

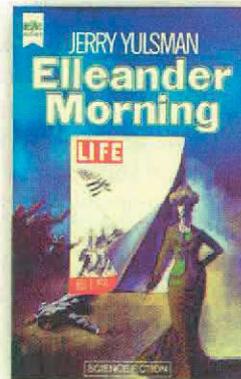
# ALTERNATIVE WELTEN

Gedanken darüber macht, über welches historische Ereignis man schreiben kann. Er ist gut dokumentiert, und er ist der (bis jetzt ...) letzte Krieg auf deutschem Gebiet, und Kriege geben immer einfache Grundlagen für alternative Ergebnisse ab.

*Wenn das der Führer wüßte* von Otto Basil ist eher eine Satire als ein echter kontrafaktischer Roman, aber sehr unterhaltsam. Wenig unterhaltsam ist hingegen *SS-GB* von Len Deighton. Ein Thriller, der die deutsche Herrschaft nach einer geglückten Operation *See-löwe*, der deutschen Landung an Englands Küsten, beschreibt. Keine Welt, in der man leben möchte. Aber so geschildert, daß man gerne ein paar eher – äh – konservativ angehauchte Personen aus dem eigenen Bekanntenkreis zwingen möchte, das Buch zu lesen.

Philip K. Dick schuf mit *Das Orakel vom Berge* den wohl bekanntesten kontrafaktischen Roman zum zweiten Weltkrieg. Japaner und Deutsche haben Amerika erobert, und nun dürfen die Amerikaner sich überlegen, was sie mit der Besatzungsmacht anfangen. Viel friedlicher verläuft Deutschlands Entwicklung in *Der stählerne Traum* von Norman Spinrad. Adolf Hitler wandert nach Amerika aus und wird dort SF-Schriftsteller, *Der stählerne Traum* ist dort sein bekanntestes Werk. Nicht nur ist der Roman so wunderschön schlecht geschrieben, daß wir ihn alle Hitler zutrauen würden. Diese Alternativwelt ist auch viel angenehmer als die anderen Entwürfe zum zweiten Weltkrieg.

Eine andere Welt, in welcher der zweite Weltkrieg verhindert wird, schildert Jerry Yulsman in *Elleander Morning oder: der Krieg, der nicht stattfand*. Eine Frau entdeckt auf dem Dachboden Bücher über den zweiten Weltkrieg – nur weiß sie leider überhaupt nicht, was für ein Krieg das gewesen sein soll. Dann bekommt sie heraus, daß es eine ihrer Vorfahren war, die einen jungen Mann namens Adolf Hitler erschossen hat – und damit den Krieg verhindert hat. Ein sehr schönes Buch, daß auch im Laufe der Handlung aufzeigt, daß bestimmte Ereignisse (wie eine deutsche Suht, eine Großmacht zu werden) auch durch das Herausnehmen einzelner Figuren (hier: Hitler) nicht verhindert werden können.



Parallele Welten werden da schon schwieriger. Beispiele dafür wären *Space 1889* und *Traveller*. Letzteres ist zwar ein SF-Spiel, aber die gesamte irdische Geschichte bis zum Verfassen der *Traveller*-Regeln ist mit unserer Geschichte identisch – nur werden wir wohl nie auf Aslani stoßen ... *Space 1889* ist so ähnlich konzipiert. Die menschliche Geschichte verläuft bis in das letzte Jahrhundert hinein gleich, eben bis zu jenem denkwürdigen Tag, an dem Edison per Äther und Dampfmaschine auf den Mars reist. Da das in unserer Welt nicht passiert ist, gehen wir davon aus, daß diese *Steampunk*-Welt eine Parallelwelt ist. Ein letztes Beispiel für eine solche Welt ist *Call of Cthulhu* – dort sind die Ereignisse der Menschheitsgeschichte identisch mit denen der realen Welt, nur bestimmte andere Dinge gehen etwas an unserer Welt vorbei (zumindest hoffen wir das – obwohl die Ähnlichkeit zwischen einigen Darmstädter Spielverkäufern und Deep Ones zum Teil frappierend sind!). Erwähnt seien auch *Cyberpunk* und *Shadowrun* – der Vollständigkeit halber.

Kontrafaktische Welten im Bereich des Rollenspiels werden schwer zu finden sein – wer konstruiert schon eine Welt, die eng an unserer liegt, aber trotzdem noch faszinierend genug sein soll, um dort ein Rollenspiel aufzubauen. Außerdem muß die Welt frei sein von Magie und unnatürlichen Wesen (Abgang *Dark Conspiracy* aus der diskutierten Menge von Spielen). Am Rande könnte man hier nur *Twilight: 2000* erwähnen, sonst fällt mir nichts dazu ein.

•••••

Und die Moral von der Geschichte? Rollenspiele definieren sich nicht nur über Regeln und *Settings*, sondern auch über eine bestimmte Einstellung zur Realität. Wer behauptet, daß Rollenspiele zur *Weltflucht* führen, behauptet Unsinn. Jeder Rollenspielleiter überlegt sich bewußt oder unbewußt, wie er die Realität in sein Spiel einbauen will. Er hat die Wahl von einem engen Arbeiten *an der Geschichte* bis hin zu völlig fremden Welten a la *Harn* oder *Other Suns*. Aber er mißt diese Welten immer an unserer – der einzigen echten.

Und noch etwas wollte ich zeigen. Man kann Phänomene, die man an der Literatur diskutieren kann (hier: die Idee des kontrafaktischen Ansatzes) auch an Rollenspielen durchdeklinieren. Warum auch nicht – Rollenspiele sind ein Teil der Literatur; auch wenn dies der eine oder der andere vielleicht nicht wahrhaben kann.

Oh, und ein letzter Punkt. Denken beim Rollenspielen macht Spaß. Nicht immer, aber immer öfter.

•••••

Aha. Eine *tour de force* durch Literaturgattungen hat hier ein Ende. Aber was sagen uns diese Seiten über das Rollenspiel. Was sind die denn nun – echte Welten, alternative Welten, parallele Welten oder kontrafaktische Welten? Die Antwort ist einfach: alles davon. Ein paar Erläuterungen seien angebracht. Das *James Bond*-Rollenspiel (eigentlich das *James Bond 007 Basic Game*) ist sicherlich der Versuch, eine echte Welt zu schildern. Eben mit den Einschränkungen, die das Erzählen von guten Thrillergeschichten bei der Beschreibung der Realität macht (wer *Golden Eye* gesehen hat, der weiß sicherlich, daß einige wichtige Naturgesetze wie die Gravitation für Bond nicht zutreffen scheinen. Aber ist das deswegen der Versuch einer neuen Geschichte der Menschheit? Wohl kaum!).

Alternative Welten wären alle Versuche, *Conan* im Rahmen von Regelwerken umzusetzen (so geschehen für *AD&D*, *GURPS* und *Chivalry & Sorcery*) und alle Inkarnationen von Tolkiens Welt im Bereich der Rollenspiele (zuletzt beim *Middle-earth Role Playing*). Diese beiden Welten sind Fantasy-Varianten von früheren irdischen Zeitaltern, aber noch *nicht realistisch genug*, um parallele Welten zu sein.

## Hi Leute,

bei uns gibt es nicht nur **Live-Rollenspielzubehör**, **mittelalterliche Ausrüstungen**, CDs, Bücher, **Met.** 'ne olle Stickmaschine, **Taschendrachen**, ein PC Spielnetz, Sammelkarten und jede Menge Spielereien, sondern auch

### STAR QUEST, das SF-Briefspiel!

Ein Gesellschafts- & Strategiespiel, das man gemütlich zu Hause mit Unmengen von Mitspielern auf der ganzen Welt spielen kann. Überlegungen und Spielzüge per Post an die Drachenschmiede und schon trittst Du als Oberhaupt eines Sternreiches in Aktion.

Info bei uns: DIE DRACHENSCHMIEDE 4x in Deutschland.

Schönleinstr. 29, 10967 Berlin \* Universitätstr. 26, 44789 Bochum \* Galgengasse 40, 91541 Rothenburg \* **VERSAND** im Hauptkontor: 97993 Creglingen-Blumweiler, Tel: 07939, Fax 1318; Katalog gegen 20DM Vorkasse oder 26DM Nachnahme.



# ALTERNATIVE WELTEN

sinn. Gibt es denn Bücher, die sich ernsthaft damit beschäftigen?" Die Antwort heißt „Ja!“. Nur einige Beispiele, die auch in deutscher Sprache erhältlich sind. Emmanuel Carrere beschreibt in *Kleopatras Nase* ausführlich (und gut zu lesen) die Idee hinter der kontrafaktischen Geschichte. Geoffrey Hawthorn äußert sich in *Die Welt ist alles was möglich ist* auch zu diesem Thema. Aber im Gegensatz zu Carrere ist Hawthorn sehr, sehr langatmig. Eine gute umfassende Einführung (die auch sehr preiswert ist!) liefert Alexander Demandt mit *Ungesehene Geschichte*, während Utä Heimann-Störmers *Kontrafaktische Urteile in der Geschichtsschreibung* nur etwas für reiche Komplettsammler ist.

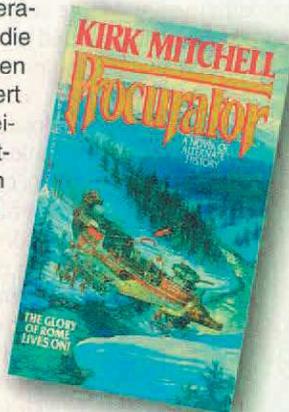
Für jemanden, der durch einen Unfall mindestens drei Wochen ans Bett gefesselt ist und trotzdem seinen Denkhorizont erweitern will, dürfte *Logik und Gesellschaft. Widersprüche und mögliche Welten* von Jon Elster das richtige Buch sein. Hier hat man ein echtes Lesebrikett vor sich, welches einem zwar hochinteressante Einblicke hinter die Mauern der logischen Argumentation verschafft, aber eben nur zu schaffen ist, wenn man sich durch bestimmte Kapitel durchbeißt.

Zwei für Deutschland wichtige Beispiele beschäftigen sich nicht nur mit der Theorie, sondern bauen auch ganze kontrafaktische Welten auf. Interessant ist, daß in beiden Fällen das Dritte Reich der Ausgangspunkt ist. In Ralph Giordanos *Wenn Hitler den Krieg gewonnen hätte!* geht es um die Folgen eben jenen Sieges auf Europa, während es in *Was wollte Hitler in Afrika?* von Kuma Ndumbe III um Afrika und die Afrikapolitik des Dritten Reiches geht.

• • • • •

Doch: keine Angst. Neben der Fachliteratur gibt es auch eine Menge Romane, die sicherlich unterhaltsamer sind. Fangen wir doch mit der Frage an, was passiert wäre, wenn Pontius Pilatus Jesus freigelassen hätte. Die armen Christen hätten keinen Märtyrer gehabt, und von daher wäre der römische Staat wohl nie vernichtet worden (zumindest behauptet das der Verfasser der Trilogie). Die Bücher heißen *Imperator, Procurator* und *Liberator*, sie sind von Kirk Mitchell. Das römische Imperium existiert bis in die Gegenwart, und nun streitet es sich mit den Azteken rum.

Ebenfalls Ärger mit den Azteken bekommt die Welt in *Der Sturm der Azteken* von Christopher Evans. Hier erobern eben



jene die Welt, und sie haben – unter einer dünnen Maske der Zivilisation – nichts von ihrer (angeblich) blutrünstigen Kultur samt Menschenopfern und Kannibalismus abgelegt.

Bleiben wir auf demselben Kontinent. *Der andere Sieger* bei Martin Cruz-Smith sind die Indianer, welche die Weißen bis auf einen Waffenstillstand hin bekämpft haben. Ihnen gehören nun die großen Ebenen im Herzen Nordamerikas, während die Weißen nur an der West- und der Ostküste siedeln. In der Gegenwart haben nun beide Seiten die Atombombe und schauen sich sehr eigenartig an ... Dieses Buch ist nicht nur auf einer schönen Idee (eine Mischung aus Alternativwelt und Thriller) aufgebaut, es ist auch sehr unterhaltsam geschrieben. Eine Empfehlung.

Eine etwas andere Idee ist ein neuer Ausgang des Angriffs der spanischen Armada 1588 auf England – bei John Brunners *Zeiten ohne Zahl* siegen die Spanier, und in der Gegenwart ist Europa spanisch und katholisch. Ähnlich schön ist es in *Die Verwandlung* von Kingsley Amis, wo die ganze Reformation ausfällt – auch hier ist ganz Europa gläubig katholisch (aber immerhin nicht spanisch). Ich weiß nicht recht, ob ich in einer dieser Welten leben möchte...

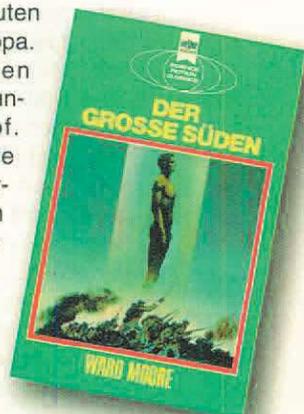
Nun, dafür ist *An den Feuern der Leyermark* Bayern das größte Land Europas. Scheinbar haben die Autoren von *Castle Falkenstein* vorher Carl Amery bestochen – oder warum könnte man behaupten, daß dieses Buch fast schon eine Art *Sourcebook* für das eben genannte Rollenspiel sein könnte? Die Bayern siegen 1866 über Preußen, und der Schloßherrkönig Ludwig, kitschige Bauten und Richard Wagner prägen Mitteleuropa. Wahrscheinlich gibt es auch einen Weißwurstzwang ... Dieses Buch ist unterhaltsam bis zum Lachkrampf.

Manchmal bin ich sehr froh, daß die Bayern nicht Deutschland beherrschen (obwohl mir die Preußen auch nicht so lieb sind – aber deren Dialekt liegt mir näher!)

Eine auch im letzten Jahrhundert beginnende Alternative schildert einen Sieg der Südstaaten im amerikanischen Bürgerkrieg. Hier herrscht *Der große Süden*, Verfasser des gleichnamigen Buches ist Ward Moore.

Für die Zeit um den ersten Weltkrieg gibt es nur ein bekanntes Werk für eine geschichtliche Alternative. Hier erobern die Deutschen England, und dort formiert sich dann nun (zaghaft) der Widerstand. Der Verfasser Hector Hugh Munro verfaßte dieses Werk *Als Wilhelm kam* unter seinem Künstlernamen Saki.

Der zweite Weltkrieg drängt sich geradezu auf, wenn man sich



**SAGA** it's not a trick

**Zauberei**

DAS berühmte Magiesystem für Rollenspiele  
JETZT NEU AUFGELEGT

überall im Fachhandel oder bei  
G&S Verlag, K. Zimmermannstr. 41 90513 Zirndorf

**SPIELZAUBER**

ROLLENSPIELE  
ZINNMINIATUREN  
BÜCHER  
BRETTSPIELE

58095 HAGEN, KAMPSTR. 19, TEL: 02331 23719

Mo, Di, Mi, Fr: 11.00–18.30 • Do: 11.00–20.30 • Sa: 10.00–14.00

# ALTERNATIVE WELTEN

Versuchen wir uns nun an einer ersten Begriffseinengung der *alternativen Literatur*. Ich hoffe, daß mir bis jetzt noch Leserinnen und Leser gefolgt sind, die es auf sich nehmen wollen, mir durch die Fallschlingen der historischen (und literarischen) Theorie zu folgen. Wir haben nun zwischen realer Welt und alternativer Welt unterschieden. Versuchen wir nun, den Begriff der alternativen Welt etwas mehr einzuengen, bis wir zu einem Begriff kommen, den wir verwenden können, um die eingangs genannten Werke besprechen zu können.

Alternative Welten können auch Welten sein, die mit unserer Welt überhaupt nichts zu tun haben. Beispiele dafür wären z.B. der oben schon genannte *Krieg der Sterne*, aber auch praktisch alle Fantasy-Romane (wenn sie nicht gerade in einem mythischen Zeitalter unserer Erde spielen sollen, wie *Conan* oder *Der Herr der Ringe*). Wir wollen uns aber mit anderen Geschichtsverläufen unserer Welt beschäftigen. Das können wir nur, indem wir aus dem Bereich der alternativen Literatur jene Werke *heraustrennen*, die sich zwar mit unserer Welt beschäftigen und diese auch schildern, sich jedoch in einem (oder mehreren) Punkten von unserer Welt unterscheiden. Also den Grenzbereich zwischen realer und alternativer Literatur auf der Seite der alternativen Literatur.

Analog zum Eindringen des Phantastischen in die Realität beim phantastischen Roman geht es hier also um das Eindringen von anderen historischen Elementen in die Realität. Nennen wir diese Literatur *parallele Literatur*. Für diesen Begriff kann ich nichts, er taucht in der Literatur zu oft auf, um völlig ignoriert zu werden. Der Begriff *parallel* impliziert ja auch irgendwie, daß die beschriebene Welt unserer Welt nahe ist, sie aber nicht trifft. Wir ignorieren hierbei die Problematik, daß unsere reale Welt und die parallele Welt einen Teil der Vergangenheit bis zu einer eintretenden Änderung, die beide Welten trennt, gemeinsam haben müssen. Also sieht es – wollte man das in einem Diagramm darstellen – eher aus, als würde sich ein Weg (hier: die Geschichte) verzweigen (also: in verschiedene unterschiedliche Welten aufteilen), als daß echte Parallelen (also: Linien nebeneinander) entstehen. Wie gesagt, wir ignorieren diesen Einwand. Parallele Literatur ist also jener Teil der alternativen Literatur, in der die geschilderte Welt einen Teil der Vergangenheit mit unserer Welt gemeinsam hat.

• • • • •

Bei dieser wunderbaren Definition sollten wir aber im Gedächtnis behalten, daß wir auch nach dieser begrifflichen Einengung immer noch *Dracula*, *Conan*, *Asimovs Foundation-Romane* und *Der Herr der Ringe* mit uns herumschleppen. Wir haben uns zwar jetzt auf die *nicht ganze reale Realität* beschränkt, aber immer noch ist diese Einschränkung nicht präzise genug, um als Instrument für eine Beschreibung Verwendung zu finden.

Also: Versenken wir uns noch eine Weile lang in unsere Großhirne und versuchen wir verzweifelt herauszufinden, wo wir eigentlich hinwollen, um dann die entsprechende Theorie dazu zu formulieren. Das ist das Schöne an den Geisteswissenschaften. Hier kann man sich in aller Ruhe erst überlegen, was man eigentlich beweisen will, und dann die dazugehörige Theorie formulieren. Die sogenannten *genauen Wissenschaften*, gemeinhin als *Naturwissenschaften* bezeichnet, haben es da weniger einfach und verspielen damit einen ausgesprochen erheiternden Handlungsspielraum. Bei den Naturwissenschaften werden – zumindest behaupten das die entsprechenden Lehrbücher – erst die Experimente gemacht, und dann wird das daraus geschlossen, was die dahinterstehenden Gesetzmäßigkeiten sein könnten. Wir machen es anders und genießen unseren Gestaltungsraum.

Also noch einmal: Wo wollen wir eigentlich hin? Bevor mir Atem und Druckseiten ausgehen, will ich noch ein paar Worte zur Entwicklung von Welten machen, in denen die Geschichte anders verlaufen ist als in unserer Welt. Bei den eingangs ge-

schilderten drei Werken handelt es sich nun um Bücher, in denen der zweite Weltkrieg anders verlaufen ist, als er in unserer Welt verlaufen ist. Aber wichtig sind drei grundlegende Einschränkungen, die ich sozusagen von Anfang an bei meiner Zielerwartung mitgedacht haben, die ich aber nun ausformulieren muß, um in einer letzten Stufe (!) der weiteren Definition endlich den Bereich zu erreichen, den ich eigentlich diskutieren will.

Die erste Einschränkung ist jene, daß der Handlungsraum der anderen Welt ungefähr der Gegenwart unserer Welt entspricht. Das macht es für den Leser einfacher, weil die Darstellung nicht allzu weit in die Vergangenheit geht. Er kann Anspielungen auf seine *echte* Welt (z.B. auftauchende Personen oder Hinweise wie Popgruppen oder Nahrungsmittel) sofort verstehen. Weiterentwicklungen in die Zukunft schloß ich aus – dies ist Science Fiction, keine Beschreibung einer anderen Welt zur eben noch nicht in der Zukunft angelangten echten Welt.

Die zweite Einschränkung ist die, daß wir das übliche Marionettentheater der phantastischen Menagerie außen vor lassen wollen. Wir gehen davon aus, daß in unserer wahren Geschichte keine Werwölfe, Vampire und UFO-Besetzungen existieren. Damit entziehen wir natürlich der Science Fiction ihre gut gehüteten Schätze, aber leider müssen wir sie aus dem zu betrachtenden Berg von Büchern *tilgen*. Eine Hintertür bleibt natürlich trotzdem offen: wenn das geschilderte Gerät zur Erreichung dieser anderen Welt zwar SF oder Fantasy ist, aber keine andere Rolle spielt als die einer Einführung in diese andere Welt, dann nehmen wir das Buch in den Bereich der zu untersuchenden Bücher auf. Ein Beispiel: *Castle Falkenstein* fliegt natürlich trotzdem raus. Hier benutzt man zwar Magie, um von Welt zu Welt zu kommen. Aber die andere Welt ist auch voller Magie (ein Minuspunkt), hat Fremdrassen (noch ein Minuspunkt) und eine andere Landkarte (obwohl die Überflutung von Düsseldorf natürlich interessant sein könnte – also nur einen halten Minuspunkt dafür). „Close, but no cigar!“

Die dritte Einschränkung war die, daß wir Alternativen nur für den Zeitraum akzeptieren, den wir selber überblicken können. Alternativen von „Wenn die Erde niemals abgekühlt wäre“ über „Wenn die Dinosaurier eine Zivilisation entwickelt hätten“ hin zu „Wenn die Kontinente ganz anders aussehen würden“ ignorieren wir geflissentlich. „This way lies utter madness!“, wie der Dichter zu sagen pflegt. Wir betreten damit nämlich Gefilde, die wir eigentlich gar nicht untersuchen wollen, weil wir keine Chance haben, sie zu überblicken. Und was können wir überblicken? Legen wir frech eine Jahreszahl fest und behaupten wir, daß wir alle Abweichungen der letzten 6000 Jahre einbeziehen wollen. Diese Zahl ist mitnichten heilig, sie ist nur eine Krücke, um uns das Nachdenken zu erleichtern.

Was bleibt also? Es bleibt ein kleiner Berg von Werken, der sich mit anderen Geschichtsverläufen beschäftigt. Diese sind frei von magischen Werken oder SF-Elementen, dafür besitzen sie eine von uns geschiedene Geschichte, die sich irgendwann im Bereich der letzten sechstausend Jahre von unserer Geschichte getrennt hat. Diese Werke nennen wir *kontrafaktische Literatur*.

• • • • •

Spätestens jetzt wird die geneigte Leserin bzw. der geneigte Leser den Kopf schütteln und sich fragen: „So ein Schwach-



„Wenn die Dinosaurier eine Zivilisation entwickelt hätten ...“



von Hermann Ritter

Ich will versuchen, auf den folgenden Seiten ein paar ernsthafte Worte zur Rolle von alternativer Geschichte im Rollenspiel und viele ernsthafte Worte zu Werken wie *Das Orakel vom Berge* von Dick, *SS-GB* von Deighton und *Wenn das der Führer wüßte* von Basil zu verlieren. Mir geht es um andere Geschichtsverläufe und die daraus resultierenden (alternativen) Welten. Vorher muß ich jedoch einige Begriffe klären. Trotzdem, werte Leserin, werter Leser: Fühlen Sie sich herzlich eingeladen zu einer Reise durch die anderen Welten. Bitte schnalzen Sie sich an.

.....

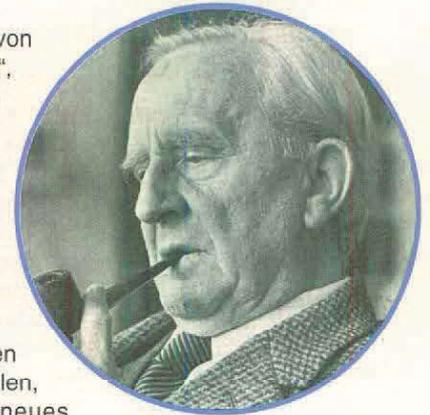
Das schöne Wörtchen *alternativ* hat in den letzten Jahren etwas von seinem guten Ruf eingebüßt. *Alternativ* klingt irgendwie nach Solarenergie, gestrickten Socken, Vanilletee und Luftbefeuchtern mit Aromaöl. Leider muß ich alle Leserinnen und Leser, die das hier ernsthaft erwartet hatten, enttäuschen. *Alternative Geschichte* hat wenig mit *alternativem Leben* zu tun, mehr mit Geschichtswissenschaft und Literatur (ich erlaube mir hier und im folgenden, Rollenspiele und Filme unter dem Begriff *Literatur* unterzubringen). Was sind alternative Welten wirklich? Ganz einfach formuliert, sind alternative Welten alle Welten, in denen es anders zugeht als bei uns. Klingt doch ganz einfach.

Einschub: Wie geht es denn bei uns zu? Können wir Menschen uns überhaupt auf eine gemeinsame Sichtweise von dem verständigen, was *wahre Geschichte* ist? Spätestens wenn man versucht, aus zwei Zeugen herauszubekommen, was bei einer bestimmten Tat wirklich passiert ist, wird es ausgesprochen knifflig (a la *Rashomon*). Und spätestens seit Einstein wissen wir, daß unser menschliches Verständnis von Zeit eher laienhaft ist – darum ist nichts mehr so einfach, wie es noch im letzten Jahrhundert war. Damals konnten Historiker noch *wahre Geschichte* schreiben. Und zwar in dem Glauben, daß die geschilderten Ereignisse identisch sind mit denen, die wirklich (!) passiert sind.

Eine schöne Theorie. Aber die Philosophen (und Physiker) dieses Jahrhunderts haben uns bewiesen, daß die Hoffnung auf diese Theorie leider trügerisch ist. Seit Heisenberg wissen wir auch, daß man besser keine Aussagen über das Modell macht, in dem man sich selber aufhält. Der Schönheitsfehler ist hier nur, daß wir uns alle in unserer Geschichte befinden.

Was macht man also? Die Geschichtswissenschaft behilft sich mit einem Trick. Hier wird nicht darüber diskutiert, was *echt* und was *nicht-echt* ist. Man geht einfach davon aus, daß ein bestimmter Kriterienkatalog und die legendären *Werkzeuge des Historikers* (ich habe auch keine Ahnung, was die genau sein sollen) dazu führen, daß man der wahren Geschichte so nahe wie irgendwie möglich kommt. Und kratzt mal jemand an den Grundpfeilern dieser Ansicht, dann übergeht man ihn (oder sie). Gut, behelfen wir uns also damit, daß wir einfach mal glauben, daß die von Historikern geschilderte Geschichte für unsere Zwecke als *wahre Geschichte* ausreicht.

J.R.R. Tolkien – Autor von „Der Herr der Ringe“, und Schöpfer von „Mittelerde“.



Zurück zur Frage. Was sind alternative Welten? Fast alle Romane, Rollenspiele und Filme versuchen nicht, die Realität darzustellen, sondern erfinden etwas neues oder etwas zur Realität hinzu. Klar und einfach ersichtlich ist das für Werke wie *AD&D*, *Krieg der Sterne* und *Conan*. Dies ist Phantastik irgendeines Genres (hier eben Science Fiction oder Fantasy), also ein Kind der Phantasie und damit erfunden. Ebenso gilt die Nichtdarstellung der Realität aber auch für Werke wie *Die Spur des Falken*, *Der Fänger im Roggen* und *Der Untertan*. Auch wenn dort versucht wird, das *Feeling* einer bestimmten Zeit einzufangen, so werden doch Figuren und/oder Orte dazu erfunden, die es nicht gab und/oder gibt. Die Protagonisten, vulgo die Helden der Mythen der Neuzeit, sind erfundene Figuren.



Krieg der Sterne

Ich hoffe, daß jetzt keine(r) der Leserinnen und Leser überrascht sein wird, weil sie (er) sich gerade Gedanken darüber macht, daß es Frodo, Indiana Jones oder Darth Vader vielleicht nicht gab bzw. gibt. Keine Panik: Auch *Utopia* ist eine alternative Welt; *die Bibel* und *Gute Zeiten – schlechte Zeiten* ebenso. Also: Kein Grund zur Aufregung, nur weil man ein paar verschiedene alternative Welten pro Tag besucht.

Also: Obwohl wir sie nicht erfassen und beschreiben können, einigen wir uns auf ein Arbeitskonzept einer *realen Welt*. *Alternative Welten* sind Alternativen zur realen Welt, also alle Welten, in denen es anders zugeht als in unserer *realen Welt*.

.....

Nun leben wir natürlich mit der Problematik, daß alles von Menschen verfaßte alternative Literatur ist. Retten wir also den Bestand unserer Großhirne und diesen Artikel, und verwenden wir denselben Trick wie die Historiker (s.o.). Per Definition sind alle Werke, die versuchen, die Realität zu schildern, *reale Werke*. Und erlauben wir Film und Literatur (und damit auch dem Rollenspiel) den erzählerischen Trick, Figuren einzuführen, die nicht existiert haben, aber trotzdem *realistisch wirken*. Diese Werke bleiben aber trotzdem *reale Werke*! Also integrieren wir gerade Sherlock Holmes (genauer: alle Krimis), James Bond (genauer: alle Agentenromane und -filme) und Rosamunde Pilcher (genauer: praktisch alle *Mainstream-Literatur*) in die *reale Literatur*. Es bleibt aber immer noch genug Literatur für den Begriff *alternative Literatur* übrig, keine Angst.

# WUNDERWELTEN

ISSN 0936-8175

DM 7,80 SFR 7,50 ÖS 55

JULI/AUGUST 1996

32

## BATTLETECH

KAMPAGNENHILFEN,  
PREVIEW AUF RONIN!

BRANDNEU!!  
**NETRUNNER**

**3x**  
**ABENTEUER!**

DSA, EARTHDAWN  
UND SHADOWRUN

**SCHATTEN  
ÜBER RIVA**

PREVIEW UND  
STORY

**UND**

*Reise*  
**PFEILE 2,  
MAGIC, SCHATTENWELTEN**



4 394146 307809 60032