

EINE LANZE FÜR DEN SIMULATIONISMUS

Wir beschäftigen uns ja seit einiger Zeit mit der berühmt-berüchtigten "Rollenspieltheorie", deren bekannteste Vertreter (das [Threefold-Model](#) bzw. die [GNS-Theorie](#) von Ron Edwards sowie die [Spielerlertypen](#) nach Robin D. Laws, eingedeutscht auch in *Wege des Meisters* zu finden) durchaus einen gewissen Bekanntheitsgrad in der Szene erreicht haben.

Vorweg muss gesagt werden: Es gibt keine umfassende Theorie des Rollenspiels. Das Threefold-Model bzw. die GNS-Theorie (sehr ähnlich in Grün mit etwas anderen Ausdrücken) bezieht sich auf verschiedene Ansprüche, die man ans Rollenspiel haben kann, während Laws Spielertypen etwas feinere Charakterisierungen von – genau – Spielertypen sind, also nicht einmal etwas direkt mit dem Rollenspiel, sondern mit den dieses betreibenden Personen zu tun haben.

Das Rollenspiel ist in der [Ludologie](#) ein noch kaum in Angriff genommenes Thema (und die wenigen Versuche – zumindest aus dem deutschsprachigen Raum – sind mitunter [recht umstritten](#)). Nur wenige machen sich die Mühe, sich mit der (wirklich staubtrockenen) Theorie hinter der Beschäftigung auseinanderzusetzen; verlinkter Florian Berger (manchen vielleicht als Autor von [Methodisches Spielleiten](#) bekannt) ist eine Ausnahme und hat auf seiner [Homepage](#) einige wirklich interessante Artikel zum Thema.

Man kann jedem nur empfehlen, sich mal ein wenig in dieses wirklich interessante Gebiet einzulesen, man kann für sein persönliches Spiel durchaus was daraus mitnehmen. Aber eigentlich soll es hier nicht um Rollenspieltheorie allgemein gehen, sondern nur um einen recht speziellen Komplex, für den es nicht nötig ist, sich durch dutzende englische Originalartikel oder ellenlange Diskussionen in einschlägigen Foren zu quälen. Ich möchte in diesem Artikel vielmehr auf das eingängige Vokabular der GNS-Theorie zurückgreifen, um ein Problem darzustellen, das meiner Ansicht nach der Grund vielen Übels in etlichen Rollenspielsystemen (und auch mancher Systemfrust von Spielern und Leitern) ist.

Wer schon länger das Hobby betreibt und hin und wieder über den Tellerrand des eigenen Lieblingssystems schaut, sieht vielleicht auch die Tendenz, dass neu erscheinende oder neu aufgelegte Rol-

lenspiele immer mehr zu einem bestimmten Spielstil hin polarisieren.

Das „oldschoolige [Dungeonslayers](#) beispielsweise ist – ebenso wie D&D 4 – gamistisch sicher durchaus wertvoll, leidet aber – unserer bescheidenen Ansicht nach – an dem zu hohen Abstraktionsgrad der Regeln und dem Stufensystem, die kaum geeignet scheinen, die bespielte Welt auf glaubwürdige Weise darzustellen. Auf der anderen Seite gibt es Systeme wie [Wushu](#) oder das vielgepriesene FATE-System (das z.B. erstmalig auf Deutsch in [Malmsturm](#) verwendet wird), wo die Story alles ist, und die Regeln nur ein absolut rudimentärer Mechanismus sind, um erzählerische Konflikte zu lösen. Aber wie ist es eigentlich mit universell einsetzbaren Systemen, die verschiedene Spielstile bedienen wollen und können? In denen ein Dungeoncrawl ebenso möglich ist wie intensives Intrigenspiel, wo der Alltag einer Gauklertruppe genauso Kampagnenthema einer Spielrunde sein kann wie das Leben an Bord eines Freibeuterschiffes (inklusive Seegefechten, Plünderungen an Land, Schmuggel und Duellen mit schneidigen Feindoffizieren)? Und vor allem: wo diese Szenarien nicht nur vom Hintergrund her möglich sind, sondern auch vom Regelwerk spieltechnisch zufriedenstellend abgebildet werden können?

Im deutschen Sprachraum steht DSA mit diesem Anspruch ziemlich alleine da. Im englischsprachigen Bereich gibt es mit [GURPS](#) oder dem [Basic Roleplaying System](#) zwar zwei Systeme, die diese Idee verfolgen, allerdings merkt man beiden an, dass sie schon Jahre bis Jahrzehnte auf dem Buckel haben. Hinter dem Ansatz, dass das benutzte Regelwerk geeignet sein muss, die Ansprüche seiner Spieler zu erfüllen, liegt meiner Ansicht nach sowohl die große Schwierigkeit wie auch das größte Potential für ein System, um von einer Runde langfristig gespielt zu werden.

Hier soll es nun um theoretische Überlegungen gehen, die auf Threefold- bzw. dem GNS-Modell basieren und versuchen, die dort verwendeten Begrifflichkeiten in einen neuen Zusammenhang zu bringen. Ergebnis sind einige grundsätzliche Ansprüche, die ein universelles System erfüllen sollte, um verschiedenen Stilen gerecht werden zu können.

DIE GRUNDLAGEN: THREEFOLD- BZW. GNS-MODELL

Zunächst ein kurzer Abriss über das Threefold- bzw. GNS-Modell (wer mit diesem Zeug bewandert ist, kann diesen Absatz ruhig überspringen). Vor beinahe 15 Jahren in einer englischen Newsgroup entwickelt, fasst Threefold drei Paradigmen (Spielererwartungen) zusammen, unter denen Rollenspiel betrieben und betrachtet werden kann: Drama, Game und Immersion. GNS findet für diese drei Bereiche die bekannteren Begriffe Narrativismus, Gamismus und Simulationismus. Worum geht es dabei?

- **Narrativismus / Drama:** Es geht um die Darstellung seines Charakters. Um Drama, Spannung, Höhepunkte der gespielten Geschichte, moralische Konflikte und interessante (soziale) Interaktion.

- **Gamismus / Game:** Es geht um die spielerische Herausforderung: Taktische Nutzung der von Regelwerk und Spielleiter gegebenen Möglichkeiten, Optimierung und Verbesserung des eigenen Charakters, Wettstreit mit den Herausforderungen des Abenteurers (und evtl. mit den Mitspielern).

- **Simulationismus / Immersion:** Es geht um das Erleben einer fiktiven Wirklichkeit; um Plausibilität, Glaubwürdigkeit, Immersion im Sinn von Aufgehen-in-der-Spielwelt.

Bei diesen drei „creative agendas“ handelt es sich um Ansprüche oder Spielvorlieben, die ein Rollenspiel bedienen kann (oder können sollte). Sicher hat jedes System seine eigene Schwerpunktsetzung (vom regellastigen Dungeoncrawl- auf der

einen zum regelfreien Storyteller-System auf der anderen Seite), aber für ein „klassisches Rollenspiel“, das – wie beispielsweise DSA – jeden Spielertyp halbwegs zufriedenstellen will, sollte jeder dieser drei Bereiche irgendwie berücksichtigt sein. Die folgenden Überlegungen beziehen sich damit auch auf ein solches „klassisches“ System, das dazu gedacht ist, eine Gruppe über lange Zeit hinweg sowohl durch Spielmechaniken wie durch die Hintergrundwelt bei der Stange halten zu können.

Sätze wie „wenn Ihnen die Regeln nicht gefallen, ändern Sie sie einfach ab, oder lassen Sie sie weg“ oder „Spielspaß geht vor Regeltreue“ oder „wenn Hintergrund und Regeln nicht zusammenpassen, ignorieren Sie einfach die Regeln“ oder „Regeln sind nur eine Krücke, wenn im Spiel irgendwas regeltechnisch nicht passt, entscheidet der Spielleiter“ und ähnliches stellen immer nur die Kapitulation des Autors vor dem Problem dar, die Regeln mit dem Rest des Rollenspiels in Einklang zu bringen und zeugen von der Tatsache, dass ein Auseinandersetzen damit lieber auf die Spielrunden abgewälzt wird. Eine Lösung ist das keinesfalls.

Ein „klassisches“ Rollenspielsystem zu entwickeln, heißt also einerseits einen interessanten Hintergrund zu entwerfen, der reichlich Potenzial für Plots und Abenteuer hat und auf der anderen Seite, ein Regelwerk zu „designen“, das sowohl zum Hintergrund sowie Setting bzw. Genre passt als auch gamistisch ansprechend ist.

DIE HYPOTHESEN

1. Simulationismus bedeutet nicht Detailfetischismus und möglichst genaue Regeln für möglichst alle denkbaren Situationen, sondern Plausibilität, Konsistenz und Glaubwürdigkeit in allen Bereichen eines Systems.
2. Damit ein RPG als simulationistisch bezeichnet werden kann, müssen Hintergrund und Regeln – und damit der NAR- und GAM-Anteil, Fluff und Crunch – möglichst ausgeglichen und aufeinander abgestimmt sein.
3. Es gibt also nur GAM- oder NAR-Ansprüche, SIM ist eine übergeordnete Kategorie, der ein Rollenspielsystem entsprechen kann oder nicht, sie muss aber nicht „designed“ werden wie die beiden anderen Anteile.
4. Ein Spiel, das nicht SIM ist (z.B. weil GAM- oder NAR-Anteile überwiegen), kann genauso Spass machen und ist nicht schlechter, als ein simulationistisches. Doch ist SIM ein Anspruch den ein klassisches Rollenspiel erfüllen muss, nur dann kann es die meisten Situationen, Möglichkeiten und Spielstile adäquat bedienen, sowie Immersion ermöglichen.

EINIGE PROBLEMATISCHE BEISPIELE

Nehmen wir als Beispiel DSA: der Regelwust der aktuellen Edition ist bekanntermaßen immens, häufig wurde die Spielbarkeit zugunsten von Detailfetischismus vernachlässigt. Wer schon mal versucht hat, einen Beschwörer zu spielen, hat sicher bereits mehr als einmal seine Runde aufgehalten, wenn er sich mit dem Meister kurz zusammensetzt, um die Optionen und Erschwernisse, Umstände und Zusatzeigenschaften z.B. seines spontan invozierten Heshtoths zu berechnen. Andererseits ist es kaum zu fassen, wie wenig Mühe manche Autoren offenbar in andere Regelbereiche gesteckt haben, die aber – wenn sie denn zum Einsatz kommen - dramatische Auswirkungen im Spiel haben können. Ein Stichwort hierzu wären beispielsweise die „Investitionsregeln“ (H&K 187).

Wer hat schon einmal versucht, einen typischen Kampf (mit vielleicht 10 Beteiligten) mit Bodenplänen und allen Detailregeln (inklusive 45°-Drehungen) auszuspielen? Oder sich darüber geärgert, dass es bei DSA keine vernünftigen Regeln für soziale Konflikte oder Massenkämpfe gibt? Oder sich gewundert, wieso es die schwarzen Lande noch gibt, wo doch jeder an einen Beschwörer gebundene Dämon automatisch einen

Verfallspunkt pro Tag einbringt? Oder sich gefragt, wieso die Zauberwerkstatt inneraventurisch so wenig Fortschritte macht?

Was haben nun die angeführten Beispiele gemeinsam? Betrachten wir einige aus Sicht der 3 Ansprüche SIM, NAR und GAM:

- Kampf: GAM – check. NAR – fail. SIM – fail.
- Verfall: GAM – fail. NAR – check. SIM – fail.
- Regeln für soziale Konflikte: GAM – fail. NAR – check. SIM – fail.
- Zauberwerkstatt: GAM – check. NAR – fail. SIM – fail.
- Investitionsregeln: GAM – fail. NAR – fail. SIM – fail.

Schnell sieht man, woran es allen diesen Regeln mangelt: Keine dieser Regeln entspricht SIM, kann also auch nicht gleichzeitig NAR und GAM bedienen.

Wir sparen uns die Mühe, die simulationistischen Probleme aller dieser Beispielregeln detailliert darzulegen, dazu gibt es bereits reichlich Forendiskussionen und den GMV.

Ein Negativ-Beispiel für falschverstandenen Simulationismus

Über die letzten Jahre ist der Begriff ‚Simulationismus‘ zu einem Unwort verkommen, was damit zu tun hat, welche Beispiele aus Rollenspielsystemen (fälschlicherweise) als „simulationistisch“ bezeichnet werden. Als großes Negativbeispiel kann man (das auf dem BRP basierende) *Rolemaster* mit seinen 10.001 Tabellen angeführen; beispielsweise hat dort jede Waffe für ein Dutzend Würfelerggebnisse gegen ebensoviele Rüstungstypen einen eigenen Scha-

denseffekt beschrieben. Es gibt eine Zauber-spruchliste für Hebammenmagie. Und so weiter.

Die Regeln versuchen, jede Eventualität abzudecken, und haben sich dabei großflächig vom Anspruch der Spielbarkeit entfernt. Dabei sind die „Rulemaster“-Regeln gar nicht simulationistisch im eigentlichen Sinne – sie sind sehr häufig weder plausibel noch immersionsfördernd. Aber Simulationismus wird leider häufig als „möglichst detailliert“ missverstanden.

SIM STEHT NICHT AUF EINER EBENE MIT GAM UND NAR!

Ein „simulationistischer“ Spielstil in diesem Sinne (mit dem Ziel einer möglichst genauen Abbildung der Spielwelt) kann gar nicht gleichberechtigt neben dem gamistischen und dem narrativistischen stehen – die richtige Sparte für diese Art von Spiel wäre die der Simulationsspiele, wie man sie aus verschiedenen (vor allem älteren) PC-Spielen kennt. Als eigenes Genre hat es z.B. U-Boot-Simulatoren, Wirtschaftssimulationen und Strategiesimulationen hervorgebracht – für ein Rollenspiel ist dieser spezielle Fokus, die genauest mögliche Darstellung einer Spielwelt, aber kein Spiel-

erlebnis, welches sich für einen klassischen Pen&Paper-Aufbau (gemeinsames Zusammenspiel mehrerer Spieler, die jeweils einen Charakter verkörpern, in einer Geschichte, die vom Spielleiter moderiert wird) längerfristig eignet. Aus dem dauerhaften Fokus auf z.B. den banalen Alltag eines Charakters wie Hygiene und Nahrungsaufnahme lässt sich kaum eine interessante Geschichte machen – und wenn die bedrohliche Lebensmittelvergiftung oder der heimtückische Mord mit dem Rasiermesser eines Helden als Tatwaffe auftauchen, ist man schon mittendrin in GAM oder NAR.

WURUM GEHT ES ALSO BEIM ROLLENSPIEL?

Einerseits um GAM, also Herausforderungen, die bestanden werden wollen; der eigene Charakter, der sich verbessern soll; Wettbewerb mit der vom SL dargestellten Spielwelt und den Mitspielern und/oder andererseits um NAR, gemeint ist die Darstellung eines glaubwürdigen Charakters, die Spannung und Twists einer guten Geschichte, das Eintauchen in eine interessante Spielwelt. Und hier kommt auch die Crux der meisten Systeme zum Tragen; für ein GAM-lastiges Spiel müssen die Regeln möglichst fair sein und alle spielrelevanten Situationen angemessen abbilden können; für ein NAR-lastiges Spiel müssen sie in erster Linie schnell spielbar und abstrakt genug sein, um den Verlauf der Geschichte nicht aufzuhalten und sie dürfen keine unplausiblen Ergebnisse produzieren. Ähnliche Ansprüche gibt es an den Hintergrund; in einer GAM-lastigen Runde wird man weniger Wert auf eine 15-bändige Reihe zur Vorstellung der Regionen und Geschichte der Spielwelt legen, während solches für eine NAR-lastige Runde recht förderlich sein kann.

Mit etwas abgewetzten Begriffen kann man das, woraus ein Rollenspielsystem besteht, auch Fluff und Crunch nennen. Meist wird hier zu stark vereinfacht, indem man behauptet, „crunch“ sei deckungsgleich mit „Regeln“ und „fluff“ mit „Hintergrund“ – tatsächlich finden sich aber in beiden Bereichen sowohl crunchige wie fluffige Teile. In keinem Regelwerk, das wir bisher gelesen haben, findet sich der Satz „Schweine können nicht fliegen“ – trotzdem kann man als Spieler davon ausgehen, dass kein gewöhnliches Wildschwein den eigenen Charakter mit einem Sturzflugangriff attackieren wird, denn das gehört zum Regel-Fluff eines generischen Settings. Auf der anderen Seite sind Hintergrund-Angaben wie die Einwohnerzahl oder die Verfügbarkeit bestimmter Dienstleister in einer Stadtbeschreibung Hintergrund-Crunch – ein harter Fakt, auf den man sich theoretisch berufen kann.

Insofern könnte man statt von NAR- und GAM-Ansprüchen auch von fluff- bzw. crunch-basiertem Spiel sprechen.

FLUFF ODER CRUNCH ALLEIN MACHEN NICHT GLÜCKLICH...

Ein paar DSA-Beispiele: „Wieso wirken nicht die Boronis zusammen einen aufgestuften Bannfluch, um den Endlosen Heerwurm zu vernichten?“ – „Wieso gehört nicht der MEMORANS zum Standardlehrplan aller Akademien?“ – „Wieso ist die gildenmagische Repräsentation im Vergleich zu allen anderen total überpowert?“ (...) – Solche und andere Fragen ergeben sich, da bei DSA Fluff und Crunch nicht immer aufeinander abgestimmt sind, sich hin und wieder auch widersprechen. Um nur kurz auf das MEMORANS Beispiel einzugehen: Der Zauber ist relativ einfach zu lernen, hat eine grandiose Wirkung (nie mehr auswendig lernen oder Dinge vergessen!) und müsste damit für jeden Akademiker Standard sein. Ist er aber nicht. Hier wird der Crunch nicht ausreichend im Fluff berücksichtigt.

WAS SIND REGELN?

Solche Probleme (und der Großteil an Problemen, die man mit Regeln und Hintergrund im Rollenspiel allgemein hat) können vermieden werden, wenn man sich den Begriff des Simulationismus ansieht, wie er wohl ursprünglich gedacht war und wie auch wir ihn verstanden wissen wollen:

Ein klassisches Rollenspiel muss plausibel und konsistent sein, Regeln und Hintergrund müssen Gamismus und Narrativismus zusammenbringen.

In diesem einfach erscheinenden Satz steckt eine durchaus schwerwiegende Forderung:

GAM und NAR sind die großen Prämissen, unter denen Rollenspiel betrieben werden kann. Ein klassisches Rollenspiel sollte beide gleichermaßen bedienen. Dies ist nur möglich, wenn Regelwerk und Hintergrundwelt für sich genommen plausibel und konsistent sind, aber vor allem auch zueinander im Einklang stehen. Rollenspiel findet in einem gemeinsamen Vorstellungsraum (oder gemeinsamer fiktiver Realität) statt – damit dieser eine möglichst große Schnittmenge mit den persönlichen Vorstellungsräumen der Mitspieler hat, braucht es feste Vorgaben, auf die sich alle verlassen können. Im Normalfall sind dies die Regeln, denn sie erfüllen einen zentralen Part im Rollenspiel:

Rollenspielregeln sind Funktionen, die Ereignisse am Spieltisch in die gemeinsame fiktive Realität übertragen, und Vorgänge in der fiktiven Realität wiederum als Aussagen am Spieltisch interpretierbar machen.

Wohlgemerkt geht es hier um Regeln im Sinn von Spielmechaniken, wie beispielsweise das Ablegen von Proben, die Werte eines Charakters, oder wie ein Kampf oder Zauberei funktioniert. Darüber hinaus gibt es in einem Rollenspiel natürlich auch andere Regeln (im Sinne der Theorie von Spielen, siehe z.B. das Big Model), die den Rahmen des Gesamtgeschehens festlegen, beispielsweise die getrennten Aufgaben von Spielern und Spielleiter, Player-Empowerment oder ähnliches. Diese Art von Regeln wollen wir mal Meta-Regeln nennen, hier soll es nur um Regeln im Sinn von Spielmechanismen gehen.

Was bedeutet diese kompliziert klingende Definition? Regeln dienen dazu, am Spieltisch getätigte Aussagen (z.B. „ich greife ihn an!“) über einen entsprechenden Mechanismus (AT-Wurf) in der Spielwelt wirksam zu machen (der Gegner wird getroffen). Und andersherum Ereignisse aus der Spielwelt heraus (ein Charakter wird von einem

Schwerthieb getroffen) über den Regelmechanismus (Schadenspunkte, Wunden etc.) am Spieltisch erfassbar zu machen (Zustand am Charakterbogen verändern). Explizit bedeutet das nicht, dass es für jede mögliche Spielsituation eine genau definierte Regel geben muss (das Fehlverständnis von simulationistisch als „detailliert“), sondern vielmehr, dass die gegebenen Regeln möglichst gut auf verschiedene Situationen anwendbar sein sollen. Die dahinterstehende Forderung ist klar: Regeln müssen funktionieren, damit das Rollenspiel funktioniert.

Regeln sind dabei immer eine Abstraktion dessen, was sie darstellen („regeln“) sollen. Beispielsweise ist die Aufteilung eines Kampfes bei DSA in Kampfunden, Attacken und Paraden eine Abstraktion oder auch die 3W20-Proben, die in vielen Bereichen zum Einsatz kommt (Talente, Zauber, Rituale etc.).

Abstraktion ist in allen Bereichen des Rollenspiels nötig – nur gilt es dabei, ein Gleichgewicht zu finden, das sowohl den gamistischen wie auch den narrativistischen Anspruch befriedigen kann. Regeln für ein Rollen-SPIEL (unter gamistischer Perspektive) müssen in einem gewissen Grad Fairness, Balance und Komplexität bieten, für ein ROLLEN-Spiel (unter narrativistischer Perspektive) dürfen sie allerdings gleichzeitig nicht zu kompliziert sein – und sollen dabei im Idealfall das Erleben und Darstellen eines Charakters vereinfachen und fördern. Die Grundidee dabei, die schließlich auch dem simulationistischen Anspruch gerecht wird, ist die, dass gute Rollenspielregeln eine gemeinsame fiktive Realität unterstützen, die sowohl konsistent wie plausibel ist. Können die Regeln diesen Anspruch nicht bedienen, indem sie beispielsweise unplausible, unlogische oder unzureichende Ergebnisse produzieren, sind sie für ein klassisches Rollenspiel nur schlecht geeignet; gleiches gilt für die Beschreibung des Settings – wenn eine 200.000-Einwohner-Stadt nun einmal von den umliegenden Ländereien und Handelswegen plausiblerweise nicht versorgt werden kann, ist sie an dieser Stelle der Spielwelt fehl am Platze.

Ein klassisches Rollenspiel besteht aus drei Komponenten, die gleichermaßen wichtig sind; „**spielen**“ (im herausforderungsorientierten, wettbewerbsmäßigen Sinn), **erleben** (der gemeinsamen fiktiven Realität) und **darstellen** (des eigenen Charakters). Ohne den narrativistischen Part wäre

man beim Tabletop oder gewöhnlichen Brettspiel angelangt, ohne eine Prise Gamismus beim reinen Erzählspiel. Nur gute Regeln erlauben, alles miteinander zu dem außergewöhnlichen „Gesamterlebnis Rollenspiel“ verzahnen. Das ist alles andere als einfach, denn die Regeln müssen alle drei Bereiche (Darstellen eines Charakters, das Erleben einer nachvollziehbaren Geschichte und Welt sowie den spielerischen Part von Wettbewerb, Herausforderung und Erfolg) bedienen und dürfen gleichzeitig keinen davon behindern – was aber beinahe zwangsläufig geschieht, wenn entweder die gamistischen oder aber narrativistischen An-

sprüche überbewertet werden oder man Simulationismus als detaillierte Ausarbeitung möglichst vieler Situationen missversteht.

Schlechte Anwendbarkeit, unlogische Ergebnisse und fehlende Balance sind die Folge.

Die meisten handelsüblichen Systeme haben ein deutliches Übergewicht auf dem einen oder anderen Anspruch – als Beispiele seien hier D20 (Gamismus), FATE (Narrativismus) und Rolemaster (Pseudo-Simulationismus) genannt – in ihren Schwerpunktsetzungen entfernen sie sich damit unserem Begriff nach vom klassischen Rollenspiel.

WAS REGELN LEISTEN SOLLEN UND KÖNNEN

Allgemein sind Regeln (als Spielmechanismen) Teil des Gruppenvertrags, unter dem das gemeinsame Rollenspiel zustande kommt. Deswegen ist es wünschenswert, dass sie das Erleben und Darstellen von Welt und Charakteren fördern und gleichzeitig auch gamistische Ansprüche befriedigen. Simulationismus, der im GNS-System gleichberechtigt neben Geschichtenerzählen und Wettbewerbsspiel steht, ist dabei jedoch nicht ein beliebiges Drittel im Dreieck des Rollenspiels, sondern die Voraussetzung, um überhaupt vernünftig darstellen und erleben zu können, und steht, wie weiter oben angedeutet, auf einer höheren Ebene. Denn nur, wenn die Regeln, nach denen das Spiel funktioniert, logisch nachvollziehbar und konsistent sind, erlaubt ihre Anwendung die Aufrechterhaltung der [suspension of disbelief](#), das Ernst-Nehmen der Hintergrundwelt und das konsequente Ausspielen des eigenen Charakters.

Nur dann, wenn man die Folgen der Handlungen eines Charakters, sowohl von den Regeln als auch der Hintergrundwelt her, schlüssig nachvollziehen kann, ist eine plausible Darstellung oder gar Immersion in die gespielte Figur in ihrer fiktiven Umwelt möglich. Fehlt dieser Anspruch in den Regeln, können sie unvorhersehbare, unlogische oder inkonsistente Ereignisse produzieren – was dazu führt, dass man die Handlungen seines Charakters nicht mehr vernünftig begründen kann (man kann schließlich nicht abschätzen, was aus seinen Handlungen regeltechnisch und damit auch in der fiktiven Realität folgt) und deshalb aus sei-

nen Erfahrungen auch nichts lernen oder sich weiterentwickeln kann. Konsequente Darstellung (und das Erleben der Spielwelt sowieso) ist in einem solchen Fall kaum möglich, Beliebigkeit hält in die Handlungen der Charaktere Einzug, was schließlich zu dem häufig gehörten „Ratschlag“ führt: „ignorieren Sie die Regeln im Zweifelsfall zugunsten Ihrer Geschichte“ – eine Kapitulation vor der Unzulänglichkeit der Regeln des eigenen Systems.

Darüber hinaus muss der gamistische Anspruch an Spielregeln sich immer am beschriebenen Hintergrund messen; schreibt beispielsweise ein Setting vor, dass es sowohl Schildkämpfer wie solche mit Stangenwaffen gibt; Krieger, die riesige Zweihandschwerter schwingen und solche, die zwei kurze Einhandwaffen gleichzeitig führen, dann müssen diese Kampfstile untereinander in einem gewissen Maße auch aus gamistischer Sicht „gebalanced“ sein. Ist nur einer dieser Wege regeltechnisch optimal und die anderen klar unterlegen, kann man aus den Regeln nicht mehr erklären, wieso es solch unterschiedliche Bewaffnungen in der Spielwelt gibt. Auf der anderen Seite steht stets der narrativistische Anspruch über jedem gamistischen Konstrukt, dass Regeln dazu dienen sollen, die Darstellung eines Charakters und das Erleben der Welt zu fördern – damit einher geht wie schon erwähnt ein gewisses Maß an Abstraktion (nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig), eine gute Spielbarkeit und innere Konsistenz der Regeln.

THEORIE HINTER DER THEORIE

Letztlich sind die Ansprüche an Rollenspielregeln sehr ähnlich zu denen an eine wissenschaftliche Theorie; gute Regeln erfüllen folgende Kriterien

- **Parsimonie** (Kürze und Prägnanz)
- **Extension** (Anwendbarkeit auf viele Situationen)
- **Konsistenz** (Widerspruchsfreiheit und Nachvollziehbarkeit)
- **Relevanz** (Regeln müssen dem Spiel förderlich sein).

Das *Parsimonieprinzip* (auch als „Ockhams Rasiermesser“ bekannt) besagt, dass einfache Regeln bei vergleichbarem Effekt grundsätzlich komplizierten vorzuziehen sind – es stellt gewissermaßen den Gegenpart zur Extension dar, wobei hier ein Gleichgewicht zwischen Einfachheit und Abstraktion auf der einen und akzeptabler Funktion auf der anderen Seite zu suchen ist.

Regeln, die das Kriterium der *Extension* erfüllen, sind universell, was nur möglich ist, wenn sie hinreichend abstrakt sind. Dies wird am besten von einem flexiblen, den meisten Bereichen zugrundeliegenden Würfelsystem und eine durchdachte Werteskala erfüllt. Detailregeln werden damit sicher nicht überflüssig, aber es gilt, das schon oben angesprochene Gleichgewicht zwischen Detail und Abstraktion zu finden.

Konsistenz bedeutet nicht nur, dass die Anwendung der Regeln logisch nachvollziehbar sein muss, sondern ebenfalls, dass sie in etwa die Ergebnisse produziert, die der gesunde Menschenverstand bzw. das Alltagsverständnis bzw. die Logik der Spielwelt nahelegen – was verständlicherweise nicht für jede Regel (z.B. für solche zu Magie oder Hacking im Cyberspace) von vorneherein gegeben ist. Hier ist vor allem die entsprechende Beschreibung des Settings und Übereinstimmung der Vorstellungen der Mitspieler wich-

tig. Regeln, die der Beschreibung des Settings widersprechen, sind genauso unbrauchbar wie ein Setting, das von den gewählten Regeln nicht getragen wird.

Relevanz heißt, dass jede Regel außerdem gamistische und immersionistische Ansprüche erfüllen muss – wenn eine Regel nicht dazu dient, ein Risiko (und damit mögliches Erfolgserlebnis) zu simulieren oder bei der Darstellung von Charakter und Spielwelt hilfreich zu sein, ist sie überflüssig. Beispielsweise ist es vollkommen unnützlich, Regeln für das Zubinden von Schnürsenkeln zu entwerfen, da dies kein Risiko für den Charakter darstellt und dem Spieler kein Erfolgserlebnis bringt – ebenso, wie die Einführung von Werten auf dem Charakterbogen, die zwar verwaltet werden müssen, im Spielgeschehen aber nicht zum Tragen kommen.

Nur darf nie vergessen werden, dass ein Rollenspiel mehr ist als die Summe seiner Teile (Regelwerk plus Hintergrund). Die große Herausforderung, an der die meisten Systemautoren meiner Ansicht nach scheitern ist der, dass entweder die Regeln gamistisch uninteressant sind (storyteller-Systeme), für den narrativistischen Erleben- und Darstellen-Bereich zu wenig Unterstützung bieten (z.B. Dungeonslayers), und/oder Regeln und Hintergrund (bzw. fluff und crunch) nicht zusammenpassen. Die Gründe dafür können vielfältig sein – bei DSA beispielsweise besteht das Problem vielleicht an der Fülle von unterschiedlichen Autoren, die sich entweder in Detailregeln verzetteln oder ihre Regeln-sind-ohnehin-sinnlos-Attitüde einfach ins System weitergeben – meistens scheitert es jedoch schon an dem fehlen basaler Konzepte. Welche Spielweisen soll das System unterstützen? Auf welcher Abstraktionsebene sollen sich die Regeln bewegen? Passt der Hintergrund zu den bereits vorhandenen Regeln? Passen die Regeln zum bereits vorhandenen Hintergrund? Sind die Regeln gut spielbar? Ist die Spielwelt glaubwürdig?

ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassend stellen wir also hiermit die Behauptung auf, dass ein gutes Rollenspielsystem sich dem Anspruch des Simulationismus (in der Bedeutung von Plausibilität und Konsistenz, der Übereinstimmung von Spielregeln und beschriebenem Hintergrund, und dem Ausgleich zwischen Fluff und Crunch) beugen muss, damit es ein rundes Gesamterlebnis (das genauso aus gamistischen wie narrativistischen Elementen besteht) bietet.

- Regeln, die nicht herausforderungs- oder darstellungsorientiert sind, sind überflüssig. Regeln, die gamistisch interessant sind, aber nicht das Setting abbilden, sind schlecht.
- Regeln, die keine klaren Ansagen machen, sondern die Spielrealität zu einer „setz-einen-Fate-Punkt-ein-dann-darfst-du-erzählen-was-passiert-sonst-entscheidet-der-Spielleiter-spontan“-Aufweichung verkommen lassen, haben nichts in einem klassischen Rollenspielsystem zu suchen.
- Regeln sollen sparsam und extensiv, abstrakt, aber nachvollziehbar sein.
- Nur mit Regeln, die dem grundsätzlichen Anspruch des Simulationismus (Konsistenz, Plausibilität und Glaubwürdigkeit) dienen, sind für ein klassisches Rollenspiel geeignet.
- Regeln müssen den Hintergrund so abbilden, wie er gedacht ist. Andersherum muss der Hintergrund so gestaltet sein, dass er von den Regeln vernünftig getragen werden kann.

Sicher geben diese Forderungen immer noch einen breiten Spielraum, ebenso wie jeder Spieler und jede Gruppe einen etwas anderen Schwerpunkt hat – aber dieser bewegt sich auf einer Linie zwischen GAM und NAR, während SIM kein gleichberechtigter Spielstil neben diesen beiden ist, sondern in seinem Anspruch, crunch und fluff zusammenzubringen, auf einer darüberliegenden Ebene steht.

Im Artikel wurde der in DSA häufiger benutzte Begriff des „phantastischen Realismus“ vermieden, da er vermutlich ebenso emotional und teils missverständlich aufgeladen ist wie die Reduktion von D&D auf ein Gamisten-System. Trotzdem möchten wir hier am Ende hinzufügen, dass der Begriff (wie er im Basis-HC erklärt wird) vermutlich dem recht nahe kommt, was wir hier als simulationistischen Anspruch bezeichnen – im Grunde dreht sich alles um die Plausibilität der bespielten Welt. Und die ist nun einmal nur dann gegeben, wenn Gleiches gleich und Ungleiches ungleich behandelt wird – was nichts weniger heißt, als dass eine Situation mit Regeleinsatz genauso gut funktionieren können muss, wie wenn man die Sache mit dem GMV, den Vorgaben des Genres und dem beschriebenen Hintergrund abhandelt.

Regeln, die man einfach weglassen kann oder aus Plausibilitätsgründen sogar muss, sind keine guten Regeln.