

ÜBER DIE 'SPIEL 2015', DAS ALTWERDEN UND DIE FESTSTELLUNG, DASS DIO VIELLEICHT DOCH NICHT RECHT HATTE

Erfahrungen und Überlegungen von Jo

Früher

Dieses Jahr, 2015, kann ich mal wieder auf die 'Spiel' fahren. Die Spielmesse in Essen gilt als die größte nicht-Computer-Spiele-Messe der Welt. Zuletzt war ich vor über zehn Jahren da. Damals als armer Student mit wenig finanziellem Spielraum war das immer ein absolutes Highlight. Ich und meine bessere Hälfte (damals allerdings noch ohne Trauschein) fuhren dann in aller Herrgottsfrühe mit dem Auto aus Franken ins Ruhrgebiet, wuselten durchs Messeschehen um dann abends völlig von Eindrücken überwältigt wieder die Autobahn nach Hause zu reiten.

Die Spiel war stets so was wie die Kondensation unserer Interessen (na ja, zumin-

dest erstaunlich vieler): "Klassische" Brettspiele (vielleicht nicht so klassisch wie Halma und Mühle), Tabletop-Strategiespiele, Pen-and-Paper Rollenspiele, Live-Rollenspiel-Kram, aber auch Jonglage. Wie kann man nur so viele coole Dinge in eine Messe quetschen? Selber mit den Leuten reden, die die Spiele machten und machen (ich erinnere mich noch mit Begeisterung an Doris & Frank) und immer das Neueste aus erster Hand erfahren (wieder ein limitiertes Bohnanza-Experimentalsset, Jahre bevor Amigo es dann vielleicht doch nicht herausbringt). Auch wenn es lange her ist, kann ich mich lebhaft an all diese Dinge erinnern.

Heute: die Anfahrt

Dieses mal sollte es alles anders werden, nun ja nicht ganz, aber doch deutlich. Zum einen eben dieses mal mit Trauschein, dann auch mit etwas mehr Geld als früher (auch wenn man im Universitätsbetrieb auch nach der Studentenzeit nicht reich wird), und, was wohl einen besonders großen Unterschied machen wird, mit zwei Kindern. Die waren in den letzten zehn Jahren (neben anderen Faktoren wie Doktorarbeiten und längeren Auslandsaufenthalten) ein Hauptgrund für unsere Abwesenheit auf der Spiel. Ich war gespannt, wie das werden würde. Auch anders: diesmal mit dem Zug (und nicht aus Franken, sondern aus München), ein Tag vorher hin, ein ganzer Tag auf der Messe, Tag danach zurück. Warum nicht schon früher hin? Schule!

Also Freitag, nachdem der Große von der Schule abgeholt wurde, in den Zug. Soweit alles klar. Dann auf der Fahrt, Problem mit dem Stellwerk bei Duisburg, etwas umständlichere Verbindung, aber trotzdem abends einigermaßen gut im Hotel angekommen. Am nächsten Morgen dann mit dem Nahverkehr nach Essen rein, etwas voll und verspätet, etwas gereizte

Umgebung. Ein Herr mittleren Alters stört sich an den Matheüberlegungen, die ich mit meinem Sohn anstelle. Winkelsummen bei verschiedenen Vielecken. Die Typen hinter uns unterhalten sich lautstark übers Bierbrauen; das scheint ihn nicht zu stören, hat wohl klare Präferenzen, der Mann. Anderen Fahrgästen scheinen unsere Überlegungen nach ihren Bekundungen gefallen zu haben. Egal, weiter zur U-Bahn.

Voll, eng, aber super Stimmung. In die erste Bahn sind wir nicht mal mehr reingekommen, aber alles egal, kommt ja wieder eine. Da passen dann alle rein und freuen sich ganz doll. Alle wollen zur Spiel. Und man merkt schon hier, Menschen, die gerne spielen, sind freundliche Menschen. Sogar mit den Kindern, und unsere Kleine ist echt noch klein für ihre drei Jahre, alles kein Problem. Nachdem die U-Bahn so voll war, hätte man eigentlich mit langen Schlangen rechnen sollen. Davon aber keine Spur, wir haben ausgedruckte Tickets, kurzes "beep" und wir sind drin. Den Kindern klappt erst mal der Unterkiefer runter.

Heute: die Messe

Schön, bunt, laut, voll, vielsprachig. Wenn so viele Menschen Spaß am Spielen haben, kann es um die Menschheit doch nicht so schlecht bestellt sein. Schön auch vieles Altes zu sehen, fällt mir gleich auf. Mann, Siedler von Catan wird 20! Auch wenn ich nie ein großer Fan war (wobei, das Kartenspiel war ganz gut) freut es mich zu sehen, dass es so was noch immer gibt. Finde es auch toll, dass nicht mehr in den Hallen geraucht wird (ja, hasst mich dafür, ich hab jetzt eine gute Ausrede für meine Intoleranz, meine Kinder). Auch schön, dass alles durchmischer ist als früher. Liegt wohl aber auch daran, dass bestimmte Sparten Themen mittlerweile "in der Mitte der Gesellschaft" angekommen sind. Wobei, die Mitte ist das hier nicht so richtig. Viele der Personen, die hier als völlig durchschnittlich durchgehen, fallen im normalen Alltag wohl doch auf (denke ich bin da keine Ausnahme).

Trotzdem, alles ist gemischer. So viel Fantasy und Science Fiction zwischen den holzlastigen, alteingesessenen Spielen. Die Comic-Stände wild verteilt, mitten drin China-Imbiss und Hotdog-Stand. Klasse! Auch Neues ist jetzt hier vertreten: Nerf-Blaster; und mein Sohn holt sich gleich wieder den sperrigsten Bogenblaster, den die gerade da haben. Schön, müssen wir dann halt den ganzen Tag mit uns rumschleppen. Weil ich mir ja selber immer besonders gut zuhöre, will ich am nächsten Stand ein möglichst langes LARP-taugliches Waffenimitat erwerben. Nach Diskussion mit meiner Frau einigen wir uns schließlich auf eine 1 Meter 90 lange Lanze (mir hätte die 1 Meter 60 Elben-Schwertlanze gereicht). Auf jeden Fall auch echt praktisch um noch acht Stunden im Gewühle zu verbringen, egal. Einen Vorteil hat es sogar, das Ding ist mein tragbares Leuchtfeuer, meine Kinder können mich jetzt jederzeit wiederfinden.

Rucksäcke füllen sich, Tüten kommen dazu. Jonglierbedarf (neue Bälle, Diabolo für den Sohn), Pokemon (offensichtlich kann sich meine Tochter eine Zukunft ohne einen Plüsch-Pikachu nicht vorstellen), Denkspiele (Thinkfun, Smart Egg), ein Bumerang und einige Tabletop-Miniaturen (für meinen Sohn, mich deprimiert es gerade zu sehr, wie viel noch

unbemalt zu Hause rumsteht und liegt) schleppen wir am Ende mit uns rum.

Essen kann man in Essen zum Glück auch ganz gut. Meine Kleine entschließt sich kurzerhand, dass sie dringend mal schlafen muss, auch in Ordnung. Meine Kinder haben zum Glück die Fähigkeit immer und überall schlafen zu können, solange es nicht zu Hause und gerade Schlafenszeit ist.

Ich bin wieder mal völlig überwältigt, soviel Altes, soviel Neues, tolle Ideen, viele kleine Kickstarter, so muss das sein. Ein Chaokrieger-Pärchen attackiert uns, zum Glück trage nicht nur ich eine Lanze, mein Sohn hat sich in der Zwischenzeit mit einem Säbelimitat ausgestattet.

Auch schön, wie der Steampunk um sich gegriffen hat. Vor über zehn Jahren war das noch (fast) unbekannt, Spiele wie Warmachine (auch wenn das eher Steam-Fantasy ist) hatten gerade erst angefangen. Jetzt rennen hier doch ein paar Enthusiasten in echt gut gemachten viktorianisch-technischem Outfit rum. Als wirklich gelungenes Detail fällt mir eine Nikon-Spiegelreflexkamera auf, um die Lederbänder geschlungen sind. Das hat Stil!

Trotzdem vermisse ich doch etwas. Klar, ich bin Deutscher, wir sind gut im Jammern, nein, im Meckern. Und ich werde alt, ganz klar, somit hab ich auch das Recht mich zu beschweren, dass es nicht mehr so ist wie früher.



Teil unserer Beute !!

Kurzer Rückblick, naja, Rückblick auf jeden Fall

Es muss 25 Jahre her sein, da bekam ich zu Weihnachten das Spiel Hero Quest von MB. Das war prägend für mich. Ein für damals echt ungewöhnliches Spielbrett und richtig, richtig detailliert aussehende Spielfiguren (vor allem wenn man bis dahin nur die Standard Ravensburger-Holzklötz- Männchen kannte). Auf das Basisspiel folgten Erweiterungen, Karak Varn (mit Orks und Goblins), irgendwas mit Untoten, Ogre Horden und Morcars Magier. Alles mit noch mehr Figuren. Dann kam auch noch Star Quest. Parallel gab es noch viele richtig gute Fantasy-Spiele ohne Figuren: das Schwarze Auge natürlich, aber auch beispielsweise Talisman. Und dann doch wieder figurenlastiges. Schwarze Auge Brettspiele (mein Gott, waren das schlechte Spielmechanismen) oder die Claymoresaga

(Unmengen von Figuren, aber auch wieder nicht so glorreiche Regeln).

Aber Hero Quest war doch irgendwie was Besonderes. Lange bevor Herr der Ringe populär wurde (also Film meine ich) zogen ein Krieger (Barbar), ein Zauberer, ein Zwerg und ein Alb durch das Labyrinth. Alb? Ja, für alle des Deutschen Kundigen ist das nicht nur die bergige Region des Schwabenlandes, sondern eine Variante der Bezeichnung Elf, vergleichbar mit Elb oder auch Alf (hier dann nicht als alien life form). Ich weiß, es gibt immer wieder Klugscheißer, die einen Unterschied zwischen Elb und Elf aufbauen wollen. Es heißt aber Elf und nicht Fee und ist halt sprachlich einfach das gleiche (kurzer Klugscheiß von meiner Seite: Alfred oder Alf-red ist der, der mit den Elfen redet).



Eine moderne Hero Quest Emulation: Skelette und Magier aus Confrontation, Zwerg und Elf aus Celtos (Ja, der Zwerg hat KEINEN Bart); „Brett“ von Master Maze. Aber die Möbel sind aus dem Originalspiel

Meine Freunde und ich versuchten auch selber das Spiel zu erweitern. Eigene Bretter, neue Karten. Schwierig war nur: neue Figuren waren aufgrund des ungewöhnlichen Maßstabs ein Problem. Bis man über die älteren Schüler etwas gehört hatte: Ein Versand, bei dem man aus dem Ausland Zeug kriegen konnte. Nach Bestellung dauerte es (zumindest gefühlt) ein halbes Jahr, und dann kam das Meiste von dem was man bestellt hatte. Bezahlt wurde per Nachnahme.

Aber am Abenteuerlichsten war wirklich das Bestellen. Man bekam ganze Spiele (Kerrunch, eine vereinfachte Form von Blood Bowl, wie ich heute weiß; englische Erweiterungen von Talisman und so vieles mehr), aber vor allem gab es Figuren. Typische Hersteller waren natürlich Citadel (hieß das damals so?), aber auch Grenadier und Ral Partha (richtig geschrieben?). Aber, und zwar großes Aber, der Katalog, den wir damals hatten, hatte quasi keine Bilder (ja, Steinzeit ist nichts dagegen).

Das hieß, man bestellte nach Namen, was nicht immer sehr vielsagend war. Also ein bisschen Glücksspiel. Ich erinnere mich an meine Verwunderung, als mein Kumpel ein Mammut geordert hatte und es sich als untotes Mammut heraus stellte. Absolut beeindruckendes Modell, aber nicht ganz was man erwartet hatte. Daher wurde nach den Bestellungen, die quasi immer Gruppenbestellungen waren, viel getauscht.

Auch wenn die Möglichkeiten eingeschränkt waren, es eröffnete uns ganz neue Möglichkeiten. Wir hatten zu der Zeit Hero

Quest schon hinter uns gelassen und waren über Advanced Hero Quest (das in Deutschland als 'Herr des Schwertes' vertrieben wurde) zu einem ganz eigenen Rollenspiel-Mix gelangt. Die Miniaturen wurden vor allem unterstützend eingesetzt.

Was ich besonders liebte: die Miniaturen waren aus Metall. Die sahen auch unbemalt schon verdammt gut aus. Ein Grund, warum ich viele Games Workshop Miniaturen nicht so mochte, waren die z.T. vorhandenen Plastikarme.



Drei Beispiele für Schwermetall-Tabletop-Figuren. Links: ein schwebender Thron der Echsenmenschen (das Base war schwierig!). Mitte: Hell-Spawn trifft auf Warzone. Rechts: Ein rauchender Warjack (Stahlwolle macht's möglich!)

Nach einer Mischphase mit intensivem Magic spielen, die zu kurzzeitigem ausschließlichen Magic spielen führte (mann, war das alles teuer, verglichen vor allem mit den bescheidenen Möglichkeiten, die man hatte), wurde dann vor allem Tabletop gespielt. Zuerst Fantasy. Im Studium, dann schon mit meiner Frau, vor allem Science-Fiction-orientiert. Warhammer 40K (dritte Edition) und dann auch viel Void (ja, viele Minis mit Schilden, römische Legionäre im Weltraum, einfach ab-ge-fah-ren), und noch Reste von Vor. Auf der Fantasyseite tauchten auch neue Hersteller auf. Celtos (von den Leuten, die Void machten), und noch beeindruckender, Confrontation. Vor allem die stellten wirklich einen Sprung dar, was Dynamik bei Miniaturen anging.

Auch ganz abwegige Miniaturen fingen an uns zu reizen, Flintloque (ja, Zwerge in napoleonischen Uniformen macht doch richtig

Sinn), Fairy Meat (endlich ein Spiel im Maßstab 1:1), es gab ja so viele verschiedene Welten, Hersteller und Regeln. Eines der letzten neuen Systeme, das wir anfangen, war Warmachine. Wie bei Confrontation massive, hoch dynamische Modelle. Und soviel Potential für Umbauten. Überhaupt, Umbauen war einfach in der Zeit. Games Workshops Mailorder erlaubte es Einzelteile und klassische Figuren auf einfachste Weise zu bekommen.

Und quasi alles war aus Metall. Nicht mehr das bleihaltige weiche Zeug, das ich aus meiner Jugend kannte und das sich immer verbog. White Metal hatte ganz andere Eigenschaften. Bohren, Stiften, Sägen, Ergänzen, einfach ein schöner Werkstoff. Klar gab es auch schon Einiges aus Plastik, vor allem im 40K Universum. Aber alle "guten" Figuren waren aus Metall.



Mein Tzeentch-General (dank Mailorder!)

Wieder ins heute

Ich hatte schon davon gehört, es zu sehen war aber etwas ganz anderes. Für mich war es etwas erschreckend. Viele Firmen stellten ihre Tabletopsysteme vor, bei allen, soweit ich es sehen konnte, waren die Modelle aus Plastik. "Nein", höre ich dann zumeist, die seien aus Resin. Klar, Bernstein heißt auch so im Englischen. Es sind also synthetische Polymere aus langkettigen Kohlenwasserstoffen. Auf Deutsch heißt das Kunststoff oder Plastik!

"Aber mit Plastik" (die sagen eben Resin, bleibt aber Plastik) "kann man so viel mehr machen." Wirklich? Wie gesagt, Confrontation und Warmachine haben klar gezeigt, was mit White Metal möglich ist. Und es macht einfach einen Unterschied, spätestens wenn ich die Figur anfasse. Das empfand ich schon vor über

Fazit

Die Spiel ist super, die Leute da sind super, wir hatten wirklich viel Spaß. Es ist mehr als schön zu sehen, wie sich alles mehr durchmischt. Auch wie sehr Hero Quest offensichtlich noch mehr Leute beeinflusst hat, zumindest gemessen daran, wie viele Spiele auf das jetzt klassische Quartett Krieger, Zwerg, Elf und Zauberer zurückgreifen. Anderes sehe ich aus meiner getrübbten Erinnerung heraus doch mit einem weinenden Auge. Zu wenig Metall, coole Spiele meiner Jugend wie Drachenhort neu aufgelegt (eigentlich gut), aber von Ravensburger (etwas uncooler) und immer noch zu viel Festhalten an den hässlichen Holzklötzen. Aber das zeigt wohl auch meine eigene Inkonsequenz: Metall = alt ist gut, Holz = alt ist schlecht.

zehn Jahren so, daran hat sich nichts geändert. Klar war es manchmal eine Herausforderung ein Metall-(oder Teilmetail-)modell auszubalancieren. Ich erinnere mich noch als ich einen Illum Zar-Panzer als Geschenk für meine Frau zusammenbastelte, dass es fordernd war das Base und die "Aufhängung" so zu gestalten, dass der Schwebepanzer nicht kippte. Trotzdem hat das Teil ein ganz anders Feeling als der Vollplastik-Falcon.

Wie gesagt, ich bin jetzt wohl alt, aber mir fehlt das Metall. Ich freue mich, wie viele kleine Firmen heute neu auf den Markt kommen. Ich finde es super, dass Warzone zurück ist. Das war für mich ein echtes Highlight auf der Messe. Die Miniaturen sind wirklich beeindruckend (haben auch meinen Sohn direkt zum Kauf animiert). Aber in Metall wären die einfach noch besser.

Ronnie James Dio sang "Metal will never die". Klar, die hohe Dichte von Blind Guardian-Shirts (und ähnlich orientierter Gesangskapellen) lässt einen natürlich hoffen, dass zumindest die Musikrichtung unsterblich ist. Metall im Tabletop scheint zu verschwinden.

Auch in anderen Bereichen war mir persönlich zu wenig Metall auf der Spiel. Wie erwähnt gab es LARPer in vollem Outfit, aber deutlich weniger als vor über zehn Jahren. In kurz: zu wenig Leute in Plattenpanzern und Kettenhemden. Was auch fehlte war ein Stand mit Schaukampfwaffen (aus Metall), an den ich mich noch gut erinnern konnte, als ich vor über zehn Jahren das letzte Mal da war.

Was bleibt abschließend? Fahrt zur Spiel 2016, es lohnt sich, und wenn es nur dafür ist, echtes Multikulti funktionieren zu sehen.



Heavy Metal!