Neulich in der DSA-Redaktion

In einigen Fanzines - allen voran im "Nordländer", der das ganze losgetreten hat, tobt zur Zeit eine wilde Diskussion über DSA. Die Grundfragen lauten: Ist das Spiel rundweg als Exkrement zu bezeichnen oder nur das DSA-Magie-System, ist nur die Fa. Schmidt eine Ansammlung von Schwerstkriminellen oder gilt das auch für die Autoren. Die Hauptvorwürfe lauten: Die DSA-Autoren machen durch ihre Schreiberei ein Spiel kaputt, das ohne sie viel schöner sein könnte, und die Fa. Schmidt treibt jedes Jahr Zehntausende von Kids in den Hungertod, weil diese immer wieder DSA-Boxen und -Hefte kaufen müssen, wo sie doch eigentlich ihr knappes Geld für lebenserhaltende Big Macs und Daim-Tüten benötigen.

Für Tobi Nordländer und einen gewissen (sehr kleinen) Teil unserer Leserschaft sei vorab erläutert, daß es sich bei dem folgenden Artikel nicht wirklich um die Wiedergabe eines Gespräches handelt. Ich habe vielmehr die (von Sokrates für lehreich gemeinte Schriften eingeführte) Form des didaktischen Dialogs gewählt. Mit anderen Worten, wenn sich im folgenden Andreas (A.) mit Blumenkamp (B.) unterhält, so handelt es sich bei diesen beiden nicht um zwei, sondern nur um eine Person! Aber nun zurück in die Redaktion:

A. *(läßt die Stirn auf die Schreibtischplatte sinken)*: "Ach nein, bitte nicht, nicht schon wieder. Seit 10 Jahren geht das jetzt so: immer die gleichen Tiraden, immer die gleichen windschief konstruierten Vorwürfe ... Warum sollten wir darauf überhaupt reagieren? Gegen so fest eingefressene Vorurteile kommt man mit Argumenten sowieso nicht an ..."

B.: "Wie du meinst, mein Lieber, aber höre dir wenigstens kurz an, was ein gewisser Herr Tobi im "Nordländer" schreibt: 'Ich habe mir sagen lassen, daß Magiesystem sei die größte Scheiße in der DSA-Geschichte ...'"

A. *(verdutzt die Augen aufreißend)*: "Moment, der Herr Tobi hat nie ein Stückchen vom DSA-Magiesystem gelesen, bezeichnet es aber trotzdem als "die größte Scheiße" usw. Das kann man heutzutage tun? Einfach so auf die Kacke hauen, daß es spritzt, und gleichzeitig zugeben, daß man von Tuten und Blasen keine Ahnung hat."

B. *(nickt heftig)*: "Im 'Nordländer' kann man das, man muß nur darauf achten, daß man in der allgemeinen Unflatskala ganz oben ist – und *ganz* oben ist natürlich der Chefredakteur, da kommen die Leser kaum mit. 'Die Magieregeln sind der größte Haufen Dreck, den sich je ein DSA-Redakteur ausgedacht hat', schreibt z.B. Leser Scholz - und bleibt damit deutlich hinter Tobi zurück. Am tollsten aber treibt es der Unflatgroßmeister, der den unvergeßlichen Artikel "Der Zorn des Spielers" geschrieben hat. Also, da fallen Ausdrücke, da würde jeder Tralloper Rollkutscher erröten, zum Beispiel ..."

A. *(hebt unwillig die Hand)*: "Ach nein, das muß jetzt nicht sein! Sag mir lieber, ob der Artikel irgend etwas Neues enthielt."

B. *(lustlos blätternd)*: "Och nöh, Nur alte Hüte: Schmidt Spiele ist eine gemeine Kapitalistenfirma, immer nur auf Kohle aus, während der Schreiber stillschweigend davon ausgeht, daß alle anderen Spiele-Hersteller ausschließlich das Wohl der Menschheit im Auge haben und ihre Spiele aus reiner Lust an der Selbstausbeutung produzieren."

A. *(hebt die Schultern)*: "Aber das kennen wir doch seit je. Immer wieder das gleiche: DSA-Spiel = Beschiß, USA-Spiel = Suuupergut!"

B.:"Egal, welches?"

A.: "Sch...-egal. Hast Du mal in einem Fanzine einen Hauch von Kritik an TSR, dem weltweiten Branchenführer und Hersteller von D&D, gelesen?"

B.: "Nein, warum auch? Es ist doch bekannt, daß TSR's Millionenverkaufszahlen nur dem Spielerwohl gewidmet sind und die Firma keinen Nikkel verdient."

A.: "Wie ist es mit MERS?"

B.: "Jesusmäßig lieb und spielerfreundlich, wenn man den deutschen Fanzines glauben darf. Erinnerst du dich an das "Rollenspielheft für Einsteiger", daß MERS vor einigen Jahren herausbrachte?"

A.: "Joh."

B.: "Das Heftchen hat nur DM 9,80 gekostet, ein DSA-Abenteuer damals aber DM 19,80. Wie haben die Fanzines da auf uns eingedroschen!"

A.: "Wieviel Seiten hatte denn dieses MERS-Heft?"

B.: "Sechzehn. Wenn man den MERS Seitenpreis auf ein DSA-Abenteuer umrechnet, müßte letzteres fast 50 Mark kosten, aber solche Berechnungen wurden damals nicht angestellt und sind auch heute dem Nordländer-Tobi und seiner Mannschaft fremd. Diese Leutchen sagen einfach: 'Wenn es aus dem Land der Pepsi Cola kommt, dann ist es lieb, sonst ist es böse und geldgierig ...' Bei deutschsprachigen Produkten ist der Ansatz differenzierter: Da kommt es auf die Qualität der Illustrationen an.

A.: "Klar, ich sehe auch gern schöne Bilder ..."

B.: "Mann, bist du naiv! Die Bewertung erfolgt natürlich genau anders herum: Je schlechter die Grafiken, desto spielerfreundlicher das Produkt."

A. *(hebt ratlos die Schultern)*: "Ich bin mit der Fa. Schmidt immer ganz gut zurechtgekommen; ich kenne sonst überhaupt keinen irgendwie namhaften Hersteller in der Branche, der seine Autoren absolut eigenverantwortlich arbeiten läßt und aus dem Werbeetat ein inhaltlich unabhängiges RSP-Magazin wie den *Aventurischen Boten* finanziert. Was wirft man den Schmidties denn konkret vor? Daß sie professionelle Grafiker beschäftigen ...?"

B: "Das schon auch, 'dadurch wirkt alles viel zu glatt', steht im Fanzine drin, aber vor allem lädt die Fa. Schmidt Schuld auf sich, indem sie zuviel veröffentlicht."

A. *(rauft sich die Haare)*: Zu viel veröffentlicht? Nein, nicht immer wieder dieses Gemaule: Jeder SF- & Fantasy-Leser sieht beglückt die zahlreichen Neuerscheinungen, die der jweilige Monat bringt, jeder Modelleisenbahner freut sich, wenn er unter vielen angebotenen Lokomotiven auswählen kann, selbst der Rentner im Supermarkt schätzt es, daß Hering in Tomatensoße in mehreren Varianten angeboten wird, nur wir RSP-Autoren dürfen nix Neues mehr schreiben? Alles, was wir noch zu Aventurien zu sagen hätten, sollen wir einfach verschlukken, um so zu gewährleisten, daß der DSA-Spieler keine Auswahl an Produkten für sein Hobby findet?

B. *(hämisch grinsend)*: "Joh, sollen wir. Wenn wir es gut mit

den Spielern meinten, hätten wir alle schon seit Jahren die Schnauze gehalten."

A.: "Aber, aber *(rollt hilflos mit den Augen)*, mit den gleichen Worten wurden doch auch schon damals die *Havena-Box* und das *Land des Schwarzen Auges* kritisiert. Das heißt doch im letzter Konsequenz ..."

B. *(ihm ins Wort fallend)*: "... Wir hätten alle am Tage des Erscheinens der ersten Basis-Box Massenselbstmord begehen müssen. Genau, Alter! Seitdem haben wir – laut Nordländer & Co – das Spiel nur noch versaubeutelt ..."

A. *(hebt ahnungsvoll die Hand)*: "Ich kann mir denken, was passiert ist: Wir hatten seinerzeit gedacht, die Spieler würden sich freuen, wenn wir ihnen eine große Auswahl an Material bieten, aber dann ist etwas schiefgelaufen: Der Bundesinnenminister hat endlich den hohen pädagogischen Wert von DSA erkannt, sich persönlich eingemischt und ein Gesetz durchgepaukt, das nun alle RSPler zwingt, ein jedes DSA-Produkt sofort nach Erscheinen zu kaufen."

B.: "Meinst du wirklich?"

A.: *(heftig nickend)*: "So muß es sein, eine andere Erklärung gibt es nicht. Kein Wunder, daß dann die Leute um den Nordländer-Tobi sauer sind, zumal sie DSA überhaupt nicht mehr ausstehen können, wie sie weihevoll versichern. Hör dir dies an: Ein Nordländer-Leser an Herrn Tobi: 'Warum spielt ihr eigentlich noch immer DSA?' Herr Tobi darauf: 'Wer behauptet, daß wir immer noch DSA spielen? Eine *Abkehr von DSA* hat doch bereits in der 6. Ausgabe stattgefunden.' Oder hier, noch besser, Herr Nordländer in einem Leserbrief an den 'Wegweiser', ein anderes Fanzine: *'Daß wir uns von DSA abgewandt haben, heißt nicht, daß wir kein DSA-Fanzine mehr akzeptieren ...'*"

B. *(schüttelt sich)*: "Ihh, das ist ja ekelig, so ein gönnerhafter Ton unter gleichgestellten jungen Leuten. Hat es da dem Wegweiser vor Zorn nicht sämtliche Zeiger verdreht?"

A.: "Keineswegs, Herr Sandor Wegweiser entschuldigt sich noch untertänigst beim Nordländer, daß er dessen DSA-Haß-Artikel an einer winzigkleinen Stelle widersprechen möchte ... Na, sollen diese Leute machen, was sie wollen, uns geht es ja nichts an ..."

B. *(unterbricht mit einem schiefen Grinsen)*: "Geht uns schon was an, denn all diese Leute wünschen, im vielgehaßten Aventurischen Boten eine Gratisanzeige zu veröffentlichen ..."

A.: "Was wir natürlich nicht tun werden ...?"

B.: "Was wir doch tun ... Denn die Zines sind allesamt nicht schlecht gemacht. Selbst in Herrn Tobis Haßtiraden stekken viel Schweiß ..."

A.: "... Haßschweiß!"

B.: "... und Arbeit. Also wollen wir hier nicht Zensor spielen. Außerdem gibt es einige Einwände aus Fan-Kreisen, mit denen man sich durchaus ernsthaft auseinander setzen kann."

A.: "Und die wären?"

B.: "Zum Beispiel segelt so manches - wie soll ich sagen - artfremde Produkt unter der DSA-Flagge, weil die Fa. Schmidt den guten Ruf des Schwarzen Auges nur zu gerne nutzt, um irgendwelche Spiele zu lancieren, die mit dem Rollenspiel DSA nicht viel, bzw. gar nichts zu tun haben."

A.: "Du spielst auf die kleinen Plastikdinos in der großen Box und ihre kleinen häßlichen Plastikfreunde in den anderen großen Boxen an, nicht wahr?"

B.: *(nickt)*

A.: "Aber ich kann mir nicht vorstellen, daß der ministeriell erlassene DSA-Kaufzwang sich auch auf dieses Kinderspielzeug erstreckt."

B.: *(zuckt die Achseln)*

A.: "Du meinst wirklich, es gibt Spieler, die "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" nicht vom "Tal der Saurier" unterscheiden können, und der Nordländer setzt sich besonders für solche Unterprivilegierten ein ...?"

B.: "Wäre immerhin möglich. Außerdem wirft man uns vor, wir hätten Aventurien total vollgeschrieben – wie Graffitti auf einem S-Bahnwagen: Nirgendwo mehr ein Plätzchen, wo der Spieler etwas hinkritzeln kann ..."

A.: *(empört)* "Also, das kann ich kaum glauben! Nimm zum Beispiel Albernia: eine ganze Box, in der eine einzige Provinz beschrieben wird. Mit anderen Worten, eine maximale Dichte der Beschreibung. Trotzdem hätte ich nicht die geringste Mühe, ein völlig eigenständiges Spiel aufzuziehen. Man stelle sich vor, einen jungen Herumtreiber, so eine Art Huckleberry Finn, verschlägt es in ein albernisches Dorf, das ich übrigens vom ersten bis zum letzten Haus mitsamt der 200 Einwohner komplett selbst gestaltet habe. Nun fände ich es sehrungeheuer spannend auszuspielen, wie der Bursche ein paar andere Dorfjugendliche kennenlernt, wie er seinen Platz in der Gemeinschaft findet, um schließlich, gemeinsam mit den neu gewonnenen Freunden, gewissen unheimlichen Phänomenen in einem nahegelegenen Wald auf den Grund zu gehen, bis sich die kleine Schar endlich nach Havena, in die riesige Stadt, aufmacht, bei deren Anblick sie für einige Zeit fast das Atmen vergißt. In Havena, wo ich ganze Straßenzüge nach eigenem Geschmack entwerfen kann, lernen die jungen Abenteurer ..."

B. *(lachend die Hand hebend)*: "Tja, das ist deine Methode, und so treiben Meister und Spieler es in fast allen Runden, die ich kenne, aber der Nordländer - obwohl er sich von DSA abgewandt hat - hält den durchschnittlichen Meister offenbar für unfähig, irgendein Szenarium selbst zu gestalten. Also ist er fortwährend gezwungen, sämtliche DSA-Produkte zu kaufen, ein Verhalten, das ihn irgendwann in den Ruin treiben wird und das wir nur verhindern können, wenn wir auf der Stelle unseren Job hinschmeißen ..."

A. *(fährt ihm immer noch zornig ins Wort)*: "Ach, ich kann das nicht mehr hören: *'keine Freiheit mehr, keine Kreativität zu entfalten ...'* Wer sagt denn, daß man jedes unserer Konzepte widerspruchslos übernehmen muß, wer verbietet denn, daß ein Meister ganze derische Kontinente dazuerfindet ..."

B.: "Nun beruhige dich doch wieder ..."

A.: "Ich *will* mich aber gar nicht beruhigen, dazu beißen mich diese schiefen Argumente viel zu sehr. Stell dir vor: wenn dieser Vorwurf auf die Erde übertragen werden würde, wenn die Existenz *eines* Lexikons für Aventurien nun die Schaffung jeglicher selbsterdachter Szenarien verhinderte, dann dürfte es auf der Erde überhaupt keine Unterhaltungsliteratur geben, da sei der Große Brockhaus vor oder Meyers..."

Wir blenden uns an dieser Stelle aus dem Gespräch aus, denn es wird nun endlos so weitergehen, bis die Redakteure schließlich vor Erschöpfung zusammenbrechen. Der Nordländer-Tobi und seine Spießgesellen mögen immerhin befriedigt feststellen, daß ihre Anwürfe von uns durchaus wahrgenommen und diskutiert werden. Seid aber bitte nicht enttäuscht, wenn das mit der unflätigen Ausdrucksweise noch nicht recht klappen will! Wir arbeiten daran.

Andreas Blumenkamp