

ABENTEUERSPIEL? ICH VERSTEH'S NICHT ...

November 2010

Nach dem guten Erfolg des John Sinclair Abenteuerspiels geht die Ulisses Abenteuerspiel-Reihe nun mit Markus Heitz' Justifiers in die zweite Runde. Aber was genau ist denn nun ein Abenteuerspiel, und was ist der Unterschied zwischen einem Abenteuerspiel und einem Rollenspiel? Diese Fragen wurde insbesondere auf der Spielmesse in Essen immer wieder gestellt und von mir bereitwillig beantwortet, bis meine Stimme so kratzig war wie ein Reibeisen. Und wie das so üblich ist bei vielen Wiederholungen, erlangt man mit der Zeit eine gewisse Routine, die dann noch ein paar Tage anhält, bevor sie wieder einrostet. Deshalb möchte ich nun das Eisen schmieden, solange es noch heiß ist und in diesem Blog die Frage nach dem Abenteuerspiel in sorgfältig ausformulierter Weise beantworten.

Eines gleich vorweg: Wir haben den Begriff „Abenteuerspiele“ nicht einfach mal so aus Jux und Dollerei erfunden. Abenteuerspiele unterscheiden sich erheblich von normalen Rollenspielen. Wem das beim Überfliegen des Buches nicht offensichtlich wird, der hat sich noch nicht ausreichend und gewissenhaft genug mit diesem Thema auseinandergesetzt.

Rollenspiele – und damit meine ich jetzt Tischrollenspiele, Pen&Paper Rollenspiele, klassische Rollenspiele, aber wir sind hier ja unter uns – verfügen über eine Handvoll Eigenschaften, die sie gegenüber allen anderen Spielen einzigartig macht. Auf eine einzigartige Weise wundervoll, aber auch auf eine einzigartige Weise kompliziert.

In ihrem Kern dreht sich diese Einzigartigkeit um den Spielleiter. Er ist Drehbuchautor, Regisseur, Organisator und Schiedsrichter in einer Person, und übernimmt außerdem auch noch die Rollen sämtlicher Nebendarsteller und Komparsen. Wenn wir als Firma Ulisses Spiele ein Rollenspielabenteuer anbieten, egal ob für DSA, für Pathfinder oder für eine unserer zahlreichen anderen Rollenspielreihen, dann tun wir das in dem festen Wissen, dass wir 50 % der Verantwortung für einen gelungenen Spielabend direkt an den Spielleiter weitergeben. In den qualitativ hochwertigeren Abenteuern versuchen wir, ihm mit Tipps und Tricks so gut wie möglich unter die Arme zu greifen, aber selbst dann steht und fällt der Spielabend mit der Qualität des Spielleiters – und natürlich mit der Bereitschaft seiner Spieler, ihn bei seiner schwierigen Tätigkeit zu unterstützen.

Daran kann man überhaupt nichts ändern. Das ist der Preis für das Versprechen unbegrenzter Freiheit im Rollenspiel. Ganz egal wie einfach man die Regeln eines Rollenspiels gestaltet, die Aufgaben des Spielleiters bleiben immer die selben, und da liegt der Hase im Pfeffer. Wir haben einiges an einsteigerfreundlichen Rollenspielen versucht, und versuchen es weiter, aber diese Spiele richten sich in erster Linie an Leute, die bereits wissen, wie Rollenspiele funktionieren. Um völlige Neueinsteiger für uns zu gewinnen, oder ehemalige Rollenspieler ins Boot zurückzuholen, die sich irgendwann wegen dieser Spielleiter-Problematik vom Rollenspiel abgewendet haben, benötigen wir einen komplett neuen Ansatz.

Is Abenteuer in Kaphornia

Abenteuerspiele unterscheiden sich fundamental von normalen Rollenspielen. Wollte man ihre Aufgabe auf einen Punkt bringen, so würde dieser lauten: den Spielleiter komplett aus dem Spiel zu nehmen. Tatsächlich gibt es im Bereich der kooperativen Brett- und Kartenspiele schon einige, die dieses Ziel erreicht haben. Allerdings handelt es sich bei diesen eben um Brett- und Kartenspiele, so dass vom besonderen Flair des Rollenspiels dort nicht mehr viel zu verspüren ist.

Deshalb versuchen sich die Abenteuerspiele der Thematik aus einer anderen Richtung zu nähern. Sie stehen durchaus in der Tradition klassischer Rollenspiele und versuchen all die Elemente zu erhalten, die einen Rollenspielabend zu einem großartigen Ereignis machen. Gleichzeitig versuchen sie allerdings auch, die Fallstricke zu vermeiden, die echtes Rollenspiel mit sich bringt. Das man hierzu Kompromisse eingehen muss, versteht sich von selbst.



Is Abenteuer in Raphornia

Erläutern möchte ich dies, indem ich ein typisches John Sinclair Abenteuer mit einem klassischen Dektiv-Rollenspielabenteuer vergleiche. Beim klassischen Abenteuer bekommt der Spielleiter eine Beschreibung der Örtlichkeiten, eine Beschreibung aller wichtigen Nichtspielercharaktere und eine Zeitleiste, in der beschrieben wird, was sich bis zum Beginn des Abenteuers ereignet hat und was sich voraussichtlich im Laufe des Abenteuers ereignen wird. Während des Abenteuers können die Spieler ihre Charaktere völlig frei bewegen, mit beliebigen Personen reden und beliebige Ermittlungen anstellen. Für den Spielleiter bedeutet dies, dass er sich das gesamte Abenteuer vor Spielbeginn gründlich durchlesen und sich Notizen machen muss. Außerdem muss er bereit sein, während des Abenteuers anhand der ihm zur Verfügung stehenden Informationen den Abenteuerablauf je nach den Aktionen der Spielercharaktere zu improvisieren. Je besser er vorbereitet ist, desto weniger Improvisation ist erforderlich, und umgekehrt. Völlig ohne Vorbereitung bzw. Improvisation wird er aber nicht auskommen, und die Summe von beidem ist in jedem Fall erheblich. Erledigt er seine anspruchsvolle Aufgabe mit Bravour, dann kommen seine Spieler, und auch er selbst, in den Genuss eines einzigartigen Erlebnisses, wie es kein anderes Spiel jemals hervorbringen kann (mit Suchtfaktor!). Versagt er dagegen an irgendeiner entscheidenden Stelle, dann scheitert das Abenteuer, weil die Spieler eine bestimmte Spur nicht finden oder falsch interpretieren, oder sie erfahren an irgendeiner Stelle mehr als sie sollten und lösen den Fall vorzeitig.

Ein typisches John Sinclair Abenteuer beginnt üblicherweise mit rätselhaften Vorgängen, Geistererscheinungen oder verschwundenen Menschen. Dahinter steckt meistens ein Erzbösewicht, vielleicht ein mächtiger Vampir, ein Werwolf, eine Mumie oder ein Dämon. Die Handlung des Abenteuers ist vorprogrammiert, sie besteht aus einer Reihe von Szenen mit festem Ablauf, die in einer festen Reihenfolge hintereinander aufgereiht sind. In jeder Szene haben die Geisterjäger die Gelegenheit, mithilfe von richtigen Entscheidungen, erfolgreichen Würfelwürfen und dem geschickten Einsatz ihrer Fähigkeiten und Ressourcen mehr über die Ereignisse und den Bösewicht herauszufinden und dadurch Vorteile zu erlangen, die ihnen beim unweigerlichen Finale von Nutzen sein können. Zum Beispiel könnten sie in den Besitz eines Rituals gelangen, mit dem sich der Fluch des Dämons schwächen lässt. Treffen sie dagegen die falschen Entscheidungen, haben Pech beim Würfeln oder Verschwenden ihre Ressourcen unnötig, dann hat dies Nachteile zur Folge. Zum Beispiel könnten sie in den Hinterhalt einiger Schergen des Erzbösewichts geraten und dabei Ausdauerpunkte einbüßen, die im Endkampf nicht mehr zur Verfügung stehen. Aber ganz egal, welche Entscheidungen die Geisterjäger treffen und wie ihre Würfelwürfe ausfallen, für alle diese Möglichkeiten gibt es im Abenteuertext einen entsprechenden Eintrag, der die Handlung fortführt. Die Handlung läuft also auf Schienen, hin und wieder gibt es mal eine Weiche, aber letztlich läuft die Handlung früher oder später wieder auf den Hauptstrang zurück und das Abenteuer setzt sich auf jeden Fall bis zur finalen Szene fort. Dort, im Endkampf gegen den Erzbösewicht, müssen die Geisterjäger dann ihre errungenen Vorteile nutzen, um die erlittenen Nachteile auszugleichen und mithilfe ihrer Fähigkeiten hoffentlich den Sieg davonzutragen. Denn wenn sie hier scheitern, dann haben sie das Abenteuer verloren. Es gibt also Spannung, und zwar bis zum Schluss.

Anhand der Länge dieses Blog-Beitrags dürfte klar werden, warum ich mich auf der Spielmesse heiser geredet habe. Wer jetzt immer noch mitliest und das auch noch mit Aufmerksamkeit, dem wird aufgefallen sein, dass ich bei der obigen Beschreibung des typischen John Sinclair Abenteuers kein einziges Mal das Wort „Spielleiter“ verwendet habe. Tatsächlich gibt es aber einen Spielleiter beim Abenteuerspiel. Wir bezeichnen ihn als „Erzähler“, weil sein Aufgabenbereich stark zusammengeschrumpft ist. Im Grunde besteht seine Aufgabe nur noch darin, seinen Spielern den Abenteuertext vorzulesen. Entscheiden sie sich an einer Kreuzung, nach links abzubiegen, dann liest er ihnen vor, was dort passiert. Entscheiden sie sich für rechts, dann liest er dort weiter. Müssen sie würfeln, so teilt er ihnen mit, welche Fähigkeiten gefordert sind, anschließend liest er ihnen den Abschnitt vor, der ihrem Würfelerfolg entspricht. In einem Kampf verhalten sich die Gegner nach einem festgelegten Schema, allerdings könnte es sein, dass die Geisterjäger bei Kampfbeginn nicht gut genug würfeln, um herauszufinden, welche Kampffähigkeiten ihre Gegner besitzen, so dass der Erzähler ihnen jeweils mitteilt, ob ihre Kampfwürfe erfolgreich sind oder nicht. So oder so muss der Erzähler aber niemals selber würfeln, alle Würfelwürfe werden von den Spielern durchgeführt!

Letzten Endes ist der Erzähler notwendig, weil es einen geben muss, der die gesamte Handlung kennt und den Spielern Stück für Stück offenbart. Er muss aber niemals improvisieren, weil alle Möglichkeiten im Abenteuertext aufgeführt und zudem so klar strukturiert sind, dass man sie sofort findet. Außerdem muss er sich theoretisch auch nicht vorbereiten, sondern kann das Abenteuer direkt aus dem Buch spielen, ohne es vorher gelesen zu haben. Ich sage „theoretisch“, weil es immer besser ist, sich vorzubereiten, wenn man die Möglichkeit dazu hat, das ist eine allgemeingültige Lebensweisheit. Aber selbst dann genügt bei Abenteuerspielen ein kurzes Überfliegen. Kein Vergleich mit den Mühen, die man für ein klassisches Rollenspielabenteuer auf sich nehmen muss.

Der einzige Abstrich, den man beim Abenteuerspiel konsequent gegenüber dem klassischen Rollenspiel machen muss, ist eine drastische Einschränkung der Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit der Spielercharaktere. Alle anderen Elemente, die ein Rollenspiel zu einem tollen Ereignis machen, gibt es auch beim Abenteuerspiel:

* Interaktion mit Nichtspielercharakteren. Hierbei schlüpft der Erzähler in die Rolle des entsprechenden NSCs. Er bekommt Stichpunkte zur Darstellung des NSCs und zu den Informationen, die dieser besitzt. Und dann kann er ganz gemütlich mit seinen Spielern um den heißen Brei herumreden und dabei genau das Maß an gepflegter Unterhaltung betreiben, das den Spielern und ihm zusagt. Denn es geht hier nicht um Leistung. Die Spieler bekommen auf jeden Fall die Informationen und die Handlung läuft auf jeden Fall weiter. Jeder darf sich also unbekümmert auf



Is Abenteuer in Raphornia

die Darstellung seiner Figur konzentrieren. Oder eben auch darauf verzichten, wenn er möchte.

* Interaktion untereinander. Die Spieler können sich nach Herzenslust in der Rolle ihrer Charaktere durchgehend oder situationsabhängig miteinander unterhalten. Direkte Konsequenzen für die Handlung hat dies nicht, denn dies sieht das Abenteuerspiel grundsätzlich nicht vor. Spielercharaktere, die sich gegenseitig dominieren, anfeinden, hintergehen, bestehlen oder umbringen, all das hat im Abenteuerspiel keinen Platz. Für solche Dinge muss man sich dem klassischen Rollenspiel zuwenden (das damit auch meist überfordert ist).

* Powergaming. Wer Spaß daran hat, möglichst effiziente Charaktere zu basteln, der ist bei den Abenteuerspielen gut aufgehoben. Die Erschaffungsregeln bieten genug Hintertürchen für Powergamer. Und weil die Abenteuer so klar und geradlinig durchstrukturiert sind, kann man sie sogar mehrmals hintereinander spielen mit immer besser abgestimmten Charakteren, um ein noch besseres Endergebnis zu erzielen. Und das Tollste daran (jedenfalls für mich) ist, dass sich das Powergaming keineswegs nur um den Kampf dreht. John Sinclair verfügt beispielsweise über 13 Fertigkeiten und beim Design der Abenteuer haben wir streng darauf geachtet, dass jede davon im selben Maße gefordert ist. Wer also glaubt, auf Charisma und Intuition komplett verzichten zu können, dem steht eine böse Überraschung bevor.

* Bedeutsamkeit und Spannung. Abenteuerspiele sind nicht zufällig generiert, sondern folgen einer detailliert ausgearbeiteten

Handlung, bei der die Spielercharaktere stets im Mittelpunkt stehen. Ein komplettes Scheitern ist meist nur im Finale möglich, aber dennoch würde ich aus meinen bisherigen Erfahrungen mit Abenteuerspielen sagen, dass man dort mit mehr Niederlagen im Kleinen zu kämpfen hat als beim klassischen Rollenspiel. Denn das besondere beim Abenteuerspiel ist ja, dass alle Proben (wir nennen sie „Herausforderungen“) fest vorgegeben sind. Für Spielleitergabe gibt es auch gar keine Notwendigkeit, denn auch bei einem Fehlschlag läuft die Handlung auf jeden Fall weiter. Und gerade weil der Erzähler niemals in die Würfelwürfe eingreift und selbst auch gar nicht würfelt, erhöht sich die Spannung um einiges, denn der Spieler weiß: er steht allein auf weiter Flur mit nichts weiter als seinen Fähigkeiten und seinen Würfeln.

So, ich hoffe, mit diesem Blog-Beitrag zum allgemeinen Verständnis der Abenteuerspiele, insbesondere zu ihren erheblichen Unterschieden gegenüber klassischen Rollenspielen beigetragen und vielleicht auch so manchen Vollblut-Rollenspieler zu einer Proberunde inspiriert zu haben. Denn am Ende gilt natürlich wie bei allen anderen Spielen auch: einfach mal ausprobieren, denn danach weiß man auf jeden Fall, worum es geht und wie es funktioniert.



ULISSES FANTASY FILM?!?

4. November 2011

Mit John Sinclair und Markus Heitz' Justifiers haben die Ulisses-Abenteuerspiele ja schon ordentlich vorgelegt und das Thema „Abenteuerspiel“ bei einer wachsenden Spielergemeinschaft salonfähig gemacht. Was liegt da näher, als diesen Bereich nun um ein weiteres Genre zu erweitern, nämlich um das Genre schlechthin, das seit jeher den Dreh- und Angelpunkt der Welt der Phantastischen Spiele darstellt: Fantasy.

Das ist ein Begriff, der einem auf der Zunge zergeht. Fantasy. Man denkt gleich an Elfen, Zwerge, Drachen, Magier. Man denkt an aufrechte Helden in einer Welt, in der das Böse klar als solches zu erkennen ist und man es bekämpfen kann, oft sogar mit Erfolg. Eine einfache Welt mit klaren Regeln.

Gerade die einfache Welt und die klaren Regeln sind es allerdings, mit denen sich viele Fantasy-Tischrollenspiele schwertun und damit eine große Hemmschwelle für Neueinsteiger und Wiedereinsteiger erzeugen. Was bei diesen komplexen Spielen schnell aus dem Blickfeld verschwindet, ist die Essenz der Fantasy: Das Erleben eines spannenden Abenteuers.

Bei unserem neuen Projekt – das noch dieses Jahr erscheinen wird – habe ich mich deshalb ganz bewusst dafür entschieden, auf komplexe Regeln und einen komplexen Hintergrund zu verzichten. Das Resultat ist „Abenteuer pur“. Das Motto lautet: „Drei Stunden Spielspaß für Sie und Ihre Freunde zum Preis einer einzelnen Kino-Eintrittskarte.“ Und genau das ist es auch. Nicht mehr, aber bestimmt auch nicht weniger.

Oft werden ja gerne Kinofilme als Vorbild für Rollenspiel-Abenteuer herangezogen. Die tatsächlichen Abenteuer sind dann aber oft etwas ganz anderes, jedenfalls kein Nachspielen eines Films.

Is Abenteuer in Rapphornia

In vielen Fällen sind es Fließband-Monstermetzeleien, in vielen anderen Fällen Anleitungen zum Laien-Theaterspiel. Ob ein Rollenspielabenteuer zu einem Erlebnis vergleichbar mit einem richtig guten Kinofilm wird, bleibt dadurch allein der Kunstfertigkeit und Tagesform des Spielleiters und seiner Spieler überlassen. Das kann klappen, oft genug klappt es aber auch nicht.

Das neue Abenteuer-Projekt überlässt das nicht dem Zufall. Es ist ausdrücklich kein Rollenspielabenteuer. Es ist „ein Fantasy-Film zum Nachspielen“. Daraus einen richtig guten Fantasy-Film zu machen, wird dann meine Aufgabe als Autor sein. Und natürlich ist es auch ein wenig Geschmackssache. Des einen Fisch ist des anderen Fleisch. Oder anders ausgedrückt: Wenn diesen Langeweile plagt, kommt jener satt vom übertischten Mahle.

Das Abenteuer heißt „Lugg & Trug“ (kein Tippfehler, Lugg wird wirklich mit doppeltem G geschrieben). Ich habe es mittlerweile viermal mit verschiedenen Leuten gespielt. Das Abenteuer hat von Anfang an recht gut funktioniert, dennoch habe ich mit jeder neuen Session neues über Spieler und ihre Wünsche gelernt. Dabei sind ein paar hochinteressante Erkenntnisse herausgekommen, über die ich gerne in kommenden Werkstatt-Berichten noch etwas erzählen werde. Außerdem gibt es natürlich noch einiges zu berichten über die verwendeten Regeln, über die teilnehmenden Helden, über die Zielgruppe, über die Präsentation und über weitergehende Pläne, die ich mit diesem Projekt habe. Bis dahin!



DAS KANNST DU DEINER OMA ERZÄHLEN!

17. November 2011

Wenn ein Spiel wie Lugg & Trug entwickelt und geschrieben wird, dann steht natürlich ein künstlerischer Aspekt ganz vorne mit dabei. Man möchte etwas Echtes, etwas mit Bedeutung Wohlgefälliges erschaffen. Es gibt aber auch einen klaren kommerziellen Aspekt: Ein Spiel definiert sich durch die Leute, die es spielen. Ein Produkt definiert sich durch die Leute, die es kaufen. Die Frage lautet deshalb: Was ist die Zielgruppe für so ein Fantasy-Abenteuerspiel?

Derer gibt es grundsätzlich zwei: Die erste ist die Gruppe von Rollenspielern, die eines Abends zusammensitzen, und niemand hat etwas für den Abend vorbereitet. Vielleicht gab es ein Missverständnis bei der Absprache, vielleicht ist der Spielleiter überraschend krank geworden oder anderweitig verhindert. Da sitzt man also nun und schaut sich ratlos an. Vielleicht werden dann ein paar staubige Brettspiele vom Speicher geholt oder man geht ins Kino oder in die Kneipe. Nur in ganz seltenen Fällen kommt es an so einem Abend noch zu einem Rollenspielerlebnis. Selbst Einsteiger-Rollenspiele kommen um eine Vorbereitungszeit durch den Spielleiter von ein bis zwei Stunden kaum herum, und außerdem müssen auch noch Charaktere gemacht werden. Kooperative Brettspiele auf der anderen Seite bieten zwar viel spielerisches Flair, dieses aber in eine vergleichsweise dünne Handlung verpackt, die zudem immer nach demselben Schema F abläuft.

Genau da bietet sich dann Lugg & Trug an. Die Regeln sind einfacher als die eines Brettspiels: Der Erzähler fordert dich auf, auf eine Fertigkeit zu würfeln. Du würfelst so viele Würfel, wie beim Wert der Fertigkeit auf deinem Heldendokument steht. Alle 5er und 6er sind Erfolge; die Anzahl der Erfolge teilst du dem Erzähler mit. Er sagt daraufhin, was passiert. Um dein Ergebnis nachträglich zu verbessern, kannst du Schicksalspunkte ausgeben, von denen du aber nur über eine begrenzte Anzahl verfügst. Soweit die Regeln.

Jeder Spieler schnappt sich einen der acht vorgefertigten Helden. Das sind typische Fantasy-Helden, für jeden Geschmack ist etwas dabei. Dann geht das Spiel los. Es dauert drei Stunden. Es ist unterhaltsam, kurzweilig, spannend. Man muss sich Mühe geben, um das Abenteuer zu bestehen. Man kann nicht auf Spielleiter-Gnade zählen, denn der Spielleiter würfelt bei diesem Spiel nicht. Kein einziges Mal.

Ach ja: Diesen ganzen „Rollenspielabend-Rettungsschirm“ gibt es zum Preis einer einzelnen Kinokarte. Ein echtes Schnäppchen! Das ist sicherlich auch ein nicht zu unterschätzender Aspekt.

Und nun die zweite Zielgruppe: Die Rede ist von deiner Oma; von deiner Tante, deinem Onkel, deinen Eltern. Nichten, Nefen usw. inklusive. Die Spieltests haben gezeigt, dass Lugg & Trug bedenkenlos familientauglich von 9 bis 99 Jahren ist. Es wird viel gekämpft (mehr als man in einem Spiel-Zeitraum von 3 Stunden erwarten würde), aber diese Auseinandersetzungen wurden bewusst für ein breites Publikum entworfen. Es geht beispielsweise

Is Abenteuer in Kaphornia

nicht darum, Menschenleben auszulöschen. Ganz im Gegenteil hat man wiederholt die Möglichkeit, Menschenleben zu retten. Anstatt einen Gegner anzugreifen, gibt es immer auch noch andere, nicht-kämpferische Möglichkeiten, zum erfolgreichen Ausgang eines Kampfes beizutragen.

Ich bin der Meinung: Du kannst dich mit jeder beliebigen Gruppe von Menschen an einen Tisch setzen und dieses Spiel spielen. Wie ist das möglich? Nun, das gelingt vor allem durch einen Trick: Das Spiel geht sofort los. Es wird nicht erst lang und breit erklärt, worum es geht. Das Abenteuer startet sofort mit der ersten Szene. Bevor sich überhaupt irgendeine Form von Widerwillen bei den Spielern regen kann, sind sie bereits mitten im Spiel! Du sagst ihnen: „Hier, nimm mal diese acht Würfel und würfle sie! Sag mir, wie viel 5er und 6er dabei sind, das sind deine ‘Erfolge’.“ Und schon haben sie die Regeln kapiert. Und wenn nicht, macht das auch nichts. Das Spiel geht weiter, einigen Spielern musst du vielleicht mehrmals sagen, was sie tun sollen. Aber irgendwann versteht es jeder.

Die Idee dahinter ist, völlig unbedarften Leuten ein Gefühl dafür zu geben, warum Rollenspiele toll sind: Weil man selbst an der Handlung teilnimmt. Und wenn diese Leute auf den Geschmack kommen und vielleicht mal selber einen Charakter basteln wollen, dann empfehlen wir als nächsten Schritt ein Abenteuerspiel wie John Sinclair oder Justifiers. Und danach folgt vielleicht ein Rollenspiel wie Das Schwarze Auge. Und so werden wir sie nach und nach ins Hobby holen. Jedenfalls einen Teil von ihnen.

Und seien wir ruhig ehrlich: Deine Tante wird niemals irgendetwas anderes spielen als Lugg & Trug. Einen eigenen Spielercharakter zu entwickeln und diesen durch eine Phantasiewelt laufen zu lassen, überschreitet schlicht und ergreifend die Toleranzgrenze der meisten Menschen. Aber das macht ja nichts. Deine Tante weiß danach auf jeden Fall besser, was du da mit deinen Freunden spielst. Das gegenseitige Verständnis ist gewachsen, und das ist doch auch schon mal was.

Es braucht natürlich Mut, diese Zielgruppe anzugehen. Bis in die letzte Konsequenz habe ich das selbst auch noch nicht getrieben. Meine bisherigen Erfolge beschränken sich auf Kids und Rollenspielpartner, das ist ein Anfang. Aber ich bin sehr optimistisch und werde natürlich über die Resultate hier berichten, auf das sie den geschätzten Lesern als Inspiration dienen mögen.

Wer Lugg & Trug live und in Farbe kennen lernen möchte, hat dazu auf der Dreieichcon am 19. November Gelegenheit. Ich freue mich über jeden, der vorbeischaut. Geplant ist zunächst eine Autoren-Runde am Samstagabend, aber wenn Interesse besteht, hänge ich auch gerne noch weitere Runden dran.



FILMYORLAGEN

23. November 2011

Erstmal möchte ich mich ganz herzlich bei den Spielern bedanken, die auf der Dreieich-Con am Samstag und Sonntag mit mir Lugg & Trug gespielt haben. Für mich waren es die sechste und die siebte Partie, und es macht immer noch jede Menge Spaß. Es gibt Stellen in dem Abenteuer, auf die ich mich immer ganz besonders freue, besonders auf die Wirkung bei den Spielern. Das ist so wie bei einem Film, den man sich immer wieder anschauen kann, obwohl man die Story schon kennt.

Und damit bin ich auch schon beim diesmaligen Thema angelangt, nämlich den Filmen, die als Inspiration für Lugg & Trug gedient haben. Das Abenteuer trägt seinen Untertitel „ein Fantasy-Film zum Nachspielen“ schließlich nicht ohne Grund. Die Filme, die zur Inspiration beigetragen haben, gehören – jedenfalls für mich – zu der Sorte, die man sich immer wieder anschauen kann.

Der erste im Bunde ist Willow aus dem Jahr 1988. Das war eine Zeit, in der Kinofilme noch von Hand gedreht wurden, und das sieht man dem Film auch an. Er hat sicherlich seine Längen und Schwächen, aber er hat auch einige brillante Charaktere und turbulente Actionszenen. Val Kilmers Madmartigan ist einfach der Han Solo der Fantasy, da führt kein Weg dran vorbei.

Einen noch größeren Kultstatus genießt bei mir allerdings Der Hofnarr mit Danny Kaye aus dem Jahr 1955. Am bekanntesten ist natürlich die Szene mit dem „Becher mit dem Fächer“, aber im Grunde ist der Film von vorne bis hinten absolut brillant. Wahr-

Is Abenteuer in Rapphornia

scheinlich gibt es noch viele weitere Perlen aus diesem Filmzeitalter, die leider noch nicht bis zu mir durchgedrungen sind.

Relativ neu in meiner Sammlung ist Die Braut des Prinzen aus dem Jahr 1987. Der ist auch eine wandelnde Zitatensammlung. Am meisten gefällt mir an ihm, wie sich die Charaktere ins Herz des Zuschauers spielen und eine Welt präsentiert wird, in der Ehrenhaftigkeit wirklich etwas bedeutet.

Zur Vollständigkeit möchte ich noch Conan der Zerstörer mit Arnie aus dem Jahr 1984 anfügen. Soweit ich das beurteilen kann der erste große Fantasy-Film, bei dem tatsächlich so etwas wie eine Heldengruppe durch die Gegend zieht. Mit Humor und Selbstironie gespickt, gefällt mir der Film persönlich besser als sein düsterer Vorgänger, der aber auch seine Highlights hat. Unvergessen die Szene, in der der Barbar dem ängstlichen Dieb sagt, dass er ja „auf die Pferde aufpassen“ kann – obwohl die Gruppe gerade mit einem Boot einen See überquert hat.

Das sind die Filme, die ich als Hauptinspirationsquellen für die humorvolle Fantasy nennen würde, die sich in Lugg & Trug wiederfinden lässt. Wenn dir ein Großteil von diesen Filmen gefällt oder wenigstens nicht missfällt, dann sollte dir auch Lugg & Trug gefallen oder wenigstens nicht missfallen.



WOLLEN SIE EINE IKONE KAUFEN?

15. Dezember 2011

Abenteuerspiele verfügen grundsätzlich über dieselben Regelmechanismen wie Rollenspiele, und dazu gehört natürlich auch die Charaktererschaffung. Bei John Sinclair und Justifiers können die Spieler mithilfe von Generierungspunkten ihren ganz eigenen, individuellen Charakter basteln, bevor das Spiel beginnt. Für einen schnellen Spieleinstieg werden aber auch vorgefertigte Charaktere angeboten, die ein so breites Spektrum von Möglichkeiten abdecken, dass viele Spieler schon in einem dieser „Archetypen“ ihren persönlichen Wunschkandidaten wiederfinden.

Das ist keine neue Idee; auch die meisten Rollenspiele bieten etwas in dieser Art an. Lugg & Trug geht da allerdings noch einen Schritt weiter, indem es ausschließlich vorgefertigte Helden zur Verfügung stellt, und nicht nur das, diese sind auch noch ikonisch.

Hä?!? Ikonische Helden? Watt soll das denn sein? Is' das überhaupt ein richtiges Wort? Naja, es ist durchaus ein richtiges Wort, aber wie so oft eher im englischen Sprachraum angesiedelt und dürfte damit so manchen Anglizismen-Alarm auslösen. Ursprünglich beschreibt eine Ikone ein Heiligenbildchen der orthodoxen Kirchen, im erweiterten Sinne kann man darunter eine allgemein bekannte Abbildung mit hohem symbolischem Wert verstehen, die beim Betrachter sofort eine starke Assoziation mit bestimmten Eigenschaften hervorruft. Ein ikonischer Held in einem Spiel ist demnach etwas, unter dem sich jeder Spieler sofort etwas vorstellen kann.

Bei einigen Helden ist das leichter als bei anderen. Wenn ich sage „Der Zwerg“, dann hat jeder, der sich mit Fantasy beschäftigt, sofort ein klares Bild vor Augen. Wenn ich noch hinzufüge „er ist Drachenjäger“, dann ist der Charakter im Grunde schon fertig. Da gibt es sicher noch viele Feinheiten, die ein kreativer Spieler mit einem komplexen Charaktererschaffungs-System hinzufügen könnte, aber am Ende kommt immer noch ein Held heraus, der sich in den allermeisten Rollenspielsituationen genauso verhält, wie man es erwarten würden.

Bei Lugg & Trug versuche ich Helden anzubieten, die über vergleichbar starke ikonische Charakterzüge verfügen und gleichzeitig das gesamte gängige Fantasy-Helden-Spektrum abdecken. Dann wollen wir mal schauen, ob mir das auch gelungen ist – wir haben: Gragg, den Barbaren, Melissa, die Ordenskriegerin, Xam, den Zwerg, Flämmchen, die Fee, Tamyra, die Hexe, Baltasar, den

Is Abenteuer in Kaphornia

Magier, Nazomi, die Diebin und Giacomo, den Barden. Na, was habe ich gesagt? Bei manchen ist es ganz leicht, bei anderen fällt es schon deutlich schwerer. Bei Melissa sollte noch hinzugefügt werden, dass ich sie im geschlechtsneutralen Englisch als „Paladin“ bezeichnen würde (werde?), also die gesegnete, heilige (und heilende) Kriegerin. Bei Tamyra sollte man hinzufügen, dass sie vom Volk der Amazonen abstammt, während Baltasar eher der Typ blasser Jüngling mit Kampfzauber-Repertoire ist.

Das sind die acht Helden, aus denen du für das Spiel einen auswählen müsstest. Eigentlich sollte da für jeden Spielertyp etwas Ansprechendes dabei sein, und bei den Spieltests hat sich bislang niemand beschwert, dass etwas fehlen würde. Aber vielleicht waren die Testspieler auch einfach nur sehr höflich und haben deshalb nichts gesagt – das ist gut möglich, denn selbstverständlich sind alle meine Testspieler ausgesprochen höfliche und freundliche Menschen! (Einen schönen Gruß und herzlichen Dank an dieser Stelle – das nächste Abenteuer ist bereits in der Mache!) Aber wenn du jetzt beim Lesen doch eine deutliche Lücke gefunden hast, oder auch einfach nur eine Lücke, dann schreib mir bitte oder erzähl es mir auf einer unserer Veranstaltungen. Die Liste der Helden wird nämlich im Laufe der Zeit durchaus erweitert.

Im Großen und Ganzen bleibt es aber bei einer kleinen Gruppe ikonischer Helden, und das hat neben dem genannten noch einen weiteren Grund: Die Helden stehen nämlich nicht nur ikonisch für typische Fantasy-Helden, sie sollen darüber hinaus auch ikonisch (also stellvertretend) für die Fantasy-Spielreihe stehen, die mit Lugg & Trug ihren Anfang nimmt. Die Inspiration dafür sind vor allem die ikonischen Pathfinder-Charaktere, die immer wieder auf den Covers und im Anhang der Abenteuer erscheinen. Aber auch bei John Sinclair gibt es diese Ikonen, die mir während der Testspiele ans Herz gewachsen sind: Inspektor Bob „der Baumeister“ Griffin, der ewig im Schatten des Sohnes des Lichtes steht, Julia Higgins, die unverschämte Privatdetektivin, der etwas tollpatschige Pater Ian Ireland und der unglaublich stoische Personenschützer Marc Murphy, um nur einige zu nennen. Wenn es mir gelänge, bei den Spielern vergleichbare Sympathien für die Helden aus Lugg & Trug zu erwecken, dann würde mich das sehr freuen.



LETS SPEAK ENGLISH!

5. Januar 2012

(Scroll down for German version/deutsche Version siehe unten)

Good news, everyone: Ulisses' new game "Lugg & Trug" will be available in English, too! It is going to be the third and latest installment in the Ulisses Adventure Game series, the other two being "John Sinclair" and "Justifiers", and the first English publication ever by Ulisses Spiele GmbH, Germany's biggest pen & paper roleplaying games publisher.

Adventure Games aim at introducing the basic ideas and concepts of roleplaying and fantasy games to a broad public. Those basic ideas and concepts are: Taking part in an exciting, humorous story, rolling a couple of dice and being the victorious hero at the end of the day. The motto is three hours of fantasy entertainment for you and 3 to 4 friends for the price of just one movie ticket.

The English version, as well as the German original, are now both thoroughly edited and scheduled for a simultaneous release in early 2012. The English version has been edited by David Chart himself, long time Ars Magica line editor and writer of various other roleplaying game titles. So while "Lugg & Trug" may still have the "charm" of a non-native-speaker work, you can be reassured that it will be a good read. The book is planned for release as PDF on DriveThruRPG.com, very likely for a price even below that of a normal movie ticket. It is a ready-to-play, classic fantasy adventure with simple rules, pre-generated archetype characters and a rather strict but diversified narrative, ideally suited for beginners and casual gamers. You will be playing the game within half an hour of opening the book.

As this is my first complete book that will be available in English, you can imagine that I'm pretty excited about it, and so will you once you read through its pages. So if you happen to surf by this blog entry coincidentally, please be so kind and spread the word: Germany's Adventure Games are ready to conquer the world! :-)

Deutsche Version:

Du hast dich nicht verlesen: „Lugg & Trug“, das neue Abenteuer-spiel von Ulisses, wird auch in Englischer Sprache erhältlich sein! Nach „John Sinclair“ und „Justifiers“ handelt es sich um die dritte und neueste Ausgabe in der Reihe der Abenteuerspiele, und außerdem um die allererste englischsprachige Veröffentlichung von Ulisses Spiele GmbH, Deutschlands größtem Pen & Paper Rollenspielerverlag.

Is Abenteuer in Raphornia

Abenteuerspiele verfolgen das Ziel, die grundsätzlichen Ideen und Konzepte von Rollenspiel- und Fantasy-Spielen einer breiten Öffentlichkeit zu vermitteln. Diese grundsätzlichen Ideen und Konzepte sind: An einer interessanten, humorvollen Geschichte teilnehmen, ein paar Würfel werfen und am Ende als siegreicher Held dastehen. Das Motto lautet drei Stunden Fantasy-Unterhaltung für dich und 3 bis 4 Freunde zum Preis einer einzelnen Kinokarte.

Sowohl die Englische Version als auch die Deutsche Originalversion liegen inzwischen vollständig lektoriert vor und sind für eine Veröffentlichung im Frühjahr 2012 geplant. Die Englische Version wurde von David Chart höchstpersönlich lektoriert, langjährigem Ars Magica Chefredakteur und Autor zahlreicher anderer Rollenspiel-Titel. Das sollte sicherstellen, dass „Lugg & Trug“ angenehm zu lesen ist, auch wenn den Texten sicherlich noch der besonderen „Charme“ eines von einem Nichtmuttersprachler geschriebenen Werkes innewohnt. Die Englische Version soll als PDF auf DriveThruRPG.com erscheinen, und somit wahrscheinlich für einen Preis, der noch um einiges unter dem einer normalen Kinokarte liegt. Es ist ein fertig spielbares klassisches Fantasy-Abenteuer mit einfachen Regeln, vorgefertigten, archetypischen Charakteren und einer vergleichsweise straffen Erzählstruktur, ideal geeignet für Anfänger und Gelegenheitsspieler. Spätestens eine halbe Stunde nach dem ersten Aufschlagen des Buches kann das Spiel beginnen.

Da dies das erste vollständige Buch aus meiner Feder ist, das in Englischer Sprache erscheint, bin ich verständlicherweise ziemlich aufgeregt, und auch du wirst begeistert sein, wenn du es erst einmal gelesen hast. Solltest du durch Zufall auf diesen Blog-Beitrag gestoßen sein und Englischsprachige Freunde haben, die sich für ein solches Spiel interessieren könnten, so sage es ihnen bitte weiter: Deutschlands Abenteuerspiele sind bereit, die Welt zu erobern! :-)



FAMILIENTAUGLICH

20. Januar 2012

Wie bereits in einem früheren Blog-Beitrag angekündigt, bin ich ins kalte Wasser gesprungen und habe mit meinen Eltern und meinen beiden Nichten (5 Jahre und 10 Jahre alt) Lugg & Trug gespielt. Der vorherige Versuch, meinen Eltern die Welt der Fantasy-Rollenspiele näher zu bringen, liegt bereits über zwanzig Jahre zurück. Damals war es die erste Edition vom Schwarzen Auge, von der Komplexität der Regeln her also absolut vergleichbar mit Lugg & Trug, während die Spielweise eher in Richtung Dungeon Crawling ging, was für das damalige Schwarze Auge nicht unüblich war. Es handelte sich um ein eigenes Abenteuer, das ich speziell zu diesem Zweck entwickelt hatte: im Prinzip ein Dungeon mit einer netten kleinen Hintergrundgeschichte, ein paar Kämpfen, Rätseln und Jump&Run-Elementen, am ehesten wohl vergleichbar mit dem Orkenhort. Im Grunde also eine ziemlich maßvolle Herangehensweise an die Rollenspiel-Thematik. Und doch lief es so gründlich schief, dass ich in den folgenden zwanzig Jahren davon ausgegangen bin, dass es zwei Arten von Leuten gibt: Rollenspieler und Nicht-Rollenspieler. Wenn man nicht dieses besondere Etwas in sich hat, dann wird man sich niemals für Rollenspiele erwärmen können.

Doch diesmal war ich besser vorbereitet: mit einem Abenteuer, das ich zu dem Zeitpunkt schon achtmal gespielt hatte. Eines ohne Spielplan, Miniaturen, Skizzen zeichnen oder Abenteuerbogen ausfüllen. Eines, das nur daraus besteht, Texte vorzulesen und die Spieler Würfel werfen zu lassen. Einfacher geht es nun wirklich nicht. Auf der anderen Seite hatte ich mir die wahrscheinlich schwierigste Spielergruppe ausgesucht, die man sich überhaupt vorstellen kann: meine Eltern, um die 60 Jahre alt, dazu meine 5jährige Nichte, meine 10jährige Nichte und deren gleichaltrige Freundin.

Kurz gesagt: Es hat funktioniert, aber mit deutlichen Abzügen bei der B-Note. Wir haben den ersten Akt vollständig gespielt, was eine Reihe von Fertigkeiten-Herausforderungen und einen kompletten Kampf mit vielen Sonderhandlungen umfasst. Das war schon mal ganz ordentlich. Aber danach brach die Spielrunde leider komplett auseinander. Meine Mutter hatte in der Küche zu tun, mein Vater zog sich mit seinem schmerzenden Bein auf die Couch-Garnitur zurück, meine jüngere Nichte wollte unter dem Tisch Katze spielen und die Freundin meiner älteren Nichte wurde von ihren Eltern abgeholt. Nur meine ältere Nichte hat nicht aufgegeben; mit ihr habe ich noch den kompletten zweiten Akt gespielt, bevor es mir selbst zu bunt wurde.

Ein paar Tage später hab ich das Spiel dann nochmal mit meinem Bruder (ein alter Das Schwarze Auge-Spieler), seiner Frau und den beiden Nichten gespielt, und wir sind problemlos bis zum Ende des zweiten Aktes gekommen, haben also die Hälfte des Abenteuers geschafft und die zweite Hälfte auf einen späteren Zeitpunkt verschoben. Das Resümee war deutlich besser, insbesondere saßen die Spieler nach dem Spielende noch mit mir am Tisch und haben sich darüber unterhalten, anstatt in alle Richtungen davonzulaufen. Allein der Familienhund war etwas irritiert von der hohen Piepsstimme, mit der ich einen gewissen Nichtspielercharakter im zweiten Akt dargestellt habe.

Is Abenteuer in Rapphornia

Soweit der versprochene Erlebnisbericht. Und damit das Ganze keine vergebliche Liebesmüh gewesen sein soll, im Anschluss noch ein paar Erkenntnisse, die ich im Rahmen dieses Versuches gewonnen habe:

1) Ab 10 Jahren ist Lugg & Trug problemlos spielbar, sowohl mit Jungs als auch mit Mädchen. In diesem Alter können die Kinder lesen, was von großem Vorteil ist, sind mit einer Neugier und einem Spieltrieb gesegnet, der vielen Erwachsenen abgeht, und können sich durchaus einige Stunden lang auf eine Sache konzentrieren. Bei letzterem ist es jedoch sehr hilfreich, noch mindestens einen Elternteil als Autoritätsperson am Spieltisch zu haben, da die Konzentration der jungen Spieler nach 1 bis 2 Stunden nachzulassen beginnt. Ebenfalls eine gute Idee ist es, das Abenteuer in zwei Teile, vielleicht sogar in vier Teile aufzuteilen. Da das Abenteuer in Akte unterteilt ist, stellt dies keine größere Schwierigkeit dar.

2) Auch Fünfjährige kann man am Spiel teilnehmen lassen, was sich in meinem Fall gar nicht vermeiden ließ, denn man will sie ja auch nicht ausgrenzen und dadurch den Hausseggen schief hängen. Fünfjährige begreifen, dass sie eine Spielfigur haben und am Spiel teilnehmen, aber alles andere muss man für sie machen, d.h. ihnen die Würfel zum Würfeln in die Hand drücken und ihnen erzählen, was passiert.

3) Erwachsene im Alter von 20 bis 40 Jahren sind eigentlich kein Problem, selbst wenn sie noch nie Rollenspiele gespielt haben. Wenn man ihnen sagt, dass es nur ein paar Stunden dauert und ihnen absolut nichts abverlangt wird, dann sind sie erfahrungsgemäß rational dazu in der Lage, es einfach auf sich zukommen zu lassen. Dennoch sollte man sich über die Macht des Unterbewusstseins im Klaren sein. Jede Ablenkung, jede Möglichkeit, vom Tisch aufzustehen und irgendetwas anderes zu machen, könnte genutzt werden und den Spielfluss in Gefahr bringen. Darauf muss man als Erzähler gefasst sein und so gut es geht mit sanftem Druck dagegen halten.

4) Erwachsene ältere Menschen: Hier fehlt mir bisher noch eine positive Testspielerfahrung, aber ich bin zuversichtlich, dass auch der eine oder andere Vertreter älterer Generationen seinen Spaß an Lugg&Trug haben kann.

5) Wenn man es mit komplett unbedarften Spieleinsteigern zu tun hat, ist eine Spieldauer von 3 Stunden bei Lugg & Trug nicht zu halten, es wird auf jeden Fall länger dauern. Schon allein deshalb bietet es sich an, das Abenteuer aufzuteilen. Ich denke im Moment auch über eine Sammlung kurzer, einstündiger Szenarien nach, was mir übrigens auch von meiner Zeichnerin im Rahmen ihrer Spieltests empfohlen wurde.

6) Wenn es beim ersten Mal noch nicht funktioniert, ist das halb so wild, man sollte es auf jeden Fall zu einem späteren Zeitpunkt



Is Abenteuer in Raphornia

nochmal probieren. Die Spieler kennen die grundsätzlichen Spielprinzipien dann schon und finden einen leichteren Zugang. Insbesondere das Abenteuer wieder am Anfang beginnen zu lassen, ist bei Lugg & Trug überhaupt kein Problem. Ganz im Gegenteil: Weil die Spieler bereits wissen, was auf sie zukommt, sind sie entspannter. Denn zu viel Spannung ist bei Spieleinsteigern eher schädlich als nützlich.

7) Zu würfeln und sich etwas erzählen zu lassen ist überhaupt kein Problem. Den schwierigsten spielerischen Aspekt stellen bei Lugg & Trug dagegen die Stellen dar, an denen der Erzähler in die Rolle eines Nichtspieler-Charakters schlüpft und sich mit den Spielern unterhält. Bei dieser Form der freien, interaktiven Kommunikation stehen Neulinge absolut wie der Ochs vorm Berg. In solchen Momenten hilft es, wenn wenigstens einer der Spieler Erfahrung mit Rollenspielen hat (selbst wenn er zuletzt in den 80ern gespielt hat). Steht ein solcher Spieler nicht zur Verfügung, dann bleibt einem nichts anderes übrig, als es den Spielern mithilfe von Regieanweisungen Stück für Stück beizubringen – auch hier hilft es, zu einem späteren Zeitpunkt dasselbe Abenteuer nochmal von vorn zu beginnen und auf den Lerneffekt zu vertrauen. Mit der Zeit sollte jeder Spieler verstanden haben, wie dieser besondere Teil des Rollenspiels, dem es ja auch seinen Namen verdankt, funktioniert. Wir waren ja auch alle mal Nicht-Rollenspieler, bevor wir Rollenspieler wurden.

Ein weiteres Fazit, das sich für mich immer weiter herauskristallisiert, ist folgendes: Klassische Pen&Paper-Rollenspiele sind viel weiter von der „Normalität“ entfernt, als sich die meisten Rollenspieler vorstellen können. Egal wie einfach man die Regeln macht, es bleibt immer noch die besondere „Denkart“ (Mind Set) des Rollenspiels, die sich völlig vom Üblichen unterscheidet. Erst durch die Beschäftigung mit Abenteuerspielen beginne ich allmählich zu begreifen, wie groß diese Gegensätze wirklich sind. Umso schöner ist es meiner Meinung nach, dass mit den Abenteuerspielen nun ein Mechanismus gefunden ist, der die Leute den wichtigen Schritt vom „Nicht-Rollenspieler“ zum „Spieler eines Einsteigerrollenspiels“ führen kann. Dieser Zwischenschritt hat, so finde ich, bisher gefehlt, um Leute zum Rollenspiel zu holen, die eben nicht von einem erfahrenen Rollenspieler eingewiesen werden können. Und ich bin durchaus ein bisschen stolz darauf, dass Lugg & Trug auf diese Weise den Nachwuchs fördert.



DER DRACHE IST GELANDET!

26. April 2012

Genauer gesagt: Im Landeanflug. „Lugg & Trug“, das neue Fantasy-Abenteuerspiel aus dem Hause Ulisses, wird auf der diesjährigen RPC in Köln im Vorabverkauf erhältlich sein und kann schon jetzt im F-Shop vorbestellt werden.

Worum geht es nochmal? Kurz zusammengefasst ist „Lugg & Trug“ ein Fantasy-Film zum Nachspielen. Schnapp dir das Buch, ein paar Freunde und eine überschaubare Menge an Spielmaterialien, und erlebe einen unterhaltsamen Spielabend (oder -nachmittag) ohne weitere Vorbereitungen, ohne Haken und Ösen, im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht!

Für bekennende Abenteuerspieler ist „Lugg & Trug“ in jedem Fall ein Muss. Die Veteranen der John-Sinclair-Herold-Kampagne und die glorreichen Justifiers-Forscher von „Holz-11“ können es wahrscheinlich kaum noch erwarten, sich endlich mal wieder in ein neues Abenteuer zu stürzen, und dann auch noch Fantasy!

Aber auch gestandene Rollenspieler sollten das Abenteuer in Augenschein nehmen, wenn sie den Wunsch verspüren, ihr Hobby an kommende Generationen weiterzuvermitteln. Denn für eine gelungene Einsteigerrunde stellt „Lugg & Trug“ das optimale Werkzeug dar. Schließlich ist es nicht nur wichtig, einfache Regeln zu haben, sondern auch eine ansprechende Präsentation, die dem Spielleiter (bei uns: Erzähler) klare Regieanweisungen gibt und ein Entgleisen des Abenteuers verhindert.

Is Abenteuer in Raphornia

Das ist jetzt eine ziemlich vollmundige Anpreisung gewesen, und das hat natürlich auch etwas damit zu tun, dass ich das Spiel geschrieben habe, nach dem Motto „ganz der stolze Papa“. Aber nachdem ich das Abenteuer mittlerweile zwölfmal gespielt habe, darunter auch mit wirklich anspruchsvollen Spielern (siehe hierzu die vorhergehenden Blog-Beiträge zu „Lugg & Trug“), und durchgehend positives Feedback bekam, kann ich wohl auch mit einer gewissen Objektivität sagen: Es macht wirklich Spaß! Und darauf kommt es am Ende ja an, nicht wahr?

Wer sich selbst davon überzeugen möchte, kann uns an unserem Stand auf der RPC besuchen, wo wir unter anderem auch Fantasy-Abenteuerspielrunden anbieten werden. Am Samstag um 11:30 Uhr stehe ich zudem am Ulisses-Meetingpoint für alle Fragen zu Lugg & Trug und andere Abenteuerspiele zur Verfügung.

Noch ein paar technische Daten: Das Buch erscheint als 96 seitiges Schwarzweiß-Softcover in der handlichen Ulisses-Abenteuerspiel-Buchgröße für 9,95 Euro und wird auch als Kauf-PDF in unserem PDF-Shop erhältlich sein.



WILLKOMMEN IN KAPHORNIA!

13. Juni 2012

Die Kaphornia-Homepage ist jetzt online und wird nun beständig mit weiteren interessanten Inhalten gefüllt. Wer sich jetzt fragt: „Was ist das denn jetzt schon wieder, Kaphornia? Hab ich was verpasst?“, dem kann ich zur Beruhigung sagen: Nein, du hast nichts verpasst.

Kaphornia ist Lugg & Trug. Genauer gesagt: Lugg & Trug, das kürzlich erschienene, preisgekrönte Fantasy-Abenteuerspiel aus dem Hause Ulisses, ist eigentlich der Titel eines einzelnen Abenteuers. Die Saga der Helden soll sich aber in weiteren Abenteuern fortsetzen und braucht deshalb einen eigenen Oberbegriff. Die Entscheidung fiel auf Kaphornia, den Namen der Stadt, von der aus die Abenteuer ihren Anfang nehmen werden.

Auf der RPC 2012 in Köln, wo Lugg & Trug zum ersten Mal der breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde, kam es sehr gut an. Nicht nur konnte es einen Preis für sich einheimsen, den „RPC Award 2012: Most Promising Product“, auch die Einführungsrunden sorgten bei den Teilnehmern für Spannung und Erheiterung. In einem einstündigen Kurz-Szenario hatte man dort die Möglichkeit, dem legendären Yeti-Schlitten hinterherzujagen und dabei so manche abenteuerliche Überraschung zu erleben.

Das Abenteuer um den Yeti wird man übrigens im nächsten SpielXpress #33 wiederfinden.

Is Abenteuer in Kaphornia

Im Internet bin ich in einem RPC-Bericht über das Bild einer jungen Frau gestolpert, die eine Lugg & Trug-Energy-Drink-Dose küsst. Ich gehe zwar davon aus, dass diese Begeisterung vor allem dem Inhalt der Dose geschuldet ist, aber wer weiß?

Ich bin überzeugt, dass mit jedem Feierabend und jedem Wochenende die Zahl der Leute wachsen wird, die das Spiel bereits gespielt haben und begeistert sind von der spielerischen Leichtigkeit, der Spannung und dem Humor des Abenteuers. Bei einem Preis von 9,95 EUR beziehungsweise 6,95 EUR für das Kauf-PDF liegt die Einstiegsschwelle bewusst niedrig.

Um deine Begeisterung zum Ausdruck zu bringen, aber auch um Fragen zu stellen, Feedback zu liefern oder mit anderen Spielern ins Gespräch zu kommen, sei der Kaphornia-Bereich im Ulisses Forum empfohlen. Wenn dir Lugg & Trug gefallen hat, dann halte dich bitte nicht zurück, sondern rede darüber! Ich würde mich jedenfalls sehr über positive Erfahrungsberichte freuen.



DIE INSEL DER PIRANHA-MENSCHEN

7. August 2012

... so lautet der Titel des nächsten Kaphornia-Abenteuerspielbandes, der im Oktober 2012 zur Spielmesse Essen erscheinen wird. Er ist genauso aufgebaut wie "Lugg & Trug", das heißt: für den Preis einer einzelnen Kinokarte erhältlich, sofort spielbar mit den fertig ausgearbeiteten Helden von Kaphornia, Spieldauer ca. 3 Stunden und die bewährte Mischung aus Action und Humor, die sich für Spieler aller Altersgruppen eignet. Thematisch dreht es sich um eine Piratengeschichte mit Vampiren, mit allem was dazu gehört: Seeschlachten, einsame Inseln, sprechende Papageien ... und vielleicht ist ja auch etwas dran an der Legende von einem großen Piratenschatz?

Im Buch sind die bekannten Helden von Kaphornia enthalten, von Gragg dem Barbaren bis Giacomo dem Barden. Anstelle von Xam, Sohn des Xom, wird diesmal jedoch sein Bruder Holm, ein waschechter Untotenjäger, ins Abenteuer ziehen. Die im Buch abgebildeten Helden haben verbesserte Eigenschaftswerte, so dass

Is Abenteuer in Kaphornia

sie den gestiegenen Herausforderungen der Insel der Piranha-Menschen gewachsen sind. Die Spieler können aber auch mit den Helden weiterspielen, mit denen sie bereits "Lugg & Trug" gemeistert haben und von den magischen Gegenständen profitieren, die sie am Ende des Abenteuers eingekauft haben.

Alle Heldendokumente wird es auf Kaphornia.de zum Download geben, so dass auch Xam zur Insel der Piranha-Menschen aufbrechen bzw. Holm an "Lugg & Trug" teilnehmen kann.

Wer "Die Insel der Piranha-Menschen" schon vorab erleben möchte, der sollte auf der RatCon die Augen offen halten nach der exklusiven Preview-Autorenrunde, die ich am Samstagabend veranstalten werde. Es wird die einmalige Gelegenheit sein, das Abenteuer schon vor der Veröffentlichung kennenzulernen.

