



Post Concilium – Eindrücke von 2. Internationalen PESA-Gipfel

Im Januar 2009 traten [Settembrini](#), Herr [Ghoul](#) nebst Gattin sowie meine Wenigkeit in Deutschlands Kapitale zum PESA-Gipfel zusammen. Angesetzt war eine Querverkostung aus [AD&D 1st Edition](#), [Classic Traveller](#) und [DREI](#) nebst Brettspielen und geselliger Runde.

Herrn Hofrat Settembrini hatte ich bereits ein paar Monate zuvor die Gelegenheit persönlich kennenzulernen, nachdem er mich in Webforen auf seine [unnachahmlich liebenswürdige](#) Art über seine Meinung zu meinen Ansätzen aufgeklärt hatte.

Der Gipfel war nun nicht mein Canossa, aber ich kann unverblümt zugeben, dass ich auf [ARS](#) aus erster Hand gespannt war. Nun, es gab es keine weltbewegenden Überraschungen. Settembrini machte sehr sauber und mit sichtlicher Freude am jeweiligen Regelwerk das, was sich jeder aus den Tonnen von Forumdiskussionen, Manifesten und Blogbeiträgen über ARS zusammensuchen kann, nämlich neutrale Spielverwaltung und eine gute, aufwändige und treue Simulation der Spielwelt. Da wurde nicht verbal geschnörkelt oder um des Figurenprofiles willen [gehartwurstet](#). Resultaten von Hintergrundentwicklungen begegnete man im Ergebnis zu nachvollziehbaren, geradezu zwangsläufigen, aber nicht unbedingt vorhersehbaren Zeitpunkten. Dazu kam ein gerüttelt Maß an Zufall, dessen unbarmherziger Knute sich Settembrini, oft zu unseren Gunsten, mit Freuden beugte.

Mein letzter AD&D Dungeoncrawl ist eine gute Dekade her, so dass das Erwürfeln meiner Figur unerwartete nostalgische Gefühle weckte. Rettungswürfe, ETW0, Diebesfertigkeiten, das waren

noch Zeiten... Letztendlich musste ich aber feststellen, dass mir persönlich das strategische Abarbeiten eines Verlieses nichts mehr zu geben vermag. Ich verstehe, dass man großen Spaß daran haben kann, die Fähigkeiten einer Figur optimal zu nutzen (Zombiefledermäuse!) und sie allzeit taktisch geschickt durch Räume, Fallen und Zufallsgegner zu führen, aber das ist nicht das, was ich heute am Spieltisch machen will.

Gut, Settembrini sprang mit AD&D für einen kurzfristig ausgefallenen SL ein, als eigentliches Highlight war *Traveller* angesetzt. Dort zuerst die typische Figurenerschaffung, bei der man erstmal einige Kadetten „missing in action“ im Weltall verliert, bis es einer weit genug bringt, um das endgültige Charakterblatt zu zieren. Im Folgenden wurden wir in ein raffiniert gebautes Ränkespiel aus politischen Intrigen und Wirtschaftsinteressen geworfen, das Herr und Frau Ghoul und ich mit großem Spielvergnügen zu unseren Gunsten zu wenden suchten. Für mich [Eläytyminen](#)-fixierten Spieler war es eine durchaus spannende Erfahrung, mich plötzlich an einem Flipchart wiederzufinden, auf dem wir Machtkonstellationen und Absetzungsstrategien visualisierten. Eine recht abstrakte Ebene des Spieles, aber [warum denn nicht](#). Spaß hatten wir allemal. Regelrecht auffällig war, wie wenig der SL nach der Vorstellung aller Konfliktparteien und Aufdeckung der wesentlichen Hintergründe zu tun hatte. Die Spieler knobelten und planteten, schätzten und taktierten, um dann schließlich ihr Vorhaben zu präsentieren, aufgrund dessen der SL wieder modellieren konnte.

Zuletzt war ich mit DREI dran. Dafür, dass darin keine Menschen, sondern nur drei anthropomorphe Rassen spielbar sind, wir schon den dritten Tag (mit entsprechenden Abnutzungserscheinungen) spielten und dass ich nun wirklich nicht die Bannerträger des Erzählrollenspieles am Tisch hatte, war es eigentlich ein ganz gutes Spiel. Den Spielablauf habe ich aus Spielleitersicht in einem [eigenen Artikel](#) dargestellt.

Gut, nun zum spannenden Punkt: ARS versus „[aufgeklärtes dramatisches Rollenspiel](#)“. :) Beide Philosophien haben wesentliche Grundsätze gemein: kein Railroad, keine Trigger, kein Abspielen einer aufgeschriebenen Geschichte; stattdessen Ergebnisoffenheit und echter Spielereinfluss auf das Geschehen. Im Grunde haben sie auch die Handlungsmaschine gemeinsam, womit Settembrini eine kontinuierlich und folgerichtig agierende Umgebung beschreibt (um es mal in eine Wortgruppe zu pressen).

Die Unterschiede beginnen dann, wenn der ADR-SL in das Räderwerk der Handlungsmaschine greift, um Geschehnisse auf *dramatisch wirksame Zeitpunkte* zu verzögern oder zu beschleunigen. Im ARS-Fall passieren sie einfach, wenn sie vollendet sind. ARS ist so gesehen eine Ebene unter ADR und aus dieser Perspektive auch einfacher. Im Gegensatz zur ARS-Maschine darf der ADR-SL außerdem [Änderungen zur Laufzeit](#) vornehmen.

Im völligen Gegensatz zum Herrn Hofrat ist für mich ein befriedigender dramatischer Ablauf ein wesentliches Kriterium für ein Spiel, das mir Spaß macht. Denn ganz ehrlich, dass Ereignisse zu unpassenden Zeitpunkten eintreten, habe ich in der Realität oft genug – das brauch ich nicht auch noch im Spiel. Wie ich es erwartete ergab der Gipfel dafür selbst ein anschauliches Beispiel. In Traveller verbrachten wir erhebliche Spielzeit

mit der Planung eines politischen Umsturzes, der ganz wesentlich davon abhing, dass ein Reaktor bisher *nicht* an eine Kolonie geliefert wurde. Alle uns bekannten Fakten deuteten darauf hin, dass das auch erst einmal so bleiben würde. Als unsere Pläne dann soweit gereift waren, dass wir die spielerische Umsetzung angehen wollten, verkündete der SL schlicht: „OK, nach einer Woche wird übrigens der Fusionsreaktor geliefert.“ Bumm.

Wenn ich das so sagen darf, war eine Person am Tisch (nicht ich), auf die ganz wesentliche Elemente des Planes zurückgingen, von dieser Entwicklung ziemlich angenervt, was sie am Spieltisch auch kundtat. Ich könnte nicht mal sagen, ob der SL das bemerkt hat. So oder so sah er kein Problem: der Reaktor war unterwegs und kam nach Modell an, wann er halt ankam. ADR hingegen interessiert sich für befriedigende Abläufe; hier wäre der Reaktor später geliefert worden, oder den Spielern vor der Ankunft Nachricht gegeben worden, womit die drohende Lieferung ein zusätzliches Spannungselement gebildet hätte.

Ein weiterer Unterschied ist die Forderung nach Figurespiel, oder besser die Abwesenheit derselben. In Settembrinis Runden, ganz besonders in AD&D, fühlten sich die Figuren als notwendige Mittel zur Teilnahme an, ohne die es eben nicht geht, die aber außerhalb ihres quasimechanischen Nutzens nicht weiter interessierten. Na klar, ein Adeliger bekommt leichter Termine bei ranghohen Politikern, eine Professorin mit Verwaltungserfahrung ist mit Organisationsabläufen vertraut, ein Ingenieur hat einen Blick für Konstruktionen und Bauteile. Herr Hofrat forderte die Figuren aber nicht im Sinne von „Zeig mir mal diese Figur. Ich will sehen, wie sie denkt und reagiert.“ Ich spreche hier nicht von langatmigem Hintergrund oder dem öden Ausspielen von Briefmarkensammeln

und Blumengießen. Im ADR ist der Spieler aber für das Anwerfen der *Figurenmaschine* verantwortlich, um mal einen ARS-Begriff umzudrehen, das heißt das Geschehen wirkt zurück auf die Geisteshaltung und die Entscheidungen der Figur und wird von ihr im doppelten Wortsinn reflektiert. Das ist nicht mal auf meinem Mist gewachsen, sondern wird von [ARS-Bloggern genau so gesehen](#).

Ich muss anmerken, dass auf meiner Gipfelrunde ebenfalls wenig Figurenspiel verlangt wurde, aus Gründen, die ich [anderswo](#) erläutert habe.

Was noch? ARS rauscht. Settembrini kann sich nach eigener Angabe ein Spiel ohne Zufallstabellen und -ereignisse nicht vorstellen. Damit überlagert er die folgerichtig modellierten Abläufe mit einem chaotischen Muster, das der Techniker als Rauschen bezeichnet. Da wir hier unter uns sind, darf ich sagen, dass ADR den Zufall aus entscheidenden Begegnungen weitestgehend verbannt und damit einem höheren ästhetischen Anspruch genügt – hier Rauschen, dort Wohlklang. :) Aber das ist keine Wertung.

Zum Abschluss ein kleiner, aber trotzdem bedeutsamer Punkt: ARS, scherte sich wenig um die Spielsituation, also Raum, Möbel, Licht, Musik. Gut, warum auch: es gibt kein Programm, es gibt nichts, dass durch Spielexterna unterstützt oder gebnet werden müsste. Ich hatte im Handgepäck ein paar Aktivboxen sowie einen Laptop mit gut sortierter Musiksammlung dabei. Herr Hofrat nutzte dies, um im Hintergrund ein paar Filmmusik-CDs laufen zu lassen, ohne Bezug zum Geschehen am Spieltisch.

Im ADR ist musikalische Untermalung eine ganz wesentliche Ergänzung zu den Bemühungen des SL. Sie unterstützt das Erzeugen von Spannung, Steigerung und, ja, Stimmung. Im Gegensatz zu den Worten des SL, die erst nach ihrer Ver-

arbeitung und Deutung so etwas wie Vorstellung und Gegenwärtigkeit des Erzählten (und auch das oft nur schwammig) erzeugen, schlägt Musik [ohne Umwege auf das limbische System durch](#) und eröffnet so einen probaten Zugang zur Stimmung und Empfindung des Spielers. Ich setzte also wie immer eine selbst geschriebene Software ein, eine Art Tastenjukebox, die per Knopfdruck und bei schwarzem Bildschirm Musikstücke startet oder umblendet. Das funktionierte gut, und da ich keine musikalischen Knalleffekte einstreute, ist der sorgfältig gewebte Teppich wohl keinem bewusst aufgefallen. Bis auf eine Stelle: als der Herrscher der Stadt vor das Volk trat, um Krieg zu erklären, schmetterten entsprechend dramatische Fanfaren. Ein Spieler meinte zu mir: „Das spielst Du doch jetzt bloß so aus, weil die Musik gerade so ist“. Worauf ich wahrheitsgemäß entgegnen konnte: „Nein, *die Musik ist gerade so, weil ich das so spiele*.“

Soviel erstmal von meiner Seite. Die [Auswertung von Herrn Ghoull](#) und von [Hofrat Settembrini](#) stehen ebenfalls online.

Florian Berger, im Januar 2009