

Konfliktauflösung – Proben im Rollenspiel und was dahinter steckt

Dominic 'Dom' Wäsch

17. August 2007

In Rollenspielen werden die Fähigkeiten der Charaktere oft auf die Probe gestellt. Klassischerweise handelt es sich dabei meist um Talent- oder Fertigkeitstests, die über das Gelingen oder Misslingen von Aktionen des Charakters entscheiden. In modernen Erzählspielen wird oft ein anderer Ansatz verfolgt.

Nach einer allgemeinen Betrachtung der verschiedenen Möglichkeiten wird an konkreten Beispielen erklärt, wo die Unterschiede zwischen situationsabhängigen und situationsunabhängigen Proben sind und für welche Art von Spiel welche Konfliktauflösung geeignet scheint.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Theoretische Grundlagen	3
3	Bestandsaufnahme	4
4	Stellschrauben	7
5	SUKA und SAKA	8
6	Beispiele	9

1 Einleitung

Kurz zusammengefasst:

- Ziel des Workshops: Analyse, was Proben sind und Aufzeigen von alternativen Konzepten
- Vier Beispielsituationen (Verfolgungsjagd, Zeugenaussage, Kletterei, Wächter ablenken in den Brunnen): Wer erzählt was? Was wird gewürfelt? Was passiert, wenn eine Probe misslingt?

Ziel des Workshops ist es, Proben im Rollenspiel zu analysieren und Alternativen für das übliche Konzept 'Probe' zu geben. Im Gegensatz zu Proben sind beispielsweise Kämpfe in den meisten Systemen sehr genau geregelt obwohl ein Kampf ja eigentlich nur ein Spezialfall einer Anwendung von Fertigkeiten ist. Trotzdem werden Proben auf Fertigkeiten (oder Künste oder Talente oder wie auch immer die Dinge im System genannt werden) dagegen eher stiefmütterlich behandelt. Häufig wird nur kurz gesagt, was für eine Probe gewürfelt werden muss, dann wird eine lange Fertigkeitenliste gegeben und aufgezählt, was alles in den Bereich der einzelnen Fertigkeiten fällt. Dabei wird eventuell noch für jede Fertigkeit angegeben, in welchen Situationen welche Probenaufschläge nötig sind.

Aber bevor wir da einsteigen, habe ich einige Fragen ans Publikum, wie die einzelnen Leute in ihren Spielsystemen die folgenden Situationen behandeln würden. Dabei stellt sich die Frage, was erzählt der Spielleiter? Was erzählt der Spieler? Worauf und wie oft wird gewürfelt? Was passiert, wenn die Probe misslingt?

1. Ein Charakter läuft hinter einem Verbrecher her. Dabei soll sich eine spannende Verfolgungsjagd durch die Innenstadt entwickeln.
2. Vor Gericht. Ein Charakter soll als Zeuge durch eine rhetorisch geschickte Rede trotz unsicherer Beweislage den Richter von der Schuld des Oberbösen überzeugen.
3. Die Spieler wissen bereits, dass ihre Charaktere in einen Brunnen abseilen müssen, weil ein geschickter Kletterer bereits den Dungeon-Eingang auf halber Höhe erreicht hat. Wer abstürzt, fällt am Eingang vorbei und landet am Grund des ausgetrockneten Brunnens.
4. Ein Charakter will durch ein Fenster in ein Haus einbrechen. Währenddessen kommt ein Wächter vorbei. Daher will ein anderer Charakter den Wächter durch einen Bolzenschuss von seinem Kumpel ablenken.

2 Theoretische Grundlagen

Kurz zusammengefasst:

- Existenz des gemeinsamen Vorstellungsraumes
- Exploration = Veränderung des gemeinsamen Vorstellungsraumes, z. B. durch Kompetenz, Wertevergleich, Zufallsgenerator (Würfel, Karten)
- Konflikt = Situation, die nach den Regeln nicht durch Kompetenz aufgelöst werden kann, sondern für die es andere Auflösungsmechanismen gibt
- Typische Beispiele für Konfliktresolution: Fertigkeiten/Talente, Kampf, soziale Interaktion

Zunächst einmal sollte man sich darüber im klaren werden, wie sich ein Rollenspiel von einem 'normalen' Brettspiel unterscheidet: Es gibt einen **gemeinsamen Vorstellungsraum**. Das bedeutet, dass sich a) die Spieler auf Vorstellungen einigen und dass b) nicht einer den anderen eine Vorstellung vorgibt (wie z. B. beim Geschichten erzählen), sondern dass der Vorstellungsraum gemeinsam mit Hilfe der Spielregeln entwickelt wird. Dabei kommen (geringe oder größere) Abweichungen der Vorstellungen der einzelnen Spieler natürlich vor und können zu Problemen führen, das ist aber ein anderes Thema.

Dieser Vorstellungsraum wird im Spiel laufend erweitert und verändert – vergangene Fakten verblassen, neue kommen hinzu. Diese Veränderung wird im Allgemeinen **Exploration** genannt. Die Exploration ist ein zentraler Bestandteil des Rollenspiels.

Diese Exploration ist in jedem Rollenspiel geregelt. Klassisch gibt es einen Spielleiter, der die Umgebung und die NSCs beschreibt, es gibt die Spieler, die beschreiben, wie ihre Charaktere handeln. Diese Zuteilung von Bereichen wird **Kompetenz** genannt. Darüberhinaus werden andere Dinge durch Würfelwürfe, Wertevergleiche, Kartenziehen usw. geregelt. Dieser Teil der Exploration heißt **Konfliktauflösung** und ist für die meisten klassischen Systeme ein übergeordneter Begriff für Proben und Kämpfe.

Jetzt kann man fragen: Wo sind denn die **Konflikte**, wenn das schon Konfliktauflösung heißt? Das Wort Konflikt wird sehr allgemein gebraucht und bezeichnet immer etwas bedeutsames in der Spielwelt, wo die Interessen eines Charakters gegen die Interessen eines anderen Objektes in der Spielwelt stehen.

Wenn z. B. ein Charakter einen Feind erschlagen will, ist das ein offensichtlicher Konflikt und (in den meisten Rollenspielen) hat kein Spieler (und auch nicht der

Spielleiter) die Kompetenz, den Ausgang des Kampfes einfach so zu beschreiben; die Spieler wechseln in einen Kampfmodus und würfeln den Kampf aus. Oder ein Charakter will über eine Mauer klettern und die böse Mauer will das verhindern, indem sie hoch und steil ist. Dann wird eine Probe gewürfelt. Oder ein Charakter bei PtA steckt in einer tiefen persönlichen Krise und muss sich zwischen Pest und Cholera entscheiden. Bang! Konflikt, der mit Karten aufgelöst wird.

Typische Beispiele, für Konfliktauflösung, die einem immer wieder in Rollenspielen begegnen: Kampf, sportliche Herausforderungen, soziale Interaktion.

3 Bestandsaufnahme

Kurz zusammengefasst:

- klassische Spiele: Charakterfähigkeiten werden beschrieben und im Spiel als Simulation eingesetzt (DSA, Shadowrun, GURPS), Task Resolution
- Indie-Spiele: Speziell auf das Spiel abgestimmte Werte werden beschrieben und es gibt eine Conflict Resolution (Sorcerer, The Pool, Primetime Adventures)
- Beispiel: Charakter verfolgt zu Fuß Verbrecher, der geschickt über eine Mauer flieht. Klassisch: Rennen-Probe, Klettern-Probe, Orientierungs-Probe, usw.; Simulation. Indie: Konflikt-Auflösung der Szene, ‘Verfolgung’ durch Mechanismus (z. B. Aufdecken von Karten).
- Was steht auf dem Spiel? Klassisch: Die simulierte Handlung. Indie: Ein frei verhandeltes Ziel (der Stake).

Hier werden Gemeinsamkeiten von Konfliktauflösungs-Mechanismen einmal von klassischen Rollenspielen und Indie-Rollenspielen gesammelt und miteinander verglichen.

Als **klassische Rollenspiele** bezeichne ich die Spiele, die man (ich) so kennt: Fantasy-Spiele wie Midgard, D&D, DSA, Rolemaster, Härnmaster oder Earthdawn, Spiele in moderner Zeit wie Vampire, Unknown Armies, SciFi-Spiele wie Traveller, Perry Rhodan oder Shadowrun oder auch Universalsysteme wie Fudge, GURPS oder Saga. Die Gemeinsamkeit all dieser Systeme ist das Charakterblatt, auf dem der Charakter durch seine Fähigkeiten beschrieben wird und im Spiel geschaut wird, wie man diese Fähigkeiten im Spiel einsetzen kann.

Die **Indie-Spiele**, von denen ich rede, sind universelle Spiele wie The Pool oder Wushu und stark thematische Spiele wie Nicotine Girls, My Life with Master, Prime-time Adventures, Sorcerer, Dogs in the Vinyard, ameiza oder Western City. Diesen Spielen ist gemein, dass es zwar klar definierte Charakterwerte gibt, die Anwendungen dieser aber weniger der physischen Simulation des Charakters sondern vielmehr als Hilfsmittel zur Erzählung oder Strukturierung des Spiel dient. Die ‘Proben’ auf diese Werte werden oft als **Conflict Resolution** bezeichnet und gegen die klassische **Task Resolution** abgegrenzt.

Andere Spiele wie Engel (Arcana-System), Risus, SEUCOR oder The Shadow of Yesterday hängen irgendwie dazwischen. Shades ist auch ein Sonderfall: Dort gibt es gar keine Konfliktauflösung, alles wird über Kompetenz geregelt.

3.1 Klassische Rollenspiele

Nehmen wir ein klassisches Rollenspiel, und schauen auf die erste Situation der Einleitung: Ein Charakter verfolgt zu Fuß einen Verbrecher durch die Innenstadt.

Die gesamte Szene wird wahrscheinlich aus verschiedenen, hintereinandergeschalteten Proben bestehen: Zunächst verlangt der Spielleiter eine Rennen-Probe, dann kommt eine Orientierungs- oder Beobachten-Probe weil der Charakter den Verbrecher verloren hat. Schließlich kann er den Verbrecher über die Mauer verschwinden sehen und es kommt einer Klettern-Probe. Danach gehts vielleicht mit ein paar Geschicklichkeits-Proben wegen eines umgestoßenen Obststandes weiter usw., bis der Verbrecher gefasst wird oder entkommen kann. Das Ganze läuft natürlich entsprechend schnell und hektisch mit raschen Entscheidungen des Spielers ab, um das Gefühl einer Verfolgungsjagd aufkommen zu lassen. Die Verfolgungsjagd wird also simuliert, die Fähigkeiten des Charakters werden dazu benutzt, zu bestimmen, ob gewisse Handlungen gelingen oder misslingen.

Betrachten wir jetzt mal die Mauer genauer: Der Verbrecher verschwindet gerade über eine zwei Meter hohe Mauer. Der Spieler sagt daraufhin sowas wie “Ich klettere hinterher” und schaut den Spielleiter erwartungsvoll an. Dieser legt dann eine Probenschwierigkeit fest. Gelingt die Probe, dann kommt der Charakter über die Mauer. Bei der Festlegung des Schwierigkeitsgrades gibt es oft Regeln oder Richtlinien im Regelbuch, dazu kommt noch der Einfluss der Dramaturgie.

Und was passiert, wenn der Charakter die Mauer überwindet? Dann liegt es am SL, ob die Verfolgung weiter geht oder nicht. Denn wenn der SL entscheidet, dass sich der Verbrecher in den unbemerkten Sekunden unsichtbar gemacht hat, besonders

flink durch eine Seitengasse entschlüpft ist o.ä. kann er die Verfolgung trotz einer gelungenen Klettern-Probe beenden.

Umgekehrt muss aber eine misslungene Probe nicht unbedingt die Verfolgungsjagd beenden: Der Charakter schafft es nicht auf Anhieb über die Mauer. Er verliert Zeit, evtl. erlaubt der SL einen zweiten Wurf, der dann vielleicht geschafft wird. Dann kann der Spieler später auf der anderen Mauerseite immer noch Spuren finden und die Verfolgung wieder aufnehmen.

Was steht also bei der Probe auf dem Spiel? Es steht auf dem Spiel, ob der Charakter über die Mauer kommt. Es steht nicht auf dem Spiel, ob der Charakter den Verbrecher weiter verfolgen kann oder nicht. Das entscheidet im Wesentlichen der Spielleiter, allerdings natürlich aufgrund der Umstände im gemeinsamen Vorstellungsraum, der Probenergebnisse und unter Berücksichtigung der Spielererwartung. Wird dies allzusehr verletzt, wird schnell der Ruf ‘Railroading’ laut.

3.2 Indie-Rollenspiele

Betrachten wir nun dasselbe Beispiel in einem Indie-Spiel. Hier wird üblicherweise festgestellt: Oh, es kommt zu einer Verfolgungsjagd. Dann wird frei verhandelt: Der Spieler beschreibt, was er in der Geschichte erreichen will, d. h. wie die Geschichte seiner Meinung nach weiter verlaufen sollte, z. B. “Ich will, dass mein Charakter den Verbrecher hinter Gitter bringt”. Der Spielleiter hält dann dagegen, weil das seiner Meinung nach zu viel von der Geschichte vorweg nehmen würde. Beide einigen sich drauf, dass das Ziel “hinter Gitter bringen” zu hoch gegriffen ist. Stattdessen soll “Der Charakter stellt den Verbrecher” das Ziel (der **Stake**) sein. Ob es dann vielleicht zum Kampf kommt und ob und wie der Charakter den Verbrecher dann hinter Gitter bringt steht also jetzt noch nicht auf dem Spiel.

Dann wird der Konflikt abgehandelt, z. B. wird eine Art Kampf gemacht (Dogs in the Vineyard, Wushu) oder es werden ein paar Karten gezogen und aufgedeckt (Primetime Adventures). Je nach Regeln wird zuerst die mechanische Auswertung gemacht und dann erzählt oder beides wird vermischt. Während der Erzählung kommt es dann zum Rennen, Klettern, Orientieren, Obst ausweichen usw. D. h. es wird üblicherweise die gesamte Szene ausgewertet (durch einen oder mehrere Würfe) und das Ziel, um das es bei der Szene geht, wird frei verhandelt. Ob es erreicht wird oder nicht entscheidet die Spielmechanik und nicht die Spieler oder der Spielleiter.

4 Stellschrauben

Kurz zusammengefasst:

- Granularität
- Festlegung der Ziele
- Aushandlung der Ziele
- Offenheit der Auswirkungen einer misslungenen Probe

Die beiden beschriebenen Herangehensweisen sind total verschieden, so verschieden, dass mir zumindest nicht ganz klar war, was alles verändert wurde bzw. wie Zwischenschritte aussehen können. Durch die obige recht genaue Beschreibung wird das ganze schon sehr viel klarer, ich will in diesem Abschnitt einmal die verschiedenen Dimensionen gegeneinander stellen.

1. Granularität. Klassische Spiele sind häufig fein aufgelöst (Schritt-für-Schritt), während es bei Indie-Spielen häufig eine grobere Auflösung gibt (nur eine Auflösung für eine ganze Szene, wobei diese Auflösung dann auch sehr ausführlich sein kann, vergleichbar mit einem klassischen Kampf).
2. Festlegung der Ziele. In klassischen Spielen wird das Ziel durch den Spiele-Autor(!) festgelegt: Zu jeder Fähigkeit gehört ein oder mehrere festgelegte Ziele (z.B. steht bei der Fähigkeit Klettern auf dem Spiel, ob dem Charakter eine Kletterei gelingt). Bei Indie-Spielen wird das Ziel in Abhängigkeit von der Spielsituation festgelegt; die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters helfen bzw. behindern dabei.
3. Aushandlung der Ziele. In klassischen Spielen wird das Ziel durch den Spielleiter festgelegt, wobei es sich oft mehr oder weniger zwangsweise aus der Situation ergibt. In Indie-Spielen werden die Ziele oft frei verhandelt.
4. Offenheit der Auswirkungen einer misslungenen Probe. In klassischen Spielen legt der SL die genauen Auswirkungen einer misslungenen Probe oft erst aufgrund des Würfelergbnisses fest, d. h. die Spieler wissen nicht genau, worauf sie sich einlassen. In Indie-Spielen werden diese Auswirkungen oft zusammen mit dem Ziel festgelegt (**Gegen-Stake**) und sind den Spielern vor der Probe bekannt, so dass sie abwägen können, ob sie das Wagnis eingehen wollen.

5 SUKA und SAKA

Kurz zusammengefasst:

- SUKA = Situationsunabhängige Konfliktauflösung (günstig für taktisches Spiel)
- SAKA = Situationsabhängige Konfliktauflösung (günstig für Storyorientiertes Spiel)

Von diesen vier Punkten möchte ich den zweiten die Festlegung der Ziele, für klassische Spielrunden gesondert hervorheben. Wie vorhin erklärt werden die Ziele im klassischen Spiel durch den Autor bereits festgelegt, im Spiel werden diese Ziele dann benutzt. Die Ziele sind so gewählt, dass sie situationsunabhängig benutzt werden können, daher möchte ich das **situationsunabhängige Konfliktauflösung (SUKA)** nennen.

Vorteile von SUKA: Es gibt nur eine endliche Anzahl von Zielen, so dass die Spieler taktische und strategische Entscheidungen treffen können. Sie können Nischen belegen und abhängig von den Anforderungen in den Abenteuern abwägen, welche Kombinationen von Fähigkeiten besonderen Erfolg versprechen.

Nachteile von SUKA: Durch die relativ geringe Anzahl von Zielen wird nicht unbedingt alles abgedeckt. Da sich viele Autoren aber die Mühe geben, möglichst viel abzudecken, werden die Regeln oft sehr kompliziert.

Das Gegenteil von SUKA ist die **situationsabhängige Konfliktauflösung (SAKA)**. Dabei wird während des Spiels frei entschieden, wie das Ziel aussieht. In Verbindung mit dem klassischen Spiel ist es natürlich immer noch der Spielleiter, der das Ziel festlegt, auch die Granularität und die Offenheit der Auswirkung einer misslungenen Probe bleiben erhalten. Die zu prüfende Fähigkeit allerdings kann frei interpretiert werden (vgl. nachfolgende Beispiele).

Vorteile von SAKA: Der Spielleiter muss nicht krampfhaft versuchen, das Ziel auf vorgegebene Ziele herunterzubrechen. So kann er individuelle Ziele je nach Spielsituation festlegen und die Proben und Werte als Unterstützung benutzen. Damit kann er effektiv verhindern, dass die Story gegen die Wand gefahren wird, obwohl der Spieler vielleicht eine entscheidende Probe vergeigt hat.

Nachteile von SAKA: Die Spieler können sich nicht darauf verlassen, dass die Talente für genau den Zweck gebraucht werden – dadurch vermindern sich die taktischen Möglichkeiten und die Verlässlichkeit, dass in typischen Abenteuern bestimmte Fähigkeiten gebraucht werden. Auch kann es sein, dass die Spieler absurde Vorschläge zur Nützlichkeit ihrer Fähigkeiten machen. Dass die Ziele situationsabhängig gewählt

werden, hat zur Folge, dass mehr über das Spiel nachgedacht wird, wodurch es passieren kann, dass die Immersion nicht mehr so hoch ist wie vorher.

6 Beispiele

1. Ein Charakter läuft hinter einem Verbrecher her. Dabei soll sich eine spannende Verfolgungsjagd durch die Innenstadt entwickeln.

Es ist für die Story wichtig, dass dem Charakter die Verfolgung gelingt und er deswegen die Mauer in jedem Fall rechtzeitig überwinden muss. Also entscheidet der Spielleiter, dass das Ziel des Charakters ist, *unbeschadet* über die Mauer zu kommen. Gelingt die Probe, so schafft es der Charakter, misslingt die Probe, so bekommt er einen leichten Schaden. Misslingt die Probe besonders kritisch, so beschädigt der Charakter vielleicht zusätzlich sein magisches Schwert und bekommt einen mittleren Schaden.

2. Vor Gericht. Ein Charakter soll als Zeuge durch eine rhetorisch geschickte Rede trotz unsicherer Beweislage den Richter von der Schuld des Oberbösen überzeugen.

Eine Probe auf Verhandeln mit anschließendem Charakterspiel des Ergebnisses wäre hier wahrscheinlich angebracht, wie im klassischen Spiel auch. Ein reines Ausspielen ist natürlich auch möglich; ich persönlich halte davon aber nicht viel, da es dann a) statt auf die Fähigkeiten des Charakters auf die des Spielers ankommt und b) der Spieler dann völlig umsonst Punkte investiert hat und sie besser in was anderes hätte stecken können.

3. Die Spieler wissen bereits, dass ihre Charaktere in einen Brunnen abseilen müssen, weil ein geschickter Kletterer bereits den Dungeon-Eingang auf halber Höhe erreicht hat. Wer abstürzt, fällt am Eingang vorbei und landet am Grund des ausgetrockneten Brunnens.

Hier ist es wie im ersten Beispiel, der SL sollte eine Probe auf Klettern verlangen und davon abhängig machen, wie schwierig die Kletterei wird, wie viele Abstürze es gibt und wieviel Schaden die Charaktere bekommen. Anschließend kann das dann ausgespielt und erzählt werden. Dadurch sind Klettern-Proben-Serien, bis alle Charaktere den Eingang erreicht haben, nicht nötig.

4. Ein Charakter will durch ein Fenster in ein Haus einbrechen. Währenddessen kommt ein Wächter vorbei. Daher will ein anderer Charakter den Wächter durch einen Bolzenschuss von seinem Kumpel ablenken.

Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Armbrust-Schießen. Gelingt die Probe, so wird der Polizist abgelenkt (nicht getroffen!). Misslingt die Probe, so bekommt der Wächter nichts von dem Bolzenschuss mit. Bei einem kritischen Fehler könnte der Wächter sogar den Ablenkungsversuch durchschauen und auf den Einbrecher aufmerksam werden.

5. Der Betören-Wurf entscheidet darüber, ob der Charakter einen Rivalen ärgert (und nicht, ob der Charakter tatsächlich bei der Prinzessin landet).
6. Die Suchen-Probe entscheidet darüber, ob die Wache in der Zwischenzeit vorbeikommt und den Charakter in Schwierigkeiten bringt (und nicht, ob der Charakter die wichtigen Schriftstücke findet).
7. Die Safe-Knacken-Probe entscheidet darüber, ob der Charakter den Alarm auslöst (und nicht, ob er den Safe aufbekommt).
8. Die Springen-Probe entscheidet darüber, ob der Charakter an einer besonders waghalsigen Stelle den Sprung über den Bach schafft und damit die Verfolger abhängen kann oder ob er den Sprung nur an einer einfachen Stelle gelingt und die Verfolger dran bleiben (und nicht, ob der Charakter abstürzt).