

Teufel oder Wunschkonzert?

Beigesteuert von Jan-Tobias Kitzel
Friday, 6. April 2007

Dieser Artikel von Jan-Tobias Kitzel wurde im August 2006 auf Working-Title.de veröffentlicht. Leider ist Working-Title inzwischen stillgelegt und somit verschwand auch dieser Beitrag von der Bildfläche. Mit Genehmigung des Autors können wir Euch diesen wirklich interessanten Artikel auf unserer Seite wieder zugänglich machen. Vielen Dank dafür an Jan-Tobias Kitzel.

Teufel oder Wunschkonzert – Das Verhältnis klassischer Rollenspieler zu Videospielumsetzungen ihrer Lieblinge

Ein Gastbeitrag von Jan-Tobias Kitzel von Rollenspiel-Blog.de„Microsoft-Tochter entwickelt Shadowrun-Videospiel!“, „Neue virtuelle Bewohner auf Dere erwartet – DSA Drakensang kommt“, „Dungeons nun online abräumbar – D&D Online ist da“. So ähnlich las sich in den vergangenen Monaten manche Neuigkeit aus dem PC- und Videospieldmarkt und während Otto Normalkonsument dies wohl kaum graue Haare wachsen lässt, sind die Nachrichten geeignet, ganz anderen potenziellen Käufern echte Schlafprobleme zu bescheren: Den klassischen Rollenspielern.

Igitt, ein Rollenspieler!

Ihr wisst, welche Leute ich meine: So genannte Pen&Paper-Rollenspieler. Ewigbleiche Gestalten in dunklen Klamotten, die wöchentlich neue Sekten aus dem Boden heben und in düsteren Kellergewölben Satan durch Würfelorgien wieder auferstehen lassen wollen. Ähm, ja, soweit jedenfalls die klassischen Vorurteile. In Wirklichkeit sind wir – jawohl „wir“, denn der Autor dieses Beitrags zählt sich selbstverständlich zu dieser Gruppierung – ein kontaktfreudiges, fröhliches Völkchen, dem Geselligkeit über alles geht, gerne auch mal im Sommer draußen auf der Wiese seinem Hobby frönt und ungefähr genauso durchgeknallt ist wie der typische Videospielder oder Fußballfan. Pen&Paper-Rollenspieler zu sein, bedeutet nichts anderes, als sich in (un)regelmäßigen Abständen mit seinen Freunden zu treffen und gemeinsam Rollenspiele wie Shadowrun, DSA, LodlanD, D&D oder Degenesis zu spielen. Dabei erschaffen Spielleiter und Spieler durch Erzählungen lebendige Spielwelten, die allein durch ihre Fantasie und die Erzählkunst des Spielleiters begrenzt sind (eine ausführliche Erläuterung, was Pen&Paper-Rollenspiel ist, findet sich in der Wikipedia). Aber... hier müsste eine Wäscherei sein und kein Supermarkt! Stümper!

Und genau hier liegt denn auch das Konfliktpotential in dieser Angelegenheit begraben: Pen&Paper-Rollenspieler spielen seit längeren Zeiten, oft Jahren oder gar Jahrzehnten, regelmäßig ihre Abenteuer in einem Spieluniversum. Sie haben sich eine genaue Vorstellung davon erschaffen, „wie“ es in dieser Spielwelt aussieht. Dazu zählt nicht nur der Look, also wie beispielsweise der klassische Bewohner von Dere, der Spielwelt des Rollenspiels DSA, angezogen sein sollte und wie dort eine Burg auszusehen hat. Nein, es ist mehr als das, denn es geht auch in den Bereich „Feel“: Wie verhalten sich die Menschen in dieser Spielwelt, was sind ihre Gebräuche, wie würde ein Charakter in diesem Spieluniversum niemals handeln und was für Abenteuer sind dort möglich. Auf all diese Fragen geben für Rollenspieler genau zwei Dinge Antwort: Ihre eigene Erfahrung in der Spielwelt, geprägt durch oft jahrelanges Spiel, und zum anderen die Produkte, die „ihr“ Verlag zu diesem Pen&Paper-Rollenspiel veröffentlicht hat, also vor allem Bücher, aber zum Teil auch Miniaturen, Poster, besonders gestaltete Würfel, etc.. Und nun kommt ein VideospieldHersteller daher und gibt bekannt, dass man die Lizenz für die Spielwelt erworben habe und bereits mit der Entwicklung eines DSA/Shadowrun/D&D/...-Videospiels begonnen habe. Panik, meine lieben Leser. Pure Panik ist – glaubt man den einschlägigen Rollenspielforen und meinen persönlichen Erfahrungen – die vorherrschende Erstreaktion von Pen&Paper-Spielern auf diese Nachricht. Denn was kann im besten, aber auch wirklich allerbesten Fall passieren: Der Videospieldentwickler berücksichtigt bei seinen Planungen die Erfahrungen der Pen&Paper-Rollenspieler, ihr Herzblut, das sie seit Jahren in dieses Spiel stecken und ihren unglaublichen Wissensschatz. Er bleibt eng am offiziellen Regelwerk, vermeidet Widersprüche mit den offiziellen Materialien zu diesem Rollenspiel und holt sich für die Entwicklung der Storyline seines Videospiels die Original-Autoren des Pen&Paper-Rollenspiels. Nur, wie realistisch ist das? Nicht allzu sehr, denn so „groß“ wir Rollenspieler unsere Community auch finden, so klein ist sie, wenn man sie ins Verhältnis stellt zu der Menschenmasse, mit der ein Videospieldproduzent als potenzielle Käufer rechnet bzw. rechnen muss. Ein allein für Hardcore-Fans eines Pen&Paper-Rollenspiels produziertes Videospield wird sich wirtschaftlich nicht darstellen lassen.

Von null auf unbeliebt in einer Ankündigung

Wie es vielmehr läuft, sehen wir gerade am Beispiel Shadowrun: FASA Studios, ein Videospieldentwickler, der zu den Microsoft Game Studios gehört, hat im Mai bekannt gegeben, dass sie an einer Videospielumsetzung von Shadowrun für PC (Windows Vista) und XBOX360 arbeiten, die Schätzungen zufolge im ersten Quartal 2007 veröffentlicht werden soll. Und was bisher auf Shadowrun.com zu lesen oder zu sehen ist, lässt einem gestandenen Shadowrun-Pen&Paper-Spieler Schauer des Entsetzens den Rücken hinunter laufen. Da wird im Team-Blog der Entwickler ganz offen erzählt, dass man fast die komplette Timeline des Pen&Paper-Spiels ignorieren werde. Da zeigt ein Trailer, wie Charaktere per Magie wiederbelebt werden oder Teleportationsmagie eingesetzt wird, beides ist explizit von den Regeln des Shadowrun-Pen&Paper-Spiels ausgeschlossen. Und die Liste ließe sich über verdächtig unkompatibles Artwork und die Reduzierung eines Sci-Fi-Fantasy-Rollenspiels auf einen Teamshooter à la Counter Strike beliebig fortsetzen. Der Respekt gegenüber dem Gewachsenen, den Vorstellungen und Wünschen der Spieler, die das Shadowrun-Universum besser kennen, als es einer der FASAStudio-Entwickler je können wird? Sucht besser nicht danach.

Zahlen, Zahlen, ich brauche Zahlen!

Denn begeben wir uns mal auf die andere Seite und sehen das Ganze mit den Augen eines Betriebswirtschaftlers, angestellt bei einem Videospielhersteller, der sich gerade anschickt, aus einem Pen&Paper-Spiel ein Videospiel zu basteln. Seine Prämisse ist klar: Maximierung des Gewinns, der sich mit diesem Spiele-Franchise erzielen lässt. Nimmt man dies als Basis, zählt die geringe Zahl an Pen&Paper-Rollenspielern im Verhältnis zur klassischen Videospiel-Käufermenge hinzu und überlegt sich ferner noch, dass mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit viele der Hardcore-Fans des Pen&Paper-Spiels sich das Videospiel trotz ihrer Bedenken dennoch kaufen werden (man will halt alles zu diesem Spiel haben bzw. mitreden können), warum sollte der Betriebswirtschaftler dann seinen Jungs raten, das Spiel möglichst an den Fans der Pen&Paper-Vorlage auszurichten? Vielmehr wird das Videospiel auf Massentauglichkeit getrimmt, bei der lästige Regelvorgaben, Hintergründe und Weltdetails des Pen&Paper-Rollenspiels meist nur im Wege stehen. So kommt es dann, dass aus einem vielschichtigen Cyberpunk-Rollenspiel à la Shadowrun ein quietschbunter Counter-Strike-Abklatsch (wenn man den bisherigen Trailern dies so entnehmen kann) wird. Und daher lässt sich auch nachvollziehen, warum auch die Meldung des neuen DSA-PC-Rollenspiels „Drakensang“ nicht nur zu Jubel in der Pen&Paper-Gemeinde geführt hat. Als Pen&Paper-Rollenspieler hofft und bangt man, dass die Entwickler wenigstens halbwegs bei der gewohnten Spielwelt bleiben und sich die Widersprüche in Grenzen halten und befürchtet einen billigen Abklatsch, der so gar nicht zu dem passen will, was man selbst in jahrelangem Spiel an Vorstellungen und Bildern in seinem Kopf hat entstehen lassen.

Und, wie geht es uns denn heute?

Letztlich ist das Schlaueste, was man als Pen&Paper-Liebhaber machen kann: Die Videospielumsetzung wie einen Kinofilm zu seinem Lieblingsbuch zu nehmen: Eine nette Erfahrung, aber nichts, was das eigene, bereits vorhandene Bild im Kopf beeinflussen könnte. Also die Videospiele gelassener sehen und weniger Panik schieben. Denn sehen wir der Wahrheit ins Auge: Detailgetreue Umsetzungen unserer Lieblinge sind wirtschaftlich kaum machbar (größerer Aufwand = höhere Kosten = nicht vereinbar mit Grundgedanke einer Videospieleindustrie) und daher unrealistisch zu erwarten. Außerdem würde es uns nichts nutzen, wenn es doch einmal ein Entwickler riskieren würde: Aller Wahrscheinlichkeit nach wäre das Spiel dann nur für eine so kleine Zielgruppe (nämlich uns) interessant, dass die Verkaufszahlen das Videospiel in kürzester Zeit beerdigt hätten. Dieses Rollenspiel-Franchise würde mit ziemlicher Sicherheit in den nächsten Jahren von keinem Videospielhersteller nach den negativen Erfahrungen mehr angefasst, womit uns auch nicht gedient wäre. Somit ist es letztlich ratsamer, massentaugliche Umsetzungen unserer geliebten Rollenspielwelten zu erwarten, sie als nette Nebenherunterhaltung zu nehmen und wenn doch mal eine gute Anregung aus einem derartigen Videospiel resultiert, diese mitzunehmen. Denn die wirklichen Abenteuer, die sich nie gleichen, deren Ausgang stets unvorhersehbar ist und die wir im gemeinsamen Spiel mit unseren Freunden erleben, werden wir weiterhin nur in unseren Pen&Paper-Rollenspielen haben und nicht in ihren Videospielumsetzungen. Aber ist das wirklich so schlimm? Diskutiert diesen Artikel in unserem Forum - - - - - Jan-Tobias Kitzel ist ehemaliger Redakteur des Rollenspiel-Magazins Envoyer. Heute arbeitet er als Autor und ist zudem stellvertretender Chefredakteur des Sci-Fi-Rollenspiels LodlanD. Er schreibt regelmäßig auf seinem Blog unter Rollenspiel-Blog.de