



Pen&Paper und PC-Rollenspiele

WURZELN DES ROLLENSPIELS

Eine Rolle zu spielen, liegt uns Menschen einfach im Blut. Ein Spielleiter erklärt, wie diese simple Tatsache Pen&Paper aus der Nische gehoben hat und welche Verbindungen zwischen PC-Rollenspielen und analogen Abenteuern mit Stift und Papier bestehen. Von Benjamin Ting



Der Autor

Benjamin Ting (Ben&Paper), Erstauflage 1980, Klasse: Magister der Theater- und Medienpädagogik Stufe 12 in der Klassenkombination Nerd-Geek. Seine Begeisterung, Theater zu spielen, zu schreiben und zu leiten in Verbindung mit dem Interesse an breitgefächerter Nerd-Kultur, führten rasch zum Hobby Pen&Paper. Seit 2015 unterhält er einen kleinen YouTube-Channel zum Thema Pen&Paper und blickt auf mehrere Online-Runden Tischrollenspiel bei GameStar und GameTube zurück.

Pen&Paper, das klassische Tischrollenspiel, trat vor über 20 Jahren in mein Leben und ist seitdem fester Bestandteil meiner Freizeit. Und das Beste: Ich muss mich dafür nicht schämen. Die Nerd-Nische P&P ist zu einem größeren gesellschaftlichen Phänomen geworden, das auch Interessierte abseits des Rollenspiel-Hobbys anspricht. Sei es durch Fernsehserien wie »The Big Bang Theorie« oder »Stranger Things« oder durch YouTube-Formate wie bei Geek&Sundry, PennyArcaDeTV und in Deutschland bei Rocketbean-TV, oder eben bei GameStar und GameTube (bei denen ich immer wieder als Spielleiter fungieren durfte). Dabei ist es besonders in-

teressant anzuschauen, wie sich die beiden Medien Pen&Paper und Videospiele gegenseitig befruchtet haben, voneinander lernen können und gleichsam zwei grundlegende menschliche Wünsche bedienen.

Wir alle wollen doch nur spielen

In uns allen wohnt ein Spieltrieb, der mehr oder weniger stark ausgeprägt ist und sich in unterschiedlichster Art des Spielens ausdrückt. Dieser Spieltrieb beginnt in der Kindheit, entwickelt sich über die Jugend bis hin zur Adoleszenz und wird sogar bei einigen über 30-Jährigen noch mit Begeisterung weiterverfolgt. Sei es in Form von

Brettspielen, Videospiele, sportlichen Spielen oder eben auch Rollenspielen. Das Erklärungsmodell des Homo Ludens (der spielende Mensch) geht beispielsweise davon aus, dass der Mensch viele seiner Fähigkeiten über das Spielen entwickelt und dabei Kreativität und Aktivität freisetzen (zum Beispiel im Wettkampf) und potenzielle Innovationen hervorbringen kann. In meiner Tätigkeit als Theaterpädagoge habe ich bislang nicht nur an Kindergärten und Schulen zu tun gehabt, sondern auch hin und wieder vor einer Gruppe Manager gestanden, die spielend ihren kreativen Gedanken gefolgt sind. Spielen ist also ein Prozess, an



Spielen um des Spielens willen? Diese Phase im menschlichen Leben hält nicht allzu lang an. Rayman geht aber eigentlich immer.

dem mittlerweile nicht nur ein riesiger Wirtschaftszweig verdient, sondern auch eine eigene Verhaltenswissenschaft forscht.

Ob der Spieltrieb tatsächlich ein Trieb ist (denn auch Tiere spielen miteinander) oder in einer beziehungsweise mehrerer Spieltheorien seinen Ursprung hat (Arbeiterholung, Wirklichkeitsflucht, Kraftüberschuss und so weiter), ist nebensächlich. Festzuhalten gilt: Wir alle wollen spielen! Die erste Assoziation, die sich beim Begriff Spiel aufdrängt, ist womöglich wirklich das kindliche Spiel, und irgendwo ist diese Annahme auch naheliegend und berechtigt, nimmt in den ersten Lebensjahren unsere Spielentwicklung doch ihren Anfang. Hier haben wir, der Spielsoziologie nach, noch das sogenannte zweckfreie Spiel, welches unmittelbar dem Spieltrieb entspringt. Spielen um des Spielens willen. Nicht um Farben zu erlernen, bewusst Motorik zu schulen oder ähnlich zweckgebundenes Spielen. Es ist die Lust an Bewegung, Sprache und Fantasie. Es ist der Schuss aufs Tor, ohne dass Punkte gezählt werden und ohne Gewinner am Ende. Diese zweckfreie Spielphase wird jedoch bald wieder verlassen, wenn der Wettkampfgedanke Einzug hält. Wenn aus dem Singleplayer ein Multiplayer und ein Ziel am Ende des Spiels gesetzt wird.

Das Spiel wird gespielt, um die Geschichte zu erleben, eine Belohnung zu erhalten, etwas Neues zu erfahren oder auch einfach, um Spaß daran zu haben. Manchmal ist der Zweck des Spiels aber auch, jemand anderes zu sein. Man nimmt als Spieler die Gestalt eines Avatars an, um das zu tun, was man sonst nicht tun könnte. Und damit kommen wir sowohl auf das Medium der Videospiele als auch auf die Ursprungsform des Rollenspiels zu sprechen.

Wir alle sind Schauspieler

»Die ganze Welt ist Bühne, und alle Frau'n und Männer bloße Spieler«, schreibt William Shakespeare in »Wie es euch gefällt« und ist damit verhaltenspsychologisch seiner Zeit weit voraus. Aber was fasziniert uns (den Menschen) daran, in andere Rollen zu schlüpfen, obwohl die wenigsten von uns Schauspieler sind? Wir übernehmen in jedem Computerspiel wie selbstverständlich einen Avatar und schieben kleine Entsprechungen von uns über das Spielbrett, legen als Gottheit mit Lebenspunkten Kreaturen- und Mana-Karten ab oder schlüpfen eben gänzlich in eine andere Rolle im P&P. Auch das Schauspiel oder besser gesagt die Nachahmung ist etwas, das uns Menschen von Geburt an begleitet, zunächst unbewusst, als sogenannte Mimikry und später dann bewusst eingesetzt, in einer Vielzahl von Rollenmodellen, die wir annehmen und

ablegen können. Wir spiegeln, was wir sehen. Versuchen von klein auf, Bewegungen, Laute und Abläufe nachzuahmen, um daraus zu lernen und zu wachsen. Die Nachahmungen, die von Erfolg gekrönt sind, die eine positive Reaktion in unserem Umfeld auslösen, nehmen wir in unser stetig wachsendes Repertoire auf. Nachahmung, die auf Ablehnung stößt, verwerfen wir oder aber wenden wir für besondere Zwecke an, um beispielsweise willentlich negativ aufzufallen. Je nach Bühne und Publikum können wir schnell zwischen unseren unterschiedlichen Rollen wechseln und die angestrebte Reaktion, im besten Fall den erhofften Applaus, hervorrufen. Schauspiel. So entsteht ein vielseitiges Rollenrepertoire, welches wir, je nach Gegenüber abrufen können, um die gewünschte Reaktion zu erhalten. Wir spielen Rollen. Rollenspiel. Und auch das haben viele von uns von klein auf gemacht.



In Divinity: Original Sin 2 können wir einen vorgebauten Helden nehmen. Müssen es aber nicht.



Im Charaktereditor stecken wir unser virtuelles Alter Ego ab – einen der detailliertesten hat Star Citizen (oben). Aber Black Desert Online überbietet das nochmal deutlich (unten).



Als klassisches Beispiel wird immer wieder »Räuber und Gendarm« genannt. In meinem Freundeskreis hieß der Räuber »Skeletor« und der Gendarm »He-Man«, aber es lief prinzipiell auf das Gleiche hinaus. Irgendwann war der Punkt erreicht, da wurden die Actionfiguren, Comics, Trickfilme und sogar Videospiele beiseitegelegt und die Vorlagen der kindlichen Unterhaltungswelt wurden zu einem eigenen Live-Rollenspiel adaptiert. Man wurde selbst zum gewählten Avatar, legte die Spielwelt fest und erschuf mit eigenen erschaffenen Regeln ein ganz persönliches Gameplay. Wir waren die Masters of the Universe, Star Wars, die Ninja Turtles oder jede Rolle, die wir sein wollten, und die Reaktion des Umfelds war uns damals ziemlich egal. Auch das Kopfschütteln meiner Mutter, wenn das Spielfeld nicht wie erwünscht der Garten, sondern das enge Kinderzimmer war. Dass man irgendwann in ein Alter kommt, in dem nicht nur die eigene Mutter den Kopf schütteln würde, wenn man von sich selbst behauptet, man sei Han Solo und müsse mit seinen Freunden schnell zur Dockbucht 94, ist nur allzu verständlich. Also hört man irgendwann auf, den heimischen Garten oder das Kinderzimmer in Mos Eisley zu verwandeln. Das heißt aber noch lange nicht, dass man aufhören sollte zu

spielen, nur weil man nicht mehr Kind ist. Warum auch? Wenn uns doch Spielen an sich zum Menschen macht. Sogar der alte Friedrich Schiller schrieb bereits: »Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.«

P&P zu PC-Rollenspielen: Der Transfer

Für mich persönlich war Rollenspiel in virtuellen Welten nie ein Ersatz für die Runden, die ich mit meinen Freunden am Tisch erleben konnte, aber sie waren eine willkommene Abwechslung, das Hobby in ein anderes Medium zu tragen, neue Leute kennenzulernen und sich nicht zuletzt von den Erlebnissen in Games inspirieren zu lassen. Denn letztendlich geht es mir erstmal um eine zentrale Sache; egal ob beim P&P oder bei Video(rollen)spielen, ich will eine Geschichte erleben, bestenfalls der Held oder die Heldin dieser Geschichte sein und so immersiv wie möglich, ob allein oder gemeinsam mit anderen Spielern, in fremde Welten und Abenteuer eintauchen. Und diese Aspekte können Videospiele seit jeher unglaublich gut abdecken, sodass ich mir diese Inspirationen und Geschichten stets herausgefiltert habe, seit ich das erste Mal den On-Schalter an meinem SNES betätigt

habe. Mittlerweile habe ich das »Selbsterleben« von Computerspielen gegen das »audiovisuelle Konsumieren« eines Let's Plays eingetauscht. Dabei habe ich gemerkt, dass ich in diesem Medium lieber Zuschauer als Spieler bin. Die Ideen, die ich beim Zuschauen bekomme, kann ich so umso besser in meine Pen&Paper-Runden transferieren.

Hallo GameStar!

Video- und Computerspiele haben mir seither immer dabei geholfen, eigene Geschichten zu schreiben oder Abenteuer aufgrund einer Spielserie für diejenigen Mitspieler anzulegen, die sie noch nicht kannten, beziehungsweise in ähnlicher Form, weil inspirierend, nachspielen wollten. Ich erinnere mich an eine ungewöhnliche Mischung aus Final Fantasy und One Piece, welches zu einer der besten Kampagnen wurde, die ich in meiner Gruppe leiten durfte. Und natürlich war solch eine Inspiration auch der Einstieg in meine mittlerweile regelmäßigen Online-Runden bei GameStar/GameTube. Was würde näher liegen, als das Universum eines Computereollenspiels (in diesem Fall Fallout), mit einem übersichtlichen System an den Würfeltisch zu adaptieren und dies mit einer Runde Spielejournalisten, die vorher noch nie einen W100 geworfen hatten, durchzuziehen. Sowohl die Idee als auch die Systemadaption war natürlich schon mal durchgeführt. Wir leben in einer Zeit, in der jede Idee schonmal gedacht scheint, was aber der Durchführung einer anderen Version dieser Idee nicht im Weg stehen sollte. Und so saßen im Herbst 2015 André Peschke, Florian Heider, Michael Obermeier und Daniel Feith mit mir vor aufgeklebten Backsteinkulissen, rückten angepasste Lego-Avatare über ausgedruckte Quadrate und spielten mit sichtbarem Spaß und Hang zum Method Acting unser erstes analoges Fallout-Abenteuer. Und Menschen schauten sich das nicht nur an, der Großteil fand es sogar gut. Diesem Erlebnis folgten bis heute zehn weitere Runden in München beziehungsweise per Videochat, sowie diverse Versuche auf dem eigenen Kanal mit der heimischen Gruppe. Und was soll ich schreiben? Es macht unglaublichen Spaß, die Geschichten, das Hobby und die Ideen dahinter zu teilen und zu sehen: »Nerdsein verbindet, egal in welcher Ausprägung.«

Aber was genau fasziniert mich am Rollenspiel, dass ich es auch nach über 20 Jahren nicht leid bin? Dass es mir nicht an Ideen mangelt oder ich mich in Wiederholungen verliere? Warum wähle ich mich immer wieder mit den Augen eines Kleinkinds an Weihnachtsen durch neue Regel- und Quellenbücher, um schließlich mit einer Runde von Freunden eine Geschichte zu erleben, als wäre es eine Netflix-Serie?

Das Programm bist du selbst

In Fachsprache gesprochen deckt P&P eine Menge Bereiche des verwandten Mediums der Videospiele ab: Es kann ein kooperati-



The Witcher 3 fasziniert uns, weil wir in der Rolle von Geralt eine spannende Geschichte erleben.

ver oder auch kompetitiver Multiplayer sein, aber es ist auch möglich, im P&P eine Solo-Kampagne zu erleben. Es gibt Railroading in geradlinigen Schlauchlevels, sowie gigantische Open World-Freiheiten und Sandbox-Systeme. Die auswählbaren Genres decken alles ab, was die literarischen und cineastischen Vorgaben zu bieten haben. Es gibt fast immer einen Charaktereditor, manchmal jedoch auch vorgefertigte Charaktere. Dazu, je nach Wunsch, ein einfaches oder komplexes Aufstiegssystem. Wir haben Kampf-, Rätsel-, Erforschungs-, Taktik-, Horror-, Lauer-, Schleich- und Ruhepassagen und noch vieles mehr, manchmal alles in einer Geschichte. Doch das Beste am P&P ist meiner Meinung nach die Möglichkeit, selbst beständig ins Programm einzugreifen, ob als Spielleitung oder Spieler. Im Folgenden gehen wir nicht von einem Solo-Abenteuer aus, sondern von der klassischen Situation, dass man mit Freunden zusammen am Tisch sitzt, um P&P zu erleben. Die kooperative Multiplayer-Version also, in der wir eine klare Rollenverteilung haben. Es gibt die Spielleitung (den Dungeon Master oder einfach Meister), die für das Programm, die NPCs und deren Sprachausgabe, die Gestaltung der Umgebung, die Effekte und natürlich die Geschichte verantwortlich ist. Die andere Seite der Medaille bilden die Spieler, die sich (mal mehr, mal weniger frei) innerhalb dieser Geschichte bewegen können.

Die Bedeutung des Avatars in RPGs

Zunächst sollte zumindest oberflächlich geklärt sein, was ein Rollenspiel ausmacht. Aus der Spieltheorie, die ich zu Beginn dieses Artikels angesprochen habe, ist zu entnehmen, dass es zunächst darum geht: »Spielend ein anderer sein.« Ohne Rolle

Kann eine Computer-KI den Spielleiter ersetzen?

In den Multiplayer-Modi von Neverwinter Nights, Vampire: The Masquerade – Redemption, Sword Coast Legends und Divinity: Original Sin 2 ist ein Platz für den Dungeon Master reserviert. Wie in der Pen&Paper-Vorlage kann dieser Einfluss auf die Ereignisse nehmen, teils sogar in Echtzeit. Er kontrolliert die NPCs, platziert sowohl Gegner als auch Belohnungen oder verändert dynamisch die Ansprüche einer Quest.

Aber Rollenspiele ohne Multiplayer- und Meister-Modus können diese Flexibilität nicht bieten, denn welche Künstliche Intelligenz ist schon anpassungsfähig genug, um auf die wechselnden Bedürfnisse einer Spielergruppe zu reagieren? Der technische Fortschritt mag den Geist in der Maschine zwar schlauer werden lassen, Empathie hat aber noch keine KI gelernt – und eben jene Empathie ist für einen Spielleiter unheimlich wichtig.

Was macht der Dungeon Master, wenn die Heldengruppe den Kampf gegen den übellaunigen Oger nur gerade so geschafft hat und eigentlich im nächsten Raum schon wieder drei Feuer-elementare warten? Wie lockert man als Meister die Stimmung auf, wenn Teile der Spieler emotional gestresst sind? Wie bläut man überheblichen Helden nach einem zu einfachen Kampf ein, dass hinter der nächsten Ecke ihr Tod lauern könnte? In solchen Situationen braucht es menschliches Feingefühl und Anpassungsfähigkeit, eine dynamisch reagierende KI könnte nach derzeitigem Kenntnisstand allein den Schwierigkeitsgrad unterwegs anpassen, ähnlich wie der KI-Regisseur im Koop-Shooter Left 4 Dead.

Der nächste Schritt in der Evolution der Spielleiter-KI bei Rollenspielen könnte, darauf deutet ein Interview zu Baldur's Gate 3 hin, von Entwickler Larian Studios kommen. Die Belgier versprechen nämlich, dass ihr neues Spiel »Dinge erlaube, zu denen man sonst nicht in der Lage wäre«. Eben weil Larian »Systeme, die den Spielleiter ersetzen« eingefügt habe.





Mit Far Cry 3 machte sich Entwickler Ubisoft Montreal die motivierenden RPG-Mechaniken wie Levelaufstieg und Skillssystem vollends zu eigen.

kein Rollenspiel. Eine Vorgabe, die ja auch so ziemlich auf jedes Computerspiel zutrifft, denn ohne Alter Ego im virtuellen Raum, egal aus welcher Perspektive geführt, lässt sich die Geschichte dieser Rolle nicht erleben. Unterschieden werden kann dann am Grad der Immersion, sprich, wie sehr kann ich mich in die vorgeschlagene Rolle hineinversetzen und das Abenteuer miterleben. Hier macht die Perspektive dann doch einen Unterschied, da man in der VR-Ego-Perspektive natürlich näher am Geschehen ist als mit einem Third-Person-Abstand. Doch wenn mich die Rolle nicht anspricht, wenn keine Identifikation und damit dichtere Immersion stattfinden, kann mir auch die Perspektive nicht viel helfen. Ideal ist es also, ich stelle mir meinen Avatar nach eigenen Wünschen zusammen, benenne ihn und rüste ihn mit den Möglichkeiten und Fähigkeiten aus, die

mir zu Beginn bereitgestellt werden. Die meisten Computerrollenspiele beginnen mit dem Charaktereditor und in fast jedem P&P-Regelsystem ist der zweite Punkt im Buch die Charaktererschaffung (an erster Stelle steht meist eine Einführung in die Art des Spiels und der grobe Hintergrund der Spielwelt). Stift und Papier (der Charakterbogen) stehen somit am Anfang jedes Abenteuers. Auch die Aufschlüsselung der Spielfigur in unterschiedliche Attribute und Fähigkeiten ist ein dem Pen&Paper entnommenes Prinzip, um Stärken und Schwächen in Zahlenwerten oder Punkten auszudrücken und gleichzeitig dem daraus folgenden Prinzip des Aufstiegens eine Grundlage zu geben. Dieser Avatar startet dann genau wie in den Computerspielen oft auf Stufe 1 seiner Abenteuerkarriere und es wird ihm die Möglichkeit gegeben, sich zu verbessern,

um anspruchsvollere Abenteuer erleben zu können. Der Aufstieg ist ebenfalls ein Schlüsselement, sowohl im P&P als auch im Computerrollenspiel. Die dafür benötigten Erfahrungspunkte finden sich ebenfalls in beiden Spielarten wieder.

Das Element der Verbesserung der eigenen Spielfigur (oder Gruppe) hat es im Übrigen auch geschafft, über das Ursprungsgenre Rollenspiel hinaus andere Arten von Videospiele zu infiltrieren. Nach World of Warcraft und dem Multiplayer-Modus von Call of Duty 4: Modern Warfare gab es kein Halten mehr in der Branche, kaum ein Action-Adventure, Ego-Shooter oder sogar Strategiespiel kommt noch ohne Fortschritts- und Freischaltmechanik aus. Mit dem Aufstieg in eine höhere Stufe wird beim Pen&Paper erneut zu Stift und Papier gegriffen, um Fähigkeiten, Attribute und Ausrüs-



In D&D-Rollenspielen auf Basis der Infinity Engine wie Baldur's Gate 2 wird im Hintergrund vom Spieler unbemerkt gewürfelt. Nicht immer ist Versagen also eure Schuld.



In Jade Empire landet ihr nach einem der besten Story-Twists überhaupt im Jenseits, kehrt aber kurz darauf ins Leben zurück. Der Tod ist eben auch am PC nicht immer das Ende.



Das klassische Rollenspiel erlebt auf dem PC gerade eine Renaissance, Titel mit aufwändiger Gruppenverwaltung sind wieder in.

tion zu verbessern und damit dann stärkere Gegner angehen zu können. Das Entwickeln des Charakters, zunächst rein von den auf dem Blatt oder im Charakterbildschirm befindlichen Zahlen, aber auch der Werdegang, das Innenleben des Avatars, ist ein wesentlicher Teilaspekt des Rollenspiels. Die Geschichten verändern den Charakter, innerlich und äußerlich. Es ist eine Form der Belohnung dieser Art zielgerichteten Spiels, welche innerhalb eines Regelwerks zur Geltung kommen kann.

Wie der PC den Würfel abschaffte

Die Würfel sind neben Stift und Papier das dritte Element, welches einem einfallen mag, wenn man an P&P denkt. Sie sind das reglementierende wie auch das zufällige Element in der Erzählung der Spielleitung. Der Programmcode, der im Hintergrund läuft

und unter anderem Kämpfe, Tests, Zufallsbegegnungen, Belohnungen und Kampfschaden abwickelt. Und tatsächlich lief in vielen früheren Computerrollenspielen exakt dieser zufällige »Würfel«-Code mit, wenn es zu einem Kampf kam, sodass nicht jeder Schwerthieb traf und nicht jeder Feuerball vollen Schaden austeilte. Im P&P ist das Zufallselement etwas, das die Dramaturgie befeuern soll. Niemand möchte Helden zusehen, denen alles auf Anhieb gelingt. Freude am Scheitern gehört genauso zur Spielerfahrung wie aus diesem Scheitern eine neue Situation zu bauen und die Geschichte in eine neue Richtung laufen zu lassen.

In Computerspielen lässt sich der Programmcode nur mit einem Cheat austricksen, denn das Scheitern führt in seiner Wiederholung irgendwann zum Game Over und zum Neustart. Hier ist die Spielfigur dazu

verdammt, das Scheitern zu vermeiden, anstatt mit dem missglückten Wurf vielleicht sogar eine neue Herausforderung und Wendung innerhalb der Geschichte zu bewirken. Und selbst wenn es zum Charaktertod kommen sollte, im P&P bedeutet das Ausscheiden eines Charakters nicht zwingend das Ende für den Spieler oder gar den Charakter, sondern es zwingt die Gruppe sich mit einer Situation auseinanderzusetzen, die unter Umständen gar nicht Teil des Plots war. Ist vielleicht ein Nekromant zur Hand?

Der Plot kommt aus dem Kopf

Die Dramaturgie im P&P sollte nie so festgeschrieben sein wie im virtuellen Äquivalent, denn sowohl Spieler als auch Spielleiter sind unberechenbar. Der Programmcode kann jederzeit umgangen werden. Die Open World kann wirklich äußerst »open« sein,



Neverwinter Nights erhob mit seinem Editor und dem Dungeon-Master-Modus die Fantasie der Spieler zum höchsten Gut. Kein Wunder, dass die vorgefertigte Story-Kampagne von Bioware vergleichsweise schwach daherkam. Wir haben sie aber dennoch gerne gespielt.



In Vampire: Bloodlines habt ihr während der Charaktererschaffung etliche Möglichkeiten, euren späteren Spielstil zu definieren. Die lila Passage im Text markiert eine Dialogoption, die nur durch den Besitz bestimmter Skills verfügbar ist.

Die Druckerei Spielstern

Zum 20-jährigen GameStar-Jubiläum 2017 hat Benjamin ein P&P-Abenteuer entworfen, in dem vier tapfere Recken (Petra, Markus, Michael und Michael) die Traditionsdruckerei Spielstern retten mussten. Es wurde gestaunt, geflucht, vor allem wurde aber viel gelacht. Wer die mehrteilige P&P-Runde noch nicht kennt, kann sie sich hier anschauen: w.



Martin d'Eppe
ausführender Handlinger



weshalb man sich dramaturgisch mehr dem Improvisationstheater annähern sollte. Aber natürlich sind auch Schlauchlevels, das sogenannte Railroading erlaubt, will man die Charaktere bei der Hand nehmen und die Geschichte zu einem bestimmten Punkt lenken. Pen&Paper ist ein Miteinander-Spielen. Nicht nur die Spieler sollten ein gemeinsa-

mes Interesse haben, das Abenteuer zu bestehen, auch die Spielleitung sollte nicht die Art Programm sein, welche darauf aus ist, die Spieler ins Scheitern zu führen. Dramaturgisches Geschick, ein Händchen für Höhen und Tiefen sind gefragt. Und man sollte ein Gefühl für Strafe und Belohnung haben sowie das Timing, wann man als

Meister cheaten sollte (Fachwort: Meisterwillkür). Niemand hat gesagt, dass der Job einfach ist. Du, als Spielleitung, bist das Programm. Und damit vereint diese Position sowohl Macht und Verantwortung als auch Freiheit und Einschränkung. Man ist plötzlich Mitspieler, Erzähler und Schiedsrichter in Personalunion und in erster Linie zustän-



Mit Dungeons & Dragons erschien 1974 das heute wohl bekannteste Pen&Paper-Regelwerk. Was heute kaum einer mehr weiß: Schöpfer Gary Gygax und Dave Ameson hatten drei Jahre zuvor schon den Vorläufer Chainmail entwickelt.

dig dafür, dass es vorwärts geht. Das Programm muss laufen.

Das Positive an einer eingespielten P&P-Runde ist, dass man auch als Spielleitung diesen Aufgaben nicht allein gegenübersteht. Jeder, der an der Runde teilnimmt, kann sich nach eigenem Gusto und Spielverhalten einbringen und das Gameplay, die Welt und natürlich den eigenen Avatar formen und mitbestimmen. Dieses gemeinschaftliche »Erzählen« hat die klassische Pen&Paper-Runde dem programmierten Spielen voraus, denn auch die beste Modifikation und der ausführlichste Leveleditor können nicht abdecken, was die Vorstellungskraft einer spielenden Gruppe erschaffen kann. Zumal das Skript stets verändert werden und damit auf alle unvorhergesehenen Gegebenheiten reagieren kann.

Questen und NPCs: Vom P&P ins Rollenspiel

»Besiegt die Ratten im Keller des Schankhauses!« Ein klischeebeladener Abenteuerstart der sich jedoch wunderbar als Beispiel für die Aufgaben im Rollenspiel heranziehen lässt. Denn während man in den ersten Gehversuchen des Genres auf dem PC meist rundenbasierend gegen eben jene Ratten vorgeht und sie nach einigen Schwerthieben gegen Erfahrungspunkte austauscht, lässt sich diese Aufgabe im P&P auf alle erdenklichen Wegen lösen, die der Spielergruppe einfallen will. In der Evolution der Computerrollenspiele ergaben sich dann später auch mehrere Lösungswege für ein Problem, dennoch ist der Spieler meist in den engeren Vorgaben des Programms gefangen. Innerhalb dieses Skripts bewegen sich nicht nur die Spieler, sondern auch die sogenannten NPCs (Non-Player Character). Ein Fachtermi-

mus, der es ebenfalls vom P&P in die Computerspiele geschafft hat. Bezog sich diese Bezeichnung in anderen Genres hauptsächlich auf die Feinde der Spielfigur, sind im Rollenspiel auch Auftraggeber, Begleiter oder einfache Statisten innerhalb der Spielwelt gemeint. Ähnlich wie beim Questen sind die Reaktionen der NPCs auf Aktionen oder Gespräche der Spieler im P&P nicht auf drei Antwortmöglichkeiten reduziert, sondern genauso vielfältig und frei, wie es der Spielleiter für nötig hält.

Überraschende RPG-Vorlagen

So wie das Format Pen&Paper etliche Computerspiele beeinflusst hat, gibt es natürlich inzwischen auch den umgekehrten Weg. In diesen Fällen hat der ausgereifte Hintergrund einer virtuellen Spielwelt Spieler dazu gebracht, diese Vorlagen für Stift und Papier entsprechend umzuschreiben. Neben der großen Menge an Fan-Projekten, die sich daran versucht haben, die Welten von The Witcher, Fallout, Bioshock oder Gothic in ein Korsett aus Würfeln zu zwängen, gibt es auch offizielle Regelwerke der Rollenspielverlage, wie die Umwandlung von Deadalics Adventure-Reihe Deponia zeigt.

Häufiger sind aber natürlich Film- und Serienumsetzungen anzutreffen. So gibt es P&P-Systeme zu Star Trek und Star Wars, Babylon 5, Conan, zur Vampirjägerin Buffy und natürlich zu den Superhelden von DC und Marvel. Mit freien Systemen wie dem weit verbreiteten GURPS, FATE oder dem relativ jungen Savage Worlds lassen sich eigentlich alle Ideen, Hintergründe und Genres zu einem spielbaren P&P-Abenteuer konvertieren. Der Fantasie sind in diesem Hobby tatsächlich keine Grenzen gesetzt. Vielmehr ist

die eigene Fantasie die einzige wirkliche Grenze. Was bleibt, ist das Warten auf die nächste großartige Verschmelzung von P&P-Vorlage und Computerspiel, und so bin ich sicher nicht der Einzige, der gespannt ist, was bei CD Project Reds Umsetzung von Cyberpunk 2020 am Ende rauskommt. Mein einstiges Nischen-Hobby Pen&Paper erstreckt sich inzwischen weit über die Welt von Stift und Papier hinaus und bildet Verzweigungen mit anderen Hobbys wie Live-Rollenspiel, Trading Card Games, Brettspielen oder eben Videospiele. Eine wahre Flut an P&P-Neuheiten überschwemmt jährlich den Markt, Kickstarter macht es möglich. Von einem Hype oder Boom zu sprechen, wäre wohl verfrüht, aber das Hobby Rollenspiel ist nicht mehr so exotisch, wie es zu seiner Anfangszeit gewesen ist, und muss sich auch längst nicht mehr verstecken. Rollenspiele sprechen jeden Menschen an – denn (eine Rolle) spielen ist menschlich. ★



Die Welt von Fallout eignet sich hervorragend, um sie als P&P-Gruppe zu durchstreifen.