



<http://www.nexus-berlin.de>

Info-Zettel

Daniela Nicklas



<http://www.nexus-stuttgart.de>

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur

Phantastisches Rollenspiel und seine Verwandtschaft

Was ist Rollenspiel? Je nachdem, wenn man fragt, wird man auf diese Frage sehr unterschiedliche Antworten bekommen. Dieser Text versucht, die verschiedenen Ausprägungen kurz zu charakterisieren. Viele spielen mehrere dieser Formen oder auch Mischformen, die Übergänge sind teilweise fließend. Trotzdem lassen sich folgende Hauptrichtungen und Spielarten ausmachen:

- Pen & Paper, Erzählspiel, Tischrollenspiel
- Table Top, Strategiespiele
- Brettspiele mit Rollenspielanteil
- Live Action Role Playing (LARP), Reenactment
- Reenactment, Mittelaltermärkte
- Rollenspiel in der Psychologie und Pädagogik
- Computer-Rollenspiel, Adventures
- Multi User Shared Halluzination (MUSH) / Online-Rollenspiel
- Play by E-Mail / Forum-Rollenspiel / kollaborative Geschichten

Pen & Paper, Erzählspiel, Tischrollenspiel

Beim klassischen Tischrollenspiel sitzen die Spieler um einen Tisch herum. Einer ist der Spielleiter und hat sich eine grobe Rahmenhandlung ausgedacht. Jeder Spieler verkörpert eine Hauptfigur der Geschichte. Die Geschichte entsteht dadurch, dass die Spieler sich Reaktionen ihrer Charaktere auf die Situationen überlegen, die die Spielleitung ihnen vorgibt. Die Regeln bestimmen u.a., was den Charakteren wie gut gelingt.

Einige Vertreter in Deutschland: Das schwarze Auge, Shadowrun, Midgard, Engel

Table Top, Strategiespiele

Table Tops sind komplexe Strategiespiele, bei denen häufig große Schlachten oder auch Sportsimulationen simuliert werden. Jeder Spieler steuert eine Anzahl von Spielfiguren, z.B. eine kleine Armee. Das Spielfeld ist meist sehr groß und wird häufig auch liebevoll mit Geländemerkmale ausgestaltet. Die Spielfiguren bestehen aus Zinn und werden ebenfalls häufig detailliert bemalt. Zu der gespielten Schlacht gehört auch eine Hintergrundgeschichte, die einen Übergang zum Tischrollenspiel darstellt.

Typische Vertreter in Deutschland: Warhammer, Mage Knight, Bloodbowl

Brettspiele mit Rollenspielanteil

Auch in der Brettspielwelt finden sich Elemente von Rollenspiel, bei denen die Spielfiguren unterschiedlich gestaltet sind und sich im Laufe des Spiels auch weiterentwickeln können.

Einige Vertreter: Talisman, HeroQuest, Die Rückkehr der Helden, Candamir

Live Action Role Playing (LARP), Reenactment

Beim Live Action Role Playing verkörpert der Spieler seinen Charakter wie in einem Film oder Theaterstück: er kostümiert sich seiner Rolle entsprechend und führt die Handlungen auch direkt selbst aus. Am meisten verbreitet in Deutschland ist das Fantasy-LARP, bei dem in einer mittelalterlichen Welt mit Magie (vgl. Tolkiens Herr der Ringe) gespielt wird. Häufig werden dazu Ritterburgen oder andere stimmungsvolle Schauplätze gewählt.

Schwertkämpfe und andere Konflikte werden mit Polsterwaffen ausgetragen, damit sich keiner verletzt.



<http://www.nexus-berlin.de>

Info-Zettel

Daniela Nicklas



<http://www.nexus-stuttgart.de>

Nexus e.V. Verein zur Förderung der phantastischen Kultur

Reenactment, Mittelaltermärkte

Ein Verwandter des Liverollenspiels ist die Reenactment (deutsch: "Wiederinkraftsetzung") Bewegung. Dabei versuchen die Teilnehmer, eine bestimmte historische Zeit oder Ereignisse möglichst originalgetreu darzustellen und nachzuerleben. Auch der Erfolg der zahlreichen Mittelaltermärkte, die meist an historischen Orten stattfinden, entspringt dem Wunsch vieler Menschen, vergangene Zeiten wieder auferstehen zu lassen. Dort werden u.a. historisch nachempfundene Kleidung und Gegenstände verkauft, weswegen sie auch bei Liverollenspielern sehr beliebt sind.

Rollenspiel in der Psychologie und Pädagogik

Auch in der psychologischen Therapie, in Seminaren und Trainings werden Rollenspiele als Methode eingesetzt. Dabei geht es darum, bestimmte Situationen nachzustellen und Handlungsweisen zu erproben. Diese Art von Rollenspiel verhält sich zu phantastischem Rollenspiel wie ein Lehrbuch zu einem Roman: beides sind Bücher, haben aber unterschiedliche Ziele (auch wenn man bei phantastischem Rollenspiel einiges lernen kann).

Computer-Rollenspiel, Adventures

Auch bei den Computerspielen gibt es eine Gattung, die sich Rollenspiele nennt. Dabei führt der Spieler eine individuell ausgestaltete Figur durch eine fiktive Spielwelt (natürlich innerhalb der Grenzen, die von der Programmierung vorgegeben sind). Erst wurde diese durch Textnachrichten dem Spieler mitgeteilt (sogenannte Text-Adventures), heutzutage warten die Spiele mit aufwändiger 3D-Graphik auf, die einer virtuellen Realität schon sehr nahe kommen.

Einige Vertreter: Baldurs Gate, Tomb Rider, Alone in the dark

Multi User Shared Halluzination (MUSH) / Online-Rollenspiel

Das Internet ermöglicht auch im Rollenspiel neue Strukturen. Zuerst entstanden Text-Adventures, bei denen man in der Spielwelt auf andere Spielercharaktere treffen und mit ihnen interagieren konnte. Die Spielwelten werden hier von den Spielern selbst weiterentwickelt. Inzwischen gibt es auch hier dreidimensionale Graphik und vielfältige Spielmöglichkeiten. Die Charaktere führen dort ein regelrechtes Leben. Es entstehen virtuelle Welten, deren Schätze und Gegenstände inzwischen sogar bei E-Bay gehandelt werden, wodurch man einen Umrechnungskurs von Spielwährung auf echtes Geld bestimmen kann. Für diese Spiele erwirbt der Spieler einen kostenpflichtigen Zugang. Die Jahresumsätze die auf dem Markt für Onlinespiele gemacht werden, übertreffen schon lange das Bruttosozialprodukt einiger Länder.

Einige Vertreter: World of Warcraft, Everquest

Play by E-Mail / Forum-Rollenspiel / kollaborative Geschichten

Auch über E-Mail und Online-Foren kann rollengespielt werden. Dabei schreiben die Spieler welche Aktionen ihre Charaktere übernehmen. Es gibt einen fließenden Übergang zu kollaborativen Geschichten, bei denen die Zuordnung der Charaktere zu Spielern sich auflöst: jeder kann Szenen zu jedem Charakter schreiben, so dass auch ganze Szenen und Dialoge am Stück entstehen können.

Auf in diesem Bereich gibt es kommerzielle Vertreter, z.B. Spielleiter, die davon leben, mehrere Gruppen per E-Mail zu leiten.