

Wie viel Macht hat der Spieler?

Post by "Schattenkatze" of Nov 10th 2004, 9:57 pm

Es ist doch Dein Char, und wenn die Stimme brüchig oder rau oder traurig oder fröhlich ist, er lacht oder weint, er schlendert oder rennt, seine Stiefel im Schlamm schmutzig werden ... dann ist das so.

Auch Kleinigkeiten sollte man erfinden, solange sie stimmig sind, anderen Char nicht vorschreiben, was sie tun oder sagen.

Wenn man durch die Wüste marschiert ist anzunehmen, das irgendwann mal ein Lüftchen den Sand ins Gesicht weht. Im Schloß des Barons hängen gewiß schöne Bilder und Teppiche. Im Wald knackt es schon mal im Geäst. Am Himmel mag schon mal eine Wolke in Form eines Segelschiffes entlangziehen. Und auf Märkten stehen gewiß auch Freßbuden.

Was das Verhalten, handeln und fühlen des Chars angeht, da ist der Spieler in der Regel letzte Instanz. Wenn ausdrücklich beschrieben wird, wie düster und unheimlich die alte Ruine ist, dann sollte man nicht beschließen, fröhlich und gut gelaunt zu sein, aber wenn Anlaß zum weinen beteht, dann weint der Char.

Solange es etwas nicht Handlungsrelevantes ist und andere in ihrer Entfaltung nicht einschränkt - nur zu. Wer in einer Taverne ein Bier bestellt, muß ja nicht drauf warten, daß der SL die Maid vorbeischickt, das kann man ja auch selber tun. Falls die Schankmaid zufällig wichtig sein sollte, wird der SL bestimmt eingreifen und sagen, daß er das macht, aber in der Regel ist die Bestellung des Abendessens weniger wichtig.