



37% | Blackout Hong Kong



50% | Täuscherland

## NEUES

- 25% | Nachrichten
- 25% | Ticker

## BRETTSPIELE

- 37% | Blackout Hong Kong

## ROLLENSPIELE

- 50% | Seelenfänger – Täuscherland
- 56% | Shadowrun – Schattenhelden
- 62% | Call of Cthulu – Chartae Cthulhiana

## COMICS

- 62% | Star Trek – Discovery (Band 1)  
Das Licht von Kahless
- 75% | Stan Lee: Helden, Götter und Mutanten – Die Stan-Lee-Anthology
- 75% | Dungeons & Dragons – Legenden aus Baldurs Tor

## BÜCHER

- 87% | Perry Rhodan – Das größte Abenteuer

## FILME

- 87% | Die Unglaublichen 2  
(Animationsfilm, R: Brad Bird)

## HÖRBÜCHER

- 87% | Jussi Adler-Olsen: Schändung

## SERVICE

- 25% | Termine | Gewinnspiel

## GAMESORBIT.FAMILY

32 Seiten mit Besprechungen und News zu Gesellschaftsspielen für alle Altersgruppen und Spielertypen



56%



62%



GamesOrbit auf facebook: [www.facebook.com/gamesorbit](http://www.facebook.com/gamesorbit)

STERNE  
IM ORBIT

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

alle Jahre wieder verkünden die Macher der Essener Spielmesse „Spiel“ im Vorfeld des weltgrößten Branchentreffens der Brettspieler, dass diesmal alles noch größer und schöner als in den vergangenen Jahren sein soll. Und auch 2018 haben sie Recht behalten, mit 190.000 Besuchern wurde ein neuer Rekord aufgestellt. Das zeigt der uns als Redaktion, wie stark das Thema Spiele im Trend liegt. Und um das zu unterstreichen, haben wir die Erscheinungsweise des „GamesOrbit“ dem Messekalender ein wenig angepasst: Den Spielefans bleiben die Tore der Traditionsveranstaltung Nürnberger „Spielwarenmesse“ zwar verschlossen. Doch für die Branche ist der Termin Ende Januar, Anfang Februar unverzichtbar,.

Der ist zudem in der klassischen Berichterstattung der Tagesmedien stets ein Fixpunkt. Sie schauen nach Trends, Verlage und Produzenten stellen die Weichen fürs Jahr. Schön für die Redaktion: Man sieht schon, welche Sterne am Spielhimmel 2019 strahlen könnten.

Mit spielerischem Gruß  
Alexander Kraft

## IMPRESSUM

GamesOrbit | Spielermagazin  
eMail: [info@gamesorbit.de](mailto:info@gamesorbit.de)  
[leserbrief@gamesorbit.de](mailto:leserbrief@gamesorbit.de)  
Internet: [www.gamesorbit.de](http://www.gamesorbit.de)

Verlag: Pegasus Spiele, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg  
Chefredakteur: Alexander Kraft [ask]

Redaktion: Arnulf Wook [aw], Peter Berneiser (pb), Ingo Beyer [ib], Ronja Lauterbach [laut], Michael Kränzle [mic] (V.i.S.d.P)

Freie Mitarbeiter: Vanessa Roth [vr], Jens Sabri [jes], Joachim Onnen [josy], Michael Vaupel [mw], Johannes Herweg [dxj], Valentin Masszi [val], Jan Christoph Steines

[jcs], Klaus Ottmaier [kot], André Bronswijk [abr], Stefan Stadler [stst], Daniel Nathman [nth], Oliver Mayer [om], Falko Sieverding [fs], Daniel Stanke [stae], Uwe Kramm [Uwkr], Chris Nord [chno], Jannis Grimm [jag], Saskia Groh [fiep], Alexandra Kunz [alk], Julia Schwedler [jus], Esra Edel [ese], Lucas Boettcher [luc], Inge Müller [imü], Sebastian Hein [seh], Nadine Wohlfart [nwo], Peter Janshoff [peja], Ulrike Janshoff [UJua]

Design, Layout: Sascha Jaeck, Frankfurt am Main  
Produktionssteuerung: Michael Kränzle

Bildnachweise:  
20th Century Fox Home Entertainment (S. 87 %), Cross Cult (S. 16%, 62%), Eggertspiele (S. 16%, 37%), Hobbipresse Klett-Cotta (S. 87%), Hörbuch Hamburg (S. 87%), Der

Audioverlag (S. 87%), Koch Media (S. 25%), Panini Comics (S. 75%), Pegasus (S. 16% - 37%, 50% - 62%), Penhaligon (S. 87%), Phalanx (S. 25%), Portal Games (S. 25%), Redaktion Phantastik (S. 16 %, 50%), S. Fischer Verlag (S. 03 %, 87 %), The Walt Disney Company (S. 87%)

Druck:  
dierotationsdrucker, Zeppelinstraße 116, 73730 Esslingen  
[www.dierotationsdrucker.de](http://www.dierotationsdrucker.de)

Für Vertriebsanfragen wenden Sie sich bitte an:  
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg  
Telefon: 06031-72170, Telefax: 06031-721717  
eMail: [vertrieb@pegasus.de](mailto:vertrieb@pegasus.de)  
Internet: [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Anzeigen GamesOrbit #61  
Panini Verlags GmbH, Brave New World, Fantasy Stronghold, Fantasy-In, Seetroll, Gamers HQ, Highlander Games, Planet Harry, Spieltraum, J.H. Fuhr, Bertrams rollende Ludothek, Deep Silver, Focus Interactive, Pegasus Spiele

Anzeigenverkauf:  
Esra Edel, eMail: [esra.edel@pegasus.de](mailto:esra.edel@pegasus.de)

Es gilt die aktuelle Anzeigenpreisliste.  
Die Mediadaten werden gerne auf Anfrage übersandt.

GamesOrbit erscheint fünfmal jährlich.  
Ausgabe: #62 | Frühjahr 2019  
Redaktionsschluss: 01.03.2019 |  
Anzeigenschluss: 06.03.2019

2019

**SPIELWARENMESSA NÜRNBERG**  
 30.01.-3.02.2019

**SPIELEGENSTADT IN SELIGENSTADT**  
 7.2.-10.2  
[spieligenstadt.bplaced.net](http://spieligenstadt.bplaced.net)
**BREMER SPIELETAGE**  
 02.-03.03.2019  
[bremerspieletage.de](http://bremerspieletage.de)
**LEIPZIGER BUCHMESSE**  
 21.-24.03.2019  
[leipziger-buchmesse.de](http://leipziger-buchmesse.de)
**GRATISROLLENSPIELTAG**  
 23.03.2019  
[gratisrollenspieltag.de](http://gratisrollenspieltag.de)
**OFFENBACH SPIELT**  
 28.03 - 31.03.2019  
[www.offenbach-spielt.de/pielt](http://www.offenbach-spielt.de/pielt)
**SPIEL DOCH! DUISBURG**  
 29.-31.03.2019  
[Spieldoch-messe.com](http://Spieldoch-messe.com)
**RATINGEN SPIELT**  
 13.04-14.04.2019  
[stadt-ratingen.de/spieletage](http://stadt-ratingen.de/spieletage)
**MAIMARKT MANNHEIM**  
 27.04.-07.05.2019  
[gamesforfamilies.de](http://gamesforfamilies.de)
**BAD NAUHEIM SPIELT**  
 24.-26.05.2019  
[badnauheimspielt.de](http://badnauheimspielt.de)
**SÜDWEST MESSE**  
 15.-23.06.2019  
[gamesforfamilies.de](http://gamesforfamilies.de)

## GRATISROLLENSPIELTAG IM MÄRZ VERLAGE PRÄSENTIEREN NEUEN ALMANACH

Die Rollenspielgemeinde fiebert dem März entgegen, genauer: dem 23. März. An diesem Samstag versammeln sich die Fans zum siebten deutschen Gratisrollenspieltag – aber auch für Einsteiger ist das der richtige Termin! Denn der Gratisrollenspieltag (GRT) versteht sich laut den Organisatoren



als eine Anlaufstelle für alle, die in dieses spannende Hobby reinschnuppern oder neue Spiele für sich entdecken wollen. Das ganze sei ein bisschen wie eine kleine Convention: Ein paar Spielrunden, andere Rollenspieler kennenlernen – und viele Verlage spendieren obendrein ein bisschen Gratismaterial. Was genau in dem Package drin ist, soll rechtzeitig auf der Homepage des GRT vermeldet werden. Schnupperrunden zu bekannten und weniger bekannten Spielen werden ebenso angeboten wie der gemeinsame Austausch. Spannende Neuerung: Basierend auf einer Umfrage beim GRT 2018 haben sich die Macher und mehrere Verlage entschlossen, einen kleinen Almanach heraus zu geben. Das in dem 176 Seiten starken Büchlein im Format B5 angebotene „hochwertige Material“ könne sofort am Tisch genutzt werden kann. Beigetragen haben dazu Pegasus Press mit drei Titeln (Abenteurer „Schlusspiff“ für „Shadowrun“, „Kerkerwelten“ für „Cthulhu“ und Schnellstartregeln für „7te See“), der Uhrwerk-Verlag ist zwei Mal dabei mit Schnellstartregeln für „Space 1889“ sowie „Azemi der Tugendhafte“, ein Antagonist „für Splittermond“, die Redaktion Phantastik stellt das Abenteuer „Der Unvollendete Brief“ für „Private Eye“ vor und der Verlag für F&SF-Spiele das Abenteuer „Blutmond“ für „Midgard“. INFO | [www.gratisrollenspieltag.de](http://www.gratisrollenspieltag.de)

## KEIN BLATT ZU WENIG

Schon wieder vergessen, welche Waffen und Artefakte man beim letzten Rollenspielabend eingesetzt hat oder wo das aktuelle Stabilitätsniveau lag neulich nach der Begegnung mit dem Großen Alten? Wen solche Fragen umtreiben oder wer einfach nur ein schickes Notizbuch sucht, für den dürfte Pegasus Press ein absolut stilvolles Utensil haben. Kurzer Blick dazu in die Historie: Sandy Petersens Rollenspielklassiker „Call of Cthulhu“ erschien 1981 bei Chaosium. Fünf Jahre später legte die Firma Hobby Products unter dem Titel „Auf Cthulhus Spur“ die erste deutsche Übersetzung vor. Es folgten weitere, prägende Editionen – etwa von Laurin. Pegasus Press aus Friedberg verlegt seit nunmehr 20 Jahren die deutsche Ausgabe. Das Bonbon für die Fans sind nun die offiziellen Cthulhu-Jubiläumskladden „Folia Cthulhiana“. Die kommen gleich in drei edlen Ausfertigungen daher, und zwar in den Formaten DIN A4, A5 und A6. Die sind das gewisse Etwas für alle Investigatoren und Spielleiter, die sich lieber eine Information mehr merken. Ob für Spielleiternotizen zu der Unzahl an Gefahren und Kultistengegner in der nächsten Runde oder für Spieler, um zwischendurch erhaltene Infos und die Vorbereitungen auf die Runde aufzuschreiben, 200 freie Seiten in einem stimmigen Einband bieten mehr als genug Platz dafür. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



+++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++

**ROLLENSPIELE | Angriff des Kraken** Fans der magisch-mystischen Welt von Théa, der Heimat des Rollenspiels „7te See“ (2. Edition), können sich auf fünf neue Abenteuer freuen. Drei davon sind deutsche Eigenproduktionen aus der Redaktion um Melanie Helke. Der „Angriff des Kraken“ zeigt, dass man in den Hafentädten von Théa nach langer Fahrt in stürmischen Gewässern nicht nur ruhig vor Anker gehen kann, sondern dass dort oft ganz neue Herausforderungen warten und die Städte ihre ganz eigenen Geschichten zu erzählen haben. Der Band mit 72 Seiten bietet einer Gruppe von Helden viele Stunden Spielspaß. Er enthält der Spieleranzahl angepasste Werte sowie Spielleiterinformationen und setzt nur den Besitz des Grundregelwerks „7te See: Zweite Edition“ voraus. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**AUSZEICHNUNGEN | Graf Ludo** Die Jury hat entschieden und die Gewinner des einzigartigen Preises für Spielegrafiken, den „Graf Ludo“ verliehen: 2018

ging der Titel „Schönste Familienspielgrafik“ an Alexander Jungs „Chickwood Forest“. Ausgezeichnet als „Schönste Kinderspielgrafik“ wurde „Tief im Riff“, illustriert von Doris Matthäus. Bereits zum zehnten Mal ehrt damit eine Expertenjury jene Spezialisten, die bei Preisverleihungen oft im Schatten der Spieleautoren stehen. INFO | [www.modell-hobby-spiel.de](http://www.modell-hobby-spiel.de)

**ROLLENSPIELE | Talisman** Bereits bei der Ankündigung, dass die Welt des Fantasy-Brettspiele-Klassikers „Talisman“ neu belebt wird, kündigten legten die Macher von Games Workshop und Pegasus Spiele Wert ein breit gestreutes Programm an. Nachdem im Herbst das Familien-Brettspiel „Legendäre Abenteuer“ von Michael Palm und Lukas Zach erschienen ist, scheint sich nun im Rollenspiel-Bereich etwas zu tun. Auf der „Gemcon“ Ende April dürften die Fans mehr erfahren, wie das Retro-Rollenspiel aussieht. Es soll, heißt es bei Pegasus, zum Brettspiel passen. Bisher mach-



## ECHTZEITSPIELE PING – UND DU BIST MITTENDRIN

Erst Buch, dann Film, schließlich TV-Serie: „Das Boot“ von Lothar-Günther Buchheim hat wahrlich Karriere gemacht. Nun können die Fans und vor allem Spielefans erstmals auf unglaublich intensive Weise aktiv ins Geschehen eingreifen und sozusagen selbst zur verschworenen Mannschaft gehören: In einer komplexen Echtzeitsimulation des U-Boot-Krieges im Zweiten Weltkrieg tun ein bis vier Spieler in der Rolle von Offizieren Dienst an Bord eines U-Bootes vom Typ VII C. Dabei müssen Kapitän, Erster Offizier, Navigator und Erster Maschinist ihre Aktionen gut koordinieren, um die Missionsziele zu erfüllen, die ihnen das deutsche U-Boot-Hauptquartier vorgibt. Das geht nur als Team – wie in jedem kooperativen Spiel gewinnt oder verliert man zusammen. Das Brettspiel wird von einer App (kostenloser Download) unterstützt, die die Spieler immer wieder vor neue Herausforderungen stellt. Das bedeutet laut Vorwort im Regelheft: „Da ‚U-Boot‘ App-orientiert ist und in Echtzeit abläuft, gibt es keine festgelegten Spieler-Züge. Stattdessen wird das Spieltempo von der Begleit-App und den Befehlen des Kapitäns diktiert. Die App alarmiert euch bei neuen Bedrohungen und Herausforderungen und der Kapitän koordiniert eure Reaktionen.“ Erst durch die App als integralem Bestandteil des Spiels, so die Verlagsinfo, sei das „Echtzeit-Spielerlebnis“ möglich – das heißt: Der Feind kommt dank dynamischer KI nicht nach Schema F aus dem Karton gekrochen, sondern er dürfte höchst realistisch auf jeden Zug der Besatzung reagieren. Neben der App ist das detailgetreue Tisch-füllende, aber seiner Außenhaut entkleidete 3D-Modell des U-Bootes das Herzstück des Spiels, das in Kürze erscheinen soll. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



## FANTASTISCHER NACHFOLGER

Wer an Portal Games denkt, denkt oft an „Neuroshima Hex“, schließlich war das taktische Kampfspiel mit Endzeit-Hintergrund eines jener Werke, die den polnischen Verlag bekannt gemacht haben. Nun ist mit „Monolith Arena“ der Nachfolger von „Neuroshima Hex“ erschienen. Autor Michał Oracz hat die Kernelemente von „Neuroshima Hex“ aufgegriffen und weiterentwickelt. Anstelle des Endzeit-Hintergrunds tritt eine Fantasy-Welt, in der vier Fraktionen um die Vorherrschaft in einer urzeitlichen Arena kämpfen: das Imperium der Menschen, die Zwerge der Feste, die Elben aus dem Wald und die Herrscher der gähnenden Tiefe. Ziel ist es, das gegnerische Banner zu zerstören. Dabei führen die Spieler abwechselnd Züge aus, platzieren Plättchen in der Arena und nutzen deren besondere Fähigkeiten. Wenn alle Felder der Arena besetzt sind oder ein Angriffs-Befehl wurde, findet ein Kampf statt. In Initiative-Reihenfolge wird dann Schaden zugefügt – vorzugsweise dem gegnerischen Banner. Regeln für erfahrene Spieler und für das Team-Spiel runden das taktische Kennerspiel für zwei bis vier Spieler ab zehn Jahren ab. Die deutsche Version wird in bewährter Partnerschaft mit dem hessischen Verlag Pegasus Spiele vertrieben. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



## GEWINNSPIEL CALL OF CTHULHU & SPACE HULK TACTICS

Der „Cthulhu“-Mythos hat die kleine Walfängerstation Darkwater in seinen Fängen. Edward Pierce, der Kriegsveteran, verdient seinen Lebensunterhalt mittlerweile als Investigator in Boston. Eines Tages beauftragt ihn der Industrielle Hawkins, den mysteriösen Tod seiner Tochter auf Darkwater Island zu untersuchen. An dieser Stelle steigt der Spieler in die Geschichte ein – und wird zu Edward Pierce. Die atmosphärisch sehr dicht gestalteten Locations, in denen sich der Spieler bewegt, müssen gründlich nach Hinweisen durchsucht werden. Die und die Auswahl der Dialogoptionen bestimmen den Verlauf der Geschichte.



Kämpfst du lieber für das Imperium oder für seinen Untergang? In dem neuen Spiel „Space Hulk Tactics“ können sich die Spieler entscheiden, ob sie die Kontrolle über eine Spezialeinheit der Blood Angels übernehmen – oder Genestealer sind und sie bekämpfen. Das Spiel ist eng an den Brettspielklassiker von 1989 angelehnt und spiegelt das Setting mit düsteren engen Gänge im Space Hulks wider, wo hinter jeder Ecke der Feind lauert.



Koch Media als Partner von „GamesOrbit“ hat je drei der beiden Spiele zur Verfügung gestellt. Um teilzunehmen, reicht eine Mail mit dem Betreff „Für Cthulhu und den Imperator“ an [gewinnspiel@gamesorbit.de](mailto:gewinnspiel@gamesorbit.de). Wichtig: ein Hinweis, ob das Spiel für die PS4 oder Xbox One sein soll. Mehr zu Einsendeschluss und Teilnahmebedingungen: siehe „GamesOrbit.family“ auf Seite 31!

**Noch mehr gewinnen?  
Dann schnell auf Seite 31 blättern!**

## KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES IN KÜRZE +++ NEUES

ten sich die Helden auf die Suche nach den fünf Talisman-Objekte, die zum Passieren des geheimnisvollen Portals notwendig sind, in einer nur rudimentär entwickelten Umgebung. Mit dem Rollenspiel sollen Städte, Landschaften und bekannte Persönlichkeiten dieser legendären Welt nun richtig erblühen. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**ROLLENSPIELE | Call of Cthulhu** Zwei neue Bänden des Horror-Rollenspiel „Call of Cthulhu“ sollen noch im Februar erscheinen, kündigt der Verlag Pegasus Press an. Der eine führt die Ermittler ins beschauliche Kamborn in Norddeutschland ... Nie gehört? Mysteriös! Aus ungeklärten Gründen gibt

es seit der Nachkriegszeit keinerlei Aufzeichnungen oder Erinnerungen an den Ort, der doch zwischen den beiden Weltkriegen Schauplatz zahlreicher seltsamer Ereignisse wurde. Der Band „Königsgambit in Kamborn“ präsentiert mit „Der Monolith“ und „Blutrausch“ die ersten beiden Begebenheiten aus den 1920er Jahren. Wie bereits in dem begehrten „Terror Americana“ bilden die USA erneut die Bühne für zwei Trips ins Grauen, Titel: „Horror Americana“ mit den beiden Abenteuern „Totes Licht“ sowie „Schreie und Flüstern“ für erfahreneren Spielrunden. Das soll, laut Verlag, über einen „zum Schreien guten Spielmechanismus“ verfügen. INFO | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**BLACKOUT HONG KONG** | An einem Herbsttag im Jahr 2020 gehen in ganz Hong Kong die Lichter aus: Stromausfall! Nach den hochgelobten Expertenlieblingen „Mombasa“ und „Great Western Trail“ hat jüngst der dritte Strategiekracher von Alexander Pfister das Licht der Welt erblickt. Steht der im Schatten der Vorgänger – oder überstrahlt „Blackout Hong Kong“ sie? „GamesOrbit“ bringt Licht ins Dunkel.

# LICHTVOLLES DUNKEL

Selten war ein Spielbrett so dunkel. „Blackout Hong Kong“ hält auch visuell, was es thematisch verspricht: Den Sicherheitsangestellten der Kraftwerke in Hong Kong gelingt es nicht, die Generatoren hochzufahren – der Metropole wird schwarz vor Augen. Apocalypse Now! Zum Glück gibt es uns, die Spieler: Der Job ist es, mit unserem Team aus Helfern und Spezialisten wie Mechanikern, Spähern und einer Ärztin in die Stadt zu ziehen, um die Megacity wieder mit Energie zu versorgen. Nichts schwerer als das, denn „Blackout Hong Kong“ ist – wie es sich für ein Experten-spiel gehört – anspruchsvoll verzahnt. Denkströme wirbeln durchs Hirn.

Für die Rückkehr der Energie nach Hong Kong wird jeder mit einer Konsole, sprich einem persönlichem Spielertableau ausgestattet. Darauf stehen alle wichtigen Informationen, unter anderem auch die Übersicht eines Rundenablaufs mit je acht Phasen. Am unteren Rand der Konsole öffnen sich vier Kartenslots, von denen der letzte zunächst gesperrt ist. An den Slots werden die Karten für die Helfer und Spezialisten angelegt. Das Team besteht zu Beginn der Mission für jeden Mitspieler aus einem Set mit den zwölf Standard-Starthandkarten.

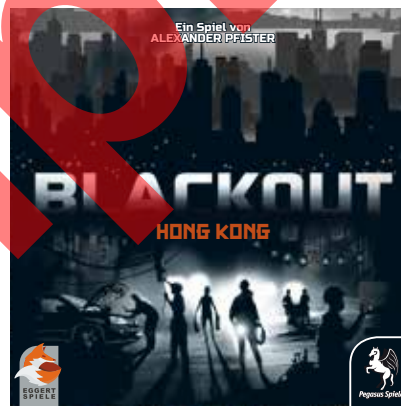
„Blackout Hong Kong“ ist im Kern ein kartengetriebenes Spiel, dessen Kartenmechanismus sich nicht weit weg von „Mombasa“ abspielt – oder wie Verleger Peter Eggert bei der Vorstellung sagte: „Das ist ähnlich, aber auch wieder anders ...“ In der ersten Phase einer

Runde legt jeder drei seiner Handkarten, alle im Cyber-Neon-Outline-Style gehalten, in die drei offenen Slots. Mit den Helfern, die es in drei Farbvarianten gibt, besorgen sich die Akteure Ressourcen, oder sie führen Aktionen mit den „Spezialisten“ durch. Wie in „Mombasa“ ist zudem die Positionierung der Karten in den Slots nicht ganz unwichtig: In der

letzten Phase einer Runde darf jeder Spieler die Kartenhand wieder auffüllen. In Hong Kong allerdings muss man aus jenem Slot nachziehen, der die meisten Karten enthält.

Drei Warenwürfel mit Ressourcensymbolen in unterschiedlicher Häufigkeit bringen zu Beginn jeder Runde von den sechs Ressourcen Wasser, Nahrung, Benzin, Werkzeug, Erste-Hilfe-Koffer und Bücher stets drei zufällig ins Spiel. Andere stehen in diesem Durchgang nicht zur Verfügung stehen – außer man hat sie aus vorherigen Runden gebunkert, oder hat die passenden Spezialisten zur Hand, um sie aus dunklen Alternativ-Kanälen zu beschaffen, oder ... Man ahnt: Es wird verzwickelt! Denn die Verknappung führt dazu, dass man sich keine großen Sprünge leisten kann. Doch die will man machen, um sich weitere Helfer- und Spezialistenkarten oder Aufgabenkarten zu besorgen! Die will man haben, da sie potenziell für mehr Ressourcen, Handlungsspielräume und Siegpunkt-Möglichkeiten sorgen.

Allerdings bekommt man die neuen Spielkarten, nachdem sie teuer mit den raren „Hong Kong Dollar“ bezahlt wurden, nicht einfach auf die Hand. Nein, sie müssen als „Zielkarten“ erst in den „Aufgabenbereich“ der Konsole platziert werden, wo man sie – mitunter sehr mühsam – freischalten muss. Dafür braucht es die erwähnten raren Waren, rare Dollar und hier und da auch bestimmte Farbkonstellationen der Helferkarten in den Slots – Motto: Augen



## BLACKOUT HONG KONG

VERLAG | eggertspiele, Pegasus Spiele  
 AUTOR | Alexander Pfister  
 GRAFIKDESIGN | Karla Ron, Marie-Ève Jolie  
 ILLUSTRATIONEN | Chris Quilliams  
 SPIELER | 1-4  
 ALTER | Ab 12 Jahren  
 DAUER | 75-150 Minuten  
 SPIELINHALT | 1 Spielplan, 4 Konsolen, 136 Spielkarten (48 Startkarten, 8 Starthelfer, 72 Zielkarten, 4 Notfallpläne, 4 Übersichtskarten), 3 Waren-Würfel, 1 Phasenanzeiger, 20 Bezirksmarker (Holz, je 5 in Spielerfarbe), 100 Markierklötzchen (25 pro Spieler), 4 Siegpunktscheiben, 50 Münzen, 48 Erkundungsplättchen, 12 GPS-Geräte, 24 Transportschein-Plättchen, 4 Gesperrt-Plättchen, 4 „0-6“-Plättchen  
 PREIS | UVP 49,99 €  
 INTERNET | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)





auf bei der Kartenablage! Wer die Bedingungen erfüllt, darf die Karte auf die Hand nehmen, um sie in der kommenden Runde zu verwenden.

Das Erfüllen solch einer Aufgabe erzeugt jedoch augenblicklich einen weiteren Effekt: Der Spieler darf einen seiner Markierungssteine auf den Spielplan mit der silhouettenhaft-finsteren Landkarte von Hong Kong legen. Diese „Orte“ zu besetzen ist wichtig. Das Netzwerk der „Orte“ umschließt die 16 „Bezirke“, in die die Stadt eingeteilt ist. Wer sich einen „Bezirk“ sichert, erhält Siegpunkte. Und, ja klar, je größer der Bezirk, desto mehr Punkte. Jeder Spieler, der als erster einen Distrikt vollständig umringt, darf einen „Bezirk gesichert“-Marker dort hinein stellen. Das wiederum schaltet kleine „Goodie-Aktionen“ auf der Konsole frei. Fans von strategischen Euro-Spielen erkennen das Muster: Überall ein paar kleine Vorteile – am Ende wird daraus ein großer Sieg!

Das bedeutet: Neben diesen Grundpfeilern hat „Blackout Hong Kong“ noch viele kleine Stellschrauben, die zur Komplexität beitragen. Da ist zum Beispiel das „Erkunden“ in noch ungesicherten Bereichen der Stadt. Damit schickt man zwar jedes Mal auch einen „Helfer“ aus der Kartenhand direkt in die „Krankenstation“ (und damit zeitweise aus dem Spiel). Doch im Gegenzug winken lukrative „Erkundungsplättchen“ mit Sofortboni. Die will man haben! Und möglichst viele von den Plättchen will man zudem haben! Denn sind es viele

verschiedene, bringt so ein Set Extrapunkte am Schluss!

Vor dem „Fazit“ sei noch erwähnt, dass für „Blackout Hong Kong“ sowohl ein Solo- als auch ein Kampagnen-Modus entwickelt wurde. Im Regelheft auf drei Seiten ausgebreitet, erzählt er eine Story über fünf Kapitel hinweg. Die bringen eine zusätzliche Dramaturgie ins Spiel – logisch: Wenn nach einer Woche immer noch die Lichter aus sind, macht die Bevölkerung Stress. Spieltechnisch gesehen heißt das: Die Zahl der „Zielkarten“ schrumpft von Szenario zu Szenario und es gilt, zunehmend schwierigere Siegbedingungen zu erfüllen. Nur wer sein „Helfer“-Team clever auswählt, wird die immer höher liegende Siegpunkteschwelle schaffen.

**FAZIT** | Ob „Blackout Hong Kong“ ein Augenschmaus ist, darüber streitet die Vielspielerzunft seit das dritte Hochprozent-Werk von Alexander Pfister auf der Messe „Spiel 18“ in Essen einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde. Der eckige Look und der Neon-Outline-Style der Spielkarten sind eigenwillig. Doch dieses ungebügelte, polarisierende Artwork mit der zukunftsnahe SF-Anleihe passt wie die Glühbirne zur Lampe. Auch über die Thematik – warum gerade Hong Kong, warum Stromausfall? – kann man rasonieren. Wie auch immer: Es ist kon-

sequent – und fernab der üblichen Händler-, Ritter- und Kaufmannsthemen des Eurogames eine lichtvolle Abwechslung.

Spieltechnisch vereint „Blackout Hong Kong“ Gebietskontrolle, Auftragsbefüllung und die in „Mombasa“ erprobte Kartenmechanik zu einem anspruchsvollen Expertenspiel. Es ist gekonnt verschraubt in der Moderne des anspruchsvollen Brettspiels, die Elemente greifen reibungslos ineinander. Gewiss: Der Rundenablauf ist ein wenig programmatischer als bei seinen Expertenvorgängern und auch die Wartezeit zwischen den eigenen Zügen fühlt sich, vor allem in Vollbesetzung, etwas länger an. Aber auch wenn „Blackout Hong Kong“ im Spielgefühl zunächst etwas sperriger daherkommt – es ist ein cooles, charismatisch-kantiges Ding. Nicht nur Fans von „Mombasa“ und „Great Western Trail“ werden hier ihren Spielspaß finden. Insofern erübrigt sich die Frage, welches von den Dreien „der beste Pfister“ ist. Licht aus, Spot an: Das optisch düstere „Blackout Hong Kong“ ist ein hell strahlender Stern in den dunklen Weiten der Veröffentlichungsflut der „Spiel 18“. [jes]

TÄUSCHERLAND | Nur noch kurz die Welt retten? In „Täuscherland“ ist es dafür bereits zu spät, denn die Mächte des Bösen, personifiziert durch den namensgebenden Täuscher, haben schon vor Jahren gesiegt. Als Herzstück des neuen „Seelenfänger“-Universums für Fate-Core präsentiert dieser Setting-Band eine gewaltige Fantasy-Dystopie voller Verzweiflung und Überlebenskampf.

# EIN FLUCHFALL UND VIELE UNTERGÄNGE

Im „Seelenfänger“-Universum dreht sich alles um die Seelen der Verstorbenen, die vielzählig noch auf Erden wandeln, in der Regel sehr zum Missfallen der Lebenden. Dadurch sind die Seelenfänger-Orden entstanden. Während manche ihrer Mitglieder zum Wohle der Allgemeinheit Seelen vertreiben, wollen sich andere vor allem selbst helfen, indem sie sich die Verstorbenen dienstbar machen. Der Täuscher gehört zu letzteren. Während einer großen Schlacht des Reiches mit benachbarten Barbaren hat er beide Armeen mittels eines Rituals getötet und deren Seelen an sich gebunden. Mit dieser Macht hat er den König gestürzt und sich ins Herz des Landes zurückgezogen, um von dort fortan seine Macht zu vergrößern. Dieser sogenannte „Fluchfall“ hat das Land tiefgreifend verändert. Nicht nur hat sich ein

mysteriöser Nebel um das gesamte Reich gelegt, auch die sogenannte „Anderswelt“ speit nun zahlreiche furchterregende Monster ins Täuscherland.

Neben einer ausführlichen Geschichtsbeschreibung schildert „Täuscherland“ auf über 150 Seiten, wie die unterschiedlichen Menschengruppen und Provinzen im Land mit den Untergangsszenarien und aussichtslosen Situationen umgehen. In der Nordmark etwa hat sich eine Art Diktatur herausgebildet. In der bestraft eine Inquisition jedes kleinste Verbrechen, hält so jedoch ein gewisses Maß an Ordnung aufrecht. Andere Landstriche sind von Monstern überrannt oder haben sich gar mit dem Täuscher arrangiert. Vor allem der betont unterschiedliche Umgang mit den dystopischen Verhältnissen und die je nach Region variierenden Probleme in Folge des Fluchfalls machen die große Faszination von „Täuscherland“ aus. Detaillierten Beschreibungen zu Politik und Gesellschaft folgen charismatische, mit Spielwerten versehene Nicht-Spieler-Charaktere als Ergänzung und Anstoß für Abenteuer.

Regionsübergreifend haben darüber hinaus die Orden der Seelenfänger, die Magierrgilde und der Klerus noch immer Einfluss, weshalb ihnen ebenfalls umfangreiche Kapitel gewidmet sind. Genauso sind die Monster, Geister und Wesen der Anderswelt in einem eigenen Bestiarium eingehend beschrieben. Für

die Eigenheiten des Settings wie den Seelenfang findet sich im Band noch ein Leitfaden zur Implementierung in das Fate-Regelsystem. Abgerundet wird „Täuscherland“ von einigen Abenteuerideen und einer Reihe vorgefertigter Spielercharaktere. Damit hat man alles Nötige an der Hand und braucht lediglich die Fate-Core-Regeln, um sich durch die Welt des Täuschers zu schlagen.

FAZIT | „Täuscherland“ eröffnet kein völlig neues Kapitel im Fantasy-Genre. Mit dem „Witcher“-Universum oder Comics wie „Seven to Eternity“ hat man bereits düsterere Fantasy-Welten erkundet. Doch dieser Setting-Band will nicht noch einen drauf setzen in Sachen Dunkelheit, vielmehr wartet er mit eigenen Akzenten auf. Dieses „Täuscherland“ besticht durch die zahlreichen Brandherde mit den explizit unterschiedlichen Situationen im ganzen Reich – Vielfalt anstatt Eindimensionalität! Mit „Täuscherland“ lassen sich so von Abend zu Abend sehr variantenreiche Abenteuer erleben. Wer noch tiefer ins „Seelenfänger“-Universum eintauchen möchte, kann sich über eine Vielzahl an zusätzlichen Veröffentlichungen freuen, wie Goodies, Soundtrack, Kurzgeschichten- und Erweiterungsbände sowie vorgefertigte Abenteuer. [v.a.l.l.]



## SEELenfÄNGER – TÄUSCHERLAND

VERLAG | Redaktion Phantastik  
AUTOR | Jörg Köster, Dirk Walbrühl, Florian Wehner  
ILLUSTRATION | Hannah Böving, Caryad, Richard Hanuschek, Anna Kersten  
SPIELER | 3-5  
ALTER | Ab 14 Jahren  
DAUER | Spielgruppen-abhängig  
SPIELINHALT | 1 Band (296 Seiten, Hardcover)  
PREIS | 49,95 € | Im Handel erhältlich  
INTERNET | [www.redaktion-phantastik.de](http://www.redaktion-phantastik.de)



SHADOWRUN 5 – SCHATTENHELDEN | „Ja, die Ideale, die sind alle geblieben, nur der Idealismus, der ist weg“, konstatierten die Punks „But Alive“ Ende der 90er Jahre in ihrem Song „Beste Waffe“. Ähnliches könnte einem nach 30 Jahren auch zu „Shadowrun“ und der Sechsten Welt einfallen – doch lohnt es weiterhin, nach Perlen Ausschau zu halten.

# ROBIN HOOD IN DEN SCHATTEN

Die erste Ausgabe von „Shadowrun“ erschien 1989. Sein Alleinstellungsmerkmal war der noch immer überaus erfolgreiche Genremix aus Science Fiction, Cyberpunk und High Fantasy – Elfen, Trolle, Zwerge, Megakonzerne, High Tech, smarte Waffen und Magie. „Shadowrun“ wie auch der Genreklassiker „Cyberpunk 2013“ sind zweifelsohne eine Reflexion ihrer Zeit. Wie ein Motto klingt ein Satz von den ersten Seiten der ersten Edition von „Shadowrun“: „Any movement, action, or series of such made to carry out illegal or quasi-legal operations.“

Bei genauer Betrachtung schimmert immer wieder eine systemkritische Punkattitüde durch. Die Konzerne und ihre Handlanger waren gewissermaßen „der Feind“, selbst wenn man sich gezwungenermaßen mit ihnen einließ. Über die Jahre und die diversen „Shadowrun“-Editionen hinweg wandelte sich das Selbstbild vieler Runner – die einstmaligen „Rock-n-Roll-Outlaws“ veränderten sich oft, wie gesagt wurde, zu „gierigen unfrei schaffenden Lohnsklaven des verhassten Cyberestablishments“. Sicher: Nicht jeder verdingte sich als philanthropischer Robin Hood des 21. Jahrhunderts, doch ging es in vielen Abenteuern um mehr als eine Handvoll Nuyen. Die Einstellung war (überaus) wichtig ...

„Schattenhelden“, im Original „Better Than Bad“, das neue Quellenbuch für „Shadowrun 5“, beschwört in diesem Sinne die Geister der „guten alten

Sechsten Welt“ wieder. In Anlehnung an den Klappentext geht es auf den 186 Farbseiten „um Raubüberfälle und andere Verbrechen, die für Personen in Not begangen werden“. Es enthält Informationen zur Charaktererschaffung, Techniken und Taktiken für Shadowruns, eine Erweiterung mit Hintergründen zu Organisationen sowie die Beschreibung eines ganz besonderen Ortes in der Sechsten Welt: der Metroplex von Pretoria im südafrikanischen Staat Azania.

Der oben paraphrasierte Klappentext fasst die wesentlichen Inhalte gut zusammen. Einige Tabellen zum schnellen Auswürfeln idealistischer Hooder-Runs (Abenteuer) stechen vielversprechend heraus. Diskussion und Kritik gehören zum Hobby. Passt diese oder jene Hintergrunddarstellung zu meinen Vorstellungen? Sind die neuen Regelemente ausreichend balanciert? Stört der fehlende Index oder könnten es nicht ein paar coole Illustrationen mehr sein? Fans werden entsprechend diese oder andere Aspekte des Quellenbuchs von Pegasus Spiele hinterfragen

**FAZIT** | Das Quellenbuch sticht aus dem überaus umfangreichen Systemrepertoire heraus. „Schattenhelden“ ist mehr als eine weitere Sammlung neuer Hintergrund- und Regelmateriale. Abseits von Dystopie, Regelfuchserie und Zynismus geht es spielerisch um mehr als schlicht reich zu werden. Schön zu sehen, dass die Macher gesellschaftliche Motive und generell auch weniger monetaristische Motivationen, die

anfangs zur Essenz der Sechsten Welt gehörten, wieder mehr betonen. Oder, wie heißt es doch in der ersten Edition von „Shadowrun“ auf Seite 169? „We’re all human. It’s as simple as that.“ [10]



## SHADOWRUN 5 – SCHATTENHELDEN

VERLAG | Pegasus Spiele  
 AUTOR | Scott Bieneck, Brooke Chang, Kevin Czarnecki u.a.; Philipp Frey, David Grade, Sascha Morlok u.a. (dt. Texte)  
 ILLUSTRATION | Andreas Schroth, Bruno Balixa, Alvaro Calvo Escudero u.a.  
 COVERBILD | Victor Moreno  
 REDAKTION | Jason M. Hardy Tobias Hamelmann (dt. Chefredaktion)  
 SPIELER + SPIELDAUER | Spielgruppen abhängig  
 ALTER | Ab 14 Jahren  
 SPIELINHALT | 1 Band (186 Seiten, Hardcover)  
 PREIS | 19,95 € | Im Handel erhältlich  
 INTERNET | www.pegasus.de