

Erst für Lara gab's den Orden

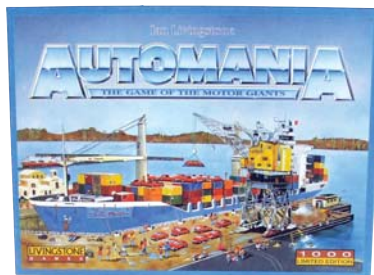
Wenn ein Eigenverleger seinen Erstling präsentiert, steckt er meist voll Hoffen, dass sein Spiel vom Publikum gut aufgenommen wird, und Bangen, dass sich seine finanzielle Investition am Ende auch auszahlt. Nicht so, als Ian Livingstone 1990 auf die Spieltage nach Essen kam. Bereits ein alter Hase, hatte er schon 15 Jahre lang Games Workshop betrieben und war auch als Autor der „Fantasy-Abenteuer-Spielbücher“ erfolgreich. Livingstone Games war ein Hobby. Jedes Jahr sollte ein neues Spiel auf den Markt kommen, streng limitiert auf 1.000 Exemplare. Die Premiere verlief erfolgreich, der Erstling **BOOM TOWN** erntete durchweg gute Kritiken. Ein Jahr später folgte **AUTOMANIA**.

Sechs Herstellerländer – jeder Spieler übernimmt eines davon – exportieren ihre Autos in sechs Exportmärkte. Die Wagen müssen nicht erst produziert werden, sie sind einfach schon da. Ihre Menge hängt von der Teilnehmerzahl ab. Mindestens vier Personen müssen mitmachen, für weniger ist das Spiel nicht ausgelegt.

Zunächst verteilen die Spieler reihum Wagen für Wagen auf die Exportmärkte, bis jeder etwa ein Drittel seiner Flotte eingesetzt hat. Die Exportmärkte, rechteckige Flächen auf dem Spielplan unterlegt mit verfremdeten Nationalflaggen, haben unterschiedliche Kapazitäten. Das Spektrum reicht von zwei Autos, die die Schweiz aufnehmen kann, bis zu 20 in den USA. Ein Teil dieser Nachfrage wird also schon offen bedient. Die restlichen Wagen werden geheim verteilt. Man notiert auf einem „Automania Export Record Sheet“, wie viele Fahrzeuge man wohin zu liefern gedenkt. Klar, dass nicht jeder alle seine Wagen los wird. Unabhängig von der Verteilung auf die einzelnen Märkte ist das Gesamtangebot größer als die Gesamtnachfrage.

Sicherheitshalber kann geheim in Werbung investiert werden. Wer am kostspieligsten wirbt, verkauft zuerst. Interessant dabei: Die Mittel sind unbegrenzt. Allerdings schmälern die Ausgaben natürlich den Gewinn.

Vor dem Showdown kommen weitere Unwägbarkeiten in Form von Marktinformativkarten ins Spiel. Mit zweien startet jeder in die Runde, eine davon spielt er nun aus. Abgewickelt werden sie in numerischer Reihenfolge, denn sie können durchaus widersprüchliche Anweisungen



geben. Ihre Auswirkungen sind drastisch. So gibt es etwa Importverbote, die nur gegen einzelne Spieler wirken. Strategische Überlegungen werden dadurch zunichte gemacht, ein Punkt, der seinerzeit dem Spiel stark angekreidet wurde, denn der Glücksfaktor war für ein Wirtschaftsspiel

allzu dominant. Andererseits wäre AUTOMANIA ohne die Karten auf die Dauer zu spannungslos verlaufen.

Am Ende einer Runde wurden die Einnahmen den Ausgaben gegenübergestellt. Für jeweils 10.000 Dollar Gewinn durfte ein kleiner Holzporsche auf einer Rennstrecke um ein Feld vorwärts rücken. Sobald er ins Ziel einlief, war das Spiel beendet und ein Sieger gefunden.

Wer sich anlässlich von **AUTOMOBILE** an AUTOMANIA erinnert, wird die nostalgische Stimmung schnell wieder verlieren; für heutige Verhältnisse ist das Spiel zu einfach gestrickt, eher abstrakt, das Thema deutlich aufgesetzt. Auch dem Spielmaterial merkt man das Alter an. Zwar können die Holzautos punkten, aber der Spielplan ist schlicht gestaltet, und das „Automania Export Record Sheet“ würde man heute so nicht mehr in eine Spieleschachtel packen.

Mit AUTOMANIA endete denn auch die kurze Geschichte des Verlags Livingstone Games, mehr kam nicht auf den Markt. Ian Livingstone ging fremd, wandte sich den PC-Spielen zu und lernte eine unternehmungslustige Frau namens Lara Croft kennen: 1995 wurde er Vorstandsvorsitzender von Eidos Interactive, die für Tomb Raider verantwortlich zeichneten. Damit war er so erfolgreich, dass er 2006 für seine Verdienste um die Computerspiel-Industrie mit dem Order of the British Empire ausgezeichnet wurde. *KMW*

Anzeige