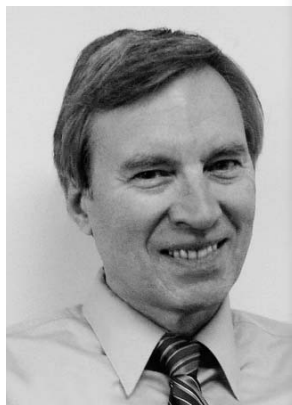


Phil Orbanes: Von Viet Nam bis Monopoly

Seit 1965 im Geschäft

Anfang der 1980er Jahre hatten Sammler amerikanischer Spiele der aufwändigen Bezahlung und langen Postlaufzeiten wegen Schwerstarbeit zu leisten. Umso größer war aber auch die Freude, wenn sie in Verkaufslisten von jenseits des Atlantiks auf *richtige* Schätzchen stießen wie Spiele von Gamut of Games, unter denen CARTEL und INFINITY zu den gesuchtesten – und teuersten – gehörten. Jetzt hat ihr Autor, Phil Orbanes, wieder einmal auf sich aufmerksam gemacht.



Von einem Comeback im eigentlichen Sinne kann im Jahre 2009 nicht die Rede sein, war Orbanes doch über mehr als vier Jahrzehnte ständig in der Spielebranche zugange. Seine erste Firma gründete er schon 1965 noch als „Senior“ an der High School: Gamescience Corporation. Und veröffentlichte dort auch gleich sein erstes eigenes Werk, VIET NAM, ein Spiel, das den Vietnamkrieg thematisierte, in den die Amerikaner damals gerade eingestiegen waren.

Drei Jahre später verkaufte Phil Orbanes den Verlag schon wieder, blieb aber zunächst dem Genre treu und entwickelte Konfliktsimulationsspiele für SPI. Dann kam er in Kontakt mit Gamut of Games. Der Verlag war 1969 von Joel Gaines gegründet und von der Bridge-Legende Waldemar von Zedtwitz finanziert worden. Gaines ehelichte später eine Hawaiianische Adlige, nannte sich Prince Joli Kansil und wurde unter diesem Namen auch als Spieleautor bekannt. Dass der Verlag genauso hieß wie Sid Sacksons gerade erschienenes Spielebuch, war reiner Zufall, denn Kansil kannte das Buch damals noch nicht.

Orbanes hatte Sackson schon 1968 auf der New York Toy Fair kennengelernt. Jetzt heuerte er ihn als Berater für Gamut of Games an. Gemeinsam entwickelten sie eine Reihe von Spielen mit Bleistift und Papier. Eines davon, ein Pferderennen namens „The Great Races“, wurde später von Parker unter dem Titel CAN'T STOP veröffentlicht.

In den Jahren bei Gamut of Games brachte Orbanes eine ganze Reihe eigen

er Ideen zur Produktreihe, darunter das abstrakte Wirtschaftsspiel CARTEL, von dem Sackson sehr angetan war, und auch das gemeinsam mit ihm entwickelte REALM, das in Deutschland unter dem Titel BLOCKADE bei Bütehorn veröffentlicht wurde und hier nur Sackson als Autor nannte.

1976 wechselte Orbanes zu Ideal Toy, damals der zweitgrößte amerikanische Spieleproduzent, und wurde für die Spielesparte verantwortlich. Drei Jahre später schließlich kam er zu Parker und wurde Senior Vice President of Research and Development. In dieser Zeit hielt er sich als Spieleautor zurück, „um seinem Entwicklerteam nicht auf die Zehen zu treten“, wie er schreibt. Dafür tüftelte er an der Technik. Dass Videos ins Spiel kamen, ist sein Verdienst. Und das erste elektronische Monopoly, MONOPOLY PLAYMASTER, ist seine Erfindung.

Überhaupt MONOPOLY: Phil Orbanes entwickelte sich bei Parker zum anerkannten MONOPOLY-Experten. 1979 wurde er Oberster Schiedsrichter der amerikanischen, kanadischen und Weltmeisterschaften. Er schrieb den Ratgeber *Monopoly Companion*, der seit 1987 seine dritte Auflage erlebt hat. Und er verfasste auch ein Porträt namens *The Game Makers*, über den Verlag, der untrennbar mit MONOPOLY verbunden ist: Parker Brothers.

Ludografie Phil (Philip E.) Orbanes

Titel	Co-Autor	Verlag	Jahr
Viet Nam		Gamescience	1965
Confrontation		Gamescience	1967
Confrontation Exp. Kit		Gamescience	1967
The Next President	JD, TH	Reiss Games	1971
1812	JY	SPI	1972
The Franco-Prussian War	JD, RS	SPI	1972
Cartel		Gamut of Games	1973
Realm	SS	Gamut of Games	1973
The 6 Pack of Paper Pencil Games	SS	Gamut of Games	and 1974
Infinity		Gamut of Games	1974
Ta Kai	JK	Gamut of Games	1974
The War of the Worlds II		Rand	1974
Diamond Head Game		Gamut of Games	1975
Build Puzzle Town		Gamut of Games	1976
Strike it Rich		Gamut of Games	1976
Surprise Attack!		Gamut of Games	1976
Doctor, Doctor!		Ideal	1978
Electronic Detective		Ideal	1979
Monopoly Playmaster		Parker Brothers	1982
Trumpet		Mattel u. a.	1990
Priceless	TK	Winning Moves	1996
Ultimate Backgammon	CP, StS	Winning Moves	1997
Canasta Caliente		Parker, WM	2000
Monopoly – The Card Game		Winning Moves	2000
Rummy 21	DS	Winning Moves	2001
Clue – The Card Game		Winning Moves	2002
Monopoly – The Card Game Deluxe		Winning Moves	2002
Forbidden		Winning Moves	2005
25 Words or Less – People, Places and Things Edition		Winning Moves	2006
Conquest of Pangea		Immortal Eyes	2006
Conquest of Pangea: Atlantis		Immortal Eyes	2006
Monopoly – Mega Edition		Winning Moves	2006
Cir Kis		Hasbro, WM	2009

Co-Autor: JD = Jim Dunnigan, TH = Terence M. Holland, JY = John Young, RS = Redmond A. Simonsen, SS = Sid Sackson, JK = Joli Kansil, TK = Tom Kremer, CP = Charles Phillips, StS = Steven Strumpf, DS = Daniel Samoilovich

Verlag: WM = Winning Moves; Immortal Eyes ist eine Marke von Winning Moves

1995 gründete Phil Orbanes wieder seinen eigenen Verlag, Winning Moves, mit Ablegern in England, Frankreich und Deutschland. Mitgründer waren Tom Kremer von der Agentur 7 Towns (Kremer hatte Rubik's Cube entdeckt), Mike Meyers, Entwicklungsleiter bei Milton Bradley und Alex Randolph, Spieleautor aus Venedig. Winning Moves hat sich auf Autorenspiele spezialisiert und bringt Klassiker aus den Archiven von Parker und MB wieder auf den Markt. Mit an Bord bei Winning Moves ist Philip C. Orbanes, der älteste Sohn von Philip E., welcher damit in die Fußstapfen seines Vaters getreten ist.

KMW