Nummer 9. Herbst 2002

CHIP•TXT

Die Stimme des Cyberpunk

CHIP • HEADS

Inhaltsverzeichnis

Big Brother zu lasch? Robinson auch schon gesehen? Du gierst nach neuen Reality Soaps? Nicht verzagen! Auf den folgenden Seiten findet ihr die Highlights von Chip Brothers/Sisters!

CLUB-INTERNES

- *Impressum S. 2*
- *CHIP•SPEAK S. 3*
- *GV-Protokoll S. 4–7*
- *CHIP•HEADS Chronik S. 8–10*

CYBER-CULTURE/ SCENE-CH

- *Gamer's Day Luzern S. 11–13*
- *BUCH•HEAD S. 14–15*
- *SOUND•HEAD S. 16–18*
- *Rockster I S. 19–22*
- *Rockster II S. 22–27*
- *Fantasy-Con S. 28–29*
- *Bloodbowl S. 30–31*

Impressum

Redaktion:
Kristina Oliveira
Oliver Hauri

Redaktionsadresse:
Oliver Hauri
Hardstrasse 72
8004 Zürich
Tel. 01 491 41 92
E-Mail: hauri@iprolink.ch

Lektorat:
Arnold Bucher
ahab@tikon.ch

Homepage:
http://www.chipheads.ch

Kopiert auf chlorarm gebleichtem Papier. In wenigen tausend Jahren biologisch abgebaut! Halbwertszeit: 50 000 Jahre. Vor Einnahme wird dringend gewarnt.

Unkraut vergeht nicht!

Wieder einmal muss das Vorwort des Chiptxt umgeschrieben werden.
Mir als neuem Präsidenten fällt nun die zweifelhafte Ehre zu, das allerletzte Vorwort zu verfassen. Das lachende Auge freut sich, dass somit keine Vorwort-Neuschreibereien mehr notwendig sein werden, das weinende Auge blickt auf sieben Jahre Chiptxt zurück und bedauert dessen Einstellung.

Ja, so ist es: Ihr haltet hiermit den letzten Chiptxt in dieser Form in Händen.
Die zuletzt immer unregelmässigere Erscheinungsweise zeigte, dass der Aufwand einfach zu gross ist. Stolz blicken wir zurück auf neun Ausgaben eines doch ziemlich, ja zunehmend professionell gemachtes Heftes, dank der vielen fleissigen Schreiber und natürlich Olis tollem Layout.

Viel Zeit ist vergangen seit dem letzten Chiptxt. Was alles gespielt wurde in dieser Zeit, werde ich nicht im Detail aufzählen. Man konsultiere bitte die Chronik (S. 8-10), die seit Heft Nr. 8 doch um fast eine Seite gewachsen ist.

Wir gehen mit der Zeit, blicken in die Zukunft und wappnen uns für ein neues Jahrtausend:
In Zukunft werden Spielberichte, Filmkritiken, Buchheads etc. auf unserer Homepage *www.chipheads.ch* zu finden sein.
Unter den tatkräftigen Fingern von Liv, Sämi, Michi, Kire und meiner Wenigkeit befindet sich die Homepage zur Zeit im totalen Umbau und wird in Bälde ihrer neuen Aufgabe als primäre Informationsplattform der Chipheads gewachsen sein.
Damit werden wir dank regelmässiger Updates aktueller, und Texte wird es hoffentlich mindestens so viele, wenn nicht sogar noch mehr geben.

Mein persönlicher Favorit dieses Heftes ist Nathalies Bericht über´s Rockster II. Vielleicht deshalb, weil sie meinen geliebten Franz-Josef in den Himmel lobt?
Jedenfalls bietet dieses gar nicht so dicke Heft IMHO erstaunlich viele Leckerbissen.
Viel Spass bei der Lektüre!

Bis bald im Netz - oder noch lieber am nächsten Live!

Noldi

PS:
Den Chiptxt-Abonnenten (Nicht-Vereinsmitglieder) wird selbstverständlich der Restbetrag ihres Abos zurückbezahlt.

Bush setzt nun auch den Vatikan auf die Liste der Schurkenstaaten. Begründung von Bush: «Dort tragen die Jungs doch so komische Kutten. . .»

Gesucht: 3,5- oder 4-Zimmer Wohnung, in Zürich (Kreis 3,4 und 5). Mit Balkon und viel Platz an ruhiger Lage. Miete max. Fr. 1900.– Informationen an: hauri@iprolink.ch

Protokoll

der 12. ordentlichen Generalversammlung der CHIP•HEADS vom 30. September 2001

Anwesend sind:

Kristina
Sämi Popa
Kire
Peter Keel
Roman
Nadja
Andi Bertogg
(nur teilweise)
Jufi
Steve Wegmann
Chrigi Tanner
Myke
Oli Hauri
Elida
Matthias
Noldi

Entschuldigt:

Grazyna
Dani Boos
Fabian Häusermann

Flo Lörtscher
Michi Pfleghart

Protokollführer:

Noldi

1. Abnahme des letzten GV-Protokolls

Geschieht ohne Einwände

2. Halbjahresbericht der Präsidentin

Lives:
– Rockster I
– Sulzerstadt
– Fantasy-Bankett
– Vampyre-Kleingruppenspiele

Weiteres
– monatlicher GourmetHead
– div. Filmheads

3. Vorstandswahlen

Nadja Schüepp tritt aus dem Vorstand zurück. Sie wird jedoch als «Spezialmitglied» (vgl. Statuten) weiterhin die Vereinskasse führen.

Als neues Vorstandsmitglied stellt sich Chrigi Tanner zur Verfügung.
Ergebnis: 13 Ja, 1 Enthaltung

Der Restvorstand (Elida, Kristina, Kire, Noldi) stellt sich in Corpore der Wiederwahl.
Ergebnis: 10 Ja, 4 Enthaltungen

4. Kassenbericht

Vgl. Bilanz & Erfolgsrechung.
Markante Punkte:

- Es findet sich unter den Aktiva ein Posten «Vampyr-Kampagne»: Beiträge von Leuten, die speziell dafür eingezahlt haben, um an dieser Kampagne teilzunehmen. Es muss vermerkt bleiben, wer das war (insbesondere bei Nicht-Vereinsmitgliedern). Ansonsten wird das Geld verwendet für einen Vampyr-Versand o.ä.
- Sulzerstadt: Ankauf von nicht verwendeten Signalraketen für Vereins-Fundus (knapp 60 SFr.).
- Ausserordentliche Erträge: z.B. nachgeholte Mitgliederbeiträge früherer Jahre, Spenden zu Gunsten des Vereins etc.
- Gesamtbetrachtung: Der Kassenbestand ist gut; bei grösseren Veranstaltungen (vgl. ChipFest) kann aber schnell ein Verlust von einigen Hundert Franken resultieren.

5. Bericht des Revisors

Andi Bertogg: Hat die Kasse revidiert und befindet sie für in Ordnung. Der Kassenbericht wird einstimmig angenommen.

6. Wahl des/r Revisor/in

Andi wird unter Beifall einstimmig wiedergewählt als Revisor.

7. Ausblick

Anstehende spannende Filmheads (Lord of the Rings, le pacte des loups)

Live: Rockster II; 30. November, grosse Teilnehmerzahl, Spielzeit: abends 11 bis morgens 6

Neuer Chiptxt: Sollte am 15. Januar erscheinen

cthulhulive.de:
Mit diesem Veranstalter wurde Kontakt aufgenommen für eine allfällige «Vereinsreise»; das von «cthulhulive.de» geplante Spiel im Val Sinestra (Engadin) ist leider abgesagt, aber denkbar ist ein Besuch an einem ihrer Spiele nächstes Jahr (Basis: München).

Des Weiteren in Planung: ein Agentenlive im Schnee; ein Skiweekend im Wirzweli; ein Cthulhu-Con u.a.

Verkaufsgespräche: « Hat dieses Motorrad irgendwelche Macken? » « Äh, öh, eigentlich nicht. Die Hardbrücke würde ich aber an Deiner Stelle meiden. » DER HARDBRÜCKENSCHRECK IST WECH!

«Raaaah, gebt mir Alkohol oder legt mich um!»
Frustrierter Ausruf während der Vorführung von «Spital in Angst»

8. Varia

Neue Vereins-T-Shirts:
Design-Vorschläge sollten nächstens auf der Homepage zu finden sein. Es werden 4 Varianten angeboten. Aufgrund der eingehenden Bestellungen werden vermutlich zwei Varianten tatsächlich realisiert (Kleinstauflagen sind zu teuer).

Die Varianten:
– 1. Design mit langen Ärmeln als T-Shirt oder als Girlie-Shirt
– 2. Design mit kurzen Ärmeln als T-Shirt oder als Girlie-Shirt
Myke regt an, ob man nicht auch Bodyshirts für Männer machen könnte (statt Schlabbershirts).

Dani Boos tritt aus dem Verein aus, da er keine Zeit mehr für Lives hat.

Philip Schröder: Ist wieder zurück aus Schottland und ev. interessiert, seine Mitgliedschaft wieder zu aktivieren.

Matthias:
Stellt seine neue Spielidee «PHASE II» vor. Es soll (insbes. auch finanziell) aufwendiger, aber gleichzeitig weniger Stress für die Orga werden. Es soll 3 Tage dauern, jedoch ev. unterbrochen, d.h. nicht durchgehend «InTime». Ein Verhandlungsspiel mit (ev.) Vollzeitspielleitern. Eine Spielleiterzentrale. Klar abgesteckter Hintergrund & klar abgesteckte Charakterhintergründe. Actionteile als Flashbacks (Überfälle, Befreiungsaktionen; rausgezogen aus dem Spiel findet das draussen statt und bringt zusätzliche Hintergrundinfos). Idee: Ein Bericht der Spielleitung, der bewertet, ob die Spieler ihre Ziele erreicht und wie sie sich verhalten haben. 30–45 Spieler & 20–30 Helfer. Orga- & Planungstreffen in Frankreich im November. Klare Aufteilung der Verantwortlichkeiten (Dekogruppe z.B. Küche, Presse, Spielervorbereitung inkl. Kostüme, Actiongruppe, Spielleitungsteam). Vermutlich abgestufte Preise nach Einkommen. Das Weekend könnte 200–300 Franken kosten. (Eine Blitzumfrage zeigt, dass sich die meisten Anwesenden durchaus vorstellen können, eine solche Summe zu bezahlen.) Szenario: leicht verfremdeter baltischer Staat kurz vor einem befürchteten Einmarsch von Allemannien. 20er / 30er - Jahre. 3 Blöcke (Monarchisten, Bürgerliche, Kommunisten), die aufgrund der Situation zu Geheimverhandlungen gezwungen sind. Angepeilter Termin: April / Mai.

Myke:
Informiert über die Idee eines «Rollenspiels für Externe». Gewissermassen Spiele «für zahlende Konsumenten». Eine «Konfliktsimulation für Manager».

GV-Protokoll

Einige Chipheads haben Interesse an dieser Idee und haben verschiedene Modelle bereits an einem GourmetHead diskutiert. Beachte: Dieses Projekt läuft weitgehend unabhängig vom Verein, wird jedoch durch Vereinsmitglieder verfolgt. Ausgangspunkt sind die kommerziellen «Mystery Week–ends» im Kanton Bern. Kann und will man etwas Ähnliches veranstalten? Es geht nicht um die Rekrutierung neuer Rollenspieler / Vereinsmitglieder, sondern um einen explizit breiten Teilnehmerkreis. Es geht auch im Moment nicht darum, einen Businessplan zu entwicklen, sondern allenfalls im Sinne eines Experiments eine solche Veranstaltung durchzuführen.

Nächste GV: Sonntag, 31. März 2002 Noldi

CHIP•HEADS MITGLIEDSCHAFT

Irgendwo im Orbit um die gute alte Mutter Erde:

Qwuerkx: Also, edler Tobkabx-1. Auf diesem Planeten scheint es definitiv kein intelligentes Leben zu geben. Ich würde sagen, dieser Klumpen hier ist ideal für unser Pluuka-Endlager. Soll ich die Botschaft nach Sobra V durchfunken?

Tobkabx-1: Klingt gut. Lassen Sie uns mit der Debiologisierungsphase beginnen!

Qwuerkx: Obacht, beginne bei 3...2...1...

Subloxi: Stop Qwuerkx! Ich habe doch Intelligenz gefunden.

Tobkabx-1 und Qwuerkx im Chor: Scheisse! Wo denn?

Subloxi: Seht, dort! Es handelt sich um eine Gruppe namens CHIP•HEADS! Diese Lebensformen verwenden uns ähnliche Technologie und scheinen allgemein dem Rest der Menschheit weit voraus zu sein!

Tobkabx-1: Na gut (grummel), wenn ihr meint. Suchen wir weiter!

Qwuerkx: Warp 1 uuuund Energie!

Nütze diese Chance oder Du wirst desintegriert!

Was wäre, wenn John Woo Regisseur von Herr der Ringe gewesen wäre: Legolas schießt mit zwei Bögen gleichzeitig / sämtliche Kampfszenen erfolgen in Zeitlupe und nur mit Musikuntermalung

Mufti, Mufti, mir ist ganz schwindelig!
Sei still! Das ist erst der Vorwaschgang . . .

Die Chronik

Hier, liebe LeserInnen, das Herzstück dieses Zine.

Anlass:		**CHIPtxt Nr.**
• 02.1991	Kult des Einhorns I (TDSS)	3
• 06.11.1993	Kult des Einhorns II (TDSS)	
• 04.02.1995 (2039)	Kult des Einhorns III / CHIP I	1
• 01.03.1995	Gründung der CHIP•HEADS	1
• 30.04.1995 (2039)	Bührles Zug / CHIP II	
• 12.08.1995 (2039)	Hunt of the Blue Chip / CHIP III	2
• 06.10.1995	Spielmesse St. Gallen	
• 14.10.1995	GV CHIP•HEADS	
• 20.–22.10.1995	Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 11.11.1995 (2039)	KONZERNER I	2/3
• 01.12.1995	FILM•HEAD – Johnny Mnemonic	
• 10.02.1996 (2040)	KONZERNER II	
• 15.02.1996	FILM•HEAD – Strange Days	
• 02.–03.03.1996	Dark Roleplaying Convention I	
• 09.03.1996	GV CHIP•HEADS	
• 26.–27.04.1996	GAMESDAYS im Dynamo – PFINGSTCON	
• 07.09.1996 (2040)	Serum I	
• 09.1996	GV CHIP•HEADS	
• 28.09.1996	Ist Arkadien eine Kopfgeburt? – TDSS Testrunde	2/3
• 17.02.1997	FILM•HEAD – The Crow II	2
• 02.03.1997	GV CHIP•HEADS	3
• 22.–23.03.1997	Dark Roleplaying Convention II	
• 05.–06.04.1997	Flash-Nacht Luzern	3
• 07.06.1997 (1921)	Roaring Twenties	3
• 16.07.1997 (2041)	Nomaden I	4
• 21.09.1997	GV CHIP•HEADS	3
• 24.09.1997	FILM•HEAD – 5. Element	
• 23.–26.10.1997	Ausflug zur Spielmesse in Essen	
• 30.10.1997 (2041)	Lasombra I	4
• 08.–09.11.1997 (2041)	Nomaden II	4/5
• 19.12.1997	CHIP•BAR	
• 08.03.1998	GV CHIP•HEADS	5
• 14.03.1998 (2042)	Nomaden III	5
• 25.–26.04.1998	Dark Roleplaying Convention III	5
• 16.–17.05.1998	Vampire-Live I	5

Chip•Heads Chronik

Anlass:		CHIPtxt Nr.
• 25.06.1998	FILM•HEAD – Ghost in the Shell	
• 05.–06.09.1998	Fantasy-Live «Das Treffen»	6
• 20.09.1998	GV CHIP•HEADS	6
• 17.–18.10.1998	Fantasy Convention I	6
• 09.11.1998	FILM•HEAD – Rozzo	
• 21.–22.11.1998 (2042)	Schattenclan I	6
• 12.12.1998	CHIP•HEADS Video-Nacht	
• 11.01.1999	FILM•HEAD – Ronin	
• 13.02.1999	Vampire-Live II «Gift in den Köpfen»	6
• 19.–21.02.1999	CHIP•HEADS Skiweekend	
• 07.03.1999	GV CHIP•HEADS	
• 10.–11.04.1999	Dark Roleplaying Convention IV	
• 25.–27.06.1999	Fantasy-Live «Lobet die Ahnen»	7
• 07.07.1999	FILM•HEAD – Matrix	
• 23.07.1999	Fantasy-Bar	
• 26.07.1999	Bosch-Bar Event	
• 08.–10.1999	Diverse Vampire-Mini-Lives	7
• 25.09.1999	GV CHIP•HEADS & Video-Nacht	6
• 05.10.1999	FILM•HEAD – Star Wars	
• 07.10.1999	FILM•HEAD – ExistenZ	
• 09.–10.10.1999	Cthulhu-Live in Frankreich	7
• 13.11.1999	Vampire-Live III «Prinzenball»	7
• 20.11.1999	Fantasy Convention II	
• 07.12.1999	FILM•HEAD – The World Is Not Enough	
• 12.03.2000	GV CHIP•HEADS	7
• 06.05.2000	CHIP•FEST «5y Chipheads»	
• 10.06.2000	FILM•HEAD – Gladiator	
• 12.09.2000	FILM•HEAD – X-Men	
• 08.10.2000	FILM•HEAD – Shaft	
• 07.10.2000	CHIP•HEADS Video-Nacht	
• 15.10.2000	GV CHIP•HEADS	8
• 03.11.2000	Vampire-Live 1.1 St. Gallen	8
• 02.12.2000	Dark Roleplaying Convention V	8
• 12.01.2001	Vampire-Live 1.2 St. Gallen	

Der Besitzer der Teflon-Pfanne ist gestorben.
Hat mich sehr gewundert. Sein Slogan war doch: Teflon - nie wieder abkratzen.

Chip•Heads Chronik

Ich habe einen 386 und einen 486 aus dem Fenster geworfen. Und?
Der 486 war tatsächlich schneller!

Anlass:		CHIPtxt Nr.
• 02.03.2001	Vampire-Live 1.3 St. Gallen	
• 04.03.2001	CHIP•HEADS am Gamer´s Day Luzern	
• 25.03.2001	GV CHIP•HEADS	
• 31.03.2001	Rockster I	9
• 28.04.2001	Fantasy-Con III	9
• 16.06.2001	Sulzerstadt I	
• 02.07.2001	FILM•HEAD - Lara Croft	
• 06.07.2001	Vampire-Live 2.2 St. Gallen	
• 16.08.2001	FILM•HEAD - Final Fantasy	
• 19.08.2001	Fantasy-Bankett	
• 30.09.2001	GV CHIP•HEADS	9
• 13.11.2001	FILM•HEAD - The hole	
• 30.11.2001	Rockster II	9
• 09.12.2001	FILM•HEAD - Spital in Angst	
• 27.12.2001	FILM•HEAD - Herr der Ringe	
• 28.12.2001	Sylvester in Outer Space (TDSS)	
• 28.02.2002	FILM•HEAD - Le Pacte des Loups	
• 27.01.2002	Ctrl-Alt-Collect Ausflug nach Bern	
• 01.-03.03.2002	CHIP•HEADS Skiweekend	
• 07.04.2002	GV CHIP•HEADS	
• 25.04.2002	FILM•HEAD - Avalon	
• 23.05.2002	FILM•HEAD - Star Wars	
• 15.06.2002	Sulzerstadt II	
• 29.09.2002	GV CHIP•HEADS	
• 13.10.2002	Dungeonbowl	
• 03. & 04.10.2002	Paranoia-Live (TDSS)	
• 20.10.2002	FILM•HEAD - Minority Report	

Zinn und Spass am Vierwaldstättersee

Der Gamer's Day des Luzerner Spielladens Gnomon fand bereits zum 14. Mal statt. Grund genug für den Chiptxt, ihm einen Artikel zu widmen.

Am Gamersday wird gespielt. Natürlich ausschliesslich jenes, was im Spielladen der Chiovelli-Brüder auch angeboten wird. Und das ist eine ganze Menge. Tabletop-Systeme zu zahlreich, um sie alle aufzuzählen; ausgelesene Brettspiele; Magic samt Turnier; und mit irritierend wachsendem Anteil - Rollenspiele.

Eingerahmt von einem Spiele-Flohmarkt, einer Bar samt Frühstück auch für SpätstückerInnen und einem abschliessenden Bankett – einem Nachtessen für Hartnäckige. Einzig das Töggelikasten-Tournament fällt da ein wenig aus dem Konzept. Weil zwei der vier regelmässigen TeilnehmerInnen Gamersday-Erfinder sind und mit dem Rest der Teilnehmerinnen liiert ist, denk ich aber, das geht wohl in Ordnung.

Gespielt wird im Boa. Dem Luzerner Pendant zur Roten Fabrik. Nur, wie alles in Luzern eben, kleiner. Darum irgendwie gemütlicher.

Und gespielt wird. TaktikerInnen, AbenteurerInnen und SammlerInnen füllen mittlerweile das Boa in die hinterste Ecke. Eine Frage der Zeit, dass einzelne Klos abgesperrt werden müssen.

Der familiären Atmosphäre hat das keinen Abbruch getan. Im Gegenteil. Alters- oder Charakterunterschiede spielen bei einer

Was hat 4 Beine und einen Arm? – Ein glücklicher Pit-Bull-Terrier!

Was macht eine Frau, wenn in ihrem Garten ein Mann im Zickzack läuft? Weiterschießen!

gemeinsamen Leidenschaft kaum eine Rolle. Insbesondere bei Tabletop-Spielen, wie das berühmte Warhammer, ist ein/e fremde/r GegnerIn eine Bereicherung für jede Schlacht. Durch Spieleinführungen werden sogar dem Neuling die Möglichkeiten genommen, sich fehl am Platz zu fühlen - und Magic-SpielerInnen können sowieso immer und überall.

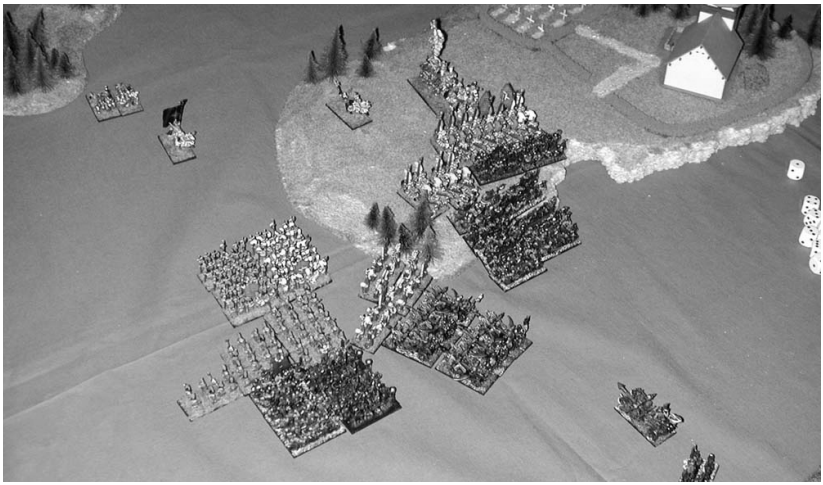
Trotzdem. Das beachtliche Wachstum eines Events von SpielerInnen für SpielerInnen bringt Nachteile mit sich. Die Auflagen des Boas steigen – und werden für einen kosten- und mittellosen Anlass früher oder später eine tatsächliche Belastung. Spieltische vor allem für grosse Tabletop-Spiele mit ihrem Miniaturgelände werden so zahlreich benötigt, dass freiwillige HelferInnen

Gamer's Day Luzern

kaum Zeit finden, den Tag zu geniessen.
Eine gute Portion Naivität gehört zum Spielen wie Würfel. Mit der Grösse eines Anlasses geht davon verloren. Eine Tatsache, der wohl auch ein so innovativer Event wie der Gamer's Day ins Auge blicken muss. Schon deshalb, weil sich der Spielladen Gnomon mit grosser Wahrscheinlichkeit für die rekordverdächtige Grösse der Spielszene in Luzern hauptverantwortlich zeichnet.
Im Moment zumindest scheint die Sonne in Beutelsend aber noch und Mordors Wolken sind in weiter Ferne. Und das ab nächstem Jahr sogar alle drei Monate – statt wie bisher alle vier.
Für Spielbegeisterte gibt es eigentlich nur einen Grund, nicht einmal an einem Gamer's Day dabei gewesen zu sein und mit dem Zuschauer-Gong in «Daves» schon fast kultverdächtiger Rollenspielrunde einem spontanen Monster den Weg geebnet zu haben: Neid, nicht auch so was in seiner eigenen Stadt zu haben.

Infos über den Gamer's Day gibt's auf www.gnomon.ch oder natürlich im Luzerner Spielladen selber. Der sich im Übrigen mehr als lohnt, einmal besucht zu werden – nur wie alles in Luzern eben, kleiner. Darum irgendwie gemütlicher. Gnomon Games Planet, Weystrasse 22.

Chrigi

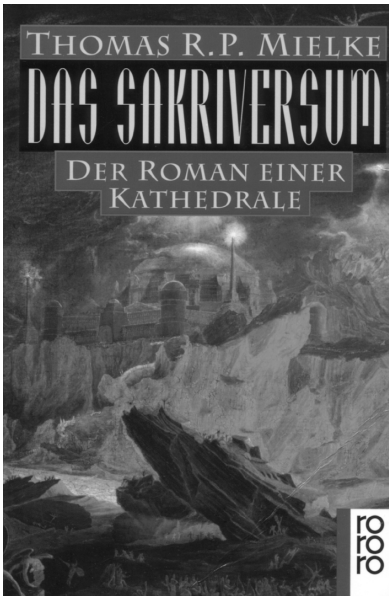


Das Freibad ist der Ort, wo man im Sommer auch frische Pilze kriegt.

Was wäre, wenn Woody Allen Regisseur von Herr der Ringe gewesen wäre: schwarz/weiß und mono / Probleme mit den Orks werden ausdiskutiert

Buch•Head

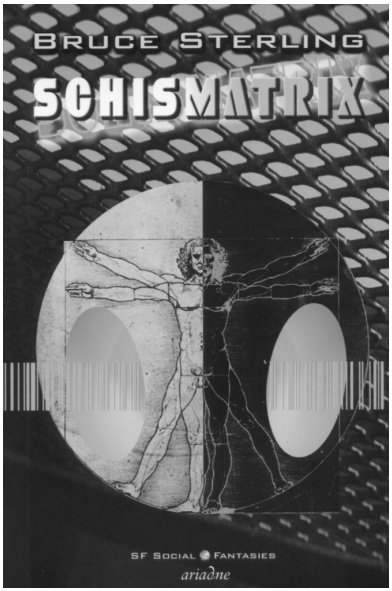
Lesen bildet, oder, wie bei unserem Literaturgenre, es raubt Illusionen. Es wird nämlich nicht alles gut, wie uns die Medien immer erzählen! Ich zitiere nur einen berühmten Seitentext: «Orwell, Huxley und Bradbury waren Optimisten!» Also in diesem Sinne: Lest!



Das Sakriversum
Hübsches Buch und das erst noch aus deutschen Landen. Der Anfang ist mal wieder typisch: Die Neutronenbombe ist gefallen, und halb Europa ist so ziemlich hinüber. Einzig Goetz, der zur Zeit des grossen Knalls im Archiv war, hat das ganze Ragnarök überlebt. Als einziger Überlebender flüchtet er sich in die Kirche, da er sich von dem mit Blei verkleideten Dach Schutz vor dem folgenden Fallout erhofft. Dort unter dem Dach stösst er auf eine Kolonie von zwergwüchsigen Menschen. Die wohnen schon seit Jahrhunderten dort und haben sich dank Inzucht an das Leben unter dem Kathedralendach angepasst. Wer jetzt aber einen Roman à la Gullivers Reisen erwartet, der wird enttäuscht. Unter dem Dach entbrennt schon bald ein Krieg, der dem der Grossen in nichts nachsteht. Fazit, ganz witzig.

RoRoRo
3-499-13414-4

Schismatrix
Oh, meine lieben Mitchippies! Hier wieder einmal ein Meisterwerk von meinem Lieblings-Cyberpunk-Autor Bruce Sterling. Mir ist zwar immer noch schleierhaft, was der gute alte Bruce sich alles reingepfiffen hat, als er diesen Roman schrieb, aber es ist ein absoluter Kultbrocken. Hauptperson ist Abelard Lindsy, ein Diplomat aus der Oberschicht. Mit dem schönen Leben ist es für ihn allerdings schlagartig vorbei, als er beginnt, gegen sein Elternhaus aufzubegehren. Er wird verbannt. Ebenfalls werden ihm alle lebensverlängern-



den Behandlungen gestrichen – so ziemlich die schlimmste Strafe in dieser vom Jungbrunnenwahnsinn befallenen Gesellschaft. Dank Intrigen und geschickten Tricks gelingt es ihm, wieder zu Reichtum und Macht zu gelangen. Diese allerdings sind ihm nicht lange gegönnt. Prädikat: Unbedingt kaufen!

SF Social Fantasies
3-88619-958-4

Es werde Licht

Gott sei Dank gibt es noch die Jungs und Mädels von Social Fantasies, die all die schönen, alten Meisterwerke wieder neu auflegen. Auch so dieses Buch von John Shirley. Auch hier herrscht wieder Krieg in Europa, und die USA spielen noch immer Weltpolizei. In diesem Chaos wird der PR-Profi Farraday vom Militär angefragt (richtig höflich, mit Kanone und Totschläger) ob er nicht die Kampagne «Die Aliens sind unsere Freunde» leiten will. Allerdings sind diese Aliens, die rauchen und Schockolade mögen, nicht erst seit heute hier und auch nicht wirklich unsere

Freunde. Andere Probleme hat der Reporter Quinn Hero, der auf der Suche nach «Black Betty», einer Medienterroristin, quer durch die USA hetzt. Dabei sind ihm korrupte Militärs und fanatische Milizen auf den Fersen. Auch hier wieder, ein absolutes Meisterwerk.

SF Social Fantasies
3-88619-946-0

«Wir leben im 20. Jahrhundert!»
Oli H., empört.

Chipheads gehen durch's Fenster!

Sound•Head

Olà Chipieros!

Da bin ich wieder, um Euch drei Überflieger im musikalischen Bereich zu präsentieren! Das einzige, was Ihr zu meinen Texten beizutragen habt, ist ein offenes Ohr und eine gute Soundanlage, falls Ihr Euch den einen oder anderen meiner Tipps reinziehen solltet. Wie immer werdet Ihr alle drei CDs im Trauma CD-Store finden oder vielleicht den einen oder anderen Song auf einer Gothic-Party zu hören bekommen. Wunderbar eignen sich alle drei CDs auch für Cyberpunk-Lives...

In diesem Sinne:
Let the music do the talk!

Kristina

Rob Zombie «The sinister urge»

Bei Rob Zombie ist der Name Programm: Horror!

Er liebt Comics und Horrorfilme. Rob dreht gerade seinen ersten Film fertig, der den Namen «House of the 1000 Corpses» tragen wird, und er hat sich in Amerika auch schon als Comiczeichner einen kleinen Namen gemacht. Was er aber seit Jahren am besten macht, ist Musik!

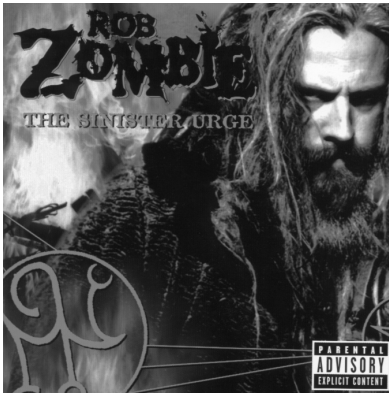
In den 90ern noch mit seiner damaligen Band "White Zombie" (vor allem in Metal-Kreisen bekannt) und seit ein paar Jahren als Solokünstler unter dem Namen Rob Zombie.

Dies hier ist sein 2. Soloalbum und definitiv mein Album des Jahres! Der Mann rockt wie die Sau...

Kein einziger Song auf dieser CD ist ein Durchhänger!

Seine Musik zu beschreiben ist schwierig, aber eine Fahrt durch die Geisterbahn erzählt man auch nicht, sondern empfiehlt das Erlebnis weiter. Das ist auch der beste Tipp, den ich Euch zu Rob Zombies neuer CD geben kann: Hört sie Euch mal in voller Lautstärke an.

Sein Sound ist ein wüster Mix aus harten Gitarren, guter Rhythmus-



Sektion, guten Samples und der rauhen Stimme von Mister Zombie himself.
Zwischen den Songs gibt es diverse Gespräche zwischen irgendwelchen dubiosen Gestalten oder Todesgeschrei aller Art aus alten Horrorfilmen zu hören...
Ein «wundervolles» Grusel-Album mit einer ganz eigenen Schönheit ...
So, und jetzt geht und kauft es Euch!

Zu empfehlende Songs:
Sinners Inc., Dead Girl Superstar, (go to) California, Iron Head mit Ozzy Osbourne als «Gastsänger» und der totale Überflieger ist aber: Bring her down (to crippletown)!

Zu finden unter:
www.robzombie.com

Zeromancer «Eurotrash»
Juhu! Hier halte ich sie nun in meinen Händen, die neue Zeromancer-CD!
Die fünf freakigen Norweger machen guten Synthie-Pop-Rock, der prächtig an irgendwelche Gothic-Parties à la Lychgate passt.
Schon beim ersten Stück fängt mein Fuss heftig zu zucken an, mein Kopf wippt freudig mit, und ich wünsche mir eine Tanzfläche herbei anstelle meines Bürostuhls ...
... Tja, das Leben ist hart ... aber nicht zu hart für Zeromancer!

Sänger Alex Moeklebust rockt sich mit seiner melodiösen Stimme durch das Repertoire, wird dabei fleissig von seinem Keyboarder unterstützt und erhält zum Ausgleich (man will ja nicht gerade wie A-HA in den 80ern sein...) noch Hilfe von seinem Gitarristen und dem Schlagzeuger, damit das Ganze noch die richtige Geschwindigkeit und Härte erreicht. Was ihnen schlussendlich auch wunderbar gelungen ist.
Vor wenig mehr als einem Jahr erschien die erste Zeromancer-CD mit dem gleichnamigen Albumtitel und Hit «Clone your Lover», und seitdem sind sie aus der Gothic-Szene nicht mehr wegzudenken, und obwohl sie in der Schweiz nicht so viele Anhänger haben wie zum Beispiel in Deutschland oder dem hohen Norden, so haben uns Zeromancer trotzdem einen kleinen Besuch abgestattet und zwar am 21.2.2002 im Abart (Zureich).
Das Credo der Band lautet: Sex,

«Verstunken ist noch keiner, verfroren sind schon viele.»
Holon Eberzahn vom Clan der Wildschweine.

«Rennt weiter! Ich halte sie auf!»
Letzte Worte von «Boris, die Klinge» beim Herannahen der Sulzer-Spezialeinheit Lilith.

Drugs and Technology. Und daran ist auch was dran ...

Zu empfehlende Songs:
Eurotrash, Doctor online, Need you like a drug und Neo geisha.

Mehr zu finden ist unter:
www.zeromancer.com

Orgy – Vapor Transmission

Und auch diese CD ist eine seltene Perle in meiner grossen CD-Sammlung ...
Lange hab' ich sie gesucht, niemand konnte mir bei meiner Suche helfen, und im Internet nach einer Band namens ORGY zu suchen, erwies sich als nicht gerade sehr hilfreich ...
Der Suchbegriff «Orgy» brachte mich als erstes auf Dutzende von Porno-Sites. «Jaja», denken jetzt alle begnadeten Internetsucher, «die muss halt mehr Infos in die Suchmaschine geben und dann ...» Blabla, ich weiss es ja!!! Und irgendwann ... ganz zufällig und unerwartet ... hab' ich sie doch gefunden, meine langersehnte, im letzten Jahr schon erschienene ORGY-CD «Vapor Transmission»!
Die Stilbeschreibung dieser Art von Musik erweist sich schwieriger, als ich gedacht habe.
Genaue Szenenausdrücke für den Orgy-Sound kenne ich nicht. Es ist kein EBM, kein Industrial und auch

kein Techno, aber es klingt alles trotzdem sehr elektronisch und kalt. Nennen wir es doch einfach mal «Cybertronic-Sounds»!
Das musikalische Werk wird durch den schönen und melodiösen Gesang noch unterstrichen.
Orgys Musik passt perfekt in jedes Cyberpunk-Szenario oder in einen düsteren Club voller abtanzender Fetisch-Freaks...
Die Band (bestehend aus einer Dame und vier netten Herren) würde auch optisch perfekt zu solchen Events passen.
Einziger Haken dabei: Orgy machen glücklich ...

Zu empfehlende Songs:
Suckerface, Opticon und Fiction (dreams in digital) und Chasing Sirens.

Zu finden unter:
www.orgymusic.com

Everybody keep cool...

Das Silizium war Vergangenheit. Der vielversprechendste Club geht den Bach runter, wenn ihm die finanziellen Mittel ausgehen. In unserem Fall verschwanden sie in den Spielhöllen auf den Galapagosinseln – oder wohin sich sonst die Mistkröte von Buchhalter mit der Kohle verkrümelt hat. Mensch traf sich natürlich noch hie und da mit den Leuten vom Silizium3 und flennte über eine miese Welt - und den Arsch von Buchhalter. Gewollt oder rein zufällig. «Ich hab da was am Laufen», hiess es immer. Ein Code für: «Ich sitze so gut wie auf der Strasse.»

Also lag es nahe, nach dem Strohhalm zu greifen. Viel tiefer ging's ja nicht. Dass das Sodom seine Mittel hat, einen Status Quo zu halten, den es seit Jahren an der Spitze der Zürcher Clubs behält, weiss mensch. Nun sollten wir erfahren, wie so was wirklich läuft. Aus der Schlammperspektive. Egal. Das Sodom war Zukunft.

Unser Strohhalm erwartete uns in der Bar Sphères und las Kafka. Er war taff. Wir versuchten zumindest, es zu sein.

«Azrael. Schon mal was davon gehört.»

Dumme Frage.

«Wir möchten die.»

Nicht dumm, sondern unmöglich. Azrael war so Geschichte wie das Silizium3.

«Bringt mir Azrael, und ihr seid wieder im Geschäft.»

Kleinigkeit.

«Ach ja, heute noch.»

Wie gesagt, Kleinigkeit.

Da stehen wir. Franz Josef, Manager des Silizium 3. Derjenige unter uns, der am meisten «laufen hatte», wie er jedem Möglichen versicherte, der es hören wollte - und auch allen anderen. Seine Dee. Ein gottver-

Memphis – ohne ihn läuft keine Party

dammter Roboter. Neuanschaffung. Nova, Techniker. Stenz, er löst Probleme. Rea und ich, BarkeeperInnen. Rea ist ausserdem Runnerin. Wenn sie so weitermacht aber nicht mehr lange. Einen Schritt von der Cyberpsychose entfernt. Wir alle, auf der Suche nach einer Band. Nach der Band. Nach ihrer Auflösung zumindest.
Die Bandmitglieder haben sich nicht nur in alle möglichen Richtungen zerstreut. Noch schlimmer. Sie haben sich verändert.

Pasquale Masoli wurde Medienarsch und Anzugträger. Er sollte die härteste Nuss werden. Nahm unser Blues-Brothers Gequatsche von einer heiligen Band-Reunion am wenigsten ernst. (Schien uns damals irgendwie plausibel.) Trotzdem kam er mit. Mensch, war ich froh, aus dem Laden rauszukommen. Die Kronenhallenbar, Treffpunkt der Yuppies dieser Welt.
Philipp Eichhofer war – bizarr. Ehemals Gitarrist der Band, ass er jetzt Trauben aus fremder Hand und planschte in einem Pool mit einem Typen, der eine Fliegerhaube trug. Groupies sind schräg. Organisierte Groupies irgendwie unheimlich. Wir kriegten ihn mit der heiligen Reunion-Tour. Mensch war ich froh, aus der Kommune (sie nannte sich auch noch Disneyland) rauszukommen.
P.C. blieb Drummer. Nur dass er sie jetzt für einen Hippie in weisser Kutte bearbeitete. Wir platzten mitten in eines dieser Selbstfindungs-Seminare für frustrierte Manager, bei denen mensch selbst findet,

Franz Josef – Kopf und Hirn der Truppe

Bericht Rockster I

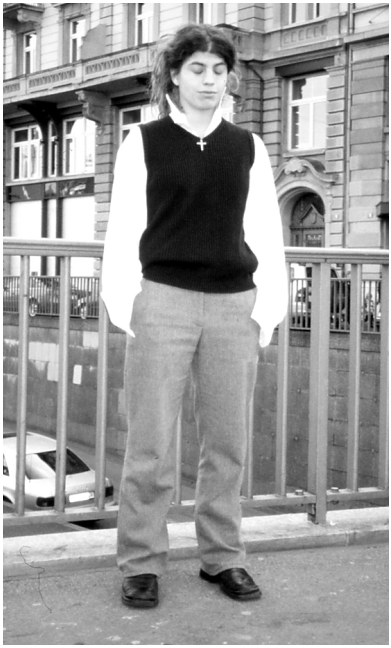
frustrierter Manager zu sein, mit weniger Kohle als vor dem Seminar. Es war offensichtlich, dass er sich auf die Reunion am meisten freute. Er rannte ganz vorn. Mensch war ich froh, aus dem Sumpf raus zu sein. Manager mit weissen Kutten im Nacken.

Frédérique Passé lag in seinem Erbrochenen, als wir ihn fanden. Er war Penner. Das gute an Alkoholikern ist, dass sie für eine Flasche alles tun – wahrscheinlich sogar nicht mehr trinken. Irgendwie gefiel's mir da.

Koni Hintermair war Strassenmusiker und kaum der Rede wert. Schon fast zu leicht.

Wir waren komplett. Ich sag ja, Kleinigkeit. Dann hatte ich eine Herzattacke.

Der Tourbus war scheisse. Wir froren uns an die Ärsche und kamen uns, zu zwölft im



Dee – Seriennummer unbekannt

Rea – Die Herrin über die Bar

Laderaum eingepfercht, als das vor, was wir waren. Illegale Einwanderer. Bei unserer Einreise in die Neo Confederatio Helvetica wollten die Militärs es aber genau wissen. Nachdem sie sogar meine Plomben katalogisiert hatten, durften wir weiter – von wo wir gekommen waren.

Dann eben illegal. Wieder die Nummer eines alten Freundes gewählt. Sam war Schlepper. Hätte nie gedacht, dass er mich mal selbst über die Grenze schmuggeln muss. Der Armani von Pasquale Masoli war schon im Arsch, als wir in einer alten Militäranlage den Deal unter Dach und Fach brachten. Sam schuldete mir was, also war's vergleichsweise billig. Meine Schuhe mussten in den Tümpeln eines noch nicht fertiggestellten Tunnels dran glauben. Dann

waren wir durch. Ich hatte meine zweite Herzattacke.
Azrael spielte. Und wir waren wieder im Geschäft.
Und dann kam der «Applaus». Wir dachten, die Typen würden gelyncht. Azrael hatte es ja übel mit den Gangs verspielt. Und nicht wenige Ganger waren im Publikum. Jeder verhielt sich zu diesem neuen Problem auf seine Weise. Keine Ahnung, wie's die anderen taten. Ich war damit beschäftigt, den nächsten Notausgang zu erreichen. Dann die Rede. Pasquale Masoli, Yuppie, Sänger und Gitarist der auferstandenen Azrael steht auf der Bühne und faselt von Wiedergutmachung. Wahrscheinlich macht er sich gerade genauso ins Hemd wie wir alle. Aber er kriegt's hin. Er redet von Beweisen in einer dieser alten «Rodney-King-Affären» in die Konzern-Gardisten verwickelt waren. Passiert dann und wann. Aber selten ist Yellow, ein Leader der Raven, das Opfer. Und selten ist die Angelegenheit die Räumung des Escher-Areals. Und noch seltener hat ein Exec und Sänger einer Chrome-Core-Band die Beweise dazu und übergibt sie freiwillig...
Noch in derselben Nacht traf sich mensch. Dem Konzern würde in den Arsch getreten werden, und wir waren fein raus. Ende.
Ich sag ja, Kinderspiel. Dann hatte ich meine Dritte.

Ein Cyberpunk-Live. Und ein Gutes dazu. «Fancy Clothes», schräge Charaktere (auf beiden Seiten) und eine Story, die sich sehen lassen kann. Dass es zu lange ging, war nur schade, nicht ärgerlich. Ausserdem scheint frieren und Chipheads-Live so eine Art feststehender Begriff zu sein, wo mensch kein Komma zwischen zu setzen braucht. Highlights? Nadja als eiskalte Drogenbaronin, Noldis Goldkette, Peach als röhrender, verärgerter Fan, der selbst den anwesenden Punks Angst einjagt, Heer als Poolkrauler mit Fliegermütze, Pflegi und ein drittes Bein, nochmals ein Peach, der mir resigniert klar machen will, ich solle doch bitte nur noch anrufen, wenn ich vielleicht über irgend eine Grenze müsse und nicht vorher - und von welchen «Bandmitgliedern» ich da eigentlich spräche, «Naturschutzfangis» mit Roman als Guru im Nacken, und die Liste geht weiter...
Und wenn das bereits angekündigte «Rockster-Sequel» an diesen Erfolg anschliessen kann, rate ich jedem, dabeigewesen zu sein.

Chrigi

Stenz – Talentsucher, DJ, Dealer, …

Ihr drei könnt rein – Aber du sicher nicht!

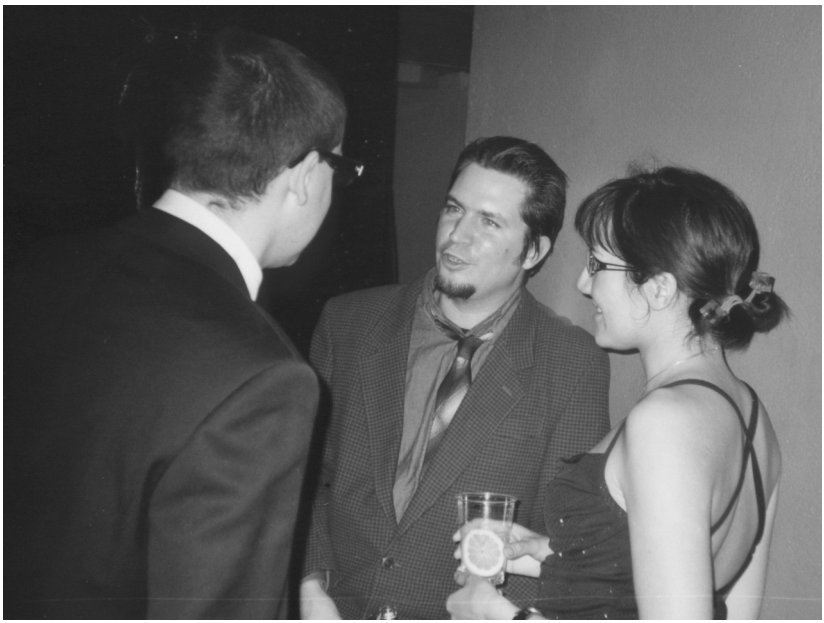
Selbstverstaendlich besitzt Dee – die diesen Bericht schreibt – als klassisches Modell der allerersten Replikantengeneration von Compac, ein Schreibprogramm mit den allerfeinsten Formulierungsmöglichkeiten. Zu Ehren von Compac und Dees Master Franz-Josef wird Dee im folgenden eine Kostprobe ihres Schreibprogrammes zum Besten geben.

Es hat alles damit angefangen, dass das Silicium3 sehr früh, am sehr frühen Nachmittag, fast noch am Morgen, begonnen hat, die Party vorzubereiten und unter Unmengen von Aufwand und Mühen in die Wege zu leiten. Das Team vom Sodom hat dabei eigentlich mehr im Weg gestanden und Bier getrunken und gesagt, dass sie Silicium3 eine grosse Chance geben, unter ihrem Namen arbeiten zu dürfen und dass sie da waeren und alles im Griff haetten. Master Franz-Josef, der Manager von Silicium3 und ohne Zweifel der grösste Manager aller Zeiten (der sich ein Modell wie Dee bereits leisten konnte, als Dee noch neu und unerschwinglich teuer war! Er hat Dee nach der Rockband DEE getauft hat, die er gross gemacht

Pandora Xerxes mit ihrem obligaten und allgegenwärtigen Leibwächter

hat ganz allein und die sicherlich alle Leser kennen werden) hat alles voll im Griff gehabt und die Arbeiten geleitet und dem Sodomteam höflich das Gefühl gegeben, dass sie eine grosse Hilfe seien.

Nachher hat dann die Party angefangen, und Dee wurde mit der verantwortungsvollen Aufgabe KASSE MACHEN betraut, weil keiner so genau und schnell Geld zaehlen kann wie Dee. Es sind dann jede Menge Leute gekommen. Die einen bekamen viel Geld und die anderen fast gar keines. Die einen hatten Anzüge an, und die anderen hatten weisse Gesichter und Federn im Haar. Und ein Mann hatte einen riesengrossen Leibwaechter und ein Kleid an und eine Federboa und hohe Stöckelschuhe. Und Berühmtheiten sind gekommen! Fernsehstars! Journalisten! Alle wollten rein. Und viele andere wollten noch rein und konnten aber nicht rein, weil man nur mit Einladung reinkommt ins Sodom-Silicium. Alle sind vom Silicium3-Team mit Limousinen abgeholt worden. Und Master Franz-Josef hat sie alle einzeln begrüsst. Nachher haben Rea und Hammod alle auf Waffen kontrolliert und ihnen alles weggenommen. Sie haben dann selber plötzlich sehr viele Waffen gehabt. Hammod hat sogar noch ein Autogramm gekriegt beim Waffenwegnehmen von einem Fernsehstar mit langem Haar, der viel gelaechelt hat. Aber nachher haben trotzdem noch jede Menge Leute Waffen gehabt. Sie haben sie via Chat zum Verkauf angeboten und in der Hosentasche gehabt und verstohlen gezeigt. Sie haben Messer im Schuh versteckt und Würgedraehte ins Innere der Sonnenbrillen geklebt und Schusswaffen hinten



«Meine Herren, auf ein Wort. Meine Leser würde folgendes interessieren…»

Bericht Rockster II

an ihre Pads geklebt.
Jedenfalls um zwölf dann haben wir die Kasse zugemacht, und dann wurde die Tür verschlossen, und Master Franz-Josef hielt eine grossartige Rede. Der Inhalt von der Rede war, dass nicht jeder ins Sodom reinkommt und es eine Ehre ist, hier zu sein, und dass die Türen jetzt definitiv zu sind bis um sechs Uhr morgens, egal was passiert. Alle sind dann rumgestanden und haben geredet und Drinks getrunken, und es hat nette Musik gehabt, aber niemand hat getanzt , und einer hat mir gesagt, das sei immer so bei Sodomparties, da tanzt man nicht, im Silicium3 haben aber immer alle getanzt, und wie. Und Stenz vom Silicium3 hat von Anfang an und nachher den ganzen Abend immer auf der Herrentoilette rumgehangen und jede Menge Leute, auch Damen, haben auch bei ihm auf der Herrentoilette rumgehangen und am Schluss hatte Stenz wahnsinnig viel Geld. Und es hat Chatcomputer gehabt zum Flirten, aber es hat niemand geflirtet, sondern alle haben von Anfang an Komplotte geschmiedet und Drogen gesucht und ihre Waffen verkaufen wollen, und alle haben den Schattenclan gesucht.
Dee hat den ganzen Abend Nüsschen und Gemüse serviert und allen extra angeboten. Und dabei hat Dee mit allen möglichen netten Leuten gesprochen. Der eine dachte, der Schattenclan wolle ihn umbringen, weil er Replikanten herstellt und die vom Schattenclan gegen die Moderne sind, und er wollte sie finden, bevor sie ihn umbringen, und sie davon abbringen, ihn umzubringen. Er ass immer Schokolade. Einer hat gesagt, die Welt sei abartig, auf einmal stosse man

«Ach ja?!? Ihr Gesicht habe ich mir gemerkt Freundchen!»

Die Bar, wie üblich der meist frequentierte Ort an einer Party

mit einem Replikanten an und rede mit ihm über Freiheit. Er hat eine Robothand gehabt, die aber im Vertrauen nix taugte im Gegensatz zu Dees Hand. Einer, der war Dees Freund, ein Techniker, der Franzose war, er hat Dee einen Pokemonchip geschenkt. Der Master ist ausgeflippt, er hat gedacht, der Techniker will Dee fremdsteuern mit dem Chip. Dee hat den Pokemonchip nachher ausgebaut und einem sehr netten Konzerner gegeben, der ihn seiner Tochter Kunigunde auf den Geburtstag schenken wollte. Vielleicht steuert der Techniker jetzt die Kunigunde fremd. Ein anderer Mann hatte einen Arm im Gips und hat immer mit einem kleinen Geraet, das im Gips versteckt war, aufgenommen, was alle möglichen Leute sagten. Die Raven haben ganz besonders immer den Schattenclan gesucht, aber sie haben ihn nicht im geringsten gefunden, nur einmal hat Hammod (der nicht vom Schattenclan ist, sondern vom Sodom) ihnen in einer Serviette Geld geschickt und unterschrieben mit Schattenclan oder so. Der Mann, der aussah wie eine schöne Frau, hat immer mit seinem Leibwaechter rumgestanden und ein bisschen Gemüse geknabbert, und alle wollten Waffen von ihm kaufen, aber er sagte, er haette keine, und war sehr empört.

Dann haben wir einen Film geschaut. Da war einer drauf, der hat sich selber erschossen, weil er an eine Maschine angeschlossen war. Als der Film loslief, wollte Master Franz-Josef, dass sich das ganze Silicium3-Team hinter dem Tresen versteckt, und alle hatten plötzlich Waffen (ausser Dee). Aber dann

Bericht Rockster II

Die Party fordert ihre ersten Opfer…

war der Film zu Ende, aber es ist nichts passiert, ausser dass plötzlich ein Mann tot war, der immer sehr nervös gewesen war, aber nett, und zu Dee gesagt hatte, sie sei okay und er sei auch okay. Nachher war der Mann dann aber wieder da, er war wohl nicht völlig tot.
Um sechs gingen dann die Türen auf, und alle, die noch nicht geschlafen haben, sind rausgerannt. Da draussen haben sie rumgeschossen und Geld rumgeschmissen, und dann waren sie weg. Wir vom Silicium3 haben dann die ganze Schweinerei noch weggeraeumt.

Nathalie

Impressionen eines Gesandten *oder* Das Vermächtnis von General Winter

Gegen Ende des Herbstes schien sich der Druck, den ich bisher in mir gefühlt hatte, nach aussen zu verlegen, so als läge etwas in der Luft; tatsächlich erschien sie mir dunkler als zuvor. Wenige Tage nach Verlassen des königlichen Hofes wurde ich plötzlich von einem Gesicht befallen: Ich sah eine ungeheure Flut, die alle nördlichen und tiefgelegenen Länder bedeckte. Ich sah die gewaltigen gelben Wogen, die schwimmenden Trümmer der Kulturwerke und den Tod von ungezählten Tausenden. Dann verwandelte sich das Meer in Blut. Dieses Gesicht währte etwa eine Stunde, es verwirrte mich und machte mir übel. Ich schämte mich meiner Schwäche. Eine innere Stimme sprach: "Sieh es an, es ist ganz wirklich, und wird so sein; daran ist nicht zu zweifeln."

Nichtsdestotrotz kamen wir gut voran. Auch musste ich am Entschluss, die goldene Stadt zu bezwingen, festhalten. Der Zustand Achmeds schien sich verbessert zu haben. Seines Helmes ledig - er hatte ihn am Vorabend unter dem Eindruck des Undenkbaren dem Rachen der Schlucht überantwortet - schritt er nun baren Hauptes voran. Wiewohl vom Tode des Generals überzeugt, trug er noch immer das königliche Amulett oberhalb seiner linken Fessel. Seit Tagen hatte sich der Abgrund nicht verändert; weder schien sich die Schlucht weiter zu verengen, noch befreiten die engstehenden Bergwände durch

das langersehnte Auseinanderrücken meine schwerfällig kreisenden Gedanken.
Trotz unserer vierteltäglichen Messungen mithilfe des Ubichronos liess sich kein Aufweiten des Tals beobachten, sogar das Exzenter ruhte unbewegt. Es war blauer Himmel, aber er schien wie das Meer. Er war bedeckt – nicht von Wolken, sondern von braunen Erdschollen. Es sah aus, als ob die Schollen auseinanderbrächen und das blaue Wasser des Meeres dazwischen sichtbar würde. Plötzlich sahen wir den Turm zu unserer Rechten, genauso wie er uns beschrieben worden war. Im Geiste verglich ich dies auffällige Bauwerk mit der erbärmlichen Skizze, welche uns am Hofe mit auf den Weg gegeben worden war: Wäre die Ahnung der Nähe des Unaussprechlichen durch diesen Anblick nicht zur Gewissheit erstarrt, so hätte ich ob der Ungelenkheit der Abbildung gelacht. Achmed lachte: ein verändertes, unmenschliches Lachen. Aus seinen Augen sprach der Wahnsinn.
Ich beschloss, alleine voranzugehen. Das ebenerdige Tor liess sich leicht öffnen, die Angeln schienen gut geölt. Doch kaum trat ich in den sich eröffnenden Flur, hatte ich gegen einen frostigen Wind anzukämpfen. Zudem herrschte dichter Nebel. Ich hielt und schützte mit beiden Händen mein kleines Licht, das jeden Augenblick zu erlöschen drohte. Es hing alles davon ab, dass ich dieses Lichtlein am Leben erhielt. Tiefer in den stetig abfallenden Gang eindringend, machte ich eine seltsame Entdeckung: Die Luft kühlte sich ab, wiewohl ich dem Ziel meiner Reise näherkommen musste. Sollte die goldene Stadt, Inkarnation des Göttlichen, vom eisigen Gürtel des

Todes umgeben sein? Wie aufzuckende Flammen fuhren mir diese Gedanken durch den Kopf. Doch wie sich der einmal gedachte Gedanke nicht wieder ungedacht machen lässt, so war die Umkehr, das Zurückschreiten des schon beschrittenen Weges, unmöglich. Das Ende des schmalen Korridors wurde durch eine knapp mannshohe Holztüre bestimmt.
Sobald ich die Türe öffnete, erblickte ich am Ende der tiefen Kammer den blinden Spiegel. Genauso, wie er mir von den Gelehrten des Königs beschrieben worden war. Noch als sich mein Knie hob, um den Rahmen des Spiegels zu durchschreiten, glaubte ich, aus den Augenwinkeln den Schatten des Generals zu erkennen.

andi.

Heavy Metal

Bloodbowl. So brachial und witzig wie´s klingt. Einfach ein weiteres, kompliziertes Tabletop für die Einen, das spannendste und sarkastischste Brettspiel überhaupt, für die Anderen.

Als Kategorie muss das Fantasy-Football-Spiel von Jervis Johnson irgendwo zwischen strategischem Tabletop und gewöhnlichem Brettspiel angesiedelt werden. Mit umfangreichem Regelbuch und einer ebenso umfangreichen Regelerweiterung, ist das Spiel sicher nichts für einen Monopoly-Abend. Im Vergleich zu den meisten Tabletop-Spielen wieder, schnell erlern- und spielbar. An ein Schlachtensimulationsspiel erinnert an Blood Bowl denn auch nur das elfköpfige, durch Miniaturen dargestellte Team.

Die Idee ist simpel. Den Football, der ursprünglich eine Schweineblase mit Schwein drum rum gewesen sein soll, in die gegnerische Endzone zu bringen. Teamspieler mit verschiedenen Spielpositionen wie Blocker und Werfer und ihren Spezialfertigkeiten helfen einem Coach auf diesem langen Weg zum Touchdown. Gegnerische Aktionen wie Blocks, Abfangversuche und Tackles versuchen, genau das zu verhindern. Um im Gegenzug selber zu punkten.

Doch nicht nur die Spannung eines Torverhältnisses und der unerwartete gegnerische Spielzug machen den Reiz von Blood Bowl aus. Das aufwendige Sport-Brettspiel wurde darauf ausgelegt, eine funktionierende Liga führen zu können, um mit seinem Team eine komplette Spielsaison zu bestreiten. Teamspieler haben die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu verbessern oder sich neue anzueignen, um als Starspieler eines Tages in die Ränge der Hall of Fame aufgenommen zu werden. Bereits berühmte Starspieler können eingekauft werden und Apotheker sowie Assistenz-Trainer sorgen an der Seitenlinie für Unterstützung.

Nicht zuletzt ist Blood Bowl witzig. Satirisch verbindet es, abgelutschte Klischees aus der Fantasy-Welt mit der Glorifizierung des American-Football. Schiedsrichter bestechende Goblins mit versteckter Kettensäge, eine offizielle Regel für das Foulen anderer Spieler, vergiftete Pausen-Bowlen des gegnerischen Teams, Schmierfett unter seine Schuhe geschmiert bekommen haben, eine explodierende Stoffpuppe, getarnt als Mitspieler u.s.w.

Trotzdem ist Blood Bowl strategisch. Durch eine Flut von Regeln und die Unberechenbarkeit eines Würfels aber alles andere als eine Partie Schach.

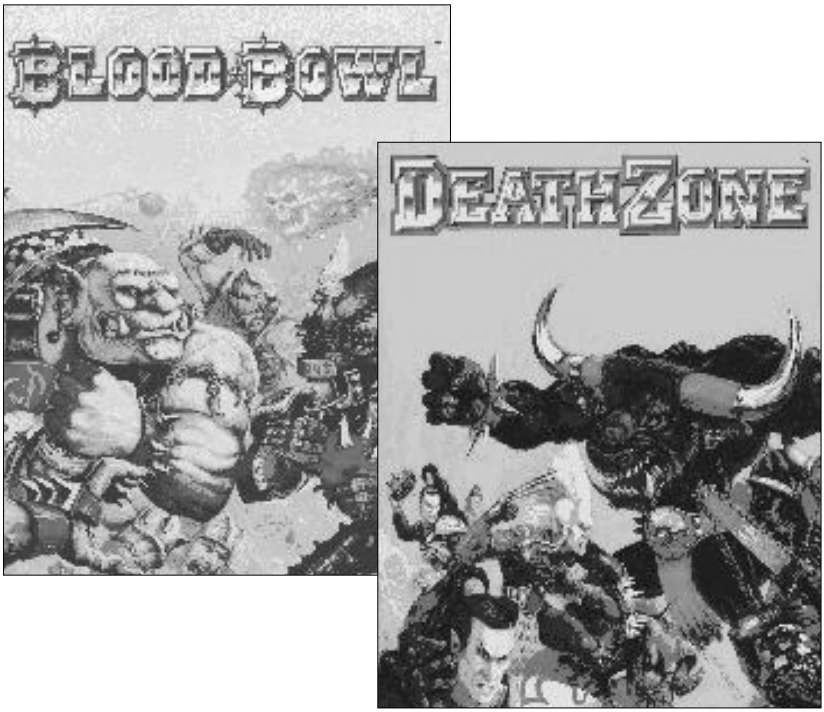
Blood Bowl verblüfft durch die Spannung von knappen Spielentscheiden so sehr, dass der ursprünglich unbedeutende Ableger der monumentalen Games Workshop Reihe (jetzt durch Herr der Ringe wieder im Gespräch), eine treue Fangemeinde geniesst – und auch weiterhin geniessen wird.

Fangemeinden, die sich in eben solchen Ligas organisieren und in einem K.O.-System um das jährliche Finalspiel kämpfen. Samt Pokal.

Vielleicht verleiht ja gerade die unseriöse Art von Blood Bowl seinen Spielen eine

gelöstere Atmosphäre als anderen Strategiespielen.
Dass seit der Ausdehnung des Internets auch Online-Ligas bestehen, ist schon fast Fussnote.
An Popularität wird dieses gelungene Spiel aber wohl dennoch nicht gewinnen. Zu klein ist die Gewinnmöglichkeit durch das Verkaufen von Zinnminiaturen, als dass ein Konzern wie Games Workshop es fördern würde. Und zu aufwendig, als dass es einer breiten Masse zugänglich wäre.
Blood Bowl kostet ungefähr 120 SFr. Und beinhaltet ein Regelbuch, ein Spielfeld, zwei komplette Teams (Menschen und Orks) und weitere Spielhilfen.

Die Erweiterungsregeln «Death Zone» werden interessanterweise nicht mehr hergestellt und sind darum nur noch unter der Hand, z.B. über ein Online-Auktionshaus, zu haben.
Obwohl nur für Coaches seiner Liga gedacht, liefert die Website der «bloodbowl.ch», einer Zürcher/Luzerner Liga, vielleicht gute Eindrücke: www.bloodbowl.ch



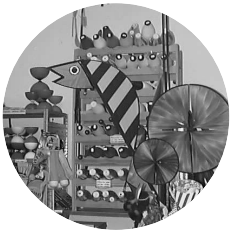
Von Wil Gijsbers, Headcoach der Short Lebowski und Vorstand der Oldbridge-Conference: «Like my old man used to say: if it doesn't hurt, it doesn't count.»

Chrigi

Wenn schon spielen, dann aber richtig!

RIEN NE VA PLUS

SPIELE·DRACHEN·JONGLIERENZ



RIEN NA VA PLUS
Oberdorfstrasse 34 • 8001 Zürich • Tel. 01 261 11 61