

STATISTISCHE ZWÄNGE IM ROLLENSPIEL- UND KAMPAGNENDESIGN



1w6

Ein Spiel für durchschnittliche Gruppen muss (1) fehlende Leute verkraften und (2) entweder mit 2 oder mit 9 Beteiligten gut spielbar sein.

Fangen wir bei (1) an und bauen das statistische Fundament für (2) auf.

(1): JEDES SPIEL UND JEDE KAMPAGNE MUSS FEHLENDE LEUTE VERKRAFTEN

VORGEBLUBBER :)

Dass Statistik oft dem gesunden Menschenverstand widerspricht, ist allgemein bekannt, und das trifft uns auch im Rollenspiel. Der verbreitetste Beleg ist die Wahrscheinlichkeit, dass unter 23 Leuten 2 am gleichen Tag Geburtstag haben. Dabei muss jeder Termin mit jedem anderen verglichen werden, so dass die [Wahrscheinlichkeit bei über 50% liegt](#).

Bei Rollenspielrunden kommt ein ähnlicher Effekt zum tragen, genauer gesagt bei der Frage, ob an einem beliebigen Abend genügend Spieler da sind, um spielen zu können.

Ich zeige hier, dass dieser Effekt fast unvermeidbar ist, so dass sich alle Rollenspielsysteme darauf einstellen sollten.

(direkt zu [Fazit 1 mit Lösungsansätzen](#))

STATISTIK IN ROLLENSPIELRUNDEN

Beginnen wir erstmal mit einer Annahme: Wir spielen am Wochenende und jeder von uns kann an 4 zufälligen Wochenenden nicht; Weihnachten und ähnliche Tage mal außen vor lassend. [^wochenende] Das sind zum Beispiel der eigene Geburtstag, der des

Lebensgefährten oder eines engen Freundes und die Geburtstage der Eltern. Bei Familien kommen noch zwei Kindergeburtstage dazu.

[^wochenende]: Die Annahme dient nur der einfacheren Beschreibung. Sie lässt sich einfach auf jede andere Spielfrequenz übertragen: Verlängert einfach die Zeiträume entsprechend.

Damit kommen wir auf eine wahrscheinliche Teilnahme an einem beliebigen Spielabend von $(50-4)/50 = 92\%$, bzw. $(50-6)/50 = 88\%$ bei Eltern. Das ganze unter der Annahme, dass wir nie krank sind (oder statt Geburtstagsfeiern mal krank sind). Die echten Zahlen liegen vermutlich etwas höher, aber das können wir hier ignorieren: Es geht nur darum, eine Untergrenze zu finden. Wir gehen effektiv davon aus, dass die Mitspieler nur einmal alle 3 bzw. 2 Monate ausfallen.

Jetzt lassen wir erstmal alle **Sonderfälle** weg und nehmen an, dass die Ausfallwahrscheinlichkeit für alle gleich groß ist. Wenn wir zu zweit sind, ist die Wahrscheinlichkeit, dass eine von uns fehlt, gerade $1-0.92^2 = 15,36\%$, bzw. $1-0.88^2 = 22,56\%$ bei Eltern. Die Runde fällt also einmal alle 4-7 Wochen aus (statt einmal alle 2 bis 3 Monate, wenn wir nur eine Beteiligte anschauen).

Desto mehr Leute mitspielen, desto stärker fällt das in's Gewicht.

WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS ALLE DA SIND

Teilnehmer	Jeder fehlt pro Jahr 98%	1× 2×/J 96%	4×/J 92%	6×/J 88%	1×/Monat 75%
2	96%	92%	85%	77%	56%
3	94%	88%	78%	68%	42%
4	92%	85%	72%	60%	32%
5	90%	82%	66%	53%	24%
6	89%	78%	61%	46%	18%
7	87%	75%	56%	41%	13%
8	85%	72%	51%	36%	10%
9	83%	69%	47%	32%	8%

In der Tabelle sind zusätzlich Werte für besonders verlässliche Mitspieler, die nur ein- oder zweimal im Jahr fehlen, und ein Wert für Leute, die einmal im Monat fehlen. Die Zahlen sind alle gerundet.

Nach einer **Umfrage im Tanelorn** würden $\frac{2}{3}$ der Leute aussteigen, wenn eine Runde häufiger als bei jedem 4. Treffen ausfällt, die Runde mit einer unter 75% liegenden Wahrscheinlichkeit stattfindet.

Wenn zum Spielen immer alle da sein müssen, heißt das, dass nur Runden, in denen die einzelnen Leute jeweils höchstens zweimal im Jahr fehlen mit mehr als 3 Beteiligten spielbar sind. Schon bei 4 Fehlzeiten im Jahr und 4 Beteiligten (also z.B. einer SL und 3 Spielern) fällt die Runde häufiger als jedes 4. Mal aus.

Größere Gruppen, bei denen immer alle da sein müssen, funktionieren nur in extrem strukturierten Umgebungen, z.B. als Schul-AG, oder wenn die Beteiligten extrem verlässlich sind. Bei nur 2 Fehltagen im Jahr könnte z.B. eine Gruppe von 5 Leuten an 4 von 5 Abenden spielen. Das sind dann aber wirklich *nur 2 Fehltag pro Person*.

Können wir dagegen spielen, wenn alle bis auf eine da sind, dann ändert sich das Bild deutlich:

WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS HÖCHSTENS EINE FEHLT

Teilnehmer	Jeder fehlt pro Jahr 98%	1× 2×/J 96%	4×/J 92%	6×/J 88%	1×/Monat 75%
3 (≥2 da)	99,9%	99,5%	98%	96%	84%
4 (≥3 da)	99,8%	99%	97%	93%	74%
5 (≥4 da)	99,6%	98,5%	95%	89%	63%
6 (≥5 da)	99,4%	98%	92%	84%	53%
7 (≥6 da)	99,2%	97%	90%	80%	44%
8 (≥7 da)	99%	96%	87%	75%	37%
9 (≥8 da)	99%	95%	84%	70%	30%

Solange die Leute höchstens 6× im Jahr fehlen (also alle 2 Monate), und auch gespielt wird, wenn einer fehlt, fällt in einer Runde mit bis zu 8 Teilnehmern (≥7 da) höchstens jede 4. Runde aus. Selbst bei normalen Leuten, die dem Rollenspiel einen recht hohen Stellenwert geben, sind also Runden mit einer SL und bis zu 6 Spielern machbar (wenn die SL wechseln kann, also die Runde auch spielt, wenn die übliche SL nicht kann).

Lassen wir sogar 2 fehlende zu, ist die Spielfähigkeit selbst dann bis 7 Teilnehmer gegeben, wenn jeder einmal pro Monat ausfällt, und bei verlässlicheren Leuten ist sie fast sicher:

WAHRSCHEINLICHKEIT, DASS HÖCHSTENS ZWEI FEHLEN

99,9 Prozent werden hier als 99% geschrieben, um nicht den falschen Eindruck zu erwecken, die Spielfähigkeit sei zu 100% gesichert.

Teilnehmer	Jeder fehlt pro Jahr 98%	1× 2×/J 96%	4×/J 92%	6×/J 88%	1×/Monat 75%
4 (≥2 da)	99%	99%	99%	99%	94%
5 (≥3 da)	99%	99%	99%	97%	90%
6 (≥4 da)	99%	99%	99%	96%	83%
7 (≥5 da)	99%	99%	99%	94%	76%
8 (≥6 da)	99%	99%	99%	92%	68%
9 (≥7 da)	99%	99%	99%	89%	60%

Wenn wir also wie $\frac{2}{3}$ der Tanelorn-Nutzer eine Runde mit mehr als einem Ausfallenden Termin pro 4 Abenden für untragbar halten,

funktioniert schon eine Runde mit 3 Beteiligten, bei denen immer alle da sein müssen, nur dann, wenn alle höchstens 4 Fehltermine im Jahr haben, also höchstens einmal alle 3 Monate ausfallen, inklusive aller Krankheitszeiten — oder eben mit Einzelterminen ohne Regelmäßigkeit. Schon Runden mit 4 Beteiligten brauchen extrem disziplinierte Mitspieler, wenn sie nur mit voller Besetzung spielen wollen.

Wenn sie eigentlich 5 Leute sind, die 6× im Jahr nicht können und spielen, sobald 4 Zeit haben, fällt nur noch eine von 10 Runden aus. Schon bei nur 3 Spielern und SL als Mindestmaß muss die Runde also akzeptieren, dass immer mal jemand fehlt — und braucht dadurch eigentlich 5 Teilnehmer. Und damit ist (1) bereits gezeigt: Schon bei nur 3 Teilnehmern (SL + 2 Spielerinnen) kann eine Runde bei mehr als 4 Fehlterminen im Jahr nicht mehr jedes Wochenende klappen, ohne Stress zu verursachen, weil eine Runde einmal im Monat ausfällt. Eigentlich muss also jedes System und jede Kampagne damit klar kommen, wenn Spieler fehlen.

Daher bereiten wir jetzt nur noch Daten für Punkt (2) vor: Wenn wir wollen, dass höchstens eine von 8 Runden ausfällt, müssen wir den Ausfall von Spielern tolerieren, unsere Runde muss dann entsprechend größer sein: Die entsprechenden Wahrscheinlichkeiten sind:

MAXIMALE FRUSTFREIE GRUPPENGROSSE

(Gruppe / min. Anwesend) bei höchstens dem Ausfall einer Runde pro Monat (75%) oder pro 2 Monate (88%) oder 2 pro Jahr (96%). Fett ist jeweils die Gruppe mit den wenigsten Fehlenden, aber mindestens 3 Beteiligten.

Spielwahrscheinlichkeit	Jeder				
	fehlt 1×/J 98%	2×/J 96%	4×/J 92%	6×/J 88%	1×/Monat 75%
75% (1/Monat fällt aus)	>12/>12	7/7, >12/>11	3/3, 12/11	8/7, >12/>10	3/2, 7/5, 10/7
88% (1 pro 2M)	6/6, >12/>11	3/3, >12/>11	7/6, >12/>10	5/4, 10/8	5/3, 8/5, 11/7
96% (2/Jahr fällt aus)	2/2, >12/>11	8/7, >12/>10	4/3, 9/7	3/2, 6/4, 11/8	6/3, 8/4

FAZIT AUS (1)

Die folgerung aus (1) ist damit in Kurzform: Jede Kampagne und Jedes System sollte so designt sein, dass Spieler problemlos für eine Runde aussetzen können.

In Technophob haben wir das durch eine Auftragsstruktur im Stil von Shadowrun und durch ein einheitliches Hauptquartier verwirklicht:

Wir starten auf „Traum Anderer“, gehen auf einen Planeten, schmuggeln unsere Waren und kehren dann auf „Traum Anderer“ zurück, um bei Kjeol einen weiteren Auftrag zu suchen.

In verschiedenen Runden hatten wir schon Kryokapseln, die gerne mal Fehlfunktionen haben, so dass sie die Insassen erst am nächsten Spielabend raus konnten :)

kommen wir dann zu (2): (direkt zu [Fazit 2 mit Lösungsansätzen](#))

(2): JEDES SPIEL MUSS ENTWEDER MIT 2 BIS 7 ODER MIT 3 BIS 9 LEUTEN GUT SPIELBAR SEIN

Diese These mag für sich genommen radikal klingen, gerade weil ihr bisher kaum ein Rollenspiel genügt, sie folgt allerdings direkt aus der Statistik — und ist meiner Ansicht nach einer der Hauptgründe dafür, dass sich Rollenspiele noch nicht viel weiter verbreitet haben.

WARUM DAS GILT

Die Begründung liegt darin, was passiert, wenn eine Runde zu groß wird, also wenn viele Leute anfangen, Rollenspiele zu spielen und dafür bestehende Runden suchen.

Wenn neue Spieler zu einer Runde dazustoßen, wächst die Runde an, bis sie so viele Leute hat, dass sie unübersichtlich wird. Dann bringt es für die Runde nichts mehr, größer zu werden. Sollten noch mehr Leute dazu kommen, muss sich die Runde teilen, um sie aufnehmen zu können.

Die Bedingung für eine erfolgreiche Teilung ist aber, dass die Runde sowohl vorher als auch nach der Teilung spielbar ist^[^sf-laber].

[^sf-laber]: Damit sollte auch klar sein, warum ich so auf der Begründung der Spielfähigkeit herumgeritten bin :)

Wenn das System oder die Kampagne nun z.B. für eine SL und 3-6 Spieler gut funktioniert (also für 4-7 Beteiligte) muss die Runde geteilt werden, wenn der nächste dazu kommt. Dann haben wir im Bestfall 2 4-er Gruppen, die aber nur zu 60 - 72% vollständig sind. Da das Beispielsystem hier mindestens 4 Leute braucht, muss jeder 3. bis jeder 4. Abend ausfallen - was schon für sich alleine unerträglich ist.

Zusätzlich gibt es wahrscheinlich Spieler, die sich nicht trennen wollen, so dass eine Runde größer ist als die andere oder einige Spieler in beiden Gruppen sind, die dann aber nicht am gleichen Abend sein können.

Realistischer als der Bestfall ist also die Annahme, dass aus einer 8-er Gruppe eine 3-er und eine 5-er Gruppe werden - was nur funktionieren kann, wenn das System mit einer SL und zwei Spielerinnen gut funktioniert. Selbst dann ist die 3-er-Gruppe aber

nur zu 68-78% spielfähig. Wenn Eltern dabei sind (fehlen mindestens 6x im Jahr), erreicht sie nicht die 75%, die $\frac{2}{3}$ der Spieler in der Umfrage bei Tanelorn als Minimalkriterium für die Spielfähigkeit genannt haben.

Damit sowohl die große, als auch die kleinen Gruppen spielfähig sind, muss die Ausgangsgruppe daher 9 Leute haben, so dass die kleinen Gruppen 4 und 5 Beteiligte erhalten, oder die kleinen Gruppen müssen auch mit 2 Teilnehmern spielfähig sein, also mit SL und *einer* Spielerin.

Anders gesagt: Wenn wir mit 9 Leuten nicht spielen können, dann müssen wir die Spiele so designen, dass sie auch Spaß machen, wenn nur 2 da sind. Falls uns das keinen Spaß macht, müssen wir die großen Runden spielbar machen.

Die Ausgangsgruppe hat dann je nach Spielabend zwischen 8 und 10 Anwesenden, 7-9 Charaktere.

Es werden nur in etwa $\frac{1}{3}$ der Runden 9 Spieler da sein (32 bis 47%), 8 sind allerdings schon in 2 von 3 Runden da. Ein Spiel mit allen Beteiligten muss also möglich sein und Spaß machen. Die größte Schwierigkeit ist dabei vermutlich, dass die SL den Überblick behält und die Spieler am Ball bleiben und sich nicht gegenseitig blockieren.

Als Beispiel, wie es nicht geht, erinnere ich mich gerne an einen Gurps-Kampf mit 8 Spielern. Wir haben erst 2 Stunden lang gewürfelt, um 3 Sekunden Kampf abzuhandeln, dann habe ich erkannt, dass das nicht funktioniert und kurzerhand angeboten, dass wir die Würfel weglassen und ich einfach beschreibe, was passiert. Der Kampf hat dann doch noch (viel) Spaß gemacht. Ihn mit den vollen Regeln auszuspielen wäre schlicht langweilig gewesen, weil damit die meisten von uns den Großteil der Zeit hätten warten müssen. Die Regeln waren also nicht für 9 Beteiligte geeignet.

Wir hatten es dabei zwar geschafft, halbwegs den Überblick zu behalten (mit ein paar Ausnahmen), aber Einzelaktionen dauerten so lange, dass der Kampf die Dauer überschritt, für die Leute am Stück konzentriert mitdenken können.

FAZIT AUS (2)

Wenn wir wollen, dass sich Rollenspiele einfacher verbreiten können und dass Gruppen eine Teilung überstehen, muss jedes System entweder mit 2 bis 6 oder mit 3 bis 9 Beteiligten gut spielbar sein.

Da das bisher meist schwierig ist, brauchen wir Möglichkeiten, die das einfacher machen.

NACH OBEN SKALIEREN

Um das besser zu machen, also um das System besser nach oben skalieren zu lassen, können Skizzen oder Battlemaps und einfache

Initiative-Regeln helfen, die Übersicht zu wahren (wir nutzen in unkritischen Situationen gerne die einfache Regel: „Erst seid ihr dran, denn die Gegner; in der Reihenfolge, in der wir am Tisch sitzen“, oder „einer von euch, dann sein Gegner, dann der nächste von euch“ — **komplexeres** nur, wenn es uns wirklich wichtig scheint).

Ein weitere Vorteil sind klare Fähigkeiten mit wenigen Modifikatoren oder Standardmodifikatoren (ich nehme gerne „wenn es einen klaren Vorteil gibt: +3“), so dass nicht lange gesucht werden muss, was nun genau gewürfelt werden muss.

Allgemein ist die schnelle Abhandlung der Einzelhandlungen wichtig, so dass die Spieler häufig durchwechseln und alle aktiv sein können (die Wartezeit darf reichen, um den nächsten Schritt zu planen, aber nicht, um sich zu langweilen :)).

Unabhängig vom Regelwerk kann die SL Schnitttechniken nutzen, um lange, aber unwichtige Handlungen abzukürzen: „ihr klärt die Formalitäten ab. Nach zwei stressigen Stunden kommt ihr endlich aus dem Bürgerbüro. Wollt ihr am Nachmittag noch was wichtiges machen, oder können wir gleich zu den Abendnachrichten springen?“

Außerdem ist allen nützlich, was der SL Arbeit abnimmt, also z.B. eine Co-SL, die Regelfragen klärt oder NSCs übernimmt und auch einfach für einen Teil der Gruppe leiten kann, wenn sich die Charaktere aufteilen.

Genauso gehört es dazu, dass Spielerinnen selbst für kurze Zeit oder auch dauerhaft für sie interessante NSCs führen - vielleicht mit von der SL vorher geklärten (einfachen) Vorgaben.

NACH UNTEN SKALIEREN

Um mit sehr kleinen Runden zu funktionieren, sollte die Vorbereitungszeit für die SL reduziert werden, da eine oder zwei Spielerinnen sich in 15 Minuten durch einen Plot brennen können, der in größeren Runden mehrere Stunden in Anspruch nimmt. Möglichkeiten wären Würfeltabellen, die direkt an die Hintergrundgeschichte(-n) der Charaktere koppeln.

Ein Plot braucht eine Aufgabe, Eine Bedeutung für die SCs, NSCs und einen Ort.

Beispielsweise könnte die SL für ein Abenteuer einfach einen Hintergrund des Charakters wählen — dank sprechender Eigenschaften und Fertigkeiten eignet sich dazu im 1w6-System fast jeder Charakterwert — und dann auf 3 Listen würfeln, um einen Rahmen für ein Abenteuer zu erhalten: Mittler, Rolle des Mittlers und Ort. Dann könnte sie auf eine Tabelle für Aufgaben würfeln: Verb (was ist zu tun) und Objekt (womit).

In Technophob könnte das in etwa so aussehen (Grobentwurf):

Situation

- Charakterwert als Ausgangspunkt: Einfach einen wählen.
- Mittler: 6: Schmuggler, 5: Raumpatrouille, 4: Rebellen/Anarchisten, 3: Piraten, 2: Unbescholtene Bürger, 1: Kleinkriminelle.
- Rolle des Mittlers in Bezug auf den Charakterwert: 6: Chance, 5: Bedrohung, 4: Legende/Förderer, 3: Völlig unfähig, 2: Gleichgesinnt, 1: Gegenteil.
- Schauplatz: 6: Handelsstation, 5: Piratenstation, 4: Technophoben-Planet mit Raumhafen (nochmal auf Gesellschaftsform würfeln), 3: Technophobenplanet ohne Raumhafen (...), 2: Traum Anderer, 1: Asteroiden-Habitat.
- Gesellschaftsform: 6: Utopie/Distopie (nochmal würfeln), 5: Altes Rom (Brot und Spiele), 4: Wilder Westen, 3: Mittelalter, 2: Moderne Demokratie, 1: Kolonialzeit.
- Utopie/Distopie: 6: Ökoparadies, 5: Konzerndiktatur, 4: Vergnügungswelt, 3: Kirchenstaat, 2: Kommunismus, 1: Überwachungsstaat.
- Plot-Twist/Verwicklung: Schau dir das andere an. Was würde dein böses SL-Grinsen wecken? Perfekt!

Aufgabe: 2× würfeln:

Wurf	Handlung	Ding
6	beschaffe/rette	Gegenstand
5	zerstöre/besiege	Person/Gruppe/Feinde (würfle auf Rolle oben)
4	suche/schmuggle /beschütze	Planet/Ort/Region/Transportmittel
3	untersuche/verstehe	Verbrechen/Situation
2	organisiere/lenke	Unternehmen/Handlung
1	überstehe/entkomme	Bedrohung/Fremdartiges

Belohnung: Pass es an deine Runde an; 2× würfeln

Diese Beispiele sind an die Gruppe von Technophob angepasst: Kass, Lomo nan Tar, Chessos und Nayres. Schreib sie auf deine eigene Runde um. Zwei mal das gleiche zu würfeln bedeutet „richtig viel“.

- 6: Geld verdienen (Lomo nan Tar, Chessos)
- 5: Leben retten (Lomo nan Tar)
- 4: Neue Ausrüstung (Chessos, Kass)
- 3: Kontakte knüpfen (Nayres)

- 2: Fähigkeiten lernen/verbessern (Nayres)
- 1: Geheimnisse aufdecken (Kass)

Indie und PiHalbe

Es gibt außerdem inzwischen einige Indie-RPGs, die sich an extrem kleine Runden richten. Nachdem PiHalbe am 30.8.2011 einen [Podcast \(PiCast Folge 30: Spieleranzahl\)](#) veröffentlicht hat, in dem er sagt, dass er lieber kleine Runden mag, haben wir vielleicht das Glück, dass er sich in der nächsten Zeit dieses Themas annimmt und tiefe Einblicke in die Kunst des Leitens mit Kleinstrunden bietet (*wink* :).

FAZIT

Um dynamisch wachsende Rollenspielrunden und damit eine bessere Verbreitung von Rollenspielen zu ermöglichen, müssen Rollenspielsystem und Kampagnen mit Runden mit einer SL und 1-6 oder 2-8 Spielerinnen spielbar sein.

Im EWS versuchen wir Skalierbarkeit nach oben durch schnelle Interaktionen[^schnell] und einfache Regelmechanismen und Modifikatoren zu erreichen - zusammen mit [SL-Tipps](#) auf [1w6.org](#). Die Skalierbarkeit nach unten unterstützen sprechende Charakterwerte und schnelle Erschaffung von NSCs[^nscs-minimal]. Gerade bei Skalierung nach unten ist dabei das Setting sehr wichtig, da die Herausforderung stark in der schnellen Erschaffung von Plots liegt. In beide Richtungen gibt es aber noch Verbesserungspotential.

[^schnell]: Eine Kampfhandlung im EWS-Nahkampf entspricht etwa 3 Handlungen in Gurps oder 4-6 in DSA: Bis jemand getroffen wird — im EWS 2 Würfe (Angreifer und Verteidiger, es trifft wer besser ist), in DSA und Gurps eine Serie von Attacken und Paraden.

[^nscs-minimal]: Um schnell einen Erinnerungswürdigen NSC zu erschaffen, nutze einfach [Interessante Charaktere darstellen Teil 2.5: Was brauchen NSCs mindestens?](#).

PS: Die Daten stammen alle aus dem Skript [spielfaehig.py](#).

[1w6](#)

-- 2011-09-21 10:01:08 --

Created with [pyMarkdown Minisite](#)
using the layout from the [pybrary](#) and [1w6-sleek](#).