

Thomas Jacob, Hartmut Warkus: Eine Frage des Charakters - Rollenspiele am PC

Beitrag aus Heft »2003/03: Behinderte Menschen und Medien«

Die Wurzeln: Pen & Paper Rollenspiele existieren bereits länger als Heimcomputer. Schon seit den frühen 70er Jahren gibt es die so genannten Pen & Paper-Rollenspiele, die auch heute noch gespielt werden. Alles was dazu benötigt wird, sind ein Regelwerk, Zettel und Stifte, einige Mitspieler sowie ein paar Würfel. Ein Spieler übernimmt die Rolle des „Meisters“. Er ist der Spielleiter und bereitet den voraussichtlichen Ablauf der Handlung vor. Er denkt sich möglichst interessante Orte, Personen, Ereignisse und Situationen aus. So entstehen, je nach Spielsystem und Geschmack der Gruppe, unterschiedliche, manchmal fast romanartige Abenteuer. Diese müssen die anderen Spieler dann bestehen, indem sie Informationen zusammentragen, Rätsel lösen, Schätze finden und vieles mehr. Die meisten Systeme, wie das populäre „Advanced Dungeons & Dragons“ oder „Das Schwarze Auge“ spielen dabei in Tolkien-inspirierten Fantasywelten mit Schwertern, Drachen und Magie. Das Spiel beginnt mit der „Charaktergeneration“. Jeder Mitspieler erstellt dabei seinen Helden, seinen fiktionalen Charakter, den er durch das Spiel führt.

Das kann ein mürrischer, axtschwingender Zwerg sein, ein cleverer Dieb oder auch ein weiser Elfen-Magier. Die Ausprägung der verschiedenen Eigenschaften (zum Beispiel Stärke und Intelligenz) und Fähigkeiten (wie Bogenschießen, Schlösser knacken oder Spurenlesen) des Charakters werden ausgewürfelt, sein Name, Alter und Aussehen bestimmt. Alle Angaben werden auf einem Blatt Papier, dem Charakterbogen, festgehalten. Erst danach beginnt die eigentliche Handlung, und die Gruppe von Helden stürzt sich ins Abenteuer. Der Meister erzählt dabei die Geschichte fort, beschreibt der Gruppe die fiktive Welt, in der sie sich bewegt und konfrontiert sie mit den unterschiedlichsten – meist gefährlichen – Situationen, auf die sie angemessen reagieren muss. Kommt es beispielsweise zu einem Kampf, wehren sich die starken Charaktere mit ihren Schwertern, der Dieb schießt aus dem Hinterhalt mit dem Bogen und der Magier heilt verwundete Freunde mit Zaubersprüchen. Erfolg und Misserfolg jeder Aktion werden nach einem festgelegten Regelwerk ausgewürfelt. Dabei spielen die am Anfang ausgewürfelten Eigenschaften der Charaktere eine entscheidende Rolle, denn ein geübter Dieb mit hohem Geschicklichkeitswert hat viel höhere Chancen, eine verschlossene Tür zu öffnen, als ein ungeschickter Barbar...

(merz 03/2003, S. 177 - 179)