

Vernachlässigtes Genre

Keine Frage, der Anrufer ist schuld. Er hätte wissen müssen, dass ich zu Impulskäufen neige. „Hast Du das mit *Dreamblade* mitbekommen?“ „Nein, was ist *Dreamblade*?“ „Na so 'n Figurenspiel, zum Sammeln.“ „Und was soll ich davon mitbekommen haben?“ „Dass sie's nach grade mal zwei Jahren schon wieder eingestellt haben.“ „Und?“ „Und jetzt gibt's die Starter bei Amazon für 'nen Fünfer statt 29 Euro wie früher.“ „Taugt's denn was?“ „Ich meine schon, man konnte sich damals [2006] einen virtuellen Starter runterladen, damit hab ich's mal versucht. War ganz gut ...“ Soweit eine Mitschrift vom Anfang eines Gesprächs, an dessen Ende ich ganz nebenbei fünf Starter-Sets bestellt hatte. Mehr waren bei Amazon gerade nicht auf Lager.

Aber der Anrufer hatte Recht, die 80 Figuren machten Lust auf mehr. Inzwischen hat sich ihre Zahl mehr als verzehnfacht, was gewisse Platzprobleme aufwirft. Immerhin hält sich der finanzielle Aufwand in Grenzen, da ein Display mit 12 Boostern im Auktionshaus für den früheren Ladenpreis eines einzigen zu haben ist. Und zumal es Infizierte aus dem Bekanntenkreis gibt, mit denen man sich die Beute teilen kann. Dennoch bleibt es ein Aufwand, an dem sich die Spielergesellschaften scheiden. Wie schon seit 15 Jahren. Wie auch in der Spielbox. Als der Urahn aller Sammelspiele *MAGIC: THE GATHERING* in der Spielbox rezensiert wurde, kamen im Bewertungskasten gerade einmal zwei Noten zusammen – und die traumhafte Durchschnittsnote von 10 zustande.

Dass die 10 den Spielreiz angemessen charakterisierte, dürfte inzwischen als bewiesen gelten. Daran liegt es also nicht, wenn die Spielergemeinde anhaltend gespalten ist und Wanderer zwischen den Welten eine Ausnahme sind. Entweder ist man *MAGIC* und Konsorten verfallen, oder man ignoriert sie. Letzteres bedeutet mitt-



Der Verfasser dieser Zeilen nach einer Partie *Dreamblade* zu viel

lerweile, eine riesige Spielegattung zu ignorieren, einen ganzen Industriezweig. Richard Garfields Idee erweiterte ja nicht den Horizont seiner Autorenkollegen. Er zauberte Dollarzeichen in die Augen von Produktmanagern, denen klar wurde, welche immensen Beträge Fans auszugeben bereit waren. Spielekonzepte wurden umgesetzt, die vor *MAGIC*

bei den Entscheidern nicht einmal ein hysterisches Lachen hervorgerufen hätten. Wir reden hier ja keinesfalls nur mehr über Karten. Die Grenzen, welche sammelbaren Spielekomponenten es geben könnte, werden immer wieder neu gesteckt, gestern Karten und Würfel, heute Figuren. Morgen Spielpläne? Mehr als ausreichend Stoff jedenfalls für Spezialzeitschriften, von denen es ja reichlich gibt, und das aus gutem Grund. Sammelspiele sind, wegen ihres in unzähligen Kombinationen konfektionierbaren Materials darauf angelegt, sich in sie zu vertiefen. Was für Menschen mit normalem Zeitbudget auf „ganz oder gar nicht“ hinausläuft. Reiner Knizias *BLUE MOON* gehört in dieser Hinsicht zu den Grenzgängern. Und hat bei seinem Erscheinen manchem die Augen geöffnet und klargemacht, welche Autorenleistung in Spielen dieser Gattung steckt. Anlass genug, sich etwas näher mit ihnen zu beschäftigen. Ohne zur Sammelspielezeitschrift zu mutieren oder diesen Bereich auch nur in den Rang eines regulären Features zu erheben, wollen wir in loser Folge einige ausgewählte Systeme vorstellen. Und zwar solche, deren Spielreiz sich bereits bei einem Aufwand entfaltet, der auch für „Normalspieler“ in Frage kommt. Den Anfang macht in diesem Heft (s. Seite 40), wie die Einleitung ja vermuten lässt, *DREAMBLADE*, zumal sich derzeit jeder günstig mit allem Nötigen versorgen kann, dessen Interesse geweckt wurde.

Matthias Hardel