

## Interview mit Thilo Bayer



Bildunterschrift: Franz Bezner und Thilo Bayer (v.l.) in den 90er-Jahren mit dem Magazin *Adventure Master* und *Private Eye* 1. Auflage (rechts)

### Wie bist du zum Rollenspiel gekommen? Was hast du so gespielt?

*Ich bin Mitte der 80er-Jahre ganz klassisch über Das Schwarze Auge zum Rollenspiel gekommen. Ein Freund kaufte sich das Regelwerk und dann legten wir los. Mit der Zeit kamen Midgard und, befeuert durch die Herr-der-Ringe-Romane, auch noch MERS dazu. Science Fiction war eine Zeitlang auch ein Thema, da komme ich aber beim besten Willen nicht mehr auf den Namen des Rollenspiels. Die Spielgruppen und Besetzungen wechselten wild durcheinander.*

### Wie hat sich euer Team gefunden? Wer gehörte dazu?

*Bevor Frank Bezner und ich *Private Eye* erfanden, hatte ich bereits einige Jahre „publizistische“ Erfahrungen mit dem Rollenspiel-Magazin *Adventure Master* hinter mir. Es gab dafür eine Nord- und eine Süd-Redaktion; jede Redaktion machte eine Hälfte des Heftes, das unterschiedliche Rollenspiele behandelte. Inhalte waren Abenteuerideen, Schauplätze, Charaktere usw. Irgendwann habe ich das Heft dann alleine weitergeführt, was während der Schule ein ziemlich großer zeitlicher Aufwand war. Parallel entstand während der Spielrunden der Wunsch, ein eigenes Rollenspiel zu entwickeln. Das ging ich dann zusammen mit Frank Bezner an.*

### Wie seid ihr auf die Idee eines Detektivrollenspiels gekommen?

*Das kam zum großen Teil über die entsprechende Detektiv-Literatur. Mit Frank Bezner und auch anderen Mitschülern trafen wir uns, um über bedeutende Romane zu diskutieren. Als „Ausgleich“ schmökerten wir aber auch in Krimi-Klassikern von Arthur Conan Doyle oder Edgar Allan Poe. Dann*

*stolperten wir irgendwann über Call of Cthulhu und waren überrascht, dass es noch kein Detektiv-Rollenspiel ohne Horrorelemente gibt.*

### **Woran habt ihr euch bei der Entwicklung des Rollenspiels orientiert? Hattet ihr Vorbilder?**

*Wir haben selbst wie oben beschrieben einige Rollenspielsysteme kennengelernt und konnten aus jedem RPG jeweils interessante Elemente herausfiltern. Ansonsten haben wir uns aber darauf konzentriert, das London des späten viktorianischen Englands möglichst lebendig herauszuarbeiten. Die vielen Sherlock-Holmes-Filme und -Serien waren sicher auch prägende Vorbilder. Wir dachten uns, dass sich bestimmt viele Spieler gut vorstellen können, selbst im Nebel durch London zu streifen und Verbrecher zu jagen.*

### **Was war euch bei Private Eye wichtig? Was sollte das Besondere sein (Regeln, Setting, Spielgefühl)?**

*Wir wollten vor allem kompakte Regeln, die man relativ schnell erlernt und sofort anwenden kann. Uns haben die ausufernden Regelwerke, wo wirklich jede Aktion aufwendig simuliert wurde, irgendwann genervt. Das hatte oft etwas von reinem Würfelglück. Bei den ersten Auflagen von Private Eye waren die Regeln dann vielleicht sogar etwas zu spartanisch. Aber uns waren die Storys der Abenteuer, die Gaslicht-Atmosphäre des viktorianischen Londons und die heute antiquarisch wirkenden Ermittlungsmethoden der Zeit ungleich wichtiger. Daher wurde der Fokus darauf gelegt, wie das Leben damals aussah - mit wirklich allen nur erdenklichen Details.*

### **Wie seid ihr auf den Namen gekommen?**

*Der Name passt ja eigentlich gar nicht zum Thema des viktorianischen Englands, denn er bezeichnet zwar allgemein den Privatdetektiv, aber der Begriff wurde erst Ende der 1930er-Jahre „erfunden“. Uns gefiel der Name, den wir in einem Detektivroman entdeckt hatten, aber trotzdem so gut, dass der Arbeitstitel einfach so übernommen wurde.*

### **Wo hast du recherchiert? Du hast dir ja eine irre Menge Wissen angelesen.**

*Damals musste man in die Bibliothek gehen, um solche speziellen Informationen zu bekommen. Enzyklopädien aus der Zeit waren eine sehr gute Quelle, aber natürlich auch Reiseführer wie Baedeker. Ich habe diverse London-Reiseführer aus unterschiedlichen Jahren erstanden und die Informationen daraus verarbeitet. Für die späteren Auflagen konnte ich dann in der Uni-Bibliothek in Gießen aus dem Vollen schöpfen, damals durfte man die Bücher noch selbstständig kopieren, was heutzutage aufgrund des Alters des Quellenmaterials nicht mehr möglich wäre. Ich weiß nicht, wie viele Stunden ich nur in Bibliotheken und Büchereien verbracht habe. Auch die vielen Informationen zur Kriminalistik habe ich über den Weg erhalten.*

### **Private Eye ist auf der Spielmesse 1988 erschienen. Hattet ihr einen eigenen Stand? Wie seid ihr auf die Idee gekommen, den Weg zu einer professionellen Veröffentlichung zu wagen?**

*Durch meine Erfahrungen mit dem Adventure Master, der ja auch an Shops und im Einzelvertrieb verkauft wurde, war klar, dass wir auch Private Eye einem möglichst großen Publikum zugänglich machen wollten. Die Spielwarenmesse in Essen war natürlich der perfekte Weg, und wir hatten einen Gemeinschaftsstand unter anderem mit Ralf Tempel vom Folianten. Leider wurde die erste Private-Eye-Auflage nicht rechtzeitig fertig für die Messe, weshalb wir handgestrickte Messe-Vorabausgaben*

verkauften mit der Möglichkeit, sich die finale Fassung nachschicken zu lassen. Das klappte recht gut und legte den Grundstein für weitere Auflagen des Regelwerks.

### **Wer steckt hinter B&B-Productions?**

Ganz einfach: Die beiden „Bs“ stehen für Bayer und Bezner.

### **Wie ist Private Eye damals angekommen? Immerhin gab es drei Auflagen des Regelwerkes und fünf offizielle Abenteuer.**

Private Eye hat sich beständig und regelmäßig ordentlich verkauft, auch nachdem ich das Ganze dann alleine weiterführte. Durch das Studium trennten sich die Wege von Frank und mir. Genaue Zahlen kann ich nicht nennen, aber wenn sich eine Auflage dem Abverkauf näherte, habe ich daran gearbeitet, die Inhalte zu erweitern und das Layout zu verbessern. Auch die Recherche wegen eines besseren Drucks stand dann wieder an.

### **Warum habt ihr aufgehört? Im 5. Abenteuer ist davon noch nichts zu merken.**

Während der Schule bis 1990 war das Projekt schon sportlich, denn viel Freizeit war da eigentlich nicht übrig. Während des Zivildienstes hatte ich sehr viel Zeit nebenbei, das war eine der produktivsten Phasen. Von 1991 bis 1997 habe ich dann studiert und punktuell immer wieder etwas Zeit, um neue Abenteuer mit anderen anzugehen oder Neuauflagen fertigzustellen. Im Berufsleben wurde dann die Zeit schlagartig weniger, weshalb ich froh war, als die Redaktion Phantastik das Ruder übernommen hat.

### **Was macht ihr heute? Habt ihr noch Kontakt?**

Leider ist es schon ewige Zeiten her, dass Frank und ich uns gesehen haben. Er lebt die meiste Zeit in den USA, da ist es schwierig, Kontakt zu halten. Ich arbeite als Chefredakteur bei einem mittelständischen Technikverlag, bin also meinen journalistischen Interessen durchaus treu geblieben.

### **Momentan hältst du dich ja eher mehr im Hintergrund, wenn du auch mit deinem Abenteuer für das Master's Survival Pack 7 ein Intermezzo gegeben hast. Wirst du mal wieder mehr machen? Wie sieht deine Zukunft bei Private Eye aus?**

Das ist eine ganz schwierige Frage. Ich lese immer noch sehr viele Krimis und schaue auch sehr gerne Detektivserien; auch das viktorianische England hat mich immer noch gepackt. Zur Zeit höre ich die großartigen Sherlock-Holmes-Hörspiele mit Christian Rode und Peter Groeger. Zum Schreiben habe ich zwar Lust, aber einfach zu wenig Zeit im Moment. Das heißt aber nicht, dass ich nicht doch noch mal ein Abenteuer schreibe. Das Miniprojekt für den Survival Pack 7 war einfach perfekt, weil der Umfang machbar war. Ich würde mir natürlich wünschen, dass Private Eye noch viele Jahre weiterlebt. Aber 30 Jahre sind auch schon eine verdammt lange Zeit. :-)