

Dienstleistung statt Oscar-Nacht



An dieser Stelle der Spielbox musste sich die Jury Spiel des Jahres schon manches kritische Wort gefallen lassen. Nicht zuletzt der Fairness halber soll aber auch mit Lob nicht gespart werden, wenn es denn angebracht ist. Dies kann sich natürlich nicht auf die Preisträger beziehen, sind sie doch Ansichtssache, vielmehr geht es um die Form der Preisverleihung bzw. -bekanntgabe. Hier ist schon vieles versucht und wieder verworfen worden, von der nüchternen Pressekonferenz über eine separate Urkundenübergabe mit angeschlossenen Familienspielfestchen bis zum gepflegten Abfüttern der Branchen-VIPs auf einem Galaabend. Die Oscar-Verleihung in den Schatten zu stellen, scheint zeitweise das Fernziel gewesen zu sein. Mit dem aktuellen Sprecher, Stefan Ducksch, gibt nach Synes Ernst wieder ein Profi-Journalist die Richtung vor, doch eine deutlich andere als sein Schweizer Vorgänger. Der Versuchung, Ernsts von Lebensweisheit geprägte spielephilosophische Festreden nachahmen zu wollen, ist Ducksch nicht erlegen. Er zieht eine pragmatische, von zeitgemäßer Technik unterstützte Präsentation vor und hält seine Person dabei weitestgehend im Hintergrund. Dort die Fäden ziehend, porträtierte er jedes der zehn nominierten Spiele mit einem kurzen Spielfilm und sorgte zusammen mit seiner Stellvertreterin, Dorothee Hess, für einen reibungslosen, weil offensichtlich perfekt organisierten Ablauf. Wengleich Ducksch selbst nicht auf den Mund gefallen ist, war es sicher ein kluger Schachzug, einem Dritten die Moderation zu überlassen, zumal Radiomann Bernhard Löhlein diese Aufgabe so souverän wie unprätentiös meisterte. Wenn statt Glamour eine Dienstleistung das Ziel war, auf dass die anwesenden Journalisten die frohe Botschaft in die Welt tragen mögen, wurde ein Volltreffer gelandet.

Sofern man davon absieht, dass die Veranstaltung eigentlich überflüssig war, stand doch von vornherein fest, wer die Hauptpreisträger sein würden. Denn ZOOLORETTO und BEPPO DER BOCK sind unter den zehn Kandidaten zweifelsfrei die Spiele mit den griffigsten Titeln. Ohne HABA oder Ystari zu nahe treten zu wollen, stelle man sich doch nur vor, ein so sperriger Name wie BURG-RITTER wäre plötzlich in aller Munde, oder YSPAHAN bürgerte sich als hierzulande zulässige Schreibweise ein. Ganz zu schweigen vom DIEB VON BAGDAD, bei dem man heute eher an Bürgerkrieg als an 1001 Nacht oder den Film mit Douglas Fairbanks Senior denkt. Dass Namen, jedenfalls was Spiele betrifft, ganz im Ernst alles andere als Schall und Rauch sind, belegt L. U. Dikus ab Seite 16 ausführlich. Als Service für die Profis unter unseren Lesern haben wir Spieleautor und Rechtsanwalt Stefan Risthaus gebeten, im Anschluss die rechtliche Seite von Spielnamen und ihren Schutz zu beleuchten. In unserer grundsätzlich sehr kollegialen Branche hört die Freundschaft beim Titelschutz nicht selten auf.

Zu den freundschaftserhaltenden Maßnahmen zählen die kleinen Spielerweiterungen, die wir nach Möglichkeit der Spielbox beipacken. Während Sie in diesem Heft „nur“ einen Spielstein finden, die Kutse für Mr. JACK (Heidelberger Spielverlag/Hurricane), wird es im kommenden mit einem Stanzbogen für eine ZOOLORETTO-Variante etwas aufwändiger zugehen. Mit Spielbox 6/07 werden Ihnen dann, wenn alles klappt, auch neue Karten für DIE SÄULEN DER ERDE ins Haus flattern.

Und wo wir gerade bei den Beilagen sind: Erstmals erhalten Sie mit einer Spielbox Abstimmkarten für die Wahl zum Deutschen Spielepreis. Bitte nutzen Sie sie, oder stimmen Sie online auf der Web-Site www.deutscherspielepreis.de ab!

Matthias Hardel

Was machen die Hexen, wenn sie sich im tiefsten Wald versammeln?

Sie machen bei einem Wettrennen auf ihren fliegenden Besen auf sich aufmerksam und konkurrieren unter Einsatz all ihres Geschicks. Um den Sieg davonzutragen ist alles möglich: So schnell wie möglich zur Ziellinie zu düsen. Punkte durch akrobatische Flugmanöver zu machen oder sogar zu probieren, die Gegner auszubremsen.

Tlinke Feger

Gesellschaftsspiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

Nur auf dem deutschen Spiele Markt ist die besondere Artförmung der zauberhaften Spielbox. Außen wie innen erscheint das Spiel im Erscheinungsgewand eines Buches. Gespielt wird auf Spielplankarten und zwischen den Seiten des Großen

Buch der Magie.



mehr Infos unter:
www.proludo.de



pro Ludo!
GmbH

Pro Ludo! GmbH, Zollernstraße 26, 78462 Konstanz
Telefon 07531-72789, Telefax 07531-72793
E-Mail info@proludo.de, Internet www.proludo.de