

Improvisation

Kreativ Reagieren auf die Spieler

von Marco Ansing

Einleitung: Ziele

- Spielleiten: Formen des Spiels
- Kampagnengestaltung
- Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“
- Improvisation? Wie geht das? Tipps, Tricks und Übungen

Spielleiten: Formen des Spiels

- Railroading („Das Abenteuer als Drehbuch“) – Vorteil: Feste Kampagnenstruktur, Nachteil: Frust auf Seiten des Spielers, wegen fehlender Möglichkeiten und der totalen Diktatur des Spielleiters.
Arten: Hart, weich und unbemerkt!
- Freies Spiel („Der Spieler gestaltet sich das Abenteuer selbst“) - Vorteil: Spieler tut, was er am liebsten mag und gibt dem SI so am besten Hinweise, Nachteil: Keine Plotkonsistenz möglich
- Geführter Spieler („Das Abenteuer findet den Spieler“) - Vorteil: Klare Wegmarken des Abenteuers, auf die der Spieler aber nicht reagieren muss, Nachteil: Hohe Beweglichkeit des Kampagnenplots und damit improvisationslastig

Kampagnengestaltung I

- Fester Kampagnenplot: Laufen die Ereignisse parallel zu den Aktionen der Spieler oder warten diese auf sie? Wenn Spieler A machen, wird B aktiviert, läuft dann automatisch auch C ohne dass die Spieler darauf reagieren können? Oder sind die Spieler der Mittelpunkt?
Ich persönlich habe zwei Kampagnenebenen. Eine Hintergrundkampagne und eine vordergründliche: Im Hintergrund passiert die große Politik, die Bedrohung, Dinge auf die die Spieler keinen Einfluss haben, aber die geschehen und Atmosphäre schaffen. Die Spieler hören immer wieder davon, kommen aber damit nicht in Berührung.
Der Vordergrund sind die Abenteuer, die die Spieler erleben. Sie machen sie immer berühmter, bekannter, ja berühmter. Langsam verschmelzen dann Vorder- und Hintergrund. Am Ende nehmen die Spieler an der großen Politik teil, an den epischen Schlachten. Sie begegnen dem Oberbösewicht, dem Feind, dem großen Strippenzieher, ...

Kampagnengestaltung II

- Sandkastensystem: Dafür benötigt man einen fest umgrenzten Raum. Wichtig ist, dass die Orte innerhalb dieses Raumes leicht und schnell zu erreichen sind. Es kann zwar eine feste Kampagne geben, die den Spieler zu diesem Ort als Wegmarke hinführt, doch diese pausiert etwas, denn der Spieler muss erst einmal mehrere Rätsel lösen, um wieder weiter zu kommen. Es ist aber auch nicht notwendig eine feste Kampagne zu haben. Der Spieler aktiviert einzelne Abenteuer, durch sein bloßen Erscheinen an bestimmten Punkten. So kann er von NSC Aufträge annehmen, Ereignisse aktivieren und seinen eigenen Zielen nachgehen. Ein perfektes System für ein One-Shot. Beispiel: Cyberpunk oder Gruselhaus, mittelalterliche Stadt mit Gilden, etc. Computerspielstruktur.

Kampagnengestaltung III

- Von Spielern kreierter Plot (etwa The Pool): Spieler erzählen die Geschichte. Bei Pool wird immer dann gewürfelt, wenn eine Entscheidung gefällt werden muss, die das Spiel entscheidet, zum Beispiel die Fähigkeiten eines Spielers, die Beeinflussung eines NSC ... dann darf der erfolgreich würfelnde Spieler erzählen, wie die Story weitergeht. Richtiges Plotting geht da gar nicht mehr.
- Zufallsplot: Würfel, Tabellen, Karten. Ist maximal für einen Dungeon nutzbar. Hohes Maß an Improvisation notwendig.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ I

- Kein Zwang, sondern Möglichkeiten bereiten: Zwingen den Spielern keinen Weg auf, locke sie, versuche aus der Charaktergeschichte heraus zu agieren. Reagieren sie immer noch nicht, lass sie tun was sie wollen und ändere Deinen Plot
- Spontanes Umgestalten der Kampagne: Ideen umsetzen, und plötzlich gehen die Spieler einen anderen Weg. Idee umgestalten und woanders hinsetzen. Schaff den roten Faden neu, habe nur einen Anfang und Endpunkt, dazwischen nur kleine, bewegliche Wegmarken. Du solltest nur Szenen im Kopf haben, Perlen an einer Kette. Nur wenige Dinge sollten festgelegt sein, z.B. Deine NSCs, starke Verhaltensänderungen wären schlecht, genauso wie plötzliche Veränderungen der Physik, damit der Plot wieder sitzt. Dann lass den Plot lieber untergehen. Leichte Unlogik wird man Dir verzeihen, nicht aber ein Durchprügeln Deiner Wünsche. Denke an Hollywood, da gibt es eine ganze Menge Blödsinn/[Plotholes](#), und doch liebt man die Filme. Ein Beispiel: Es gibt 100 NSC, aber einer hat den Hinweis, dann nicht 80 durchgehen lassen, sondern nach Vorne setzen.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ II

- Frust verhindern: Spieler beobachten und ab und an Ereignis an die sie herantragen, statt warten, dass sie am richtigen Ort sind, besonders, wenn sie im Dunkeln tappen.
- Erfolgserlebnisse schaffen = Spaß
- Setze jeden Spieler in der Kampagne einmal in den Fokus. Mehr noch: Jeden Abend mindestens einmal einen besonderen Auftritt, wo sein Charakter mit dessen Fähigkeiten gebraucht wird.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ III

- Belohnungen: Wir lieben es, wenn eine Geschichte gut ausgeht. Egal wie dunkel es ist, irgendwann wird es mal wieder hell. Die Spieler wollen den Tag retten. Nicht jedes Mal, aber gebe ihnen als Spielleiter die Chance dazu. Egal wie chaotisch sie sind, sie wollen Helden sein. Während der Kampagne wachsen sie und werden mächtiger, lass sie das nicht nur durch bessere Fertigkeiten spüren, sondern auch durch Bekanntheitsgrad, Rang oder sozialen Kontakten.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ IV

- Dramatik als Problem: Wie will man Dramatik aufbauen, wenn die Spieler die Wegmarken gar nicht beachten und Railroading verboten ist? Wie weit also sollte ein Spielleiter schon feste Entscheidungen fällen, die die Spieler nicht beeinflussen können? Sind es NSC, die aus eigenen Zielen heraus etwas tun, ist das gewiss in Ordnung. Die Spieler hingegen in den Plot zu zwingen, ist falsch.

Nehmen wir als Beispiel den Bösewicht. Die Spieler treffen auf ihn, aber er soll ja bis zum Ende noch leben, für den großen Show-Down. Das gilt hier natürlich für cinematische Kampagnen. Er darf nicht einfach „entfliehen“. Das wäre etwas platt. Er muss auch verwundet werden, knapp entwischen. Tut etwas, womit die Spieler nicht rechnen. Im Falle eines Falles gibt es hinter dem Bösewicht einen weiteren, viel mächtigeren Gegner. Denn bevor ihr die Spieler zu sehr einengt, einfach mal den Plot loslassen und neu gestalten.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ V

- Bedient Klischees: Die Spieler wollen den Bösewicht in Schwarz. Natürlich darf man es nicht übertreiben, aber man ist daran gewöhnt, gerade in cinematischen Kampagnen, dass bestimmte Dinge zu bestimmter Zeit eintreten. Bei einem Rennen, wird nun mal die Strecke so lang sein, wie die Dramaturgie es verlangt. Der Spieler wird so lange in die Tiefe fallen, bis die anderen Spieler ihn mit einem Raumschiff auffangen.
- Ein Hinweis zu den Lebenszielen der Charaktere: Erst zum Ende der Kampagne sollte es den Spielern gelingen die Ziele ihres Charakters zu erreichen. Denn nichts ist trauriger als kein Ziel mehr zu haben, es sei denn, sie haben in der Zwischenzeit etwas Neues gefunden.

Plotdesign: „Der rote Faden – ein unbekanntes Wesen“ VI

- Regeln contra Dramaturgie: Regeln sind Beiwerk, niemals das Hauptaugenmerk des Spielleiters. Er hat mit den Spielern und nicht gegen sie zu spielen. Er braucht die Regeln, aber um seine Aktionen noch stärker zu untermauern. Sie sollten aber niemals die Phantasie und die Möglichkeiten der Spieler zu stark eingrenzen. Hat ein Spieler eine tolle Idee, dann soll er sie auch ausprobieren dürfen. Natürlich ist klar, dass ein einfacher Gaukler niemals mit Ritterrüstung an einem Turnier teilnehmen kann. Aber vielleicht fällt ihm ja ein Trick ein.
Magie als Effekt oder als Charakterbeiwerk, je nach Spielwelt durchaus mal zulassen. Das Würfeln des Spielleiters hinter dem Meisterschirm kommt nicht von ungefähr. Ein wenig schummeln ist da erlaubt. Um den Spielfluss nicht zu stark zu unterbrechen, kann der Spielleiter immer wieder schätzen. Klar, dass ist natürlich eher cinematisch, aber es hält die Atmosphäre aufrecht
- Regelstreitigkeiten mit Spielern sollten gar nicht erst aufkommen. Der Spielleiter hat das letzte Wort. Du wirst schon einen Grund haben, sag ruhig den Spielern, dass Du den wegen der Spannung nicht verraten darfst. Wenn es Lapalien sind, klar, dann darfst Du einem Spieler auch zustimmen.

Improvisation? Wie geht das?

Übungen

- Assoziationsübungen: Wörterspiele, Geschichte erzählen, dann Tempo erhöhen.
- Brainstorming: Was fällt einem zu bestimmten Begriffen ein, z.B. „Hexer“.
- Impro-Würfel, z.B. [Story Cubes](#)
- Impro-Oneshot
- spontan NSC-Bildung mit Spleens und Minilebensgeschichte

Improvisation? Wie geht das?

Tipps und Tricks

- Literatur, Film und Fernsehen – Gut geklaut, statt schlecht neu erfunden.
- Charaktererschaffung – Geschichte des Spielercharakters gibt Möglichkeiten für einen Fokus, bzw. Ideen für ganze Abenteuer
- Miniabenteuer – Mit einem Bündel kleiner Abenteuer, hat man schnell etwas zum Einschieben, falls man improvisieren muss: Diebe überfallen ein Dorf, Orks kampieren in einer alten Ruine, Krankheiten brechen aus, das Raumschiff der Spieler springt zu früh aus dem Hyperraum und trifft auf ein außerirdisches Volk, etc. Aus den Miniabenteuern kann man ganze Kampagnen machen.

Nehmen wir an, dass die Spieler nicht auf die Schiene des Abenteuers des Spielleiter aufspringen, einfach ein Kurzabenteuer rausholen, sie etwas anderes erleben lassen und dann auf den richtigen Weg führen. Das Abenteuer des Spielleiters kann ja immer wieder abgeändert und woanders eingebaut werden. Daher nur in Wegmarken denken (z.B, nie voll ausgearbeitete Orts- und Personenbeschreibungen anfertigen)

Das Beste kommt zum Schluss

Am wichtigsten:

Gut ist, was Spaß macht!