

[Forge revised] Das System

1of3, Dr. Boomslang, Dom
Zusammengestellt von: Dominic ‘Dom’ Wäsch

15. April 2006

Angeregt durch Dr. Boomslang im GroFaFo (“[Forge revised] SIS, Exploration und Color vs. System”¹) wurde das Thema “System” diskutiert (vor allem von Dr. Boomslang, 1of3 und mir) und genauer unter die Lupe genommen.

Da die Forge-Definition keine wirkliche Abgrenzung des Begriffes zu anderen Teilen des Spieles zulässt, scheint es sinnvoll zu sein, den Systembegriff einzuschränken. Insbesondere sollte der SIS nicht Teil des Systems sein, d. h. durch die Veränderungen im SIS sollte sich das System nicht verändern, so dass das System sich nicht ständig zwangsweise selbst verändert.

Eine weitere Kritik betraf die weitere Einteilung der Exploration in Setting, Charakter, Situation und Color. Diese schien relativ willkürlich und nicht immer passend.

1 Allgemeine Begriffe

Grundsätzliche Idee:

Definition. Als *Spieler* werden alle Personen bezeichnet, die aktiv am Spiel teilnehmen.

Da es sich beim Rollenspiel um soziale Vorgänge handelt, gibt es einen *sozialen Vertrag* (Social Contract, SoCo), der neben dem gesamten Rollenspiel auch die sozialen Beziehungen und Verabredungen, wie Spielort, Freundschaften, usw. beinhaltet.

¹<http://grofafo.org/index.php?topic=24128.0>

Im *gemeinsamen Vorstellungsraum* (Shared Imagined Space, SIS) liegen die fiktionalen Spielinhalte, auf die sich die Gruppe während des Spieles einigt. Die im SIS befindlichen Elemente heißen *Fakten*.

Die *Währungs-Ebene* (W-Ebene) enthält alle für das Spiel notwendigen Werte im weitesten Sinn. Elemente der W-Ebene werden *Gauges* genannt.

Im *Rollenregister* wird festgehalten, welcher *Mitspieler* welche *Rolle* innehat.

Der Vorgang des *Rollenspiels* ist die Anwendung des Systems auf SIS, W-Ebene und Rollenregister. *Rollenspiel-Elemente* ist die Sammelbezeichnung für alle bestehenden und in Zukunft möglichen Fakten, Gauges und Rollen.

Das *System* ist die Menge aller Regeln (geschriebene oder ungeschriebene), die sich explizit auf das Rollenspiel beziehen (also die explizit SIS, W-Ebene und/oder Rollenregister auslesen oder verändern).

Beispiel. *Ein paar Beispiele für die vorstehenden Begriffe:*

1. *Fakten: ein Tisch, ein Charakter der an einer Tür lauscht*
2. *Gauges: Lebensenergie 35, Fertigkeit Angeln, Beziehungen des Charakters zur Oma, Besitz eines Zweihänder-Dolches, Lebensmotto: "Tod durch Nachhilfe"*
3. *Rollen: Spielleiter, Spieler, aktiver Spieler, Szenenstartet*

Die Beziehungen dieser Begriffe untereinander sind in Abbildung 1 dargestellt. Insbesondere gehören also Regeln, die die Regeln verändern (z. B. optionale Regeln, auf die sich die Spielgruppe einigen kann) nicht zum System (sondern nur zum Social Contract).

Die Spieler benutzen das System, indem sie in SIS, W-Ebene und Rollenregister schauen und aufgrund dessen Regeln anwenden. Durch eine Regelanwendung werden, bedingt durch den Inhalt von SIS, W-Ebene und Rollenregister, genau diese verändert.

Beispiel. *Einer der Spielercharaktere schleicht auf ein Gebäude zu. Der Spielleiter beschreibt das Aussehen des Gebäudes und lässt anschließend den Spieler des Charakters eine Schleichen-Probe würfeln.*

Der SL liefert die Beschreibung des Hauses aufgrund der Tatsache, dass das Gebäude ins Blickfeld des Charakters kommt (also aufgrund seiner Rolle "Spielleiter" und des Inhaltes des SIS). Dabei bringt er neue Fakten in den SIS ein (nämlich die Beschreibung des Hauses). Anschließend bestimmt er, dass

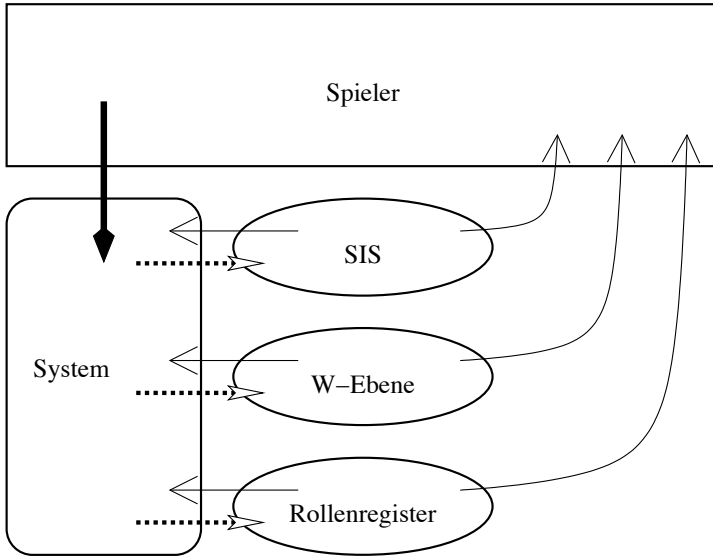


Abbildung 1: Die Begriffe in Relation: Das System ist Teil des Social Contract. Während des Spieles benutzen die Spieler das System (dicker Pfeil); dadurch werden SIS, W-Ebene und Rollenregister verändert. Dies geschieht aufgrund der Elemente in SIS, W-Ebene und Rollenregister. Die dünnen Pfeile geben die Richtung des Informationsflusses wieder.

der Spieler jetzt an der Reihe ist (Veränderung des Rollenregisters) und dass dieser mit Hilfe der W-Ebene (Wert in der Fertigkeit Schleichen) ein neues Faktum schafft: Entweder der Charakter schleicht leise oder er verursacht ein Geräusch.

2 Der soziale Vertrag

Der SoCo regelt neben den organisatorischen Dingen (Wann und wo spielen? Essen?) und den zwischenmenschlichen Beziehungen (Freundschaften, Lieb-

schaften usw.) vor allem auch die Wahl und Instanziierung des Systems. Auch wird der Spielablauf wesentlich durch den sozialen Vertrag beeinflusst: Bei nicht-deterministischen Entscheidungen, wer z. B. Spielleiter ist, wer welchen Charakter spielt, die genaue Ausschmückung der Fakten durch Color, usw. wird oft auch durch den SoCo mitbestimmt. Oder anders gesagt: Durch den SoCo wird ein System instanziiert, innerhalb dessen das Rollenspiel dann abläuft.

3 Der gemeinsame Vorstellungsraum

Zunächst ein paar Definitionen:

Definition. *Fakten* sind die in den SIS eingebrachten Elemente. Zwei Elemente unterscheiden sich *essenziell*, falls durch den Austausch dieser Elemente das System auf unterschiedliche Weise damit umgeht. Die Gemeinsamkeit von Elementen, die sich nicht essenziell unterscheiden, wird *Essenz* dieser Elemente genannt. Der restliche Teil der Elemente ist *Color*.

Durch diese Definition wird die Menge der Elemente in nicht-überlappende Teile zerlegt, wobei alle Elemente mit derselben *Essenz* zusammengehören. Dies ist in Abbildung 2 zu sehen.

Beispiel. *Was genau *Essenz* und *Color* sind, wird hoffentlich durch die folgenden Beispiele klarer:*

1. *Bei D&D unterscheidet sich ein Lang- von einem Kurzsword als Waffe essenziell, da sie z. B. unterschiedlichen Schaden verursachen.*
2. *Bei Wushu unterscheiden sich Lang- und Kurzsword nicht essenziell. Hier ist nicht nur Form, Länge und Aussehen, sondern die Waffe an sich, *Color*.*
3. *Weitere (typische) *Color*-Teile sind: Namen eines NSC, Farben und genaues Beschreibung von Gegenständen*

Da es nur einen SIS gibt, den alle Spieler gemeinsam erforschen, kann man dies als chronologischen Vorgang (in Realzeit, nicht in der evtl. innerhalb des SIS vorhandenen Zeit) sehen. Zwar kann es sein, dass Fakten, die in der Vergangenheit eingebracht wurden, durch bestimmte Techniken (z. B. Rückblenden) verändert werden, jedoch passiert auch das – wie in einem Film – alles nacheinander. Es gibt dadurch eine Stelle, die gerade behandelt ist.

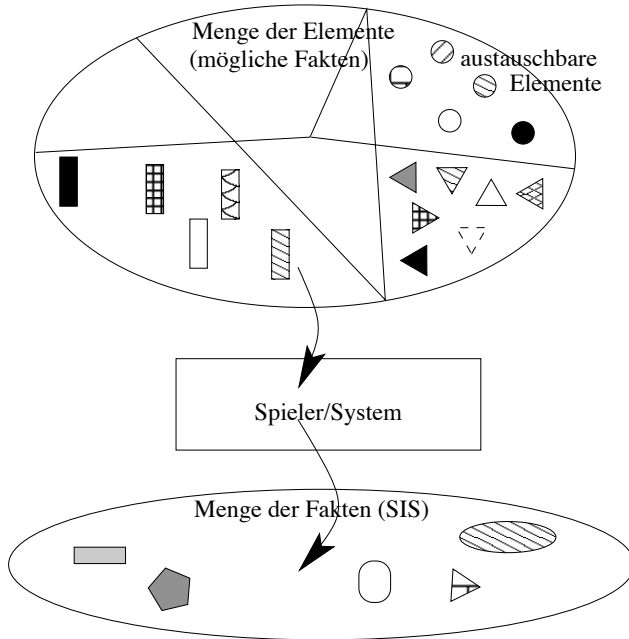


Abbildung 2: Während des Spieles werden Elemente ausgewählt und in den SIS eingefügt. Dabei wandern die Elemente über den Tisch, d. h. die Spieler entscheiden aufgrund des Systems (Essenz) und ihrer Präferenzen (Color), welches Element nun in den SIS übernommen wird. Unterscheiden sich Elemente nur durch Color, so sind sie bzgl. der Anwendung des Systems austauschbar.

Definition. Die (aktuelle) *Situation* ist der Zeitpunkt im SIS, auf die sich gerade die Anwendung des Systems bezieht.

Die *Vergangenheit* besteht aus den Fakten, die vorher eingebracht wurden. Dazu gehören auch die Hintergrundinformationen, die durch Settingbände o. ä. eingebracht wurden.

Im Gegensatz dazu ist die *Zukunft* natürlich unbekannt.

Durch Anwendung des Systems wird die aktuelle Situation des SIS

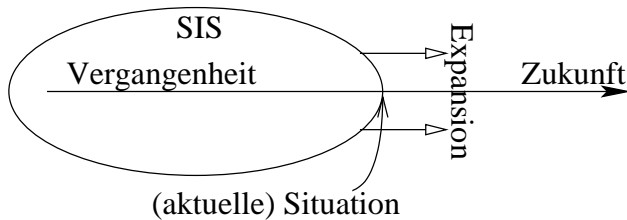


Abbildung 3: Der gemeinsame Vorstellungsraum über der Zeitachse.

verändert. Der SIS expandiert also entlang einer Zeitachse. Die Möglichkeiten der Anwendung des Systems werden dabei natürlich durch das System selbst, die Vergangenheit, die aktuelle Situation, die W-Ebene und das Rollenregister beeinflusst.

Fakten können im Laufe der Zeit ihre Wichtigkeit verändern: War die Farbe der Kerze im Laufe der Aufklärung des Mordfalls noch wichtig (Essenz), so wird dieses Detail nach Aufklärung unwichtig und die Farbe wird Color. Auch umgekehrt könnten Fakten, die in der Vergangenheit Color waren, in Zukunft zur Essenz werden.

4 Das System

Das System, also die Regeln, die sich auf SIS, W-Ebene bzw. Rollenregister beziehen, lässt sich in vier unterschiedliche, nicht überlappende, Bereiche aufteilen. Klar ist: Jede Regel dient dazu, Rollenspiel-Elemente (also Fakten, Gauges oder Rollen) in das Spiel einzubringen, zu verändern oder zu löschen.

Insbesondere gibt es im System Regeln, die dazu dienen, den SIS, die W-Ebene und das Rollenregister zu instanzieren: In den SIS müssen bereits bestehende Fakten eingebracht werden (Stichwort: Vorgeschichte) oder er muss geleert werden. Die W-Ebene muss Bezeichnungen und Templates für alle möglichen Werte bereit halten, z. B. die Charakterwerte. Auch im Rollenregister müssen die Rollen festgehalten werden, die die Spieler einnehmen können.

Während des Spieles werden dann im SIS, in der W-Ebene und im Rollenregister Elemente ergänzt, gelöscht und verändert.

Insgesamt kann man das System vierteilen:

- I. Diskussion:** Die Regeln dieser Diskussion sind zwar nirgendwo explizit festgehalten; einigen sich die Spieler dennoch mit einer offenen Diskussion auf Rollenspiel-Elemente, so sind diese (unabhängig von irgendwelchen expliziten Regeln) eingebracht. Wird eine Diskussion geführt, zu der es explizite Regeln gibt, so ist diese Teil der Mechanik.
- II. Kompetenz:** Das explizit formulierte Recht eines Spielers, gewisse Rollenspielelemente einzubringen. Kompetenz kann ein Spieler durch Regeln zum Rollenregister, der W-Ebene oder dem SIS erlangen.
- III. Evidenz:** Dieser “schwierige Teil” des Systems umfasst die offensichtlichen Regeln, die nirgends explizit erfasst sind. Dazu gehört vor allem die innere Spielweltlogik, d. h. wie die Welt ganz grundsätzlich funktioniert. Die Spieler handeln danach, weil sie es als zwingend ansehen.
- IV. Mechanik:** Explizite Regeln, die eine bestimmte Einführung/Änderung/Löschung von Rollenspiel-Elementen nach sich zieht. Die meisten dieser Regeln greifen auf die W-Ebene zurück.

Paarweise zusammengefasst ergibt sich:

- Evidenz+Diskussion:** Implizite Regeln. Diese sind nirgendwo eindeutig festgehalten und ergeben sich aus der Spielweltlogik, dem SoCo, dem Zusammenhang, usw.
- Kompetenz+Mechanik:** Explizite Regeln. Diese Regeln sind z. B. im Regelbuch oder durch Hausregeln, die in der Gruppe eingeführt wurden, ausdrücklich festgehalten.
- Evidenz+Kompetenz:** Implizite Einigung. Rollenspielelemente werden akzeptiert, ohne dass es eine Instanz gibt, die explizit sagt: “Ja, das gilt jetzt.”
- Diskussion+Mechanik:** Explizite Einigung. Rollenspielelemente, die von einem Spieler vorgeschlagen werden, werden durch eine Instanz (z. B. Würfel, Werte, andere Spieler) “abgesegnet”.

Desweiteren können Diskussion, Kompetenz und Mechanik zum *expliziten System* zusammengefasst werden. Kompetenz und Mechanik sind explizit geregelt; durch Diskussion werden Spielinhalte explizit verhandelt. Nur Evidenz ist nicht explizit verankert.

5 Offene Punkte

Allgemein: Es wurde die Idee laut, neue, “unbelastete” Begriffe zu finden.

5.1 Zum Social Contract:

Wollen wir vielleicht das System aus dem Social Contract ganz rausnehmen? Und dann sagen: Der SoCo instanziiert das System; alles was zum System gehört ist nicht SoCo. Das würde die Sprechweise vereinfachen.

5.2 Zum System:

- 1of3 schlug Assoziationen als Unterteilung von Evidenz vor:
 - Realweltliche Assoziationen. Das sind meist sich ergebende Möglichkeiten oder Konsequenzen.
 - Settingbezogene Assoziationen. Das ist im Endeffekt das Gleiche und beschreibt die bewussten Abweichungen von der realweltlichen Anschauung. (Setting im Sinne von vereinbarter Spielwelt.)
 - Literarische Assoziationen. Das sind Erwartungen, die aus Kenntnissen von Literatur, Filmen, Rollenspielen entstehen.
 - Die Gruppe betreffende Assoziationen. Das sind solche, die aus Erfahrungen mit den anderen Mitspielern (sei es in früheren Spielen oder außerhalb).
 - Persönliche Assoziationen. Ähnlich zum vorigen Punkt, aber ohne Zusammenhang zu den anderen Mitspielern.
- Desweiteren gibt es noch die natürliche Einteilung der Regeln: Regeln zum SIS, zur W-Ebene und zum Rollenregister. Viele Regeln beziehen sich auf mehrere Teile, wodurch diese miteinander verknüpft werden.
- Bezieht sich ein Spiel nicht oder nur sehr wenig lesend auf den SIS, so hat Ralf dies als “brettspielig”, Dr.Boomslang als “monodirektional” bezeichnet.
- Was ergibt eigentlich die Vereinigung von Evidenz+Mechanik bzw. Diskussion+Kompetenz?

- Die Menge der noch nicht eingeführten Fakten, hatte 1of3 in einem anderen Thread als *Vorstellungsfeld* bezeichnet und Abläufe, die zwar mit der Übergangswahrscheinlichkeit spielen ohne was einzubringen als *Feldprozesse*. Das ist eigentlich auch alles Teil des Systems, oder?

Demgegenüber stünden dann die *Resolutionsprozesse*, also alle Abläufe, die tatsächlich was reinbringen. Die haben wir ja schon ausgiebig zu klassifizieren versucht.

5.3 Zum SIS:

- Ob SIS, W-Ebene und Rollenregister außerhalb des SoCo liegen oder Teil davon sind, ist eine reine Auslegungssache und scheint hier nicht wichtig zu sein. Ein Argument, dass diese drei Mengen dazugehören: Da Fakten, Gauges und Rollenregister das Spiel maßgeblich beeinflussen, müssen diese Teil des SoCo sein. Umgekehrt kann man argumentieren, dass SIS, W-Ebene und Rollenregister Gegenstand des Spieles sind und nur deswegen das Spiel beeinflussen; die geltenden sozialen Regeln werden dadurch aber nicht beeinflusst.
- 1of3 schlug vor, die Essenz von Fakten/Elementen weiter zu unterteilen:
 - Assoziationen: Eben die Assoziationen, die der Fakt in den Teilnehmern weckt und sie dazu bringt, bestimmte andere einzuführen.
 - Modell: Die Verbindung des Fakts zur W-Ebene.
 - Besitz: Ein Spieler besitzt einen Fakt, wenn er über diesen frei verfügen darf. Das entspricht einer Verbindung zum Rollenregister.
- Weitere Anregung durch 1of3: Manipulation von bislang nicht eingebrachten Fakten.
 - Vorplanen: Ein Teilnehmer plant im Voraus, was er gerne in der nächsten Zeit einbringen möchte.
 - Hintergrund festlegen: Es werden bestimmte Fakten vor dem Spiel als verbindlich vorausgesetzt, selbst wenn diese dann überhaupt nicht auftauchen.
 - Flaggen setzen: Ein Teilnehmer macht deutlich, was er gerne im Spiel sehen würde, damit andere damit arbeiten.

- Charaktererschaffung (Entweder als eigener Punkt oder Ausprägung der anderen)

Es wird quasi irgendwie die Wahrscheinlichkeit manipuliert, dass bestimmte Fakten eingebracht werden ohne sie zu diesem Zeitpunkt schon reinzuschubsen.

- Wo liegt das Vorstellungsfeld? Werden die dort liegenden Fakten erst erzeugt, oder liegen sie bereits alle da? Wie sieht dann evtl. ein Ereignishorizont (Fakten innerhalb dieses Horizontes können in den SIS aufgenommen werden, Fakten außerhalb nicht) aus?
- Fakten können aus dem SIS verschwinden: Durch vergessen, oder auch absichtlich: “Nee... das war doof. Lass es uns streichen.”

5.4 Zur W-Ebene:

- Korrespondieren Gauges mit Fakten, so heißen diese Fakten *modelliert*.
- Einteilung für Gauges:
 1. an Spieler gebunden vs. an Faktum gebunden
 2. Korrespondenz mit SIS vs. keine Korrespondenz mit SIS

Müssen wir hier evtl. noch an Rollen gebundene Gauges aufnehmen? Oder sogar an Gauges gebundene Gauges?

5.5 Zum Rollenregister:

Hier haben wir noch gar nichts.

5.6 Sonstiges:

lof3 schlug außerdem noch einen *Phasenplan* vor: vorgegebene Spielphasen, die dann ihrerseits Einfluss mit Rollenregister, W-Ebene und evtl. auch dem Vorstellungsfeld interagieren. Beispiele wäre zum Beispiel Kampf/nicht-Kampf, verschiedene Szenen, Auftrag/Ermittlung/Show-Down.