

**Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielen
anhand eines neuartigen Spielsystems unter
Berücksichtigung des eigenen Entwurfs
"Scherbensturm"**

Bachelor-Thesis

zur Erlangung des akademischen Grades B.Sc.

Nikolas Angrabeit

Matrikelnummer: XXXXXXXXXX



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Wolfgang Willaschek

Zweitprüfer: Mathis Menneking

Hamburg, 21. 8. 2021

Danksagung

Ich danke Professor Willaschek und Herrn Menneking für die Annahme dieser Bachelorarbeit und die gewissenhafte Beantwortung meiner Fragen.

Ich danke Uta, Gerrit und Jan für die Durchführung der Pretestrunde.

Ich danke Niko, Johannes und Alexander für das Spielen der Testrunde und ihre Teilnahme an den Interviews.

Ich danke meiner Schwester für ihren liebevollen Beistand.

Inhaltsverzeichnis

Danksagung	1
1 Einleitung	5
2 Theoretischer Hintergrund	7
2.1 Pen-and-Paper-Rollenspiele	7
2.1.1 Darstellung von Pen-und-Paper-Rollenspielen	7
2.1.2 Vorstellung ausgewählter Spielsysteme	12
2.2 Scherbensturm	18
2.2.1 Grundidee	18
2.2.2 Umsetzung	19
2.2.3 Konkrete Abgrenzung zu anderen Spielsystemen	25
2.3 Fazit & Fragestellungen	27
3 Methodik und Auswertung	28
3.1 Forschungsprozess	28
3.2 Operationalisierung des Forschungsinteresses	29
3.3 Wahl der Methode und des Forschungsdesigns	29
3.4 Entwicklung der Instrumente und Pretests	30
3.4.1 Aufbau und Umsetzung der Testrunde Scherbensturm	30
3.4.2 Aufbau und Umsetzung der Interviews	42
3.4.3 Pretest	45
3.5 Stichprobenziehung und Feldphase	47
4 Ergebnisse	48
4.1 Testrunde Scherbensturm	48
4.1.1 Charakterbau-Phase	48
4.1.2 Spiel-Phase	50
4.2 Interviews	54
4.2.1 Umsetzung der Interviews	54
4.2.2 Personenbezogene Fragen	55

4.2.3 Themenbezogene Fragen	55
4.2.4 Evaluierende Fragen	57
5 Diskussion	60
5.1 Hypothesenbetrachtung	60
5.1.1 Zusammenfassung der Ergebnisse	60
5.1.2 Ergebnisdiskussion.....	62
5.2 Limitationen	64
5.2.1 Testrunde Scherbensturm.....	64
5.2.2 Interviews	66
5.3 Fazit & Ausblick	67
Anhang	69
Abbildungsverzeichnis	88
Literaturverzeichnis.....	89

Abstract

For this thesis, a novel pen-and-paper role-playing system called *Scherbensturm* was presented, which is characterized by its great focus on extensibility. For this purpose, an introduction to the world of pen-and-paper role-playing games was first given. This was followed by a presentation of selected parts of the *Scherbensturm* rulebook. In particular, the three main focus points of the game system were emphasized: extensibility, intuitive basic rules and sufficient basic content. In order to test the effect of these focus points on the gaming experience in pen-and-paper role-playing games, two hypotheses were defined and qualitative interviews were selected as a scientific means. For this purpose, the interviews were preceded by a previously planned test round of the *Scherbensturm* game system. The results of this thesis suggest that a focus on the aspect of extensibility in pen-and-paper role-playing systems is likely to have a beneficial effect on the gaming experience only for those players who have a preference for more complex systems.

Zusammenfassung

Im Rahmen dieser Arbeit wurde ein neuartiges Pen-and-Paper-Rollenspielsystem mit dem Namen *Scherbensturm* vorgestellt, das sich durch seinen großen Fokus auf Erweiterbarkeit auszeichnet. Zu diesem Zweck erfolgte zunächst eine Einführung in die Welt der Pen-and-Paper-Rollenspiele. Anschließend folgte eine Vorstellung ausgewählter Teile des *Scherbensturm*-Regelwerkes. Insbesondere betont wurden dabei die drei Hauptfokuspunkte des Spielsystems: Erweiterbarkeit, intuitive Grundregeln und ausreichende Grundinhalte. Um den Effekt dieser Fokuspunkte auf das Spielerlebnis in Pen-and-Paper-Rollenspielen zu überprüfen, wurden im Rahmen dieser Arbeit zwei Hypothesen definiert und qualitative Interviews als wissenschaftliches Mittel ausgewählt. Dazu wurde den Interviews eine zuvor geplante Testrunde des Spielsystems *Scherbensturm* vorangestellt. Die Ergebnisse dieser Arbeit deuten darauf hin, dass ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen sich wahrscheinlich nur bei solchen Spielern günstig auf das Spielerlebnis auswirkt, die eine Vorliebe für komplexere Systeme haben.

1 Einleitung

"(...) Vergeßt nicht, was euch der Magier Rakorium während der langen Wochen immer wieder eingeschärft hat: Die fehlenden sechs Kelche sind in sechs verschiedenen Räumen des Tempels versteckt und werden von schrecklichen Ungeheuern bewacht. Aber ihr müßt sie finden. Wenn ihr die größte Halle des Tempels erreicht - ihr erkennt sie an der riesigen Götzenstatue, in deren Maul eine Treppe führt -, dann wählt diesen Weg erst, wenn ihr die anderen sechs Kelche gefunden habt. Im Götzen selbst brennt das magische Purpurfeuer, das Aventurien retten oder vernichten kann. Und nur so könnt ihr wieder ins Freie gelangen. Aber ihr habt nur diesen einen Versuch, die geraubten Kelche an euch zu bringen und zu verhindern, daß der siebte Kelch den Dunklen Mächten in die Hand fällt. (...) Es ist soweit. Ihr müßt das Dunkel der Nacht nutzen. Am Horizont dämmt es bereits. Rasch, eilt die Stufen der Pyramide hinauf. Rakorium hat euch den Einstieg gezeigt. Und macht keinen Lärm dabei hört ihr? Wer noch keinen Abenteurer ausgewürfelt hat, sollte es jetzt tun. Aber ihr könnt natürlich auch einen der vorgewürfelten Charaktere nehmen. Doch handelt schnell, ehe der Morgen graut ... "

Dieser Ausschnitt aus der Hintergrundgeschichte zu »Die sieben magischen Kelche oder das Geheimnis des verbotenen Tempels« von 1984, einer Spiel-Anleitung zum Fantasy-Rollenspiel »Das schwarze Auge«, führt den Leser in eine fremde und abenteuerliche, aber vielleicht doch nicht gänzlich unbekannte Welt (Hirsland und Schneider 1996). Pen-and-Paper-Rollenspiele sind eine besondere Form des Spiels, welche ihren Anfang in den 1970er Jahren in den USA nahmen. Gründungsväter waren Gary Gygax und Jeff Perren, welche 1971 das erste Regelwerk von Chainmail herausbrachten, den Vorläufer des wohl bekanntesten Pen-and-Paper-Rollenspiels *Dungeons & Dragons*. Pen-and-Paper-Rollenspiele benötigen nur Stifte, Zettel und Mitspieler, welche mithilfe von Regeln, einem erfahrenen Spielleiter und viel Fantasie eine spannende Geschichte erschaffen und erleben. Es gibt mittlerweile viele verschiedene Spielsysteme, die sich in der Regel einem Genre und einer Spielwelt zuordnen lassen und je nach System mehr oder weniger Raum für die Auslebung der Mitspieler lassen (Meier und Preußner 2019). Ein ganz besonderes Pen-and-Paper-Rollenspielsystem befindet sich seit 2014 in seiner Entwicklung und wurde mit der Zeit zusehends verfeinert. Der Name des Spielsystems ist *Scherbensturm*. Das Spiel entführt die Mitspieler in die Welt „Betheria“ des Spiegelgottes Betherius. Dieser kann Aspekte oder

auch ganze Abschnitte aus anderen Welten kopieren und macht Betheria zu einem Gefüge von Ausschnitten unterschiedlichster Welten. Eine wichtige Rolle spielen in dieser Art auch die sogenannten „Scherben“, welche die Magie in Betheria repräsentieren und als „Bauplan“ für Elemente dienen. Das Besondere an *Scherbensturm* ist damit augenscheinlich die unbegrenzte Erweiterbarkeit in allen Aspekten des Regelwerks, wodurch maximale Umsetzungsmöglichkeiten bereitgestellt sind. Es lässt sich demnach keinem Genre zuordnen. Das Spielsystem an sich ist dazu von einzigartiger Komplexität, um eine möglichst realistische Darstellung der Charaktere und Geschichte bieten zu können. Ziel dieser Arbeit ist eine umfassende Darstellung des Rollenspielsystems *Scherbensturm*. Weiterhin soll besonders der Aspekt der Erweiterbarkeit untersucht werden, um dadurch Erkenntnisse über andere ähnlich, ausgerichtete Pen-and-Paper-Rollenspiele gewinnen zu können.

2 Theoretischer Hintergrund

2.1 Pen-and-Paper-Rollenspiele

2.1.1 Darstellung von Pen-und-Paper-Rollenspielen

2.1.1.1 Grundlegende Darstellung und Historie

Pen-and-Paper-Rollenspiele (oder Tabletop-Rollenspiele [TRPG]) beschreiben eine Form der kollaborativ erspielten Narration, welche einem eigenen Regelsystems unterliegt. Eine Gruppe von Teilnehmern¹ nehmen in diesem Rahmen die Rolle von Figuren ein, welche sich innerhalb einer fiktionalen Storyworld bewegen. In der Regel agiert einer der Teilnehmer in der Rolle des Spielleiters. Dieser reagiert auf die spontanen Interaktionen der anderen Teilnehmer und besitzt in Hinblick auf die Konstruktion der fiktionalen Welt bestimmte Sonderrechte. In individuellen Spielsitzungen finden die Spielhandlungen statt. Diese stellen Episoden oder Abenteuer innerhalb des Lebens der fiktionalen Figuren dar (Mackay 2001). Der Ausgang eines Pen-and Paper-Rollenspiels ist im Gegensatz zu anderen Spielformen wie beispielsweise Brett- und Kartenspielen nicht quantifizierbar im Sinne eines Gewinns oder Verlierens, sondern es ist prinzipiell unendlich fortführbar. Dies lässt das Spielformat im Rahmen einer allgemeinen Spieldefinition eher als Randphänomen erscheinen. Den Grundstein der knapp 50-jährigen Geschichte des Pen-and-Paper-Rollenspiel legte 1974 das Erscheinen des Spiels *Dungeons and Dragons* (D&D) in den USA. Von da an hatte das Spiel teils bedeutenden Einfluss auf andere populärkulturelle Medien. Schon früh lassen sich z.B. Verbindungen zum Bereich der Computerspiele nachweisen. Zuerst kam der Einfluss auf das Genre der Textadventures durch Spiele wie *Adventure* (1974) und spätestens ab den 1980er-Jahren dann durch die Etablierung eines eigenen Genres, dem Computer-Rollenspiel (CRPG). In diesem Fall übernahm der Computer die primäre und sekundäre Autorfunktion, einerseits durch Implementierung von Regelsystemen, andererseits durch die Schöpfung fiktionaler Welten, welche von den Spielern mittels virtueller Avatarfiguren erkundet werden konnten. Die Verbreitung des Internets auch auf Heimrechnern machte diese Welten mittels Multiplayer-Online-Rollenspielen (MMORPGs) abermals auch für Spielgruppen erlebbar (Salen Tekinbaş und Zimmerman 2003). Für die

¹ Für eine bessere Lesbarkeit wird im Folgenden für allgemeine Bezeichnungen das generative Maskulinum verwendet. Gemeint sind in diesen Fällen alle Geschlechter.

Durchführung eines Pen-and-Paper-Rollenspiels sind spezifische, in schriftlicher Form vorliegende Regelwerke die Grundlage. Teilweise liegen auch Sets mit Spielmaterial bei (Würfel, Würfelbecher, Charakterbogen mit Talentbeschreibungen, Landkarten etc.). Die Funktionen der Regelwerke sind:

- Festlegung der Parameter in Bezug auf die Gestaltung der Spielfiguren
- Simulation der Ergebnisse bestimmter Handlungen oder Ereignisse
- Festlegung des narrativen Settings, auf dessen Basis die fiktionale Welt konstruiert und die Ausrichtung der Erzählung angedeutet wird (Mackay 2001).

So bieten diese Regelwerke den Teilnehmern am Pen-and-Paper-Rollenspiel die Möglichkeit zur Schöpfung und Kontrolle ihrer individuellen Storyworlds. Aufgabe des Spielleiters ist in der Regel, die Entwicklung von Handlungsszenarien, in denen sich die von den anderen Spielern geführten Figuren bewegen, sowie die nähere Definition des narrativen Rahmens auf Basis des jeweiligen Regelwerks (Salen Tekinbaş und Zimmerman 2003). Weiterhin kann von unterschiedlichen Formen der Autorschaft gesprochen werden:

- Primäre Autoren verfassen die spezifischen Regelwerke, definieren das System und das Setting.
- Sekundäre Autoren erschaffen den Rahmen einer Erzählung und besitzen Kontrolle über große Teile der Storyworld (Hammer 2007).

Somit liegt es in der Hand der jeweiligen Gruppe beziehungsweise des Spielleiters, welche konkreten Elemente des Regelwerks in die individuellen Storyworlds der Spielgruppe integriert werden (Meier und Preußner 2019).

2.1.1.2 Rollenverteilung

Die Rollenverteilung sieht bei den meisten Regelsystemen vor, dass einer der Spieler die Rolle des Spielleiters oder Erzählers einnimmt. Für diesen wird auch häufig der aus dem Spiel *Das Schwarze Auge* (DSA) übernommene Begriff „Meister“ oder die aus *D&D* stammende Bezeichnung „Dungeon Master“ (DM) verwendet. Eine der Aufgaben des Spielleiters ist es, den anderen Spielern zu beschreiben, was mit ihren Charakteren passiert. Bildlich gesprochen ist er das Auge und Ohr der Spieler und übernimmt die Rolle aller Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), die mit den Charakteren interagieren. Er ist auch Schiedsrichter und Moderator. Die Spieler hingegen sind Darsteller der Spielercharaktere, welche die vom Spielleiter vorgezeichnete Geschichte tragen. Die Handlungen der Spielercharaktere werden von den Spielern nach ihrer Hintergrundgeschichte, ihren Fähigkeiten und Zielen bestimmt. Der Spielleiter kennt die Rahmenhandlung sowie relevante Ereignisse und Hintergründe der Spielwelt und bezieht die

unvorhersehbaren Handlungen und Reaktionen der anderen Spieler, die versuchen, den Verlauf der Geschichte durch die Handlungen ihrer Charaktere zu beeinflussen, in das Spiel ein (Seipler und Dogio 2021).

2.1.1.3 Spielmechanismus

Der Spielleiter beschreibt den Spielern ihre Situation zum Beispiel so: "Ihr reitet ungetrübt durch den dicht bewachsenen Hohlweg, als plötzlich ein Vogelschwarm vor euch auffliegt. Anscheinend waren sie erschrocken, aber wahrscheinlich nicht vor euch. Was macht ihr?" Die Spieler reagieren auf diese Ausgangsposition, indem sie die Handlungen ihres Charakters bestimmen (hier zum Beispiel: Pausieren und zuhören, schreien, Waffen ziehen oder sich im Gebüsch verbergen). Der Spielleiter beschreibt dann die Veränderungen und Reaktionen der Umgebung aufgrund dieser Aktionen und seines Wissens über die Rahmenhandlung. Flexible Spielleiter müssen auch in unvorhergesehenen Situationen kreative Ideen haben, um die Ereignisse nahtlos in die Geschichte einfließen zu lassen, geplante Ereignisse bei Bedarf anzupassen und den anderen Spielern das Gefühl zu geben, dass die Handlungsfreiheit ihrer Charaktere erhalten bleibt und ihre Handlungen einen Einfluss auf die Entwicklung der Spielwelt und der Narration haben. Im Gegensatz zu einer gewöhnlichen Geschichte entsteht so ein Dialog zwischen Spielern und Spielleiter, in dem durch Aktionen und Reaktionen erzählt wird, was geschieht. Die Aktion muss nicht vom Spielleiter kommen. Eher wird von den Spielern erwartet, dass sie aktiv werden, anstatt passiv zu reagieren. Die Unterhaltungen zwischen den Charakteren der Spieler untereinander oder zwischen ihnen und den vom Erzähler verkörperten NPCs werden oft von den Spielern in wörtlicher Sprache gestaltet oder sogar von Schauspielerei begleitet. Diese Parallelität zwischen den Vorkommnissen in der realen Welt und denen in der Spielwelt bleibt jedoch auf Gespräche beschränkt. Bewegungen und andere körperliche Handlungen werden im Gegensatz zum Live-Rollenspiel nicht oder nur rudimentär nachgebildet (Seipler und Dogio 2021).

2.1.1.4 Regelsysteme

In der Regel verwenden Pen-and-Paper-Rollenspiele Regelsysteme, die mehreren Zwecken dienen. Sie definieren die Stärken und Schwächen eines Charakters in Bezug auf die Spielwelt. Normalerweise geschieht dies durch das Festlegen numerischer Werte für die verschiedenen Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters. Sie helfen, das Ergebnis zweifelhafter Situationen zu bestimmen, indem sie einen Mechanismus bereitstellen, der die Fähigkeiten eines Charakters mit der Schwierigkeit einer Aufgabe in Vergleich setzt. Sie bringen ein Zufallselement ins Spiel, das als Spannungsmittel dient. Dazu dienen

normalerweise Spielwürfel. Abhängig vom Regelwerk werden unterschiedliche Würfel verwendet. Unter anderem gibt es folgende Würfel: W4, W6, W8, W10, W12, W20 und W100 (wobei die Zahl für die Anzahl der Würfelseiten steht). Sie definieren auch das Ausscheiden eines Charakters aus dem Spiel, zum Beispiel durch den Tod. Weiterhin definieren sie Mechanismen, die den Fluss der Geschichte beeinflussen können, indem sie beispielsweise das erzählerische Recht vorübergehend an einen Spieler übergeben. Auf einem Blatt Papier, dem Charakterblatt, werden die Werte für Stärken und Schwächen eines Charakters festgehalten. Da sich diese Informationen im Laufe des Spiels ändern können, werden sie meist mit Bleistift geschrieben. Die in fast allen Rollenspielen veröffentlichten "Quellbücher" enthalten weitere Informationen über die Spielwelt, wie Karten, geographische, kulturelle und historische Informationen, neue Möglichkeiten zur Erstellung von Charakteren und zusätzliche Regeln (Seipler und Dogio 2021).

2.1.1.5 Klassische Regelsysteme

Klassische Rollenspiel-Regelsysteme übernehmen in der Regel das Prinzip von Charakterklassen, Erfahrungsstufen und Trefferpunkten, sogenannte "CET-Systeme", die ursprünglich vom Rollenspiel *D&D* erstellt wurden. Diese Charakterklassen sind ein Mechanismus, um verschiedene Archetypen von Spielercharakteren in Bezug auf Regeln und Fähigkeiten voneinander zu unterscheiden und ihre Fähigkeiten und Möglichkeiten einzuschränken. Zum Beispiel kann dies bedeuten, dass ein Charakter aus einer Fantasy-Welt nach den Regeln des Rollenspiels kein großes Schwert schwingen darf, weil er magische Fähigkeiten besitzt. Selbst wenn dies keinen plausiblen Grund in der Spielwelt selbst haben muss, sollen solche Mechanismen der Spielbalance dienen und helfen, Machtungleichgewichte zwischen den Spielercharakteren zu vermeiden. Erfahrungsstufen sind ein Mechanismus, der es dem Charakter ermöglicht, die Fähigkeiten nur in bestimmten Iterationen zu verbessern, z. B. wenn er genügend "Erfahrungspunkte" gesammelt hat. Ein weiterer klassischer Mechanismus sind Trefferpunkte, um die Gesundheit und körperliche Verfassung eines Rollenspielcharakters in vereinfachter Form zu messen und zu verfolgen (Seipler und Dogio 2021).

2.1.1.6 Zeitliche Struktur eines Rollenspiels

Pen-and-Paper-Rollenspiele besitzen kein vordefiniertes Ende. Die Ereignisse können immer weitergesponnen werden, wodurch eine potenziell endlose Geschichte entsteht. Das Spiel ist in der Regel in Abenteuer unterteilt, die mit dem Erreichen eines Ziels, der Lösung einer Aufgabe oder dem Abschluss von Quests enden. Zum Beispiel könnten die Ziele der Spielercharaktere verschiedener Pen-and-Paper-

Rollenspiele darin bestehen, einen Feind zu besiegen, einen Schatz zu finden, ein Geheimnis zu enträtseln oder eine Prinzessin zu retten. Aus den verschiedenen Möglichkeiten, diese Ziele zu erreichen, entscheiden die Spieler nach Abwägung der Machbarkeit und nach den Vorlieben ihrer Charaktere, welchen Weg sie einschlagen möchten. Diplomatie, Kampf und Intrigen sind beispielhafte Lösungsformen, die wiederum Ansatzpunkte für weitere Abenteuer bieten – während oder nach einer laufenden Handlung. Neben den Vorgaben der Spielwelt und der Abenteuervorlage ist die Fantasie des Spielleiters entscheidend, der die Ideen der Spieler und deren Konsequenzen zu einer Story vereinen muss. In der Regel wird eine ästhetische Form gesucht, die dem Spannungsbogen eines Buches oder Films ähnelt. Die Abfolge von Abenteuern zu einer komplexen Geschichte wird als Kampagne bezeichnet. Obwohl die Abenteuer immer noch in sich geschlossen sind, werden sie in einer Kampagne kombiniert und bilden eine komplexere Geschichte mit Wendungen, Erzfeinden, Verbündeten und Heldentaten von manchmal epischen Ausmaßen. Die Gruppe sammelt im Laufe der Abenteuer viele Fragmente, die sich zu einem größeren Ganzen zusammenfügen. Daher ist eine Kampagne nicht zu verwechseln mit einer Reihe von Abenteuern, die zwar von derselben Gruppe von Abenteurern bestritten werden, aber ansonsten keinen weiteren Bezug zueinander haben. Wenn ein Abenteuer mit Charakteren gespielt wird, die einschließlich Hintergrund vom Spielleiter nur für dieses eine Abenteuer erstellt wurden, spricht man von einem One-Shot (Seipler und Dogio 2021).

2.1.2 Vorstellung ausgewählter Spielsysteme

2.1.2.1 *Midgard*



Abbildung 1: Logo von *Midgard* (koboldpress 2017)

Midgard ist ein deutsches Rollenspielsystem aus dem Genre „Fantasy“. Es war das erste in deutscher Sprache veröffentlichte und das erste in Deutschland entwickelte Rollenspiel. Die Erstveröffentlichung erfolgte 1981 und seit 2013 existiert es in fünfter Auflage. In seiner Ausgabe von 1985 war *Midgard* das erste Rollenspielsystem, welches Erschöpfungspunkte von Trefferpunkten trennte. Während die Anzahl der Erschöpfungspunkte mit dem Level des Charakters zunimmt, bleiben die Trefferpunkte in der Regel konstant. Dies hat den Effekt, dass erfahrene Charaktere länger kämpfen und mehr Zauber wirken können, ihnen aber durch einen direkten Treffer immer noch schwere Wunden zugefügt werden können. *Midgard* ist auch der Name der Welt, auf welcher das Spiel normalerweise gespielt wird (ursprünglich Magira genannt, aber später aufgrund rechtlicher Probleme umbenannt). Die Spielregeln sind jedoch so gestaltet, dass es möglich ist, *Midgard* auf fast jeder Welt zu spielen. *Midgard* verwendet einen W20 für Angriffe, Zaubersprüche und Fähigkeiten. Eine Aktion ist erfolgreich, wenn die Summe aus dem gewürfelten Wert und dem entsprechenden Erfolgswert (in der Regel +4 bis +20) mindestens 20 beträgt. Der Erfolgswert hängt von der Waffe oder Fertigkeit ab, ist aber für alle magischen Zauber gleich. Zaubersprüche kosten jedoch Erschöpfungspunkte und unterscheiden sich in der Anzahl der Punkte, die sie kosten. Für Angriffe und Angriffszauber wird der Schaden mit einem W6 gerollt. Die Anzahl der Würfel und des Modifikators hängt von der Waffe oder dem Zauber ab, der für den Angriff verwendet wird. Zum Beispiel kann ein Dolch 1W6-1 verursachen (einen W6 rollen und 1 subtrahieren), während eine Lanze bis zu 3W6 + 3 verursachen kann (drei W6 rollen und 3 hinzufügen, im Falle einer montierten Ladung). Ein Schadensmodifikator (von -3 bis +5, abhängig von Stärke und Geschicklichkeit) wird der Schadensrolle hinzugefügt. Der angegriffene Spieler kann versuchen, zu parieren oder auszuweichen,

indem er einen W20 würfelt. Dies ist erfolgreich, wenn der Wurf plus die Verteidigungs- oder Widerstandspunktzahl des Charakters gleich oder größer als die vom Angreifer erreichte Summe ist und der Charakter nur Erschöpfungspunkte verliert (leichter Schaden). Andernfalls verliert der Charakter sowohl Treffer- als auch Erschöpfungspunkte (schwerer Schaden), wobei die Anzahl der verlorenen Trefferpunkte (aber nicht Erschöpfungspunkte) durch Panzerung reduziert werden kann. W100 werden für Prüfwürfe gegen die Attribute des Charakters (z.B. Stärke oder magisches Talent) verwendet, die von 1 bis 100 reichen. Der Spieler würfelt einen W100 (normalerweise ersetzt durch zwei W10) und der Test ist erfolgreich, wenn der Wurf unter oder gleich dem Eigenschaftswert des Charakters liegt. Im Vergleich zu *D&D* oder *Das Schwarze Auge* (Edition 1-3) betont Midgard das Level des Charakters nicht sehr stark. Charaktere können jederzeit lernen, nur begrenzt durch ihre Erfahrungspunkte. Das Level erhöht sich, wenn der Spieler eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten ausgegeben hat. Er oder sie kann dann einige weitere Erfahrungspunkte ausgeben, um die Anzahl der Erschöpfungspunkte zu erhöhen, und es besteht eine geringe Chance (bestimmt durch W100), dass die Punktzahl eines der Basisattribute zunimmt (Franke 2013, 2014).

2.1.2.2 Warhammer 40.000-Rollenspiel



Abbildung 2: Logo vom Warhammer 40.000-Rollenspiel (Brettspiele Report 2011)

Das *Warhammer 40.000*-Rollenspiel ist ein Rollenspielsystem mit mehreren Quellenbüchern, die im Warhammer 40.000-Universum spielen, und welches dem Genre (Gothic) Science Fiction angehört. Das erste Spiel des Systems, *Dark Heresy (Schattenjäger)*, wurde von Black Industries entwickelt, welches jedoch kurz nach der ersten Veröffentlichung geschlossen wurde. Der offizielle Support von Fantasy Flight Games wurde im September 2016 eingestellt. Die Lizenz wurde später von Ulisses Spiele erworben, die 2018 ein neues Spiel (*Wrath & Glory*) veröffentlichten. Für von Fantasy Flight entwickeltes Material wird das *Warhammer 40.000*-Rollenspielsystem in einer Reihe von unabhängig spielbaren Spielen mit kleinen Unterschieden erklärt und verwendet. Jedes hat einen anderen, engen Fokus und mehrere eigene unterstützende Bücher:

- In *Dark Heresy (Schattenjäger, 2008)* sind die Spielercharaktere Agenten der Inquisition.
- In *Rogue Trader (Freihändler, 2009)* sind die Spielercharaktere wichtige Mitglieder von Schiffsbesatzungen im interstellaren Handel und in der Erkundung und treffen oft auf Xenos (Aliens).
- *Deathwatch (2010)*, hat einen martialischen Fokus. Die Spielercharaktere sind loyalistische Space Marines.
- *Black Crusade (2011)* hat ebenso einen martialischen Fokus. Die Spielercharaktere sind Anhänger des Chaos (nicht unbedingt Soldaten).
- *Only War (2012)* hat ebenso einen martialischen Fokus. Die Spielercharaktere sind Imperial Guardsmen (Soldaten).

Das *Warhammer 40.000*-Rollenspielsystem verwendet ausschließlich W10. Alle Informationen werden entweder durch einen einzelnen Würfelwurf mit den Zahlen 1 bis 10 oder als Prozentsatz

mit zwei W10 generiert, von dem einer als zehnstellig und der andere als einstellig bezeichnet wird. Charaktere werden mit 9 Werten erstellt:

- Kampfgeschick (KG): Nahkampffähigkeiten
- Ballistische Fertigkeit (BF): Steuert alle Projektil- und Fernangriffe
- Stärke (ST): Körperliche Stärke eines Charakters
- Widerstand (WI): Resistenz gegen körperlichen Schaden
- Gewandtheit (GW): Bestimmt, wie schnell sich eine Person bewegen kann und wie gut sie ausweichen kann.
- Intelligenz (IN): Wird verwendet, um mit Technologie zu arbeiten und Sprachen und Schriften zu verstehen.
- Wahrnehmung (WA): Bestimmt, wie schnell und in wie vielen Details man Dinge wahrnimmt.
- Willenskraft (WK): Widerstand gegen Schrecken und wird verwendet, um psychische Fähigkeiten zu manifestieren.
- Charisma (CH): Wird für die Interaktion mit anderen Menschen verwendet.

Jedes Attribut reicht von 1 bis 100. Sehr hohe (über 70) und sehr niedrige (unter 10) Punktzahlen sind innerhalb des Spielsystems und unter Verwendung der derzeit veröffentlichten Regeln äußerst unwahrscheinlich. Die Systemwerte geben vor, dass sich ein durchschnittlicher Mensch im Wertebereich von 30 befindet. Seine Fähigkeiten und Variationen zeigen an, ob er für eine Aufgabe besonders gut geeignet ist oder ob es sich um einen seiner schwächeren Bereiche handelt. Spielmechaniken führen auch eine Vielzahl von speziellen Regeln ein, die Boni und Ermäßigungen in bestimmten Bereichen bieten. Alle Aktionen, wie das Ausführen einer Angriffsrolle oder die Verwendung einer Fertigkeit, verwenden die folgende grundlegende Mechanik:

- Würfeln des W100
- Hinzufügen von Boni oder Mali, die mit der Aktion verbunden sind
- Vergleichen des Ergebnisses mit dem entsprechenden Wert; gleich oder niedriger bedeutet Erfolg; größer als der Wert bedeutet Fehler (Barnes 2008, 2010, 2011).

2.1.2.3 Fate

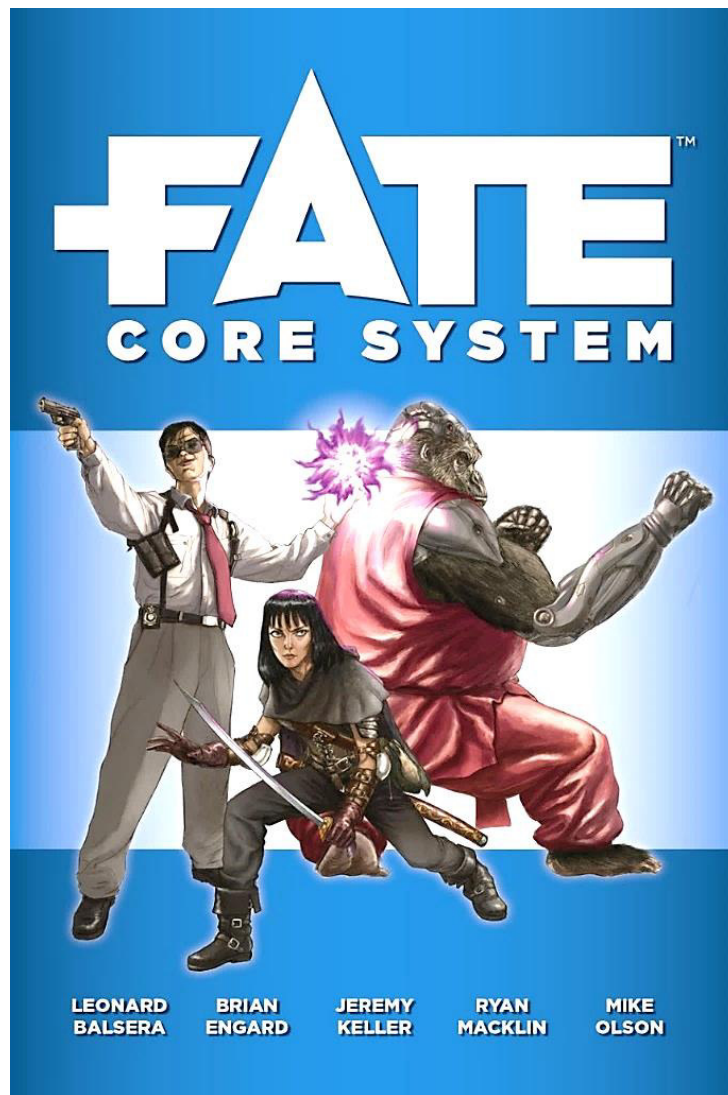


Abbildung 3: Logo von *Fate* (Evilhat 2013)

Fate ist ein generisches Rollenspielsystem, das auf dem *Fudge*-Spielsystem basiert - einem generischen Rollenspielsystem für den Einsatz in Freiform-Rollenspielen - und dem Genre „Universal“ angehört. Das bedeutet, dass es keine feste Einstellung hat. Eigenschaften oder das Genre und sind anpassbar. *Fate* wurde von Fred Hicks und Rob Donoghue geschrieben. Die 1. Auflage erschien Anfang 2003, die neueste Version (4. Auflage) wurde 2013 erfolgreich über Crowdsourcing Kickstarter veröffentlicht. Es zielt nicht auf die realistische Simulation einer Umgebung ab. Das Ziel von *Fate* ist vielmehr, ein storyorientiertes ("narratives") Spiel zu ermöglichen und mit wenigen Würfelaktionen auszukommen. Im Vergleich zu traditionellen Rollenspielen haben die Spieler mehr narrative Rechte. Wie erwähnt basiert

Fate auf *Fudge* auf der Besonderheit, grundlegende Charakterfähigkeiten durch eine Skala von Adjektiven anstelle von Zahlenwerten zu beschreiben. Dabei verzichtet es aber auf für *Fudge* typische Attribute wie Intelligenz oder Stärke und verwendet stattdessen eine Fertigungsliste. Daher macht es zum Beispiel einen deutlichen Unterschied in Bezug auf die Regeln, ob jemand "gut", "großartig" oder "hervorragend" mit Schusswaffen umgehen kann. Fähigkeiten können für eine oder mehrere der vier Aktionen verwendet werden: Angriff, Verteidigung, Überwindung von Hindernissen oder Erlangung eines Vorteils. Durch „Stunts“ und „Aspekte“ werden Besonderheiten eines Charakters dargestellt. Ebenfalls von *Fudge* kommt die Verwendung von vier *Fudge*-Würfeln (sechseckige Würfel mit je 2× einem Plus, einem Minus und einer freien Fläche). Die Würfel weisen eine sehr flache Glockenkurve von -4 bis +4 auf, mit einer sehr hohen Wahrscheinlichkeit eine 0 zu würfeln. Als „Aspekt“ bezeichnet man eine definierbare Beschreibung von etwas Bedeutendem an der Figur oder an der Szene. Ein auf die Situation anwendbarer Aspekt kann verwendet werden um entweder +2 auf einem Wurf zu erhalten oder die Würfel erneut würfeln zu dürfen; in der Regel muss dafür ein Schicksalspunkt bezahlt werden. Als Alternative kann auch ein relevanter Aspekt gereizt werden. Dies macht die Situation für den betroffenen Charakter ungünstiger, aber der Spieler erhält einen Schicksalspunkt. Alternativ kann er die Reizung verhindern, indem er einen Schicksalspunkt bezahlt. Situative Aspekte können vom Spielleiter bestimmt oder von den Spielern mit der Aktion "Vorteil verschaffen" generiert werden, indem sie die Würfel auf eine passende Fertigkeit werfen. „Stunts“ sind Spezialfähigkeiten, die dem Charakter einen eng definierten mechanischen Vorteil verschaffen, der in der Regel ohne den Einsatz von Schicksalspunkten gewährt wird. Stunts können entweder aus einer vorgegebenen Liste ausgewählt oder nach Regeln selbst konstruiert werden. Seit 2015 wird in Deutschland auch die Version *Turbo Fate* als verschlanktes Regelwerk und gewissermaßen vierte Edition vertrieben (Fate SRD 2016).

2.2 Scherbensturm

2.2.1 Grundidee

Scherbensturm ist ein Pen-and-Paper-Spielsystem, dessen Erstellung im Jahr 2014 als Studienprojekt begonnen hat. Als primäre Zielsetzung wurde damals Folgendes festgelegt:

„Scherbensturm ist ein Pen-and-Paper-Spielwerk für fortgeschrittene Spieler, das maximale Umsetzbarkeit von Ideen ermöglichen soll.“

Anders also als viele andere Regelwerke sollte *Scherbensturm* in Hinsicht auf bestimmte Aspekte wie Genre, Spielwelt oder Handlung nicht festgelegt sein, sondern möglichst viele unterschiedliche von ihnen unterstützen. Dies konnte nur in einem System umgesetzt werden, das nicht abgeschlossen ist. Ein begrenzter Inhalt kann nie in der Lage sein, mehr an Umsetzbarkeit zu bieten als ein unbegrenzter. Die Regeln müssen darauf ausgelegt sein, möglichst einfach um neue Inhalte erweitert werden zu können. Der **erste Hauptfokus** von *Scherbensturm* musste also auf Erweiterbarkeit liegen. Eine erste Recherche zu anderen nicht im Genre beschränkten Spielsystemen (beispielsweise *Turbo Fate*) ergab, dass viele dieser Systeme ihre Spielregeln sehr simpel halten, um die große Masse an umsetzbaren Möglichkeiten beherrschbar zu machen. Da *Scherbensturm* jedoch eine detaillierte Darstellung bieten sollte, wurde klar, dass dies womöglich eine hohe Komplexität der Regeln notwendig machen würde. Eine Debatte von ca. zwei Wochen darüber, wie sich dem entgegenwirken ließe, endete in dem Beschluss eines Vorgehens. Dieses besagte, dass die komplexen Regeln um einfach verständliche Grundgedanken herum aufgebaut werden sollten. Diese sollten intuitive Grundgedanken sein, nach deren Verständnis sich auch die übrigen Regeln leichter verstehen ließen. Vergleichbar mit „roten Fäden“ sollte sich so der Rest der Regeln erschließen lassen. Die Entwicklung dieser intuitiven Grundregeln wurde als **zweiter Hauptfokus** festgelegt. Zuletzt folgte die Konzentration insbesondere auf den Einstieg in das System, welcher als eine große Hürde eingestuft wurde. *Scherbensturm* sollte zwar an erfahrene Spieler gerichtet sein, doch selbst diese wären anhand des freien, auf Erweiterbarkeit ausgelegten Systems überfordert und hätten Schwierigkeiten, das System überhaupt zu erlernen. Anfänger des Pen-and-Paper-Rollenspiels hätten nahezu überhaupt keine Möglichkeit dazu gehabt. Der letzte Hauptfokus des Designs sollte also etwas sein, das den Einstieg in das System erleichtern würde. An dieser Stelle kam der Beschluss, alle Kategorien des Spielsystems, die auf Erweiterbarkeit und Offenheit ausgelegt waren, mit Grundinhalten zu füllen. Dies sollten Beispiele in ausreichend hoher Menge sein, welche ein Spielen ohne das Hinzufügen eigener Inhalte ermöglichen sollten. Dadurch würden die Spieler genügend Auswahl haben, um sich an bereits bestehenden Elementen orientieren und um das System lernen zu können,

ehe sie schließlich ihre eigenen Ideen hinzufügen würden. Das Bereitstellen von ausreichenden Grundinhalten wurde als **dritter Hauptfokus** festgelegt. Zusammenfassend wurden im Rahmen der ersten Entwürfe des Designs folgende drei Hauptfokuspunkte festgelegt:

Fokus I: Erweiterbarkeit

Alle in *Scherbensturm* enthaltenen Regeln müssen hinsichtlich der Inhalte erweiterbar sein. Es soll leicht für Spielleiter/in und Spieler/in sein, eigene Ideen einzufügen und die bestehenden Inhalte somit zu erweitern und zu personalisieren.

Fokus II: Intuitive Grundregeln

Um die für die Erweiterbarkeit notwendige Komplexität verständlich und einprägsam zu machen, setzt *Scherbensturm* auf intuitive Grundregeln. Die enthaltenen unterschiedlichen Systeme sollen auf intuitiven Grundgedanken basieren, die leicht nachvollziehbar sind. Diese werden dann logisch weitergeführt und detailliert umgesetzt, sodass sich die übrigen Regeln danach leicht erschließen lassen.

Fokus III: Ausreichende Grundinhalte

Scherbensturm richtet sich primär an erfahrene Spieler, soll aber auch für Neueinsteiger gut spielbar sein. Da für das Erstellen von eigenen Inhalten grundlegende Erfahrungen vorausgesetzt sind, ist es wichtig, ausreichend bereits im Werk enthaltene Grundinhalte zu bieten. So soll *Scherbensturm* auch ohne das in Fokus I geplante „Hinzufügen“ spielbar sein, um einen einfachen Einstieg ins System möglich zu machen.

2.2.2 Umsetzung

2.2.2.1 Würfelsystem und Tests

Da das Würfeln einen zentralen Aspekt in Pen-and-Paper-Rollenspielen darstellt, galten diesem Punkt die ersten Gedanken beim Entwurf der Regeln von *Scherbensturm*. Welche Würfel überhaupt verwendet werden, ist ausschlaggebend für die restlichen in einem System verwendeten Werte, seien es Schwierigkeiten, Charakterwerte oder ähnliches. Hierbei erfolgte schnell eine klare Entscheidung für ein Würfelsystem, welches auch im Laufe der Zeit im Kern unverändert blieb: Es sollte mit einem W100 gewürfelt werden. Diese Entscheidung entstand in Anlehnung an den Hauptfokus I (Erweiterbarkeit), da ein auf W100 basierendes System eine größere Reichweite an Werten und somit mehr Möglichkeiten zulässt. Fernerdessen wurde ein Hundertersystem als intuitiv ansprechend empfunden, da es sehr leicht

mit Prozenten verglichen werden kann. Somit wird es auch dem zweiten Hauptfokus (intuitive Grundregeln) gerecht. Unklar war zunächst aber, wie das Würfeln in sogenannten „Tests“ konkret umgesetzt werden sollte. In *Warhammer 40K: Dark Heresy*, einem anderen auf W100 basierendem Regelwerk, testet jeder Charakter grundsätzlich auf seinen eigenen Wert. Ein Charakter mit einem Wert von 40 in der Fertigkeit „Pistole“ z.B. trifft zu 40% mit einem Schuss, während ein Charakter mit einem Wert von 50 in der Fertigkeit „Ausweichen“ bei einem separaten Wurf eine 50% Chance hat, diesem auszuweichen (Barnes 2008). In dieser Umsetzung lassen sich jedoch Probleme erkennen. Zuerst weisen die Würfelwürfe der Beteiligten keine Interaktion miteinander auf. Die Chancen für das Treffen mit der Pistole (wie im Beispiel dargestellt) sind immer gleich, unabhängig auf wen geschossen wird. Ferner- dessen ergeben sich Probleme bei unterschiedlichen Wertegrößen. Zu Beginn einer Kampagne, wenn die Spielercharaktere nur niedrige Werte haben und auf gleichermaßen schwache Gegner treffen, ziehen sich Kämpfe enorm in die Länge, da alle Trefferwürfe nur geringe Chancen haben und somit eine Vielzahl der Angriffe daneben geht. Zu späteren Zeitpunkten, wenn die Spielercharaktere hohe Werte haben und gegen ebenso starke Gegner kämpfen, wird zwar fast immer getroffen, jedoch wird gleichermaßen fast immer ausgewichen. Dadurch ziehen sich die Kämpfe erneut in die Länge. Beide Situationen („Niemand trifft“ und „Jeder trifft, aber jeder weicht auch aus“) fühlen sich unnatürlich und nicht intuitiv an. In Anbetracht dieser Beobachtungen wurden folgende Richtlinien für das Würfelsystem festgelegt:

- Die Werte der Beteiligten an einem Test sollen miteinander interagieren.
- Zwei Figuren, die in einem Test aufeinandertreffen und gleichermaßen fähig sind, sollen auch gleiche Chancen haben, den Test für sich zu entscheiden.

Das System, auf das schließlich die Entscheidung fiel, basiert auf folgendem Grundprinzip:

50 + Fertigkeitwert – Schwierigkeit = Testschwelle

Dabei basiert der „Fertigkeitwert“ in dieser Formel auf dem Wert, den der würfelnde Charakter in der zu verwendenden Fertigkeit, wie zum Beispiel „Pistole“ aufweist. Die „Schwierigkeit“ ist entweder ein vom Spielleiter festgesetzter Wert oder entspricht dem Wert, den der Gegner bei diesem Wurf in seiner entsprechenden Fertigkeit, zum Beispiel „Ausweichen“ hat. Die „Testschwelle“, die sich durch die Rechnung schließlich ergibt, entspricht dem Würfelergebnis, dass der Würfelnde erreichen oder unterbieten muss, um den Test für sich zu entscheiden. Beide Werte der Beteiligten interagieren also in einem Wurf. Sind die Werte gleich, so heben sie sich rechnerisch auf, womit nur die „50“ als Testschwelle übrigbleibt. Dies entspricht einer Chance von 50%. Beide Richtlinien sind somit umgesetzt. Dieses

Würfelsystem gehört zu den Regeln in *Scherbensturm*, die im Kern gleichgeblieben sind. Mit der Zeit wurden lediglich andere Aspekte wie zum Beispiel „kritische Erfolge“ oder „Erfolgsgrade“ hinzugefügt.

2.2.2.2 Haupt- und Sekundärwerte

Die Werte, mit denen die Spielercharaktere im Regelwerk schlussendlich dargestellt werden, sind maßgebend für die restlichen Regeln. Daher wurde sehr sorgfältig ausgearbeitet, welche Hauptwerte in *Scherbensturm* verwendet werden sollen. Einige Hauptwerte konnten bereits zu Beginn festgelegt werden. Dabei handelte es sich um die Werte Stärke, Konstitution, Wahrnehmung, Intelligenz, Charisma und Willenskraft. Es gab jedoch zwei Werte, bei denen es zuerst Unsicherheiten gab. Es war klar, dass es einen Wert ähnlich der „Gewandtheit“ geben sollte, welcher in vielen Systemen die Agilität und Präzision eines Charakters darstellt. Das Problem war, dass dieser oft zu weitläufig definiert ist und zu viele Fähigkeiten abdeckt, die eigentlich sehr unterschiedlich sind. So wird beispielsweise in *Warhammer 40K: Dark Heresy* sowohl beim Knacken eines Schlosses als auch bei Würfeln auf Akrobatik der Wert „Gewandtheit“ verwendet, welche als sehr unterschiedliche Tätigkeiten empfunden wurden (Barnes 2008). Es folgten Überlegungen zur Einführung eines zweiten Wertes. Eine Zeit lang erfolgten Tests eines Wertes mit dem Namen „Präzision“. Schließlich erfolgte die Entscheidung für die Umsetzung von zwei Werten: „Geschicklichkeit“ und „Gewandtheit“. Der erste sollte händisches Geschick, der zweite allgemeine Körperkontrolle wiedergeben. Die zweite Frage zu den Hauptwerten war, ob ein zusätzlicher Wert eingeführt werden sollte, der die magische Begabung eines Charakters darstellt. Das Problem dabei war, dass dieser Wert in Kampagnen, in denen Magie nicht existiert, komplett nutzlos sein würde. Ein Blick auf andere Regelwerke zeigte, dass dort die magische Begabung eines Charakters oft an andere Werte geknüpft wurde. Im Spiel *Dungeonslayers* z.B. ist es der Wert „Aura“, der am ehesten mit „Charisma“ in *Scherbensturm* gleichgesetzt werden kann (Dungeonslayers 2021). In *D&D* ist es abhängig von der Klasse des Charakters „Intelligenz“, „Weisheit“, „Charisma“ oder anderes (Mearls et al. 2018). *Midgard* hingegen führt einen eigenen Hauptwert ein, der „Zauber Macht“ genannt wird (Franke 2014). Letztlich fiel die Entscheidung darauf, einen eigenen Wert zu erstellen, um dem Anspruch der Erweiterbarkeit nachzukommen. So sollte für den Fall, dass kein anderer Wert im Kontext der Kampagne als Wert für die magische Begabung verwendet werden kann, ein separater Wert zur Verfügung stehen, der bei Bedarf auch gestrichen werden könnte. In der in den Grundinhalten zur Verfügung gestellten Spielwelt von *Scherbensturm* sollte dieser neue Hauptwert, der den Namen „Scherbenkraft“ bekam, grundsätzlich als Maß für die magische Macht eines Charakters verwendet werden. Dieser Wert wurde im Laufe der Zeit zu „Seelenkraft“ umbenannt, um weitreichender interpretierbar und damit für eine größere Anzahl an Spielumgebungen verwendbar zu sein. Die Hauptwerte, die in

Scherbensturm verwendet werden, sind also: Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Wahrnehmung, Intelligenz, Charisma, Willenskraft und Seelenkraft. Weitere Werte, die in Form von Sekundärwerten umgesetzt sind, werden hauptsächlich aus den Hauptwerten berechnet. Bemerkenswert sind hier neben „klassischen“ Werten wie „Lebenspunkten“ und „Bewegungsreichweite“ die Einführung einer sogenannten „Verwundungsschwelle“, welche langanhaltende Schäden durch zu hohen erlittenen Schaden umsetzbar macht, sowie das Bestehen von mentalen Gesundheitswerten neben den körperlichen.

2.2.2.3 Charaktererstellung und -steigerung

Die Charaktererstellung und -steigerung erhielt während der Gestaltung von *Scherbensturm* von Anfang an große Beachtung. Die detaillierte Abbildung von Charakteren und deren Entwicklungen wurde als einer der wichtigsten Aspekte eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Systems betrachtet. Im Hinblick auf andere Regelwerke erfolgte schnell die Definition erster Richtlinien. Es wurde festgelegt, dass ein Klassensystem für *Scherbensturm* weder umsetzbar noch wünschenswert ist. Alle Charaktere sollten die gleichen Voraussetzungen haben und nicht grundlos vom Erlernen bestimmter Fähigkeiten ausgeschlossen sein. Alles, was ein Charakter theoretisch lernen könnte, sollte ihm auch in *Scherbensturm* zur Verfügung stehen. Somit sollte auch die im Fokus II festgelegte Intuitivität erreicht werden (Vgl. 2.2.1). Fernerdessen sollten die Regeln im Gegensatz zu anderen universellen Systemen wie z.B. *Turbo Fate*, die üblicherweise versuchen, der großen Breite an Möglichkeiten mit besonders einfachen Regeln entgegenzukommen, sehr detailliert und vielfältig sein (Fate SRD 2016). Damit sollte erreicht werden, dass sich die Charaktere auch wirklich unterschiedlich „anfühlen“ und ihre Diversität nicht durch triviale, simple Darstellungsweisen entfernt wird. Zu Beginn erfolgte die Festlegung von drei Elementen für die Darstellung eines Charakters (neben seinen Werten): Fertigkeiten, Talente und Zauber. „Fertigkeiten“ standen stellvertretend für die Geübtheit in aktiven Tätigkeiten wie beispielsweise Klettern oder Verhandeln, wohingegen „Talente“ passive Vorteile repräsentierten. „Zauber“ waren anfangs nur auf magische Fähigkeiten beschränkt, wurden jedoch im Laufe der Zeit in „Kräfte“ umbenannt und umfassten danach auch andere Kompetenzen. „Kräfte“ sollten Gelegenheit geben, personalisierte Fähigkeiten einzubinden. Während ohne Probleme Listen von Grundinhalten für Fertigkeiten und Talente angefertigt werden konnten, wurde recht schnell klar, dass Kräfte als persönliche Fähigkeiten eines Charakters nur schwer in einer Liste wiedergegeben werden können, da beinahe nie zwei Charaktere dieselbe Kraft besaßen. Es folgte die Zielsetzung, eine Liste beispielhafter Kräfte zur Orientierung bei der Erstellung von Kräften bereitzustellen. Hinsichtlich der genauen Regelungen der Charaktersteigerung wurde ein

System gefunden, das den Anforderungen genüge und bis zum aktuellen Stand nur wenige Veränderungen durchlaufen hat. Alle Steigerungen (Fertigkeiten, Talente, Kräfte), die einem Charakter zur Verfügung stehen, sollten Voraussetzungen in Form von zu erreichenden Schwellenwerten in bestimmten Hauptwerten und Kosten haben. Mit jedem Stufenaufstieg sollte ein Charakter Punkte bekommen, um Steigerungen zu erwerben, sogenannte Steigerungspunkte (SP). Wann immer auf diese Art Steigerungen hinzugefügt wurden, so sollte der Charakter außerdem „Training“ in einem Hauptwert in Höhe der erbrachten Kosten erhalten. Dies sollte beim Erlernen unterschiedlicher Dinge nebenbei auch zum langsamen Anstieg der Hauptwerte eines Charakters führen. Da die Verteilung des Trainings innerhalb gewisser Grenzen den Spielern obliegen sollte, wäre die langfristige Entwicklung der Hauptwerte damit in deren Händen. Damit sollte verhindert werden, dass die Werte der Charaktere manchmal mehr oder minder zufällig stark anstiegen, wie es in anderen Systemen wie z.B. *D&D* der Fall ist (Mearls et al. 2018). Stattdessen würde durch das Trainings-System eine nachvollziehbare, kleinschrittige Entwicklung simuliert werden. Dieser Teil der Regeln wurde als bezeichnend für das *Scherbensturm*-Regelwerk erkannt und hat im Laufe der Zeit viele Verbesserungen und Ergänzungen erfahren. So wurde später noch eine Alternative zum Training mit dem Namen „Expertise“ hinzugefügt, bei der nicht Hauptwerte, sondern Fertigkeiten passiv verbessert werden.

2.2.2.4 Kampfsystem

Das Kampfsystem von *Scherbensturm* durchlebte mitunter die meisten Änderungen. Anfänglich erfolgte zu Testzwecken die Verwendung einer Mischung unterschiedlicher Regeln, die sich an anderen Spielsystemen orientierte. Hauptsächlich das Spielsystem *Warhammer 40K: Dark Heresy* war hier interessant, da es ebenfalls auf W100-Würfeln basiert (Barnes 2008). Im Laufe der Entwicklung wurden mehr und mehr eigene Ideen umgesetzt und getestet, wodurch schließlich eigene Kampfregeln entworfen werden konnten. Besonders die Entwicklung dieses Abschnittes machte die Komplexität spürbar, die ein auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Regelwerk mit sich bringt. Schließlich musste das System in der Lage sein, unterschiedlichste Kampfformen und Waffen aus diversen Genres umsetzen zu können. Gerade hier durfte also nicht auf eine bestimmte Umgebung maßgeschneidert werden, sondern die Regeln mussten sehr divers anwendbar und damit sehr komplex aufgebaut werden. Zu Beginn erfolgte die Identifizierung der in Hauptfokus II (intuitive Grundregeln) festgelegten intuitiven, allgemeingültigen Prinzipien, die für alle Arten des Kampfes angewandt werden können. Dabei wurden schließlich mehrere solcher Prinzipien gefunden, die sich auch in den aktuellen Kampfregeln wiederfinden lassen und charakteristische Merkmale dieses Regelwerkes darstellen:

- Kampfeteiligte, die einen hohen Initiative-Wert haben, dürfen früher ziehen, müssen dies aber nicht tun (Abwarten).
- Angriffe mit einer bestimmten Waffe machen meistens ähnlichen Schaden, können aber manchmal auch mehr (kritischer Treffer) oder weniger Schaden (Streiftreffer) erzielen. Für den Schaden wird nur bei den letzteren beiden gewürfelt.
- Es gibt unterschiedliche Arten von Schaden, wie z.B. Hitzeschaden und Schnittschaden. Rüstungen bieten einerseits generelle Rüstungspunkte, die vor allen Schadensarten schützen, besitzen andererseits Anfälligkeiten und Stärken, die nur gegen bestimmte Schadensarten gerichtet sind.
- Es gibt unterschiedliche Arten, sich zu verteidigen, wie z.B. Ausweichen und Parieren, die jeweils ihre eigenen Vor- und Nachteile mit sich bringen.
- Kampfeteiligte sind in der Lage, auf andere Geschehnisse zu reagieren, wie z.B. sich gegen Angriffe zu verteidigen (Reaktion). Sie können dies aufgeben, um dafür mehr Aktionen ausführen zu können, sind dafür jedoch wehrlos (Wehrlosigkeit).
- Manche Aktionen verbrauchen den gesamten Zug (volle Aktion), manche einen Großteil des Zuges (Standardaktion), manche einen kleinen Teil (Schnellaktion) und manche sind so schnell und/oder simpel, dass sie gar nicht ins Gewicht fallen (freie Aktion) (Abb.4).

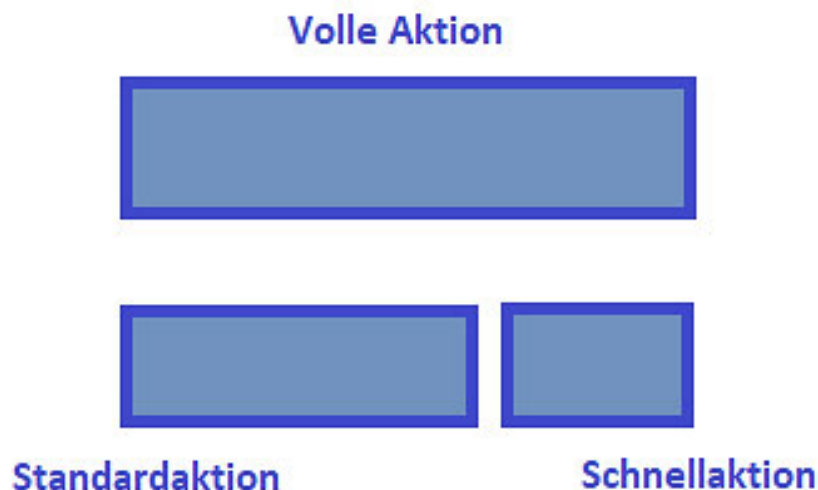


Abbildung 4: Arten von Aktionen in *Scherbensturm* (eigene Darstellung)

Die Erstellung von *Scherbensturm* umfasste schlussendlich die Entwicklung eines rundenbasierten Kampfsystems, welches die genannten Grundprinzipien als intuitiven Leitfaden verwenden soll, um seine notwendige Komplexität zugänglich zu machen.

2.2.2.5 Vorgegebene Spielwelt und Scherben

Obleich es bei den ersten Planungen schwierig schien, eine Welt mit der für das Spielsystem *Scherbensturm* angestrebten Erweiterbarkeit zu erstellen, konnte doch bereits innerhalb der ersten Sitzungen ein zufriedenstellendes Design vorgestellt werden. Die Wahl für den Namen der Spielwelt fiel auf „Betheria“, und sie wurde in ersten Entwürfen folgendermaßen beschrieben:

„Betheria ist die Welt des Gottes Betherius, dem Spiegelgott. Er beobachtet und analysiert andere Welten, um Dinge, die ihm dort gefallen, selbst nachzubauen. Dafür kopiert er manchmal ganze Abschnitte anderer Welten, sogenannte „Weltensplitter“. Betheria ist somit ein Gefüge von Ausschnitten unterschiedlichster Welten.“

Die Natur dieser Welt erlaubt es Spielleitern, nahezu alles Erdenkliche umzusetzen, da selbst bereits bestehende Welten als Kopie in Betheria eingefügt werden können. Fernerdessen können dort auch Szenarien ausgespielt werden, in denen unterschiedliche Welten aufeinandertreffen. Dieses Weltendesign wurde im Laufe der Zeit mit weiteren Grundinhalten angereichert und ausgebaut, ist aber grundsätzlich beibehalten worden. Betherius, der Spiegelgott, und seine Welt sind ebenso charakteristisch für die vorgegebene Spielwelt wie die Themen von „Kopie und Original“ und das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Welten und Völker. Ein weiterer wichtiger Bestandteil des vorgegebenen Hintergrundes sind „Scherben“. Dabei handelt es sich um unterschiedlichste Bestandteile, aus denen alles in Betheria besteht. Beispiele für Scherben sind „Feuer“, „Licht“, „Leben“ oder „Liebe“. Eine Scherbe kann als „Bauplan“ für ein Element verstanden werden. Diejenigen, die ausreichendes Verständnis über eine Scherbe entwickeln, sind in der Lage, dieses Element zu erschaffen und zu formen. Auf diese Weise ist Magie in Betheria dargestellt. Da Scherben eine wichtige Rolle in der Welt und den Regeln des Spielsystem tragen, ist dieses nach ihnen benannt worden.

2.2.3 Konkrete Abgrenzung zu anderen Spielsystemen

2.2.3.1 Abgrenzung zu klassischen Rollenspielen

Wie in 2.1.1.5 dargestellt folgen klassische Rollenspielsysteme wie *Midgard*, *D&D* oder *Dungeonslayers* oft dem Prinzip von Charakterklassen, Erfahrungsstufen und Trefferpunkten (CET-Prinzip). Moder-

ne Regelsysteme verfolgen den Ansatz, das CET-Prinzip zu überwinden, da des Öfteren dessen mangelnde Plausibilität kritisiert wird. Manche neueren Systeme überwinden es in verschiedenen Graden. Das Rollenspiel *Shadowrun* z.B. hat keine Erfahrungsstufen, nutzt aber Charakterklassen und einen Trefferpunktmechanismus. Beim Fantasy-Rollenspiel *Härnmaster* werden Charakterfähigkeiten nach der Häufigkeit ihrer Verwendung gesteigert und die Gesundheit eines Spielcharakters mit einem tabellebasierten Gesundheitsregelsystem verfolgt, welches Körperzonen und Effekte wie Infektionen und ähnliches regeltechnisch abbildet. Das Rollenspielsystem GURPS vermeidet Charakterklassen (Seipler und Dogio 2021). Auch *Scherbensturm* bricht dieses Prinzip. Charakterklassen sind komplett abwesend, während Erfahrungsstufen und Trefferpunkte zwar existieren, aber in großem Maße ergänzt wurden. Die Erfahrungsstufen wurden um ein Trainingssystem ergänzt und in kleinere, häufiger erreichbare Stufenaufstiege zerlegt. Im Bereich der Trefferpunkte können durch das Hinzufügen einer Verwundungsschwelle die Spielercharaktere - neben dem typischen Sterben durch zu wenig verbleibende Trefferpunkte - auch durch einzelne sehr starke erlittene Treffer langfristige Verletzungen oder den sofortigen Tod erleiden. Fernerdessen wurden ebenso detaillierte Werte für die geistige Gesundheit der Charaktere hinzugefügt.

2.2.3.2 Abgrenzung zu anderen universellen Rollenspielen

Da das *Scherbensturm*-Regelwerk aufgrund des Fokus auf Erweiterbarkeit auf kein Genre festgelegt ist, kann es den universellen Rollenspielen zugeordnet werden. Bei der Betrachtung unterschiedlicher anderer solcher Systeme wie z.B. *Fate* oder *GURPS* lässt sich ein Hang zu simplen Grundregeln und einem großen Maß an Abstrahierung erkennen. Auch in *Scherbensturm* lässt sich stellenweise Abstrahierung als Ansatz erkennen. So wird beispielsweise das Erstellen und Balancing von Kräften hauptsächlich dem Spielleiter überlassen. Grundsätzlich wird in diesem Regelwerk jedoch auf intuitive Grundgedanken gesetzt, sodass eine größere Menge an Komplexität in die Regeln mit aufgenommen werden kann. Ziel ist es hierbei, reelle Mechanismen möglichst simpel wiederzugeben, sodass sie universell anwendbar sind. Das *Scherbensturm*-Regelwerk unterscheidet sich also darin von anderen universellen Spielsystemen, dass anstelle von simplen Grundregeln versucht wird, komplexe, aber treffende und intuitive Grundregeln zu finden.

2.3 Fazit & Fragestellungen

Pen-and-Paper-Rollenspiele haben eine lange Vorgeschichte und weisen Einflüsse auf andere Spielformate auf. Sie bieten eine einzigartige Form des Spiels, in welchem die Mitspieler nicht nur eine Geschichte erleben, sondern sich mithilfe ihrer Fantasie auch in dieser bewegen können. Das Regelwerk eines jeden Rollenspielsystems gibt den Rahmen und das Genre für ein gelungenes Spiel vor (Salen Tekinbaş und Zimmerman 2003). Da beide in den meisten Systemen sehr begrenzt sind, wurden in den letzten Jahren immer mehr Systeme entwickelt, die versuchen, diese Grenzen zu überwinden (Seipler und Dogio 2021). Auch das im Rahmen dieser Arbeit vorgestellte, selbstentwickelte Rollenspielsystem *Scherbensturm* gehört zu diesen sogenannten universellen Systemen. Es legt seinen Fokus vor allem auf die Erweiterbarkeit von Spielinhalten. Weiterhin benutzt es intuitive Grundregeln und die Bereitstellung ausreichender Grundinhalte. Der Rahmen dieser Arbeit bietet sich an, die Wirkung dieser Fokuspunkte in Pen-and-Paper-Rollenspielen anhand des Beispiels *Scherbensturm* auf das Spielerlebnis von Spielern zu testen.

Anhand dieses Fazits ergeben sich folgende Fragestellungen:

- **Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?**
- **Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and Paper-Rollenspiels zugänglich zu machen?**
- **Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Pen-and-Paper-Rollenspielsystems?**

Mittels leitfadengestützter Interviews soll im Rahmen dieser Arbeit eine Annäherung an diese Fragestellungen vorgenommen werden. Als Basis für die genannte qualitative Befragungsmethode soll eine Testspielrunde des *Scherbensturm*-Rollenspielsystems geplant und mit den zu Befragenden durchgeführt werden. Zu diesem Zweck werden Rollenspiel-erfahrene Teilnehmer rekrutiert, denen das *Scherbensturm*-System fremd ist.

3 Methodik und Auswertung

3.1 Forschungsprozess

Der vorangegangene theoretische Hintergrund zu Pen-and-Paper-Rollenspielen allgemein und zur Vorstellung des universellen Spielsystems *Scherbensturm* führt zur Entwicklung eines Forschungsinteresses. Im Rahmen dieser Arbeit soll mithilfe von Methoden der empirischen Sozialforschung herausgefunden werden, wie sich der Fokus auf Erweiterbarkeit, intuitive Grundregeln und ausreichende Grundinhalte auf das Spielerlebnis in Pen-and-Paper-Rollenspielen auswirkt. Dazu wird ein empirischer Forschungsprozess angewandt, der sich aus den in Abbildung 5 dargestellten Schritten zusammensetzt.

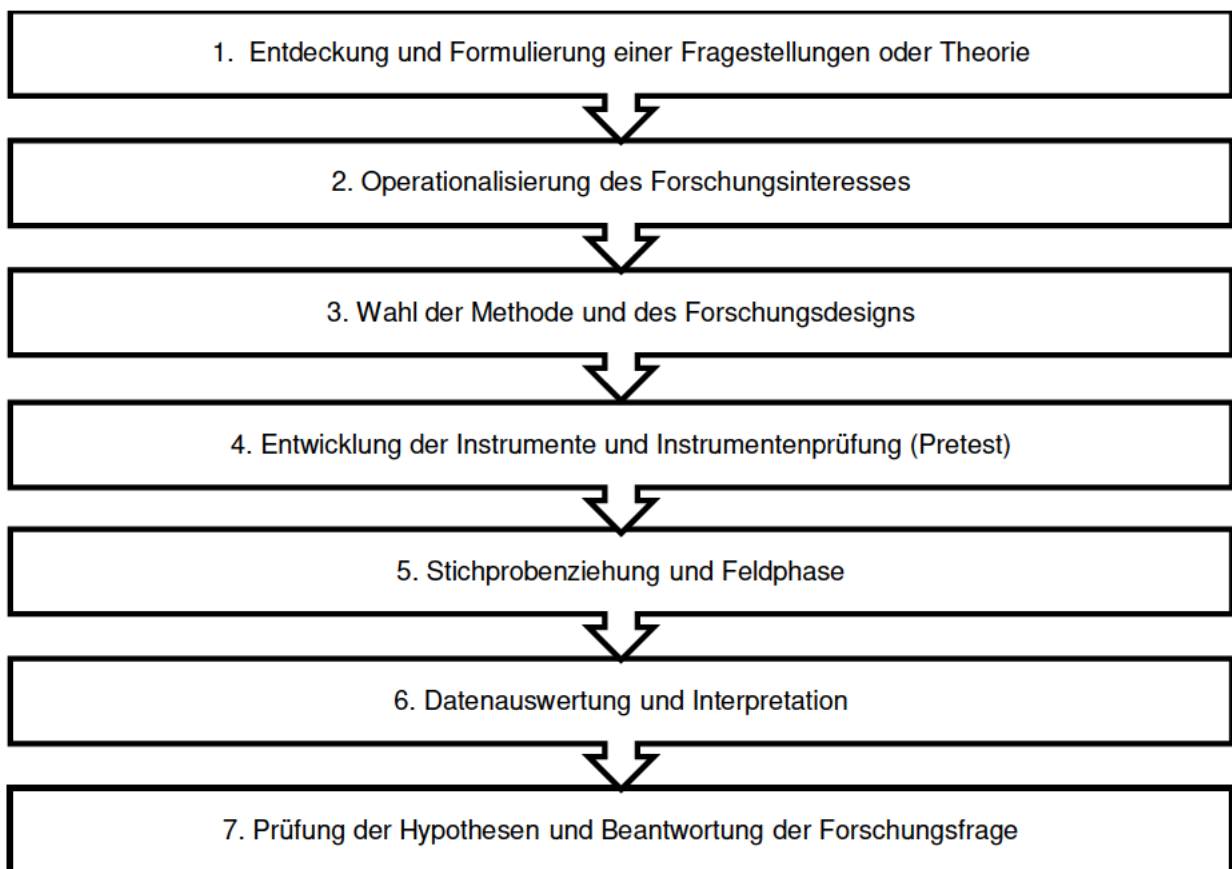


Abbildung 5: Angewandter Forschungsprozess zur Untersuchung der Fragestellungen
(Diekmann 2009)

3.2 Operationalisierung des Forschungsinteresses

Auf Schritt 1 des empirischen Forschungsprozesses, der Formulierung der zu untersuchenden Theorie (s. 3.1), folgt im zweiten Schritt eine Operationalisierung des Forschungsinteresses, indem die Fragestellungen aus Kapitel 2.3 aufgegriffen und im nächsten Schritt die Hypothesen gebildet werden.

Fragestellung 1: Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?

Fragestellung 2: Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and Paper-Rollenspiels zugänglich zu machen?

Fragestellung 3: Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Pen-and-Paper-Rollenspielsystems?

Aus den Fragestellungen werden folgende Hypothesen abgeleitet:

Hypothese 1: Ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen wirkt sich günstig auf das Spielerlebnis erfahrener Spieler aus.

Hypothese 2: Ein Fokus auf intuitive Mechaniken und die Bereitstellung von Grundinhalten helfen, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen.

3.3 Wahl der Methode und des Forschungsdesigns

Beim ausgewählten Design handelt es sich um ein qualitatives, leitfadengestütztes Interview mit vorangegangenem Durchlauf einer einführenden Spielrunde des Pen-and-Paper-Rollenspielsystems *Scherbensturm*. Die qualitative Sozialforschung eignet sich hier als Methode, weil es das Ziel dieser ist, die individuellen Weltansichten und Lebensweisen seiner Probanden zu erfassen. Es geht um das Verstehen von Sinn in einzelnen Fällen, nicht um die Quantifizierung von Sachverhalten, wie dies bei quantitativer Sozialforschung der Fall ist. Letztere benötigt große Stichproben, um eine Repräsentativität zu ermöglichen (Hug und Poscheschnik 2020). Im Falle dieser Arbeit geht es aber weniger um Repräsentativität als um die Erforschung der subjektiven Erfahrung des Spielerlebens Einzelner. Für eine quantitative Forschung müsste sich die erforschte Materie - in diesem Fall das Spielerlebnis in Beziehung zu den Aspekten: Erweiterbarkeit, intuitives Design, Bereitstellung von Grundinhalten - numerisch erfassen lassen (Hug und Poscheschnik 2020). Unter allen qualitativen Methoden der Sozialforschung fällt die Wahl auf das Leitfadenterview. Dieses stellt eine verbreitete, ausdifferenzierte und methodologisch

vergleichsweise gut ausgearbeitete Methode dar, um qualitative Daten zu erzeugen. Die Führung im Interview erfolgt dabei über einen vorbereiteten Leitfaden als vorab vereinbarte und systematisch angewandte Vorgabe zur Gestaltung des Interviewablaufs. Ein Leitfaden kann sehr unterschiedlich aufgebaut sein, beinhaltet aber immer

- (Erzähl-)Aufforderungen,
- explizit vorformulierte Fragen,
- Stichworte für frei formulierbare Fragen und/oder
- Vereinbarungen für die Handhabung von dialogischer Interaktion für bestimmte Phasen des Interviews.

Basis des Leitfadens ist die bewusste methodologische Entscheidung für eine Einschränkung der maximalen Offenheit (die alle Möglichkeiten der Äußerungen zulässt) aus Gründen des Forschungsinteresses. Das Prinzip für die Erstellung eines Leitfadens lautet: „So offen wie möglich, so strukturierend wie nötig“. Bei aller grundsätzlichen Offenheit ist es für die meisten Fragestellungen und Forschungsinteressen notwendig, den Interviewablauf in einem gewissen Maß zu steuern (Baur und Blasius 2014), so auch für die Zielsetzung dieser Arbeit. Auf Grundlage der Fragestellungen sind spezifischere Antworten erforderlich. Qualitative Methoden ohne Leitfaden sind in diesem Zusammenhang nicht zielführend. Die eigens dafür geplante und angeleitete Testrunde bietet den thematischen Rahmen für den Leitfaden. Mithilfe eines durchgeplanten Spieldurchlaufes, der explizit nur in einem auf Erweiterbarkeit ausgelegten Spielsystem durchführbar ist, wird der Fokus der Befragten im Vorfeld auf die zu untersuchenden Thematiken gelenkt.

3.4 Entwicklung der Instrumente und Pretests

3.4.1 Aufbau und Umsetzung der Testrunde *Scherbensturm*

3.4.1.1 Gewährleistung der allgemeinen Qualität als Geschichte und Spiel

Für die Planung der Testrunde muss darauf geachtet werden, dass durch diese eine ausreichende Qualität geboten wird, um als unterhaltsame Zeitbeschäftigung – eben als ein gelungenes Spiel - wahrgenommen zu werden. Dies ist wichtig, da zu große Mängel in dieser Hinsicht dazu führen würden, dass die Spieler un aufmerksam werden. Dies würde für die Testrunde und insbesondere auch die danach geplanten Interviews große Schäden in der Tiefe der gewonnen Perspektiven verursachen, deren genaue Betrachtung eines der Hauptaugenmerke dieser Arbeit ist. Weiterhin ist davon auszugehen, dass große Ärgernisse, die die Spieler während des Spielens erfahren, so sehr deren Aufmerksamkeit auf sich lenken würden,

dass die Aspekte des Spielsystems, auf die ihr Blick eigentlich gelenkt werden soll, überdeckt werden. Es ist also wichtig, dass die Integrität der Testrunde als Spiel stets gewährleistet ist. Die Handlung des Szenarios gewährleistet dies in dramaturgischer Hinsicht anhand des Grundsatzes von „goal, stakes and urgency“ (zu Deutsch: Ziel, Einsatz und Dringlichkeit). Dieser wird hier insbesondere verwendet, da die Testrunde wie auch Filme ihre Geschichte in einem für Pen-and-Paper-Rollenspiele untypisch kurzem Zeitraum für eine Spielrunde unterzubringen versucht und daher sehr zeiteffizient sein muss (Smith 2012).

Das „**goal**“, das Ziel, findet sich in erster Linie natürlich einerseits im natürlichen Trieb des Menschen, überleben zu wollen. Tiefgreifendere Ziele wie der Wunsch des Urzeit- und modernen Spielercharakters, in die eigene Heimat zurückzukehren, oder das Bestreben des Fantasy-Spielercharakters, die übrigen Mitglieder seiner Abenteurergruppe zu retten, bieten ein ausreichend großes Maß an Motivation und persönlicher Bindung. Hinzu kann als Ziel noch kommen, die Bösewichte des Szenarios aufhalten, wenn sich die Spieler dazu entscheiden.

Die „**stakes**“, also was auf dem Spiel steht, sollten die Spieler scheitern, entspricht in erster Linie dem Leben der Spielercharaktere. Recht schnell werden die Charaktere erfahren, dass außerdem die Möglichkeit, in ihre Heimatwelt zurückzukehren auf dem Spiel steht, sowie auch das Leben der Abenteurergruppe des Fantasy-Charakters. Mit zunehmendem Voranschreiten werden die Spieler mehr und mehr erkennen, welche Gefahr die drei Bösewichte des Szenarios für ihre eigenen Welten – und auch andere – darstellen, wodurch die Wichtigkeit, dass sie aufgehalten werden, klar wird. Die von den Spielern empfundenen „stakes“ erhöhen sich im Laufe der Testrunde also vom eigenen Leben bis hin zum Schicksal aller Welten. Dadurch können sich die Spieler zu Beginn des Szenarios noch mehr um ihre eigenen Charaktere kümmern und haben Raum, diese zu erkunden, ehe sie dann später, wenn sie mit diesen vertraut sind, wichtige Entscheidungen treffen müssen, wenn mehr auf dem Spiel steht.

Die „**urgency**“, die Dringlichkeit, ist zu Beginn der Testrunde, wenn die Spielercharaktere im Verlies gefangen sind, durch die wahrnehmbare Gefahr aus der Folterkammer gegeben. Die Schmerzens- und später auch Todesschreie zeigen deutlich, dass sich die Charaktere in einer gefährlichen Lage befinden, da sie die nächsten sein könnten, die gefoltert und getötet werden. Sobald das Verlies jedoch verlassen wird, übernimmt das Ritual, dass um Mitternacht beendet wird und bei welchem die übrigen Mitglieder der Abenteurergruppe des Fantasy-Charakters getötet werden, die Dringlichkeit. Damit erhalten die Spieler ein greifbares und klares Zeitlimit, das spät genug gewählt ist, um die Spieler nicht zu sehr zu hetzen, aber doch grundloses Verschwenden von Zeit auszuschließen.

Neben den erwähnten dramaturgischen Grundsätzen sollte auch sichergestellt werden, dass die Aspekte des Spielens, die Pen-and-Paper-Spielen eigen sind und diese ausmachen, berücksichtigt werden. Dies

bedeutet zum einen, dass die Spieler ausreichend Freiheiten in ihren Handlungen und Entscheidungen haben, sodass sie das Gefühl von persönlicher Eigenständigkeit bekommen, sowie auch die Möglichkeit, einen Effekt auf die Umwelt und die Handlung ausüben zu können. Dies ist dadurch gewährleistet, dass an vielen Stellen innerhalb des Szenarios kein klarer Weg zum Ziel vorgeschrieben ist. So ist es beispielsweise bei den meisten Hauptbösewichten durchaus erlaubt, diese auch zu einer Allianz zu überzeugen, anstatt diese zu töten. Zudem muss sichergestellt werden, dass die Umgebung und alle Charaktere des Szenarios innerhalb der Spielwelt schlüssig und nachvollziehbar sind. Obgleich das Rollenspiel an sich in der Vorstellung spielt, ist es doch von größter Wichtigkeit, dass die Welt, in der sich die Charaktere befinden, übergreifenden Regeln folgt, die den Spielern einen sicheren Stand bieten. Unlogische Geschehnisse führen zu einem Verlust der Immersion seitens der Spieler und können fernerdesen Motivationslosigkeit und Frustration zur Folge haben. Zusammenfassend kann geschlossen werden, dass möglichst alle Ärgernisse und Störfaktoren, welche die Spieler von den zu untersuchenden Aspekten der Testrunde ablenken könnten, durch gute Gestaltung des Szenarios mithilfe dramaturgischer Grundsätze und bewährter Grundlagen aus dem Bereich „Pen-and-Paper“ behoben werden müssen, um die Hervorhebung der in dieser Arbeit behandelten Themen zu gewährleisten.

3.4.1.2 Ausrichtung der Testrunde zur Untersuchung der Fragestellungen

Die Testrunde und insbesondere die darauffolgenden Interviews mit den Spielern stellen den wissenschaftlichen Teil dieser Arbeit dar. Daher ist es eine zentrale Aufgabe, die Fragestellungen und die dafür relevanten Themen derartig mit dem gespielten Szenario zu verbinden, dass sie nicht nur im Fokus des Spiels stehen, sondern auch von den Spielern in ausreichendem Maße betrachtet werden können. Dies bedeutet, dass sämtliche Bemühungen und Entscheidungen bezüglich der Testrunde, die nicht der Gewährleistung der allgemeinen Qualität (wie im vorherigen Abschnitt dargestellt) dienen, als Ziel haben sollten, die für diese Arbeit relevanten Themen einzubringen.

Die erste Fragestellung **„Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and-Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?“** beschäftigt sich mit dem Begriff der Erweiterbarkeit, welcher gleichermaßen den Hauptfokuspunkt dieser Arbeit wie auch des Spielsystems *Scherbensturm* darstellt. Daher kommen die Spieler bereits durch die Spielregeln und die Repräsentation ihres Charakters innerhalb von *Scherbensturm* in großem Maße mit diesem Aspekt in Kontakt. Vielmehr repräsentiert der Aspekt der Erweiterbarkeit die grundsätzliche Prämisse der Testrunde, durch welche die Eigenschaften eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Systems in den Vordergrund gerückt werden sollen. Der Grundgedanke des Szenarios ist, Charaktere aus unterschiedlichen Welten bzw. Genres aufeinandertreffen zu lassen. Da Pen-and-Paper-Systeme sich üblicherweise auf eine Welt bzw. ein Genre festlegen, ist

es ein solches Zusammentreffen, worin das hier zu testende System *Scherbensturm* überlegen sein sollte. Ziel dieses Systems ist wie bereits dargestellt die Umsetzung möglichst vieler unterschiedlicher Spielelemente und Geschichten. Die Prämisse der aufeinandertreffenden Welten ist dahingehend ein zentrales Thema der Testrunde. Diese soll von den Spielern durch das Gestalten und Spielen ihrer Charaktere sowie durch das Erleben des Szenarios in großem Maße erkundet werden.

Die zweite Fragestellung „**Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and Paper-Rollenspiels zugänglich zu machen?**“ untersucht die Effektivität der intuitiven Grundgedanken, die *Scherbensturm* versucht, zu erreichen, um die Komplexität der Regeln zugänglicher zu machen. Für diese Fragestellung ist es besonders interessant, zu überprüfen, ob die Spieler bereits mit einer kurzen Einführung des Spielleiters einen ausreichend guten Einstieg in die Regeln erhalten können. Zu diesem Zweck ist es geplant, den Spielern nur wenig Material in Form von Texten zukommen zu lassen und sie stattdessen mit möglichst kurzen Erklärungen in das Spielsystem einzuweisen. Während des Spielens kann dann beobachtet werden, wie häufig die Spieler noch auf Unklarheiten stoßen und ob sie es nach dem Begreifen der Grundgedanken leichter haben, sich den Rest des Systems zu erschließen.

Die dritte Fragestellung „**Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Pen-and-Paper-Rollenspielsystems?**“ beschäftigt sich in erster Linie mit dem Einstieg in das System und untersucht, ob die Bereitstellung von Grundinhalten diesen erleichtert. Gerade bei einer so großen Vielfalt von Charaktereigenschaften und -fähigkeiten, welche die Prämisse der Testrunde ermöglicht, lässt sich sehr gut überprüfen, ob die bestehenden Spielelemente ausreichen, um alle Charaktere ohne Hinzufügen zusätzlicher Inhalte umsetzen zu können.

Somit sind alle Fragestellungen abgedeckt und können innerhalb der Testrunde überprüft werden, deren genaue Gestalt nun erörtert werden kann. Es ist geplant, sie in zwei Termine aufzuteilen: Die Charaktererstellung und die Spielrunde.

3.4.1.3 Charaktererstellung

Für den ersten Termin ist ein Zeitfenster von drei bis vier Stunden vorgesehen. Da die genaue Dauer für die Erstellung der Spielercharaktere jedoch schwer einzuschätzen ist, muss die Startzeit für eine etwaige spontane Verlängerung früh genug gewählt werden. Die Spieler müssen daher im Vorfeld informiert werden, dass das angesetzte Zeitfenster nur eine grobe Schätzung ist und dass eventuell mehr Zeit vonnöten sein wird. Begonnen wird der erste Termin mit einer kurzen Vorstellungsrunde, da der Spielleiter die Spieler nicht kennt und sich auch die Spieler untereinander vermutlich nicht kennen werden. Hier werden Spieler und Spielleiter Namen, bisherige Erfahrungen mit Rollenspielen, Beruf und weitere Dinge austauschen. Im Anschluss erhalten die Spieler die drei vorbereiteten Vorgaben zur Charaktererstellung, die als „Umschläge“ bezeichnet werden und lediglich durch die ihnen zugeordnete Farbe ein grobes Gefühl vermitteln. Die Spieler erhalten den Auftrag, sich jeweils einen der Umschläge auszusuchen und als erste Aufgabe ein Charakterkonzept nach diesen Vorgaben zu entwickeln. Dabei ist es wichtig, die Spieler explizit darauf hinzuweisen, dass sie nicht zu viel Zeit und Aufwand verwenden sollen, um einzelne Details auszuarbeiten, da sonst der zeitliche Rahmen womöglich gesprengt wird. Fernerdessen muss darauf hingewiesen werden, Fragen und Konzepte nach Möglichkeit nur durch private Nachrichten mit dem Spielleiter zu teilen, um die Spieler über die starken Unterschiede der Herkunftswelten im Dunkeln zu lassen. Dies hat das Ziel, das Gefühl der „Unüblichkeit“ der Situation, in der sich die Spielercharaktere später begegnen, zu verstärken. Es folgt eine Vorstellung der Umschläge.

Grün-Brauner Umschlag (Urzeitwelt):

„Du bist ein Mensch der Welt Krushkar - einer wilden, urzeitlichen Dschungelwelt. Das Überleben dort ist eine ständige Herausforderung, denn es gibt nicht nur massive Tiere, sondern auch eine Vielzahl an gefährlicher Flora. Menschen leben meist in Stämmen zusammen, einige wenige führen ein Leben als Einzelgänger im ständigen Kampf mit der Wildnis.“

Entscheide:

- Lebst du in einem Stamm? Wie groß ist er? Welche Rollenverteilungen und Verantwortungen gibt es dort? Was sind die Riten deines Stammes? Wie kann er sich in der wilden, lebensfeindlichen Umgebung halten? Welche/n Rolle/Beruf hast du in deinem Stamm?
- Bist du ein Einzelgänger - ein einsamer Wolf? Wo bist du ursprünglich aufgewachsen? Was hat dich dazu geführt, allein zu leben? War es eine Entscheidung oder wurde dein Stamm ausgelöscht?

Folgendes gilt für deinen Charakter:

Du bist Stufe 8, also durchaus fähig in einem bestimmten Feld, aber noch lange kein Meister. Du bist eine harte Lebenssituation und vermutlich auch das Kämpfen um dein Leben gewohnt. Du hast Zugriff auf primitive Waffen und Rüstungen, wie beispielsweise Felle, Äxte und Bögen. Es gibt Magie in deiner Welt, aber nur in wilden Formen, wie z.B. bei Schamanen oder Druiden.

Erarbeite danach dein Charakterkonzept:

- Wie sieht dein Charakter aus?
- Was hat er/sie für Fähigkeiten und Eigenschaften?
- Worin ist er/sie schlecht?
- Wie ist die Lebenssituation und Geschichte deines Charakters?

Versuche zuletzt, die Persönlichkeit deines Charakters mit drei Adjektiven zu beschreiben.

(Beispielsweise: treu, unbarmherzig, pessimistisch)

Sobald du alle Punkte erarbeitet und somit ein gutes Bild von deinem Charakter hast, melde dich beim Spielleiter!“

Schwarz-violetter Umschlag (Fantasywelt):

„Dein Charakter stammt von der Welt Itania, einer größtenteils gothischen Fantasy-Welt. Es gibt dort zwar einige unterschiedliche Völker (z.B. Elfen und Zwerge), hauptsächlich jedoch Menschen, wie deinen Charakter. Magie ist recht verbreitet und nichts Ungewöhnliches, obgleich nicht viele die Veranlagung dafür mit sich bringen. Da es viele finstere Wesen, Anhänger dunkler Gottheiten oder Anwender schwarzer Magie gibt, braucht es eine Vielzahl an Abenteurern, die sich diesen Kräften in den Weg stellen.“

Folgendes gilt für deinen Charakter:

Du bist ein Mensch. Du bist Stufe 8, also durchaus fähig in einem bestimmten Feld, aber noch lange kein Meister. Du bist Teil einer Gruppe von Abenteurern. Euer aktueller Auftrag ist es, für einen Gelehrten eine große Messung an fremdartiger Magie zu untersuchen, die er aus einer abgelegenen Gegend gespürt hat. Du hast Zugriff auf mittelalterliche Waffen und Rüstungen wie z.B. Schuppenpanzer, Degen und Wurfdolche, sowie auf Magie.

Versuche zu überlegen (du KANNST, aber MUSST dies nicht bestimmen):

- Wie ist die Abenteurergruppe, in der du bist?
- Wie lange kennt ihr euch?
- Was habt ihr schon erlebt?
- Welche Mitglieder sind außer dir in der Gruppe?
- Was verbindet die Mitglieder?
- Was sind eure Stärken/Schwächen und Spezialitäten?

Erarbeite dein Charakterkonzept:

- Wie sieht dein Charakter aus?
- Welche Rolle übernimmt er/sie innerhalb der Abenteurergruppe?
- Was hat er/sie für Fähigkeiten und Eigenschaften?
- Worin ist er/sie schlecht?
- Wie ist die Lebenssituation und Geschichte deines Charakters? Wie ist er/sie Abenteurer geworden?

Versuche zuletzt, die Persönlichkeit deines Charakters mit drei Adjektiven zu beschreiben.

(Beispielsweise: treu, unbarmherzig, pessimistisch)

Sobald du alle Punkte erarbeitet und somit ein gutes Bild von deinem Charakter hast, melde dich beim Spielleiter!“

Metallisch-weißer Umschlag (Moderne Welt):

„Dein Charakter stammt von einer Welt, die unserer Erde nahezu gleicht. Es gibt ein paar Unterschiede und keine Garantie, dass alles exakt ist, wie bei uns. Zum Beispiel gibt es etwas fortschrittlichere Technologie. Du kannst es dir in etwa vorstellen wie in den Marvel- oder DC-Universen.“

Folgendes gilt für deinen Charakter:

Du lebst in den USA in der Nähe von (oder in) New Orleans. Du bist Stufe 8, also durchaus fähig in einem bestimmten Feld, aber noch lange kein Meister. Du bist an Untersuchungen der verdächtigen Firma „Ambrivan Technologies“ beteiligt. Entsprechend bist du Reporter, Polizist, Agent, Privatdetektiv oder ähnliches, oder jemand, der eng mit jemandem aus diesen Feldern zusammenarbeitet. Ambrivan Technologies ist erst vor einigen Monaten eröffnet worden, hat jedoch die Aufmerksamkeit der Medien und des Marktes durch ihre geheimnisvolle Technologie auf sich gezogen, die selbst Experten verblüfft. Du könntest also auch einen solchen Experten für Technologie spielen, der an den Untersuchungen beteiligt ist.

Entscheide:

- Arbeitet dein Charakter allein? Welches Interesse hat er/sie an Ambrivan Technologies?
- Arbeitet dein Charakter mit jemandem zusammen oder für jemanden? Wie ist er/sie an den Auftrag gekommen? Wurde er von einer höheren Instanz gegeben oder hat dein Charakter ihn von sich aus angenommen?

Erarbeite dein Charakterkonzept:

- Wie sieht dein Charakter aus?
- Was hat er/sie für Bildung und Beruf?
- Was hat er/sie für Fähigkeiten und Eigenschaften?
- Worin ist er/sie schlecht?
- Wie ist die Lebenssituation und Geschichte deines Charakters? Wie ist er/sie an die Untersuchung geraten?

Versuche zuletzt, die Persönlichkeit deines Charakters mit drei Adjektiven zu beschreiben.

(Beispielsweise: treu, unbarmherzig, pessimistisch)

Sobald du alle Punkte erarbeitet und somit ein gutes Bild von deinem Charakter hast, melde dich beim Spielleiter!“

Während der Entwicklung der Charakterkonzepte seitens der Spieler ist es die Aufgabe des Spielleiters, Fragen zu beantworten und sicherzustellen, dass die vorgeschlagenen Ideen nicht komplett unpassend für das Szenario sind. Er muss außerdem darauf achten, dass kein Spieler mit dem Umschlag, den er letzten Endes zufällig bekommen hat, komplett unzufrieden ist. Obwohl die Chance, dass der Spielleiter an dieser Stelle eingreifen muss, recht gering ist, ist es trotzdem von größter Wichtigkeit, von den Spielern entwickelte Charakterkonzepte nur dann anzunehmen, wenn sie keine langfristigen Probleme beim Spielen des Szenarios verursachen. Den Spielern, deren Idee bereits genehmigt worden ist, während andere noch am Entwickeln sind, kann geraten werden, die Zeit zu nutzen, um weitere Details ihres Charakters auszuarbeiten. Sobald alle Spieler ein genehmigtes Charakterkonzept vorgelegt haben, folgt eine erste Einweisung in die Regeln von *Scherbensturm*. Dabei erfolgt zuerst eine Vorstellung der Hauptwerte und des auf Fertigkeiten basierenden Würfelsystems. Schließlich wird erklärt, wie die Charaktererstellung und -steigerung durchgeführt werden wird. Zur Verstärkung dieser ersten Konfrontation der Spieler mit den Regeln ist geplant, den Spielern möglichst wenig an Dokumenten zur Verfügung zu stellen. Es soll überprüft werden, ob allein die Erläuterungen des Spielleiters genügen, um eine ausreichend gute Einführung zu bieten. Es muss damit gerechnet werden, dass ein oder mehrere Spieler Probleme haben werden, in das Spielsystem zu finden. In diesem Fall muss womöglich mehrfach auf Fragen geantwortet und Regeln erklärt werden. Aufgrund der vermutlich großen geistigen Anstrengung seitens der Spieler birgt dieser Abschnitt des ersten Termins die größte Wahrscheinlichkeit, dass einer der Beteiligten aus Versehen Dinge über seinen Charakter preisgibt. Dies droht, die Prämisse der unterschiedlichen Herkunftswelten für die anderen Spieler vorwegzunehmen, und sollte nach Möglichkeit vermieden werden. Sind die Charakterbögen alle angefertigt und vom Spielleiter überprüft und bestätigt, so kann der erste Termin abgeschlossen werden. Es muss an dieser Stelle festgelegt werden, für welche Zeit das Spielen am zweiten Termin angesetzt wird. Dabei wird darauf hingewiesen, dass ein Beenden des Szenarios zwar erwünscht, aber nicht zwingend notwendig ist. Es besteht also die Möglichkeit für die Spieler, eine Obergrenze für die Spielzeit festzulegen, andernfalls wird dies offengelassen.

3.4.1.4 Spielrunde

Zu Beginn des zweiten Termins soll noch einmal überprüft werden, ob alle Spielercharaktere spielbereit sind. Nachdem dies sichergestellt ist, kann das Spielen des Szenarios begonnen werden. Zuerst werden die Spieler zu einem Würfelwurf (ein W10 ist ausreichend) aufgefordert, um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge ihre Charaktere erwachen. Dies hat zwar keine handlungstechnische Relevanz, dient aber dazu, den Spielern ein erstes Gefühl von Handlungsfähigkeit zu geben. Steht die Reihenfolge fest, wird für jeden beschrieben, welche Eindrücke er von der Umgebung gewinnt, in der er sich befindet. Dabei

soll insbesondere auf die Perspektive des jeweiligen Spielercharakters eingegangen werden und eventuelle Befremdlichkeiten der Umgebung hervorgehoben werden. So hat der Urzeitweltler womöglich das Gefühl, in einer ungewöhnlich glatten Höhle zu sein, während sich der moderne Charakter eher in einem altertümlichen Verlies sieht. Weiterhin muss die Amnesie, unter der die Charaktere leiden, erwähnt werden, sodass der Ort und die Situation, in der sie sich befinden, als unbekannt etabliert werden. Sind bereits ein oder zwei der Charaktere aufgewacht und bereits mit ersten Untersuchungen ihrer Umgebung beschäftigt, so kann erzählt werden, wie Schmerzensschreie und andere verstörende Geräusche aus der Folterkammer zu hören sind. Dies sorgt dafür, dass die Situation nun um eine unbekannte Gefahr erweitert wird und nicht stagniert. Die Spieler spüren nun eine Bedrohung und Dringlichkeit. Sind alle Spielercharaktere aufgewacht und beginnen erste Kommunikationsversuche, so wird erklärt, dass sie sich zwar gegenseitig verstehen können, jedoch merken, dass sie es eigentlich nicht können sollten. Dies gibt grünes Licht zur uneingeschränkten Interaktion, rückt aber auch die Unnatürlichkeit der Situation weiter in den Fokus. An dieser Stelle sollte Raum für Gespräche und gegenseitiges Kennenlernen gelassen werden. Jedoch müssen die Spieler womöglich durch weitere Geräusche aus der Folterkammer erneut auf die Dringlichkeit der Situation hingewiesen werden. Mit dem Hinweis, dass sich die Zellentür des Urzeitweltlers aufbrechen lässt, beginnt die erste Herausforderung der Spieler: Das Entkommen aus dem Verlies. Die Spieler sollten hier auf keine unnötigen Verbote oder Hindernisse seitens des Spielleiters stoßen, da dies die ersten konkreten Momente sind, in denen die Spieler die Möglichkeiten des Spielsystems erleben. Andererseits sollten sie jedoch auch nicht geschont werden und deutlich spüren, dass ihre Handlungen Konsequenzen mit sich bringen. Es gibt viele Wege, wie die Spieler diese erste Aufgabe bewältigen können, jedoch müssen sie es letztlich schaffen, an den Schlüssel zu kommen, den der Gegner in der Folterkammer bei sich trägt. Den Zellschlüssel zu bergen ist außerdem notwendig, um die anderen beiden eingesperrten Spielercharaktere zu befreien. Sollten die Spieler auf dem Weg aus dem Verlies die Türen zu den Tresoren entdecken, sollten diese als „besonders“ hervorgehoben werden. Nachdem das Verlies verlassen ist, finden sich die Spieler in der Eingangshalle des Anwesens wieder. Nach einem Moment des Umschauens treffen sie das Dienstmädchen des Hauses, Daniella. Diese wird fragen, ob sie Gäste des Hauses sind. Daniella's Geist ist durch Magie nahezu roboterähnlich und führt Anfragen der Gäste oder der Bewohner des Anwesens ohne zu zögern aus. Es ist daher von großer Wichtigkeit, dass deutliche Anzeichen gegeben werden, dass sie nur gegenüber Gästen freundlich gesinnt ist.

Sie folgt außerdem bestimmten Regeln, die sie nicht brechen kann:

- Sie kann keine bewussten Handlungen ausführen, die den Bewohnern des Hauses direkt schaden.
- Sie kann nicht die persönlichen Räumlichkeiten der Bewohner des Hauses betreten und darf das Gelände des Anwesens nicht verlassen.

Daniella weiß zwar vieles über die allgemeineren Beschaffenheiten des Anwesens und dessen Bewohner, ist aber vor allem bezogen auf die persönlichen Machenschaften der anderen Personen nicht allwissend. Sollten die Charaktere sich ihr als Gäste zu erkennen geben, wird sie als Hauptquelle für Informationen dienen, für die die Spieler an diesem Punkt eine große Nachfrage haben werden. Fernerdessen kann sie Nahrung und andere kleine Hilfen anbieten und den Weg zu den Gästequartieren zeigen, die als sicherer Ort in dem Szenario dienen. Mit dem Entdecken des Erdgeschosses und dem Treffen auf Daniella sollten die Spieler vorerst Zeit haben, sich zu sammeln, die Lage in der sie sich befinden zu verstehen und sich erste Ziele zu setzen. Um ausreichend Offenheit für das Vorgehen der Spieler zu bieten, ist ab diesem Punkt kein konkretes Vorgehen festgeschrieben. Da jedoch der innere Bannkreis so oder so im Weg der Spielercharaktere stehen wird, ist davon auszugehen, dass sie sich entweder Pinnia (Tochter des Meisters, Gewächshäuser) oder Martius (Sohn des Meisters, Kaserne) als erstes Ziel setzen werden. Ob die Spielercharaktere die Gewächshäuser oder die Kaserne aufsuchen, ist letztlich irrelevant. An dem Ort ihrer Wahl wird sie wahrscheinlich der längste und schwierigste Teil des Szenarios erwarten. Ziel ist es an beiden Orten:

- entweder den Schlüssel von Pinnia bzw. Martius zu erlangen, indem die dort anwesende Person im Kampf besiegt wird
- oder sich durch Gespräche ihre Unterstützung zuzusichern.

Dabei ist Pinnia mit ihrem eher kindlichen Geist vermutlich leichter zu einer Zusammenarbeit zu überzeugen, während Martius anfällig ist für Überraschungen während seiner Arbeit in der Werkstatt. Andere Wege, obgleich schwieriger, sind jedoch nicht ausgeschlossen, falls dies von den Spielercharakteren gut umgesetzt wird. Schaffen es die Spieler, einen der beiden Orte komplett zu sichern und den Schlüssel von Pinnia bzw. Martius an sich zu bringen, können sie dort an unterschiedlichen Orten innerhalb des Anwesens Belohnungen und hilfreiche Ausrüstung finden. Sollten es die Spielercharaktere schaffen, beide Schlüssel an sich zu bringen, so können sie in den Tresoren im Verließ die Teile eines Amuletts finden, das Immunität gegen die magische Kontrolle des Endgegners verleiht und den Kampf gegen diesen massiv erleichtert. Somit ist gewährleistet, dass die Erkundung der unterschiedlichen Orte den Spielern relevante Belohnungen bietet. Sobald die Charaktere entscheiden, zum ersten Mal die oberen Etagen des Anwesens aufzusuchen, erwartet sie dort ein Korridor, der eine offensichtliche Falle

darstellt. Dieses Rätsel dient vor allem dem Zweck, die Kreativität der Spieler zu testen, indem überprüft wird, ob bzw. wie sie fähig sind, diese Falle zu umgehen. Sobald der innere Bannkreis auf die eine oder andere Art überwunden worden ist, stehen die Spielercharakteren vor einem Dilemma. Zwei von ihnen - der Urzeit- und der moderne Charakter - können nun bereits zu ihrer Heimatwelt zurückkehren. Der Fantasycharakter bleibt innerhalb des äußeren Bannkreises gefangen und die Mitglieder seiner Abenteuergruppe sind in Gefahr. Es ist durchaus möglich, dass das Szenario bereits hier ein Ende findet, sollten sich die Spielercharaktere auf die offenstehenden Welten verteilen und dem Szenario entfliehen. Treffen Sie die Entscheidung, durch das dritte Portal zu schreiten, so beginnt das Finale des Szenarios. Der Endgegner, Meister Xinnius Ambrivan, ist enorm mächtig, da er in der Lage ist, sich vor Schaden zu schützen und den Geist anderer zu kontrollieren. Gerade diese Fähigkeit zur Steuerung einer anderen Person ist extrem gefährlich, da die Spielercharaktere höchstwahrscheinlich wenig bis keine Resistenz gegen diese Fähigkeit aufweisen. Zu diesem Zeitpunkt sind sie aber vermutlich mit mächtiger Ausrüstung ausgestattet, die den Kampf erleichtern sollte. Je mehr Vorbereitung die Spielercharaktere zu diesem Kampf mitbringen, desto höher sind ihre Chancen für einen Sieg. Insbesondere das vorher erwähnte Amulett steigert diese enorm. Es ist in jedem Fall von einem harten Kampf auszugehen, bei dem sehr wahrscheinlich mindestens einer der Spielercharaktere sein Leben lassen wird. Wie auch immer das Szenario zum Ende kommt, es sollte eine schöne Enderzählung angestrebt werden, um die Spieler seelisch zu entlasten und ihnen ein Gefühl des Abschlusses zu vermitteln.

3.4.2 Aufbau und Umsetzung der Interviews

3.4.2.1 Allgemein

Wie bereits in Kapitel 3.3 dargestellt, basiert ein leitfadengestütztes Interview auf einem Leitfaden, mit dem Ziel, zuvor festgelegte Fragestellungen zu beantworten (Baur und Blasius 2014). Der Leitfaden dieses Interviews lässt sich grob in drei Abschnitte unterteilen (s. Abb. 6):

- Personenbezogene Fragen
- Themenbezogene Fragen
- Evaluierende Fragen

Personenbezogene Fragen	Soziodemografische Daten: Name, Alter, Geschlecht, Beruf
	Erzählaufforderung: Persönliche Erfahrung mit Rollenspielsystemen
Themenbezogene Fragen	Wie hast du den Einstieg ins System empfunden? (Bereitstellung von Grundinhalten)
	In der Testrunde sind Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen. In welchem System könntest du dir diese Spielrunde noch vorstellen? (Erweiterbarkeit, Vergleich mit anderen Spielsystemen)
	Wie leicht ist es dir gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von <i>Scherbensturm</i> zu verstehen? (Intuitives Design)
Evaluierende Fragen	Wie hat dir die Testrunde gefallen?
	Wie hat dir das Spielsystem gefallen?
	Könntest du dir vorstellen, häufiger im <i>Scherbensturm</i> -System zu spielen?

Abbildung 6: Aufbau des leitfadengestützten Interviews (eigene Darstellung)

3.4.2.2 Personenbezogene Fragen

Im ersten Teil des Interviews werden Fragen über den Befragten selbst gestellt. Er wird zuerst standardgemäß gebeten, persönliche Daten wie Name, Alter und Beruf anzugeben, um diese für das Interview festzuhalten. Danach folgt eine Frage nach den persönlichen Erfahrungen im Bereich Pen-and-Paper-Rollenspiele. Diese Frage hat zweierlei Nutzen. Zunächst dient sie als Erzählanstoß, um in den Akt des Redens und Erzählens einzuführen. Die Frage nach der Erfahrung bietet sich für diesen Zweck besonders an, da der Befragte zwar bereits nachdenken, sich erinnern und formulieren muss, jedoch noch nicht

zu Interpretationen oder Bewertungen gezwungen ist. Fernerdessen wird geklärt, inwieweit der Befragte Erfahrung im Themenbereich besitzt, was die Relevanz seiner Antworten im qualitativen Interview abbilden soll.

3.4.2.3 Themenbezogene Fragen

Der zweite Teil umfasst Fragen, die sich auf die Wahrnehmung der gespielten Testrunde beziehen. Dies wird besonders hervorgehoben, um zu verhindern, dass die Antworten der Befragten schon zu weit in Bewertungen ausschweifen. In diesem Abschnitt werden insgesamt drei Hauptfragen gestellt, welche jeweils eine der Fragestellungen dieser Arbeit gezielt untersucht. Die erste Frage „Wie hast du den Einstieg ins System empfunden?“ beschäftigt sich mit der dritten Fragestellung dieser Arbeit „Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Pen-and-Paper-Rollenspielsystems?“. Ziel ist es, zu überprüfen, wie schwer den Spielern der Einstieg gefallen ist. Insbesondere geht es hierbei auch darum, zu ergründen, ob die bereitgestellten Grundinhalte ausreichend waren oder ob die Spieler mehr gebraucht hätten, um ihre Ideen umsetzen zu können. Diese Frage wird zuerst gestellt, da die Spieler den Abschnitt des Einstiegs als erstes erlebt haben. Die folgende Frage „In der Testrunde sind Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen. In welchem System könntest du dir diese Spielrunde noch vorstellen?“ zielt auf das Hauptthema der Arbeit, den Begriff der Erweiterbarkeit ab. Dieser ist in der ersten Fragestellung dieser Arbeit „Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?“ wiederzufinden. Da dieser Aspekt später in offeneren Fragestellungen stärker untersucht wird, hat die hier gestellte Frage einen engeren Fokus. Hierbei geht es darum, die Prämisse der Testrunde – das Zusammentreffen unterschiedlicher Genres in einem Szenario – in den Fokus zu rücken und festzustellen, wie besonders oder einzigartig dies von den Spielern empfunden wurde. Mit der letzten Frage dieser Kategorie „Wie leicht ist es dir gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von *Scherbensturm* zu verstehen?“ soll untersucht werden, ob die Spieler Probleme hatten, die grundsätzlichen Regeln zu verstehen und die Prinzipien dahinter zu erkennen. Dies ist der zweiten Fragestellung dieser Arbeit „Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen?“ zuzuordnen. Hierbei ist vor allem zu überprüfen, ob die Spieler ein klares Unverständnis ausdrücken, da ein gutes Verständnis der Regelgrundlagen den Spielern womöglich gar nicht aufgefallen ist. Während dieser Frage soll nicht nur auf den Einstieg in das Spielsystem eingegangen werden, sondern auch nachgefragt werden, wie oft es bei

Regeln Unklarheiten gab und nachgefragt werden musste. Dadurch soll überprüft werden, ob die intuitiven Mechaniken wahrgenommen wurden und zum allgemeinen Verständnis des Regelwerkes beigetragen haben.

3.4.2.4 Evaluierende Fragen

Der dritte Teil des Interviews zielt darauf ab, den Befragten mithilfe offener Fragen Raum zu geben, ihre Erfahrung in der Testrunde möglichst weitläufig wiedergeben zu können. Ziel dabei ist, negative und positive Bewertungen sowie deren Begründung zu erfahren. Die erste Frage „Wie hat dir die Testrunde gefallen?“ bezieht sich auf das gespielte Szenario und den Charakterbau. Es soll hierbei darauf hingewiesen werden, dass in dieser Frage vor allem die Handlung und die Spielelemente im Vordergrund stehen und dass das Spielsystem selbst später im Fokus stehen wird. Es soll hier sichergestellt werden, dass das Szenario die Qualitätsansprüche (Vgl. 3.4.1) erfüllt hat und dass die Spieler nicht durch Mängel innerhalb des Szenarios abgelenkt worden sind. An dieser Stelle kann das meiste über das Hauptthema dieser Arbeit, nämlich den Effekt von einem auf Erweiterbarkeit ausgelegten System auf das Spielerlebnis (Fragestellung 1) erörtert werden, denn hier soll der Befragte sein Spielerlebnis möglichst frei wiedergeben. Die Bewertung seines Spielerlebnisses ist hierbei von großem Interesse, da es Ziel eines jeden Pen-and-Paper-Spielsystems sein sollte, möglichst großen Spielspaß bei den Spielenden zu erzeugen. Durch die zweite Frage dieses Abschnitts „Wie hat dir das Spielsystem gefallen?“ soll der Befragte dann auf das Spielsystem *Scherbensturm* eingehen und erklären, wie er das System empfunden hat. Dies dient dazu, die in der vorherigen Frage festgestellten Effekte näher mit ihren Ursachen innerhalb des Systems in Zusammenhang zu bringen. Hier bekommt der Befragte Gelegenheit, zu erläutern, welche Eigenschaften innerhalb der Regeln welche Effekte auf sein Spielerlebnis hatten. Genau diese Verknüpfung zwischen Ursache in den Regeln und Effekt im Spiel ist es, was diese Arbeit versucht, mithilfe der ersten Fragestellung „Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and-Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?“ zu ergründen. Die letzte Frage „Könntest du dir vorstellen, häufiger im *Scherbensturm*-System zu spielen?“ soll die Bewertung des Befragten bezüglich der Testrunde zu einer runden Endbewertung zusammenfassen und gleichermaßen den Abschluss des Interviews einleiten. Das Interesse, das Spielsystem erneut zu spielen, deutet auf ein gelungenes Spielerlebnis hin. Interessant ist dabei auch, wie stark dieses Interesse vertreten wird. Zuletzt wird dem Befragten angeboten, noch ausstehende Gedanken oder Fragen stellen zu dürfen. Wurde der Befragte durch Unterbrechung oder Ablenkungen gestört, so können diese übrigen Aussagen an dieser Stelle aufgefangen werden. Gibt es keine hinzuzufügenden Fragen oder Aussagen seitens des Befragten, wird das Interview beendet.

3.4.3 Pretest

3.4.3.1 Zielsetzung und Umfang

Zur Überprüfung der geplanten Testrunde erfolgt die Durchführung eines Pretests, bei welchem die gleichen Schritte durchlaufen werden sollen. Dies umfasst einen Termin für die Charaktererstellung, einen zweiten für das Ausspielen des Szenarios und separate Termine für die Interviews. Im Unterschied zur Testrunde werden für den Pretest Spieler eingeladen, die dem Spielleiter bekannt und bereits mit dem Spielsystem *Scherbensturm* vertraut sind. Es soll hauptsächlich überprüft werden, ob das erstellte Szenario die in 3.4.1.1 dargestellten Qualitätsstandards erfüllt. Gerade im System erfahrenen Spielern sollte es leichter fallen, das Spielerlebnis zu bewerten. Obgleich die Prämisse des Szenarios, nämlich das Aufeinandertreffen unterschiedlicher Genres bzw. Welten, auch vor diesen Spielern vorerst geheim gehalten werden soll, um das erste Aufeinandertreffen der Spielercharaktere gut beobachten zu können, sollte ihnen im Vorfeld mitgeteilt werden, auf welche Fragestellungen diese Hausarbeit abzielt. So können die Spieler stärker darauf achten, ob sie auf die innerhalb der Testrunde in den Fokus zu rückenden Aspekte achten können oder ob sie Blockaden oder Ablenkungen identifizieren können, die dies erschweren oder verhindern. Es muss damit gerechnet werden, dass die Pretestrunde in großem Maße anders verläuft als die Testrunde, da das Szenario den Spielern große Freiheiten zugesteht. So werden beide Gruppen vermutlich an Abschnitten, die nicht stärker eingeschränkt sind (wie z.B. der Beginn), unterschiedlich vorgehen und womöglich streckenweise andere Ziele verfolgen und Orte besuchen. Somit ist es möglich, dass es Fehler im Szenario gibt, die von der Pretestgruppe nicht entdeckt werden, da ihre Charaktere keine Berührung mit diesen Elementen haben. Weiterhin können Störfaktoren, die von der Pretestgruppe identifiziert werden, irrelevant für die Testgruppe sein. Dies ist jedoch nebensächlich, dass es Hauptziel des Pretests ist, allgemeine Fehler im Szenario zu finden. Im besten Fall sollte bestimmt werden, bei welchen Problemen davon auszugehen ist, dass auch die andere Gruppe davon betroffen sein wird. Dies sind vor allem Mängel innerhalb der Charaktererstellung und im Beginn des Szenarios im Verlies bis hin zum Treffen mit dem Dienstmädchen. Diese stellen die abgeschlossene Einleitung dar, die von allen Spielern erlebt wird. Sollten Fehler in diesen Teilen der Pretestrunde auffallen, so ist es von hoher Priorität, diese für die Testrunde zu beheben. Auffällige Logikfehler in der Handlung oder der Motivation und Persönlichkeit der Charaktere sollten auch behoben werden. Andere, während der Pretestrunde seitens der Spieler identifizierte Mängel, sollten nur dann ins Auge gefasst werden, wenn sie zu hoher Wahrscheinlichkeit auch von den Spielern der Testrunde entdeckt werden. Bei allen Bemängelungen seitens der Pretestgruppe muss außerdem immer gewährleistet sein, dass diese nicht aus persönlicher Präferenz heraus getätigt werden, da es nicht Ziel ist, das Szenario auf diese

Spieler zuzuschneiden, sondern lediglich, die vorher festgelegten Qualitätsansprüche zu sichern. Bezüglich des Interviews muss beachtet werden, dass mehrere Fragen für die Spieler der Pretestgruppe schwierig bis gar nicht beantwortbar sind, da diese bereits mit dem Spielsystem vertraut sind. Dies betrifft folgende Fragen:

- Wie hast du den Einstieg ins System empfunden?
- Wie leicht ist es dir gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von *Scherbensturm* zu verstehen?
- Könntest du dir vorstellen, häufiger im *Scherbensturm*-System zu spielen?

Diese Fragen müssen in abgewandelter Form gestellt werden oder es muss hingenommen werden, dass erhaltene Antworten keinen Wert für die Suche nach nötigen Anpassungen der Testrunde haben.

3.4.3.2 Erfolgte Anpassungen in Folge des Pretests

Durch die erfolgte Pretestrunde lassen sich mehrere Fehler bzw. Verbesserungen innerhalb der geplanten Testrunde identifizieren. Bezüglich des ersten Termins, der der Charaktererstellung gewidmet ist, ist zu erkennen, dass es in ausreichendem Maße möglich ist, anhand der jeweiligen Vorgaben einen Charakter zu entwerfen. Es fällt jedoch auf, dass es notwendig ist, zu weitläufige Ausarbeitungen seitens der Spieler (wie z.B. eine detaillierte Beschreibung des Aussehens jedes einzelnen Mitglieds der Abenteurergruppe des Fantasy-Charakters) zügig zu unterbinden. Dies würde sonst den zeitlichen Rahmen des Termins sprengen und die Kapazitäten der Spieler schon frühzeitig ausschöpfen. Zu diesem Zwecke soll in den Vorgaben deutlich gemacht werden, welche Details klar festgelegt werden müssen und welche in Maßen als Zusatz festgelegt werden können. Dies soll außerdem bei der Übermittlung der Vorgaben verbal betont werden. Der Beginn des Szenarios vom Start im Verlies bis zum Aufeinandertreffen und Reden mit dem Dienstmädchen scheint gänzlich die geplanten Zwecke zu erfüllen. Das einzige, worauf hier womöglich mehr geachtet werden sollte ist, dass den Charakteren an dieser Stelle ausreichend Informationen zugänglich gemacht werden müssen. Das Dienstmädchen sollte daher die Fragen der Spieler sehr ausführlich beantworten und möglichst viel von ihrem Wissen preisgeben. Dadurch kann gewährleistet werden, dass die Spieler in der Lage sind, ihre Situation ausreichend zu verstehen, um sich Ziele zu setzen und ihr weiteres Vorgehen planen zu können. Im darauffolgenden Mittelteil erweisen sich einige Anpassungen am Kasernengebiet als notwendig, um die Qualitätsansprüche des Szenarios auch in diesem Abschnitt zu gewährleisten. Neben der Umstrukturierung der Räume umfasst dies außerdem eine Neuverteilung der Gegner innerhalb des Gebiets. Wie geplant können die Spieler ihr Vorgehen in diesem Abschnitt frei bestimmen. Neben dem Erwähnten sind keine weiteren Anpassungen notwendig. Auch die letzten Abschnitte des Szenarios vom Betreten der oberen Stockwerke des

Anwesens bis zum Kampf gegen den Endgegner scheinen die Qualitätsansprüche zu erfüllen. Die Testrunde endete im Pretest nicht ganz zufriedenstellend für die Spieler, dies ist jedoch hauptsächlich Zufällen und den Entscheidungen der Spieler zuzuschreiben und lässt sich nicht auf Fehler innerhalb der Planung des gespielten Szenarios zurückführen. Anhand der geführten Interviews der Pretestgruppe können wie in 3.4.3.1 dargestellt nur begrenzt Rückschlüsse auf die Testrunde geschlossen werden. Die Fragen, die nicht betroffen sind, werden jedoch alle als zufriedenstellend beantwortet empfunden, sodass keine Änderungen an diesen als notwendig erachtet werden. Lediglich kleinere Anpassungen, wie genaue Wortwahl oder Sprechgeschwindigkeit, werden als mögliche Verbesserungen eingestuft.

3.5 Stichprobenziehung und Feldphase

Es werden drei Teilnehmer eingeladen, die Erfahrung mit Pen-and-Paper-Rollenspielen vorweisen können und denen das Spielsystem *Scherbensturm* unbekannt ist. Die Akquise erfolgt über den weiteren Bekanntenkreis des Spielleiters. Diese Stichprobe ist aus folgenden Gründen aussagekräftig für die im Rahmen dieser Arbeit zu untersuchenden Fragestellungen:

1. Die Spieler sind erfahren genug, um zur Zielgruppe zu gehören und das Spielsystem mit anderen derselben Art zu vergleichen.
2. Die Spieler kennen das Spielsystem nicht und sind dadurch unvoreingenommen. (Erster Kontakt mit Erweiterbarkeit).

Für die Spielrunde werden zwei gemeinsame Termine angesetzt: Der erste Termin dient der Charaktererstellung und beginnt am 24.07.2021 um 10 Uhr. Der zweite Termin dient als eigentliche Testrunde und findet am 25.07.2021 um 12 Uhr statt. Die Interviews sind einzeln für die folgenden Terminen angesetzt:

- Spieler N: 29.07.2021
- Spieler J: 31.07.2021
- Spieler A: 01.08.2021

Spielrunde und Interviews werden über das Programm *Discord* abgehalten, die Aufnahme erfolgt in beiden Fällen mit dem Programm *OBS Studio* (Open Broadcaster Software). Für die Transkription der Interviews wird die vereinfachte Transkription verwendet, bei welcher Zwischenlaute, Wortdoppelungen und Versprecher ausgelassen und gegebenenfalls grammatikalische Anpassungen vorgenommen werden. Die Punkte 6 und 7 des in Abbildung 5 dargestellten Forschungsprozesses (s. 3.1) werden im Folgenden abgebildet durch die Kapitel 5 (Ergebnisse) und 6 (Diskussion).

4 Ergebnisse

4.1 Testrunde *Scherbensturm*

4.1.1 Charakterbau-Phase

Die Testrunde startete wie geplant am 24.7.2021 um 10 Uhr mit einer Gruppe aus drei Spielern und wurde über das Programm *Discord* abgehalten. Ein Tonmitschnitt wäre nicht sinnvoll gewesen, da die Unterhaltungen hauptsächlich im Textfenster des genannten Programms stattgefunden haben. Die drei Spieler waren alle männlich; zwei von ihnen waren 27 Jahre alt (im folgenden Spieler J und Spieler N genannt), einer von ihnen 45 (im folgenden Spieler A genannt). Gestartet wurde mit einer Kennenlern-Runde, in der jeder der Mitspieler sich selbst und seine bisherigen Spielerfahrungen vorstellte. Dies war notwendig, da der Spielleiter keinen von ihnen kannte und auch die Spieler sich teilweise untereinander fremd waren. Als nächstes suchten sich die Spieler jeweils eine der drei Vorgaben (im Test als „Umschläge“ bezeichnet) aus und bekamen den Auftrag, sich als erstes ein Charakterkonzept nach den dort genannten Vorgaben zu entwerfen. Spieler J wählte den metallisch-weißen Umschlag (Moderne Welt), Spieler N wählte den schwarz-violetten Umschlag (Fantasy-Welt) und Spieler A wählte den grün-braunen Umschlag (Urzeitwelt). Fernerdessen wurde den Spielern nahegelegt, Fragen per Text zu stellen, um nicht für die anderen vorwegzunehmen, dass die Charaktere von unterschiedlichen Welten kommen. Dies gelang jedoch leider nicht, da Spieler N recht schnell eine Frage zu Magie im Voice Chat stellte, wodurch Spieler J sofort feststellen konnte, dass die Charaktere sehr unterschiedlich sein mussten, da sein eigener Charakter von einer modernen Welt kam, auf der Magie nicht existierte. Später fielte Spieler J eine Bemerkung über die Pistolenfähigkeiten seines Charakters, wodurch nun auch Spieler A, dessen Charakter von einer Urzeitwelt ohne moderne Waffen kam, klar erkennen konnte, dass große Unterschiede bei den Vorgaben bestehen mussten. Nach längerer Zeit teilten die Spieler nach und nach ihre entstandenen Charakterkonzepte dem Spielleiter mit. Wie schon bei der Pretest-Runde fiel es dem Spieler mit dem metallisch-weißem Umschlag, also den Vorgaben einer modernen Welt, am leichtesten, eine Charakteridee zu entwerfen und die anderen beiden brauchten etwas länger. Die Konzepte, die die Spieler schließlich hervorbrachten, waren:

Spieler J, Metallisch-weißer Umschlag, Moderne Welt

David Walker ist ein Mann mittleren Alters aus New Orleans, der aufgrund seiner emotionalen Art und seines Hanges, vorschnell zu handeln, aus der Polizei entlassen wurde und nun Privatdetektiv ist. Er beherrscht den Kampf mit Handfeuerwaffen und ist geübt im Finden und Untersuchen von Spuren und Hinweisen. Er hat ein Alkoholproblem und ist ruppig und ungezügelt, was die Zusammenarbeit mit ihm manchmal erschwert. Er hat den Auftrag angenommen, sich die Firma „Ambrivan Technologies“ anzusehen, die kürzlich in New Orleans nahezu aus dem Nichts aufgetaucht ist und beeindruckende Technologie ausgestellt hat, die selbst von Experten nicht verstanden wird.

Spieler N, Schwarz-violetter Umschlag, Fantasy-Welt

Serador Dumer ist ein menschlicher Mann frühen Alters und der magiebegabte Lehrling eines Gelehrten. Er beherrscht Blitz- und Windzauber und ist gebildet in der Lehre der Magie. Er ist unsportlich und impulsiv. Er gehört einer Abenteurergruppe aus 4 Söldnern, einem Botaniker und einem Geologen an. Die Gruppe hat den Auftrag des Meisters von Serador angenommen, eine merkwürdige magische Messung in einer abgelegenen Gegend zu untersuchen.

Spieler A, Grün-Brauner Umschlag, Urzeitwelt

Kimemba Mbayo ist ein menschlicher Mann frühen Alters. Er lebt in einem gewaltigen Dschungel voller Gefahren. Der Stamm, dem er angehört, ist matriarchisch und in viele kleine Sippen unterteilt. Die Frauen des Stammes kümmern sich um Taktik, Kinder und Politik und haben das Privileg, mehrere Männer als Gatten nehmen zu dürfen. Viele von ihnen sind auch Schamanen, die wilde Magie nutzen. Die Männer des Stammes sind ihnen untergeben und kümmern sich um das Jagen, Kämpfen und Auskundschaften. Kimemba ist zweiter Mann einer bedeutenden Frau innerhalb seiner Sippe. Er ist unterwürfig, vorallem gegenüber Frauen. Er ist Späher des Stammes. Er ist kampferfahren und trainiert, jedoch im Vergleich zu den anderen Männern eher klein und schwächig.

Nach einigen Fragen über die Charakterkonzepte wurden diese vom Spielleiter genehmigt. Es folgte eine erste Einweisung in grundsätzliche Konzepte von *Scherbensturm*. Hierbei wurden zuerst die Hauptwerte und danach das Abhandeln von Tests durch Würfeln erklärt. Danach folgte eine Erklärung des Steigerungssystems und eine Anleitung, wie die Charakterkonzepte nun konkret als Charaktere im *Scherbensturm*-System gebaut werden konnten. Spieler J verstand das System sehr schnell. Spieler N hatte im Laufe der Zeit gelegentlich Fragen, kam aber auch recht schnell allein zurecht. Spieler A hatte die größten Probleme, das System zu begreifen. Auch nach mehrmaligen weiterführenden Erklärungen

und Hilfestellungen des Spielleiters ließen sich die Schwierigkeiten nur mühsam entfernen. Die anderen Spieler unterstützten ihn schließlich auch bei Regelfragen, was den Prozess mehr und mehr erleichterte. Das geplante Zeitfenster von drei bis vier Stunden wurde weit überschritten, dies war aber im Vorfeld auch nicht ausgeschlossen worden. Spieler A brauchte bei der Charaktererstellung am längsten, hatte die Regeln zum Ende aber verstanden. Der erste Termin wurde etwa sieben Stunden nach Beginn des Gesprächs beendet. Es wurde zum Abschluss für den darauffolgenden Tag, den 25.7.2021, 12 Uhr als Startzeit festgelegt. Es wurde von den Spielern keine konkrete Schlusszeit festgelegt.

4.1.2 Spiel-Phase

4.1.2.1 Vorabsprachen

Der zweite Termin startete zur am Vortag festgelegten Zeit, erneut über das Programm *Discord*. Dieses Mal erfolgte auch ein Tonmitschnitt mittels des Programms *OBS Studio* (Open Broadcaster Software). Zuerst wurden einige letzte Fragen bezüglich der Charaktere seitens der Spieler und des Spielleiters geklärt. Dann folgten Erklärungen zu weiteren Systemen von *Scherbensturm*. Dabei handelte es sich größtenteils um die erste Einführung in das Kampfsystem, in der Begriffe wie „Runde“, „Zug“ und „Aktionen“ beschrieben wurden. Es gab danach eine letzte kurze Vorbereitungspause. Danach wurde offiziell die Testrunde gestartet.

4.1.2.2 Das Verlies

Die Charaktere erwachten nacheinander in Zellen innerhalb eines mittelalterlich anmutenden Verlieses. Sie hatten Kopfschmerzen und Probleme, sich an jüngst geschehenes zu erinnern. Insbesondere die Umstände, wie sie alle an diesen Ort gelangt waren, waren unklar. Aufgewacht waren sie durch die Schmerzensschreie einer Person, die wohl anscheinlich in einem nahegelegenen Raum gefoltert wurde. Nachdem die Charaktere festgestellt hatten, dass sie sich trotz der unterschiedlichen gesprochenen Sprachen gegenseitig verstehen können, folgten einige erste Gespräche zwischen ihnen. Schnell stießen sie dabei auf Verwirrung und stuften sich gegenseitig als „dumm“ ein, da die großen Unterschiede in ihren Herkunftswelten zu Missverständnissen und unbekanntem Begriffen führten. David, der moderne Privatdetektiv, hatte zuerst den Eindruck, er wäre Opfer eines Streiches geworden. Kimemba, der Urzeitweltler, war verwirrt ob der dämonischen „Höhle“, in der er eingesperrt war. Für Serador, den mittelalterlichen Gelehrten, war dies keine zu abwegige Lage, er war jedoch erzürnt und verlangte lautstark Erklärung, warum er sich in einem Verlies befände. Nachdem er besonders laut durch das Verlies gerufen hatte, verstummten die Schmerzensschreie und eine monströse Gestalt betrat den Gang, in dem sich die Zellen

der Charaktere befanden. Es handelte sich um einen großen, massigen Mann, dessen Kopf komplett von metallener Technik eingehüllt war, welche auch mit der gesamten Wirbelsäule verbaut zu sein schien. Er sprach durch einen Lautsprecher, bedrohte die Charaktere, dass sie leise sein sollten, und bedrohte sie mit einer Pistole, ehe er in den nahegelegenen Raum zurückkehrte und die Folter fortsetzte. Serador stellte fest, dass die Schreie zu einem der Söldner aus seiner Abenteurergruppe passten. David warnte die anderen vor dem tödlichen Potenzial einer Pistole und hinterfragte die Echtheit seiner Lage nun weniger. Nachdem Kimemba entdeckt hatte, dass die Tür seiner Zelle sich mit Gewalt aufbrechen ließ, begann eine längere Reihe von unterschiedlichen Versuchen, gemeinsam aus dem Verlies zu entkommen. Mehrfach entgingen die Charaktere dabei knapp ihrem Tod. Obwohl sie anfangs noch aufgrund der jeweiligen Charakterschwächen und unterschiedlichen Herkunft und Ansichten kleinere Streitigkeiten und Uneinigkeiten hatten, sahen die Charaktere schließlich ein, dass sie zusammenarbeiten mussten. So schafften sie es, dem Verlies zu entkommen, hatten dabei aber auch einiges an wichtigen Informationen gesammelt. So hatten sie erkannt, dass die Technologie des massigen Mannes der von Ambri- van Technologies, der Firma, die David untersucht hatte, ähnelte. Die Technologie schien außerdem eine Mischung aus Maschinerie und Magie zu sein, was ein erstes Anzeichen dafür war, dass sie es mit weltenübergreifenden Dingen zu tun hatten. David nahm die Pistole des Toten mit. Der Mann, der in der angrenzenden Kammer gefoltert wurde, konnte zwar nicht gerettet werden, warnte jedoch Serador mit seinen letzten Worten, dass die anderen Mitglieder der Abenteurergruppe bald für ein Ritual geopfert werden würden.

4.1.2.3 Das Treffen mit dem Dienstmädchen

Die Abenteurer entkamen dem Verlies durch eine Treppe, die nach oben führte, und fanden sich in der Eingangshalle eines Anwesens wieder. Dort trafen sie auf eine anscheinliche Bedienstete, die apathisch und emotionslos wirkte. Sie fragte die Gruppe, ob sie Gäste des Meisters wären. Als sie dies bestätigten, schien das Dienstmädchen zufriedengestellt zu sein und bot an, ihnen komplett zu Diensten zu sein. Sie beantwortete ohne zu zögern alle Fragen der Spielercharaktere und führte alle ihre Wünsche aus. So führte sie sie auf deren Wunsch hin durch einige Räume des Anwesens und begann, Essen zuzubereiten. Die Spieler waren sich noch nicht sicher, wie sie mit dem Dienstmädchen umgehen sollten und hegten anfänglich Misstrauen ihr gegenüber. Sie waren vorsichtig mit dem Essen, das sie schließlich anrichtete, da sie befürchteten, dass es vergiftet sei. Tatsächlich schien sie jedoch vertrauenswürdig zu sein und die Spielercharaktere wurden unvorsichtig ihr gegenüber. Anhand von Gemälden im Speisesaal, sowie durch das Stellen von Fragen an das Dienstmädchen erfuhren die Spieler, dass es drei Bewohner gab, denen sie unterstellt war: Der Meister des Hauses, Lord Ambrivan, sowie seine beiden Kinder, ein Sohn

und eine Tochter. Weiterhin berichtete die Bedienstete, dass der Meister zurzeit mit einem Ritual im Dachgeschoss beschäftigt sei und einen Bannkreis um das Anwesen errichtet habe, damit er nicht gestört werden würde. Die Tochter wäre um diese Zeit wohl in den Gewächshäusern anzutreffen, der Sohn in der Kaserne. Fernerdessen erfuhren die Spielercharaktere, dass jeder der drei Herren des Hauses einen Schlüssel besaß, um seine persönlichen Räume zu betreten. Auf solche verschlossenen Türen waren die Spielercharaktere bereits mehrfach gestoßen. Die wichtigste Erkenntnis kam jedoch durch die Aussage der Bediensteten, dass der Meister des Hauses Portale in andere Welten geöffnet habe. Die Kinder hatten jeweils an einer der Welten Gefallen gefunden, während der Meister selbst wohl gerade dabei war, das scheinbar letzte Portal zu öffnen. Die Spielercharaktere konnten also erschließen, dass zwei von ihnen aus anderen Welten kamen, während sie sich alle zur Zeit auf der Heimatwelt von Serador befanden. Mithilfe von einigen zurückkehrenden Erinnerungsfetzen erkannten Kimemba und David, dass sie beide jeweils einem der Kinder des Meisters in die Quere gekommen waren: Kimemba der Tochter, die in seiner Welt als gefährliche Hexe betrachtet wurde, und David dem Sohn, der der CEO der Firma Ambri- van Technologies war, die David untersucht hatte.

4.1.2.4 Die Erarbeitung eines Plans

Nach Erhalt dieser Informationen verbreitete sich zeitweilig Chaos unter den Spielercharakteren. Serador verließ die Gruppe und stieß auf einen Geheimraum, wo er weitere Informationen fand. So schien es, als würde beim Abschluss des Rituals, das der Meister des Hauses zu dieser Zeit durchführte, ein großes Opfer an Seelen nötig sein. Serador schloss fälschlicherweise, dass die Spielercharaktere dieses Opfer sein sollten und kehrte zu den anderen zurück. Dort musste er jedoch feststellen, dass sich David in der Zwischenzeit trotz der Bemühungen Kimembas, ihn aufzuhalten, betrunken hatte. Es folgte ein größerer Streit zwischen Serador und David, jedoch schienen sie sich danach besser zu vertragen und schließlich beide einzusehen, dass eine Zusammenarbeit notwendig sei. Als nächstes begaben sie sich in die Obergeschosse des Anwesens und fanden dort schließlich einen inneren Bannkreis vor, der sie am Voranschreiten zum Dachgeschoss hinderte. Serador konnte feststellen, dass sich dieser nur durch bestimmte magische Frequenzen ausschalten ließe. Er schlussfolgerte korrekt, dass die drei Schlüssel der Hausbewohner in der Lage waren, neben ihren mechanischen Funktionen auch diesen Bannkreis aufzulösen. Die Spielercharaktere beschlossen also, die Tochter des Meisters in den Gewächshäusern aufzusuchen in der Hoffnung, dass sie ihnen helfen würde.

4.1.2.5 Die Gewächshäuser

Als sie die Gewächshäuser betraten, stellten Serador und David fest, dass ihnen das Klima dort schwer zu schaffen machte. Kimemba war eben dieses Klima von seiner Herkunftswelt gewohnt. Schnell stellte er fest, dass die Pflanzen im Gewächshaus von seiner Welt stammten und mitunter sehr gefährlich waren. Insbesondere entdeckte er größere Mengen einer Pflanze, die fähig war, in die Nervenbahnen von Lebewesen zu wachsen und diese zu kontrollieren. Recht schnell stießen sie auf die Tochter, die jedoch vor ihnen floh und dabei demonstrierte, dass sie fähig war, mithilfe ihrer Magie Pflanzen zu kontrollieren. Die Spielercharaktere beschlossen, sie zu verfolgen, und mussten sich in den Gewächshäusern diversen Gefahren stellen. Als sie schließlich die Tochter nach längerer Suche fanden, begannen sie ein Gespräch mit ihr und baten um ihre Hilfe. Sie klagte an, dass Kimemba und sein Stamm ihr Territorium betreten und ihre Pflanzen beschädigt hatten, die sie mehr zu schätzen schien als Menschen. Kimemba bot an, anderen von ihr zu berichten und dafür zu sorgen, dass niemand mehr in ihr Territorium eindringen würde. So schaffte er es, sie zu überzeugen, und sie überreichte der Gruppe eine magische Kastanie, die in der Lage war, den inneren Bannkreis zu lösen.

4.1.2.6 Die Portale

Die Spielercharaktere kehrten zurück zum Obergeschoss des Anwesens, wo sie in der Lage waren, mithilfe der Kastanie das Dachgeschoss zu erreichen. Dort fanden sie drei Portale vor. Eines führte zu Kimembas Welt, eines zu Davids Welt und durch das dritte, das noch nicht komplett vollendet zu sein schien, konnten die Spielercharaktere nur Dunkelheit und einen Geruch von Schwefel wahrnehmen. Es begann nun eine Diskussion von Serador mit den anderen, in der er versuchte, diese davon abzubringen, direkt in ihre Welt zurückzukehren. David bot ihm an, in seiner Welt zu leben, doch Serador schien entschlossen, seine Kameraden zu retten und erklärte den anderen beiden, dass der Meister des Hauses sowie auch seine Kinder eine Gefahr für ihrer aller Heimatwelten darstellte und aufgehalten werden musste. Nach langem Hin- und Her stimmten die anderen schließlich zu und schritten gemeinsam durch das dritte Portal in die unbekannte Welt. Die Spielercharaktere fanden sich in der verwüsteten Einöde einer Welt wieder, die von Staub überzogen war. Von einer Anhöhe aus konnten sie einen Vulkan ausmachen, auf deren Spitze sie das Ritual vermuteten. Sie schritten durch die zerstörte Welt und tauschten dabei einige letzte Gedanken aus. Insbesondere machten sie sich Sorgen, was jemand auf so einer leeren, verwüsteten Welt suchen könnte. Schließlich erreichten sie die Spitze des Vulkans und entdeckten dort den Meister des Anwesens, der wie erwartet mit dem Ritual beschäftigt war, und die Geiseln, die als Opfer geplant waren.

4.1.2.7 Die Konfrontation mit dem Meister

Ursprünglich hatten die Spieler vorgehabt, mit dem Meister zu reden und die Situation wie mit der Tochter diplomatisch zu lösen. Kimemba jedoch warf einen Speer, als er eine Bewegung des Meisters als Zauber interpretierte und erzürnte diesen damit, woraufhin ein Kampf begann. Recht schnell gelang es ihrem Gegner, Davids Geist zu übernehmen, woraufhin dieser zuerst Serador, dann Kimemba mit gezielten Kopfschüssen der Pistole, die er dem massigen Mann in den Verliesen abgenommen hatte, tötete. Danach griff der Meister auf seinen Geist zu und zerstörte diesen, woraufhin auch der Privatdetektiv sein Ende fand. Mit dem Tod der Spielercharaktere wurde die Testrunde als abgeschlossen erklärt. Es folgten noch Gespräche über die Gedanken und Gefühle der Spieler, sowie über erstes Feedback. Danach wurde das Gespräch beendet.

4.2 Interviews

4.2.1 Umsetzung der Interviews

Die Interviews wurden wie geplant einige Tage nach der Testrunde durchgeführt. Als Kommunikationsplattform wurde wie an den vorherigen Terminen das Programm *Discord* genutzt. Aufgenommen wurde das Gespräch wie in 3.5 erwähnt mit dem Programm *OBS Studio* (Open Broadcaster Software). Folgende Daten lassen sich dabei zu Datum und Dauer festhalten:

- Das Interview mit Spieler N wurde am 29.7.21 durchgeführt und dauerte 24 Minuten und 14 Sekunden.
- Das Interview mit Spieler J wurde am 31.7.21 durchgeführt und dauerte 13 Minuten und 15 Sekunden.
- Das Interview mit Spieler A wurde am 1.8.21 durchgeführt und dauerte 14 Minuten und 4 Sekunden.

Im Rahmen der Interviews wurden alle geplanten Fragen wie in 3.4.2 angegeben erfolgreich beantwortet und aufgezeichnet. Die im Folgenden wiedergegebenen Interviews finden sich als vereinfachte Transkripte im Anhang. Zum Zwecke einer besseren Übersichtlichkeit wurden die für die Spielrunde verwendeten Namen (Spieler N, J & A) auch im Zusammenhang mit dem Interview beibehalten.

4.2.2 Personenbezogene Fragen

4.2.2.1 Soziodemografische Daten

Die Erhebung der soziodemografischen Daten gelang ohne Probleme und alle Befragten willigten ein, dass ihr Name für das Interview aufgezeichnet wird. Es ließen sich hier außerdem folgende persönliche Daten erheben:

- Spieler N ist 27 Jahre alt.
- Spieler J ist 27 Jahre alt.
- Spieler A ist 45 Jahre alt und vom Beruf Polizist.

4.2.2.2 Erzählaufforderung: Persönliche Erfahrung mit Rollenspielsystemen

Spieler N zählte als Pen-and-Paper-Spielsysteme, die er gespielt hat, *Midgard*, *Call of Cthulu*, *Dungeons & Dragons* und *Fate* auf. Er erzählte, dass er seit 4 Jahren Pen-and-Paper-Rollenspiele spielt und zu Beginn auch eigene Systeme ausgearbeitet hat. Fernerdessen gab er an, dass er simple Regelwerke bevorzugt.

Spieler J berichtete, dass er bereits seit seinem elften Lebensjahr (also seit 16 Jahren) Pen-and-Paper-Rollenspiel spielt. Als Spielsysteme, die er gespielt hat, nannte er *Turbo Fate* und *Das Schwarze Auge*. Er erzählte außerdem, dass er auf Kanälen wie z.B. *Rocket Beans* andere Spielsysteme gesehen hat, diese aber aufgrund von Ermangelung einer Spielergruppe nie selbst spielen konnte. Er hat außerdem die von Spieler N erstellten eigenen Regelwerke getestet.

Laut seiner Erzählung spielt Spieler A seit 19 Jahren Pen-and-Paper-Rollenspiele. Er bevorzugt laut eigener Aussage komplexere Systeme wie z.B. *Midgard*, da er in diesen seine ersten Erfahrungen gesammelt hat. Auf Nachfrage, welche Regelwerke er bereits gespielt hat, nannte er *Midgard*, *Fate*, *MERS*, *Dungeonslayers*, *Dungeons & Dragons*, *The Black Hack* und *Das Schwarze Auge*.

4.2.3 Themenbezogene Fragen

4.2.3.1 Wie hast du den Einstieg ins System empfunden?

Spieler N beschreibt den Einstieg in das *Scherbensturm*-Regelwerk wie folgt:

Spieler N: „Das war ein ganz schönes Brett. Sind wir mal ehrlich. Ich hatte das Gefühl, dass es vielleicht hier und da zu viele Sonderregelungen gab und dass man hätte das vielleicht ein bisschen „streamlinen“ (angleichen) können ein paar Sachen, vielleicht hätte von denen trennen können, die ein bisschen einfacher machen, die vielleicht nicht ganz nötig sind, so umfangreich zu machen. [...]“

Es lässt sich erkennen, dass Spieler N von den Regeln überfordert war und viele von ihnen als unnötig erachtet. Die Antworten der anderen beiden Befragten unterscheiden sich davon stark. Spieler J bezeichnete den Einstieg als „relativ einfach“ und „sehr greifbar“. Spieler A gibt zu, dass der Einstieg für ihn anfangs „etwas schwierig“ war, es sich aber mit der Zeit „anlesen ließ“ und dann schließlich „ganz gut ging“.

4.2.3.2 In der Testrunde sind Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen. In welchem System könntest du dir diese Spielrunde noch vorstellen?

Spieler A antwortete folgendermaßen:

Spieler A: „Puh, da bin ich echt überfragt. Also diesen Crossover bieten glaube ich die wenigsten Systeme. Also von den Systemen her vielleicht machbar, wobei die meisten oder viele Systeme ja schon eine eigene Welt mitbringen. Und da wird es dann schwierig. Vom Regelwerk her könnte ich mir das bei mehreren Systemen vorstellen, wobei das ein oder andere halt nicht auf gewisse Sachen wie z.B. Schusswaffe ausgelegt ist. Insofern ist das, dieses Komplexe, dieses Alles-Abbildende wie bei *Scherbensturm* mir so noch nicht untergekommen.“

Es kann festgehalten werden, dass er trotz seiner langjährigen Erfahrung kein anderes Regelwerk identifizieren kann, das das gespielte Szenario gut umsetzen kann. Spieler N und Spieler J nennen beide das Regelwerk *Turbo Fate*.

4.2.3.3 Wie leicht ist es dir gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von *Scherbensturm* zu verstehen?

Spieler J antwortete auf diese Frage mit den Worten:

Spieler J: „Also ja, wie gesagt hast du ja gemerkt, wie ich dann auch reingekommen bin. Ich fand das eigentlich alles relativ greifbar alles. Es macht ja im Endeffekt alles Sinn, auch von der Mathematik her. Es ist nicht super kompliziert. Also, es ist komplex aber nicht kompliziert würde ich sagen. Es gibt natürlich bestimmt Leute, die werden damit mehr Probleme haben. Da hatten wir ja auch das, also dass zum Teil Sachen nicht richtig verstanden wurden. Aber ich denke man kann sich da schon sehr gut reinfinden. Also ich fand es zumindest relativ simpel.“

Somit kann festgehalten werden, dass Spieler J keine Probleme hatte, die Grundgedanken des Systems zu verstehen und sich die Regeln trotz ihrer Komplexität zu erschließen. Spieler A erzählte, dass er anfangs Probleme hatte, es ihm mit der Zeit jedoch leichter fiel und er schließlich den Eindruck hatte, mit dem System zurechtzukommen, sobald er die Grundgedanken begriffen hatte. Er gab außerdem an,

dass es nicht ungewöhnlich für ihn ist, längere Zeit zu benötigen, um sich in ein Spielsystem einzufinden. Spieler N hatte anfangs Schwierigkeiten, die Frage zu beantworten, sagte jedoch nach näheren Erklärungen zur Fragestellung, dass auch er die Grundgedanken hinter den Regeln im Nachhinein als „logisch“ beschreiben würde.

4.2.4 Evaluierende Fragen

4.2.4.1 Wie hat dir die Testrunde gefallen?

Alle Befragten stufen in ihren Antworten die Testrunde als sehr gelungen ein. Spieler A beschreibt es so:

Spieler A: „Das war sehr unterhaltsam. Ich hatte tatsächlich echt viel Spaß. Das war so die gesamte Konstellation aus dem Abenteuer, denn die Mischung und die Faszination der Crossover-Charaktere, die so ja in verschiedenen Systemen eher nicht abzubilden sind, wie einer, also so eine Art Privatdetektiv und dann auf der anderen Seite der Magier aus einem ganz anderen Gebiet. Dieses Erstaunen untereinander und wie das ausgespielt wurde, wie man das ausspielen kann und dann natürlich dieses Aus-dem-Kerker-befreien also dieses aus einer ausweglosen Situation, gucken dass man da rauskommt, sich mit anderen zusammen zu finden, um gemeinsam als Schicksalsgemeinschaft dann sich quasi wieder in die Freiheit rauszuarbeiten und dann rauszukriegen, was überhaupt los war, hat mir gefallen. War ein schönes Szenario und wie gesagt der große Reiz in dem Fall tatsächlich, Charaktere zu haben, die so noch nie aufeinander getroffen sind, also von den Figuren, und sich dann quasi beschnuppern konnten und mit Fragezeichen im Gesicht „Was bist du? Was machst du? Und wo kommst du her? Was redest du da für einen Blödsinn?“, das war eine schöne spannende Geschichte und mit den Spielern und dem Spielleiter in dieser Kombination sehr, sehr unterhaltsam.“

Spieler N lobte das Szenario als „einfach super geil“, „eine gute Zeit“ und „sehr schön“. Spieler J beschrieb die Runde als „sehr interessant“ und bewertete sie als „insgesamt sehr gut“. Insbesondere die Prämisse des Szenarios, Spielercharaktere aus unterschiedlichen Welten bzw. Genres aufeinander treffen zu lassen, wurde von allen gelobt.

4.2.4.2 Wie hat dir das Spielsystem gefallen?

Spieler J zeigt sich in seiner Antwort begeistert vom System *Scherbensturm*:

Spieler J: „Ich glaube, ich habe das auch schon in der Runde gesagt, aber ich finde das bis jetzt eigentlich das beste System, was ich gespielt habe. Einfach weil: Es hat sehr viel Varietät, man

kann sich aussuchen, in welche Richtung es geht, aber es ist jetzt nicht so simpel wie *Turbo Fate*. Ich mag *Turbo Fate*, weil man so viel machen kann damit, aber es ist halt kein komplexes System. [...]“

Spieler J: „[...] Ja wie gesagt, wenn das jemals rauskommen sollte, ich würde das direkt kaufen. Es hat mir besser gefallen, als jedes System, was ich davor gespielt habe. Es hat halt irgendwie einfach Sachen, die ich immer schon wollte, sei es z.B. Talente. [...]“

Nach einer kurzen Unterbrechung durch eine Nachricht auf Discord fuhr er damit fort, unterschiedliche Aspekte von *Scherbensturm* zu nennen, die ihm gefallen hätten. So zeigte er sich beeindruckt vom Steigerungssystem und der Gestaltung von Kräften. Als einzigen negativen Punkt nannte er die Regeln zur Errechnung der Erfolgsgrade.

Spieler A gab ebenfalls an, dass ihm das Spielsystem gefallen habe. Er bestätigte als Antwort auf eine weiterführende Frage, dass dies in großem Maße an seiner Präferenz von komplexeren Regelwerken liege, und fügte eine Aufzählung von Beispielen innerhalb der Regeln hinzu, die ihm positiv aufgefallen seien. Hierbei nannte er die Regeln bezüglich Verwundungen und das Bestehen von Werten, die den mentalen Zustand des Spielercharakters wiedergeben.

Spieler N hingegen beschrieb, dass sich das *Scherbensturm*-Regelwerk für ihn „nicht so richtig flüssig“ und „unnötig komplex“ angefühlt habe. Er stellte jedoch in seiner Antwort bereits zu Anfang klar, dass er nicht glaubt, dass er Teil der Zielgruppe von *Scherbensturm* sei und dass seine schlechte Kompatibilität mit dem Spielsystem hauptsächlich auf seine persönlichen Präferenzen zurückzuführen sei. Innerhalb seiner Antwort machte er ausführliche Erklärungen von Regeln, die ihn gestört haben. Insbesondere die Art und Weise, wie Erfolgsgrade berechnet werden, haben ihn beispielsweise gestört.

4.2.4.3 Könntest du dir vorstellen, häufiger im *Scherbensturm*-System zu spielen?

Spieler N erklärte als Antwort auf diese Frage, dass er im großen Ganzen mit „Nein“ antworten würde, es aber durchaus Aspekte des Spielsystems wie z.B. Talente und Fertigkeiten gäbe, die ihm gefallen haben:

Spieler N: „Also das Ding ist ja ich finde die Talente und Fähigkeiten super. Ich finde, wie du Charaktere levelst und sowas, mag ich alles super gerne. Das würde ich eigentlich am liebsten, das würde ich in jedem System haben wollen. (lacht) Nur, das Einzige, was mich halt stört, ist halt wirklich das Würfeln fühlt sich für mich irgendwie, ich weiß nicht, warum brauche ich unbedingt diese 50 plus, die hinzuaddiert werden? [...] Aber ich habe irgendwie das Gefühl, da könnte man irgendwie noch dran feilen, das noch ein bisschen runterdampfen, ohne da jetzt

komplett von weg zu gehen. Weil irgendwie, das spricht mich einfach nicht so an, so. Ich bin eher für die einfacheren Systeme.“

Spieler J und A erklärten sich beide gewillt, häufiger im System zu spielen. Besonders Spieler J zeigte sich hier begeistert und erzählte, dass die vielen Freiheiten im Spielsystem ihm Lust geben, noch viel mehr auszuprobieren.

Auf Nachfrage, ob noch etwas seitens der Befragten zum Interview hinzugefügt werden soll, fügt lediglich Spieler N noch einige letzte Vorschläge zu Regeländerungen an.

5 Diskussion

5.1 Hypothesenbetrachtung

5.1.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

Zur Beantwortung der im Rahmen dieser Arbeit aufgestellten Fragestellungen und Hypothesen erfolgten Interviews mit einer vorangegangenen Testrunde des zuvor entwickelten Pen-and-Paper-Rollenspiels *Scherbensturm*. Die Durchführung der Testrunde fand mit drei Mitspielern statt und wurde über zwei Termine verteilt. Die Wahl fiel auf Spieler, die allgemeine Erfahrung in Pen-and-Paper-Rollenspielen besaßen, denen aber sowohl das *Scherbensturm*-Regelwerk als auch der Spielleiter unbekannt waren. Für den ersten Termin war die Charaktererstellung nach unterschiedlichen Vorgaben vorgesehen. Ziel war hier, die Erklärungen der Regeln seitens des Spielleiters und das Bereitstellen von Dokumenten niedrig zu halten, um den Druck auf die Spieler zu erhöhen. Obgleich alle Spieler in der Lage waren, recht schnell ein Charakterkonzept zu entwerfen, unterschieden sie sich hinsichtlich ihrer Einarbeitung ins Regelwerk und der konkreten Umsetzung ihrer Idee im Regelwerk. Ein Spieler verstand das System nahezu auf Anhieb und war innerhalb des angesetzten Zeitrahmens fertig. Ein zweiter Spieler hatte anfangs einige Nachfragen, kam danach aber auch gut zurecht. Der dritte Spieler hatte größere Probleme, benötigte zweite Erklärungen bezüglich der Regeln und brauchte am längsten. Insgesamt überschritt der erste Termin die vorher geschätzte Dauer von drei bis fünf Stunden, was jedoch nicht außerhalb der erwarteten Möglichkeiten lag. Der zweite Termin beinhaltete das Ausspielen des für die Testrunde erstellten Szenarios und verlief wie geplant. Neben einigen Auseinandersetzungen zu Beginn, die das Spiel kurz verlangsamten, kooperierten die Spielercharaktere sehr gut miteinander und erbrachten insgesamt eine gute Leistung. Obwohl die Spieler am Ende nicht in der Lage waren, den Bösewicht der Geschichte zur Strecke zu bringen und ihre Charaktere am Ende den Tod fanden, konnte das Szenario dennoch ohne vorherigen Abbruch komplett ausgespielt werden.

Im Verlaufe der darauffolgenden Woche wurden die Spieler einzeln in Interviews befragt. Im ersten Teil, den persönlichen Fragen, konnten die Erfahrungen der Befragten mit Pen-and-Paper-Systemen und damit die Qualität ihrer Aussagen für die Befragung festgestellt werden. Im zweiten Teil, den themen-

bezogenen Fragen, wurden die Spieler zu ausgewählten, auf die Fragestellungen dieser Arbeit zugeschnittenen Themen befragt. Einem Spieler sei es demnach sehr leichtgefallen, die Regeln und die Grundgedanken hinter dem Spielsystem zu begreifen. Dementsprechend hatte er einen sehr einfachen Einstieg. Ein weiterer Spieler erklärte, dass er abgesehen von seinen anfänglichen Schwierigkeiten beim Charakterbau keine Probleme mit dem System hatte. Er erzählte außerdem, dass es für ihn üblich sei, beim Einstieg in neue Regelwerke etwas länger zu brauchen, und dass er komplexe Systeme bevorzuge. Der dritte Spieler hingegen berichtete, das Spielsystem grundsätzlich als „unnötig kompliziert“ wahrgenommen zu haben, sah die Begründung dafür jedoch in seiner persönlichen Präferenz von einfachen Regelwerken. Er bezeichnete *Scherbensturm* grundsätzlich als logisch und nachvollziehbar, glaubte jedoch, dass es einfach nicht seinen Vorlieben entspreche. Im letzten Teil des Interviews sollten die Befragten die Testrunde und schließlich das Spielsystem *Scherbensturm* bewerten. Alle drei Spieler gaben an, dass sie das Szenario als sehr gut empfunden und sehr viel Spaß gehabt hatten. Zwei Spieler erklärten weiterhin, dass sie das gespielte Regelwerk mochten und bereit wären, es weiterzuspielen. Der dritte Spieler gab an, dass es mehrere Aspekte von *Scherbensturm* gäbe, die ihm gefallen hätten, er jedoch im Endeffekt nicht vorhätte, es weiterzuspielen, da es wie vorher erwähnt nicht seinen Geschmack treffe. Im Folgenden werden die Ergebnisse nun im Hinblick auf die zu untersuchenden Fragestellungen und Hypothesen diskutiert (s. 3.2):

Fragestellung 1: Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and-Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?

Fragestellung 2: Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen?

Fragestellung 3: Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes?

Hypothese 1: Ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen wirkt sich günstig auf das Spielerlebnis erfahrender Spieler aus.

Hypothese 2: Ein Fokus auf intuitive Mechaniken und die Bereitstellung von Grundinhalten helfen, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen.

5.1.2 Ergebnisdiskussion

5.1.2.1 Hypothese 1

Hypothese 1 ging davon aus, dass sich der Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen günstig auf das Spielerlebnis erfahrender Spieler auswirkt. Stellvertretend für diese Annahme, wurde der Aspekt der Erweiterbarkeit mit dem Rollenspielsystem *Scherbensturm* getestet (einem auf Erweiterbarkeit ausgelegten Spielsystem). Die Antworten der Befragten auf die Frage „Wie hat dir die Testrunde gefallen?“ zeigen deutlich, dass jeder von ihnen Spaß an der Testrunde hatte und das Szenario als „sehr gut“ einstufen würde. Alle Teilnehmer zeigten sich von der Prämisse des Aufeinandertreffens unterschiedlicher Welten bzw. Genres positiv beeindruckt. Sogar ein Spieler, der im Interview von vorneherein klarstellte, dass er ein Freund einfacher Regelwerke sei und daher vieles am *Scherbensturm*-Regelwerk als unnötig empfinde, lobte das Szenario in hohen Tönen und beschrieb es mit den Worten „Du hast [...] genau das Abenteuer geschrieben, wo ich eigentlich alles von liebe.“. Es ist also davon auszugehen, dass die in 3.4.1.1 definierten Ziele zur Gewährleistung der allgemeinen Spielqualität erfüllt worden sind und die Spieler fähig waren, sich vollkommen auf die Testrunde einzulassen. Da explizit eine Prämisse gewählt wurde, die nur in einem universellen Regelwerk umgesetzt werden kann, kann geschlossen werden, dass der Fokus auf Erweiterbarkeit innerhalb des *Scherbensturm*-Regelwerkes mindestens in der Form positiv auf das Spielerlebnis gewirkt hat, dass er dieses Szenario überhaupt erst ermöglicht hat.

Weitere Einsichten lassen sich durch genauere Betrachtung der Interviews gewinnen. Ein Spieler sagt hier sehr deutlich: „[...] ich finde das bis jetzt eigentlich das beste System, was ich gespielt habe. Einfach weil: Es hat sehr viel Varietät, man kann sich aussuchen, in welche Richtung es geht [...].“ Es ist zu erkennen, dass der Fokus auf Erweiterbarkeit und die damit folgenden Möglichkeiten das Spielerlebnis von diesem Spieler positiv beeinflusst haben. Insbesondere ist die komplexe Umsetzung, die *Scherbensturm* im Gegensatz zu anderen universellen Rollenspielen bietet, für ihn offenbar besonders attraktiv. Ein weiterer Spieler besaß mit fast 20 Jahren die größte Spielerfahrung und hatte eine Vielzahl an Pen-and-Paper-Spielwerken getestet. Seine Bewertungen innerhalb des Interviews sind daher besonders interessant. Er erzählte zu Beginn der Befragung, dass er eine Vorliebe für „[...]etwas feingliedrige Systeme, die schöne Möglichkeiten bieten, [einen Charakter] koordiniert abzubilden. [...]“ besitzt. Somit ist klar, dass auch er die Varietät schätzt, die ein auf Erweiterbarkeit ausgelegtes System ermöglicht. In einer späteren Antwort bewertet er das *Scherbensturm*-Regelwerk als gut und bekundet Interesse, es erneut zu spielen. Damit lässt sich erkennen, dass seine Vorlieben vom Regelwerk gut getroffen wurden. Ein anderer Spieler erklärt hingegen bereits zu Anfang des Interviews, dass er sich nicht zur Zielgruppe

des *Scherbensturm*-Systems zähle, da er simple Systeme bevorzugt. Für ihn scheint die Komplexität, die aus dem Fokus auf Erweiterbarkeit folgt, also einen negativen Einfluss auf das Spielerlebnis zu haben. Es lassen sich bei ihm jedoch andererseits auch positive Effekte feststellen. Auch er schätzt die Möglichkeiten der Charakterentwicklung und nennt dabei insbesondere Talente, Fertigkeiten und die Charaktersteigerung als Punkte, die ihm am Regelwerk gefallen haben. Außerdem fällt seine Bewertung der Spielrunde und damit auch seines Spielerlebnisses trotzdem als sehr gut aus. Es kann also davon ausgegangen werden, dass die Vorteile des Fokus auf Erweiterbarkeit bei ihm im Endeffekt gegenüber den Nachteilen überwogen haben. Nichtsdestotrotz muss gerade im Hinblick auf den großen Kontrast zwischen diesem und den anderen Spielern in Bezug auf den Umgang mit Komplexität innerhalb der Regeln festgehalten werden, dass es hierbei auch unter erfahrenen Spielern unterschiedliche Vorlieben zu geben scheint. Insgesamt lässt sich durch das Interview bei allen Befragten ein deutlicher positiver Effekt auf das Spielerlebnis durch den Fokus auf Erweiterbarkeit (1. Hauptfokus) innerhalb des Spielsystems *Scherbensturm* erkennen. Damit kann auch in Hinblick auf andere Rollenspielsysteme mit demselben Fokus eine Vermutung für die Antwort auf die der Hypothese 1 vorangestellte Fragestellung 1 (Wie wirkt sich der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and Paper-Rollenspiels auf das Spielerlebnis aus?) geäußert werden: Der Fokus auf Erweiterbarkeit im Design eines Pen-and Paper-Rollenspiels wirkt sich basierend auf den Ergebnissen der Interviews und Testrunde vermutlich deutlich positiv auf das Spielerlebnis aus. Aus den hier gewonnen Erkenntnissen lässt sich des Weiteren eine neue Hypothese ableiten: **Ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen wirkt sich günstig auf das Spielerlebnis erfahrener Spieler mit einer Vorliebe für komplexe Spielsysteme aus.**

5.1.2.2 Hypothese 2

Hypothese 2 ging davon aus, dass ein Fokus auf intuitive Mechaniken und die Bereitstellung von Grundinhalten helfen, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen. Alle drei Spieler geben in ihrem Interview an, dass sie die Grundgedanken hinter den Regeln von *Scherbensturm* verstanden haben. Ein Spieler lobt besonders die Nachvollziehbarkeit des Systems. Die anderen beiden Spieler geben an, beim Einstieg zwar Probleme gehabt, diese aber mit der Zeit überwunden zu haben, nachdem die grundsätzlichen Regeln verstanden worden waren. Es lässt sich deutlich erkennen, dass alle Befragten in der Lage waren, die Regeln trotz ihrer Komplexität zu begreifen und umzusetzen. Es ist also davon auszugehen, dass der Einsatz von intuitiven Mechaniken (2. Hauptfokus) das Verständnis der Spielregeln erleichtert hat. Die Antwort auf die der Hypothese 2

vorangegangene Fragestellung 2 (Inwieweit helfen intuitive Mechaniken, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen?) ist also die folgende: Auf Grundlage der im Rahmen der Arbeit gewonnen Erkenntnisse ist zu vermuten, dass intuitive Mechaniken in Pen-and-Paper-Rollenspielen das Verständnis der Spielregeln erleichtern. Weiterhin fällt auf, dass alle drei Spieler in der Lage waren, ihre spontan ausgearbeiteten Charakterkonzepte ohne Änderungen im *Scherbensturm*-System umzusetzen. Die Bereitstellung von ausreichenden Grundinhalten (3. Hauptfokus) wurde dementsprechend innerhalb der Testrunde erfolgreich umgesetzt. Keiner der drei Befragten nannte innerhalb der Interviews die ausführlichen Listen, die die Grundinhalte darstellen, als Störfaktor beim Einstieg ins Regelwerk. Die verfügbare Varietät wird hingegen von allen drei Spielern gelobt. Es ist davon auszugehen, dass ein Mangel an Grundinhalten sogar zu zusätzlichem Aufwand bei der Charaktererstellung geführt hätte. Im Umkehrschluss lässt sich festhalten, dass die Bereitstellung von Grundinhalten mindestens einen neutralen, wahrscheinlich aber einen positiven Effekt auf den Einstieg in das *Scherbensturm*-Regelwerk hatte. Die der Hypothese 2 vorangegangene Fragestellung 3 (Inwieweit unterstützt die Bereitstellung von Grundinhalten den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes?) kann dementsprechend wie folgt beantwortet werden: Die Bereitstellung von Grundinhalten könnte den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes System eventuell unterstützen. Die Analyse der Interviews bestätigt demnach die Annahme von Hypothese 2, dass die Bereitstellung von Grundinhalten und intuitive Mechaniken den Einstieg in ein komplexes, auf Erweiterbarkeit ausgelegtes Pen-and-Paper-Spielsystem tendenziell vereinfachen.

5.2 Limitationen

5.2.1 Testrunde *Scherbensturm*

5.2.1.1 Charakterbau-Phase

Bezüglich der ersten Sitzung, die der Charaktererstellung gewidmet war, ist zu hinterfragen, ob die bewusste Minimalisierung von bereitgestellten Dokumenten zielführend war. Es waren zwar nur wenige weitere Erklärungen notwendig, der Mangel an Material zur Unterstützung wurde jedoch innerhalb der Interviews mehrfach als störend beschrieben. Es ist also möglich, dass eine andere Handhabung diesbezüglich den Einstieg in das System und damit das allgemeine Spielerlebnis der Teilnehmer verbessert hätte. Das bewusste „Unter-Druck-Setzen“ durch eine fehlende schriftliche Einführung in das System sollte untersuchen, ob die Spieler trotzdem in der Lage wären, das Spielsystem zu begreifen. Dies trug jedoch das Risiko in sich, einen Störfaktor zu bewirken, der die Beobachtungsfähigkeit der Teilnehmer

hätte einschränken können. Weiterhin war es nicht möglich, die Prämisse der unterschiedlichen Herkunftswelten während der Charaktererstellung komplett geheim zu halten, obgleich die Spieler im Vorfeld darauf hingewiesen worden waren, Fragen möglichst nur per Discord-Chat zu stellen. Dadurch wurde der Effekt des ersten Aufeinandertreffens der Spieler innerhalb der Spiel-Phase und damit der Fokus der Spieler auf diese Thematik gemindert. Womöglich wären striktere Gesprächsregeln notwendig gewesen, um die Geheimhaltung gewährleisten zu können. Insgesamt lässt sich jedoch sagen, dass der erste Termin zufriedenstellend abgehalten werden konnte, da alle Spieler in der Lage waren, Charakterkonzepte anhand der Vorgaben zu erstellen und umzusetzen.

5.2.1.2 Spiel-Phase

Die größte Limitation unter der Testrunde war die Kommunikationsform, die gewählt werden musste. Aufgrund der Corona-Pandemie konnten die Termine lediglich über Voicechat (*Discord*) abgehalten werden. Ein Austausch von Mimik und Gestik, wie er in Pen-and-Paper-Rollenspielen eigentlich üblich ist, war daher nicht möglich. Es ist davon auszugehen, dass durch das Fehlen dieser Sprachebenen Teile des Spielerlebnisses für die Spieler verloren gegangen sind. Die in 3.4.1.1 definierte allgemeine Qualität des ausgespielten Szenarios mithilfe dramaturgischer Grundsätze konnte dennoch gewährleistet werden. Dies lässt sich daraus schließen, dass alle Spieler diesbezüglich eine sehr gute Bewertung abgegeben haben. Eine weitere große Limitation besteht darin, dass im Rahmen dieser Thesis nur eine einzige Testrunde mit einer einzigen Spielergruppe durchgeführt werden konnte. Da der Verlauf einer Spielrunde innerhalb eines Pen-and-Paper-Spiels stark von den Entscheidungen der Spieler abhängt, ist davon auszugehen, dass eine andere Gruppe von Testern eine stark abweichende Spielerfahrung haben könnte. Gleichmaßen haben der Spielleiter und das gespielte Szenario einen ebenso großen Effekt. Es muss also festgehalten werden, dass in diesem Werk nur eine einzelne Probe einer möglichen Testrunde untersucht wird und was weitere Versuche unter anderen Bedingungen in Form von einer anderen Gruppe von Spielern, einem anderen Spielleiter oder einem anderen ausgespielten Szenario weitere Informationen liefern könnten. Eine solche quantitative Betrachtung war nicht Ziel dieser Thesis, könnte aber in nachfolgenden Forschungen untersucht werden. Insgesamt waren die Bemühungen, ein für die Fragestellungen relevantes und ansprechendes Szenario zu entwerfen und auszuspielen, erfolgreich und die Spiel-Phase konnte wie geplant umgesetzt werden. Das Ziel der Testrunde, eine möglichst aussagekräftige Stichprobe zu bieten, wurde also in vollem Maße erfüllt.

5.2.2 Interviews

Die erste identifizierbare Limitation der Interviews lässt sich in dem Zeitraum erkennen, der zwischen der Testrunde und den Interviews lag. Da sich nach der zeitlichen Verfügbarkeit der Spieler und des Spielleiters gerichtet werden musste, konnten die Befragungen erst einige Tage nach der Spielphase durchgeführt werden. Dadurch könnten Eindrücke und Gedanken der Tester verloren gegangen sein. Dies hätte eventuell durch eine vorherige Festlegung der Interviewtermine verhindert werden können. Das durchgeführte leitfadengestützte Interview (Vgl. 3.4.2.1) war ein geeignetes Mittel, um die Fragestellungen dieser Arbeit zu untersuchen. Es hat sich jedoch gezeigt, dass die komplette Ausrichtung des Interviews nach diesem Schema den Befragten wenig Raum geboten hat, außerhalb dieser Themen zu reflektieren. Dies hätte durch das Hinzufügen weiterer offener Fragen ausgeglichen werden können. Ähnlich wie bei der Durchführung der Testrunde wäre eine quantitative Studie, bei welcher eine größere Anzahl von Testern befragt wird, eine denkbare Ergänzung zu den im Rahmen dieser Thesis ausgeführten Untersuchungen. So könnte zum Beispiel beobachtet werden, wie sich die Vorlieben der Spieler bezüglich der Komplexität des Regelwerkes verteilen. Auch die Zuverlässigkeit, mit der das Spielerlebnis von den Spielern als „sehr gut“ eingestuft wird, könnte so überprüft werden, um die in 3.4.1.1 festgelegten Anforderungen an die Qualität des Szenarios zusätzlich sicherzustellen. Im Rahmen der Interviews konnten alle Fragen von den Befragten beantwortet werden, wodurch die angestrebten Forschungsdaten wie geplant gesammelt wurden. Eine Untersuchung auf die Einhaltung der Gütekriterien qualitativer Sozialforschung innerhalb der Interviews und deren Diskussion liefert folgende Ergebnisse:

- Die durchgeführten Interviews und die vorangegangene Spielrunde sind komplett dokumentiert und einsehbar. Die **Transparenz** der Daten ist somit gewährleistet.
- In Kapitel 4 werden die gesammelten Ergebnisse detailliert und wertungsfrei wiedergegeben. Es ist somit jedem Leser möglich, anhand dieser Informationen eine eigene Meinung zu entwickeln, die von den in 5.1.2 gezogenen Schlüssen abweichen. Die **Intersubjektivität** der bereitgestellten Daten ist somit gewährleistet.
- Es lassen sich in den Interviews bei allen Befragten trotz der Unterschiede in Vorliebe und Erfahrungsgrad deutlich ähnlich positive Effekte auf das Spielererlebnis erkennen, die auf den Fokus auf Erweiterbarkeit innerhalb des verwendeten Regelwerkes zurückgeführt werden können. Dies entspricht dem in 5.1.2.1 definierten Zusammenhang wie in Hypothese 1. Auch die Vereinfachung des Regelverständnisses durch bereitgestellte Grundinhalte und intuitive Mechaniken, wie in 5.1.2.2 zu Hypothese 2 behandelt, kann in den Antworten aller drei Beteiligten erkannt werden. Die **Reichweite** der in diesen beiden Hypothesen behandelten Effekte ist somit sichergestellt.

Es lässt sich erkennen, dass im Rahmen der Durchführung und Auswertung der Interviews alle Gütekriterien der qualitativen Sozialforschung eingehalten worden sind (Baur und Blasius 2014).

5.3 Fazit & Ausblick

Im Rahmen dieser Arbeit wurde ein neuartiges Pen-and-Paper-Rollenspielsystem mit dem Namen *Scherbensturm* vorgestellt, das sich durch seinen großen Fokus auf Erweiterbarkeit auszeichnet. Zu diesem Zweck wurden die Merkmale und die Historie von Pen-and-Paper-Rollenspielen erst allgemein und dann anhand von Beispielen dargestellt. Es folgte die Vorstellung ausgewählter Teile des *Scherbensturm*-Regelwerkes. Insbesondere wurde dabei auf die drei Hauptfokuspunkte des Spielsystems eingegangen: Erweiterbarkeit, intuitive Grundregeln und ausreichende Grundinhalte. Um den Effekt dieser Fokuspunkte auf das Spielerlebnis in Pen-and-Paper-Rollenspielen zu überprüfen, wurden im Rahmen dieser Arbeit zwei Hypothesen definiert und qualitative Interviews als wissenschaftliches Mittel ausgewählt. Dazu wurde eine Testrunde des *Scherbensturm*-Spielsystems ausgeplant, über welche die Spieler im Anschluss interviewt wurden. Das Spielszenario wurde dabei so erstellt, dass es den Fokus der Spielenden auf die zu untersuchenden Aspekte lenkt. Unter anderem durch dramaturgische Richtlinien wurde weiterhin sichergestellt, dass die allgemeine Qualität als Rollenspiel-Szenario gesichert ist. Drei Rollenspiel-erfahrene Spieler, die weder das *Scherbensturm*-System noch den Spielleiter kannten, wurden zur Testrunde eingeladen. Die Durchführung dieser Testrunde erfolgte an zwei Terminen. Der erste der beiden Tage beinhaltete dabei die Charaktererstellung, der zweite das Ausspielen des Szenarios. Die Testrunde konnte insgesamt zufriedenstellend abgeschlossen werden. In den darauffolgenden Interviews wurden den Spielern sowohl themenbezogene, aus den Fragestellungen abgeleitete Fragen, als auch evaluierende Fragen, in denen sie die Testrunde und das *Scherbensturm*-Regelwerk bewerten sollten, gestellt. Ziel der vorliegenden Arbeit war die Überprüfung folgender Hypothesen:

- Ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen wirkt sich günstig auf das Spielerlebnis erfahrender Spieler aus.
- Ein Fokus auf intuitive Mechaniken und die Bereitstellung von Grundinhalten helfen, die Komplexität eines auf Erweiterbarkeit ausgelegten Pen-and-Paper-Rollenspielsystems zugänglich zu machen.

Im Rahmen der Grenzen dieser Arbeit und in Hinblick auf die Ergebnisse konnte die zweite Hypothese bestätigt werden. Die erste Hypothese konnte nur teilweise bestätigt werden und es wurde eine

neue Hypothese formuliert: **Ein Fokus auf den Aspekt der Erweiterbarkeit in Pen-and-Paper-Rollenspielsystemen wirkt sich günstig auf das Spielerlebnis erfahrener Spieler mit einer Vorliebe für komplexe Spielsysteme aus.**

Es wäre denkbar, im Anschluss an in dieser Arbeit ausgeführte qualitative Untersuchung eine quantitative Folgestudie anzuschließen. Alle notwendigen Elemente der Testrunde, wie z.B. das Spielszenario, stehen bereits zur Verfügung. Es wäre also lediglich notwendig, möglichst viele unterschiedliche Gruppen erfahrener Spieler zu finden und mit ihnen den in dieser Arbeit beschriebenen Ablauf durchzugehen. Dadurch könnte eine Verfeinerung und Ergänzung der erarbeiteten Hypothesen sowie eine Bewertung der neu formulierten Hypothese erzielt werden. Im Vorfeld solcher Wiederholungen sollten Änderungen an der Testrunde und dem Interview in Erwägung gezogen werden. So könnten zukünftige Spielrunden vielleicht an einem gemeinsamen Ort anstatt über Voicechat durchgeführt werden. Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass es eine Zielgruppe gibt, denen das Scherbensturm-Regelwerk zu großem Spielspaß verhelfen kann. Dies ist sowohl eine Bestätigung dafür, dass die bisher erbrachte Arbeit am System zielführend war, als auch ein Anstoß, *Scherbensturm* weiter zu verbessern und aufzubauen. Es konnten viele Ideen und Erkenntnisse aus den Testrunden und Interviews gewonnen werden, die bei der weiteren Gestaltung mit einfließen werden. Die Entwicklung von *Scherbensturm* wird somit nach Abschluss dieser Arbeit fortgeführt werden.

Anhang

Interview 1 vom 29.7.2021 (vereinfachte Transkription)

Dauer: 24:14	II: Nikolas Angrabeit	B1: Niko H.
--------------	-----------------------	-------------

00:00	1	II: So, hallo und schönen Dank, dass du es zum Interview geschafft hast. Ich würde dich bitten zu Protokollzwecken noch einmal kurz deine persönlichen Daten, wie Name, Alter und so etwas zu nennen. Falls du nicht möchtest, dass das im Interview auftaucht, kannst du es jetzt auch sagen, dann überspringen wir diesen Schritt einfach.
00:26	2	B1: (lacht) Hallo, ich bin Niko H., 27, Steinbock, Blutgruppe A. Wie kann ich Ihnen behilflich sein? So viel dazu, damit du weißt wer ich bin.
00:42	3	II: (lacht) Ok, ja danke! Was sind denn deine persönlichen Erfahrungen mit Rollenspiel-Systemen bisher so?
00:52	4	B1: Das hatte ich ja beim letzten Mal schon vorgestellt, aber ich kann das gerne nochmal kurz zusammenfassen. Also, ich habe seit jetzt mittlerweile 4 Jahren, bald 5 Jahren, bin ich am Pen-and-Paper Rollenspielen und bin manchmal eher so ein bisschen frei Schnauze ran, hab mir selber irgendwelche Ideen überlegt, wie es funktionieren könnte, war aber immer eher so an den einfacheren Systemen interessiert und war dann eher abgeschreckt von den komplexeren, wozu wir ja gleich nochmal kommen werden. Genau, soviel dazu. Was spiele ich aktiv für Rollenspiele? Seit zwei Jahren spiele ich wöchentlich in dem <i>Midgard</i> -System, ja und sonst <i>Call of Cthulu</i> kenne ich noch relativ gut. <i>D&D</i> habe ich mehr gesehen als wirklich aktiv gespielt, habe da aber auch ein paar Runden Erfahrung drin. Ja das sind wohl die. <i>System Fate</i> noch, aber das waren so die größten.
02:06	5	II: Ok, danke! Dann würde ich mal direkt zu den themenbezogenen Fragen gehen, d.h. jetzt geht es dann wirklich konkret um die Testrunde, die wir gespielt haben letztes Wochenende. Und meine erste Frage ist: Wie hast du den Einstieg ins <i>Scherbensturm</i> -System empfunden?

02:28	6	B1: Das war ein ganz schönes Brett. Sind wir mal ehrlich. Ich hatte das Gefühl, dass es vielleicht hier und da zu viele Sonderregelungen gab und dass man hätte das vielleicht ein bisschen „streamlinen“ (angleichen) können ein paar Sachen, vielleicht hätte von denen trennen können, die ein bisschen einfacher machen, die vielleicht nicht ganz nötig sind, so umfangreich zu machen. Ich versuch mal ein Beispiel zu nennen. Ich hab ja mir ein paar Sachen aufgeschrieben, wo ich finde, dass die Themen gut sind und ein paar Sachen wo ich mir denke, da könnte man es vielleicht auch besser machen, oder würde ich mir vielleicht wünschen, dass es besser ist.
03:20	7	I1: Ok, also so eine allgemeine Bewertung kommt dann später noch.
03:24	8	B1: Später, ja genau.
03:26	9	I1: Jetzt erstmal nur bezogen auf den Einstieg.
03:28	10	B1: Ja, ok Einstieg. Ja, (lacht) weiß ich nicht, wie ich das beantworten soll. Ich meine wir haben sechs Stunden, oder was? Wie lange saßen wir an der Charaktererstellung?
03:43	11	I1: 7 Stunden in der Drehe, also wenn man die Vorstellungsrunde mit dazu zählt und die Charakterideen-Entwicklung, die ja tatsächlich erstmal einen großen Zeitraum eingenommen hat.
03:52	12	B1: Ja, also was mir da wirklich gefehlt hat, wäre vielleicht von vorneherein so ein übersichtliches Merkblatt gewesen, wo man immer hingucken kann und weiß, ah genau, ok da ist dieser Wert und da, so funktioniert das mit dem. Das hätte mir vielleicht noch ein bisschen mehr geholfen, als dann immer wieder nachzufragen oder wir hatten das ja dann im Discord-Verlauf. Da musste man dann auch immer mal ein paar Sachen nachgucken, mal irgendwie nach oben scrollen oder so. Alles kein Genickbruch und so aber das ist mir halt aufgefallen. Kommt wahrscheinlich eh, wenn es dann mal irgendwann professionell gedruckt wird, aber es wäre auf jeden Fall sehr schön. Vielleicht kann das auch mit auf den Charakterbogen, dass man einfach noch ein paar Tabellen hat. Das hätte mir geholfen, weil ich war da so doch noch manchmal ein bisschen verloren und es war schwer, das alles zu verstehen beim ersten Mal. Aber das ist auch ein komplexes System, von daher ist es nicht verwunderlich.
04:47	13	I1: Ok, also hattest du denn das Gefühl, dass du mit der Zeit einigermaßen reingekommen bist? Oder blieb das auch die ganze Zeit überfordernd quasi?

04:59	14	<p>B1: Speziell die Würfelergebnisse, da habe ich mich doch ein bisschen dran gestört. Also so die Erfolgs- und Misserfolgsgrade. Ich verstehe in gewisser Weise den Nutzen, aber frage mich dennoch, warum es nicht nur einfach eine Diskrepanz geben kann, die den Erfolgsgrad quasi bestimmt. Also, weiß du, ich hab irgendwie, muss 60 Prozent erreichen, würfle aber irgendwie eine 20, deswegen bin ich dann irgendwie 40 Prozent davon entfernt und deswegen ist es eben so gut. Ich glaube das hätte mir mehr gefallen, weil so war das mit dem Würfeln immer so ein bisschen, ja ich fand es ein bisschen unübersichtlich. Vielleicht bin ich auch einfach fett und faul durch meine Verwöhnung bisher, dass man halt immer sich denkt: 1 ist immer gut und 20 ist immer schlecht oder andersrum, je nachdem wie das System ist. Da musste man ja hier durchaus immer umdenken, weil ein geringer Wert ist ja tatsächlich fast, ja kann sehr gut oder sehr schlecht sein, je nachdem wie hoch man gelevelt hat.</p>
06:15	15	<p>I1: Ja, das stimmt so nicht ganz. Es kommt ja einfach nur drauf an. Also solange es bestanden ist, ist eine 31 eine 31, egal wie hoch dein Charakter ist. Aber ok, eigentlich ja gerade wie gesagt Einstieg, aber ist schon ok ein bisschen auszuholen und Gedanken zu formulieren.</p>
06:33	16	<p>B1: Ja, tut mir leid (lacht)</p>
06:34	17	<p>I1: Wie gesagt, kein Thema. In der Testrunde sind ja jetzt Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen. In welchem anderen Spielsystem könntest du dir diese Kampagne noch vorstellen, dass man die da umsetzen könnte?</p>
06:57	18	<p>B1: Also auf jeden Fall <i>Turbo-Fate</i>, da ist es auf jeden Fall möglich. Da kannst du ja alles drin machen. Das ist dieses System, quasi, man muss immer unter 25 Prozent kommen, bzw. immer eine 1 bis 4 oder 1 bis 3 glaub ich schaffen. Und dann levelst du nur den Würfel, dass der größer wird. Dadurch levelst du quasi deine Fähigkeiten.</p>
07:28	19	<p>I1: Wie heißt das System? Wie hattest du gesagt, heißt es?</p>
07:31	20	<p>B1: Achso, also das ist nicht das, was ich gerade beschreibe, aber worum es auf jeden Fall geht ist <i>Fate-Turbo</i> oder <i>Turbo-Fate</i>, also eins von beiden. Das würde auf jeden Fall da funktionieren. Und mir fällt es gerade nicht ein, aber vielleicht weißt du, wie es heißt, wo du wenn du deine Fähigkeiten steigerst: Du fängst halt erstmal mit einem W4 an, gehst dann zu einem W6 hoch und gehst dann weiter zu einem W8 und dann W10 und so weiter. Dadurch steigerst du halt deine Fähigkeiten, musst aber immer von 1 bis 3 erreichen, um einen Erfolg zu haben. Nee, du musst 4 oder mehr haben, so war das.</p>

08:08	21	I1: Ich kenn das genau andersrum aus <i>The Window</i> , hieß das System. Also dass du einen 20er würfelst und das was du gesagt hast, was ganz schlecht ist, da würfelst du nur noch mit einem W4, das heißt du bist dann super gut, weil du recht zuverlässig unter 3 kommst. Aber gibt es dann bestimmt auch in unterschiedlicher Ausführung auch in unterschiedlichen Systemen, könnte ich mir vorstellen.
08:31	22	B1: Ja, ja klar.
08:34	23	I1: Ok, wie leicht ist es dir denn gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von <i>Scherbensturm</i> zu verstehen?
08:46	24	B1: Ok, ich weiß nicht genau was du damit meinst. Die Grundidee? Also du meinst, dass man den Charakter sehr gut widerspiegeln kann. Dass man nicht so auf dieser Schiene drauf ist, meinst du? Du bist ein Barbar und deshalb kannst du auch nur das, Punkt. Und dass man da wirklich mehr Freiheiten hat, ne?
09:10	25	I1: Naja ich meine z.B. jetzt wenn du dir das Steigerungssystem anschaust ist ja ein Grundgedanke eben, dass du dadurch, dass du dir Steigerungen holst nebenbei deine Grundwerte mitsteigen. Dieses Training, was du verteilt hast. Sind hinter solchen Dingen oder hinter den Kampfszenen, dem Würfelsystem, sind da irgendwie Grundgedanken dahinter klar geworden? Wie man dazu kommt, da so zu designen, so zu sagen.
09:44	26	B1: Also ich fand es war, es wirkte auf jeden Fall balanced in gewisser Weise, ohne jetzt wirklich jedes einzelne Talent durchgelesen zu haben und von daher ist es glaube ganz gut dass es auf verschiedenen Dingen basiert und aufbaut und es immer wieder Voraussetzungen zu erfüllen gibt. Ob man das wirklich gebraucht hat, dass man jetzt solche Stärke 3-Steigerungspunkte in, keine Ahnung, Laufen, dass ich dann in 3 Punkte ersetzen kann in Gewandtheit oder so, ob es das so gebraucht hat oder ob man es nicht vielleicht auch anders lösen könnte, weiß ich nicht. Ich finde es aber in gewisser Weise gut, weil es auf jeden Fall, es ist ja logisch, weil wenn ich natürlich Laufen lerne, Laufen aktiv trainiere, dann ist natürlich mein generelles Grundattribut auch besser darin. Von daher, das fand ich auf jeden Fall gut.
10:51	26	I1: Das wäre genauso so ein Grundgedanke, genau. Ok, also bei manchen Dingen, schon könnte man das so sagen.

11:04	27	<p>B1: Genau, also ich hab z.B., das war auch eins der ersten Systeme, die ich so gespielt habe, dieses <i>How To Be A Hero</i>-Regelwerk glaube ich war das, wo man ja, naja ich will nicht sagen, es ist ähnlich, das wäre ja beleidigend für deine Komplexität, aber (lacht) da ist es ja so: Du hast da ja auch so deine Grundattribute, ich sag jetzt mal Stärke, Geist und Sinne und dann packst du deine Fähigkeiten eben unter diese Grundattribute, rechnest alle Punkte auf dem jeweiligen Tree zusammen und teilst die dann durch, keine Ahnung, X. Und dadurch kommst du dann eben auch auf einen Grundwert auf den du dann würfeln kannst, falls du keine dieser Fähigkeiten hast. Das finde ich ist ein System, das sehr einfach ist., übersichtlich, aber trotzdem diese Sache auch respektiert. Wollte ich einfach nur mal einfügen. Ich find das schön.</p>
12:06	28	<p>I1: Ok dann kämen wir jetzt zu den evaluierenden Fragen und da kannst du dich jetzt kritisch total ehrlich auslassen. (lacht) Meine erste Frage wäre: Wie hat dir die Testrunde gefallen, jetzt wirklich bezogen auf die gespielte Runde an sich, weniger das System. Also eben Handlung, Setting und solche Dinge.</p>
12:30	29	<p>B1: Hey, es war einfach super geil. (lacht) Du hast wirklich fast, also du hast eigentlich genau das Abenteuer geschrieben, wo ich eigentlich alles von liebe. Angefangen schon bei diesem <i>Warhammer 40k</i>-artigen Mensch-Maschine-Hybrid-Folterer am Anfang, dieser Raum voll mit blutigen Körperteilen und sowas, also nicht gezögert, nicht zimperlich zu sein, auch mal ordentlich reinzuhauen. Das fand ich, kam mir sehr entgegen. Dann halt generell diese alte Mansion, dieses Herrenhaus. Find ich auch super. Weil ich halt auch mit diesen alten Playstation 1 und 2-Spielen groß geworden bin, den alten Horrorspielen, wo das ja immer schon so das große Ding war. Da habe ich mich dann sehr wohl gefühlt. Ich mag das einfach sehr gerne. Und auch wenn das mittlerweile schon oft da gewesen ist, ich kann mich daran einfach nicht satt fressen. Ich find das einfach sehr schön. Ich finde, du hast die Charaktere auch alle sehr schön verkörpert und es hat mir sehr Spaß gemacht. Du hast mir sehr viele Freiheiten gelassen. Ich fand auch die Runde in der wir gespielt haben cool, hat Spaß gemacht. Gut Johannes kenne ich eh schon länger und ist halt auch ein guter Freund von mir. Von daher war die Chemie tatsächlich so gegeben. Ja auch Alex, mit dem kann ich ja ganz gut. Von daher hatte man schon das Gefühl, man sitzt hier mit ein paar Kumpels zusammen und spielt hier einfach eine lustige Runde <i>Pen-and-Paper</i>, was für mich einfach die Grundessenz ist für: Wir haben einfach eine gute Zeit. Und das hatte ich. Also es war wirklich ein geiler Tag und es wäre sehr schade, wenn ich das verpasst hätte.</p>

14:31	30	I1: Das freut mich. Schön zu hören, dass es gefallen hat auf jeden Fall. Dann entsprechend die Frage, wie hat dir das Spielsystem denn jetzt so gefallen, was du bisher so für Einblicke bekommen hast, auch was du ja dann selbst gespielt und erlebt hast?
14:57	31	B1: Also ganz klar, ich bin nicht die Zielgruppe. Da bin ich ganz ehrlich. Also ich hab mich mit Johannes danach noch ein bisschen unterhalten und er war komplett Feuer und Flamme von dem System. Er fand das supergut. Ich hab einfach gemerkt, bei mir hat es nicht so richtig Klick gemacht. Vielleicht kommt dieser Klick eben dann, wenn man es ein paar Mal gespielt hat. Nichts desto trotz wirkt das auf mich nicht sehr intuitiv, weißt du? Es ist natürlich viel zu sagen, für jemanden der das System auch selber sich ausgedacht hat. Ich glaub, du hast ja auch Mathematik studiert, meintest du.
15:45	32	I1: Ja, das ist korrekt.
15:46	33	B1: Genau, bist da seit 7 Jahren schon dran. Wenn ich natürlich sage, ich verstehe das nicht vollkommen, dass es einfach nicht so richtig flüssig läuft für mich, ist es wahrscheinlich, wir sind wahrscheinlich einfach andere Typen von Menschen. Haben uns da irgendwie auch anders mit beschäftigt. Für mich ist das Süße an einem <i>Pen-and-Paper</i> eigentlich viel mehr die Geschichte und die Würfel sind Beiwerk oder bringen so ein bisschen Unberechenbarkeit rein in das Ganze und spiegeln einfach die Charaktere, die man spielt, wider. Das ist für mich eigentlich das, was ein System machen muss. Alles, was dann irgendwie reinfließt, was es für mich unnötig komplex macht, sollte man dann auch einfach rausnehmen. So nochmal, das ist wirklich ganz, meine Meinung. Ich glaube, es gibt bestimmt viele Leute, die das System cool finden und ich habe es in der Form auch noch nie gesehen. Von daher, Hut ab, denn es gibt wirklich einen Arsch viele Systeme da draußen. Und dann sich irgendetwas auszudenken, was es so noch nicht gab, ist auf jeden Fall schonmal eine richtig gute Leistung. Ich weiß noch nicht, ob man das mit den Erfolgs- und Misserfolgsgraden wirklich in dem Sinne brauch. Vielleicht hatten wir in unserer Runde, vielleicht kam es einfach nicht zu der vollen Brillanz, für die es vielleicht ursprünglich gedacht war. Und bei Kämpfen ist das ja jetzt auch nicht so tragend dieses System.
17:35	34	I1: Ja, korrekt, also Erfolgsgrade sind im Kampf nicht so eine wichtige Sache eigentlich.
17:44	35	B1: Genau, für mich sind da einfach zu viele Zahlen drin, weil ich glaub ein Erfolg ist ja immer 50 plus, was war das, Grundattribut plus Fertigkeit und dann minus die Schwierigkeit, irgendwie so war das glaube ich.

18:01	36	I1: Ja, genau.
18:02:	37	B1: Ja, genau. Du hast das ja bei deinen Charakterbögen gezeigt, du hast ja immer gleich unten schon hingeschrieben dir selber die Summe aus dem Grundattribut und der Fertigkeit, was ja natürlich clever ist, weil dadurch spart man sich das, was ich dann immer machen musste, dann irgendwie selber kurz zusammenszurechnen, hin und her zu scrollen, was dann halt dann doch noch mal die Geschwindigkeit so ein bisschen rausgenommen hat. Also dass man da das beides vielleicht vereinen kann auf einer Seite, also die Grundattribute und die Fertigkeiten. Dass man die irgendwie auch ein bisschen schneller fixieren kann, wäre ganz cool. Weil ich hab mir danach auch einfach das selber quasi auf die andere Seite rüber geholt, dass ich das ein bisschen übersichtlicher hatte. Ja, ich weiß nicht, was soll ich jetzt speziell zu dem System sagen? Ich finde, also mir ist es lieber wenn es, ja mir sind die einfachen Systeme lieber, wo es wirklich heißt: 1 ist gut und 20 ist schlecht und du kannst dann noch einen Bonus rausrechnen, quasi mit deinen Fertigkeiten. That's it. Also klar kann man da noch Boni und Mali drauf geben, je nachdem wie die Situation dann ist, das macht dann halt der Spieler, was vollkommen fein ist, was ich vollkommen cool finde. Aber ich sehe halt nicht den Nutzen davon, dass so zu verkomplizieren, wie es hier war.
19:35	38	I1: Ok, ich schätze dann erübrigt sich die letzte Frage auch so ein bisschen, aber ich kann sie ja trotzdem mal stellen. Könntest du dir vorstellen häufiger im <i>Scherbensturm</i> -System zu spielen?
19:47	39	B1: Also das Ding ist ja ich find die Talente und Fähigkeiten super. Ich finde, wie du Charaktere levelst und sowas, mag ich alles super gerne. Das würde ich eigentlich am liebsten, das würde ich in jedem System haben wollen. (lacht) Nur, das Einzige, was mich halt stört, ist halt wirklich das Würfeln fühlt sich für mich irgendwie, ich weiß nicht warum brauche ich unbedingt diese 50 plus, die hinzuaddiert werden. Also ich sehe den einzigen Nutzen halt nur, die Schwierigkeit vielleicht herauszufinden, wenn man so einen One-on-One-Kampf hat. Aber ich habe irgendwie das Gefühl, da könnte man irgendwie noch dran feilen, das noch ein bisschen runterdampfen, ohne da jetzt komplett von weg zu gehen. Weil irgendwie, das spricht mich einfach nicht so an, so. Ich bin eher für die einfacheren Systeme.
20:47	40	I1: Also wäre die Antwort „Nein“, dann auf die Frage?
20:51	41	B1: Wahrscheinlich nein. Aber, ich sag mal in einer Welt, die nur Schwarz-Weiß ist wäre es „Nein“. Das stimmt.

21:08	42	I1: Ok, möchtest du dann noch irgendwelche eigenen Dinge hinzufügen, irgendwelche Gedanken, die du gerade noch hast, noch teilen möchtest im Rahmen diese Interviews?
21:19	43	B1: Ja, eine Sache tatsächlich, die ich überlegt hatte oder die ich eigentlich ganz oder wo ich finde, die man vielleicht noch hätte anders machen können, einfach nur als Idee oder wie auch immer, ist der Kampf und die Möglichkeiten, die man im Kampf hat. Du hast es ja alles mit sehr vielen Kommazahlen gemacht. Ich finde, das ist auch ein bisschen, es ist ok aber, ich finde das sagt sich auch nicht so leicht, das ist nicht so intuitiv. Da würde ich vielleicht vorziehen, ein 5-Einheiten-System zu machen, dass man dann sagt ein normaler Angriff kostet 2 Einheiten und ein starker Angriff dann halt 4 Einheiten. Dass man halt 5 als Maximum hat und damit irgendwie mehr arbeitet. Da hätte ich das Gefühl gehabt, das wäre weniger von hinten durchs Knie ins Auge. So mehr, dass man mehr so ganze, runde Werte hat, mit denen man arbeiten kann, wie Steine, die man nutzt, die sich verbrauchen oder so. So einfach Ausdauersteine. Das war so eine Idee, die ich hatte. Wie gesagt, ich bin jung eingestiegen in das System und wahrscheinlich denkt man da irgendwann gar nicht mehr dran und denkt sich, das ist doch vollkommen wurscht. (lacht) Das ist die eine Sache. Irgendwas wollte ich noch sagen. Genau, was ich tatsächlich merkwürdig fand, was mich ein bisschen gestört, naja ich weiß nicht gestört, aber man bekommt Ausdauer- und Magiepunkte sehr schnell wieder. Wenn das so gedacht ist wie bei so einem <i>Dark Souls</i> oder sowas, wo du wirklich nur so ein kleines Scharmützel hast, streckst dich mal kurz und dann ist wieder alles fein, dann ist es ja genau richtig, weil das ist ja recht Action-orientiert, man ist ja dann selten gezwungen lange Pausen zu machen. Bei <i>D&D</i> weiß ich, ist es ja gerade für Zauberer ganz schlimm sobald du so ein bisschen in die Vollen gegangen bist, bist du quasi „useless“ und musst einfach einen Long Rest machen für 8 Stunden und die ganze Party hasst dich.
23:40	44	I1: Ich verstehe, was du meinst, ja.
23:43	45	B1: Keine Ahnung, dass man da vielleicht irgendwie einen Kompromiss macht und sagt, vielleicht wenigstens eine Stunde oder sowas muss man pausieren, um wieder alles voll zu kriegen. Es fühlte sich ein bisschen sehr schnell an, dass man das wieder voll macht. Warum soll ich nicht permanent meine Fähigkeiten rausballern? Das fühlte sich noch so ein bisschen komisch an.
24:02	46	I1: Ok, gut. Dann vielen Dank für das Interview. Ich beende dann jetzt die Aufnahme.

Interview 2 vom 31.7.2021 (vereinfachte Transkription)

Dauer: 13:15	I1: Nikolas Angrabeit	B2: Johannes R.
--------------	-----------------------	-----------------

00:00	1	I1: Hallo und vielen Dank, dass du dich zum Interview bereit erklärt hast. Ich würde dich bitten, als erstes einmal deine persönlichen Daten wie eben Name, Alter und so was kurz darzulegen. Falls du nicht möchtest, dass das im Interview erwähnt wird, kannst du das auch sagen. Dann überspringen wir diesen Punkt hier einfach.
00:26	2	B2: Nee, alles gut. Mein Name ist Johannes R., ich bin 27 Jahre alt. Sonst noch irgendwas? (lacht)
00:37	3	I1: Was du sagen willst. Wenn dein Beruf oder was auch immer du tust, vielleicht in der Richtung was interessant ist, kannst du das auch gerne tun.
00:48	4	B2: Beruf ist nicht interessant. Ich jobbe gerade nur. Aber ich bin auf jeden Fall Videospiele-Enthusiast. Falls das hilft. (lacht)
00:57	5	I1: (lacht) Ja, interessant auf jeden Fall. Gut, was sind denn so deine persönlichen Erfahrungen mit Rollenspiel-Systemen?
01:08	6	B2: So, das erste Mal als ich Rollenspiel damals gespielt habe, das war, keine Ahnung, vielleicht mit 11, 12, 13. Da habe ich <i>Das Schwarze Auge</i> gespielt damals, war aber extrem verwirrt davon, weil das hat mir ein Kumpel irgendwie mal auf seinem Geburtstag gezeigt und da meinte er: „Mach mal!“. Das hat nicht so gut geklappt, aber dann Jahre später habe ich dann wieder auf meinen FSJ (Freiwilliges Soziales Jahr) angefangen Rollenspiele zu spielen. Da hatten wir auch mehrere Kampagnen. Ja, dann war wieder ein bisschen Ruhe, weil leider die Gruppe sich natürlich aufgelöst hat nach dem FSJ. Danach habe ich dann irgendwann zwischendurch auf Youtube die <i>Rocket Beans</i> gefunden, die dann auch Pen-and-Paper gespielt haben., wo mein Interesse natürlich wieder aufgeblüht ist. Hat dann aber noch eins, zwei Jahre gedauert bis ich dann mit dem anderen Teilnehmer, der auch hier ist, Niko, dann auch eine Rollenspielgruppe gemacht habe. Dann haben wir da mehrere Runden gespielt und dann noch eine andere Gruppe gesucht. Ja, das ist meine Erfahrung.
02:14	7	I1: Das heißt, welche Spielsysteme hast du so bereits kennengelernt?

02:19	8	B2: Also richtig gespielt selber habe ich halt <i>Fate Plus</i> hieß es glaube ich, nein <i>Turbo Fate</i> , <i>Das Schwarze Auge</i> , dann halt auch von Niko ein paar selbst Erfundene, was heißt Erfundene, doch die hat er eigentlich selbst gemacht so, aber halt sehr simple. Ja die hab ich richtig gespielt. Die anderen wollte ich immer spielen, aber da gab es keine Gruppen für. Sowas wie <i>D&D</i> oder etc.
02:51	9	I1: Ok, dann würde ich jetzt mal zu den themenbezogenen Fragen weitergehen. Das heißt, die Fragen beziehen sich dann jetzt wirklich auf die konkrete Testrunde, die wir dann am Samstag und Sonntag gespielt haben. Meine erste Frage dahingehend ist: Wie hast du den Einstieg ins System empfunden?
03:15	10	B2: Also ich fand das eigentlich tatsächlich relativ einfach. So, klar habe ich nicht 100% immer alles verstanden. Ich würde sagen, das liegt einfach daran, dass ich auch generell mit Zahlen relativ gut bin und vielleicht sehr viele Videospiele schon gespielt habe und mich daher reindenken kann. Aber ich fand es halt wirklich alles sehr greifbar. Und wie gesagt, wenn ich mal was nicht wusste und du es gesagt hast, war es halt so direkt: „Ok, versteh ich. Easy.“
03:48	11	I1: Ok, interessant. In der Testrunde sind ja Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen. Wir hatten einen modernen Charakter, einen Fantasy-Charakter, jemanden aus der Urzeit-Welt. In welchem Spielsystem könntest du dir diese Spielrunde noch vorstellen? Wo könnte man die noch gut umsetzen?
04:12	12	B2: Also, <i>Turbo Fate</i> vielleicht? (lacht) Aber in <i>Turbo Fate</i> kannst du eh alles zusammenklatschen und es macht halt, es ist auch nicht spielrelevant im Sinne von die „stats“. Das ist halt so. Ich kenne kein Spielsystem, mit dem man das so richtig umbauen könnte, wie es jetzt gerade ist. Also die meisten, von denen wir ja auch gelesen haben, sind halt wirklich auf ein bestimmtes Genre, eine Zeit fokussiert und alles was du darüber hinaus machen würdest, wäre schwierig, sag ich mal. Von daher maximal <i>Turbo Fate</i> , sonst würde ich kein richtiges kennen.
04:51	13	I1: Wie leicht ist es dir denn gefallen, die Grundgedanken hinter den Regeln von <i>Scherbensturm</i> zu verstehen?

05:02	14	<p>B2: Also ja, wie gesagt hast du ja gemerkt, wie ich dann auch reingekommen bin. Ich fand das eigentlich alles relativ greifbar alles. Es macht ja im Endeffekt alles Sinn, auch von der Mathematik her. Es ist nicht super kompliziert. Also, es ist komplex aber nicht kompliziert würde ich sagen. Es gibt natürlich bestimmt Leute, die werden damit mehr Probleme haben. Da hatten wir ja auch das, also dass zum Teil Sachen nicht richtig verstanden wurden. Aber ich denke man kann sich da schon sehr gut reinfinden. Also ich fand es zumindest relativ simpel.</p>
05:39	15	<p>I1: Ok, dann kommen wir jetzt zu den evaluierenden Fragen. Da geht es dann jetzt also wirklich um deine Bewertung, deine Meinung zu den Dingen. Du kannst auch gerne knallhart ehrlich sein. Die erste Frage der Kategorie ist: Ja, wie hat dir die Testrunde gefallen, also konkret was wir da gespielt haben, die Handlung und die Prämisse, Story. Also weniger das Spielsystem und die Regeln, sondern das Szenario selbst.</p>
06:15	16	<p>B2: Ich fand es tatsächlich sehr interessant. Ich hatte mir tatsächlich schon nachdem wir ein bisschen darüber geredet haben und wir dann feststellen mussten, dass wir andere Charaktere sind, beim Charaktererstellen meine ich, konnte ich mir ja schon vorstellen was ungefähr in die Richtung geschehen wird. Aber das war nochmal anders als ich es mir dann doch vorgestellt habe. Insgesamt fand ich es einfach auch spannend. Ich wollte wissen, was passiert. Was wir auch zum Glück am Ende noch durch dich erfahren durften danach. Also wie es weiter geht, etc., selbst wenn wir es jetzt nicht geschafft haben. Ja, auch der Aufbau, wie du es aufgebaut hast, fand ich doch sehr unterhaltsam. Man konnte sich sogar noch aussuchen, wo man hingehet, das hat dem auch nochmal einen Spannungsfaktor hinzugefügt. Dass man nicht sagen muss „Jetzt gehen wir einen geraden Weg.“. Was ja auch gut ist, vor allem bei einem Pen-and-Paper. Wir konnten uns einfach die Prämisse, sag ich mal, aussuchen, wo wir jetzt welchem Abschnitt wählen, oder wie wir es angehen. Fand ich insgesamt sehr gut.</p>
07:31	17	<p>I1: Freut mich natürlich, zu hören. Wie würdest du jetzt im Endeffekt sagen, hat dir das Spielsystem <i>Scherbensturm</i> selbst so gefallen?</p>

07:44	18	B2: Ich glaube, ich habe das auch schon in der Runde gesagt, aber ich finde das bis jetzt eigentlich das beste System, was ich gespielt habe. Einfach weil: Es hat sehr viel Varietät, man kann sich aussuchen, in welche Richtung es geht, aber es ist jetzt nicht so simpel wie <i>Turbo Fate</i> . Ich mag <i>Turbo Fate</i> , weil man so viel machen kann damit, aber es ist halt kein komplexes System. Es ist halt gefühlt: Würfel zwei Würfel und wenn zwei Würfel da stimmen, dann ist es halt richtig. Also ich meine, es ist natürlich theoretisch auch so, aber ich meine das ist nochmal eine ganz andere Richtung von Komplexität was da an Mathematik dahinter steckt. Entschuldigung, ich hab mich ablenken lassen. (lacht) Was war die Frage nochmal genau? Tut mir so leid. (lacht)
08:29	19	I1: Alles in Ordnung. Wie dir das Spielsystem selbst so gefallen hat.
08:34	20	B2: Ja, genau. Entschuldigung.
08:35	21	I1: Du bist bisher auf jeden Fall noch on track. Also, keine Sorge.

08:38	22	<p>B2: Ich muss sagen, ich habe einmal auf meinen Bildschirm geguckt und plötzlich ist so eine Nachricht aufgepoppt, hab alles vergessen. Ja, aber ich fand es auf jeden Fall wirklich sehr gut. Ich habe auch schon mit anderen Leuten darüber geredet. Kam schon in einer Discord-Gruppe so von wegen, was überhaupt heute los ist, weil wir wollten doch was zocken und ich meinte so „Ja, ich muss ein Interview führen“. Und dann habe ich erstmal das ganze Spielsystem versucht zu erklären, (lacht) weil ich so enthusiastisch darüber war, wie gut ich das fand. Ja wie gesagt, wenn das jemals rauskommen sollte, ich würde das direkt kaufen. Es hat mir besser gefallen als jedes System, was ich davor gespielt habe. Es hat halt irgendwie einfache Sachen, die ich immer schon wollte, sei es z.B. Talente. Das ist so ein simples Ding, was vielleicht in <i>Schwarzes Auge</i> anders gibt, aber nicht annähernd so gut, wie hier. Die Steigerungsmethoden, also wie du Charaktere steigerst, etc., das ist einfach so eine gute, also es ist einfach gut so. Am Anfang war ich ein bisschen verwirrt mit dem Training, ob das von der Mathematik her so richtig aufgeht, aber als ich dann das erste Mal „level up“ gegangen bin, dachte ich so: „Ja, es funktioniert super!“. Ich glaube, es gibt ein Problem, was ich noch habe. Was heißt Problem? Das ist dieses Erfolgs-/ Misserfolgsding. Ich meine, wie du es machst, macht es halt einfach mehr Sinn, weil es statisch ist. Aber es fühlt sich für mich irgendwie immer noch ein bisschen komisch an, dass man, ich sage mal man hat jetzt einen Wert auf 60 und macht dann z.B. eine 51, dass das besser ist, als wenn du jetzt eine 11 würfeln würdest. Weil für mich ist irgendwie im Kopf einfach so geprägt, sozusagen wenn du etwas würfelst und so niedriger ist, desto besser ist es einfach. Sich daran zu gewöhnen, ist halt irgendwie noch komisch find ich, aber ich kann verstehen, warum man das macht. Einfach weil, man muss nicht immer von der einen Zahl hochrechnen, sondern man hat einfach ein statisches System. Ich denke, das ist einfach eine Gewohnheitssache.</p>
10:51	23	<p>I1: Gewohnheitssache. Ja, ich glaube auch, dass man das einfach von Systemen anders gewohnt ist. Es ist auf jeden Fall mit Leuten, die schon Erfahrung in mit Spielsystemen haben eher so, dass das auffällig wird tatsächlich. Ok, also du könntest dir vorstellen, durchaus häufiger in dem System zu spielen?</p>

11:14	24	<p>B2: Oh ja, also ich will auch unbedingt mal einen Magier spielen. (lacht) Also die Sache ist, ich habe ja eine Person gespielt, die sich tatsächlich mehr auf die Fähigkeiten spezialisiert hat und weniger auf Talente und Kräfte. Was natürlich nochmal das Kräftesystem auch sehr spannend scheint, weil basically Magiebaukasten, und dann natürlich musst du es mit dem Spielleiter abmachen, aber es ist trotzdem so cool. Also ich finde sowas super geil. Und ich denke mir einfach so, schade dass ich das jetzt nicht machen konnte. Also hätte ich machen können theoretisch, aber fand ich hätte auch nicht so gut gepasst. Aber um so besser, weil ich werde Scherbensturm noch öfter spielen, also von daher ist es überhaupt nicht schlimm. Ich hab einfach Bock, also ich könnte, ich sag mal so, wenn ich nochmal eine neue Runde spielen würde oder irgendwer in meinem Bekanntenkreis mal Lust hat eine Runde zu machen, da würde ich auch die Regeln nutzen. Das würde ich vorschlagen und im Notfall erkläre ich ihnen das auch noch für ein paar Stunden. Es gibt einfach zu viele Freiheiten, dass ich die noch öfter nutzen will.</p>
12:28	25	<p>I1: Ok, gibt es denn dann noch Dinge, die du hinzufügen möchtest? Gedanken, die du noch loswerden möchtest für das Interview gerade?</p>
12:38	26	<p>B2: Lass mich überlegen. Also mir fällt gerade nichts ein. Ich habe schon so viel gesagt, aber wenn du noch etwas fragen möchtest, bin ich offen dafür. (lacht)</p>
12:57	27	<p>I1: Nee, du hast meine Fragen eigentlich alle sehr zufriedenstellend beantwortet. (lacht) Ist doch super. Dann würde ich jetzt, wenn es deinerseits nichts mehr gibt, die Aufnahme beenden. Ist das in Ordnung?</p>
13:13	28	<p>B2: Ja, klar.</p>

Interview 3 vom 1.8.2021 (vereinfachte Transkription)

Dauer: 14:03	I1: Nikolas Angrarbeit	B3: Alexander R.
--------------	------------------------	------------------

00:00	1	I1: Hallo, vielen Dank, dass du es zum Interview geschafft hast. Ich würde dich gerne als erstes bitten, nochmal deine persönlichen Daten, wie Name, Alter, Beruf und sowas kurz darzulegen. Falls du nicht möchtest, dass das im Interview auftaucht, dann kannst du das sagen, dann können wir den Punkt auch einfach überspringen.
00:29	2	B3: Nö, ist ok soweit. Also ich bin der Alexander B., 45 Jahre alt und vom Beruf Schutzmann, also Polizeibeamter.
00:43	3	I1: Vielen Dank. Was sind denn deine persönlichen Erfahrungen mit Rollenspiel-Systemen bisher so?
00:54	4	B3: Mit Rollensystemen, jetzt mit der Szene an sich oder mit verschiedensten Szenen aus Rollenspielen?
01:02	5	I1: Systemen, also eben sowas wie <i>Midgard</i> , <i>D&D</i> , das.
01:08	6	B3: Ja, ganz unterschiedliche natürlich, je nach System. Da ich mit <i>Midgard</i> eingestiegen bin, also mit einem relativ komplexen, habe ich dafür auch eine gewisse Vorliebe entwickelt, für etwas feingliedrige Systeme, die schöne Möglichkeiten bieten, das koordiniert abzubilden. Während ich so bei den etwas freieren Systemen ala <i>Fate</i> , was ich auch schon ausprobiert hatte, mir das zu viel mit Erzählen zu tun hat und ich gar nicht so sehr auf Richtung Storytelling oder dann so in diese reinen Erzähl-dinger gehe. Das ist dann nicht so sehr meins. Vielleicht einfach weil ich mit diesen komplexen Regel-lastigen Systemen wie <i>Midgard</i> tatsächlich dann aufgewachsen bin.
02:04	7	I1: Ok, wann hast du denn angefangen mit Rollenspielen? Weißt du das noch?
02:12	8	B3: Ja, das war 2002 glaube ich, habe ich damit angefangen. Das ist dementsprechend jetzt 19 Jahre her. Also relativ spät, ich war ja schon Mitte 20 und bin tatsächlich erst über einen Kollegen da rangekommen. Obwohl ich Fantasy vorher schon gelesen hatte, konnte ich mir unter Rollenspiel tatsächlich garnichts vorstellen.
02:48	9	I1: Ja, verstehe. Welche Spielsysteme hast du denn jetzt konkret schon gespielt? Also du hast bisher gesagt <i>Midgard</i> und <i>Fate</i> . Noch andere?

03:01	10	<p>B3: Ja, also <i>MERS</i> kam noch dazu, <i>Dungeonslayer</i> haben wir gespielt, <i>D&D 1</i> glaube ich tatsächlich hat ein Kumpel von mir mal herausgekratzt, da haben wir dann auf der <i>Warhammer</i>-Welt gespielt, (lacht) was dann noch dazu geführt hat, dass wir quasi immer einen Reserve-Charakter in der Hand haben mussten, weil noch mit <i>D&D</i>-Regeln da mit den ersten, die Figuren sehr, sehr sterblich waren. Was haben wir denn noch gehabt? <i>The Black Hack</i> glaube ich haben wir gespielt. Was haben wir denn noch ausprobiert? Also so kleinere Nischendinger tatsächlich eher würd ich sagen. Ja <i>DSA</i> natürlich, habe ich auch ausprobiert. Ja, das waren so die Systeme, die ich hauptsächlich ausprobiert habe von den Pen-and-Paper-Spielen.</p>
03:59	11	<p>I1: Also doch schon einiges unterschiedliches tatsächlich auch. Interessant. Ok, dann würde ich mit dir mal zu den themenbezogenen Fragen springen, d.h. da geht es jetzt wirklich auch ganz konkret um die Testrunde, die wir letztes Wochenende gespielt haben. Und meine erste Frage dahingehend ist: Wie hast du den Einstieg in das <i>Scherbensturm</i>-System empfunden?</p>
04:29	12	<p>B3: Etwas schwierig, also was das Regelwerk betrifft. Zum Einen natürlich weil man sich schwer einarbeiten kann, wenn man das Regelwerk halt noch nicht vor sich liegen hat und man es nur online erklärt bekommt. Ansonsten war es ja auch angekündigt als etwas komplexer und eben halt für Rollenspiel-erfahrene Leute. Insofern ist das ja auch zu erwarten gewesen für mich. Aber es lies sich dann an. Also klar, wenn man es dann erstmal anfängt zu spielen und während des Spiels dann die ein oder andere Erklärung dann bekommt, dann fügt sich das. Also dann geht das eigentlich ganz gut, finde ich.</p>
05:17	13	<p>I1: Ok. Und in der Testrunde sind Charaktere aus unterschiedlichen Genres zusammengetroffen, also Urzeit-Weltler, Fantasy-Charakter, moderner Charakter. In welchem anderen System könntest du dir diese Spielrunde denn noch vorstellen?</p>
05:38	14	<p>B3: Puh, da bin ich echt überfragt. Also diesen Crossover bieten glaube ich die wenigsten Systeme. Also von den Systemen her vielleicht machbar, wobei die meisten oder viele Systeme ja schon eine eigene Welt mitbringen. Und da wird es dann schwierig. Vom Regelwerk her könnte ich mir das bei mehreren Systemen vorstellen, wobei das ein oder andere halt nicht auf gewisse Sachen wie z.B. Schusswaffe ausgelegt ist. Insofern ist das, diese Komplexe, dieses Alles-abbildende wie bei <i>Scherbensturm</i> mir so noch nicht untergekommen.</p>

06:25	15	<p>I1: Ok, interessant. Wie leicht ist es dir denn gefallen die Grundgedanken, die hinter den komplizierten Regeln stecken, zu verstehen?</p>
06:38	16	<p>B3: Da bin ich immer etwas langsamer, was das betrifft. Bis ich dann so ein Regelwerk anfangen zu verstehen, ist das bei mir immer mit viel Nachfragen verbunden. Aber grundsätzlich ist es nicht ganz so schwierig, wenn man es logischerweise erstmal verstanden hat. Also ich habe ein bisschen gebraucht, bis ich in das ein oder andere reingekommen bin, bis ich dann so in Ansätzen verstanden habe, wie das sich gegenseitig aufrechnet. So das Steigerungssystem und so, das war dann auch so nicht ganz einfach, bis ich es dann in den Zügen wieder verstanden habe. Weil wie gesagt, es ist für mich immer einfacher, wenn ich es dann auf dem Papier mal durchlesen kann in Ruhe und dann so ein Beispiel habe. Da ist dann natürlich Online spielen immer so ein bisschen schwieriger. Aber grundsätzlich fand ich, kommt man eigentlich ganz gut rein. Aber hilfreich ist natürlich, wie du schon angekündigt hattest, dass man Rollenspielerfahrung hat.</p>
07:53	17	<p>I1: Ok, ja verstehe. Dann kämen wir jetzt zu den evaluierenden Fragen, d.h. hier geht es dann wirklich um deine persönliche Bewertung, deine persönliche Meinung, wie du Dinge wahrgenommen hast. Und da ist meine erste Frage: Ja, wie hat dir die Testrunde, also das Szenario was wir gespielt haben, denn gefallen insgesamt? Hier an der Stelle dann eben vor allem die Story, Handlung und solche Dinge, weniger das System. Wie hat es dir gefallen insgesamt? (lacht)</p>

08:30	18	<p>B3: Das war sehr unterhaltsam. Ich hatte tatsächlich echt viel Spaß. Das war so die gesamte Konstellation aus dem Abenteuer, denn die Mischung und die Faszination der Crossover-Charaktere, die so ja in verschiedenen Systemen eher nicht abzubilden sind, wie einer, also so eine Art Privatdetektiv und dann auf der anderen Seite der Magier aus einem ganz anderen Gebiet. Dieses Erstaunen untereinander und wie das ausgespielt wurde, wie man das ausspielen kann und dann natürlich dieses Aus-dem-Kerker-befreien also dieses aus einer ausweglosen Situation, gucken dass man da rauskommt, sich mit anderen zusammen zu finden, um gemeinsam als Schicksalsgemeinschaft dann sich quasi wieder in die Freiheit rauszuarbeiten und dann rauszukriegen, was überhaupt los war, hat mir gefallen. War ein schönes Szenario und wie gesagt der große Reiz in dem Fall tatsächlich, Charaktere zu haben, die so noch nie aufeinander getroffen sind, also von den Figuren, und sich dann quasi beschnuppern konnten und mit Fragezeichen im Gesicht „Was bist du? Was machst du? Und wo kommst du her? Was redest du da für einen Blödsinn?“, das war eine schöne spannende Geschichte und mit den Spielern und dem Spielleiter in dieser Kombination sehr, sehr unterhaltsam.</p>
10:10	19	<p>I1: Das ist doch schön, zu hören, dass es dir gefallen hat. Wie hat dir dann jetzt das Spielsystem <i>Scherbensturm</i> an sich gefallen?</p>
10:25	20	<p>B3: An sich hat es mir gefallen. Denke, könnte ich mich dran gewöhnen und wäre bestimmt auch ein System, wo ich sage, das würde ich gerne dann als Regelwerk mir zulegen und tatsächlich mal ausprobieren, zu spielen.</p>
10:49	21	<p>I1: Ok, weil es eben auch in diese komplizierte Richtung geht, die du eher magst? Verstehe ich das richtig?</p>

10:56	22	<p>B3: Genau, also zum Einen, weil es mehr Möglichkeiten bietet, wie mit den Fertigkeiten und diesen Talenten. Das fand ich sehr schön, dass es da nicht zu frei ist und man sich das alles irgendwie selbst erarbeiten muss. Da finde ich es schön, wenn es da gewisse Vorgaben gibt und trotz dessen noch Freiheiten sind. Das finde ich bei dem System eigentlich sehr angenehm. Auch diese Möglichkeit mit Verwundungsschwelle, das man also durchaus, ich sage mal man bekommen einen schweren Treffer in einer Kampfsituation und da ist es dann bei den meisten Systemen so, dass man halt man verliert zwar die Hälfte seiner Treffer, Lebenspunkte, wie auch immer man es nennen möchte, ist aber immer noch voll einsatzfähig. Und da durch diese Verwundungsschwelle mehr ich sag mal „Realismus“ reinzubringen, dass man sagt „Ey, du hast gerade echt einen harten Treffer bekommen. Das steckst du eben nicht so einfach weg und machst einfach weiter.“ finde ich eine schöne Regel-Kombination, also eine schöne Regel-Möglichkeit und das auch ebenfalls auf dieser mentalen Ebene. Hat mir sehr gut gefallen. Also war durchaus für mich sehr positiv.</p>
12:17	23	<p>I1: Ok, schön. D.h. du könntest dir auch vorstellen häufiger in dem System zu spielen, könnte man sagen?</p>
12:24	24	<p>B3: Richtig, genau, ja.</p>
12:29	25	<p>I1: Hast du dann noch andere Dinge, die du hinzufügen möchtest, Gedanken, die du noch loswerden möchtest, oder so etwas?</p>
12:39	26	<p>B3: Zum Regelsystem tatsächlich jetzt erstmal nicht.</p>
12:44	27	<p>I1: Oder auch allgemein oder auch zu der Kampagne oder andere Dinge.</p>
12:49	28	<p>B3: Nö, das einzige, also mir ist halt aufgefallen, dass im Regelwerk noch vieles, also wenn es ein deutsches Regelwerk ist, also noch vieles mit englischen Betitelungen versehen ist, sei es Zauberer oder Zauber z.B., da sollte man für mein Empfinden -vielleicht bin ich da ein bisschen konservativ- das irgendwie in eine Sprache münzen. Weil das dann für den ein oder anderen, der vielleicht nicht ganz so gängig ist im Englischen, dass der dann so seine Schwierigkeiten hat, wenn der Zauber dann eine englische Bezeichnung hat, wo er erstmal nachschlagen muss. Das ist das einzige. Ansonsten würden mir jetzt spontan eigentlich keine Sachen einfallen, wo man vielleicht Änderungen oder Verbesserungen will ich jetzt nicht sagen, weil das ist ja immer Geschmackssache. Also würde mir jetzt spontan nicht mehr so viel einfallen.</p>
13:57	29	<p>I1: Ok, gut. Dann würde ich an dieser Stelle die Aufnahme beenden.</p>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Logo von <i>Midgard</i> (koboldpress 2017)	12
Abbildung 2: Logo vom <i>Warhammer 40.000</i> -Rollenspiel (Brettspiele Report 2011)	14
Abbildung 3: Logo von <i>Fate</i> (Evilhat 2013).....	16
Abbildung 4: Arten von Aktionen in <i>Scherbensturm</i> (eigene Darstellung)	24
Abbildung 5: Angewandter Forschungsprozess zur Untersuchung der Fragestellungen (Diekmann 2009)	28
Abbildung 6: Aufbau des leitfadengestützten Interviews (eigene Darstellung).....	42

Literaturverzeichnis

Barnes, Owen (2008): Warhammer 40000. Schattenjäger: Grundregelwerk. Mannheim: Feder & Schwert.

Barnes, Owen (2010): Warhammer 40000. Freihändler Grundregeln. Mannheim: Feder & Schwert.

Barnes, Owen (2011): Warhammer 40000. Deathwatch. Mannheim: Feder & Schwert.

Baur, Nina; Blasius, Jörg (Hg.) (2014): Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung. Wiesbaden: Springer VS.

Brettspiele Report (Hg.) (2011): Logo Warhammer, zuletzt aktualisiert am 31.05.2011, zuletzt geprüft am 14.08.2021.

Dungeonslayers (2021): Regeln – Dungeonslayers. Online verfügbar unter <https://www.dungeonslayers.net/regeln/>, zuletzt aktualisiert am 17.08.2021, zuletzt geprüft am 17.08.2021.

Evilhat (Hg.) (2013): Fate Core Book Cover, zuletzt aktualisiert am 14.04.2013, zuletzt geprüft am 14.08.2021.

Fate SRD (2016): Home - Fate SRD. Online verfügbar unter <https://srd.faterpg.de/>, zuletzt aktualisiert am 19.12.2016, zuletzt geprüft am 14.08.2021.

Franke, Jürgen E. (2013): Midgard. 1. Aufl. Stelzenberg: Franke, Verl. für F- & SF-Spiele.

Franke, Jürgen E. (2014): Midgard. Stelzenberg: Franke, Verl. für F- & SF-Spiele.

Hammer, Jessica (2007): Agency and authority in role-playing „texts“. In: *A New Literacies Sampler*, S. 67-93.

Hirseland, Andreas; Schneider, Werner (1996): Erkundungen im Reiche Midgard. In: Hans Albrecht Hartmann und Rolf Haubl (Hg.): Freizeit in der Erlebnisgesellschaft. Amüsement zwischen Selbstverwirklichung und Kommerz. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 225–244.

Hug, Theo; Poscheschnik, Gerald (2020): Empirisch forschen. Die Planung und Umsetzung von Projekten im Studium. 3., überarbeitete und ergänzte Auflage. München: UVK Verlag (UTB, 3357. Schlüsselkompetenzen).

koboldpress (Hg.) (2017): Logo Midgard, zuletzt aktualisiert am 04.01.2017, zuletzt geprüft am 14.08.2021.

Mackay, Daniel (2001): The fantasy role-playing game. A new performing art. Jefferson N.C.: McFarland & Co.

Mearls, Mike; Crawford, Jeremy; Perkins, Christopher; Wyatt, James (2018): Dungeons & Dragons core rulebooks set. Renton WA: Wizards of the Coast.

Meier, Jan-Niklas; Preußner, Ulrike (2019): Mit Würfel und Stift – Das Pen-and-Paper-Rollenspiel und seine Potentiale für medienübergreifendes literarisches Lernens. Ergebnisse einer Interviewstudie. MiDU - Medien im Deutschunterricht, Bd. 1 Nr. 1 (2019): Literale Praktiken im medialen Spannungsfeld. DOI: 10.18716/ojs/midu/2019.1.4.

Salen Tekinbaş, Katie; Zimmerman, Eric (2003): Rules of play. Game design fundamentals. Cambridge Mass.: MIT Press.

Seipler, Georg "Kalimar"; Dogio (2021): Was ist Rollenspiel? Online verfügbar unter http://www.drosi.de/texte/was_ist_rollenspiel.htm?, zuletzt aktualisiert am 31.07.2021, zuletzt geprüft am 03.08.2021.

Smith, Scott W. (2012): "Goal. Stakes. Urgency." (Tip #60). Hg. v. Screenwriting from Iowa. Online verfügbar unter <https://screenwritingfromiowa.wordpress.com/2012/09/10/goal-stakes-urgency-tip-60/>, zuletzt aktualisiert am 26.03.2021, zuletzt geprüft am 05.08.2021.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Bachelor-Thesis mit dem Titel:

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

(Unterschrift)