

Japan im Pen und Paper Role Playing Game **Shadowrun**

von Kyra Jäger

Wir befinden uns im Jahr 2070. Die japanische Bevölkerung ist mit Cyber- und Biowareimplantaten ausgestattet, man kommuniziert via Matrix. Das Tagesgeschäft dreht sich um Waffen, es geht um dein Schicksal, das nur deinen Erfolg oder deine Niederlage kennt. Die Welt ist dunkel und trist trotz der farbenprächtigen menschlichen und nichtmenschlichen Vielfalt der Rassen und Kulturen, denn riesige Konzerne bestimmen den Verlauf der Dinge, und deine Aufgabe ist es, den Spieß umzudrehen, und zwar mittels eines Auftrags, eines Run.

Dies ist die Welt von Shadowrun, einem von vielen „Pen and Paper“-Rollenspielsystemen, bei denen es im Allgemeinen darum geht, mit einem selbst erfundenen Charakter – Avatar – in der jeweiligen Spielwelt zu agieren, die durch eine Vielzahl von unterschiedlichen Organisationen und Gruppen sowie einem hohen technologischen Standard sehr komplex ausgestattet und nur schwer zu überschauen ist. Gespielt wird mit Stift, Papier und viel Einfühlungsvermögen.

Es gibt Regelwerke, welche die Funktionen der vielschichtigen Institutionen erklären, Möglichkeiten zur Charaktererstellung aufzeigen und manchmal auch vorgefertigte Abenteuer beinhalten, welche die Spieler nachspielen können. Die Geschichte, in der sich die erfundenen Charaktere behaupten müssen, wird von einem Spielleiter erzählt. Der Phantasie der Spieler bleibt es überlassen, wie ihre Charaktere auf die ihnen auferlegten Aufgaben reagieren und zu welchen Handlungen sie sich entschließen. Wenn Spieler und Spielleiter erfolgreich interagieren, ist das Spiel für mich persönlich immer wie eine Mischung aus Geschichten schreiben und Schauspielern, alle Teilnehmer sind dann sehr konzentriert und man kann sich umso besser in seine Figur und die Spielwelt, wie auch in das im Spiel entworfene Japan, hineindenken und einfühlen.

Einen Eindruck, wie gewalt(tät)ig und mächtig dieses Japan in Shadowrun dargestellt wird, soll ein Auszug aus der englischen Version (Eigenübersetzung, gekürzt) der 4. Edition des Regelwerks aufzeigen.

„2005 erklärte Südkorea (gestärkt durch japanische Geschäftsinteressen) Nordkorea den Krieg. Und was tat Nordkorea? Im Jahr 2006 startete es den fruchtlosen Versuch, Japan mit Raketen zu beschießen, um die Japaner davon abzubringen, Südkorea weiter zu unterstützen. Doch die Sprengsätze detonierten nicht, und Nordkorea wurde bis zum Ende des Jahres überrannt. Zu diesem Zeitpunkt benannte sich Japan selbst in den „Japanischen Imperialen Staat“ (JIP) um – offensichtlich die glorreichen Tage vor dem Zweiten Weltkrieg in Erinnerung rufend...

Aber das ist nicht alles. Der JIP stellte daraufhin den ersten einer ganzen Flotte von solarbetriebenen Satellitenkollektoren auf, um Mikrowellenenergie an die Rezeptoren auf der Erdoberfläche auszustrahlen. Diese relativ billige Methode, um Energie in isolierte Gebiete zu verteilen, erlaubte es Japan, eine virtuelle Übernahme der Dritten Welt in Gang zu setzen.

Danach kehrte es als Militärmacht zurück, und übte seine Macht an den Leuten aus den Philippinen und aus San Francisco aus.“

Dieses martialische Japan beherrscht jedoch nicht nur als Militärmacht weite Teile der Shadowrun-Weltpolitik, sondern ist auch eine gnadenlos unbarmherzig agierende Wirtschaftsmacht. Insgesamt fünfzig Prozent der internationalen Megakonzerne, die Fuchi,

Yamatetsu und Renraku, Mitsuham Computer Technologies und Shiawase Corporation heißen, haben ihre Wurzeln in Japan. Die Währung in Shadowrun ist „Nuyen“ (New Yen ausgesprochen).

Neben den meist nicht ganz legal agierenden Konzernen gibt es noch unzählige weitere kriminelle Elemente in Shadowrun, so z.B. die Organisation der Yakuza, die (laut Regelwerk) eine altehrwürdige kriminelle Organisation ist, die ihren Mitgliedern absolute Treue abverlangt und Vergehen harsch bestraft. Die Mitglieder haben meistens die japanische Staatsbürgerschaft, sind männlich, identifizieren sich stark über Tätowierungen und lassen manchmal den kleinen Finger an der Hand vermissen. Ihre Haupteinflussbereiche liegen in der Prostitution, im Glücksspiel, im Drogengeschäft und in der sokaiya, bei der Firmen unter Druck gesetzt werden um zu Krediten und Macht zu gelangen.

Bei der eigenen Charaktererschaffung kann man auf viele „japanische“ Elemente zurückgreifen: Die Attribute des „Street Samurai“, der neben allerhand Erfahrung im Kampf und in der Zen-Meditation auch Kenntnisse der japanischen Sprache besitzt, ist hierfür ein Beispiel. Aber es gibt auch „Alltagsgegenstände“ mit (pseudo-)japanischem Flair zu erwerben und zu nutzen: Die Droge „Kamikaze“ birgt die Gefahr, dass der Konsument aus lauter Selbstüberschätzung nicht mehr auf seinen Körper achtet und stirbt. Katanas und Shuriken sind gebräuchliche Waffen, die man in jedem besser sortierten Waffengeschäft erstehen kann.

Kurzum: Japan ist in Shadowrun überall vertreten und weiß seine Interessen durchzusetzen. Dabei geht es auch über Leichen.

Das Spielprinzip, die Komplexität und die politisch-wirtschaftlichen bis hin zur Kriminalität motivierten Abenteuer richten sich an Erwachsene. Die Spielwelt soll gefährlich wirken, mancherorts verloren. Als (Anti)-Held schlägt man sich in dieser Dystopie durch und versucht so gut es geht, unbeschadet den Tag zu überstehen. Positive Einflüsse sind rar gesät. Obgleich auch konfliktreiche Attribute aus anderen Nationen in das Spielkonzept eingebettet sind, und auch andere Nationen durchaus eine Rolle spielen, ist gerade das im Spiel kolportierte Japanbild interessant. Zwar wurden alle Fakten über Japan zugunsten der Stimmigkeit des Spiels verändert, doch bleibt der eigentlich kritische Blick der Autoren an vielen Stellen unübersehbar und regt zum Nachdenken an. Wenn man sich länger mit dem realen Japan beschäftigt und Spielbeschreibungen mit ihm vergleicht, erkennt man zuweilen Pointen, Seitenhiebe und ab und an auch eine kleine Hommage an das düstere, aber dennoch überlegen coole „Setting“ Japan. Zuweilen ist man dazu geneigt, Parallelen zu dem Film Blade Runner zu ziehen, der im selben Jahrzehnt auf den Markt kam wie Shadowrun.

Wer Lust hat, sich mit den größtenteils ausgedachten Tücken des (kriminellen) japanischen Alltags im wahrsten Sinne des Wortes heranzuschlagen, und bei den dargestellten Klischees ein Auge zudrücken kann, den erwartet eine phantasievolle Zukunftsvision, die gewiss mit einigen Ängsten westlicher Ökonomen aus der Zeit des japanischen Wirtschaftswunders Vieles gemeinsam hat.

Ich frage mich nur, wann ein Pen und Paper Spiel mit China als einem der größten und jüngsten Wirtschaftsmagnaten herauskommen wird...