

Tharibia

Inhaltsverzeichnis

<i>Tharibia</i>	<i>Fehler! Textmarke nicht definiert.</i>
Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort	3
Hauptteil	4
Wie bin ich zu dieser Arbeit gekommen?	4
Wie bin ich vorgegangen?	4
Was ist ein Rollenspiel?	6
Schlusswort	8



Vorwort

Als ich das Grundregelwerk von Rolemaster bekam, wusste ich, ich werde eine eigene Welt zu diesem Spiel schreiben. Die Schule gab mir dann mit dem Projektunterricht die perfekte Chance, meine Idee in die Tat umzusetzen. Ich bin mit einem kleinen Gedanken gestartet, der langsam immer grösser wurde. Ich wollte eine spielbare Welt realisieren, die auf dem Regelwerk Rolemaster basiert. Sie soll nachher am "Gamers Point" zu spielen sein. Auch werde ich es den Herstellern von Rolemaster schicken, damit es auch im Internet auf der offiziellen Website ist und es alle nutzen können.

Es ist sehr schwierig eine eigene Welt zu erstellen, weil man sich sehr schnell in seiner Arbeit verlieren kann. Dass heisst, man macht dann dieses noch und dort ein Bisschen. Aber fertig wird man nie. So kommt man natürlich nicht von der Stelle.

Ich habe es trotzdem geschafft, die Welt zu erstellen. Aber auch nur, weil mir unser Gamers Point Leiter, Dave Büttler, mit gutem Rat zur Seite gestanden ist. Ihm gehört mein ganzer Dank. Jedoch sollte man nicht die Person im Hintergrund vergessen. Die, welche mir alle Arbeiten durchgesehen hat. Mein zweiter Dank gehört also meinem Vater. Ich danke beiden von ganzem Herzen, denn ohne Sie wäre diese Arbeit trotz aller Fantasie, Fleiss und meinen Ideen nie so toll und gut geworden.



Hauptteil

Wie bin ich zu dieser Arbeit gekommen?

Als Erstes musste ich mich anmelden. Dort musste ich erzählen was ich machen will und den Lehrpersonen zeigen, dass ich wirklich daran interessiert bin in einer Projektarbeit eine spielbare Welt zu Rolemaster zu "erfinden".

Wie bin ich vorgegangen?

Zu Beginn habe ich auf ein A3-Blatt die Umriss meiner Welt gezeichnet. Ich habe danach ein neues Volk, die Yin-Biester, "erstellt". Dann habe ich Berge, Flüsse, Städte, Strassen und Magieflüsse eingezeichnet. Darauf folgte eine neue Klasse, Schamane. Zauber des Schamanen war das Nächste was ich ersonnen habe. Während dieser Arbeit habe ich mich umentschieden. Ich wollte neu alles wie ein Tagebuch gestalten. Als Nächstes machte ich eine Karte mit den Ländern der neuen Welt. Darauf folgend wurde das Tagebuch erstellt. Dies raubte mir sehr viel Zeit. Ich arbeitete oft auch noch Samstags und bis spät in die Nacht hinein. Später habe ich begonnen noch ein Abenteuer zu schreiben und dies mit Karten zu erklären. Als Nächstes kamen die Schamanen-Zauber an die Reihe.

Ich arbeitete nun gleichzeitig an verschiedenen Sachen. Am Tagebuch, an den Karten, an der Klasse Schamane, an den Zaubern des Schamanen und an den Yin-Biestern. Als ich dann fast fertig war mit dem Schamanen und seinen Zaubern, fand ich heraus, dass ich noch eine spezielle Tabelle für den kritischen Schaden des Schamanen zu machen habe: den Elektroschaden.

So arbeitete ich also weiter, wurde dann mit den Weltkarten fertig und schliesslich mit dem Abenteuer. Ich überlegte mir, was ich noch machen soll und kam darauf, noch die Länder zu beschreiben. Das brauchte mir auch noch Zeit, da ich mir immer neue Sachen ausdenken musste. Diese Arbeit schaffte ich jedoch doch noch und ging langsam dem Endstadium entgegen. Ich erstellte noch einen Abschnitt über den Sturz, über Endora und über die Magieflüsse. Zuletzt überarbeitete ich dies noch und gestaltete das Titelblatt. Danach suchte

ich nach einem passenden Buchbinder, der mir meinen Wunsch richtig erfüllen konnte. Dieser machte dann aus meinen einzelnen Seiten ein mit Metallspangen gebundenes Buch. Und nun bin ich fertig mit der Arbeit. Und wenn ich zurückschaue, glaube ich, es lief sehr gut. Ich hatte ein bisschen Mühe mit dem ganzen "Geschreibe", da dies sehr aufwändig war. Auch gingen mir gegen Ende langsam die Ideen aus. Ausserdem hatte ich Angst, dass Klasse und Volk zu mächtig werden würden. Auch alles so zu machen, dass es mit dem Regelwerk Rolemaster spielbar ist, war schwer. Erfreulich war, dass ich mit den Karten keine Probleme hatte. Da ich ja schon sehr viele Karten erstellt habe.



1

¹ www.dragonworld.de (31.05.08)

Meine Welt kann man benutzen, um auf ihr ein Rollenspiel zu spielen.

Was ist ein Rollenspiel?

Dies ist schwierig zu erklären. Die meisten Leute denken ein Rollenspiel sei eine Art Theater, in dem jeder Teilnehmer in die Rolle eines Charakters schlüpft. Das hier vorgestellte Rollenspiel, Rolemaster, ist jedoch anders. Es ähnelt zwar dem normalen Rollenspiel, nur sind alle Spieler in einer friedlichen Runde vereint und einer leitet das Spiel, diese Person nennt man **Spielleiter**. Er schaut, dass die Spieler nicht schummeln und keine unmögliche Sachen machen.

Aber wie kann man bei einem Rollenspiel schummeln oder unmögliche Sachen machen? Ganz einfach, da es ja nicht ein normales Rollenspiel ist. Aber wie funktioniert dieses **nicht normale** Rollenspiel? Eigentlich sehr simpel, die Spieler haben alle einen Charakter, der auf ein Blatt von ihnen niedergeschrieben wurde. Auf dem Blatt stehen das Alter, Grösse, Augenfarbe und sonst noch andere Infos. Dann kommt das Spezielle, auf dem Charakterbogen sind auch noch Attribute, Ausrüstung und Eigenschaften aufgeführt. Dies sind zum Beispiel, die Attribute Stärke, Geschicklichkeit und die Fertigkeiten Schwimmen, Rudern, Klettern, Lesen. Mit diesen Infos wird also der Charakter genauestens definiert. Und so weiss jeder Spieler, wie er im Spiel aussieht und was er bei sich trägt. Dann braucht man einen passenden Raum um zu spielen, da dieses Rollenspiel nur im Kopf existiert.

Aber wie funktioniert das? Ganz einfach, jeder Spieler hat Würfel. Mit diesen würfelt er, wenn zum Beispiel sein Charakter eine Wand hoch klettern will. Schafft er es über eine gewisse Augenzahl zu würfeln, so ist der Charakter in seiner Aufgabe erfolgreich. Dabei kommt auch der Spielleiter zum Zug. Er bestimmt, ob die gewünschte Aktion ausführbar ist und wie schwierig die gewünschte Aktion ist, das heisst wie hoch der Spieler würfeln muss. Die eigentliche Handlung geschieht nur im Kopf der Spieler. Es braucht keine Bühne, keine Proben und keine Zuschauer. Nur einen Spielleiter, Spieler und ein Regelwerk wo drin steht, wie man sich in bestimmten Situationen als Spielleiter oder Spieler verhalten muss. Und dann noch eine **Spielwelt**, in welcher der die

Spieler das Leben ihrer Charakter spielen können. Und meine Arbeit ist genau so eine Welt!!

Im Buch stehen wichtige Infos und Zusatzmaterial, sowie Karten damit sich der Spielleiter und die Spieler in etwa ausmalen können, wie die Welt aussieht.

Alle dies ist zusammen gefasst ein Rollenspiel. Es ist eine Vereinigung von mehreren Spielern und einem Spielleiter. Sie spielen das Leben ihrer im Kopf vorgestellten Charaktere, die auf einem Blatt zusammengefasst sind. Sie versuchen die Abenteuer, die der Spielleiter für sie vorbereitet hat, möglichst schnell und gut auszuführen und das Ziel des Abenteuers zu erreichen. Unterstützendes Material für den Spielleiter sind Karten, das Regelwerk und ein Beschrieb der Welt, auf der gespielt wird.

Ich habe eine solche Welt gemacht, die von anderen Spielleitern geleitet werden kann. Und jeder kann selbst überprüfen, ob ich diese Ziele erreicht habe oder ob mein Projekt unbrauchbar ist. Mir machte diese Arbeit jedenfalls riesige Freude und ich glaube, für mich ganz alleine, dass ich diese Ziele erreicht habe.



Schlusswort

Ich bin sehr gut vorgegangen und konnte immer im gleichen, zügigen Tempo arbeiten. Ich würde, wenn ich nochmals so etwas machen würde, alles gleich machen. Dies ist nämlich genau das, was ich wollte. Die Arbeit ging mir sehr gut von der Hand. Ich arbeitete fleissig und korrekt. Ich habe das Gefühl, dass ich viel Neues gelernt habe. Auch habe ich gelernt, dass es doch nicht so einfach ist, eine eigene Welt zu kreieren. Es braucht viel Geduld und Hingabe. Es ist sehr anstrengend, eine Welt zu erstellen. Man muss an vieles denken und viel arbeiten. Auch liegt das Ziel oft nicht auf dem direkten Weg, sondern irgendwo im Verborgenen und man erreicht es nur über Umwege. Alles in allem ist es jedoch eine gelungene Arbeit geworden und ich werde noch manche Jahre daran Freude haben.



Quellenverzeichnis

Literatur

Rolemaster, Grundregelwerk, 1.Auflage 2007, Graspo CZ
ISBN: 978-3-9811718-0-8

Internet

<http://www.dragonworld.de/catalog/images/DRW/13M00001.jpg>

Weiterführende Angaben:

Literatur

Damian Lackner, Meggen, Lord of the Battlefield 2005
Rolemaster, Kampfhandbuch, 1.Auflage 2007, Graspo CZ
Rolemaster, Zauberbuch, 1.Auflage 2007, Graspo CZ

Internet

www.sonnenfeste.de
www.13mann.de
www.ironcrown.com

