

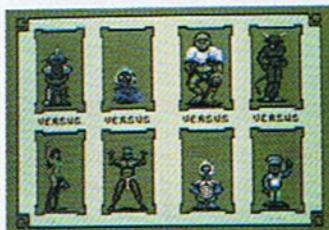
Beim diesjährigen »Grand Monster Slam« nahm zum ersten Mal ein Spieler aus dem Volk der Zwerge teil. Lesen Sie selbst, wie es ihm bei diesem größten aller Sport-spektakel erging.

von Andreas Friedrich

Von halbrechts kommt ein Belom angefliegen; aber nicht mit mir! Ich weiche nach links aus und schieße rechts an die Bande. Treffer! Nachdem er wieder steht, haut er vor Wut einen Belom in das Publikum. Und da ist er auch schon, der ersehnte Pelvans!

Ach so, Sie wissen gar nicht, was ein Belom ist? Und von einem Pelvans haben Sie auch noch nie etwas gehört? Also ein Pelvans, daß ist, wenn...

Aber am besten wird es wohl sein, ich erzähle von Anfang an, wie der Grand Monster Slam entstanden ist. Begonnen hat alles, als das Volk der Goblins aus nicht mehr rekonstruierbaren Gründen beschloß, einen Krieg gegen die



Alle Kampfpaarungen der ersten Runde



Die Gegnerin des Zwergs: Red Sonja Valmore

Menschen zu führen. Dieser begann an einem Nes (Montag) des Jahres 10365 mit dem Abrücken von 7000 Mann und nicht wenigen Katapulten. Dazu muß man wissen, daß die Goblins als die Experten für Katapulte galten und gelten.

Grand Monster Slam

Dreinhauen ist alles!



Nach zwei Monaten war es dann soweit, die Goblins hatten ihre erste Feindberührung; sie stießen auf eine Wüstenfestung der Menschen. Und so begann ein Ereignis, das unter der Bezeichnung »Große Peinlichkeit« in die Geschichte von GHOID eingehen sollte.

Der Angriff der Goblins fand, wie gesagt, in einer Wüste statt, genauer: in einer Sandwüste. Um aber die Katapulte benutzen zu können, benötigt man bekannterweise Steine. Ein paar hatten die Goblins dabei, aber nach fünf Minuten war der Angriff zu Ende. Die Menschen lachten sich in der Festung natürlich halb tot, was die Goblins nur noch wütender machte. Sie versuchten nun, mit allen Mitteln die Belagerung aufrechtzuerhalten. Sie verwendeten anstelle der Steine so ziemlich alles, was nicht niet- und nagelfest war; aber umsonst. Schließlich versuchte man es mit einem Frontalangriff auf die Zinnen der Burg, aber der Kommandat der Festung hatte mitgedacht; die Goblins wurden mit genau den Steinen bombardiert, die sie zuvor in die Festung geschleudert hatten. Den Goblins blieb nichts anderes übrig, als sich zurückzuziehen.

Was das alles mit dem Grand Monster Slam zu tun hat? Geduld, Geduld, ich komme sofort darauf zu sprechen. Nach drei Jahren war dann der Krieg zu Ende, und Menschen und Goblins schlossen einen Friedensvertrag. Zum Gedenken an die »Große Peinlichkeit« trafen sie sich weiterhin alle drei Jahre, um im Rahmen eines großen Festes einige Katapultschüsse auszutauschen.

Dieses Ereignis blieb natürlich nicht unbemerkt. Einige Halblinge hatten von den Jubi-

läumsfeiern Wind bekommen und wollten auch an dem Katapultschießen teilnehmen. Sie erklärten den Menschen und Goblins den Krieg, warfen ein paar Steine und baten nach fünf Minuten um Frieden. Die Bedingungen für eine Teilnahme waren damit erfüllt, Menschen und Goblins blieb nichts anderes übrig, als die Halblinge mitkatapultieren zu lassen.

Nachdem immer mehr Völker an den Feierlichkeiten teilnahmen, drohte das Chaos

auszubrechen. Um diese wieder in geordnete Bahnen zu lenken, beschloß man, die Katapulte von nun an auf große Zielscheiben zu richten. Das Volk der Orks sorgte allerdings dafür, daß man wieder aufeinander schoß. Diese fanden das Katapultieren von Elfen viel lustiger (kann man geteilter Meinung sein), und nach und nach wurde aus der eigentlichen Gedenkfeier ein richtiges Sportereignis, mit allem was

64'er Long



Das Titelbild von »Grandmonster Slam« zeigt den von einem Belom!

dazugehört. Es wurde z.B. ein richtiges Komitee gegründet, das sich mit einer Regelreform zu befassen hatte, um einen ordentlichen Verlauf der Spiele zu gewährleisten. Eine wichtige Neuregelung war die »Teilnahme« der Beloms am Grand Monster Slam.

Das Volk der Beloms war ursprünglich in den Randgebieten des Landes zu Hause. Aufgrund ihres kugelförmigen Aussehens kam es jedoch immer wieder zu den gefürchteten »Belomwinen«, Massenabrollungen von den Gipfeln in die Täler, so daß man heute Beloms in fast allen Gegenden von Ghoid antreffen kann. Als dieses Volk beim Organisationskomitee vorsprach, um an den Spielen teilzunehmen, wurden die etwa 30 cm durchmessenden Pelzkugeln sofort unter Vertrag genommen, um als Ersatz für die doch etwas harten Steine Verwendung zu finden. Von Stund an wurden also nicht mehr Steine geworfen, sondern Beloms mit dem Fuß in Richtung Gegner getreten. Die Beloms protestierten, aber umsonst. Sie hätten das Kleingedruckte lesen sollen...

Doch genug der Vorrede, beginnen wir mit dem Spiel! Ach so, worum es beim Grand Monster Slam überhaupt geht? Nun, der Kaiser der Menschen zeichnet den Gewinner mit einem gelben Wams und einer goldenen Medaille aus. Wegen des großen Andrangs war man nämlich nach HodH Kaiserwacht umgezogen. Zwar hat das Stadion nur 1348 Sitzplätze frei, der »Bund kommerzieller Hellseher« (BKH) bietet jedoch jedermann seine Dienste an, so daß alle interessierten Wesen an den Spielen teilhaben können.

Das eigentliche Spiel ist in drei Sätze gegliedert; der erste dient zur Qualifikation. Dabei wird, wie in den anderen Sätzen auch, der Sieger im K.-O.-System ermittelt. Für den Teilnehmer des ersten Satzes bedeutet dies: Wenn er vorhat, den Grand Slam zu gewinnen – und wer hat das nicht vor? – muß er alle Duelle gewinnen, um sich für den zweiten Satz zu qualifizieren.

Im ersten Satz stehen sich acht Gegner paarweise gegenüber, wobei die Paarungen ausgelost werden. Nur der Sieger eines Kampfes kommt weiter, für den Verlierer ist der Grand Slam zu Ende. Veteranen des Spiels mutet man diese Runde übrigens nicht mehr zu, sie beginnen gleich im zweiten Satz. Nur Anfänger wie mich, der zum ersten Mal beim Grand Monster Slam teilnimmt, und notorische Verlierer findet man hier.

Gewinner der Paarung ist, wem es gelingt, seine sechs Beloms von seiner Spielfeldhälfte in die des Gegners zu befördern. Dann, und nur dann, kann man zu seinem »Homerun« antreten, ein Lauf zum Überqueren des Spielfeldes. Wird der Gegner von einem Belom getroffen, so ist er für kurze Zeit kampfunfähig, ein sehr erwünschter Effekt. Nicht umsonst hat mein alter Freund Dorin Eisenhand, der Vorsitzende des Organisationskomitees, anlässlich der Eröffnung des diesjährigen Grand Slams Worte ausgerufen: »Dreinhauen ist alles!«

Meine erste Gegnerin ist Red Sonja Valmora, eine Amazone. Sie ist wirklich nicht schlecht, bereitet mir aber keine Kopfschmerzen. Einen Belom richtig plaziert, und sie liegt am Boden. Sofort schieße ich einen weiteren hinterher,

Grand Monster Slam

Bei »Grand Monster Slam« übernimmt der Spieler die Rolle eines Zwergs, der im Rahmen einer Sportveranstaltung gegen andere Monster antreten muß. Ziel eines jeden Kampfes ist es, kugelförmige Wesen, die Beloms, auf die gegnerische Seite des Spielfeldes zu kicken. Hat man alle Beloms auf die Seite des Gegners befördert, kann man die Begegnung durch einen Homerun, einen Lauf quer über das Spielfeld, für sich entscheiden. Wird man während des Spiels von einem Belom getroffen, so ist man für einige Zeit kampfunfähig. Wenn man einen Belom in die Reihen der Zuschauer tritt, so erhält der Gegner einen Strafstoß, der jedoch abgewehrt werden kann (den »Pelvans«).

Die Gegner des Zwergs zeichnen sich durch ein eigenes Persönlichkeitsprofil aus. Da gibt es gute, aber langweilige Taktiker, Rauf-

bolde, Komiker und viele mehr. Welchen Stil der Zwerg vorlegt, um die Monster zu besiegen, hängt vom Spieler ab. Vor allem im ersten Satz kann man auf die verschiedensten Arten gewinnen.

Zur Auflockerung zwischen durch werden dem Spieler zwei Geschicklichkeitsspiele angeboten, die jedoch immer gleich aussehen. Dabei kann man sich vor dem eigentlichen Spiel schon einmal mit der im Spiel geforderten Joysticksteuerung auseinandersetzen. Bei der »Rache der Beloms« ist schnelles Reaktionsvermögen mit dem Joystickhebel gefragt, im »Faulton-Füttern« präzises Bedienen der Feuertaste.

Alles in allem ein intelligentes, empfehlenswertes Spiel, von dessen deutschsprachiger Anleitung sich so manches andere Programm eine Scheibe abschneiden könnte.

dann wieder einen gezielt in Richtung Red Sonja. Der nächste Belom ist der letzte, Homerun und Sieg. Fast tut sie mir leid, wie sie verzweifelt ihre Haare rauft, aber in diesem Spiel kann es eben nur einen Sieger geben...

Dies ist aber nicht alles, nach jedem Kampf muß sich der Sieger der »Rache der Beloms« unterziehen, den der »Kampfbund geschundener Beloms« (KGB) durchgesetzt hat. Dabei versuchen acht Beloms, den in ihrer Mitte stehenden Spieler mittels eines Kitzelangriffs zu Fall zu bringen, welcher mit ihren vielen Beinchen ausgeführt wird. Der Spieler selbst versucht mit Hilfe einer sogenannten »Schürbelstange« die einzeln anlaufenden Beloms »wegzuschürbeln«, sie sich also vom Leib zu halten. Gewinnen kann er nicht, es geht im Prinzip nur darum, sein Punktekonto zu erhöhen. Der Gewinner eines Kampfes erhält nämlich nach diesem eine Anzahl Punkte, abhängig von der

play

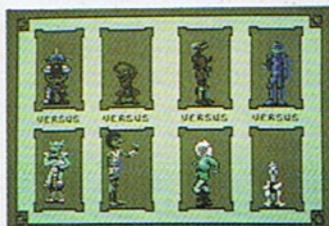


offenen Zwerg



Stärke des Gegners und der benötigten Zeit, ihn zu besiegen. Die Pelvânste, so will es die Überlieferung, kommentierten diese Spielerweiterung mit den Worten »Zwergenaufstand«, was natürlich eine äußerst rassistische Bemerkung war und den Zorn und Unmut Beloms und meines eigenen Volkes auf diese Pelvânste nach sich zog!

Gerechterweise muß ich hier anmerken, daß ich nicht unbedingt zu den Fans des »Bom-Punching« gehöre, wie die »Rache der Beloms« offiziell heißt. Es zehrt einfach an Nerven und Ehre eines Helden wie ich einer bin, sich von 30 cm kleinen Wesen in die Knie zwingen zu lassen.



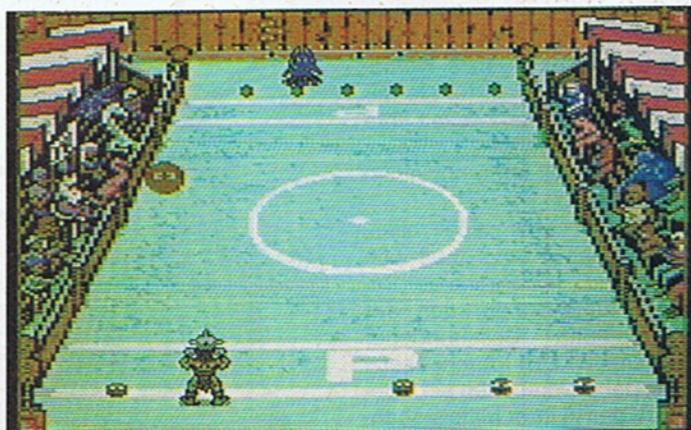
Die Kampfpaarungen der zweiten Runde

rück. Klar, daß ich versuchen werde, von meinem Pelvansschreck – einer Metallspitze an meinem rechten Knie – möglichst viel Gebrauch zu machen ...

Zurück zum eigentlichen Kampfgeschehen. Inzwischen sind vier Monster des ersten Satzes ausgeschieden. Nachdem alle Gewinner die »Rache« beendet haben, werden die folgenden Paarungen ausgelost. Mein nächster Gegner ist Brunf, der Oger. Von Beruf ist er übrigens Ogerzist, also Ordner während des Grand Slam. Zu den Aufgaben der Ogerzei gehört u. a. die Entwaffnung der Zuschauer vor Betreten der Arena und die Aufrechterhaltung von Ruhe

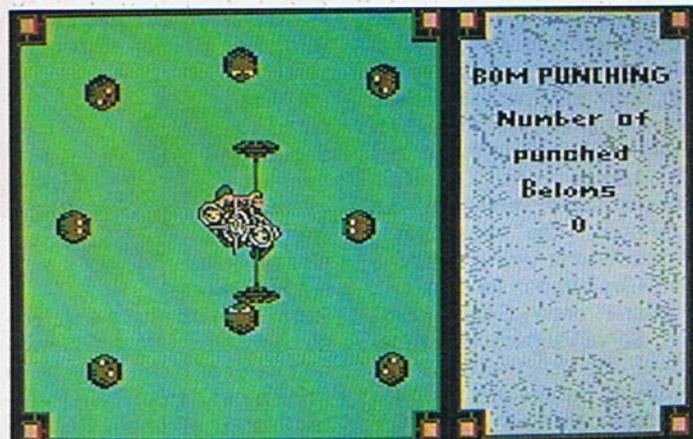


Der Orc Crazy Drunkflunk ist von Beruf Krieger



Faulton Nr. 4 reißt sein Maul auf. Gleich wird er den anfliegenden Belom verschlucken.

Ja, diese Pelvânste. Als Günstlinge des Kaisers forderten und bekamen sie eine Beteiligung am Spielgeschehen. Immer wenn ein Teilnehmer einen Belom in das Publikum schießt, seilt sich ein Pelvân auf das Spielfeld ab, um sich zu dem Pelvânpunkt des jeweiligen Gegners zu begeben. Dieser kann ihn dann in die Spielfeldhälfte des anderen treten. Der »Beschossene« kann dann versuchen, den Pelvân abzufangen. Gelingt ihm dies nicht, so fliegen einige Beloms in sein Spielfeld. Im umgekehrten Fall erhält der Pelvânstreter einen Belom zu-



Der Pelvân seilt sich ab: Einem der Gegner wurde ein Strafstoß zugesprochen

und Ordnung während der Spiele. Man kann sich lebhaft vorstellen, was alles passiert, wenn sich angetrunkene Fans gegenseitig in die Haare kriegen ...

Brunf erweist sich als sehr ausdauernder Spieler, ist jedoch leicht zu reizen und das Wort »Taktik« scheint sich nicht in seinem Wortschatz zu befinden. Ein paar Schmähungen an seine Fans von meiner Seite, während er am Boden liegt, und schon wird er so wütend, daß er einen Belom in mein Publikum tritt. Nana, wer wird denn gleich ...

Nun noch ein gezielter Schuß in Richtung seines massigen Körpers, und schon ist auch für den Vertreter der Oger der Grand Slam zu Ende. Es folgt die übliche »Rache« (gäh!) und schließlich geht es in das Finale des ersten Satzes. Mein Gegner diesmal Zsch Lnk, eine Amphibie aus der Gruppe der Vielfüßler. Wer nun glaubt, so ein Wesen würde sich wie ein Fisch auf dem Trockenen fühlen, irrt gewaltig. Der Bursche läßt es krachen! Schnell und präzise kommen die Beloms angefliegen. Richtig ärgern kann man ihn auch nicht, weil er keine bekannte Sprache dieser Welt versteht. Da hilft nur eins: Feuer frei! Nachdem ich ein paar Beloms in seine Weichteile getreten habe, ist der Sieg mein. Um aber im zweiten Satz mitspielen zu können, muß ich noch die Qualifikation durch die »sechs hervorragenden Faultons« bestehen. Was es damit auf sich hat? Nun, ursprünglich waren die Faultons ein teilnehmendes Volk wie jedes andere auch. Einige dieser breitmäuligen Amphibien hatten es sich jedoch zur Gewohnheit

gemacht, anfliegende Beloms zu verschlucken. Da die ursprünglichen Regeln dies nicht verboten, traten die Beloms in den Streik. Daraufhin wurden die Faultons zwar disqualifiziert, drohten aber u. a. an, eine »Interessengemeinschaft sadistischer Spieler« zu gründen. Um eine Eskalation zu verhindern, beschloß die Organisationsleitung, die Faultons in die Spiele zu integrieren.

Beloms für die Faultons

Der Gewinner der ersten beiden Sätze steht nun vor dem Problem, mindestens zwei oder vier Beloms in die Rachen von insgesamt sechs Faultons zu schießen, die sich auf Podesten verschiedener Höhen befinden. Schafft er das nicht, so muß er den Satz wiederholen. Zum Glück hat mir der Kaiser erlaubt, diese Qualifikation vorher zu üben, so daß das »Füttern« der Faultons für mich kein Problem ist.

Also auf in den zweiten Satz! Dieser unterscheidet sich vom ersten durch eine hüfthohe Mauer, die das Spielfeld unterteilt. In der Mitte hat die Mauer eine kleine Öffnung, damit Pelvânste und Homeruns durchgeführt werden können. Dadurch wird das Spiel erheblich schwerer, denn nun sind keine Flachsüsse zum Gegner mehr möglich. Der Belom wird vielmehr von der Mauer reflektiert, und kann daraufhin sogar den Treter selbst flachlegen. Eine Ausnahme sind die beiden Beloms in der Mitte des Feldes, diese können wie gewöhnlich in das gegnerische Spielfeld getreten werden.

Natürlich wird durch diese Bebauungsaktion auch der Homerun erheblich erschwert. Um diesen ausführen zu können, muß ich mich erst vor die Öffnung begeben.

Nun ja. Klaus von Adlerberg, mein erster Gegner in diesem Satz, stammt vom Volk der Menschen, die bekannterweise das Turniersystem in den Grand Slam eingebracht haben. Er erweist sich als ausgezeichnete Taktiker, der alle Tricks kennt, ist aber durch seine schwere Rüstung etwas langsam. So etwas nutze ich natürlich sofort aus, anderenfalls wäre ich ohne Gewinnchance. Durch gezielte Schüsse gelingt es mir, Klaus in der

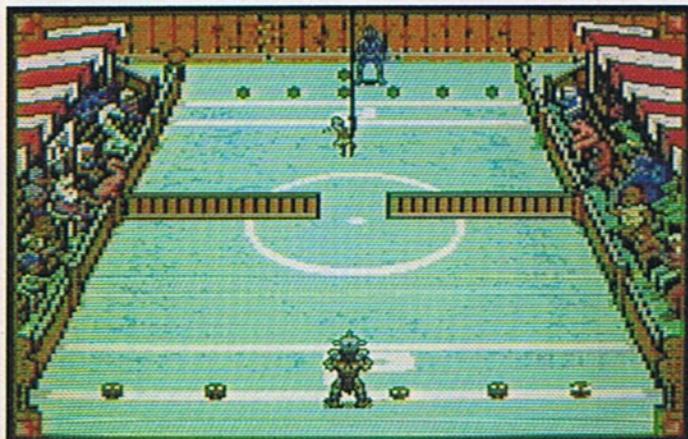
Horizontalen zu halten. Einen rechts, einen links, einen geradeaus, und das Spiel ist aus! Mauer hin oder her, bis der sich wieder aufrappelt, könnte ich das Spielfeld zweimal durchqueren...

Ohne die Rache der Beloms geht es anscheinend auch hier nicht. Langsam gehen mir die Rachegefühle dieser Pelzknödel auf die Nerven. Das müssen arme Wesen sein, wenn sie für ihr Ego eine solche »Rache« nötig haben ...

Mein nächster Gegner steht hoch in der Gunst des Publikums. Es ist der Orc Crazy Drunkfunkt, von Beruf Krieger.



Mit voller Wucht knallt ein Belom gegen die Monitor-Scheibe - Grund genug, dem »KGB« beizutreten ...



Die »Rache der Beloms« wurde vom KGB erkämpft und dient dem Ego der kleinen Felltiere

Er versteht es, das Publikum durch obszöne Gesten auf seine Seite zu ziehen. Er ist auch der einzige, der von seinen Fans gesponsert wird. Dazu muß man wissen, daß so eine Teilnahme am Grand Slam eine teure Sache ist. Das beginnt bei der Anreise, Unterkunft und Verpflegung, dazu müssen alle ihren Beruf unterbrechen, um zu trainieren und zu spielen. Nein, nicht alle; Gewinner der Goblin ist der einzige Profi unter den Amateuren, er macht nichts anderes. Aber auf ihn treffe ich erst in der dritten Runde, Gott sei Dank ...

Schlafmittel für den Helden

Crazy bereitet mir anfangs etwas Kopfschmerzen, er ist wirklich gut! Er hat aber eine kleine Schwäche: Um seine Fans bei Laune zu halten, beschäftigt er sich teilweise häufiger mit irgendwelchen Posen als mit den Beloms. In einem solchen Moment schlage ich natürlich gnadenlos zu und Sorge dafür, daß er nicht wieder



Der geschlagene Zwerg wird zum Hofnarren »befördert«

aufsteht. Klar, daß auch diese Begegnung mit einem Homerun meinerseits endet. Hoffentlich lassen seine doch etwas enttäuschten Fans noch etwas von ihm übrig ...

Nach der obligatorischen Rache der Beloms treffe ich auf Gnarl, den Hyänenmenschen. Obwohl er noch nie an den Spielen teilgenommen hat, beginnt er bereits im zweiten Satz. Ungewöhnlich ist das nur auf den ersten Blick, er ist wirklich eine Herausforderung! Gnadenlos nutzt er meine Fehler aus, ohne anscheinend selbst welche zu besitzen. Ich kann mich nur gegen ihn behaupten, indem ich versuche, ihn in die Mitte zu locken, wo ich ihn dann ohne Probleme

durch die Öffnung in der Mauer bearbeiten kann. Der Kampf wiegt hin und her, ohne daß ein Ende abzusehen ist. Endlich, im richtigen Moment, erhalte ich einen Pelvans. Der Moment ist wirklich goldrichtig, vier Beloms liegen noch auf meinem Feld, und zwar so, daß nach Abzug der Beloms für einen erfolgreichen Pelvans-Strafstoß nurmehr einer vor der Öffnung der Mauer liegenbleibt. Ich trete den Pelvans genau geradeaus, Gnarl springt nach rechts und drei Beloms fliegen zu ihm. Das ist das Ende eines zähen Kampfes. Den verbleibenden Belom hinüberzutreten und den Homerun beginnen ist eins.

Es folgt wiederum - nein nicht die Rache der Beloms - sondern »die hervorragenden sechs Faultons«, die Qualifikationsrunde für den dritten und letzten Satz. Da ich keine Lust habe, im Falle einer nichtbestanden Qualifikationsrunde den zweiten Satz noch mal zu durchlaufen, stopfe ich diesen breitmäuligen Amphibien die geforderten vier Beloms ins Maul. Mahlzeit!

Apropos Mahlzeit. Nach diesem langen Kampftag beschließe ich, erst einmal etwas gegen meinen leeren Magen zu tun, bevor ich mich in die Schlußrunde begeben. Da trifft es sich natürlich gut, daß ein anonym »Fan« von mir so »freundlich« war, mir etwas zum Essen zu besorgen. Nichts Böses ahnend, esse ich also von den Leckereien, die er mir ans Spielfeld bringen ließ. So gestärkt, versuche ich mich im Geiste auf meinen nächsten Gegner vorzubereiten, einen Magier. Aber irgendwie werden auf einmal meine Augenlider sooo schwer...

An den eigentlichen Kampf in der dritten Runde erinnere ich mich nicht mehr. Dorin erzählte mir dann, daß ich mich kaum auf den Beinen halten konnte, und nach dem ersten Belom einfach liegenblieb. Eine Wiederholung des Kampfes zu einem späteren Zeitpunkt war leider nicht möglich, weil das Regelwerk von Grand Monster Slam solch einen Fall nicht vorsieht. Immerhin konnte Dorin, der, wie gesagt, Vorsitzender des Organisationskomitees ist, erreichen, daß ich bei den nächsten Spielen bereits in der dritten Runde starte.

Wenn ich den Kerl erwische, der mir das Schlafmittel in das Essen gemischt hat, dann mache ich ihn einen Kopf kürzer! Das war bestimmt wieder einer dieser Pelvans, denen traue ich alles zu! Einer von ihnen war es auch, der einen Belom mit Blei ausgegossen hat, und damit den Elfen zu Fußfrakturen und einem zeitweiligen Boykott der Spiele verhalf. Damals hat man den Schuldigen dann auch gefunden und ebenfalls mit Blei ausgegossen.

Hier endet der Bericht dieses tragischen Helden; d.h. er geht durchaus noch weiter, aber was er dann noch zum Thema »Schlafmittel« zu erzählen wußte, fällt leider nicht unbedingt in den Bereich dessen, was man im allgemeinen den »guten Ton« nennt ... (mf)

Wer schafft die dritte Runde?

Haben auch Sie sich schon durch den »Grand Monster Slam« gekämpft und dabei vielleicht sogar die dritte Runde erreicht? Und haben Sie Lust, Ihre Erfahrungen in einen kurzen Longplay-Artikel zu fassen? Dann tun Sie es doch einfach! Die beste und witzigste Einsendung wird dann in einer unserer nächsten Ausgaben veröffentlicht. Ein Honorar winkt natürlich auch!

Ihre kompletten Unterlagen schicken Sie bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichw.: »GMS«
z.Hd. Matthias Fichtner
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München