

Was ist AD&D?

Auszug aus dem Spieler-Handbuch von TSR Inc.

Der Vater der Fantasy-Rollenspiele heißt Jacob Levy Moreno. Das wird manchen überraschen, der hier eher den Namen Gary Gygax erwartet hätte. Doch der amerikanische Psychiater Moreno entwickelte bereits in den vierziger Jahren das "Psychodrama" als Therapiemethode, die auch heute noch weit verbreitet ist und unter dem Namen "Rollenspiele" populär wurde. Obwohl diese Art des Rollenspiels nichts mit Fantasy zu tun hat, es werden in der Regel realistische Szenen aus dem Alltag gespielt, ist die Ähnlichkeit doch nicht zu verkennen. Hier wie dort versucht man im Spiel eine Freiheit für die Persönlichkeit zu finden, die sonst im täglichen Einerlei gefangen ist.

Ob aber der entscheidende Anstoß, ein Fantasy-Rollenspiel zu entwickeln, den D&D Autoren beim Studium einer psychiatrischen Fachzeitschrift gekommen ist, darf bezweifelt werden.

Als Geburtsstunde von D&D (AD&D), Dungeons & Dragons (Kerker & Drachen), gilt 1973. Die Eltern waren Gary Gygax und Dave Arneson. Es gibt eine herzerreißende Geschichte von der Familie Gygax, die um den Küchentisch sitzt und D&D (damals noch "Chainmail Rulebook") für den Versand eintütet. Tatsache ist, daß der Anfang schwer war und von den einfach und wenig professionell aufgemachten drei Regelheften der ersten Auflage im ersten Jahr ganze 1000 Stück verkauft wurden. Die Firma TSR Hobbies, Inc. wurde mit 1000\$ Startkapital im gleichen Jahr gegründet und noch Ende 1975, als erst ganze 4000 D&D verkauft waren, hätte niemand darauf gewettet, daß daraus in einigen Jahren der größte Hersteller von Erwachsenenspielen auf der Welt werden würde.

Mit nur 220 Mitarbeitern hatte TSR 1983 einen Umsatz von ca. 27 Millionen Dollar erzielt und in den Jahren 1979 - 1983 über 7 Millionen (7.000.000!) Rollenspiele verkauft. Heute ist aus den eher bescheidenen Anfängen ein schier unübersehbares Spielsystem geworden.

Interessant sind die verschiedensten Umstände unter denen man auf D&D (AD&D) trifft, so wird zum Beispiel in Steven Spielbergs Welterfolg E.T. D&D (AD&D) gespielt, die Hauptakteure spielen in der Nacht in der E.T. auftaucht am Küchentisch D&D (AD&D). "Greg ist heute Kerkermeister!" lautet die am deutlichsten darauf hinweisende Stelle, die leider durch die deutsche Übersetzung bzw. den wahrscheinlich Kenntnismangel des Übersetzers nicht sonderlich glücklich gewählt ist.

Vielleicht ist aber auch gerade diese Textstelle einer der Gründe dafür, das D&D (AD&D) in der Mitte der 80er in Deutschland populärer wurde, ich bin mir sicher nicht der einzige gewesen zu sein, der sich nach dem Film gefragt hat, "Was zum Teufel haben die da tolles gespielt?" 1996 hatte ich eine weitere Begegnung mit D&D, mit der ich niemals gerechnet hätte. Im Miami Police-Museum, einer Gedenkstätte für im Dienst gestorbene Polizisten und Ausstellung über die Geschichte der Polizeiarbeit, findet man im Schaukasten zum Themenbereich Sekten und Kulte doch tatsächlich ein ziemlich vergilbtes D&D Basis-Set, vermutlich eines aus der ersten Boxen-Serie. Auf die Frage, warum denn ein Rollenspiel zu den Sekten und Kulturen gezählt wurde konnte (oder wollte) man mir jedoch leider keine Auskunft geben. Man trifft also auf den unmöglichsten Stellen auf D&D (AD&D), daraus lässt sich schließen, dass wahrscheinlich die Rollenspiele ebenfalls von den verschiedensten Personenkreisen gespielt werden und es vollkommen unwichtig ist was oder wer man ist, da man im Rollenspiel eh jemand völlig anderes zu sein versucht.

Die Rolle der Spielgruppe

Alle Versuche, Solo-Rollenspiele zu entwickeln, das heißt Rollenspiele, die ein Spieler alleine spielen kann, sind mehr oder weniger bisher gescheitert. Es ist zweifellos die Stärke dieser Art von Spielen, durch die Kommunikation aufzuleben. Je heftiger Wortwechsel und Disput auf und ab wogen, die Spieler vom Geschehen gefesselt sind, desto gelungener ist der Abend.

Da D&D (AD&D) das Spezialistentum favorisiert, den Kämpfer für die Arbeit mit der Waffe, den Kleriker für Untote und Übersinnliches, den Zauberkundigen für Magie, den Dieb für Schlösser und Fallen usw., ergibt sich das Spiel in der Gruppe ganz von selbst. Der Einzelne ist zu schwach und einseitig begabt, um mit den gebotenen Gefahren fertig zu werden, man benötigt Hilfe.

Das ist eigentlich mein Apell an meine Rollenspielgruppen, versucht mehr miteinander und nicht jeder für sich zu agieren.

AD&D ist ein Pen und Paper Rollenspiel, d.h., jeder Spieler (ausser dem Spielleiter) hat ein Blatt mit seinen Charakterinformationen vor sich. Auf diesem Blatt stehen sein Name, sein Geschlecht, seine Attribute und sein Aussehen. Einfach alles was es zum Spielen eines Charakters braucht. Wenn die Charakter ausgewürfelt sind, kann man eigentlich schon beginnen. Das Ziel und der Zweck des Spieles ist es, seinen Charakter möglichst gut zu

spielen. Dazu muss man seine eigene Person in den Hintergrund stellen. Natürlich darf man den Charakter spielen wie man will, aber es sollte schon dem Charakterbild entsprechen. Ein Paladin, der wild um sich schlagend durch ein Bauerndorf marschiert, ist eben nicht das was man sich unter einem Paladin vorstellt. Ebenso ist ein Dieb, der seine Beute an arme Hungerige verteilt auch nicht gerade sinnvoll.

"Ein weiterer Grundlegender Unterschied zwischen Rollenspielen und anderen Spielen, liegt im angestrebten Ziel. Bei den üblichen Spielen kann man davon ausgehen, dass sie irgendwann zu Ende gehen, und zwar, indem einer der Teilnehmer gewinnt. Auf Rollenspiele trifft dies nicht zu, denn dabei gewinnt niemand; Zweck des Spiels ist einfach das gemeinsame Vergnügen. Ein einzelnes Abenteuer hat meist irgendein Ziel, z.B. Dorfbewohner vor Monstern zu beschützen, eine geraubte Prinzessin zu retten oder alte Ruinen zu erforschen. In der Regel kann diese Aufgabe innerhalb einer vernünftigen Spieldauer erfüllt werden: Vier bis Acht Stunden sind der Durchschnitt. Unter Umständen bedeutet dies, dass die Spieler ein, zwei oder sogar dreimal zusammen kommen müssen, bevor sie ihr Ziel erreichen und das Abenteuer abschließen können. Das Spiel endet jedoch nicht mit dem Abschluss eines Abenteuers! Dieselben Charaktere könne wieder ausziehen um neue Abenteuer zu erleben. Eine solche Reihe von Abenteuern wird als Kampagne bezeichnet. Die Länge eines einzelnen Abenteuers kann dem keine Grenzen setzen: Das AD&D-Spiel bietet genug Abenteuer um eine Gruppe von Charakteren jahrelang zu beschäftigen."