

# Tulderon 3 Kastors Rückkehr



Wasserburg Heldrungen Bild: Peter Wächter

Die beiden ersten Tulderon-Spiele fanden 2000 und 2001 statt. Nach 3 Jahren Pause folgte nun – begleitet von einem weit reichenden Orga-Wechsel – das lang erwartete dritte Con. Es fand dieses Jahr vom 29.9. bis 3.10.2004 auf der Wasserburg Heldrungen statt. Für Spieler hat das Vollverpflegungs-Con bei rechtzeitiger Anmeldung 100 Euro gekostet.

Tulderon ist eine freie Stadt in der Phönix-Welt – entsprechend werden für das Spiel zwar keine Charaktere aus anderen Kampagnen zugelassen, doch lebt das Stadtspiel ohnehin von ganz anderen Dingen als „gewöhnliche“ Cons und so ist das Erschaffen eines Tulderon-Charakters auch für den Spieler eher ein Gewinn. Denn wie erwähnt handelt es sich beim Tulderon um einen Stadt-Con, bei dem versucht wird, eine Bevölkerung mit möglichst viel echter Interaktion zu erschaffen. Hierzu bietet Tulderon eine großartige Plattform, ohne einen großen und vorgeschriebenen Plot anzubieten. Es gibt viele kleine Dinge, mit denen sich die Spieler befassen können, wenn ihr Interesse geweckt worden ist, doch auch das Ignorieren von Handlungssträngen bewirkt in Tulderon kein Ungleichgewicht im Spielverlauf.



Amtmann Federkiel Bild: Peter Wächter

Tulderon ist eine Stadt, die es durch ihre Überbürokratisierung versteht, Fremde in den Wahnsinn zu treiben. Für alles und jedes benötigt man die entsprechenden Papiere – die meisten bekommt man im Amt... und das wiederum hat selbstverständlich strikte Öffnungszeiten („das Amt schließt pünktlich um 12 Uhr“). Und um dort hinein zu kommen, benötigt man eine Nummer, die man durch finanzielle Argumente beeinflussen kann.

Tulderon bietet in den Gassen und Straßen unterschiedliche Händler, Vergnügungsstätten (ein Casino, eine Taverne, ein Teehaus, ...), ein Amt, ein Postamt, eine städtische Zeitung (die „Stimme des Herolds zu Tulderon“). Durch Aktivitäten wie verschiedene Sportveranstaltungen (Ruderregatta im Burggraben, „Kick den Kaiser“-Turnier, Schwertmeister-Turnier ...) war für Kurzweyl gesorgt. Der Dachboden eines Gebäudes ist aufwendig zu Kastors Katakomben, einem Vergnügungs-Dungeon mit verschiedenen Spielstufen (von lächerlich leicht bis total tödlich), umgebaut worden.



Stadtleben Bild: Peter Wächter

Besonders erwähnenswert ist das außerordentliche Währungssystem Tulderons. Die Orga hat eine große Menge sehr schöner Geldscheine produziert, von denen natürlich auch jeder Spieler eine gewisse Summe als Startgeld erhielt. Jedoch ist Tulderon eine teure Stadt – jedes Essen musste bezahlt werden, die Steuern, jedes Tavernengetränk, diverse Eintritte, und und und ...

Es wurde also die Notwendigkeit erschaffen, sich Geld zu verdienen – und durch verschiedene kleine Jobs wurde den Spielern diese Möglichkeit auch gegeben! Insgesamt haben die Scheine zu einem eher natürlichen Umgang mit dem Geld geführt, denn der „diese Münze habe ich noch nicht, die muss ich unbedingt behalten“-Effekt blieb ebenso aus wie das Problem, kein Kupfer für Silber herausgeben zu können bzw. zu wollen.

Tulderon bot viele witzige Details, wie z. B. einen Doktor, der Krankenversicherungen verkaufte, ohne dabei ins Alberne abzurutschen. Das Konzept lebt vom „selber etwas tun“ und wird definitiv interessanter, je intensiver man sich auf Tulderon einlässt.

Es bleibt zu erwähnen, dass dieses Spiel nicht viel für „Hau-drauf“-Charaktere bot und sich deutlich mehr an Freunde von schönem Ambiente richtete. Ein für manchen Charakter gewöhnungsbedürftiges Detail ist auch die Bedrohung, die Phönix-Spiele mit sich bringen. Wer hier einen Reichsritter beleidigt und nicht schnell genug die Kurve kriegt, wird konsequenterweise hingerichtet!

Dieses Jahr waren rund 120 Spieler (und ein paar NSCs) auf dem Tulderon. Das Gelände gibt Kapazitäten für rund 400 Spieler her und für ein noch interaktiveres Spiel würde eine größere Teilnehmerzahl auch förderlich sein.

Christian Schmal



Bettler Bild: Peter Wächter