstellungen zu verwirklichen. Gleichzeitig möchten wir den Eindruck geben, dass alles miteinander verbunden ist, Kontinente, Kulturen und Personen nicht im luftleeren Raum existieren. Wir haben gegenseitig gelesen und korrigiert, daneben gab es Testspiele. Alles Grafische lag durchweg in Andreas' Hand. Manche Gebäudepläne habe ich beigetragen.

ZW: Heute gibt es eine fast unüberschaubare Fülle an Regelwerken. 1986 gab es im Fantasybereich D&D, Magira, Midgard und DSA. Wart Ihr für die Verlage dieser Spiele eine Konkurrenz oder eine Ergänzung?

Ulf: Eine Konkurrenz waren wir für die Systeme nie. Wir betrachteten uns nicht als solche und wurden auch nicht so wahrgenommen. Damals war die Nachfrage nach neuen Abenteuern gewaltig, und die Systemherausgeber hatten eher Not, diese Nachfrage zu befriedigen. In-

sofern hat man unsere Abenteuer durchaus als Unterstützung aufgefasst. Vor allem Elsa und Jürgen Franke¹ haben uns damals wohlwollend unterstützt und uns manchen guten Rat gegeben. Später hat sich mit *Midgard* sogar eine freundschaftliche Zusammenarbeit ergeben. Aber auch mit dem DSA-Publisher *FanPro* hatten wir ein tolles Verhältnis. Das führte dazu, dass wir irgendwann die Erlaubnis erhielten, unsere DSA-Produkte mit dem offiziellen Logo zu versehen. Wir durften die Karte der aventurischen Stadt Havena selbst herausgeben und um die Unterstadt ergänzen. Auch das waren Unterstützungen, die man nicht als selbstverständlich ansehen kann, sondern für die wir dankbar waren. So etwas war nur möglich, weil man im Allgemeinen gut miteinander umgegangen ist, und die Szene noch nicht so kommerziell geprägt war.

ZW: Commodore C64 und Atari ST – beides keine Computer jüngerer Bauart, gleiches gilt für die Textverarbeitungsprogramme, die darauf liefen. Ihr habt in Eurer Anfangszeit die kompletten Seiten darauf getippt und gesetzt, Fotos eingefügt und alles mit einer Schmuckleiste versehen. Wie hat das funktioniert?

Andreas: Das hört sich schlimmer an, als es war. Es gab auch ein Leben mit nur vier Fernsehprogrammen, und man hat nichts vermisst, weil man nichts anderes kannte. Trotzdem, rückblickend war die Herstellung der Bücher wesentlich aufwändiger als heute. Damals gab es noch nicht einmal Spaltensatz, das heißt, wir haben jede Spalte einzeln ausgedruckt und anschließend auf einem großen Papierbogen nebeneinander geklebt. Dazwischen kamen dann die Bilder. *Drachenland 1 bis 3* sind ursprünglich nur als kopierte Bände erschienen. Wir haben jede Seite als DIN A3-Bogen zweiseitig kopiert, was damals noch nicht einmal in jedem Kopierladen möglich war. Wir haben alle Bögen per Hand gefaltet, sortiert und sind dann etliche Male zum Zusammenfügen der Bögen um Tische herumgelaufen. Anschließend wurden sie geheftet und mit allen Exemplaren sind wir dann zu einer Druckerei gefahren, wo wir die Ränder nachgeschnitten haben. Heute fallen diese Herstellungsschritte weg. Man setzt das Buch komplett auf dem Computer und schickt

¹ Jürgen Franke ist ein deutscher Mathematiker. Neben seiner wissenschaftlichen Karriere ist er als Spieleautor tätig. Seit 1981 veröffentlicht er Regelwerke und Abenteuer des Rollenspiels *Midgard*.

² *ZauberZeit* – Das Magazin für fantastische Spiele und Bücher war von 1986 bis 1993 eine der führenden Zeitschriften für Fantasy und Rollenspiele.

einfach die Datei an die Druckerei. Irgendwann erhält man das fertige Produkt mit einem Lkw vor die Haustür.

ZW: Im später erschienenen Sammelband von Drachenland 1 bis 3 schreibt Ihr, dass Ihr damals 108.000 Seiten per Hand gedruckt, gefaltet, geheftet und verschickt habt. Das alleine ist schon eine Leistung. Habt Ihr das Geld, das Ihr in den Druck dieser Bände investiert habt, wieder hereinbekommen oder war es ein Minusgeschäft?

Ulf: Zu unserer Überraschung war und ist es tatsächlich kein Minusgeschäft – zumindest wenn wir unsere Arbeitszeitkosten außen vor lassen. Zu Beginn hatten wir beide keine Vorstellung davon, welche Dimensionen das Verlagsgeschäft annehmen würde. Bis zum heutigen Tag haben wir in unserer 30-jährigen Verlagsgeschichte rund 45.000 Abenteuer verkauft, die sich auf 33 Bände verteilen. Wir hatten einen Traum und ein Abenteuermanuskript, und um dies zu publizieren, haben Andreas und ich die stolze Summe von 50,- DM – für die jüngeren Leser: das entspricht etwa 25,- Euro – investiert. Seitdem wurde kein Geld mehr in den Verlag gegeben, und darüber hinaus konnten wir alle notwendigen Anschaffungen wie Computer und auch die Messebesuche aus den Einnahmen finanzieren. Mehr war aber auch nie unser Bestreben, es sollte immer unser Hobby sein.

ZW: Wie seid Ihr an die ersten Kunden gekommen?

Andreas: Das verdanken wir zum großen Teil einem verregneten Urlaub in Frankreich. Wir haben ihn abgebrochen und sind nach Deutschland in einen Rollenspielladen gefahren, der unsere Abenteuer schon führte. Dort kauften wir unsere eigenen Bücher und eine *ZauberZeit*®. Aus der *ZauberZeit* bekamen wir die Adressen von sehr vielen Läden, und so verbrachten wir den Resturlaub mit einer Rundreise von Laden zu Laden, denen wir unsere Bücher anboten. Das war zum Glück genau das Richtige. Die Läden empfangen

uns praktisch ausnahmslos mit offenen Armen, weil damals die Nachfrage nach Abenteuern sehr groß war. Von da an lief alles von selbst.

ZW: Wo steht der Verlag aktuell?

Ulf: Heute verkaufen wir nur noch einen Bruchteil von dem, was wir in der besten Rollenspiel-Zeit Anfang der 1990er Jahre abgesetzt haben. Der Verlag ist wieder in die Nischenposition zurückgefallen, aus der er einst gekommen ist. Wir sind heute im Rollenspielmarkt keine Größe, die man noch wahrnimmt und in einem Atem mit anderen Protagonisten nennt. Trotzdem, wir verkaufen nach wie vor ständig Abenteuer, wenn auch in deutlich niedrigerem Umfang als früher. Das ist aber für uns unbedeutend. Wichtig ist, dass wir auch nach 30 Jahren weiterhin Spaß am Entwerfen von Abenteuern, am Schreiben und Zeichnen haben. Es gibt kein anderes Hobby, das diese drei Aspekte in sich vereint.

ZW: Plant Ihr gerade etwas Neues?

Andreas: Unsere letzte Neuheit ist mit *Drachenland 15 Das Narrenschiff* noch nicht allzu lange auf dem Markt. Wir sind noch aktiv, auch wenn sich die Herstellungszeiträume deutlich verlängert haben. Wir planen für die Zukunft weitere Abenteuer und arbeiten bereits an *Drachenland 16*, das den Titel *Königliches Blut* tragen wird. Ein voraussichtlicher Erscheinungstermin ist aktuell noch nicht abzusehen.

ZW: Zu guter Letzt – spielt Ihr selber noch Rollenspiele oder bleibt dafür neben Beruf und Familie keine Zeit?

Ulf: Unsere ursprüngliche Rollenspielgruppe aus Braunschweig existiert seit mehr als dreißig Jahren und wird von Andreas regelmäßig jeden Freitag fortgeführt. Natürlich haben sich über die lange Zeit hinweg einige personelle Veränderungen gegeben. Dazu gehört, dass ich vor bereits zwanzig Jahren nach Bergisch Gladbach gezogen bin. Dort habe ich keine Gruppe, ich spiele also schon seit langem nicht mehr.

Der Bezug der Bücher ist über die Verlagswebseite www.drachenland-verlag.de möglich. Zusätzlich finden sich dort Spielhilfen wie Karten, die kostenlos heruntergeladen werden können, und Unmengen Material zum Regelwerk DSA – unter anderem die digitalen Fassungen des Fanzines *Der letzte Held* (DLH). Letzteres kann für Spieler interessant sein, die erst neu eingestiegen sind, um zu sehen, wie alles angefangen hat.

ZOMBICIDE
BLACK PLAGUE

Früher war alles schlimmer!

ZOMBICIDE
GREEN HORDE

ZOMBICIDE
GREEN HORDE

CM ON

Mehr Informationen unter:
www.asmodee.de/zombicide-mittelalter



Willkommen in der Roboter-Kampfarena!

Glaubt man aktuellen Statistiken, spielen 25 Prozent aller deutschen Familien regelmäßig Brettspiele. Das sind rein rechnerisch rund 20 Millionen Menschen. Mit dem Brettspiel-Hobby ist man also nicht allein. Viele Kreative versuchen ihr Glück und reichen ihre Vision eines neuen Spiels bei einem Spieleverlag ein. Einige schaffen es. Doch was bleibt eigentlich von der ursprünglichen Idee des Autors beim fertigen Spiel über? Wir haben uns am Beispiel des Roboter-Kampfarena-Spiels **VOLT** mit dem Überarbeitungsprozess eines Brettspiels beschäftigt.

Wenn die Idee vom eigenen Spiel bei den großen Verlagen abgelehnt wurde, greifen einige Spieleautoren auf die Möglichkeit zurück, das Spiel im eigenen Verlag in Kleinauflage zu veröffentlichen. Das tat auch der Erfinder von **VOLT**, Emerson Matsuuchi, 2014 in seinem Verlag **Nazca Games** unter dem Namen **VOLT: Robot Battle Arena**. Musste **HeidelBÄR Games** also für ihre Neuauflage 2018 einfach nur ein paar rechtliche Hinweise auf die Schachtel drucken und eine deutsche Spielanleitung beilegen? Weit gefehlt. *An VOLT kann man sehr schön sehen, an welchen Schräubchen wir als Verlag – natürlich immer in Zusammenarbeit und Absprache mit dem Autor – bis zur Neuauflage 2018 gedreht haben*, berichtet

Sabine Machaczek, Projektmanagerin bei HeidelBÄR Games.

Worum geht es?

Bei **VOLT** übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Robot-Operators, der seinen Roboter in einer Kampfarena gegen die Roboter anderer Spieler antreten lässt. Beim **Programmieren** von drei Schritten im Voraus versucht jeder Operator, die Bewegungen der anderen Roboter vorzusehen, um sie zu zerstören oder selbst die Kontrolle über Siegpunktfelder zu erlangen. Die anderen zu erwischen, ohne selbst etwas abzubekommen, kann herausfordernd sein. Zum Glück müssen zerstörte Roboter nicht lange auf ihren nächsten Einsatz

warten. Sie starten in der nächsten Runde neu. Zum schnellen und unkomplizierten Einstieg wurde eine Trainingsregel konzipiert, die das Spiel Schritt für Schritt erklärt.

Was ist in der Neufassung anders?

Neben Schachtel und Figurendesign hat sich viel verändert, zum Beispiel die bereits erwähnte Trainingsregel: Die ursprüngliche Spielregel war für die Komplexität des Spiels extrem kurz, es wurde ein recht hohes Regelverständnis vom Spieler erwartet, zumal es nur wenige Beispiele gab. Die HeidelBÄR haben die Regeln in zwei Blöcke aufgeteilt: einmal die puren Grundregeln, mit denen man einen runden Trainingskampf absolvieren kann, und die erweiternden Regeln im **Robot Fighting League-Handbuch**, das die Modulkarten und Sonderregeln der verschiedenen Spielbretter sowie Spielvarianten enthält.

Auch am Programmier-Mechanismus des Spiels kann man die Änderungen gut nachvollziehen. Beim Ursprungsspiel hatte jeder Spieler drei Würfel, die er auf seinem Controller entweder auf dem Panel für Bewegung oder auf dem Panel fürs Feuern platzierte. Die Würfelfarben (rot, weiß und blau) gaben dabei ihre Reihenfolge an. Bei der HeidelBÄR Games-Auflage wurden all diese Elemente noch einmal daraufhin abgeklopft, ob sie wirklich intuitiv verständlich sind. Der neue Controller hat jetzt drei Steuerkreuze bekommen, da jeder Roboter erst eine Aktion ausführt (der Würfel auf Steuerkreuz 1), dann alle eine weitere (der Würfel auf Steuerkreuz 2) und dann noch mal eine weitere (der Wür-



fel auf Steuerkreuz 3). Die zeitliche Abfolge ist so viel übersichtlicher, als wenn sich der Spieler merken muss, dass erst der rote Würfel ausgeführt wird, dann der weiße und dann der blaue – und dazwischen auch noch die Roboter der anderen Spieler an der Reihe sind, erläutert Sabine. Dadurch wurden die Würfelfarben für die Spielreihenfolge irrelevant, und wir konnten sie stattdessen mit einer neuen Bedeutung belegen: Blau = Bewegen, Rot = Feuern. Dass die Steuerkreuze entsprechend der Würfelfarben eingefärbt sind, ist ein funktionales Designelement, das ohne große Erklärung funktioniert (roter Würfel = rote Tasten, blauer Würfel = blaue Tasten) und daher Programmierfehler verhindert.

Daneben wurden Regeln eingängiger visualisiert: Die Anweisung, dass nicht alle drei Würfel fürs Bewegen oder Feuern genutzt werden dürfen, ist in der Ursprungsversion nur als Regeltext enthalten. Jetzt ist diese Regel als physische Komponente enthalten: Jeder Spieler hat zwei rote und zwei blaue Würfel. (Auf jedes Steuerkreuz wird ein Würfel gelegt, ein Würfel pro Runde bleibt also übrig.) Durch diese physische Umsetzung der Regel kann man gar nicht mehr aus Versehen dreimal das Gleiche tun.

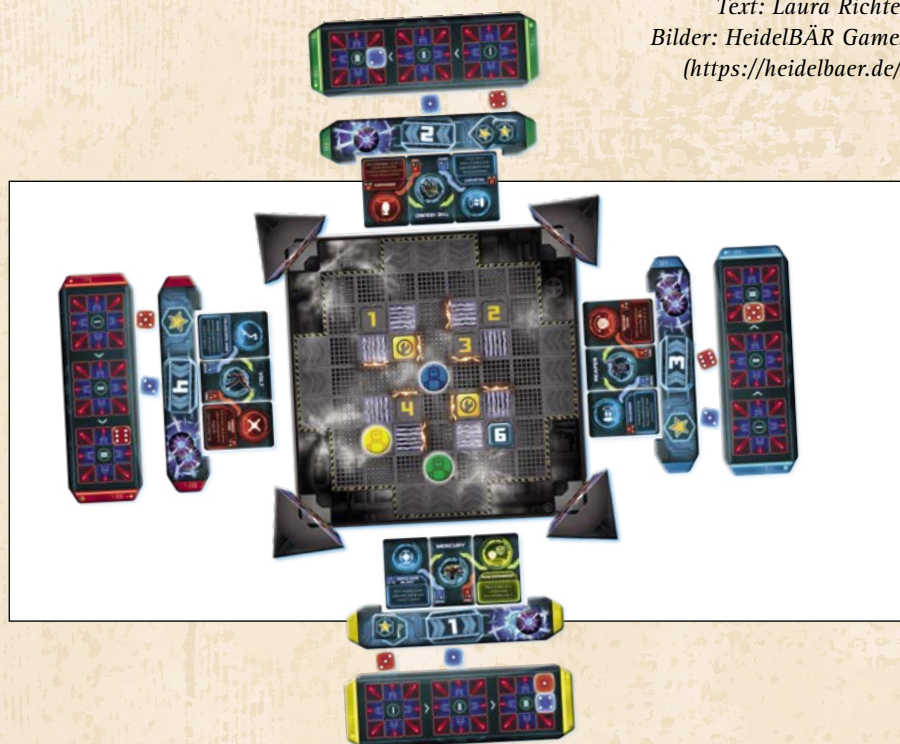
Man kann sich vorstellen, dass es sehr wichtig ist, welcher Robot zuerst etwas tut. Ursprünglich war das recht kompliziert (zuerst Würfel auf dem Bewegungs-Panel, bei Gleichstand beginnt der Robot mit der geringeren Gesamtsumme seiner drei Würfel, bei erneutem Gleichstand wird ausgewürfelt). In der Neuauflage gibt

es eine feste Aktivierungsreihenfolge pro Steuerkreuz: kleinere Zahl zuerst, bei gleicher Zahl: blaue Würfel zuerst, bei gleicher Zahl und Farbe: kleinere Startnummer zuerst. Wichtiger Unterschied: Die Startnummer wird nach dem Programmieren gezielt genommen. Durch den übersichtlicheren Ablauf und eine klare Aktivierungsreihenfolge ist das Programmieren übersichtlicher und intuitiver geworden. Man kann sich gut vorstellen, was bei der Aktivierung passieren kann, und lernt schnell, seine Würfel taktisch einzusetzen. All diese Änderungen erleichtern das Erlernen, senken den Frustfaktor und erhöhen letztendlich den Spielspaß.

VOLT hat uns von Anfang an mit seiner Spielmechanik und seiner stimmigen Atmosphäre begeistert. Die Änderungen, die wir vorgenommen haben, machen VOLT vor allem leichter zugänglich, intuitiver und damit hoffentlich zu einem noch besseren Spiel, hofft Projektmanagerin Sabine.

Die Spielwürfel und die Bewegungsmöglichkeiten der Roboter sind nur zwei Aspekte. Änderungen gab es noch bei den Spezialeffekten, dem Spielaufbau, den Spielbrettern und den Spielvarianten, und das sind nur die Eingriffe, die im direkten Vergleich ins Auge fallen. Dahinter stehen natürlich viele Stunden des Hin- und Herüberlegens, Ausprobierens und Testspielens. Die sonstigen Arbeitsschritte, die in einem Verlag anfallen, kommen noch hinzu: Redaktion, Illustration, Design, Kalkulation und Produktionsmanagement. Wie man sieht, steckt also noch richtig viel Arbeit in einem fertigen Spiel.

Text: Laura Richter
Bilder: HeidelBÄR Games
(<https://heidelbaer.de/>)



Bogenschießen

maximaler Spielspaß mit Sicherheitsgarantie!

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

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

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



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

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

Das Original vom Weltmarktführer seit 2004 mit 4 Jahren Garantie

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

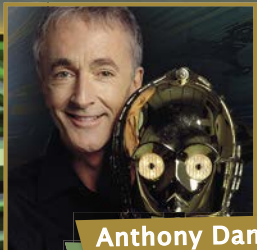
BONN | FEDCON.DE

7.-10.6.2019

FEDCON²⁸

DAS ULTIMATIVE EVENT

FÜR ALLE SCIENCE-FICTION-FANS!



Anthony Daniels
Star Wars



Ethan Peck
ST Discovery



Aaron Ashmore
Killjoys



Corin Nemec
Stargate

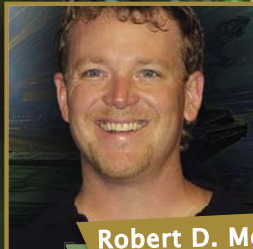
Und viele
weitere
Stargäste!



Scott Grimes
The Orville



Steven Strait
The Expanse



Robert D. McNeill
Star Trek



Bruce Boxleitner
Babylon 5



Kevin Sorbo
Andromeda

Tickets, Autogramme,
Fotogutscheine + Meet & Greet
gibt's jetzt im Ticket-Shop!



FedCon Events

STARGÄSTE | AUTOGRAMME | FOTOSESSIONS | COSPLAY | VORTRÄGE
WORKSHOPS | MERCHANDISE | SHOWS | FAN-STÄNDE | PARTYS | UVM.!

Spielbuch

Toxische Wege

(Pegasus, 2018)



Der *Shadowrun*-Abenteuerband *Toxische Wege* führt ein Runnerteam in drei Akten in die politischen Intrigen der sechsten Welt. Angesiedelt ist das Abenteuer in *Federal D.C.*, der Hauptstadt der Überreste von Kanada und den USA. Die Runner werden von einer Anwaltskanzlei angeworben, als das fragile Machtgleichgewicht in den Schatten der Hauptstadt ins Wanken gerät. Es hängt von ihrem diplomatischen Geschick und ihrer Entschlossenheit ab, wie sich die Situation entwickelt.

Das Abenteuer richtet sich eher an erfahrene Spieler, denen die täglichen Schießereien auf den Straßen Seattles zu langweilig werden, oder an Spieler, die sich in der Welt von *Shadowrun* auskennen. Für den Spielleiter besteht die Herausforderung darin, den Spielern einerseits genug Informationen zukommen zu lassen, so dass sie zu Akteuren auf der Bühne werden können, andererseits nicht zu viel preiszugeben, um das beklemmende Gefühl der lebendigen Schatten zu erhalten.

Abenteuer dieser Art verlangen vom Spielleiter viel Vorbereitungszeit. Diese Arbeit erleichtert das Abenteuer durch eine klare Gliederung, die Auflistung von Informationen, die die Spieler unbedingt erhal-

ten müssen, bevor es in die nächste Szene geht, und einer Hilfe zum strukturierten Umgang mit komplexen Abenteuern.

Es ist auf jeden Fall eine Kaufempfehlung für Spielgruppen, die sich verstrickte Geschichten, knallharte Operationen und harte moralische Entscheidungen wünschen.

Thorsten Schmid

Brettspiel

Die Katakomben des Grauens

(Kosmos, 2018)



In den düsteren Gängen unter den Straßen lauert das Grauen. Ein Freund ist auf mysteriöse Weise verschwunden, und die Spur führt in die Katakomben von Paris. Bei diesem Escape-Abenteuer aus der *Exit*-Serie begeben sich die Spieler auf eine geheimnisvolle Suche in einem unterirdischen Labyrinth.

Nur Teamgeist und Kreativität führen zum Ziel. Es gilt, Hinweise zu finden, geheimnisvolle Codes zu knacken und Kombinationsgabe zu beweisen. Dabei muss das Spielmaterial bisweilen geknickt, beschriftet oder zerrissen werden, so dass sich das Spiel nur ein einziges Mal spielen lässt. Eine Besonderheit ist, dass dieses Spiel aus zwei miteinander verknüpften Teilen besteht, die nacheinander gespielt werden können.

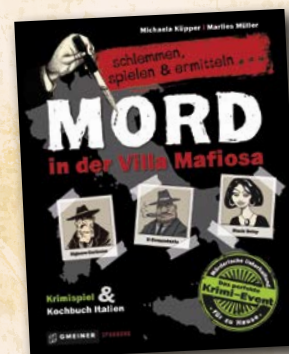
Rätselfreunde werden mit diesem Spiel hervorragend unterhalten!

Karsten Dombrowski

Krimispieler

Mord in der Villa Mafiosa

(Gmeiner, 2016)



Das *Krimidinner*-Spiel fällt durch ein fast 100 Seiten starkes Kochbuch auf und wirbt mit dem Slogan *Schlemmen, spielen & ermitteln*. Es lädt zu einem kriminell-kulinarischen Beisammensein in den eigenen vier Wänden ein.

Von anderen Krimispielen unterscheidet sich *Villa Mafiosa* durch Regieanweisungen für die einzelnen Spieler. Der Gastgeber Toni Travoni eröffnet mit den allgemeinen Regeln für den Abend, der gerne durch viele Gänge der leckeren Rezepte unterbrochen werden darf. Jeder Spieler erhält sechs Regieanweisungen, deren Informationen er in die Runde geben muss. Dies geschieht in einer vorgegebenen Reihenfolge. Jede Karte hat eine Nummer und gibt vor, welcher Charakter als nächstes an der Reihe ist. Dazu gibt es Anweisungen wie *tadelnd* oder *dramatisch*, um die Informationen zu beleben. Dazu gibt es Improvisationsvorschläge, wie zum Beispiel *nervöses Fingertrommeln* während des Gesprächs.

Die Regieanweisungen sind mal gut, mal eher störend – einige behindern den Spielfluss, andere bereichern das Spiel ungemein. In der Summe bietet *Villa Mafiosa* eine interessante Abwechslung zu den anderen bekannten Krimi-Spielen.

Tara Tobias Moritzen

Lektoren 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 Du andere von Deinem liebsten Hobby begeistern und uns dabei unterstützen, Ordnung ins Buchstabenchaos zu bringen? Wir suchen ehrenamtliche Lektoren, die Spass daran haben, die Texte unserer Autoren auf Fehler und Formulierungsschwächen abzuklopfen.

Wenn Du Lust auf diese Arbeit hast, melde Dich unter team@zauberwelten-online.de und erzähle etwas über Dich. Mehr Informationen findest Du unter <https://www.zauberwelten-online.de/Jobs>.

SEASON 8 IS COMING!

Game of Thrones geht in die letzte Runde

Die bekannte HBO-Fernsehserie *Game of Thrones*, die seit 2011 weltweit Zuschauer begeistert, geht am 15. April in ihre achte und damit letzte Staffel. Die Serie basiert auf der Romanserie *Das Lied von Eis und Feuer* des US-amerikanischen Autors George R. R. Martin. *Game of Thrones* spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt, in der sich unter anderem die beiden Adelshäuser Lannister und Stark bitterlich um die Vorherrschaft auf dem Kontinent Westeros bekriegen, während im Exil im entfernten Essos die junge Daenerys Targaryen eine Armee aufbaut, um in die Heimat ihrer Väter zurückzukehren und den Thron für sich zu beanspruchen. Gleichzeitig macht Jon, der angeblich illegitime

Sohn des von den Lannisters ermordeten Ned Stark, in der Nachtwache an der Mauer im Norden die Erfahrung, dass jenseits der Grenze ein viel gefährlicherer Feind lauert, als von den politischen Intriganten in ihrem Spiel um den Thron geahnt werden könnte.

Es ist sicherlich nicht übertrieben zu sagen, dass mit der Ausstrahlung der achten Staffel von *Game of Thrones* eine Ära zu Ende gehen wird. Die HBO-Produktion hat nicht nur erheblich zum großen Erfolg von qualitativ hochwertigen Serienkonzepten beigetragen, sondern auch High Fantasy für die breite Masse geöffnet. Dabei hat sicherlich geholfen, dass im Ausgangsmaterial phantastische Ele-

mente wie Magie und Drachen eher spärlich eingesetzt wurden und sich der Autor in der Gestaltung seiner Welt eher an einen historischen Realismus gehalten hat. Dabei hat sich George R. R. Martin von Jahrhunderten blutrünstiger Geschichte inspirieren lassen. Eine der wohl wichtigsten Ideen für die Welt von Westeros hatte der Schriftsteller bei einem Besuch des Hadrianswalls zwischen Schottland und England. Die von den Römern erbaute, über 100 Kilometer lange Mauer sollte die äußerste Grenze des Römischen Reiches vor wilden schottischen und irischen Stämmen schützen. Ein weiterer Bezug zur englischen Geschichte lässt sogar erraten, wie die Serie am 19. Mai enden könnte: Der lange und vollkommen rücksichtslose Machtkampf darum, wer auf dem Thron von Westeros sitzen soll, hat mehr als eine Parallele zu den sogenannten *Rosenkriegen*, die im 15. Jahrhundert zwischen den Häusern York und Lancaster um den Thron des englischen Königreichs ausgefochten wurden. Diese Auseinandersetzung endete damit, dass Henry Tudor, Sohn eines möglicherweise illegitimen Lancasters, den Thron bestieg, die Tochter eines York-Königs heiratete und dadurch die verfeindeten Fraktionen zusammenführte.





das Abkommen mit Daenerys halten wird und ein Bündnis der Menschen den Anmarsch der Untoten stoppen kann, wird sich ab dem 15. April zeigen. Allerdings lassen die Äußerungen von Martin über ein *bittersüßes Ende* der Buchserie durchaus erahnen, dass *Game of Thrones* vermutlich doch nicht mit einer so versöhnlichen Note enden wird wie einst die Rosenkriege.

Text: Laura Richter
Bilder: HBO

Die achte Staffel von *Game of Thrones* wird aus sechs Episoden anstelle der zehn Folgen vorheriger Staffeln bestehen, von denen allerdings jede über 50 Minuten lang ist. Die letzten drei Episoden mit etwa 80 Minuten Spieldauer nähern sich sogar der von den Produzenten für diese Staffel versprochenen Spielfilmlänge an. Die Showrunner David Benioff und D. B. Weiss haben vier der Episoden geschrieben und bei der finalen Episode Regie geführt. Für die anderen Folgen wurden die Regisseure David Nutter und Miguel Sapochnik engagiert. Sapochnik war in vorherigen Staffeln für die Episoden *Hart-heim* und *Die Schlacht der Bastarde* verantwortlich, die beide lange Schlachtszenen beinhalten und von der Kritik gelobt wurden, während David Nutter unter anderem in der dritten Staffel bei der Episode *Der Regen von Castamaer*, in welcher die berühmte *Rote Hochzeit* stattfindet, Regie geführt hatte.

Über den Inhalt der Staffel ist wenig bekannt. Seit Staffel 6 hat die Serie die Romanhandlung von George R. R. Martin überholt, und die Produzenten haben verschiedene Enden für die achte Staffel gedreht, um ganz sicherzugehen, dass die endgültige Handlung nicht vor Ausstrahlung bekannt wird. Dass Schlachtszenenenerprobte *Thrones*-Veteranen für die Regie angeheuert wurden, ist kaum erstaunlich. Inzwischen wurde bestätigt, dass in der Staffel eine der größten Schlachten, die jemals für das Fernsehen gedreht wurden, geschlagen werden wird – der Kampf mit den Weißen Wanderern wurde über unglaubliche 55 Drehtage gefilmt. Das ist wenig überraschend, schließlich geht es in Westeros inzwischen nicht mehr nur um einen, wenn auch grausamen und langwierigen, poli-

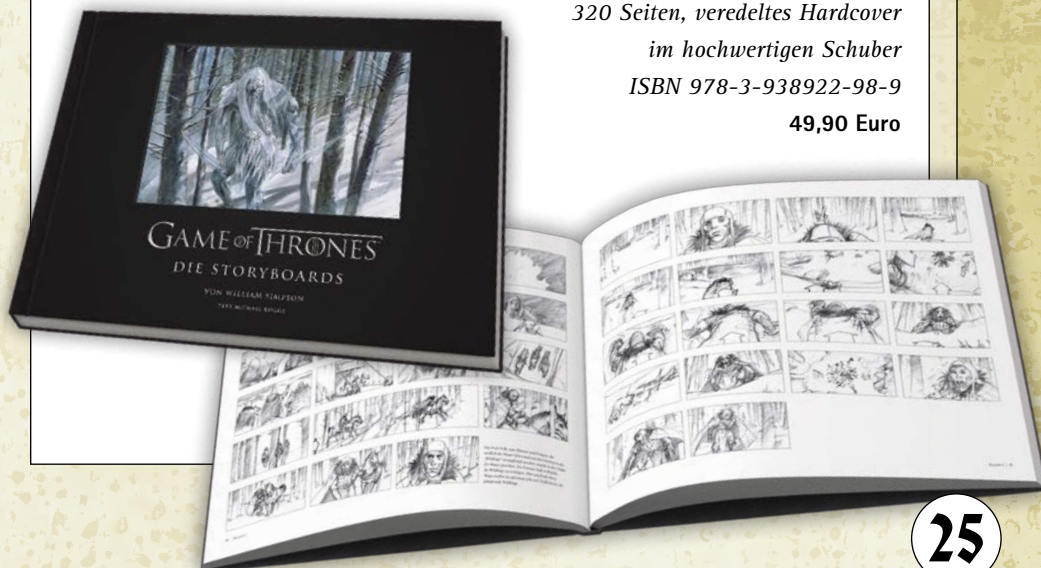
tischen Machtkampf. Spätestens seit der Nachtkönig in der letzten Staffel mit seinem untoten Eisdrachen angegriffen hat, sollte auch den hartnäckigsten Zweiflern in Westeros klar sein, dass der Einsatz in diesem *Spiel* nicht mehr und nicht weniger als das Überleben eines ganzen Kontinentes sein kann. Jon Schnee, dessen wahre Herkunft den Zuschauern inzwischen bekannt ist, wenn auch ihm selbst noch nicht, wird zu Beginn der Staffel mit seiner Tante/Geliebten Daenerys und ihren zwei überlebenden Drachen in Winterfell auf Sansa und Arya Stark treffen. Wie die Schwestern die Ankunft der Targaryen-Königin im Norden finden werden, ob sich Cersei Lannister an



Game of Thrones: Die Storyboards

Game of Thrones: Die Storyboards gibt anhand Tausender Zeichnungen aus HBOs riesigem Archiv einen einzigartigen Einblick in Schlüsselmomente der preisgekrönten Serie. William Simpson, leitender Storyboard Artist von *Game of Thrones*, zeigt darin die beeindruckende Bandbreite der künstlerischen Entwicklung der erfolgreichsten Fantasyserie aller Zeiten.

320 Seiten, veredeltes Hardcover
im hochwertigen Schubert
ISBN 978-3-938922-98-9
49,90 Euro





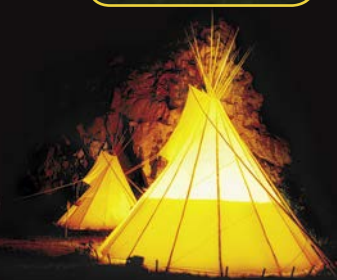
**HISTORISCHE ZELTE
FÜR JEDEN
GELDBEUTEL**
TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

FAM WEST

www.naturzelte.de



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



www.naturzelte.de

15 JAHRE ERDENSTERN

„Musik ist das Abenteuer in Deinem Kopf“

Kein Film funktioniert ohne Musik, doch wie ist das mit *Filmen im Kopf*, wie Rollenspieler ihre Erfahrungen beim Spielen oft nennen? Viele Rollenspieler schätzen Musik als Untermalung ihrer Spielrunden, und seit 15 Jahren können sie dabei auf die Musik von *Erdenstern* zurückgreifen. Für die Zauberwelten befragte Laura Richter die Bandmitglieder Per Dittmann, Eva-Maria Irek und Andreas Petersen zu den Anfängen von Erdenstern, der Entstehung ihrer Musik und kommenden Projekten.



Zauberwelten: Ihr seid seit 15 Jahren am Start – warum und wie fing das alles an?

Eva-Maria Irek: Es begann wie so oft mit einer verrückten Idee. Andreas hatte schon länger für das Fernsehen und für Spiele Musik komponiert. Als dann Per dazu kam und ein paar der CDs und Musikstücke hörte, beschlossen die beiden, dass es Zeit sei, mal etwas zusammen zu probieren. Das Ergebnis war *ANNWN* (Anmerkung der Redaktion: ein Vorläufer zum ersten offiziellen Album von Erdenstern). Als wir dann zu dritt das Album durchhörten, war uns schnell klar, dass diese Art beschreibender Musik zur Literaturvorlage sich sehr besonders anfühlte. Denn Musik und Buch geben Dir keine Bilder vor – alles entsteht in Deinem Kopf.

Per Dittmann: Uns war klar, da ist etwas Neues, Besonderes. Auch wenn wir zunächst nicht wirklich genau wussten, wo es uns hinführte, gründeten wir **Literaturmusik.de**, eine Basis, wo Musik und Literatur zusammenkommen können. Ein Projekt, das Musik für Literatur, Kultur und Filmprojekte liefert.

Andreas Petersen: Unsere ersten Projekte für Literaturmik waren die musikalische Untermalung für ein Ausstellungsprojekt über den Märchenautor Hans Christian Andersen und für einen meiner Lieblingsromane, die Musik zu H. G. Wells *Die Zeitmaschine*.

Eva: Aus diesen Erfahrungen heraus kam uns die Idee, für einen Bereich Musik zu machen, der von vornherein dramaturgisch erzählt und wo alles im Kopf passiert: das Pen & Paper-Rollenspiel. Das war die Geburtsstunde der *Bibliothek der fantastischen Musik*.

Andreas: Basierend auf der positiven Erfahrung mit Literaturmik gründeten wir 2004 zusätzlich das Projekt Erdenstern. Unser Ziel waren und sind generische Soundtracks für Rollenspieler, die gerne Musik zur Untermalung oder für den bewussten Einsatz beim Spielen und besonderen Szenarien nutzen. Aber uns war schnell klar, dass allein der Umfang dieser Bibliothek ein Problem für uns sein könnte, denn die Vielzahl der Möglichkeiten und Spielsysteme war schlicht atem-

beraubend. Also entwickelten wir mit *Into the ...* Farb- und Themenstandards, die es uns leichter machen sollten, die richtigen Musikstücke zu produzieren. Diese Soundtracks, die nun entstanden, waren generisch angelegt, also passend für viele Spielsysteme, aber das Genre gab die Farbe und die Themen vor.

Per: Eine Farbe steht für ein Genre, und Begrifflichkeit und Adjektive helfen bei der Auswahl. Die Bereiche Begegnungen, Orte, Kämpfe und so weiter sorgen für ein schnelles Finden des passenden Stückes. Alle Soundtracks sollen thematisch passend und unterschiedlich sein, aber kombinierbar bleiben. Auch die Länge der Stücke und die Loopfähigkeit waren ein wichtiger Punkt.

Eva: Als wir uns für die ersten sieben Farben entschieden hatten, war uns allerdings nicht klar, dass wir wirklich alle produzieren würden. Als die erste Auflage von *Into the Green* in unseren Händen lag, steckte immerhin fast ein Jahr Planung, Komposition und Arrangement in diesen ersten 80 Minuten Musik. Wir dachten zunächst, das ist schön, aber diese Auflage läge jetzt für sehr lange Zeit in unserem Lageraum. Zum Glück kam es anders. Wir fanden schnell einen Distributor, jede Menge treuer Fans, und bereits nach einem Jahr mussten wir neben der nächsten Farbe eine neue Auflage produzieren.

Andreas: Ja, das war wirklich toll, damals die erste riesige Palette mit dem ersten Werk zu sehen. Während das erste Album *Into the Green* in den Verkauf ging, produzierten wir bereits das zweite ... Aus diesem Rhythmus sind jetzt schon fast 15 Jahre geworden – verrückt.

ZW: Eure Musik richtet sich an Rollenspieler –welche Beziehung habt Ihr selbst zu diesem Hobby?

»Ein phänomenales
Fantasy-Debüt, überbordend
von Geheimnissen,
politischen Intrigen und
phantastischen Einfällen.«

PublishersWeekly



C. L. Polk | **Witchmark**
Die Spur der Toten

Aus dem Amerikanischen von Michelle Gyo
384 Seiten, Klappenbroschur
€ 16,- (D) / € 16,50 (A) | ISBN 978-3-608-96395-3

Aeland befindet sich in einem fürchterlichen Krieg. Die Soldaten kommen völlig verändert aus den Kampfhandlungen zurück. Miles Singer ist Arzt und trägt ein Hexenmal. Um den zurückkehrenden Soldaten zu helfen, kann er seine magischen Fähigkeiten nur heimlich einsetzen. Als Miles zu einem Sterbenden gerufen wird, der wohl vergiftet wurde, bleibt ihm keine Wahl: Zusammen mit einem schönen Amartine, der zwischen der Welt und dem Totenreich wechseln kann, versucht er den Mordfall aufzuklären. Hinter all dem verbirgt sich aber ein Geheimnis: Wohin sind die Seelen der Gefallenen verschwunden?

**Hobbit
Presse** 
Klett-Cotta

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

Eva: Für uns war Rollenspiel eine wichtige Erfahrung in den späten 1980ern. Man hatte damals zwar noch keine Riesenauswahl an Spielsystemen, aber Andreas und ich waren ziemlich früh in Dungeons & Dragons unterwegs.

Per: Mich hat es schon früh nach Aventurien verschlagen. Schon damals war Musik ein extrem wichtiges Tool. Ich bin auch heute noch auf verschiedenen Larps unterwegs.

Andreas: Ich fand das Erzählen und Entwickeln von Geschichten toll. Davon war Musik schon immer ein Teil für mich. Als Klassik- und Soundtrack-Hörer war es schon damals wichtig, die richtige Schallplatte zu haben, um Szenen besonders zu machen. Heute sind so fantastische, gut durchdachte Geschichten und Welten auf dem Markt. Manche sind besser als so manches Filmdrehbuch. Als Rollenspieler macht es Spaß, das zu erleben, und es ist toll, für Lovecraftsche Welten, Science-Fiction oder auch für Urban Fantasy, wie die *Dresden Files* Soundtracks schreiben zu dürfen. Auch wenn Filmmusik und Musik für Videospiele andere Herausforderungen stellen, finde ich viele Parallelen beim Komponieren.

ZW: *Ihr macht Musik mit/von echten Instrumenten ohne echte Instrumente. Was heißt das genau?*

Andreas: Zunächst beginnt alles ziemlich klassisch mit einem Klavier und Ideen, die notiert oder aufgenommen werden. Dabei ist es manchmal schon klar, welche Instrumente später zum Einsatz kommen werden. Dann geht es an die Orchestrierung. Normalerweise stünden an dieser Stelle das Ausarbeiten in Partitur und einzelner Notenblätter im Orchestersaal oder Studio und die lange Vorbereitung mit dem Konzertmeister. Bei uns passiert das virtuell. Jedes einzelne virtuelle Instrument, von der Piccolloflöte bis zur Tuba, wird Schicht für Schicht einzeln eingespielt. Dabei nutzt man realistische Instrumente, deren Klang aus Hunderten Einzelsamples jeden Tones besteht und erzeugt so nach und nach ein *virtuelles Orchester*. Das wird wiederum mit klassischen Instrumenten, wie Violinen, Stimmen oder Gitarre, kombiniert. Dadurch entsteht unter fast realen Bedingungen ein eigener Orchesterkörper mit einem entsprechenden Klang und Volumen.

Per: Wir nutzen mittlerweile bis zu sieben verschiedene Orchester-Bibliotheken, weil sich die Technik in diesem Bereich im Laufe der letzten Jahre immer wieder verbes-

sert hat und die Instrumente immer wieder etwas anders klingen sollen. So wie individuelle Musiker auch immer ein bisschen anders klingen.

ZW: *Damit ist es aber noch nicht getan. Komponieren ist eine komplexe Angelegenheit – wie läuft der Schaffensprozess?*

Eva: Wir setzen uns vor jedem Soundtrack zunächst einmal intensiv zusammen, untereinander oder auch gegebenenfalls mit dem Kunden, für den wir Musik produzieren. Hier werden Stimmungen oder Themen zurechtgelegt.

Per: Wir klären gemeinsame Vorstellungen und Stimmungen, besprechen die Struktur des Albums und entwickeln so etwas wie eine grobe Geschichte. Dann schließen wir Andreas im Studio ein und verstecken den Schlüssel ... (*lachen*)

Eva: Genau! Und lassen ihn erst wieder raus, wenn er eine Partitur vorweisen kann ...

Andreas: ... und das kann manchmal dauern ... Nein ... Wenn wir zu dritt die Richtung kennen, lege ich für verschiedene Bereiche Themen an. Leitmotive, die verschiedenen Eigenschaften des Themas gerecht werden könnten. Manchmal nur Klavier, manchmal schon als Vorarrangement. Dabei halten mich die beiden davon ab, langweilig zu werden, mich zu verirren oder eventuelle Perlen zu übersehen. Dann treffen wir uns und schleifen am Material. Ist die Komposition der ersten Stücke fertig, geht es ans Arrangement. Da gibt es noch jede Menge zu mischen und zu feilen. So vergehen Monate, damit am Ende 80 Minuten Musik das Licht der Welt erblicken. Das geschieht meist an einem langen Wochenende, wo wir bis zum Schluss noch alles vorbereiten, bis es dann nach Berlin geht und final gemastert wird.

Per: Und Andreas nach dem langen Studio auch mal wieder Licht sieht.

ZW: *Wie stark nutzt Ihr rein am Computer generierte Sounds?*

Per: Bei einem Album wie *Silicium* oder auch *Into the Grey* kamen sehr oft synthetisierte Sounds zum Tragen. Das bringt das Thema mit sich. Wir kombinieren diese Sounds dann oft mit Orchester oder sogar einzelnen traditionellen Instrumenten wie einem Cello.



Andreas: Synthesizer sind für mich wie eigene Instrumente, denn auch sie erzeugen besondere, individualisierbare Klänge. Während der Produktion von *Silicium* war das Erstellen von Sounds und Sounddesign eine besondere Erfahrung. Es fühlte sich zum Teil aber auch sehr natürlich an, weil Synthesizer zu meiner musikalischen Entwicklung gehören.

Per: Der Sound, den wir suchten, musste passend sein. Gerade bei *Silicium* war das Gefühl wichtig, sich in der richtigen Welt zu befinden. Wenn es sich ein bisschen wie *Blade Runner* anfühlt, ist es richtig. Aber auch bei Steampunk, wenn man mit Metall und Samples von Dampf arbeitet. Es macht einfach Spaß.

ZW: Wie kommt Ihr auf Eure Ideen?

Eva: Unsere größte Inspiration holen wir aus besonderen Situationen: auf einer Klippe in Irland stehen, eine traurige Geschichte hören oder nachts im Regen auf der Autobahn zurück von einer Messe. All das bringt einen auf Ideen.

Per: Literatur, Bücher, die man liest, Erlebnisse mit Freunden, aber auch unsere gemeinsamen Gespräche funktionieren oft wie ein Brainstorming.



Andreas: Mein Denken ist oft sehr filmisch. Während ich Musik mache, erzähle ich eine Geschichte. Würde ich keine Musik machen, würde ich wahrscheinlich schreiben. Immer wenn ich für ein Thema arbeite, für das es noch kein Bild gibt, beginnt mein innerer Dramaturg oft eine Handlung zu entwickeln und zu erzählen. Das war bei mir schon immer so – keine Ahnung, warum. Alles, was ich erlebe, füttert irgendwie meinen inneren kleinen Soundtrack.

ZW: Wie lange braucht Ihr im Durchschnitt für ein Musikstück?

Andreas: Unterschiedlich. Manchmal dauert es Wochen mit allen Stimmen. Bei simpleren Stücken passiert das auch mal in Stunden.

Eva: Andreas hat für ein Musikstück live das Thema mit Klavier am Rechner eingespielt, während Per und ich dabei saßen. Am Ende sagte Per nur: *Und genau das lassen wir so ...* Und so kam es. Ich sagte nur schnell: *Speichern! Jetzt!*

ZW: Ihr bietet passionierten Soundbastlern für Rollenspiele eine tolle Möglichkeit namens *Syrinscape* an. Was ist das?

Eva: Das ist eine Sounddesign-App, die für verschiedene Spielsysteme und Genres das passende Sounddesign vorbereitet hat. Die App ist so cool, intuitiv und flexibel und die Qualität des Sounddesigns hat uns so überzeugt, dass wir bei einer Anfrage zur Zusammenarbeit nur ja sagen konnten. Der Australier Benjamin Loomes ist studierter Sänger, Komponist und Pianist – was uns besonders ehrt und ein bisschen stolz macht, ausgewählt worden zu sein. Im Moment arbeiten wir an der Musik für eine Kampagne zum Rollenspiel *Pathfinder* und es macht riesig Spaß.

ZW: Was habt Ihr künftig noch vor?

Eva: Oh je, wir wollen nicht zu viel verraten. *Die Bibliothek der fantastischen Musik* geht weiter. Die Zusammenarbeit mit *Syrinscape* geht voran, und die abgeschlossene *Into the ...*-Reihe führen wir in Form der *Element*-Reihe fort. Dabei werden viele der Geschichten erweitert und auch noch mal ganz neu belebt. Wir greifen nicht nur Genres, sondern vor allem die Stimmungen der Szenarien auf.

Außerdem werden wir dieses Jahr wieder auf einigen Messen und Cons zu finden sein, mit hoffentlich viel neuem Material, und auch noch ein paar Projekte, die sind aber noch geheim.

ZW: Kommen wir abschließend zum Bildungsaspekt für unsere Leser: Was möchtet Ihr ihnen mit auf den Weg geben?

Andreas: Musik ist ein wichtiger Begleiter, ein Taktgeber. Musik entscheidet, wie sich etwas anfühlt, etwas duftet oder ob etwas lieb oder gefährlich ist. Sie nimmt unsere Instinkte und unsere Vorahnungen an die Hand und trägt sie auf eine neue Bewusstseinsebene. Genießt sie, benutzt sie und steigt in sie ein, denn sie wird etwas mit Euch machen – Musik ist das Abenteuer in Deinem Kopf.



Mehr zur Band und zu den Alben steht auf www.erdenstern.com. Dort gibt es Informationen zu Bezugsmöglichkeiten ... damit Eure Rollenspielrunde demnächst die passende Begleitmusik hat.

Die im Interview erwähnte App *Syrinscape* findet Ihr unter www.syrinscape.com.

Dein Schwert - 1000 Möglichkeiten



www.wyvern-larpshop.de



info@wyvern.de



[/WyvernCrafts](https://www.facebook.com/WyvernCrafts)



Odenthaler Str. 339
51069 Köln

FESTIVAL FANTASIA

Fantasie wird real



Eden Craft

Roth Fotografie

Orks und Dungelelfen, postapokalyptische Krieger und Figuren, die aus einem Jules Verne-Roman entsprungen sein könnten – am 6. und 7. Juli 2019 werden sich die Besucher des *Elbauen-parks Magdeburg* das Gelände mit fantasievollen Gestalten teilen. An diesem Wochenende öffnet das *Festival Fantasia* seine Tore und bietet den Gästen ein vielfältiges und internationales Rahmenprogramm mit drei Festivalbühnen und zahlreichen Akteuren. Verschiedene Autoren werden Lesungen in einem Zelt abhalten, und es werden Workshops und Shows, darunter Feuershows, Musikkonzerte und Artistik, von Künstlern aller Art angeboten.

Als weitere Attraktionen sind Fantasy-Fotoshootings und eine Cosplay-Flaniermeile angekündigt. Außerdem wird es einen großen phantastischen Markt geben, bestückt mit vielen handgemachten Produkten, der zum Bummeln einladen soll. Daneben wird es ein breites kulinarisches Angebot mit ideenreichen Speisen und Getränken aus aller Welt geben – und auch aus anderen Welten.

Die *Steampunk-Corner* dürfte die Herzen aller Fans des futuristischen Dampfzeitalters und der viktorianischen Zeit höher schlagen lassen: mit der Steampunk-Band *Drachenflug*, dem nostalgischen *Photokabinett Teslamat*, Walking-Acts, Workshops und einem großen, faszinierenden Steampunk-Markt.

Dann gibt es noch die postapokalyptische Endzeit-Welt *Village of the Lost*, die auf mehreren tausend Quadratmetern Fläche namhafte Endzeit-Darsteller und eine große Vielfalt an Endzeit-Aktionen mit Feuer, Action, Cage Fights und vielen weiteren Programmpunkten versammelt.

Was diese Veranstaltung von ähnlichen Events abhebt, ist die das gesamte Festival umspannende Rahmenhandlung. In der spannenden Geschichte *Die Rückeroberung des goldenen Dracheneis* werden Handlungsstränge der Vorgängerveranstaltungen weitergeführt. Im Kampf um den Thron und die Macht im Königreich mischen neben Schauspielern und gut



Transformerer Enrico Lein

ausgebildeten Pferden vom Team *Stage Horses* zahlreiche Darsteller aus dem Hobbybereich mit.

Von der Qualität dieser kunterbunten Fantasmischung können sich die Besucher im Juli überzeugen. Darüber hinaus planen die Veranstalter, das Festival auch in den kommenden Jahren als feste Größe im Fantasy-Veranstaltungsbereich in Mitteleuropa zu etablieren.

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

Text: Karsten Dombrowski



Stage Horses

Denise P.

FEENCON 2019

Rollenspiel-Convention feiert 30. Geburtstag

Wenn am 20. und 21. Juli in der Stadthalle Bonn Bad Godesberg die nächste *FeenCon* stattfindet, wartet auf die Besucher ein fantasievolles und spannendes Wochenende. Die Convention zu den Themen Pen & Paper-Rollenspiel, Tabletop, Brettspiel und Live-Rollenspiel bietet Spaß und Unterhaltung.

Spiel- und Demorunden in den Bereichen Rollenspiel und Tabletop laden zu ausgiebigen Würfelorgien ein. In Workshops können sich Interessierte wertvolle Tipps und Anregungen holen und Erfahrungen austauschen. Autoren geben sich bei spannenden Lesungen die Ehre und haben danach sicherlich noch Zeit für ein Autogramm. Verlage und Künstler präsentieren ihre Spiele, Bücher und Neuheiten. In diesem Jahr feiert die Veranstaltung, die von der *Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V. (GFR e.V.)* organisiert wird, zudem ihren 30. Geburtstag.

Die *Tabletop Community Bonn – Ludatores Bonnae* – veranstaltet zur FeenCon das zweite *Warhammer 40.000 Mega-Tournament*. Bei Deutschlands größtem Warhammer 40.000-Turnier sollen 140 Teilnehmer ihre Spielfiguren in Stellung bringen. Unter dem Titel *In den Schatten der Nacht* findet ein großes Vampir-Larp vor dem Hin-



tergrund von *Vampire – Die Maskerade* statt. Die Vereine *Team Trueborn e.V.* und *MechForce Germany e.V.* organisieren zusammen mit den freien Chaptern *5th Syrtis Fusiliers* und *Phoenix Guard* die deutsche Meisterschaft im *Battletech* sowie ein Rahmenprogramm rund um das Spielsystem.

Auch für den passenden Sound ist gesorgt. *Synthonie* verwandelt die Bühne in eine multidimensionale Ebene und wartet mit Musik auf, die unter anderem von Warhammer 40.000, *The Expanse*, *Final*

Fantasy, *Ghost in the Shell*, *Mass Effect* und noch vielem mehr inspiriert ist. Im mittelalterlich gestalteten Außenbereich gibt es zahlreiche Stände und Attraktionen, und schließlich gibt es wieder die beliebten Feuershows von *Flammatique* und Duo *Fantasia Orientica*.

Egal ob Einsteiger oder alter Hase, wer in die Welt von Zwergen, Elfen, Feen, Hexen, Zauberern, Orks und Kriegern eintauchen möchte, ist auf der FeenCon absolut richtig. Weitere Informationen zur Veranstaltung und zum Programm gibt es unter www.feencon.de.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: GFR e.V.



TURISEDUM

Mystisches Larp zur Sommersonnenwende



Es heißt, dass in der Nacht der Sommersonnenwende der Gott Turius, der Beschützer des turisedischen Volkes, aus den dunklen Wäldern in die Auwiesen der silberhell fließenden Neiße herabsteigt und dort bis zur herbstlichen Tagundnachtgleiche bleibt. Während dieser Zeit reift die Ernte auf den Feldern, das Obst gedeiht in den Gärten und im nahen Wald sind Beeren, Pilze und Heilkräuter zu finden. Das alte Volk begrüßte die Ankunft des Turius seit jeher mit einem Fest, dessen Höhepunkt das Entzünden von kolossalen Holzstapeln zu beiden Seiten der Neiße ist. Wie die Legenden berichten, werden Gebete und Wünsche, die man in jener Nacht an Turius richtet, eher erhört als zu anderen Zeiten.

Unter dem Titel *Turisedum* wird am 21. und 22. Juni im Abenteuerfreizeitpark *Die geheime Welt von Turisede* mit einem ungewöhnlichen Larp die Sommersonnenwende gefeiert. In diesem die deutsch-polnische Grenze überschreitenden Park dreht sich thematisch fast alles um das sagenumwobene, aber verschwundene Volk von Turisede, das den (Park-)Legenden zufolge einst an diesem Ort siedelte.

Das *Turisedum* widmet sich diesem Thema und schickt die Mitspieler auf eine Zeitreise in die Vergangenheit. Mit verrückten Wettkämpfen, Wein, leckerem Essen und

Gesang verbringen sie den Freitagabend und den gesamten Sonntagnachmittag als Gäste der Turiseder. Die rituellen Vorbereitungen für die nächtlichen Orakelfeuer müssen getroffen und es muss um den uralten Wanderpokal gewetteifert werden. Die Veranstaltung findet in dem in Polen liegenden Teil des Freizeitparks statt und baut auf den Erfahrungen des Vorjahrs auf.

Sowohl erfahrene Larper als auch Neulinge sind eingeladen, sich einer von elf Gilden anzuschließen und an den Wettkämpfen teilzunehmen. Eine zwölfte Gilde, die der Gelehrten, wird von der Spielleitung verkörpert. Zudem dürfen sich

Gruppen von acht bis fünfzehn Personen als eigenes Lager anmelden. Wer stattdessen Teil der mystischen Anderswelt werden möchte, kann sich den Bewohnern des Erlensumpfes anschließen. Hier werden Feenwesen oder Kobolde dargestellt, die das Geheimnis des Feuerrituals kennen und die Wettbewerber prüfen, aber auch eigene Ziele verfolgen.

Auf dem Gelände wird ein mittelalterliches Zeltlager errichtet. Eigene passende Zelte sollten mitgebracht werden, in begrenztem Umfang sind Schlafmöglichkeiten in Gemeinschaftszelten vorhanden. Toiletten und Duschen sind vorhanden, und für Verpflegung ist gesorgt. Am Freitagabend und Sonntagvormittag sind alkoholfreie Getränke und sämtliche Speisen für die Teilnehmer kostenlos. Den Samstag über ist die Verpflegung Teil des Spiels und nur im Austausch gegen die Spielwährung Turiden erhältlich, die im Rahmen des Larps erhältlich ist.

Infos zum Park und zur Veranstaltung gibt es unter www.turisede.com.

Text: Laura Richter

Bilder: Kulturinsel Einsiedel e.V.



Der Abenteuerfreizeitpark *Die geheime Welt von Turisede* wurde 1992 unter dem Namen *Kulturinsel Einsiedel* gegründet und umfasst mittlerweile eine Größe von sieben Hektar voller liebevoll gestalteter, skurriler Attraktionen. Zudem gibt es verschiedene Übernachtungsmöglichkeiten. Mehr als 100.000 Menschen jährlich besuchen den Freizeitpark.

Ein weiterer Höhepunkt neben dem *Turisedum* ist das *Folklorum*, ein jährlich am ersten Septemberwochenende stattfindendes Folkfestival und Festival der Kulturen.

www.turisede.com

LARP AUF DER FaRK

Familientreffen der phantastischen Szene

40.000 Quadratmeter Fläche, jede Menge Aussteller und Händler, Vorträge, Konzerte, Diskussionen und Larp-Angebote, ein kunterbuntes *Familientreffen* der phantastischen Szene, und das alles ohne Eintritt? Das gibt es im Saarland auf der *FaRK*, dem *Fantasie- und Rollenspielkonvent*.



Alle zwei Jahre findet in Landsweiler-Reden im Saarland die *FaRK* statt, eine Convention mit vielen ungewöhnlichen Angeboten für Larper und andere Phantastik-Begeisterte. Ebenfalls ungewöhnlich ist die Preispolitik, denn ein Besuch kostet keinen Eintritt. Stattdessen wird um Spenden gebeten. Spendensammler an den Aus- und Eingängen und auf dem Gelände versuchen, eine möglichst schöne Summe zusammenzubekommen, die in voller Höhe für einen guten Zweck gespendet wird. Wer sich dieses Jahr über die Spende freuen darf, bleibt noch geheim und wird auch für die Empfänger überraschend sein. Jedes Mal wird eine andere Institution bedacht. Klar ist jedoch: es wird wieder eine Einrichtung für Kinder und Jugendliche sein, die in Not geraten sind oder aus gesundheitlichen Gründen Unterstützung benötigen. 2017 kamen knapp 55.000 Euro für kranke Kinder zusammen.

Genreübergreifend larpen

Larper der unterschiedlichsten Genres haben auf der *FaRK* die Gelegenheit, ge-

meinsam Spaß zu haben. Zum Beispiel gibt es eine Endzeit-Stadt mit über 40 Fahrzeugen, in der Spieler verschiedener Spielsysteme Anregungen, Austausch und Spielangebote finden. Falls sie sich im Bereich des Zombie-Larps wohler fühlen, bietet die *Survival Road* eine Anlaufstel-

le. Von Orks und Elfen, über Steampunk bis hin zu *Star Wars* sind die unterschiedlichsten Genres vertreten.

Teilweise gibt es richtige Plots, soweit das im Rahmen einer neuzeitlichen Messe möglich ist. Veranstalter Benjamin Kiehn berichtet zum Beispiel vom *Steamtower*, einem All-over-Plot, der für dieses Jahr geplant ist: Ein vier Meter hohes Gerüst bildet die Spielgrundlage für Steampunker. Sie können im Lauf der Messe an den unterschiedlichsten Stellen Zahnräder und andere Teile zusammentragen, um eine richtige Steampunk-Maschine zu bauen. Wer eigene Plotideen mitbringen möchte, kann sich im Vorfeld gerne an die Orga wenden.

Austausch in der phantastischen Szene

Noch stärker als das Spiel steht bei der *FaRK* der Austausch in der Phantastik-Szene im Vordergrund. Miteinander agieren und Blödsinn machen, in andere Genres reinschnuppern oder Gewandungsideoen sammeln ist an vielen Stellen möglich: *Es gibt Momente, in denen Endzeit-Larper*





plötzlich bei Elfen sitzen, sagt Benjamin. Das ist das Besondere an der FaRK: es ist nicht nur ein Gucken und Zeigen, sondern ein Miteinander, ein gemeinsames Agieren.

Um das zu fördern, sind unterschiedliche Veranstaltungen geplant: Podiumsdiskussionen und Vorträge greifen aktuelle Larp-Themen auf. In diesem Jahr geht es zum Beispiel um die viel diskutierte Frage, ob man bei einem Larp-Kampf zwingend einen Helm tragen sollte oder es in der Verantwortung der Kämpfer liegt, Kopftreffer in jedem Fall zu vermeiden. Dazu werden unzählige Händler, von Unikatherstellern bis zu Massenanbietern, ihre Stände aufbauen.

Die Mischung ist bewusst breit gestaltet, um besondere Wünsche zu erfüllen und gleichzeitig Anfängern den Einstieg zu erleichtern. *Anfänger der Endzeit-Szene kaufen zum Beispiel beim Händler für Militaria ihre Grundausrüstung ein. Dann gehen sie in die Endzeit-Stadt und lassen sich dort zeigen, wie sie sie modden können. Dort können sie Kontakte schließen und sich austauschen*, erklärt Benjamin Kiehn.

Weitere Angebote

Natürlich richtet sich die FaRK nicht ausschließlich an Larper, sondern an alle Phantastik-Begeisterten: von Comicfans, über Video Gamer bis hin zu Cosplayern sind alle vertreten. Allerdings gibt es Besonderheiten, denn im Gegensatz zu anderen Conventions und Messen werden zum Beispiel keine Stars aus dem Cosplay-Bereich eingeladen. *Die Szene selbst soll der Star sein*, sagt Benjamin. *Da braucht es keine Stars, die dann 90 Euro für ein Autogramm verlangen.*

Er sagt weiter, dass vor einigen Jahren spezielle Angebote für Cosplayer eingeführt wurden. Doch man stellte schnell fest, dass sie auch sehr viele Larper ansprachen, die sich bei den Veranstaltungen Anregungen für ihre eigene Gewandung holten. So gefällt es den Veranstaltern eigentlich am besten: nichts soll unnötig getrennt sein. Wo Zusammenarbeit und Austausch möglich sind, soll ein Miteinander stattfinden. Deshalb ist der Kostümwettbewerb für Larper und Cosplayer gleichermaßen ausgerichtet.

Lichtschwertkämpfe, Klingonisch-Kurse, Konzerte, Kunstausstellungen, Tanzvorführungen und Feuershows runden das Angebot ab. Musikalisch sind in diesem Jahr unter anderem *Megabosch*, *Aeronautica*, *Last Order*, *Biönic Elböws*, *Dr. Geek and the Freakshow* und als Headliner *Feuerschwanz* dabei.

Freiheiten für eigene Ideen

Wer selbst aktiv werden möchte, findet auf der FaRK Möglichkeiten dazu. Benjamin berichtet zum Beispiel davon, dass Gäste abends beginnen, auf dem Messegelände *Vampire live* zu spielen, oder dass Spieler bei der letzten FaRK die Hydranten dekoriert haben. Im Allgemeinen scheinen die Organisatoren wirklich für jeden Blödsinn zu haben zu sein: es gibt zum Beispiel eine ungewöhnliche Schlacht, an der sich auch Gäste beteiligen können – *Star Wars gegen Endzeit: Da fahren die ganzen Endzeit-Fahrzeuge von der einen Seite ins Amphitheater ein, von der anderen Seite kommt Darth Vader mit seinen Stormtroopern und Raiders ins Gelände. Dann fangen die Larper an, mit Nerf-Darts zu schießen, die mit Lichtschwertern abgewehrt werden. Das ist total bekloppt, aber richtig cool!*

Text: Birgit Oppermann

Bilder: Hannah Sauer/
Zeitenwandler-Fotografie

Daten und Fakten

- Die FaRK findet vom 23. bis zum 25. August auf dem Gelände der Wassergärten von Landsweiler-Reden statt.
- Sämtliche Stand- und Vortragsplätze sind bereits seit Januar ausgebucht.
- Für Besucher ist aber noch jede Menge Platz.
- Infos gibt es unter www.fark-messe.de.



CONQUEST

31.07. BIS 04.08.2019

RITTERGUT BROKELOH

WELTGRÖSSTES
LIVEROLLENSPIEL

BACK TO

MYTHODEA



WWW.LIVE-ADVENTURE.DE

SKULL & CROSSBONES

Piraten-Segel-Larp auf der Ostsee



Bild: Przemysław Jendroska

Im Oktober 2017 wurde die dänische Südsee von Piraten heimgesucht. Gleich drei traditionelle Segelschiffe verwandelten sich beim Larp *Skull & Crossbones* in eine Freibeuterflotte. Das Con war nicht das erste Piraten-Larp auf einem Segelschiff, aber wahrscheinlich das erste mit drei Schiffen, komplett mit Kanonen und 65 Teilnehmern. Für die Zauberwelten beschreibt Projektleiter Stefan Deutsch das Konzept.

Skull & Crossbones fand vom 11. bis 15. Oktober 2017 südlich der dänischen Insel Fyn und auf einigen Inseln und in Häfen der Umgebung statt. Drei traditionelle Se-



Bild: Przemysław Jendroska



Harmlos aber wichtig für das echte Piratengefühl – die Kanonen.

Bild: Nadina Dobrowolska

gelschiffe, der Drei-Mast Gaffelschoner *Pippilotta* und die zwei See-Ewer *Amazon* und *Jonas von Friedrichstadt* verwandelten sich für die Dauer des Spiels in Piratenschiffe. Die Teilnehmer segelten auf je einem der Schiffe als Teil einer Piratencrew. Sie waren auf der Suche nach dem Schatz des berühmten Piratenkapitäns

Wigbold und mussten unter anderem verschiedene Rätsel lösen, Fischwesen, einer Seehexe, der Hanse und nicht zuletzt anderen Piraten ein Schnippchen schlagen. Es kam zu einer offenen Seeschlacht zwischen den drei Schiffen, durchgeführt mit eigens dafür entwickelten Larp-Kanonen, Knallplättchen-Piratenpistolen, lauthals

geschrien Flüchen und viel Epik. Zum Abschluss des Spiels mussten sich die Piraten entscheiden, ob sie lieber ihren eigenen Fluch brechen, einen Kaperbrief ergattern oder einen Teil des Schatzes von Wigbold für sich beanspruchen wollten.

Das internationale Vorort-Team für das Spiel bestand aus insgesamt 13 Personen, darunter sieben Orga-Mitglieder, drei Küchenverantwortliche und drei Fotografen. Im Vorfeld waren weitere sechs Personen als Charakterschreiber, Autoren, Requisitenbauer und Helfer tätig. Zusätzlich hatten wir Partnerschaften mit zwei Unternehmen für den Requisitenbau, zum einen die Firma *Freyhand*, mit der wir gemeinsam die Larp-Kanonen für die Schiffe entwickelten, und zum anderen eine polnische Kostümschneiderin.

Segel setzen!

Alle Teilnehmer, die Orga und weitere Teammitglieder waren für die Dauer der Veranstaltung in den Kabinen der Schiffe untergebracht. Ob Kartoffelschalen und Geschirrspülen in der engen Kombüse, Deckschrubben oder das Setzen der Segel – neben dem Charakterspiel mussten jede Menge seemännische Aufgaben erfüllt werden. Auch das Steuerrad (das sogenannten *Schiffsruder*) fand sich bisweilen in Larper-Hand.



Bild: Przemysław Jendroska

Störtebekers Rache

2019 kehren die Piraten zurück auf die Ostsee: vom 15. bis 18. September und vom 19. bis 22. September. Der erste Termin ist aber bereits ausgebucht. *Skull & Crossbones* wird zwar nicht mehr vom ursprünglichen Veranstalter *Dziobak Larp Studios* verantwortet, sondern von der Larp-Orga *Sailing4Adventures*, wird aber weiter unter der Leitung von Stefan Deutsch stehen.

Gegenüber 2017 wird es eine ganze Reihe von Neuerungen geben. Es kommen zum Beispiel jeweils nur zwei Segelschiffe zum Einsatz, von denen eines komplett mit NSCs bemannt sein wird. Diese sollen dem Spielerschiff in wechselnden Rollen das Seefahrerleben schwer machen.

Mehr Infos gibt es unter www.sailing4adventure.com.

Segeln war ein entscheidender Bestandteil des Spiels und auch ohne Vorerfahrung unter Anleitung der Schiffscrew erlernbar. Die Tatsache, dass wir mit drei Schiffen unterwegs waren, machte die Organisation im Vergleich mit Cons an Land komplexer. Insbesondere zwei Unwägbarkeiten mussten bedacht werden:

1. Während des Tages waren die Schiffe meist voneinander getrennt. Zwar konnte man die anderen Schiffe das eine oder andere Mal beobachten, Kommunikation war für die Teilnehmer aber weitgehend unmöglich und für die Orga nur über Funk möglich.
2. Beim Segeln ist es fast unmöglich vorherzusagen, wohin die Schiffe segeln können. Zudem mussten die unterschiedlichen Geschwindigkeiten der Schiffstypen und die Erreichbarkeit berücksichtigt werden (z.B. der Tiefgang, aber auch die Stabilität bei verschiedenen Winden).

Diese Faktoren wurden durch einen Aufbau des Spiels in zwei Ebenen angegangen: Zum einen entwickelten wir Plots und Spannungen zwischen den Mitgliedern derselben Schiffscrew, die tagsüber während des Segelns eine große Rolle spielten. Es gab zum Beispiel spielübergreifend drei Fraktionen, die einander nicht immer freundlich gesonnen waren und unterschiedliche Ziele verfolgten. Jeder Charakter war Mitglied einer dieser Fraktionen und auf dem eigenen Schiff mit Gleichgesinnten und Gegnern unterwegs. Zum anderen gab es schiffsübergreifende Plots und Rivalitäten, die nach Ankunft im Hafen oder beim Aufeinandertreffen mit den anderen Schiffen zum Tragen kamen. Hierbei kam uns zugute, dass wir mit vorgegebenen Charakteren arbeiteten.

Klar Schiff zum Gefecht!

Das Spiel hat zu einem der epischsten Spielerlebnisse ihrer Larp-Karriere für viele Teilnehmer geführt: einer Seeschlacht der Piratenschiffe. Selbst für die gestandenen (Real-)Schiffskapitäne war das eine neue Erfahrung, die für sie unvergesslich war. Das Laden und Schießen der Kanonen, epische Musik und der Blick auf die

anderen Segelschiffe mit ihrer Piratenbesatzung führte zu einer Kulisse, die Kinogefühl aufkommen ließ.

Die Kanonen für dieses Gefecht wurden ohne Pyrotechnik entwickelt. Damit konnten sie nicht nur von jedem Teilnehmer gefahrlos eingesetzt werden, sondern es gab auch keinen *Rauch*, der die Segel oder Schiffe dauerhaft verschmutzt hätte. Zudem wurde die komplexe Rechtssituati-



Bild: Brent Rombouts



An Bord musste jeder mit anpacken!

Bild: Brent Rombouts

on wegen der Bewegung zwischen dänischen und deutschen Gewässern umgangen. Es wurden CO₂-Kapseln und Talkumpuder für den Rauch eingesetzt. Außerdem konnten Unfälle mit dem *Schwarzpulver* gespielt werden: in einem Fall *explodierte* beim Beladen eine Kartusche unter Deck.

Live-Rollenspiel auf dem Meer

Eine Besonderheit bei Larps auf Schiffen ist die *180°-Illusion* (im Gegensatz zur *360°-Illusion*, bei der sich alles rundum echt an-

fühlt): Zwar ist fast jede Spielerhandlung eine, die die Charaktere auch machen würden (Segeln, Dienst am Ruder, Leinen werfen, Taue kneten, Navigieren), allerdings gibt es neben der Sicherheitsausrüstung auch moderne Elemente, die immer vorhanden sein werden (andere Schiffe, Technik im Hafen usw.). Wenn es aber gelingt, diese für sich selbst auszublenden, bieten Live-Rollenspiele auf dem Meer eine einzigartige Erfahrung. Sie zeichnen sich insbesondere durch einen krassen Gegensatz von Weite und Enge aus: auf dem Schiff selbst, in den Kabinen und beim Essen ist

der Platz immer sehr begrenzt. Das Meer ist aber fast grenzenlos, und das Schiff bewegt sich weiter, als man sich sonst während eines Larps bewegen würde.

Unser Spiel hat eine Reihe weitere, internationale Piraten-Segellarps inspiriert, unter anderem *The Raven Crew* in Italien und *Troubled Waters*, das auch auf der Ostsee stattgefunden hat.

Nach einem Jahr Pause kehrt Skull & Crossbones in diesem Spätsommer zurück, um erneut einen Haufen Larper auf Kaperfahrt zu schicken!

Text: Stefan Deutsch

cast4Art

Home of the Worbla's Art Series

www.Cast4Art.de - Produkte für Masken- & Kostümbild / Perücke von www.myCostumes.de

Credits: Staatstheater Mainz Maske; Natasha Belova; Ministry of Millinery; Naruvien Art&Design; Erza & Miez Cosplay; Pavy Creations

Dein Wegweiser ins Abenteuer



WWW.LARPZEIT.DE

ZAUBERFEDER

GAME OF THRONES™

DIE STORYBOARDS



GAME OF THRONES: DIE STORYBOARDS

320 Seiten, veredeltes Hardcover
im hochwertigen Schubert

ISBN 978-3-938922-98-9

€ 49,90

In diesem hochwertigen Bildband zeigt William Simpson, leitender Storyboard Artist von Game of Thrones, seine brillante Arbeit, die bei der Produktion jeder einzelnen Episode von zentraler Bedeutung war. Tausende Zeichnungen, zusammengestellt aus HBOs riesigem Archiv, gewähren einen einzigartigen Einblick in Schlüsselmomente der preisgekrönten Serie. Nie zuvor war die künstlerische Entwicklung einer der visuell rasantesten TV-Serien so faszinierend aufbereitet.

Game of Thrones: Die Storyboards ist das maßgebliche Werk zu den Szenenbüchern der erfolgreichsten Fantasyserie aller Zeiten und fängt die ganze beeindruckende Bandbreite ihrer reichhaltigen Entwicklung und Kunstfertigkeit ein. Diese einmalige Sammlung ist ein Must-have für alle Fans der filmischen Umsetzung von George R. R. Martins Romanepos.

JETZT VORBESTELLEN

ERSCHEINT AM 28. MAI 2019

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE