

Wenn über Spiele im modernen Sinne geredet wird, geht es oft um Computerspiele. Viele Menschen, die diesem Medium eher kritisch gegenüber stehen, sehnen sich dabei nach der Zeit der Brettspiele zurück, doch auch in diesem Bereich gab es viele Entwicklungen, die mitunter mehr Anklang finden, als es die klassische Runde Siedler von Catan vermag. Pen and Paper Rollenspiele wie (Call of) Cthulhu bieten die Möglichkeit, viele Stärken von sonst eher plattformbasierten Spielen damit zu kombinieren, den besten Freund zu beleidigen, während man einen Fakeschnauzer trägt.

In Call of Cthulhu erstellen sich alle Spieler:innen einen Charakter, wie es aus vielen RPGs bekannt ist, mit Kampfwerten, sozialen Fähigkeiten, Charakterschwächen und einem Beruf, außerdem wird eine:r bestimmt, um als Spielleitung die Anderen an die Grenzen ihrer Leidensfähigkeit zu bringen (im Spiel, versteht sich). Den Rest des Abends verbringen alle Anwesenden dann damit, in einer Art improvisiertem Erzählspiel gemeinsam ein Abenteuer zu er- (und seltener auch über-) leben, dessen Inspiration sich aus den Horrorgeschichten von Autoren wie H.P. Lovecraft oder Franz Kafka ergibt. Hierbei werden die Spielcharaktere (in Quellsprache auch als Investigatoren bezeichnet) mit Rätseln, Feinden und Angriffen auf ihre psychische Gesundheit bombadiert, bis das Ganze letztlich im Sanatorium, auf dem Friedhof, oder (mit viel Glück, Verstand und Solidarität) mit einem Sieg gegen die unbekanntenen Grauen endet.

Das Besondere hierbei, sowohl Menschen, welche gestandene Computerspielconnoisseure sind, als auch jene, die keinen Bezug zu Games haben, finden oftmals gemeinsamen Gefallen an dieser Art des Erzählspiels. Das mag an der direkten Verbindung zu den Spielinhalten liegen, wie dem Erstellen des eigenen Charakters und der großen Einflussnahme aller Spieler:innen auf die erlebten Geschichten, oder am gemeinsamen Erlebnis mit Freunden und Familie. Einen großen Anteil daran, werden aber auch die gut durchdachten Abenteuer, vor den reichen, undurchschaubaren und vor erinnerungswürdigen Momenten wimmelnden Welten haben, die von so vielen Autor:innen in minutiöser Arbeit geschaffen werden. Jedem, der noch keine Erfahrung mit Rollenspielen hat, wird nachdrücklich ans Herz gelegt, dies einmal auszuprobieren und vielleicht, wird sich dann bei Familienabenden mal etwas anderes finden, als Zug um Zug.