

planet toys international – Interview mit Reiner Knizia:

Kosmos bringt „Blue Moon“

Von Völkern, Drachen und Kristallen

„Blue Moon“ heißt eine außergewöhnliche Spieleneuheit, die Kosmos in Nürnberg präsentieren wird. Der Titel bezeichnet das Konzept einer stetig wachsenden, phantasieanregenden und ungewöhnlich aufwändig illustrierten Zweierspiel-Welt. Geschaffen wurde diese neue Welt von Reiner Knizia, einem der produktivsten und profiliertesten Spieleautoren der Welt. Mit Reiner Knizia sprachen wir über „Blue Moon“.



na ja – verstärken. Jedes Mal wenn ich an die Reihe komme, spiele ich einen Charakter und eventuell eine Verstärkung. Damit muss ich die Gesamtstärke, die der andere Spieler gerade ausgelegt hat, erreichen oder übertreffen. Im Gegenzug muss dann der andere Spieler mit seinem nächsten Charakter meine Gesamtstärke erreichen, usw. Wenn der andere Spieler gegen meine Gesamtstärke nicht mehr ankommt, muss er sich zurückziehen und ich gewinne den Kampf. Dadurch bringe ich einen der drei uralten Drachen auf meine Seite. Wenn ich alle Drachen auf meiner Seite habe, ist das Spiel gewonnen. Andernfalls gewinnt der Spieler, der nach dem Durchspielen der Kartenstapel Drachen auf seiner Seite hat.

Zusätzlich gibt es noch Unterstützungskarten, die sich nicht nur auf einen einzelnen Charakter beziehen, sondern – einmal ausgelegt – meinen gesamten Kampf unterstützen und mich zunehmend stärker machen. Das bringt Dynamik ins Spiel.

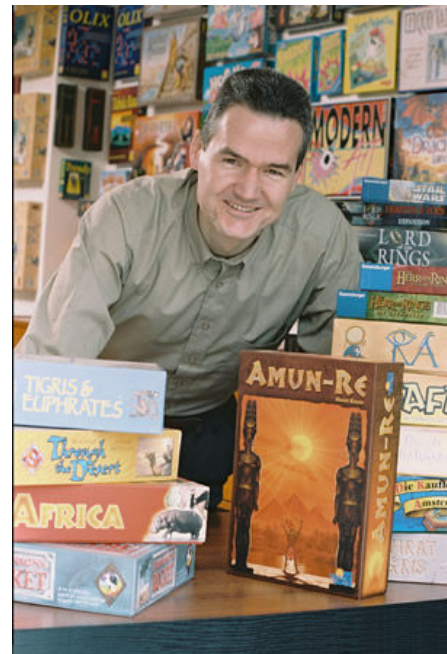
planet toys: Ein so komplexes Spielsystem kann eigentlich nur der Autor selbst in wenigen Sätzen beschreiben. Wie fällt Ihre Kurzcharakteristik aus?

Reiner Knizia: Gut, dass sie das gleich zu Beginn ansprechen. Denn eines ist mir

Aufwändig aber nicht komplex

wichtig: Blue Moon ist NICHT komplex. Blue Moon spielt zwar in einer großen

Fantasiewelt und ist sehr aufwändig gestaltet, aber das Spielsystem ist einfach. Beide Spieler haben ein Kartenpaket, das ein Volk aus der Blue Moon Welt repräsentiert. Das Kartenpaket enthält viele Charakterkarten und einige Verstärkungskarten, die den Charakter –



Erfolgsautor Dr. Reiner Knizia

p.t: Würden Sie *Blue Moon* in die große Familie der Sammelkartenspiele einordnen oder ist das die falsche Schublade?

R.K.: Das ist eine andere Schublade. Sammelkartenspiele, so wie ich sie verstehe, haben zwei Aspekte: Erstens bewegen sich die Spieler von



Sammelkartenspielen vielfach auf einer Metaebene, wo es weniger um das Spielen miteinander geht, sondern um die Beschäftigung mit dem grundsätzlich unausgewogenen Kartensortiment, und wie man die komplexen Regeln am besten zu seinem Vorteil nutzt. Das geht so lange, bis nach einem halben Jahr neue und unausgewogene Karten herauskommen, die alles wieder über den Haufen werfen. Zweitens verleiten die Sammelkartenspiele zum Ausgeben von mitunter erheblichen Geldbeträgen, um bei diesem Spiel mithalten zu können.

Für *Blue Moon* trifft beides nicht zu. Bei *Blue Moon* steht der Spielspaß im Vordergrund. Das Basisset enthält zwei Völker, die magischen Vulca und die trickreichen Hoax, die sofort gegeneinander gespielt werden können. Wer sich weitere Völker kauft, wie beispielsweise das Frauenvolk der Mimix oder die fliegenden Flit, hat mehr Auswahl, welche Völker er gegeneinander spielen möchte. Jedes Volk hat andere Fähigkeiten und das macht den

wesentlichen Reiz der verschiedenen Völker aus. Spielerisch wird immer wieder aufs Neue erforscht wie man mit den Stärken – und den Schwächen – seines Volks gegen das vom anderen Spieler gewählte Volk am besten zurecht kommt.

Blue Moon funktioniert auf zwei Ebenen. Einerseits für Leute, die einfach unbeschwert losspielen wollen, um den Spaß und die Abwechslung des Spiels zu genießen. Andererseits aber auch für Leute, die sich gerne in ein Spielsystem und dessen Welt vertiefen, es selbst gestalten und darin mehr Zeit verbringen wollen.

Im begrenzten Umfang bietet *Blue Moon* auch die Möglichkeit, sein Kartenpaket individuell zu gestalten, und damit reizt es vielleicht auch die Sammelkartenspieler. Aber das steht – zumindest bei mir – nicht im Vordergrund, weil die ursprünglichen Völker bereits eine so enorme Vielfalt bieten. Alle Völker sind sorgfältig gegeneinander ausgewogen – was nebenbei gesagt eine horrende mehrjährige Testarbeit war. Ja, hätte ich 1999, als ich vor fünf Jahren mit meinen Arbeiten am *Blue Moon* Projekt begonnen habe, geahnt, wie viel Zeit dieses Projekt verschlingen würde, hätte ich es wohl gar nicht angefangen. Entsprechend stolz bin ich natürlich heute auf dieses gigantische Werk.



p.t.: Wer hat sich die phantasievolle Hintergrundgeschichte ausgedacht?

R.K.: Die Blue Moon Legende ist natürlich ein ganz wesentlicher Aspekt dieses Spielepakets. Die Blue Moon Welt ist die erste umfassende Fantasiewelt, die ich entwickelt habe. Seither trage ich in meinem Herzen für Meister wie Tolkien noch viel mehr Hochachtung als zuvor.



Diese Herausforderung hatte ich deutlich unterschätzt. Mit vielen begeisterten Freunden, allen voran David Farquhar und Kevin Jacklin, haben ich in England über mehrere Jahre an dieser Welt gefeilt. Heute gibt es eine Legende, die von der Schöpfungsgeschichte über das harmonische Leben der Völker in Blue Moon City bis hin zur tragischen Schicksalsnacht führt, die die Blue Moon Welt in dieses Chaos stürzt. Natürlich geht die Legende auch noch weiter in die Zukunft und sie beschreibt zudem die weitere Umgebung der bisher isoliert lebenden Blue Moon Völker.

Diese Legende wird Stück für Stück, Karte für Karte, von den Völkern aus ihrer jeweiligen Sicht erzählt, so dass die Spieler im Laufe der Zeit immer mehr erfahren. Als Hintergrundinformation liegt die Legende heute auch bei den Verlagen, doch es ist mein ausdrücklicher Wunsch, dass sie nicht veröffentlicht wird. Sollte es jemand wagen, werde ich ihn eigenhändig umbringen. Es ist doch viel spannender

sich das Puzzle im Laufe der Zeit selbst zusammensetzen und von den Menschen in der Blue Moon Welt selbst zu hören, was geschehen ist und wonach sie streben. Am Ende kennt man dann die ganze Historie der Blue Moon Welt – zumindest bis zur Jetztzeit.

p.t.: In Blue Moon City scheint es ziemlich martialisch zuzugehen. Ist das in diesen Tagen politisch korrekt?

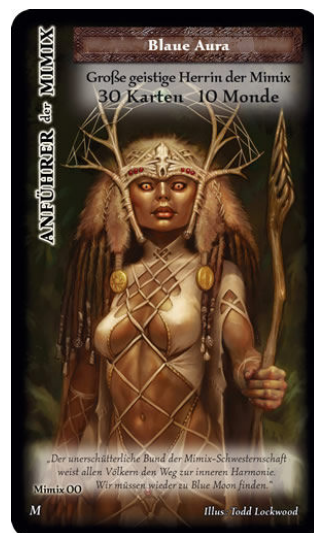
R.K.: Vielleicht wird sie das jetzt verwundern. Aber die Geschichte der Blue Moon Welt ist mehr von Harmonie und Gemeinsamkeit als vom Konflikt geprägt. Es gibt eine lange fruchtbare Periode des Zusammenlebens in Blue Moon City, dem Zentrum dieser Welt. Der König aller Völker steht mit dem Gott, Blue Moon, über dessen göttlichen Boten, dem Goldenen Drachen, in Verbindung. Erst als der Goldene Drache auf tragische Weise zu Fall gebracht wird, der König stirbt, und Blue Moon City zerstört wird, beginnt die Dunkle Zeit, in der unser Spiel beginnt. Alle Völker sehnen sich danach, den Frieden wieder herzustellen, und zurück zu ihrem Gott, Blue Moon, zu finden. Das ist die Motivation ihres Handelns. Aber die Völker finden keinen gemeinsamen Weg, um dieses Ziel zu erreichen.

Ich meine, das passt sehr wohl in unsere Zeit.

Und nur ich allein weiß wie die Geschichte ausgehen kann. Vielleicht finden die Völker ja ihren Frieden in einer größeren Völkergemeinschaft als ihrer isolierten Welt. Dieser weitere Rahmen öffnet sich jedoch erst am Ende des Spielpakets. Es gibt ein paar Andeutungen auf den Karten wie die Zukunft aussehen könnte, und damit möchte ich es auch derzeit belassen.

p.t.: Spiele mit fantastischer inhaltlicher Auskleidung haben viele Kinder wieder an den Spieltisch gelockt. Sehen Sie hier einen Trend, der die Spielergemeinde vor der Überalterung bewahren könnte?

R.K.: Ich weiß es nicht. Ich treffe überall auf der Welt viele begeisterte Kinder und Jugendliche, die gerne spielen. Spielen verbindet ja auf wunderbare Weise die Generationen. Wenn man zusammen spielt, ist es völlig unerheblich, ob man 8 oder 80 ist – jeder findet einen gleichberechtigten Platz in seiner Rolle am Spielbrett. Natürlich sind Spiele auch ein Spiegel ihrer Zeit, und deshalb müssen die Spiele mit der Zeit gehen.



Ich glaube schon, dass Blue Moon den Geist der Zeit trifft und viele Kinder und Jugendliche ansprechen wird. Hier kann man in eine fantastische Welt eintauchen und damit viel Spielspaß erleben. Und es ist eine Welt, die lebt und sich weiter entwickelt.

Meine Intension ist sehr klar: Ich möchte mit Blue Moon einem möglichst breiten Publikum in unserer Welt spannende Stunden bereiten. Das zielt auf die Kinder und Jugendlichen ebenso wie auf die Erwachsenen. Wo sich dieses innovative Spielpaket letztlich am meisten durchsetzen wird, bleibt abzuwarten. Ich finde das spannend.

p.t.: Ist „Blue Moon“ ein Ergebnis strategischer Marketing-Überlegungen von

Kosmos oder eine genuine Knizia-Idee, die den üblichen Weg der Spielentwicklung ging?

R.K.: Blue Moon als Spielsystem und Welt wurde von mir erdacht und entwickelt. Erst als das Spielpaket im Wesentlichen fertig war, habe ich mir überlegt, zu welchem Verlag das Spiel passen kann und habe dann Kosmos angesprochen. Wir sind uns dann schnell einig geworden.

Natürlich ist Blue Moon für Kosmos und für mich eine wichtige strategische Produktlinie die weit über ein Einzelspiel hinausgeht. Die Absicht ist, neben der erfolgreichen Welt der gelben Sieder-Sonne nun die Welt des Blauen Mondes aufzubauen. Das wird eine große Herausforderung. Ich bin schon sehr gespannt, was Kosmos daraus macht.

p.t.: Wie viele Knizia-Spiele werden wir an den Messeständen zur Spielwarenmesse Nürnberg vorfinden?

R.K.: Natürlich wird es von mir im In- und Ausland auch 2004 wieder eine ganze Reihe von Neuerscheinungen geben. So beispielsweise ebenfalls bei Kosmos das Brettspiel „Einfach Genial“ und das Kartenspiel „Spy“. Ich finde, es ist aber auch hier viel interessanter, die Neuheiten auf der Messe zu entdecken, als alles im Voraus zu wissen.

Ich wünsche ihnen viel Spaß!

p.t.: Vielen Dank für dieses Gespräch!

