



ROMANWELTEN UND ROLLENSPIELE

VOM BUCH ZUM SPIEL
VOM SPIEL ZUM BUCH

von Hermann Ritter

Früher, in den legendären Jahren der Entwicklung des Fantasy-Rollenspiels, suchten die Rollenspiel-Erfinder ihre Vorlagen noch in der damals jungen und ziemlich unbekannten Fantasy-Literatur. Heute hat sich die Situation geradezu ins Gegenteil verkehrt: zu vielen Rollenspiel-Welten erscheinen Romane, die einen großen Leserkreis erreichen. Ich will im Folgenden in einem kurzen Abriß die Geschichte des Zusammenhangs zwischen Rollenspiel und Fantasyliteratur beleuchten, um vielleicht dem einen oder anderen Leser einige Hintergrundinformationen zu liefern oder einfach nur mit dem Hintergedanken, das Interesse an Büchern zu wecken (ihr wißt schon, das waren die Dinger aus Papier mit den eigenartigen weißen Lücken zwischen den schwarzen Zeichen).

Das Schöne bei der Verwendung von literarischen oder Fernseh-Welten ist, daß sie als Spielhintergrund als allgemein bekannt (oder einfach nachlesbar/anschaulich) vorausgesetzt werden, während Rollenspiele mit eigenem Hintergrund erst eine mehr oder weniger umfangreiche Einlesearbeit verlangen (und für Spielleiter wesentlich schwieriger zu leiten sind). Eine Vielzahl literarischer Welten wurden bis heute für Rollenspiele genutzt, wofür es sicher eine ganze Menge vernünftige Gründe gibt. Abgesehen von den Rollenspiel-Welten, die aus den Mythen und Sagen unserer Welt schöpfen (dazu zähle ich - neben den Standard-

werken **Grimms Märchen**, **1001 Nacht** und den griechischen Sagen - auch die Geschichten um **Robin Hood** oder **König Arthur**), fällt es den anderen Rollenspielwelten schwer, einen glaubhaften Hintergrund aufzubauen.

Ein schönes Beispiel ist der Vergleich der beiden Rollenspielsysteme **Traveller** und **Star Trek**. Beide sind SF-Rollenspiele, beide spielen vor einem in vielerlei Hinsicht ähnlichen Hintergrund (menschlicher Machtbereich; uralte Rasse, die Leben in der Milchstraße verstreute; eigenartige Fremdassen; ähnliche technische Entwicklung). Letzteres Rollenspiel (ein Lizenzprodukt zu einer Fernsehserie, die aber relativ schnell in alle möglichen Medien eingegangen ist, u.a. Comics und Taschenbücher) basiert auf einem "bekannten" Universum. Jeder Spieler weiß, mit wem oder was er es zu tun hat, wenn ein Romulaner auftaucht. Und auch das Funktionieren eines Phasers oder einer medizinischen Ausrüstung (Tricorder) muß nicht erklärt werden, sondern kann eigentlich bei jedem Spieler als bekannt vorausgesetzt werden (eigenartigerweise fragt nie ein Spieler, warum der Phaser funktioniert. Er hat halt im Fernsehen funktioniert, dann funktioniert er auch im Rollenspiel). Bei **Traveller** ist das anders, hier fragt jeder Spieler sofort nach, wenn sein Charakter einem Aslani begegnet. Wie sehen die aus? Was können die? Wie gut sind die bewaffnet? Und - die kniffligste Frage zum Schluß - was motiviert die eigentlich?

Es ist einfacher, in ein bekanntes Universum einzusteigen, da die Technik und alle relevanten Mechanismen dieser Welt den Spielern eher bekannt sind. Literarische Vorlagen sind oft sehr vielfältig und farbig (nicht nur Tolkien konnte gut schreiben!), und für sie ist ein Publikum etabliert, was den Sprung zum neuen Medium Rollenspiele für den Käufer vielleicht wegen des bekannten Namens überbrückt. Und warum sollten die Hersteller imitieren, wenn sie doch gleich komplett abschreiben können (mal abgesehen von den Kosten, die eine Lizenz mit sich bringt)?

Vielen Leuten macht es natürlich auch Spaß, im Spiel Figuren zu begegnen, die die Spieler aus dem Buch oder Film schon kennen (wer kann schon von sich behaupten, er habe mit Frodo an der gefährlichen Reise zum Schicksalsberg teilgenommen oder mit Darth Vader gekämpft?). Aber diese Idee greift auch nur, wenn eine Gruppe sich durch die feststehende Hintergrundwelt oder Romanvorlage nicht zu festgelegt fühlt. Immerhin gewinnt bei **Star Wars** nun mal die Rebellenallianz, und der eine Ring wird früher oder später unweigerlich im Vulkan vernichtet. Und auch James T. Kirk stirbt nun mal nicht vor dem Ende des VI. Teils der Filmserie. Wem das nichts ausmacht - und wer schon immer bei Krimis gerne wissen wollte, wie sie ausgehen, bevor man weiterliest - kann mit einem so festgelegten Hintergrund sicherlich prima leben.

ROMANWELTEN UND ROLLENSPIELE

Das erste Rollenspiel der Welt, *Dungeons & Dragons* von Gary Gygax und anderen (TSR), entstand 1974. Schon diese erste Rollenspielidee bediente sich relativ schamlos an literarischen Vorlagen, so z.B. an den **Conan**-Romanen von Robert E. Howard (und seinen hundertundfünf Nachahmern) und besonders am **Herr der Ringe** von J.R.R. Tolkien. Aber *Dungeons & Dragons* ist kein Produkt zu einem Roman, sondern ein eigenständiges Werk. Doch schon die dritte Rollenspielproduktion (nach *Boot Hill* von TSR (1975), einem Western-Rollenspiel) beruhte auf einer literarischen Vorlage. Hierbei handelte es sich um **Empire of the Petal Throne**, einem *D&D*-Anhang/Modul, der auf der Welt "Tekumel" von Roman-Autor und Rollenspiel-Verfasser M.A.R. Barker spielt

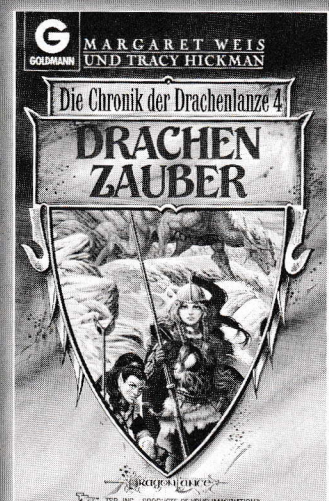
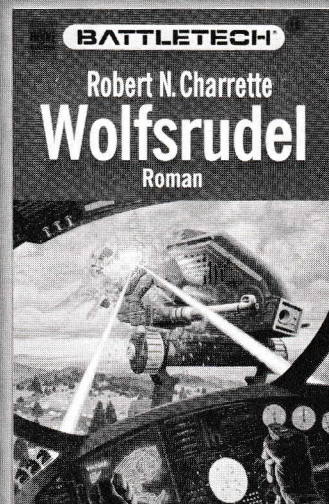
Aus der Literatur kamen z.B. auch die Vorlagen für **Conan** (erst TSR, später dann von SJG für *GURPS*). Conan war schon vorher auf vielen Ebenen vermarktet worden. Erst als Buchserie, dann als Comic und in Filmen. Ebenso wurde das *Middle Earth Roleplaying Game* (MERP von ICE) aus dem **Herrn der Ringe** von J.R.R. Tolkien übernommen (dieses Buch wurde ebenfalls verfilmt und ist als Comic erschienen). Auch **Lankhmar** (TSR) beruht auf einer literarischen Vorlage, nämlich den Newhon-Geschichten von Fritz Leiber. Ein weiterer Klassiker ist die Saga um den Ewigen Helden von Michael Moorcock. Hierzu gibt es gleich zwei Rollenspiele, nämlich *Stormbringer* und *Hawkmoon* (beide Chaosium). *Dreampark* (R. Talsorian) ist eine neue Erweiterung dieser Liste, basiert es doch auf den Romanen von Niven und Barnes. Und zuletzt vielleicht noch ein (möglicherweise überflüssiger) Hinweis darauf, daß *Call of Cthulhu* (Chaosium) natürlich auf den Romanen von H.P. Lovecraft basiert.

Eine zweite Quelle der Inspiration war der Comic, genau genommen eigentlich (fast) nur der Superhelden-Comic. Hierzu zählen natürlich zuerst die beiden Hausmarken der größten Comicverlage, nämlich **Marvel Super Heroes** (TSR) und die Konkurrenz mit dem **DC Heroes**-System (Mayfair). Hier war der Rückgriff auf die Quellen sehr stark, wurden doch die Regelwerke mit Illustrationen aus den Comics geradezu zugeschüttet. Und Teile der Regelwerke und Anhänge mit ihren bibliographischen Verzeichnissen und Listen dienen Comicsfans als Nachschlagewerke, da in ihnen z.B. das erste Auftauchen des Protagonisten und die entsprechende Ausgabe des Comicheftes vermerkt sind. Oder die Hintergrundbücher (wie der *Atlas of the DC Universe*) sind von vorneherein so konzipiert, daß sie in Rollenspiel- und Comic-Katalogen angepriesen werden können. Am Rande des Superhelden-Spektrums bewegt sich *Teenage Mutants Ninja Turtles* (Palladium). Eine Ausnahme vom Genre Superhelden-Comic war *Elfquest* (Chaosium) nach den gleichnamigen Comics von Ehepaar Pini.

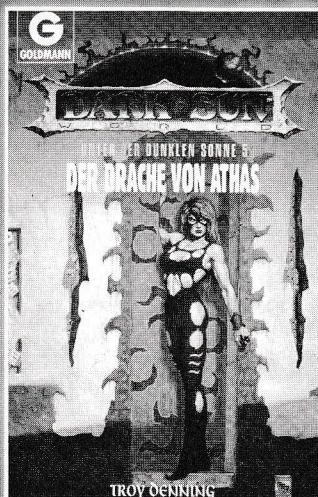
Die dritte Quelle sind dann Fernsehen & Film. Anfangs wurden nur Fernsehserien umgesetzt. So geschehen mit *Star Trek* oder *Dr. Who* (beide FASA). Doch inzwischen folgen immer häufiger auch Umsetzungen von Filmen zu Rollenspielen. Das populärste Beispiel dürfte *Star Wars* (West End Games) sein, aktuelle Beispiele wären das *Lawnmower Man*-oder das *Alien*-Rollenspiel (Leading Edge). Etwas knifflig ist die Zuordnung von *Dracula* (Leading Edge). Diese Figur hat ja eine lange Geschichte von Adaptionen hinter sich - erst vom Buch in den Film, dann unzählbar oft in Form von Comics und natürlich viele, viele literarische Nachahmungen. Aber ohne die neueste Verfilmung wäre er wohl auch kaum ein Rollenspiel geworden, und so ist *Dracula* (Coppola) eigentlich ein Kind des Filmes, nicht des Romans. Meister im Verwerten von Vorlagen ist die amerikanische Firma Steve Jackson Games, die sich mit *GURPS* fast darauf spezialisiert hat, neben einem universalen Rollenspielsystem möglichst viele Quellenbücher zu veröffentlichen. So erschienen hier Materialien zu so unterschiedlichen Themen wie **Riverworld** (nach der Romanreihe von P.J. Farmer), **Prisoner** (nach der gleichnamigen englischen Fernsehserie) und **Wild Cards** (einer "shared worlds"-Geschichte großen Umfangs unter der Leitung von G.R.R. Martin, an der verschiedene Autoren mitschreiben und die inzwischen auch z.T. als Comic erschienen ist).

Zurück zur Geschichte der Rollenspielwelten. Das erste Rollenspiel - *Dungeons & Dragons* - erschien 1974. Im folgenden Jahr war die erste literarische Vorlage verwertet worden (*Tekumel*), die erste echte (und kostspielige) Lizenz war das *Dallas*-Rollenspiel 1980. Doch heute schreiben wir das Jahr 1993. Was ist dazwischen geschehen? Nun, irgendwann entdeckten die Rollenspielproduzenten, daß sich für Rollenspiele ein tragfähiger Markt entwickelt hatte. Und bei der Kundschaft wuchs nicht nur die Bereitschaft, Rollenspiele zu kaufen, sondern es wuchs vor allem die Bereitschaft, Rollenspiele zu erwerben, die einen höheren Anspruch erfüllen. Nicht, daß die Spiele auf einmal qualitativ viel besser geworden wären. Aber die Hersteller nahmen nicht mehr den Weg von der Literatur (oder dem Comic oder dem Film) zum Rollenspiel, sondern sie schlugen den umgekehrten Weg ein. Sie veröffentlichten Romane zu ihren Spielen.

Den ersten Schritt machte TSR mit *Dragonlance* im Jahre 1984, indem sie zu ihrem Rollenspiel einen Roman veröffentlichten. Später folgten dann noch Bildbände, Computerspiele, Comics etc. pp. Typische Lizenzprodukte - nur daß in diesem Fall die ursprüngliche Idee ein Rollenspiel war, und nicht umgekehrt. Ein neuer Trend war geboren. So ist es nicht verwunderlich, daß viele andere Rollenspielhersteller diesem Trend folgten, als sich nach einiger Zeit herausstellte, wie förderlich diese Produkte für das ur-



ROMANWELTEN UND ROLLENSPIELE



sprüngliche System waren. Eine besonders populäre Reihe sind die *BattleTech* Romane zum gleichnamigen Spiel von FASA. Auch hier sind die Romane inzwischen nur Teil einer immer größer werdenden Zubehörindustrie, die nur noch vor der Bettwäsche haltmacht. FASA hat daneben zwei andere Rollenspiele mit Romanen flankiert, nämlich *Shadowrun* und *Renegade Legion*, wobei sich herausstellte, daß die selbst die Veröffentlichung von Romanen dem nachlassenden Erfolg von *Renegade Legion* nicht mehr Einhalt gebieten konnte. Sehr gut zu lesen sind die Romane zu *Dark Conspiracy* (GDW) und *Dark Future* (GW). Bei beiden interessiert viele Leser das Rollenspiel überhaupt nicht mehr, aber die Dark Future-Thematik der Spiele wird in den teilweise von namhaften Autoren verfaßten Büchern so gut verwirklicht, daß die Bücher gekauft werden, ohne einen Blick in die Rollenspiele zu werfen. Auch ein deutsches Rollenspiel hat Erzählungen zur Seite gestellt bekommen. *Das schwarze Auge* (Schmidt) vermarktet sich nicht nur über Computerspiele, sondern schon lange vorher über eine Kurzgeschichtensammlung (*Mond über Phexcaer*) und neuerdings auch eine Romanserie (Bastei).

Dangerous Journeys von GDW ist Teil der neuesten Entwicklung. Gleich bei Erscheinen des Rollenspiels wird in einer umfangreichen zeitlichen Vorausschau das Erscheinen von Romanen und Computerspielen zum Rollenspiel angekündigt. Das Rollenspiel muß nun nicht mehr eingeführt werden, um gleich eine Vermarktung seiner "Zubehörteile" zu erreichen (interessant wird es werden, in den nächsten Monaten *Earthdawn* von FASA zu folgen, das eine ähnliche Vorgehensweise einschlagen will). Der Weg geht dahin, gleich eine Produktpalette zu offerieren, wahrscheinlich in der Hoffnung, daß der interessierte Käufer über sein Lieblingsmedium (Rollenspiel, Roman, Computerspiel etc.) einsteigt, um sich dann die anderen Produkte auch noch zu kaufen. Der Bekanntheitsgrad der Rollenspiele ist so gestiegen, daß es nicht mehr nötig ist, Romanvorlagen für Rollenspiele zu benutzen. Es ist sogar nicht mehr nötig, erst das Rollenspiel auf den Markt zu bringen und bekannt zu machen, sondern man kann davon ausgehen, daß schon anlässlich der Veröffentlichung eines Rollenspiels bei der Kundschaft genug Interesse besteht, sekundäre Produkte blindlings mitzukaufen.

Auch die Filmindustrie hat schon Elemente aus dem Fantasy-Rollenspiel aufgegriffen (so erinnern Teile in *Labyrinth* und *Willow* an Rollenspiele, ganz zu schweigen von der schrecklichen *Dungeons & Dragons*-Fernsehserie). So bleibt nur noch das Warten auf den *Shadowrun*-Spielfilm; wahrscheinlich wird's eher ein *Dragonlance*-Spielfilm. Dann vielleicht endlich mit eigener Bettwäsche. Und die ganzen alten FGU-Rechte sind doch billig zu kriegen... Oder der liebe Gott tut ein Wunder und erhört den Verfasser. Dann wird es ein Film zu *Space 1889*. Ich kauf mir auch die Bettwäsche!

Quellen:

Lawrence Schick, *Heroic Worlds*, Prometheus Books, Buffalo 1991;
Mark Jason Durall, *Licensed to thrill*, White Wolf Magazine 32;
Werner Fuchs, *Zwischen Modergruft und Hyperraum*, Heyne SF Magazin 4

