

Finsterland

SPIELERTYPEN

von Georg Pils

Als Spielleiter ist man mit den verschiedenen Erwartungen der Spieler und Spielerinnen konfrontiert. Nach ein paar Sitzungen entwickelt jeder Teilnehmer, jede Teilnehmerin zunehmend genaue Vorstellungen davon, was ihm oder ihr an Rollenspielen gefällt. Möchte man, dass alle Teilnehmenden Spaß haben, ist es sinnvoll, auf diese Erwartungen einzugehen. Um diesen Schritt zu erleichtern, werden in diesem Artikel die verschiedenen „Archetypen“ der Spieler und Spielerinnen präsentiert. Wie so oft bei solchen Listen lässt es sich nicht vermeiden, zu verallgemeinern. Man sollte daher bedenken, dass kaum eine Person einen Archetyp zu hundert Prozent erfüllt und so gut wie jede eine Mischung der verschiedenen Arten spielt. Mit ein wenig Fingerspitzengefühl kann man allerdings gute Ergebnisse erzielen.

DER ENTDECKER/DIE SUCHERIN

Diese Spieler und Spielerinnen wollen die Spielwelt erforschen, alle Geheimnisse entdecken und jeden Ort besuchen. Sie wollen die versteckten Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Gruppen herausfinden und begreifen, was diese Welt zum Ticken bringt. Am Anfang der Kampagne ist die Spielwelt eine verdeckte Karte, die nach und nach aufgedeckt werden kann, bis man endlich alles überblickt. Für solche Spieler ist es wichtig, dass die Welt interessant ist und mehr bietet, als auf den ersten Blick ersichtlich ist.

Für Spielleiter ist es hier wichtig, die Spielwelt gut im Blick zu haben, um immer wieder neue Details und Facetten präsentieren zu können. Man sollte Orte und Personen griffig beschreiben und ihre Besonderheiten hervorkehren, damit sie sich die Entdecker gut vorstellen können.

Manche Entdecker und Sucherinnen schlagen eigene Ideen vor und freuen sich besonders, wenn diese dann in der Geschichte vorkommen.

Mag:

- Interessante Orte und Personen
- Erkundungen
- Geheimnisse der Spielwelt aufdecken

Mag nicht:

- Unveränderliche Spielwelt
- Schlechte Beschreibungen
- Geschlossene Umgebung

Besondere Stärken:

Manche dieser Spieler und Spielerinnen sind bereit, genaue Karten und Aufzeichnungen über die Kampagne zu erstellen. Sie können auch die gesamte Chronik der Ereignisse verfassen und eine Liste der vorgekommenen Charaktere erstellen. Viele dieser Spieler und Spielerinnen haben ein geradezu legendäres Gedächtnis und erinnern sich an die genaue Entwicklung der Handlung.

Mögliche Probleme:

Man sollte als Spielleiter am Anfang der Kampagne festlegen, wie genau man sich an den offiziellen Hintergrund halten wird. Einige Entdecker werden nicht widerstehen können und Details über die Spielwelt recherchieren. Stimmt die dargestellte Welt dann nicht mit den offiziellen Quellen überein, obwohl das vereinbart war, können sie enttäuscht sein.

DER ENTWICKLER/DIE OPTIMIERERIN

Solche Spieler und Spielerinnen steigen mit einem konkreten Ziel für ihren Charakter in die Runde ein. Eines Tages soll ihre Figur eine ganze Reihe von besonderen Fähigkeiten haben und einem speziellen Konzept entsprechen. Dieses Ziel muss erreicht werden, damit man Spaß hat und als Spielleiter hat man quasi die Aufgabe, den Spieler oder die Spielerin Schritt für Schritt dorthin zu begleiten. Dabei sind Entwickler und Optimiererinnen oft sehr geduldig, es muss nur immer wieder ein kleiner Schritt gemacht werden.

Die Wünsche solcher Spieler und Spielerinnen können sich auf die verschiedensten Bereiche verteilen: Es kann um spezielle Fähigkeiten gehen, um eine außergewöhnliche Rolle in der Hintergrundwelt oder um ein besonderes Erscheinungsbild. In jedem Fall sollte der Spielleiter die Interessen dieser Spieler mit denen der anderen abstimmen, um zu verhindern, dass sie sich zu sehr in den Vordergrund drängen.

Mag:

- Viele Charakteroptionen, um das Ziel zu erreichen
- Klare Rahmenbedingungen
- Frei verteilbare Belohnungen

Mag nicht:

- Reduzierte Regeln
- Unveränderliche Spielwelt
- Langwierige Geschichten ohne klare Zwischenstände

Besondere Stärken:

Entwickler und Optimiererinnen zeigen meistens viel Engagement in der Spielrunde und treiben die Handlung voran. Schließlich wollen sie einen weiteren Teil ihres Weges zurücklegen. Sie haben oft einen sehr guten Überblick über die verschiedenen Fraktionen und deren Interessen.

Mögliche Probleme:

Auf der Suche nach ihrem Ziel kann es durchaus passieren, dass sie sich von der Gruppe abspalten und Nebengeschichten verlangen. Wird das Ziel erreicht, kann es auch sein, dass die Person sich dann mit ihrem Charakter langweilt. Es kann dann sinnvoll sein, einen Nachfolger, eine Nachfolgerin auszuwählen.

DER EXPERTE/DIE TECHNIKERIN

Experten und Technikerinnen kennen das Spiel sehr gut und haben einen genauen Plan, wie sie dieses Wissen ausnützen können. Sie wollen den bestmöglichen Charakter mit möglichst hohen Fähigkeiten in den Bereichen, die zählen. Worauf man würfeln muss und was in der Handlung oft vorkommt, ist wichtig, alles andere ist nebensächlich. Dabei ist das tatsächliche Ausspielen eher nebensächlich, es tut einfach gut, wenn man da, wo es wichtig ist, perfekt ist. Solche Spieler und Spielerinnen suchen die Veröffentlichungen zum Spiel nach Boni ab, die sie nutzen können, um noch ein bisschen mehr aus dem Charakter herauszuholen. Prinzipiell ist das kein Problem, es kann nur passieren, dass die Figur dadurch den anderen Gruppenmitgliedern massiv überlegen ist und normale Herausforderungen dadurch langweilig für den Experten, die Technikerin werden können. Gleichzeitig werden Situationen, die den Charakter fordern, für die anderen unbezwingbar. Um mit diesem Problem umzugehen, kann man die Gruppe teilen oder eine größere, spezielle Herausforderung für diesen Spieler, diese Spielerin aussuchen. Dadurch wird auch verhindert, dass der Charakter auch in den Bereichen überlegen ist, die sich andere Spieler und Spielerinnen für ihre Figuren ausgesucht haben.

Mag:

- Viele Charakteroptionen
- Harte Herausforderungen
- Außergewöhnliche Extras

Mag nicht:

- Problemlösung, ohne auf das System zurückzugreifen
- Langweilige Situationen unter seinem Können
- Unfaire Herausforderungen, die darauf ausgelegt sind, dass sie scheitern

Besondere Stärken:

Experten und Technikerinnen kennen das Spielsystem sehr gut und können helfen, komplizierte Situationen zu managen. Sie treiben die Geschichte an und sorgen dafür, dass bei Tisch Disziplin herrscht.

Mögliche Probleme:

Diese Spieler und Spielerinnen nutzen das System oft aus und biegen es manchmal so weit, dass es beinahe bricht. In diesem Fall sollte der Spielleiter, die Spielleiterin eingreifen und versuchen, solche Eingriffe zu verhindern. Weitere Probleme sind das starke Konkurrenzverhalten und das „Ausklinken“, wenn die Handlung nicht im System lösbar ist.

DER GAST/DIE ZUHÖRERIN

Obwohl es auf den ersten Blick nicht sinnvoll erscheinen mag, sind Gäste und Zuhörerinnen wichtige und interessante Spielende. Sie sind einfach dabei, weil sie die Stimmung mögen, den spannenden Geschichten lauschen wollen und selbst ein bisschen mitspielen wollen. Solche Spieler und Spielerinnen sind meistens entspannt und freuen sich, wenn es etwas zu trinken und zu naschen gibt und die Story Wendungen und Überraschungen bietet.

Das tatsächliche Spiel und das Regelsystem sind ihnen meistens recht egal. Je einfacher und unkomplizierter die Regeln, desto besser. Auch das Weiterentwickeln des Charakters und die Erfahrungspunkte sind nebensächlich, solange die Stimmung bei Tisch gut ist.

Mag:

- Spannung und interessante Figuren
- Abenteuerliche Geschichten
- Gelegentliche Szenen, wo sie die Hauptrolle spielen

Mag nicht:

- Ständig eingebunden werden
- Zu viel Ernst bei Tisch
- Komplizierte Regeln

Besondere Stärken:

Solche Mitspieler und Mitspielerinnen verbreiten eine gute Laune und freundliche Stimmung bei Tisch und lassen den anderen viel Raum, um zu glänzen.

Mögliche Probleme:

Man sollte keine wichtigen Handlungsstränge auf Figuren solcher Spieler und Spielerinnen aufbauen, da die Gefahr besteht, dass sie die Handlung aus den Augen verlieren oder einfach nicht die Hauptrolle spielen wollen. Andere Teilnehmer und Teilnehmerinnen könnten das Problem haben, dass sie gerne mit ihren Charakteren interagieren wollen, aber nicht viel Reaktion zurückkommt.

DER KÄMPFER/DIE VERWÜSTERIN

Jede Gruppe hat mindestens einen Spieler oder eine Spielerin, die einfach kämpfen wollen und eine Konfrontation suchen, wo immer sie können. Solche Spieler und Spielerinnen lieben es, Chaos zu verursachen und sich Herausforderungen zu stellen. Sie werden oft ein wenig unzufrieden, wenn sie keine Gelegenheit haben, sich auszutoben. Es kann daher sinnvoll sein, ihnen bei eher sozial angelegten Konfrontationen die Möglichkeit zu geben, trotzdem irgendetwas Kämpferisches zu tun.

Zusätzlich sollte jeder Kampf eine Besonderheit besitzen, auf die sich diese Spieler und Spielerinnen freuen können und die auch für die anderen Personen interessant ist.

Mag:

- Spannende und abwechslungsreiche Kämpfe
- Abenteuerliche Herausforderungen
- Den eigenen Charakter optimieren

Mag nicht:

- Langwieriges Charakterrollenspiel
- Verhandeln, um Probleme zu lösen
- Ewig gleiche, langgezogene Kampfszenen

Besondere Stärken:

Kämpfer und Verwüsterinnen sind verlässliche, leicht zufriedene Spieler und Spielerinnen, die gerne dabei sind und auch mit einer längeren, interessanten Kampfszene als Lösung für eine komplizierte Geschichte zufrieden sind. Sie sind erstaunlich leicht zu befriedigen und stellen meistens keine hohen Ansprüche.

Mögliche Probleme:

Durch ihr aggressives Verhalten können sie innerhalb der Spielwelt Lösungsmöglichkeiten verbauen und die Gruppe in Schwierigkeiten bringen. Kennt man das Problem, kann man darauf reagieren und den Spieler, die Spielerin bitten, im Interesse der Gruppe zu handeln. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass solche Spieler und Spielerinnen vor allem kampflustige Geschichten wollen. Hier muss man hart bleiben und den anderen Mitspielern und -spielerinnen die Möglichkeit geben, sich einzubringen.

DER SCHAUSPIELER/DIE DARSTELLERIN

Diese Spieler und Spielerinnen wollen ihre Rolle tatsächlich spielen. Sie wollen die Interessen, Ziele und Schwächen ihrer Charaktere herausarbeiten und ihre Vergangenheit und Geheimnisse erforschen. Sie sind durchaus bereit, falsche Entscheidungen zu treffen, wenn das ihren Figuren entspricht. Solche Spieler und Spielerinnen machen die Runde oft auch für Zuhörer und Zuhörerinnen interessant. Besonders wichtig ist ihnen die Interaktion mit den verschiedenen Spielleiterfiguren.

Gibt man ihnen die Gelegenheit, die Eigenheiten ihrer Figuren auszuspielen, sind sie glücklich und voller Enthusiasmus dabei. Leider geraten sie dabei manchmal mit den anderen Teilnehmern und Teilnehmerinnen aneinander, die weniger psychologische Tiefe und mehr Unterhaltung wollen. Hier ist es die Aufgabe des Spielleiters, der Spielleiterin, für einen Ausgleich zu sorgen.

Mag:

- Mit Spielleiterfiguren interagieren
- Die eigene Geschichte erforschen
- Den Charakter weiterentwickeln

Mag nicht:

- Sinnlose Kämpfe
- Geschichten, die nichts mit den Figuren zu tun haben
- Regeldiskussionen

Besondere Stärken:

Durch das Charakterrollenspiel ist es viel leichter möglich, sich die Geschichte vorzustellen. Die Wünsche und Vorstellungen des Charakters geben zusätzlich Inputs für neue Geschichten.

Mögliche Probleme:

Manche Schauspieler und Darstellerinnen fokussieren sich vollständig auf die Spielleiterfiguren und sind unzufrieden, wenn man diese Kontakte zurückfährt. Gleichzeitig muss man als Spielleiter vorsichtig sein, dass man nicht seine gesamte Zeit für diese Spieler und Spielerinnen aufwendet und die anderen ignoriert.

DER SPIELER/DIE TAKTIKERIN

Diese Personen wollen das Rollenspiel als Spiel erleben. Es geht hier um konkrete Herausforderungen, die anhand der eigenen Kreativität und Konzentrationsfähigkeit bewältigt werden sollen. Das funktioniert dann gut, wenn der Spielleiter, die Spielleiterin interessante Situationen vorschlägt und so die Geschichte spannend macht. Diese Spieler und Spielerinnen lassen sich auf verschiedene Problemstellungen ein: Kämpfe, Rätsel, soziale Herausforderungen, auch Ressourcenmanagement. Entscheidend ist, dass der Spielleiter ernsthaft dagegenhält und sie nicht einfach gewinnen oder verlieren lässt. Solche Personen haben auch kein Problem damit, zu scheitern, wenn sie die Sache nicht durchschauen, sie wollen allerdings absolute Fairness.

Mag:

- Faire Herausforderungen
- Rätsel
- Taktisch anspruchsvolle Kämpfe

Mag nicht:

- Beliebigkeit
- Spielleiterentscheide bei Situationen, die man auch ausspielen hätte können
- Charakterrollenspiel ohne konkretes Ziel

Besondere Stärken:

Spieler und Taktikerinnen sorgen meistens für eine gute Stimmung bei Tisch, da sie das gemeinsame Problemlösen in den Vordergrund stellen. Man sollte dabei allerdings aufpassen, dass sie nicht die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen dirigieren. Sie machen Kämpfe und Herausforderungen durch ihre Ideen spannender.

Mögliche Probleme:

Wenn die Geschichte eigentlich kein Scheitern vorsieht, kann eine schiefgegangene Herausforderung zum Problem werden. Aus diesem Grund sollte man als Spielleiter genau planen, auf was man sich einlässt. Zusätzlich kann dieser Spielstil für andere, weniger interessierte Personen anstrengend sein, da man sich ständig auf neue Aspekte einlassen muss und dafür Zeit aufwendet, die man eigentlich für Rollenspiel nutzen wollte.