Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 82 (1989)

Artikel: Jeder sein eigener Held... : abenteuerliche Rollenspiele mit und ohne Computer

Autor: Ammann, Georges

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-987254

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 11.07.2025

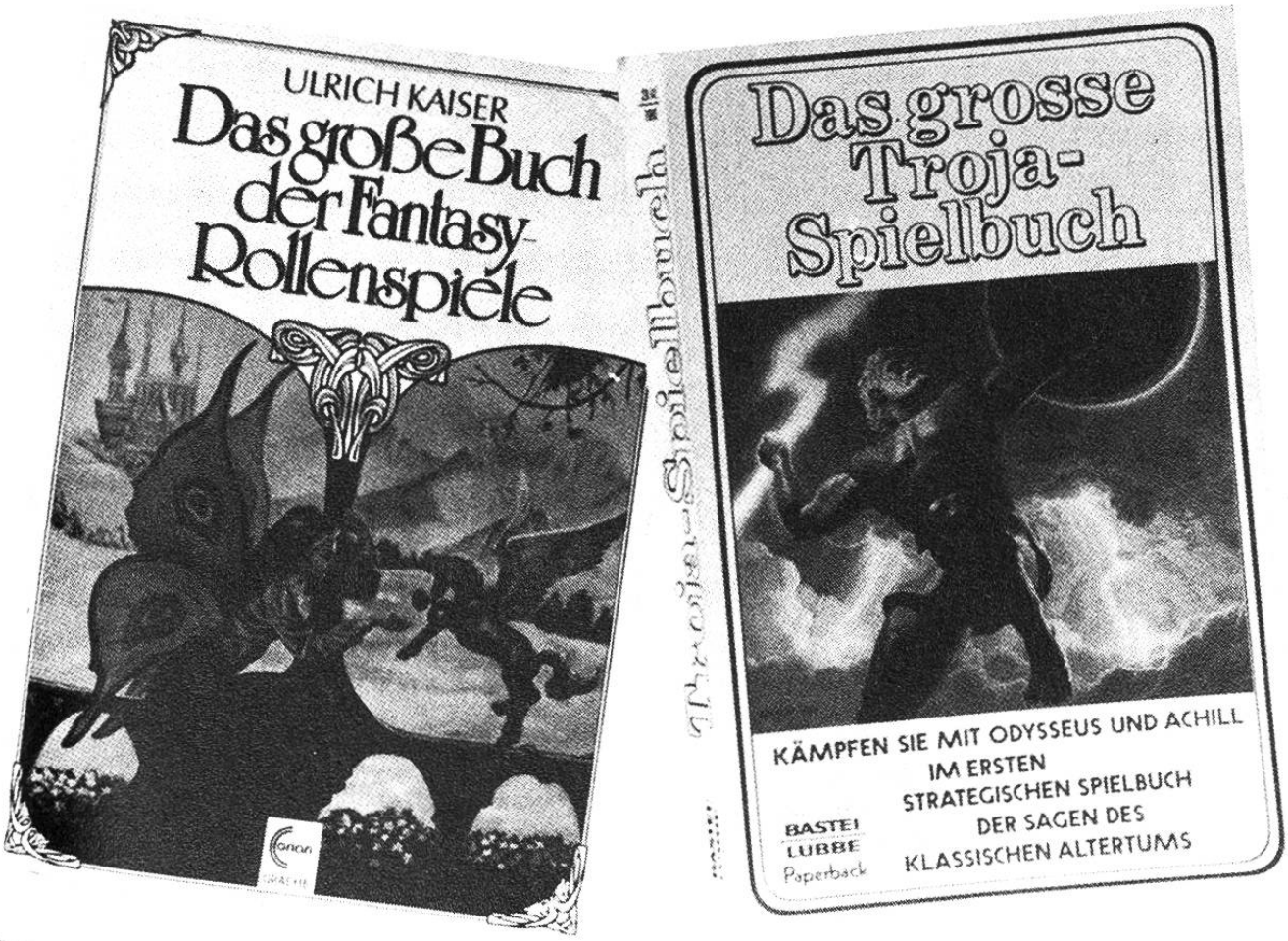
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Jeder sein eigener Held ...

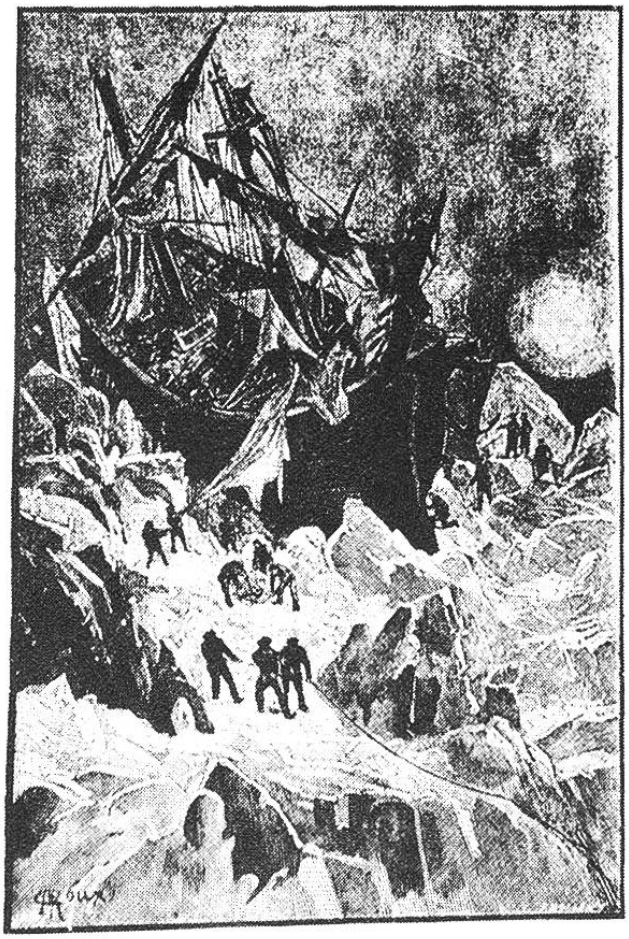
Abenteuerliche Rollenspiele mit und ohne Computer

Helden in Phantasie und Wirklichkeit

Jedem von uns sind Namen wie Herakles, Robin Hood, Robinson, Tarzan oder Superman geläufig, auch wenn wir die Bücher, Filme oder TV-Serien, die sie weltberühmt gemacht haben, nicht selbst gelesen oder gesehen haben. Diese Namen verkörpern erfundene oder auf wahre Begebenheiten zurückzuführende Helden, die immer neue Abenteuer zu bestehen haben: Herakles als unerschrockener Tatenvollbringer in der antiken Sagenwelt, Robin Hood als Beschützer der Armen im mittelalterlichen England, Robinson als einziger überlebender Schiffbrüchiger auf einer fernen Insel, Tarzan als ausgesetzter scheuer Affenmensch im afrikanischen Urwald und Superman als fliegender Katastrophenhelfer in der modernen amerikanischen Grossstadt ...



Natürlich bringt nicht nur die Phantasie findiger Autoren solche Figuren hervor; auch in der Wirklichkeit treffen wir immer wieder auf Helden, die es dank ihrer Verwegenheit, Ausdauer und ihres Weitblicks geschafft haben, alle Gefahren erfolgreich zu meistern — von den frühen Entdeckern und Seefahrern wie Marco Polo oder Christoph Kolumbus bis zu den Afrikareisenden David Livingstone und Henry Morton Stanley, von den Polarforschern Fritjof Nansen oder Roald Amundsen bis zu den Weltraumpiloten unserer Tage Neil Armstrong und Edwin Aldrin, die 1969 als erste Menschen auf dem Mond landeten, oder bis zum Alpinisten Reinhold Messner, dem bisher einzigen Bezwinger aller 8000er-Gipfel.



Wen reizt es nicht, einmal selbst dem Schulalltag mit Hausaufgaben, Prüfungen und Notendruck zu entfliehen, um in der weiten Welt etwas zu erleben und als Held vieler unerhörter Abenteuer zurückzukehren, von allen beneidet und bewundert? Manche haben es ja tatsächlich schon versucht, sind auf hohe Gipfel geklettert, im Schlauchboot reissende Flüsse hinuntergepaddelt, haben weitab von menschlichen Siedlungen im Freien übernachtet, auf tagelangen Märschen oder Velotouren die Leistungsfähigkeit ihres Körpers erprobt.

Bis an die Grenze ...

Seltener sind die, welche ihr Schicksal herausfordern, das Letzte aus ihrem Motorrad herausholen, auf ihren Skiern in waghalsiger Schussfahrt ins Tal brausen, unter Wasser bis an die Grenze des Erträglichen tauchen.

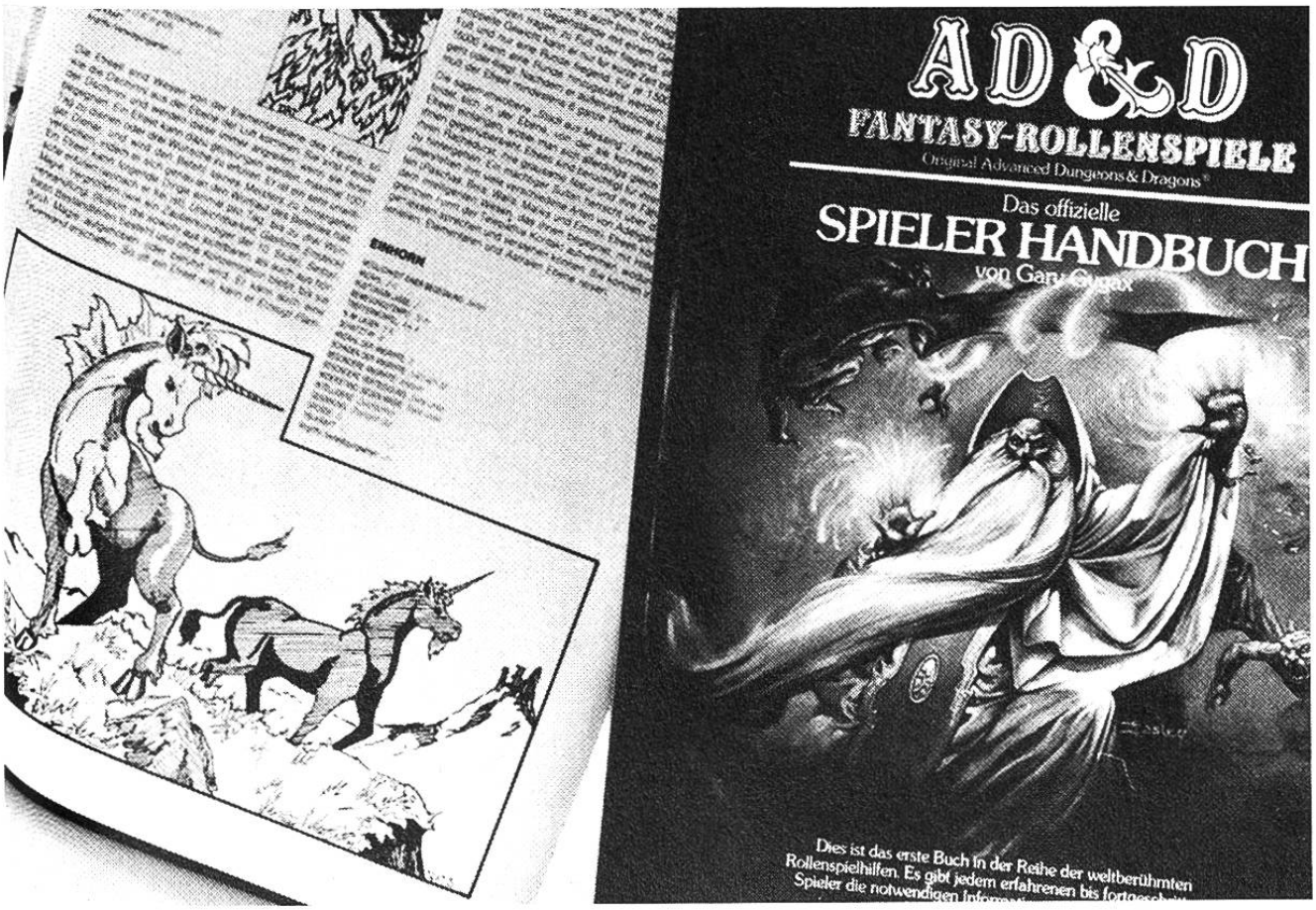
Bis an die Grenze: Hier liegt wohl ein wichtiges Motiv für

die Suche (oder Sucht?) nach Abenteuern verborgen, möchte doch jeder gerne wissen, wie mutig und stark, wie gewandt und reaktionsschnell, wie schlau und lässig er ist!

Dennoch ist längst nicht jeder von uns imstande, seine Heldenträume in solchen Ausnahmesituationen auszuleben und zu verwirklichen. Vorsicht und richtige Einschätzung seiner Fähigkeiten mögen ihn rechtzeitig davon abhalten, Kopf und Kragen zu riskieren oder gar das Leben anderer (z. B. der Retter!) zu gefährden.

In fremde Rollen schlüpfen

Zum Glück gibt es jedoch Rollen, die unsere Abenteuerlust befriedigen können, ohne uns gleich in Lebensgefahr zu bringen. Zu finden sind sie unter anderem in jenen Büchern und Filmen, die in der Regel von einer Heldenfigur beherrscht werden. Diese ist ganz darauf angelegt, uns dazu zu verführen, mit ihr all die Abenteuer auszukosten, die uns in unserem ach so gewöhnlichen und ereignisarmen Alltag versagt bleiben. Zusammen mit ihr, noch besser an ihrer Stelle, sol-



len wir uns stark, erfolgreich, unbesiegbar — mit einem Wort — heldenhaft fühlen. Indem wir zumindest in unserer Vorstellung zeitweilig mit der Buch-, Leinwand- oder Bildschirmgestalt verschmelzen, werden unsere geheimsten Wünsche und Sehnsüchte erfüllt.

Nur zu gerne geben wir dieser Versuchung nach, schlüpfen in eine fremde Rolle, auch wenn sie uns wenig Freiheit belässt. Denn der Held (oder die Heldin) im Buch oder auf der Leinwand — noch häufiger auf dem Bildschirm — macht uns vor, was wir zwar fasziniert, am Ende aber doch nur *passiv* nachvollziehen können.

Gewährt uns dabei das Lesen eines Textes noch einen gewissen Spielraum, um uns vorzustellen, wie der Held beispielsweise aussieht oder wie er sich in einzelnen Situationen verhält, geben Filme oder Videos mit ihren bewegten Bildern praktisch alles vor. Wir können auf die Handlung keinerlei Einfluss nehmen; häufig läuft sie so schnell vor unseren Augen ab, dass wir Mühe haben, alles mit unseren Sinnen aufzunehmen und richtig zu verstehen. Es sei denn, wir kennten uns in der gezeigten Abenteuerwelt schon so gut aus, dass sie uns langweilt, weil alle Abläufe und Reaktionen voraussehbar sind und damit die Spannung des Neuen und Ungewohnten eingebüsst haben!

Vom passiven zum aktiven Helden

Der oft erhobene Vorwurf, die Massenmedien würden unsere Passivität fördern und uns zu reinen Konsumenten von in allen Teilen vorbestimmten Produkten machen, hat in jüngster Zeit immer mehr Autoren und Verleger dazu angeregt, nach neuen Formen der Unterhaltung zu suchen. Rollenspiel heisst ein neues Freizeitangebot, das eine ständig wachsende Fan-Gemeinde in Bann schlägt. Deren Mitglieder pflegen einen lebhaften Kontakt untereinander, der vom Austausch von Rollenspielen bis zum gemeinsamen, Stunden, ja bisweilen Tage dauernden Spielen reicht.

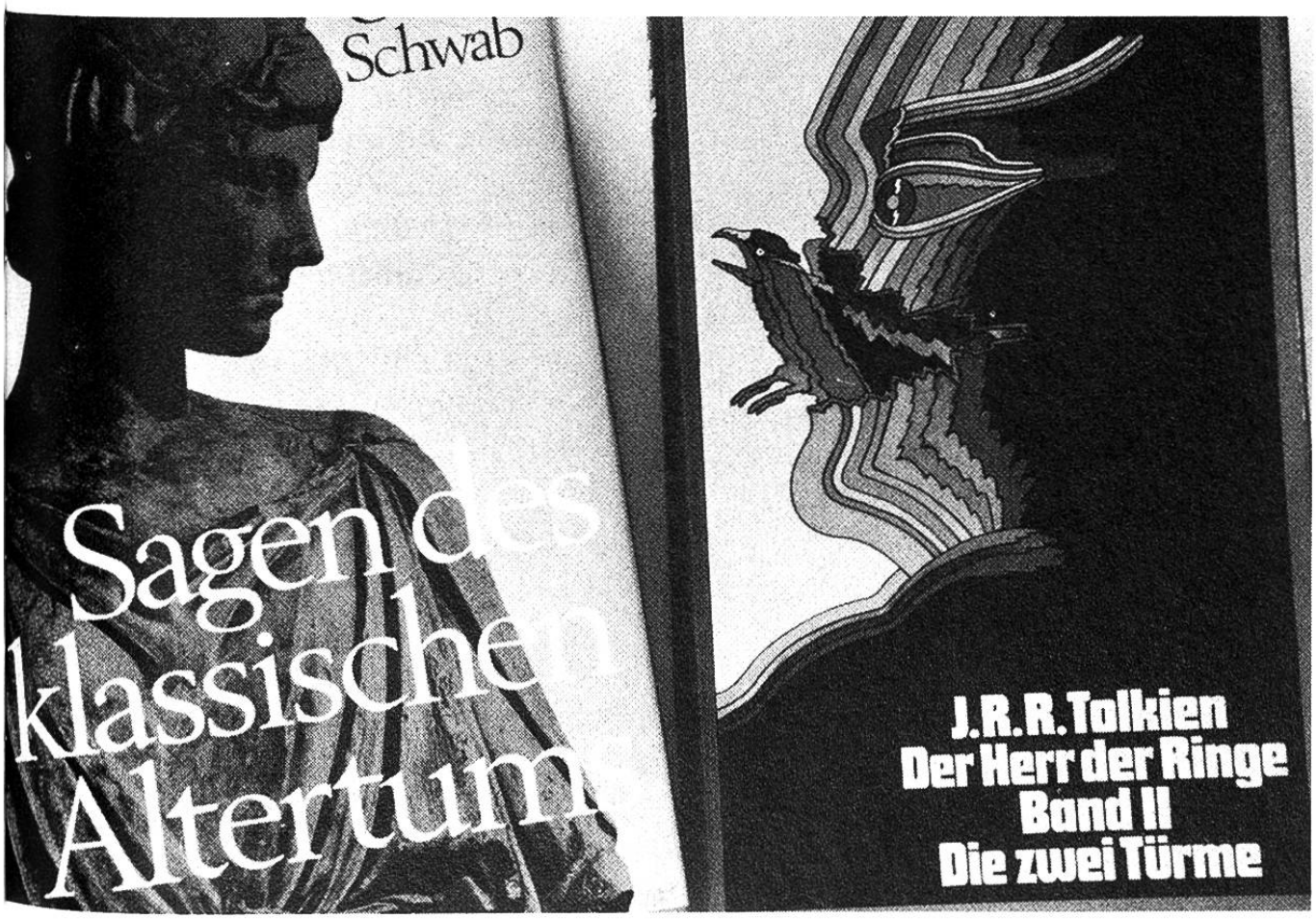
Wie aber unterscheiden sich diese Rollenspiele vom althergebrachten Zeitvertreib, wie Eile mit Weile, Jassen oder Monopoly, für die wir uns gleichfalls um einen Tisch versammeln?

Beginnen wir mit ihrer einfachsten Ausführung, dem sogenannten Spielbuch, das sich an dich als einzelnen Leser bzw. Spieler wendet.

Aus dem reichen Angebot an sogenannten Fantasie-Abenteuer-Spielbüchern greifen wir «Die Krone der Könige» heraus. Es handelt sich dabei um den vierten und letzten Band der Analand Saga, in die du als Leser/Spieler sogleich einsteigen kannst, auch wenn du die vorhergehenden Abenteuer (noch) nicht bestanden hast.

«Die Krone der Könige» spielt in der Festung Mampang. Du bist persönlich herausgefordert, die Krone der Könige zurückzuerobern, die vom grausamen Erzmagier bewacht wird. Der Weg, der zu ihm führt, ist freilich lang und steckt voller Gefahren, die dir als Fallen und Schrecknisse begegnen.

Gleich zu Beginn musst du entscheiden, ob du die hindernisreiche Suche als Krieger oder lieber als Zauberer in Angriff nehmen willst. Bist du noch ein Anfänger, empfiehlt es sich, in die Rolle des Krie-



gers zu schlüpfen; als Zauberer hingegen musst du dir zuerst im Zauberbuch (am Ende des Bandes) die erforderlichen magischen Künste aneignen, bevor du dich aufmachen kannst. Sowohl Neulinge als auch Eingeweihte kommen so auf ihre Rechnung.

Mit Würfeln bestimmst du zu Beginn selbst deine Gewandtheits-, Stärke- und Glückspunkte, die du in das sogenannte Abenteuer-Protokoll einträgst. Denn wie es sich für einen Helden gehört, wirst du im Verlaufe deines Vordringens in Kämpfe mit den verschiedensten Ungeheuern und Monstren verwickelt. Von deiner Gewandtheit und Stärke, aber auch vom Glück hängt es ab, wie gut du diese Kämpfe bestehst. Nicht immer ist übrigens der Kampf die einzige Lösung; ab und zu ist es gescheiter zu fliehen, auch wenn du dabei einige Stärkepunkte verlierst. Anderseits stösst du im Verlaufe deiner Suche immer wieder auf allerlei Gegenstände und Schätze, die dir später nützlich sein können.

Das Buch «Die Krone der Könige» ist, wie du gleich merken wirst, kein gewöhnliches Buch, das du von der ersten bis zur letzten Seite durchlesen musst. Wohl ist es in Abschnitte unterteilt, die schön in der Reihenfolge von 1 bis 800 numeriert sind. Dennoch macht es keinen Sinn, wenn du brav einen Abschnitt nach dem andern liest. Bei diesem Abenteuer-Rollenspiel geht es vielmehr darum, dass du deinen eigenen Weg bestimmst. Das geht dann so:

Am Ende des Abschnittes 1, in dem die 1. Situation auf deiner eben begonnenen Suche beschrieben wird, gelangst du zu drei Höhlen, die sich dir als Schutz vor einem drohenden Unwetter anbieten. Für welche entscheidest du dich aufgrund der nachstehenden Beschreibung?:

«Die erste hat den kleinsten Eingang, der sich wahrscheinlich zu einer flachen Höhle ausweitet. Die mittlere Höhle sieht gross genug aus, um drinnen ein Feuer anzuzünden, doch führt sie möglicherweise sehr tief in den Fels hinein und ist daher gefährlich. Die dritte Höhle wirkt etwa ebenso gross; bei genauem Hinsehen stellst du fest, dass die Hufspuren (— sie sind dir bereits früher aufgefallen —) in die dritte Höhle hineinführen.»

Je nach deiner Entscheidung geht die Geschichte bzw. deine Suche im Abschnitt 22,

136 oder 534 weiter! Für Spannung ist also gesorgt, die nicht mehr abreisst, bis du — vielleicht — mit Glück und Können die 800. und letzte Situation erreichst und damit «dein Abenteuer zu einem ruhmvollen Ende gebracht hast».

Der grosse Auftritt des Meisters

Wenden sich die Spielbücher wie «Die Krone der Könige» immer nur an einen Leser, der während der ganzen Lektüre auf sich allein gestellt bleibt, kennen die sogenannten Fantasie-Spiele keine solche Einschränkung: Je mehr Spieler sich zusammenfinden, desto lebhafter das Spielgeschehen!

Fantasie-Spiele kommen nicht als einzelnes Buch daher! Ihre Verpackung besteht aus einer Schachtel, in der neben grossformatigen Heften auch allerlei Zubehör zur dramatischen Spielgestaltung wie Tischwandschirm (Paravent), Pläne, Karten, vorgedruckte Formulare, Würfel oder gestanzte Figuren usw. Platz finden.

Grosser Beliebtheit erfreut sich beispielsweise «Das

Schwarze Auge». So lautet der Obertitel einer ganzen Serie von Abenteuer-Spielen für Anfänger und Fortgeschrittene. Neben den Spielern ist dem sogenannten Meister des «Schwarzen Auges» eine tragende Rolle zugedacht. Er bestimmt im vorgegebenen Gerüst einer abenteuerlichen Geschichte wie zum Beispiel «Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler» den allgemeinen Gang der Handlung. Bei Bedarf ersetzt er den Spielern ihre fünf Sinne, indem er ihnen verrät, was sie selbst in einer bestimmten Situation nicht sehen, hören, riechen, schmekken und betasten können. Gleichzeitig schlüpft er in die Rollen der Schurken, Ungeheuer und Nebenfiguren, die den Spielern das Leben so schwer machen. Wie wir uns leicht vorstellen können, erfordert sein Amt viel Übersicht und Fingerspitzengefühl.

Die Spieler erschaffen sich aufgrund bestimmter Vorgaben ihre Heldenfiguren selbst, mit denen sie dann die ihnen gestellten Aufgaben aufgrund der Hinweise des Meisters und mit Hilfe ihrer eigenen Fantasie zu lösen versuchen.

Die Abenteuergeschichten, in die sie verwickelt werden, lassen sich auf die uns bekannten Mythen, Märchen und Sagen, wie die Odyssee oder das Nibelungenlied, aber auch auf so berühmte Fantasie-Romane wie «Herr der Ringe»

oder die «Abenteuer des Conan» zurückführen.

Neben den Helden, die selbsterfundene Namen wie zum Beispiel Alrik tragen, bevölkern Magier, Elfen, Kobolde, Zwerge, Feen, Hexen, Piraten usw. die Schauplätze in Spelunken, Höhlen, Verliessen, Labyrinthen, Schiffsbäuchen; treten Drachen, Ratten, Fledermäuse, Monstren, Werwölfe, Klabautermänner usw. auf, um den Helden auf seiner Suche nach einem Schatz oder beim Versuch, eine junge Schöne zu befreien, in Fallen zu locken oder in Kämpfe zu verwickeln. Nicht immer erreicht er deshalb das Ziel, doch zum Glück ist jederzeit ein neuer Anfang möglich. Die Fantasie-Spiele der Serie «Das Schwarze Auge» — oder der noch etwas ausgefeilteren Reihe «D & D» für Anfänger und «AD & D» für Fortgeschrittene sorgen mit ihren stets neuen Abenteuern dafür, dass wir uns als Helden — oder zur Abwechslung auch einmal als Meister — in vielen kniffligen Situationen bewähren können.

Fantastische Computer-Welten

Es dauerte nicht lange, bis auch die Hersteller von Computer-Spielen auf die Idee kamen, ihr Angebot um Rollenspiele zu erweitern. Die Diskette zaubert ganze Spielgeschichten auf den Bildschirm. In der Regel arbeitet sich der selbsterschaffene Held von «Kammer» zu «Kammer», in der allerlei Gefahren oder rätselhafte Aufgaben auf ihn warten. In der «Geschichte des Barden» (Bard's Tale) beispielsweise besteht das wichtigste Ziel darin, den bösen Zauberer namens Mangar zu finden, der die einst friedliche Stadt Skara Brae in seine Gewalt gebracht hat. Nur wer bis zu ihm vorstösst, kann ihn dazu bringen, von der Stadt abzulassen, damit deren Bewohner wieder zu einem Leben in Freiheit zurückkehren können.

Auch wenn die Computer-Rollenspiele im Prinzip nur nachahmen, was schon in Buchform oder in der Spielschachtel zu haben war, erlauben es die technischen Möglichkeiten des neuen Mediums, raffinierte Programme zu entwickeln, die in bezug auf grafische Gestaltung, Bewegung (Animation) und die hohe Zahl wechselnder Situationen das Herz jeder Spielerin und jedes Spielers zu Recht höher schlagen lassen. ●

Georges Ammann