

Dom versucht, Rollenspiel-Theorie zu erklären

Dominic 'Dom' Wäsch

5. Februar 2006

Inhaltsverzeichnis

1	Wozu Rollenspiel-Theorie	2
2	Spielertypen nach Robin Laws	2
3	The Big Model	3
4	Die kreative Agenda	5
5	Task Resolution vs. Conflict Resolution	7
6	Weitere Ideen und Begriffe	8

1 Wozu Rollenspiel-Theorie

Auf diese Frage gibt es (wie eigentlich auf fast alle Fragen nach dem Sinn von irgendwelchen Theorien) zwei Antworten:

1. Zur Analyse von Rollenspiel. Oder: "Weil Theorie eben Spaß macht." Also reiner Forscherdrang. Das hören aber die wenigsten Rollenspiel-Theoretiker gerne, denn dann wäre es ja eine sinnlose Verschwendung von Zeit. Wobei, wie ich finde, das ein legaler Anspruch der Theorie ist, denn solange es den Personen, die sich mit dem Thema beschäftigen, Spaß macht, bringt die ganze Sache ja was.
2. Zur Verbesserung des Rollenspiels. Die Hoffnung ist, dass sich die theoretischen Konzepte und Erkenntnisse eignen, um neue Rollenspiele zu entwickeln oder alte zu verbessern. Und genau hier ist man bereits bei einer (einer der wichtigsten!) Frage der Rollenspiel-Theorie angekommen: "Was ist (gutes) Rollenspiel?" Das ist die Frage danach, was die Leute von Rollenspiel erwarten. Und wenn man dann weiß, was gutes Rollenspiel ist, kann man sich noch fragen: "Wie kann ich Rollenspiel verbessern?"

2 Spielertypen nach Robin Laws

Quelle: Robin D. Laws "Robin's Law of Good Gamemastering"

Im Büchlein "Robin's Law of Good Gamemastering" sagt Robin D. Laws deutlich, was er unter gutem Rollenspiel versteht: Rollenspiel, das Spaß macht. Dabei geht er ausschließlich auf klassische Rollenspielrunden ein (also sowas wie eine D&D- oder DSA-Runde mit Spielleiter und Charakteren, die einem vom SL vorgegebenen Handlungsstrang mehr oder weniger folgen).

Die wohl meist-zitierte Stelle aus diesem Text sind die Spielertypen, von denen Laws sieben aufzählt: Powergamer (optimiert seinen Charak-

ter), Butt-Kicker (kämpft gerne), Tactician (plant gerne), Specialist (spielt gerne einen bestimmten Charaktertypen), Method Actor (spielt seine Charaktere gerne aus), Storyteller (möchte, dass eine gute Geschichte entsteht) und Casual Gamer (Rollenspiel ist ihm eigentlich egal, Hauptsache er ist mit den anderen Spielern zusammen).

Die momentan betriebene Rollenspiel-Theorie dreht sich eigentlich fast komplett um diese beiden Fragen. Da sich die Fragen nicht pauschal beantworten lassen (frag doch einfach mal in einem beliebigen Forum, was denn gutes Rollenspiel ist, dann wirst du die verschiedensten Antworten bekommen), werden oft Fragen nach bestimmten Details gestellt: "Braucht Rollenspiel einen Spielleiter?", "Wie ist das soziale Gefüge innerhalb der Gruppe?" oder "Wer bestimmt eigentlich, was in der Spielwelt vor sich geht?" sind nur drei von vielen Fragen.

Um dann über solche Fragen reden zu können, müssen bestimmte Vorgänge, Verhaltensweisen, Regeln, usw. genau definiert werden. Daher werden (wie auch in der Wissenschaft) diverse Fachwörter definiert, die sich Uneingeweihten nicht offensichtlich erschließen. Diese sind aber nötig, damit es beim "drüber reden" zu weniger Problemen führt. Denn die Worte "stimmungsvolles Spiel" oder "Powergamer" sind zwar ganz nett, aber mangels genauer Definition werden sie von jedem irgendwie anders verstanden.

Laws stellt alle diese Spielertypen nicht wertend nebeneinander. Ein Powergamer ist genauso viel wert, wie ein Method Actor. Beide wollen Spaß beim Rollenspiel, sie haben aber unterschiedliche Spielziele. Einem Powergamer wird das ewige "Charaktergelabere" des Method Actors ge-

nauso auf den Wecker gehen, wie umgekehrt dem Method Actor das “nicht stimmungsvolle Spiel” des Powergamers stört.

Die Aufgabe des Spielleiters sei es nun, diese verschiedenen Bedürfnisse zu befriedigen, damit das Spiel allen Spaß macht – das erzeugt eine positive Stimmung in der Gruppe und das Spiel macht dem SL selbst auch mehr Freude. Dazu werden Tipps und Anregungen gegeben: Von der Wahl des Spielsystems und Settings über Planung von Abenteuern bis hin zu einer Anleitung zum Improvisieren ist vieles dabei.

Sicherlich lassen sich die wenigsten Spieler diesen Typen eindeutig zuordnen, manch ein Spieler fällt vielleicht sogar ganz aus dem Raster. Das ist sicherlich die größte Kritik an dieser zentralen Theorie “Spielertypen”. Aber: Laws hat erkannt, dass sich die meisten Spieler in diese Typen einordnen lassen und folgert aus dieser Theorie praktische Hinweise und Tipps, das Rollenspiel zu verbessern. Dabei lässt er die Frage: “Was ist

3 The Big Model

Quelle: FAQ-Threads von grofafo.org (z.B. “Vermi erklärt. . .” und “Fredicilin: . . .”), Artikel von Ron Edwards (z.B. “Gamism-Step on up”, “Narrativism-Story Now”, “Simulationism-The Right to Dream”) und “The Model as seen by Valamir” von Ralph Mazza

The Forge (www.indie-rpg.com) ist ein Rollenspiel-Forum von und für Rollenspiel-Entwickler. Diese Community griff das sogenannte “Threefold-Model” der Usenet-Group rec.games.frp.advocacy auf und entwickelte dieses weiter. Herausgekommen ist das “Big Model”, die momentan sicherlich anerkannteste Rollenspiel-Theorie. Die meisten Artikel zum Big Model wurden von Ron Edwards – dem Moderator der Forge – verfasst. Er ist sozusagen der “Kopf” dieser Theorie. Mittlerweile ist die Diskussion darüber auf der Forge für beendet erklärt worden. Die entsprechenden Teile des Forums sind geschlossen.

Beim Big Model dreht sich alles um das Schaubild aus Abbildung 1,

Rollenspiel?” völlig außen vor. Er geht auch nicht näher auf Prozesse des Spiels oder auf soziale Zusammenhänge ein. Daher ist dieses Stück Theorie geeignet, um innerhalb des klassischen Rollenspiels mehr Spaß zu haben. Neue Spielkonzepte können daraus nicht entstehen, da sich die Theorie nur innerhalb des klassischen Konzeptes bewegt.

Eine weitere Kritik (die du leider nur richtig verstehen kannst, nachdem du das Big Model halbwegs kapiert hast): Die Spielertypen vermischen die Ebene der Techniken mit der Ebene der Creativen Agenda. Grob gesagt werden Spielziele und Spielmechanik nicht sauber voneinander getrennt; denn verschiedene Spielziele können mit den unterschiedlichsten Mechanismen erreicht werden. Da aber einige Techniken bestimmte Spielziele besonders gut unterstützen und gerade in den klassischen Spielen oft auch eingesetzt werden, funktionieren die Tipps von Laws in vielen Fällen gut.

das das Rollenspiel im Allgemeinen beschreiben soll.

Dabei sind Begriffe der inneren Kästchen Spezialisierungen bzw. nähere Ausführungen der umgebenden Kästchen. Der Pfeil unten drunter sagt, dass sich die “Creative Agenda” durch das ganze Modell zieht.

Jetzt aber zu den einzelnen Teilen:

Social Contract: Der “Gruppenvertrag” ist sozusagen der Rahmen für das Rollenspiel, denn Rollenspiel ist eine soziale Handlung. Der Gruppenvertrag umfasst Dinge wie Freundschaft, Unterkunft, Verpflegung, usw. Es ist also der soziale Rahmen, innerhalb dessen das Spiel stattfindet.

Exploration: Das gemeinsame Erforschen des gemeinsamen Vorstellungsraums (Shared Imagined Space, SIS). Die Spieler erschaffen gemeinsam eine Geschichte, die sie zusammen erleben. Exploration umfasst fünf

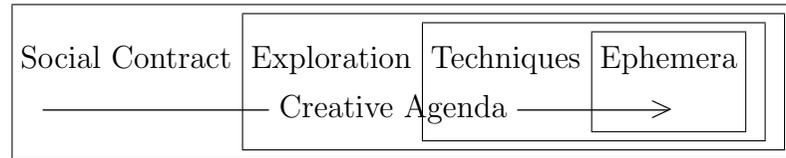


Abbildung 1: Das 'Big Modl'

Elemente: Charaktere, Setting (Schauplatz), Situation (Wechselwirkungen zwischen Charakteren und Schauplatz), Color (Farbe, d.h. Flair und Atmosphäre) und System (die Gesamtheit aller Elemente, die für die Erforschung notwendig sind; das umfasst u. a. die Spielregeln (=Spielmechanik) und einen Großteil des SIS selber). Auf welche Weise der SIS geändert wird, ist durch das Lumpley-Prinzip (s. u.) festgelegt.

Techniques (Techniken): Dies sind die für die Exploration verwendeten Techniken, also Würfeln, Reden oder Karten spielen. Dabei sind nicht die konkreten Handlungen, sondern die Prozeduren, die grundsätzlich immer wieder angewendet werden, also z. B. Erschaffung der Charaktere, Aufgaben des Spielleiters, das Belohnungssystem und die Konflikt-Behandlung, gemeint.

Ephemera: Die konkreten Handlungen zur Exploration werden mit Ephemera bezeichnet. Meist sind dies die Instanzen der Techniken, z.B. ein ausgesprochener Satz, eine Geste oder ein Würfelwurf.

Dieser Teil des Modells beschreibt das Rollenspielen, wie es (angeblich) in allen Runden stattfindet. Vergleicht man diesen Teil der Theorie mit den Spielertypen von Laws, so fällt auf, dass die Typen nur zum Teil wiederzufinden sind: So findet man z.B. Powergamer wieder, denn der bezieht sich rein auf die Spielregeln. Der Storyteller hat ein Ziel jenseits dieser Be-

schreibung. Und das ist eben der Punkt, wo die Creative Agenda (CA) ins Spiel kommt.

Creative Agenda: Eine genauere Betrachtung dieses zugegebenermaßen schwierigen Begriffes ist im nächsten Abschnitt zu finden. Hier folgt jetzt eine grobe Beschreibung, um eine erste Idee zu bekommen.

Die Creative Agenda, also das kreative (Aktions-)Programm, ist der Teil des Rollenspiels, der über die Exploration hinausgeht. Es ist die Herangehensweise, wie die Spieler mit Konflikten im Spiel umgehen. Wichtig dabei ist, dass es um Spieler, nicht um deren Charaktere geht, jedoch um Konflikte *im* Spiel. Mit Herangehensweise ist gemeint, dass natürlich nicht jede Situation identisch gelöst wird. Vor allem die Umstände der Konfliktlösung, die zu einem für den Spieler positiven bzw. befriedigenden Ausgang führen sind hierbei wichtig. "Konflikt" bedeutet in diesem Zusammenhang eine Situation, auf die es ankommt.

Anderer Erklärungsversuch: Die CA kann als eine ästhetische Präferenz der Spielgruppe angesehen werden, die sich in den Konfliktsituationen zeigt. Wichtig hierbei ist, dass die CA a) von der konkreten Gruppe b) von dem gespielten Spiel und c) von einem bestimmten Zeitraum abhängt. Es ist also eine Art Spielziel; es ist das, was den Spielern am Spiel Spaß macht.

Eine Gruppe muss aber keine CA haben. Dieses Phänomen wird "Inkohärenz" genannt. Inkohärenz kann durch unterschiedliche persönliche

Ziele oder durch wechselnde CAs entstehen. Also: Hat die Gruppe eine gemeinsame Präferenz über einen gewissen Zeitraum, so gibt es eine CA. Andernfalls gibt es eben keine kreative Agenda.

Für Spaß machendes Spiel geben sich die Spieler gegenseitig positives Feedback. Meist geschieht dies nicht offen, sondern als positive nonverbale soziale Bestätigung, wie z.B. ein Lächeln. Ein Spiel, bei dem die Teilnehmer Spaß haben, hat also offenbar eine funktionierende CA. Es soll aber auch Spiele ohne CA geben, die Spaß machen. Ob und wie das geht, ist unter Experten noch nicht ganz geklärt.

Die drei bisher identifizierten CAs werden mit den drei Buchstaben GNS beschrieben. Die bedeuten:

Gamismus (Gamism). Die Spieler wollen gewinnen. Ob sie gegeneinander spielen, gegen den Spielleiter oder gegen das Spiel ist dabei egal.

Narrativismus (Narrativism). Die Spieler wollen menschliche Konflikte im Spiel austragen. Oft werden die Charaktere vor Probleme gestellt, denen sie nicht entfliehen können.

Simulationismus (Simulationsim). Exploration um ihrer selbst Willen. Oder: Alles was nicht Gamismus und nicht Narrativismus ist.

Wie man jetzt genau eine CA erkennt, ist nicht geklärt und kann wahrscheinlich auch nicht an bestimmten Handlungen festgemacht werden.

4 Die kreative Agenda

Die obige Erklärung der kreativen Agenda ist für eine so schwieriges Thema sehr knapp. Daher gebe ich hier meinen dritten (und ausführlichsten) Erklärungsversuch ab:

Wir spielen ein Rollenspiel. Warum tun wir dies? Manche sagen, um einen Charakter zu verkörpern, andere sagen, um eine spannende Geschichte zu erleben. Das ist aber nur der oberflächliche Wunsch, denn hier

Wichtig ist, die Gruppe zu beobachten und dabei auf die sozialen Bestätigungen zu achten. Dagegen sind Befragungen, Fragebögen oder Selbsteinschätzungen ungeeignet, was im wesentlichen psychologische Gründe hat. Leute sagen eben nicht immer das, was sie wirklich wollen.

Diese CAs sind unabhängig von den Techniken. Eigentlich. Jedoch unterstützen viele Techniken eine CA besser als die anderen, so dass eine gewisse Ansammlung an Techniken ein Hinweis auf eine bestimmte CA liefern *kann*.

Damit ist das Big Model noch nicht am Ende. Für die einzelnen Teile gibt es genauere Beschreibungen, Fallunterscheidungen usw. Es werden Techniken aufgezeigt, mit denen gewisse CAs besonders gut unterstützt werden.

Zur Anwendbarkeit des Big Model: Die Theorie besagt, dass ein garantierter Spaß nur durch eine CA erreicht wird. Da das System immer auch aus den geschriebenen Regeln besteht, sollten also Spiele entwickelt werden, die eine bestimmte CA (also G, N oder S) mit den Regeln unterstützen. Daraus sind Spiele wie Dogs in the Vineyard, Primetime Adventures, Universalis oder The Shadow of Yesterday entstanden. Alles sind Spiele, die eher auf Narrativismus abzielen, von denen es unter den klassischen Spielen kaum welche gibt (gibt es überhaupt eins?).

kann man z.B. wieder fragen: Was macht denn eine spannende Geschichte aus? Also muss man versuchen, tiefer zu blicken. Was wollen die Leute wirklich?

Angenommen, wir beobachten ein Spiel einer funktionierenden Gruppe. Dann haben die Leute Spaß am Spiel. Sie gehen aufeinander ein und geben sich gegenseitig positives Feedback für gutes Spiel. Für schlechtes

Spiel gibt es eben kein positives Feedback, aber solange das nicht überhand nimmt, wird keiner für nicht so gutes Rollenspiel irgendwie sozial ausgegrenzt o.ä. Die Annahme geht weiter: Positives Feedback muss verlässlich sein. Und zwar sowohl, was die verschiedenen Mitspieler, als auch die Zeit betrifft. Sonst weiß ja niemand, wie er spielen soll und was den anderen gefällt. Es kann nicht sein, dass in einem Moment eine Aktion gut ist und dieselbe Situation, wäre sie fünf Minuten später passiert, total durchfällt. Daher müssen alle irgendwie am selben Strang ziehen. Und dieser Strang, das ist die CA.

Hier ist hoffentlich auch klar geworden, warum die CA gruppenbezogen, systembezogen und zeitbezogen ist. Ohne Mitspieler keine CA, sind die Mitspieler andere gibts für andere Dinge positives Feedback also ist die CA auch anders. Das System (Achtung! Forge-Definition des Systems!) spielt hinein, und die Zeit auch, denn Präferenzen können sich über die Zeit ändern.

Und wann sieht man diese CA? Rollenspiel ist *immer* Exploration, der SIS wird erforscht und entdeckt, indem die Spieler, die mit den Kompetenzen ausgestattet sind, Fakten in den SIS einbringen. Aber es gibt auch sogenannte Konfliktsituationen, also Situationen, bei denen etwas auf dem Spiel steht. Und hier kann man dann die CA entdecken: Auf welche Situationen kommt es im Spiel an? Worauf gibt es positives Feedback? Was kommt nicht so gut an?

Ron Edwards beschreibt in seinen drei fast überlangen Artikeln “Gamism—Step on up”, “Narrativism—Story Now”, “Simulationism—The Right to Dream” die drei existierenden CAs: G, N und S eben. Darüber hinaus gibt es diverse Threads der Forge, die versuchen, diese drei Begriffe zu erklären und voneinander abzugrenzen.

Wie grenzt man diese CAs voneinander ab? Das ist schwierig. Denn man muss – wie gesagt – irgendwie unter die Oberfläche schauen. Da sind sich die Forgiener auch nicht immer ganz einig. Ich will mal versuchen, die drei einzeln ohne Bezug zu irgendwelchen Techniken zu definieren (was

mir leider nicht wirklich gelingen wird):

Gamismus: Die Spieler wollen gewinnen. Das kann sich im Extremfall in einem PvP-Spiel (PvP=Player versus Player) äußern, aber auch Monster kloppen, Geheimnis rausfinden oder die Geschichte des SL lösen sind mögliche Ziele einer gamistischen Gruppe. Es geht einfach um das Gefühl am Ende zu wissen, ob man gewonnen hat. Edwards sieht den Gamismus auf zwei Ebenen: Der sozialen Ebene und der In-Game-Ebene. Auf der sozialen Ebene müssen sich die Spieler verbessern können (“Step on up”), dazu gehen sie Risiken ein. Dies versuchen sie mit Hilfe ihres Verständnisses für das Spiel und möglichen Strategien zu erreichen. Auf der In-Game-Ebene muss es dafür Herausforderungen geben. Diese Herausforderungen stehen den Charakteren gegenüber, die ja von den Spielern gelenkt werden.

Narrativismus: Der Untertitel zu dieser CA heißt “Story Now”. Dabei soll eine einnehmende Aufgabe oder eine problematische (menschliche) Eigenschaft ins Spiel eingebracht werden. Genauer: Das Problem muss in der Spielwelt “installiert” werden, so dass es ein zentrales Konfliktelement wird. Charaktere wechseln vielleicht während des Spiels die Seiten oder es wird beleuchtet, warum es die Gegenseite gibt. Schlussendlich wird das Problem durch die Entscheidungen der Spieler in der Spielwelt aufgelöst. Im narrativistischen Spiel gibt es meist keinen vorgegebenen Plot, dem die Charaktere folgen, denn das Problem muss ja durch die Spieler kreativ beseitigt werden.

Simulationismus: Diese CA ist am schwierigsten positiv abzugrenzen. Dabei ist die Exploration nicht nebenbei, sondern das Hauptziel. (Am einfachsten ist es daher zu sagen: es ist eben das, was GAM und NAR noch übrig lassen.) Edwards sagt zwar “The Right to Dream”, aber Ralph Mazza argumentiert, dass das wohl von allen Rollenspielen behauptet werden

kann. Daher benutzt er lieber “Entdeckung” als das Wort, was Simulatio- nismus am ehesten beschreibt. Nicht einfach nur rumlaufen und schauen,

5 Task Resolution vs. Conflict Resolution

In diesem Abschnitt geht es darum, wie unklare Ausgänge von besonde- ren Situationen geregelt werden können (sog. Konflikte), d. h. vom Stand- punkt des Big Model aus geht es um Techniken. Konflikte sind nicht nur Streit oder Kampf, sondern alles das, wofür im klassischen Rollenspiel irgendwie gewürfelt wird. Es werden zwei verschiedene Herangehenswei- sen unterschieden: Task Resolution (TR) und Conflict Resolution (CR). Zunächst zur Definition:

Task Resolution: Die klassische Spielweise. Der Spieler sagt die Hand- lung des Charakters an und nach den Regeln (z.B. durch Würfeln) wird entschieden, ob die Handlung gelingt oder misslingt. Das tatsächliche Er- gebnis legt meist der SL fest. Es ist also von vorn herein klar, welche Handlung der Charakter unternimmt, es ist aber unklar, was die Folgen der Handlung sind.

Conflict Resolution: Ausgehend vom Ziel “Was soll hinterher rauskom- men?” wird durch Regeln (z.B. durch Würfeln) entschieden, auf welchen Ausgang die ganze Sache hinausläuft. Der tatsächliche Weg wird von ei- nem oder mehreren Spielern (bzw. dem SL) erzählt. Es ist also von vorn herein klar, welche Folgen die Handlung haben wird aber nicht, wie die Handlung aussieht.

Wie können diese Spielweisen unterschieden werden? Ich denke mitt- lerweile, das wichtigste Unterscheidungsmerkmal sind die Stakes, also die Frage “Was steht auf dem Spiel?”. Während bei der TR die Stakes nur implizit gegeben sind und zwar in der Form “Gelingt die Handlung?”, so werden bei der CR die Stakes explizit vorher festgelegt und zielen im All-

was alles so im SIS auftaucht, sondern aktiv entdecken, erforschen, simu- lieren ist das Ziel. Wie eine Frage nach “Was wäre wenn...”.

gemeinen nicht direkt auf die Handlung, sondern auf die Auswirkungen ab.

Ein sehr schönes Beispiel, bei dem CR von Vorteil gewesen wäre, ist das folgende (real bei uns so im DSA-Abenteuer “Eichenkönig” passiert): Die Charaktere müssen eine Brunnenwand hochklettern (es gibt keine andere Möglichkeit). Da es sich um Stufe-1-Charaktere handelte, konnte keiner so richtig gut klettern. Die ganze Sache lief auf folgendes hinaus (stark vereinfachte Dialoge):

SL (ich): Ok, ihr seid unten in einem Brunnenschacht. Was tut ihr?

Spieler (der mit dem besten Klettern-Wert): Ich klettere hinauf um ein Seil oben zu befestigen, damit meine Freunde leichter nachkom- men können.

SL: Wirf ne Klettern-Probe.

Spieler: *roll* Mist, misslungen.

SL: Du kletterst ein paar Meter hinauf und fällst herunter. 1W Schaden.

Spieler: Ok, nächster Versuch. (*roll* Kletternprobe misslungen)

SL: Diesmal gelingt es dir, fast den oberen Rand zu erreichen. Du rutscht ab und kannst dich nicht mehr halten. 1W Schaden.

Spieler: Hm, irgendwann muss es doch klappen. (*roll* Kletternprobe misslungen)

usw. bis die Situation ziemlich merkwürdig mit Hilfe eines schwebenden NSC gelöst wurde. Die Spieler erinnern sich noch heute an diese Situation (ok, es waren unsere ersten Gehversuche mit DSA4 und ich hatte mich bei der Probenschwierigkeit an die Buchvorgabe gehalten).

Mit CR hätte die Situation wie folgt aussehen können:

SL: Ok ihr seid unten in einem Brunnenschacht. Was tut ihr?

Spieler: Ich klettere hinauf um ein Seil oben zu befestigen, damit meine Freunde leichter nachkommen können.

SL: Alles klar, wirf ne Kletternprobe ob du heil oben ankommst oder ob du es nur mit 3W Schaden schaffst.

Spieler: Ok, das Risiko kann ich eingehen. *roll* Mist, misslungen.

SL: Du versuchst, die Wand hochzuklettern, doch das erweist sich als schwieriger, als gedacht. Immer wieder rutscht du ab und landest unsanft am Grunde des Brunnens. Doch im dritten Versuch gelingt es dir dann endlich, oben anzukommen. 3W Schaden.

6 Weitere Ideen und Begriffe

Die folgenden Begriffe stehen ohne besondere Reihenfolge hintereinander. Sie stammen z.T. aus dem Big Model, zum Teil aus dem GroFaFo und aus anderen Quellen.

Lumpley-Prinzip: Benannt nach Vincent 'lumpley' Baker von The Forge. Demnach entsteht eine Tatsache im gemeinsamen Vorstellungsraum nicht, weil jemand (z.B. der SL) das sagt. Sondern: Weil es jemand sagt und es alle anderen akzeptieren. Die Akzeptanz hängt an der Kompetenz des Spielers, der versucht, den SIS zu verändern. Kompetenz wiederum wird durch das System und das soziale Gefüge vergeben.

Vorteil Conflict Resolution: CR ist klarer als TR, denn alle Beteiligten wissen vorher, was auf dem Spiel steht. Das macht das Spiel "fairer" und es kommt nicht mehr zu Situationen wie "Wenn ich das vorher gewusst hätte..."

Nachteil Conflict Resolution: CR ist für Spieler, die gerne Illusionismus spielen, nicht so spannend, da die möglichen Ausgänge klar sind. Sie können das Risiko besser abschätzen, da sie nicht nachträglich der SL-Willkür ausgesetzt sind (wobei diese Willkür im illusionistischen Spiel gewünscht ist). Zudem ist die Immersion (d.h. das Erleben aus Sicht des Charakters) gefährdet, da eine Entscheidung aus Spielersicht, mit Kenntnis der möglichen Ausgänge, gefällt wird.

Man kann CR auch zum Player Empowerment (Begriffserklärung: siehe unten) im klassischen Rollenspiel benutzen. Denn wenn der Ausgang klar ist (und der Weg egal), so kann das genaue Aussehen der Handlung auch durch den Spieler beschrieben werden. Dadurch erhalten die Spieler Gestaltungsmöglichkeiten, ohne dass es die Story aus der Bahn wirft.

Rollenverteilung im Rollenspiel: Während des Spiels gibt es Akteure und Zuschauer. Akteure sind alle diejenigen, die gerade den SIS aktiv gestalten. Die anderen Spieler nehmen die Rolle der Zuschauer ein. D.h. man spielt nicht nur für sich, sondern auch für alle anderen. Damit das Spiel allen Spaß macht, sollte genau das beachtet werden.

Hartwurst: Hartwurst ist ein Begriff von Fredi dem Elch vom grofafo. Er bezeichnet das Ausspielen von allen Kleinigkeiten, so dass sich das

Rollenspiel anfühlt, als würde man aufm Klo sitzen nachdem man eine Packung Kohletabletten eingenommen hat. Also: Eine Probe für jede Kleinigkeit, nachschauen im Quellenbuch, ob tatsächlich eine Bäckerei in der Fleischerstraße ist und Feilschen um die neue Unterhose beim Gebrauchtwarenhändler.

Der Effekt ist, dass viele Stunden Spielzeit mit langweiligen Szenen gefüllt werden. Das kann sogar soweit gehen, dass ein ganzer Abend lang nichts spannendes, interessantes, tragisches (was auch immer die Gruppe gerne mag) passiert. Das ist sicherlich selten, aber ein Verhältnis von 70 % unwichtigem Zeug zu 30 % interessanter Story ist nicht unüblich. Wichtig ist aber hierbei, dass die Frage “Was ist Hartwurst?”, also die Frage “Was kann man weglassen?” von Spieler zu Spieler verschieden ist.

Railroading: Die Charaktere müssen einer vorgegebenen Plotlinie folgen, auch wenn es evtl. auf Kosten der Glaubwürdigkeit des Spieles geht. Railroading findet man häufig in Gruppen, bei denen der Illusionismus (s. u.) “mislingt”, also der SL nicht in der Lage ist, die Charaktere unbenutzt zu lenken.

Illusionismus: Dies ist derzeit wohl die häufigste Art rollenzuspielen. Der Spielleiter ändert während des laufenden Spieles die Tatsachen so, dass die Spieler keine richtigen Gestaltungsmöglichkeiten haben (=Plot retten), bzw. um das Spiel spannender zu gestalten. Im Gegensatz zum Railroading merken die Spieler diese Einschränkung aber nicht, da sie nicht über dieselben Informationen verfügen wie der Spielleiter und dieser die Spieler geschickt täuscht. Wissen die Spieler um diese Täuschung, spricht man von Partizionismus, wobei diese Unterscheidung für das Spiel nicht wirklich wichtig ist.

Player Empowerment: Die Spieler werden durch Regeln (schriftlich fixiert oder nur mündlich angeregt) ermuntert, die Spielwelt mitzugestalten.

Der Extremfall von Player Empowerment ist das spielleiterlose Spiel, bei dem alle Spieler gleichermaßen den SIS gestalten können.

Ressourcenbegrenzung: Die Ressourcen der Spieler sind im allgemeinen beschränkt: sie haben nur den einen Charakter, dieser hat nur eine begrenzte Ausrüstung und begrenzte Fähigkeiten. Der Spielleiter ist meist unbeschränkt, was seine Aufgabe erschwert: Er muss abschätzen, dass seine geplanten Konflikte die Spielerressourcen nicht überfordern. Daher ist die Idee, den SL durch eine Beschränkung seiner Ressourcen zu unterstützen.

Stances: Die Haltung des Spielers zum Spiel. Man unterscheidet folgende Stances:

- Actor Stance: Der Spieler schlüpft in die Rolle des Charakters.
- Author Stance: Der Spieler lässt den Charakter so handeln, wie es ihm am besten gefällt. Meist wird dem Charakter nachträglich eine Motivation gegeben. Fehlt diese, wird es die Pawn Stance genannt.
- Director Stance: Der Spieler lässt den Charakter nach dramaturgischen Gesichtspunkten handeln. Er beachtet also nicht nur die Motive des Charakters, sondern auch den Kontext, Timing und weitere Umstände.

Kicker: Eine Motivation, die der Spieler seinem Charakter gibt. Diese kann bzw. soll vom Spielleiter aufgegriffen werden um den Charakter daran “ins Abenteuer zu führen”. Kicker sollten nachhaltig gewählt sein.

Bang: Bangs sind schwere Entscheidungen des Charakters, denen er nicht entfliehen kann. Selbst durch nicht Handeln gibt diese Entscheidung einen weiteren Einblick in das Wesen der Spielfigur. Bangs sind eine typische Technik des narrativistischen Spieles.