

THARANOR

EINE WELT – VIELE AUTOR*INNEN

Es gibt (Rollenspiel-)Welten, die sich ein einzelner Kopf ausdenkt, Stein für Stein, bis alles passt. Und es gibt Darshiva. Diese Welt entsteht nicht am Schreibtisch einer Person, sondern durch den Input von Vielen. Genau das ist der Kern von *Tharanor*, einem Worldbuilding-Game, das über den Browser gespielt wird, aber neben einfachen Spielelementen noch so viel mehr bietet.

WAS IST THARANOR EIGENTLICH?

Tharanor verbindet die Tiefe eines klassischen Briefspiels mit einer modernen Oberfläche. Wer mitspielt, übernimmt nicht einen einzelnen Helden, sondern den kompletten Regierungsapparat eines selbst gestalteten Volkes. Elfen, Zwerge, Echsen, Menschen oder etwas ganz Eigenes, die Wahl liegt bei den Spielenden. Genauso die Regierungsform und die Ziele: Handel, Diplomatie, Krieg oder einfach das Erzählen einer guten Geschichte.

Wie in einem klassischen Strategiespiel lassen sich jede Runde fremde Regionen erkunden und erobern, Siedlungen errichten und Truppen aufstellen. Es gibt Helden, Magie, Götter und viele weitere Aspekte, die ein High-Fantasy-Spiel ausmachen. Doch *Tharanor* geht noch viel weiter. Der Kontakt zu anderen Reichen läuft nicht über E-Mails oder einen Chat, sondern über digitale Briefe. Ob Bündnisse, Verhandlungen, Kriegserklärungen oder kultureller Austausch, all das findet dort statt. Verkörpert von echten Menschen auf der anderen Seite, die man jedoch nicht persönlich kennenlernt, sondern nur deren Reich bzw. dessen federführende Personen. Wann und wie aktiv man dabei in den Kontakt mit anderen Reichen geht und ob man dann lieber mit dem Schwert oder mit der Feder agiert, bleibt den Spieler*innen selbst überlassen.

Ein finales Ziel, ein Ende oder eine*n Gewinner*in gibt es nicht. *Tharanor* ist als endloses Spiel angelegt. Reiche entstehen (die Spielleitung platziert neue Spieler*innen passend zur gewünschten Spielweise auf der Karte), wachsen, wandeln sich und manche vergehen wieder. Kriege werden geführt (die Kämpfe werden automatisch vom System abgehandelt) und Frieden geschlossen. Die Geschichte der Welt schreibt sich fortlaufend weiter, durch die Handlungen der Spielenden selbst und durch einen Meta-Plot. Mit der Welt entwickelt sich auch das Spielsystem dahinter weiter – immer in enger Abstimmung mit der Community.

Der Spielrhythmus ist überschaubar: Ein Zug läuft derzeit von Mittwoch bis Mittwoch, danach wertet die Spielleitung bis zum darauffolgenden Dienstag aus. Die ersten Züge dauern etwas länger, weil man sich mit der Oberfläche vertraut machen muss. Später kann ein Zug in dreißig Minuten erledigt sein, mit wachsendem Reich aber auch mal deutlich mehr Zeit beanspruchen.

EINE WELT AUS VIELEN FEDERN

Was *Tharanor* von den meisten anderen Welten unterscheidet, ist die Rolle der Spielenden: Die Welt wird ihnen nicht komplett vorgegeben, sondern entsteht gemeinsam mit ihnen und ihren Ideen. Manche Reiche bewegen sich nah an bekannten Fantasy-Völkern wie Elfen und Zwergen, andere erschaffen völlig eigene Kulturen und Lebensformen. Ein wichtiges Werkzeug dafür ist das *Buch der Zeit* (kurz *BdZ*), eine Art Nachrichtenblatt innerhalb des Spiels. Dort lassen sich Geschichten zum eigenen Volk veröffentlichen, zu großen und kleinen Geschehnissen, zu Schlachten oder zu einzelnen Personen aus dem eigenen Reich. Wer will, nimmt öffentlich Stellung zu Ereignissen in der Welt, verfasst offene Briefe oder erklärt einem anderen Reich ganz offiziell den Krieg. Gerüchte lassen sich streuen und auch die Spielleitung nutzt dieses Medium, um den Meta-Plot voranzutreiben. Natürlich ist das Schreiben von Beiträgen mit Aufwand verbunden, je nach Umfang, aber wer sich aktiv am *BdZ* beteiligt, wird belohnt, denn diese Inhalte machen die eigentliche Tiefe des Spiels aus.

EIN PROJEKT FÜR DIE EWIGKEIT

Der Weltenbau an Darshiva ist bewusst nie abgeschlossen. Solange *Tharanor* läuft, läuft auch die Geschichte der Welt weiter. Geschrieben von allen, die gerade mitspielen. Wer sich das ansehen oder sogar mitmachen möchte, findet unter tharanor.de das Spiel selbst, FAQs, die *Bücher der Zeit* und ein Wiki.

Außerdem gibt es noch mehr Infos zu *Tharanor* und der Welt Darshiva in dieser Ausgabe im Beitrag *Eine Runde Weltenbauer, bitte!* auf Seite 6-15.

Ihr könnt natürlich auch jederzeit uns (Sebastian oder Stefan) ansprechen/ansprechen. Wir sind nicht nur die Herausgeber vom *Weltenwanderer*, sondern eben auch die Spielleitung hinter *Tharanor*, und wir versuchen, ein Spielerlebnis zu schaffen, das allen Mitspielenden Spaß macht und alle dazu inspiriert, gemeinsam eine fantastische Welt zu erschaffen und zu beleben.

Weitere Informationen:

tharanor.de

Stefan Graf

www-mag.de/redaktion

Illustration: © Sebastian Pfizenmaier
Quelle Screenshots: tharanor.de

