

## Der Spielleiter und die Würfelorgie

Wenn man simulationistisches Spiel sehr ernst nimmt, können auch Szenen entstehen wie in einer Testrunde *Labyrinth Lord* mit Moritz Mehlem, der eine Szene zwischen NSC-Orks folgendermaßen schilderte: „Der Ork-Anführer brüllt wütend, hebt einen Stein auf und wirft ihn nach dem anderen Ork. \*würfel\* Er trifft ihn! Der andere Ork nimmt sich erbost ebenfalls einen Stein und trifft \*würfel\* nicht. Ein dritter Ork mischt sich ein, der eine Axt aus dem Hauklotz zieht und den kleineren Ork angreift \*würfel\* ...“

Ich hätte an der Stelle schlicht beschrieben, wie Orks sich mit Steinen bewerfen und zu kämpfen anfangen. Für Moritz hingegen war es offenbar ausgesprochen wichtig, genau zu bestimmen, wie jeder einzelne Schritt dieses Kampfes korrekterweise läuft. Keine Meisterwillkür, nicht mal gegen NSC!



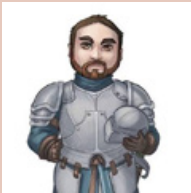
Das hängt, wie so alles, damit zusammen, dass die Welt simuliert werden soll. Ich möchte nicht die Geschichte erzählen, dass der Oberhäuptling dem den Stein an die Rübe wirft und der umfällt, sondern ich möchte, dass sich das Geschehen aus der Welt heraus ergibt. Das überlasse ich dabei gerne den Würfeln, die das Mittel der Wahl zur Bestimmung des Zufalls sind. Dann muss ich als Spielleiter selber sehen, was passiert, wie das abläuft, was sich entwickelt und was ich daraus mache. Ich weiß vorher nicht, in welche Richtung es gehen wird, und ich finde das eine spannende Sache, wenn ich auch als Spielleiter ständig konzentriert sein und zusehen muss, dass ich auch die seltsamsten Ereignisse noch sinnig aufgelöst bekomme.

Daher: Regeln gelten immer und für alle und ich will nichts vorschreiben – weder etwas vorweg festschreiben noch Spielern etwas vorschreiben.

## Regelarmes Spiel

Der Vorteil für euch als Spielleiter? Ihr müsst nicht viele Regeln können und keiner wird zwischendrin anmerken, dass XY doch wegen der seltenen Regel YX auf Seite 123 nicht funktioniert oder eben doch funktioniert oder viel besser funktioniert als ihr es dargestellt habt. Der Nachteil hingegen ist, dass hier alle Fairness und alles Balancing von euch abhängt. Wenn die Spieler sich ungerecht behandelt fühlen, wird die Schuld bei euch liegen. Hier sind Gespür und ein gutes Gedächtnis nötig: Wie habt ihr eine ähnliche Situation das letzte Mal gehandhabt? Wie viel Sinn ergibt eine Aktion? Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass etwas funktionieren kann? Bei dieser Art von Spiel werdet ihr auch viel an Regeln improvisieren müssen bzw. im Freiflug entscheiden, als welche Art von Probe eine Aktion abgehandelt werden sollte oder nicht.

Oft ist regelarmes Spiel auch mehr oder weniger identisch mit kampfarmem Spiel, in dem es vor allem um Interaktion zwischen Charakteren gibt. Hier ist die Fairness umso schwerer zu gewährleisten, weil immens viel Spielerwissen und -können mit einfließt. Das heißt auch, dass ihr hier noch mehr als in anderen „Modi“ darauf achten solltet, allen Spielern ihre Zeit einzuräumen und nicht die ganze Bühne einer Rampensau zu überlassen.



Regelarmes Spiel lässt mich hilflos zurück, weil die „Physik“ des Spiels ständigen Änderungen und Verhandlungen in der Gruppe unterliegt. Was geht und was nicht, ist von meinem Verhandlungsgeschick und der Gnade des SLs abhängig, aber nicht von einer neutralen Position.

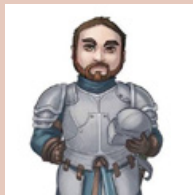
Anm. von Mháire: Dass sich die Physik des Spiels ständig ändert ist höchstens bei Fate der Fall, wo das Mitentscheidungsrecht über die Regeln und den Zustand der Welt auch bei den Spielern liegt. Herr Mingers übertreibt.

## Regelintensives Spiel

Bei solchen Spielen gibt das System Werte, Proben, Mechanismen und Tabellen für nahezu alles vor und in der Regel kommen mit Erweiterungen dann auch welche für den Rest, der im ersten Anlauf vergessen wurde. Wenn ein solches System gut funktioniert, wird immerhin alles geordnet und fair abgehandelt. Aber nur sehr wenige Systeme bringen dabei ein Balancing und eine durchdachte Abwicklung aller Proben mit, sodass regelintensives Spiel zu sehr langwierigen Kämpfen, Frust und vor allem Diskussionen führen kann. Sobald eine Regel schwammig formuliert ist, was öfter vorkommt als man sich wünschen würde, wird sie je nach Situation hin und her gebogen werden.

Für Spielleiter heißt regelintensives Spiel auch, sehr viele Informationen kennen zu müssen. Diese Spielweise lädt zudem zu intensiver Klugschweißerei von Spielern ein, untereinander, oftmals aber auch in Richtung Spielleiter.

Extreme Formen dieses Stils sind wirklich nur für Leute, denen Statistik lieber ist als Spielfluss. Auch die muss es geben. Ich gebe aber durchaus zu, den Reiz verstehen zu können, die Dinge „richtig“ und „ordentlich“ zu machen und alles korrekt mit Regeln abzubilden.



Neben dem einseitigen Gebashe durch Mháire bietet die Konzentration auf Regeln viele Vorteile, die hier willentlich und wissentlich unterschlagen wurden. Die klare Struktur, die feinen Herausforderungen, die Befriedigung eines gewonnenen Kampfes aufgrund der eigenen Fähigkeiten sind für mich alle sehr wichtige Elemente des Spiels.