

Regelreichweite

Wenn ungeregelte Situationen entstehen, hört man oft, daß Spielleiter schnell Entscheidungen treffen, die dann undiskutiert gültig sind. Als Begründung wird der Spielfluß genannt, der eine längere Unterbrechung nicht duldet. In diesem Artikel wird es darum gehen zu begründen, warum man sich anders entscheiden kann. Er soll denen Unterstützung geben, denen die obige Schnellschußmethode „irgendwie“ komisch vorkommt, wiewohl sie doch offensichtliche Vorteile hat.

Falls eine unklare Situation erreicht wird, die einer Regelung bedarf, sollte man nicht nur an die jetzige Situation denken, sondern auch an andere Situationen, in denen die Regelung ebenfalls Gültigkeit besitzen könnte, aber auch an schon bestehende Regeln, die hier partiell angewendet werden könnten. Regeln sollten nicht nur fuer den Augenblick entworfen werden, sondern, wie es die Natur einer Regel ist, auch andere Situationen abdecken. Will man also etwas sinnvolles entscheiden, muß man sich etwas Zeit nehmen. Dies spart später dafür umso mehr Zeit, wenn ähnliche Situationen auftreten, die nun zufriedenstellend geregelt sind, anstatt einer neuen Regelung zu bedürfen, die womöglich die alte ersetzen und aufheben muß.

Anhand eines Beispiels sollen die verschiedenen Aspekte einer solchen Regelbetrachtung beschrieben werden. Es geht letztlich darum, eine Regel zu entwerfen, die sich harmonisch in das Genre, die Spielweise der Gruppe und die bestehenden Regeln einfügt. Angenommen die zwei Spielercharaktere Ernie und Bert wollen einen Stein über einen Fluß werfen, der Spielleiter findet aber keine Regel dafür. Statt spontan zu entscheiden, daß Bert es kann (weil er kräftiger ist) und Ernie nicht, will er das Steinwerfen allgemeiner regeln.

Durchschnitt: hier ist die vermutete normale Regelanwendung gemeint. Man kann dies auch als Regelzentrum bezeichnen. Alle Charaktere der Spielwelt haben eine Stärke (S) von 1–10, im Durchschnitt eine 3. Die durchschnittliche Wurfweite (WW) soll bei 50m liegen. Regelvorschläge für die Wurfweite könnten also sein: (a) $S \times S \times 6m$. Hiermit ist der Durchschnitt in etwa immer erreicht: (a) 54m.

Abweichung: es gibt zwei Sorten: die normale und die absolute. Zusammen können wir sie als quantitative Regelreichweite bezeichnen. Normalerweise haben Charaktere der Spielwelt eine Stärke zwischen 2 und 5 (also eine Normalabweichung von 2–5), aber jenseits von 1 und 10 kommt nichts vor (also eine Absolutabweichung von 1–10). Betrachten wir nun die Zahlen (*absolut MiniWW*, *normal MiniWW*, *normal MaxiWW*, *absolut MaxiWW*), erhalten wir: (a) (6m, 24m, 150m, 600m). Es ist klar welche Regeln aus dem

Rennen fallen: (a).

Neue Parameter: die bisherigen Regelvarianten können alle noch modifiziert werden, so daß weitere Einflüsse auftreten: etwa Erschöpfungsgrad, Gewicht des Steins, Fertigkeitwerte in verwandten Fertigkeiten, usw. können berücksichtigt werden. Auch jetzt sind aber noch die ersten beiden Punkte zu beachten. Wir betrachten das nicht für unser Beispiel.

Andere Situationen: damit sind Situationen gemeint, die ebenfalls in den Geltungsbereich der Regeln fallen könnten, wie etwa Speerwerfen, Kugelstoßen, usw.. Hat die Regelung auch hier Sinn? Kann sie leicht adaptiert werden? Hat sie (teilweise) Sinn, führt aber zu absurden Ergebnissen? Diese Art Fragen sollte man sich stellen und damit die qualitative Regelreichweite bestimmen. Natürlich sollte man hier nicht vom Hundertsten ins Tausendste kommen, sich verheddern und die Regel ins Uferlose erweitern, sondern abklären, inwieweit die Regel an ihren inhaltlichen Grenzen nicht unsinnig wird. Eine scheinbar gute Regelung zum Weitsprung kann durch dessen Nähe zum Hochsprung absurd werden.

Andere Regeln: in den meisten Regelsystemen gibt es Regeln in Hülle und Fülle. Irgendeine wird wohl Einfluß auf die Situation haben können. Diese sollten also auch zum Zuge kommen oder zumindest begründet abgelehnt werden. In unserem Fall hat Ernie die Fähigkeit des Speerwerfens, die zu 50% zum Zuge kommen soll. Das heißt die Steinwurfregel wird mit der Speerwurfregel verrechnet. (Siehe „Zuviele Fähigkeiten verderben den Brei“ für mögliche Verrechnungsschemata.) Diese Betrachtungsweise der neuen Regel ist die einschränkende Sicht der qualitativen Regelreichweiten, also umgekehrt zur davor besprochenen erweiternden Sicht.

Erwartungen: Im Rahmen einer Kampagne oder auch eines kurzen Abenteuers gibt es Erwartungen der Spieler und des Spielleiters davon, wie sich die Spielwelt verhält. Je nach Genre oder Stil können das völlig verschiedene sein. Diese gilt es zu berücksichtigen. Eine Regel für ein Spiel (oder eines Regelsystems) kann völlig unsinnig in einem anderen sein. Meist sind es unausgesprochene Erwartungen, die aber instinktiv mit in den Regelentwurf einfließen. Darüber darf man aber nicht die anderen Punkte vergessen. In unserem Beispiel entscheiden wir uns dafür, daß Puppen wie Ernie oder Bert statt 50m im Durchschnitt nur 5m weit werfen können und passen alle anderen Eckwerte ebenfalls an, so daß die Ergebnisse gegenüber unseren bisherigen einfach zu zehnteln sind.

Wir haben jetzt gesehen, welche Dinge alle zu beachten sind, wenn eine gehaltvolle Regel entworfen werden soll. Welche Möglichkeiten gibt es aber, eine Regel, die man schn im Kopf hat, so zu modifizieren, daß sie den ursprünglichen „Geist“ noch hat, aber den obigen Bedingungen besser angepaßt ist?

Wir schauen uns jetzt eine (unvollständige) Auflistung von Möglichkeiten, die Regel flexibel zu gestalten, an:

Linear Deformation: hört sich kompliziert an, ist es aber nicht. Sie wird in vielen Regelwerken angewandt, ohne beim Namen genannt zu werden. Nehmen wir an, unsere Regel liefert eine Bandbreite von 1–100 soll aber eine von 2–20 liefern. Vom Ergebnis der ursprünglichen Regel subtrahieren wir 1 (erhalten so ein Zwischenergebnis von 0–99) und teilen dann durch 99 (erhalten ein Zwischenergebnis von 0–1) und gehen nun umgekehrt vor: multiplizieren mit 18 (Zwischenergebnis 0–18) und addieren 2; das Ergebnis ist 2–20. Allgemein gilt: um von $a - b$ nach $c - d$ zu kommen berechnen wir aus dem ursprünglichen Ergebnis x :

$$\left(\frac{d-c}{b-a}\right) \times x - \left(\frac{a \times (d-c)}{b-a} + c\right)$$

Das sieht schlimmer aus als es ist, weil diese Formel zwei Konstanten enthält, die nur einmal berechnet werden müssen. Wer in Mathematik etwas firmer ist, kann auch Würfelwürfe transformieren, etwa das Ergebnis von $a+d(b-a)$ nach $c+d(d-c)$, so daß man nach Regelentwurf keine weiteren Rechnungen mehr durchführen muß.

Regeln einfach halten: dadurch erleichtert man sich spätere Ergänzungen und behält die Übersicht. Generell kann man hier keine Aussage machen, was eine einfache Regel ist, weil dies individuell verschieden ist. Für den einen sind Tabellen einfach, weil weniger Würfelwürfe verlangt werden, für den nächsten sind ein paar mehr Würfelwürfe einfacher als das Gewühle in Tabellen. Man kann also Regeln tabelarisieren, indem man Würfelergebnisse aufschreibt, man kann sie als Formeln (Modifikatoren, usw.) niederschreiben, oder andere Methoden zur (individuell verstandenen) Vereinfachung anwenden. Hier sind vor allem die Präferenzen des Spielleiters vorrangig, weil er der Hauptanwender der Regel sein wird (solange es nicht um Spezialdinge wie Charaktererschaffung geht).

Zusätzliche Parameter: Weitere Parameter in den Regeln (etwa Wetter und Steinbeschaffenheit im obigen Wurfbeispiel) bringen der Regel weitere Anwendungsbereiche, lassen sie realistischer erscheinen und man hat mit einer ausgefeilten Regel sich Luft für weitere Situationen geschaffen. Dagegen muß man die Komplexität werten. Solche Parameter lassen sich schnell einführen. Entweder durch Änderung von additiven oder multiplikativen Konstanten. (Merke: auch dort wo keine Konstanten zu stehen scheinen, stehen welche, nämlich die bekannten Nullen oder Einsen.) Die Anzahl von Würfelwürfen kann modifiziert werden und die bisherige Bandbreite der Ergebnisse kann erweitert werden.

Alles in allem haben wir jetzt einige Mechanismen kennengelernt, mit denen man Regeln sicherer und treffender entwerfen kann und, wenn man dies oft genug praktiziert, auch schneller entwerfen kann. Am Anfang wird es vielleicht die eine oder andere Regeldiskussion geben, die viele Leute nicht mögen. Aber im Interesse einer ausgewogenen Kampagne sollte man diese nicht abwürgen, sondern führen, wo sie dem Spiel auf lange Sicht eher förderlich ist. Selbst bei einem kurzem Spiel (wie auf einer Convention) ist es sinnvoll, sich um die Glaubwürdigkeit der aufgebauten Spielwelt zu bemühen, indem man stimmige Regeln entwirft.