

Gregor Knappe

PLOTPLANUNG UND HANDLUNGSGESTALTUNG IM LIVE-ROLLENSPIEL

Die meisten der folgenden Anregungen werden viele SLs vermutlich ohnehin bewusst oder unbewusst befolgen. Insofern ist dieser Aufsatz in erster Linie eine Zusammenfassung des Sinnvollen, aber vielleicht manchmal nicht ausreichend Offensichtlichen. Neulingen kann dieser Aufsatz hoffentlich einige schmerzhaft Erfahrungen ersparen, alten Hasen kann er Dinge bewusster machen, die sie auch so handhaben und sie dadurch in ihrem guten Tun bestärken.

Ich spreche in den nächsten Abschnitten oft von mehreren „Ebenen“ der Handlung, des Erlebens oder des Cons. Das ist ganz laienhaft aus der Psychologie/Soziologie entnommen und entbehrt jeder fachlichen Kompetenz meinerseits. Aber es funktioniert ganz gut, um Situationen zu erklären, und deswegen verwende ich diese Begriffe mit dem Risiko, Sachen eventuell falsch zu benennen, sie aber trotzdem gut zu erläutern.

In-time ist das unmittelbare Erleben des Charakters, also der Spielfigur einer einzelnen Person.

Out-time ist das Erleben einer Situation durch den Spieler, hier der konkreten Spielsituation. Dazu gehören Regelfragen.

Meta-Ebene beschreibt hier die „Spielhebel“ des Plots, also die Zwänge, Auswege und Konflikte etc., denen ein Spieler durch seinen

Charakter ausgesetzt wird. Auf der Meta-Ebene finden die wichtigen Plot-Entscheidungen statt.

Realität ist das wahre Leben, in welches wir nach dem Con zurückkehren oder in den so genannten Out-time-Blasen abrutschen. Hier wird über das Wohlbefinden des Spielers und das Gelingen des Cons entschieden.

SINN DES PLOTS

Der englische Begriff Plot bedeutet im Zusammenhang mit Literatur, Theater und Film *Handlung*. Dabei geht es um den Handlungsverlauf im Großen und Ganzen, nicht um die einzelnen Stränge. Auch im LARP beschreibt der Plot das Geschehen eines Cons im Großen und Ganzen, und nicht dessen minutiöse Handlungsschritte. Der Plot legt Zeitrahmen und Ort des Geschehens fest, bestimmt die wichtigsten Ereignisse und wirft das große und die kleinen Probleme auf, welche die Spieler lösen müssen.

Autoren nutzen Plots, um sich einen Überblick über das Geschehen in einer Geschichte zu verschaffen. Im Plot kann man als Autor auf der Meta-Ebene Situationen aufstellen und austesten, ob sie funktionieren und sich gut anfühlen oder nicht. Dabei kommt es nicht auf kleine Details an, sondern auf die Situation und deren Verlauf auf der Meta-Ebene (*boy meets girl – boy loses girl – boy gets girl again* kennt man vielleicht aus Zusammenfassungen von Filmen – das ist typische Plotsprache). Der Begriff *Überblick* ist hier wichtig, denn nur, wenn man als SL einen guten Überblick über alle Ebenen des Geschehens hat, kann das Con gut werden.

SCHREIBEN EINES CON-PLOTS

Plots für Cons unterscheiden sich in einem Merkmal wesentlich von Drehbüchern oder Romanen: Die Protagonisten (Handlungsträger) haben anders als erfundene Figuren des Autors jederzeit eine freie Wahl der Handlung und der Mittel. Es ist ein schwerer Irrtum eines Plotautors, wenn er glaubt, dass er eine Situation aufstellen kann, in der ein Charakter in

einer gewissen Weise handeln *muss*. Das ist nämlich gar nicht machbar. Es gibt immer andere Handlungen oder andere Mittel, an die der Autor nicht gedacht hat. Es ist sehr wichtig, sich dessen bewusst zu sein.

- **Handlung:** eine Tätigkeit auf der Meta-Ebene, die ein Spieler ausführt, um eine Situation aufzulösen oder zu beenden. Beispiel: Ein Charakter ist in einem Raum gefangen, in den Giftgas strömt. Mögliche Handlungen sind Flucht, Beenden der Bedrohung, Aufgabe.
- **Mittel:** die Tätigkeiten, die ein Charakter im Spiel unternimmt, um eine Handlung zu vollführen. Beispiele:
 - **Flucht:** Er springt aus dem Fenster, er bricht die Tür mit einem Dietrich auf, er bricht die Tür mit Gewalt auf, er teleportiert sich etc.
 - **Beenden der Bedrohung:** Er stopft Kleidung oder anderes in die Ritzen, aus denen das Gas strömt, er macht sich durch einen Trank oder Zauber immun gegen das Gift etc.
 - **Aufgabe:** Er legt sich hin, um zu sterben oder hofft, dass das Gift nicht allzu schlimme Wirkungen hat.

Um einen Plot immer im Griff zu haben, muss man sich über die Handlungen und Mittel erheben und beginnen, auf der Meta-Ebene zu planen. Wenn man nämlich seine Aufmerksamkeit den Details zu früh zuwendet, ist das Risiko sehr hoch, dass das übergreifende Geschehen unlogisch, oder schlimmer, unbefriedigend wird.

WICHTIGE PUNKTE BEIM PLOTSCHREIBEN

DER VERANSTALTUNGSORT

Es gibt eine große Zahl an Gegebenheiten, die ein Con bestimmen, aber gar nichts mit dem Plot zu tun haben. Dazu gehören zunächst der reale Veranstaltungsort und alle Umstände, die er mit sich bringt. Ich bin kein begeisterter Organisator und überlasse da die Einzelheiten gern berufenen Fachleuten. In einigen Details übt der Ort aber natürlich Einfluss auf den Plot aus. Ein Con in einer Burg sollte ein Gemäuer in irgendeiner Form ins Geschehen einbeziehen.

Ebenso überfordert es die meisten, sich ein prachtvolles Märchenschloss auf einer Wiese vorzustellen. Diese überzogenen Beispiele sind nur Anstöße, um zu erläutern, worum es geht: Man sollte den Plot in Einklang mit dem gewählten Veranstaltungsort bringen oder diesen passend zum Plot wählen.

Ich halte die Atmosphäre eines Ortes für ganz entscheidend für die Gestaltung eines Plots. Man sollte sich also unbedingt die Mühe machen, den Veranstaltungsort wenigstens einmal gründlich angesehen zu haben, bevor man sich an den Entwurf des Plots macht. Je intensiver das erlebte Geschehen sein soll, desto heikler sind alle Störfaktoren wie Touristen, Straßenlärm, sichtbare moderne Technik und Alltägliches. Eine Feldschlacht kann man fast überall veranstalten, weil die Spieler viel zu beschäftigt sind, um sich in Ruhe umzusehen und die Natur für sich selbst meistens makellos ist; ein gruseliges Geisterschloss bedarf sorgsamere Ortswahl.

AUSMASS UND GENRE DES CONS

Auch die Anzahl der Spieler und NSCs spielt eine wesentliche Rolle, ebenso wie die Charaktere, die schließlich im Geschehen auftauchen. Die Anzahl zu begrenzen, ist sehr einfach – die zugelassenen Charaktere vorzugeben, dagegen schwer. Hierbei ist es wichtig, in der Einladung/Anmeldung deutlich zu sagen, worum es auf einem Con geht. Nicht im Detail, aber so genau, dass niemand mit einem Charakter auftaucht, der so gar nicht passen will. Die Genre-Angaben in Thilo Wagners Larp-Kalender¹ leisten da gute Dienste. Man sollte darüber hinaus ruhig lieber einmal zu oft sagen, ob ein Con eher als gruselig/besonders kämpferisch/eher locker etc. konzipiert ist, als im Nachhinein enttäuschte Teilnehmer zu haben. Der Autor des Plots kann sich natürlich auch während der Anmeldungsphase den angemeldeten Charakteren anpassen. Im Großen wird das wahrscheinlich schwierig, in kleinen Nebenhandlungen bringt das oft die richtige Würze in ein Con. Spieler reagieren meistens sehr positiv, wenn sie das Gefühl haben, dass man auf ihre Bedürfnisse und Charaktergeschichten eingegangen ist.

NSC-SITUATION

Jeder Film steht und fällt mit seinen Darstellern. Auch auf einem Con ist es immens wichtig, dass die entscheidenden *Rollen* auch entsprechend dargestellt werden. Im Umkehrschluss können und müssen ein Plot und die daraus erwachsende

Handlung den anwesenden Darstellern angepasst werden. (Das gilt übrigens auch für Spieler – ein konkretes Problem, das in der folgenden Ausgabe näher behandelt wird.) Unmittelbar kontrollierbar ist die Besetzung der angemeldeten NSCs und im Notfall der Verzicht auf bestimmte Antagonisten (Gegenspieler), falls sich keine gute Darstellung findet. Das gilt natürlich auch für Ausstattung und Kostüm einer NSC-Rolle: Wenn man eine Figur nicht gut darstellen kann, weil man keinen NSC dafür findet oder kein entsprechendes Kostüm dafür organisieren kann, ist es dringend angeraten, diese Figur nicht direkt im Spiel auftauchen zu lassen.

ERSTES ZIEL BEIM PLOTSCHREIBEN

Ich finde, das ist ganz einfach gesagt: Möglichst jeder Teilnehmer sollte möglichst zufrieden und glücklich nach Hause fahren und gerne wiederkommen. Das größte Lob, das ich als SL und Autor hören durfte, war, dass Spieler nach einem meiner Cons sagten: *Ich hatte eigentlich gar keine Lust mehr auf das Hobby. Nach diesem Con bin ich wieder richtig begeistert!*

Es ist wichtig, dass die Spieler bei den Aufgaben und Situationen, mit denen ihr Charakter konfrontiert wird, immer ein gutes Gefühl haben. Das hat gar nichts mit Gelingen oder Scheitern der Charaktere innerhalb des Geschehens zu tun. Das obige Lob erhielt ich unter anderem nach einem Con, das die Spielerseite ganz deutlich verloren hatte. Wichtig dabei war, dass alle Spaß hatten. Und das erreicht man als Plotautor, indem man die Bedürfnisse der Con-Teilnehmer befriedigt. Dazu gibt es eine Reihe von *Do's und Dont's*, deren Auflistung eigentlich das zentrale Thema dieses Aufsatzes ist.

NIE SKLAVE DES PLOTS SEIN

Die wichtigste Einsicht: Die SL ist niemals Sklave ihres Plots. Die meisten wirklichen Krisen mit hohem realem Stress und Ärger habe ich erlebt, wenn ein Con schon abzurutschen drohte und dringend einer Korrektur seitens der SL bedurft hätte. Dann kam das Argument: *Aber so ist der Plot, so ist es geschrieben, das ist die Lösung!*, um zu rechtfertigen, dass ein oder viele

gereizte Spieler keine Möglichkeit hatten, ins Geschehen einzugreifen oder die Richtung der Handlung zu ändern.

Dieses Argument, wie auch immer formuliert, ist der schlimmste Fehler, den man als SL oder Plotautor machen kann. Meistens entstehen solche Fehler, wenn der Autor zu früh oder gar ausschließlich in kleinen Details der Handlung denkt und nicht genügend Aufmerksamkeit darauf gerichtet hat, den Plot, also den großen Handlungsbogen, stimmig zu gestalten. Oft sind auch die Umstände wie Schlafmangel, Überlastung und Anspannung Schuld daran, dass eine SL nicht mehr in der Lage ist, entspannt über Situationen nachzudenken. Aber eine solche krampfartige Uneinsichtigkeit ist nicht akzeptabel, wenn man ein gutes Con machen will.

Hier muss man sich einfach mal zurücklehnen und überlegen, was die Spieler im Großen und Ganzen wollen. In dieser Realität wird nämlich über Wohl und Wehe einer Veranstaltung entschieden. Unglückliche Charaktere sind toll, unglückliche Spieler nicht. Es geht nicht darum, allen Spielern leicht lösbare Heldentaten vorzusetzen – wenn es nämlich nicht knapp und gefährlich ist, wird es nicht spannend, und das muss es sein. Es geht darum, in allen Anforderungen, die man auf der Meta-Ebene stellt, zu berücksichtigen, dass es In-time ungezählte Möglichkeiten gibt, sich diesen Anforderungen zu stellen und sie zu lösen. Als SL und als Autor muss man akzeptieren, dass SCs Lösungen oder Verhaltensweisen aufzeigen, an die man selbst nicht gedacht hat.

Das Wichtigste ist, dass man sich von der hausgemachten Fessel des Plotautors befreit, als SL und als Autor selbst. Wann wird denn der Plot zu einem unumstößlichen Manifest? Wenn er die SL-Besprechungen überstanden hat? Wenn er ausgedruckt ist? Beim Time-in? Durch die eigene Großartigkeit des Autors? Die Antwort: Ein Plot ist *niemals* unumstößlich.

Die SL kann ihn jederzeit nach Belieben ändern, auf der Meta-Ebene ist das etwas schwerer, aber auf der In-time-Ebene der Handlungen ganz leicht. Man muss sich nur mit dem Gedanken anfreunden, dass andere Menschen (nämlich die SCs) andere, und vielleicht sogar bessere und schönere Ideen haben, als der Autor sie hatte. Das ist auch vollkommen in Ordnung, denn die wenigsten schreiben Con-Plots im Hauptberuf, und selbst dann schreiben auch große Autoren mal schlechte oder wenig durchdachte Kapitel ...

Am zuvor erwähnten Beispiel (ein Charakter ist in einem Raum gefangen, in den Giftgas einströmt): Der Plot sieht vor, dass der SC die Tür mit einem Dietrich aufbricht (es sollte vielleicht sogar eine besondere Diebes-Queste sein). Die betreuende SL sollte sich dringend schon Gedanken gemacht haben, wie viele Schläge eine solche Tür denn aushält – denn das ist eine ganz offensichtliche Alternative. Der SC entscheidet sich aber, aus dem Fenster zu springen – angesichts der Höhe, z. B. zweiter Stock, eine gefährliche, aber realistische Handlungsalternative. Die SL hat daran nicht gedacht und kann jetzt auf zwei Weisen reagieren:

1. Sie droht dem SC tödliche In-time-Schäden an, wenn er hinunterstürzt; sie kann ihm erläutern, dass das Glas (aus welchem Grund auch immer) In-time unzerstörbar ist und er es gar nicht zerbrechen kann, oder sie teilt ihm Out-time mit, dass der Spieler das nicht darf. Letzteres ist einer der größten Patzer, die eine SL sich erlauben kann. Zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel zu sagen: *Das geht nicht. Punkt* oder auch den viel zitierten Spruch *Die SL hat immer Recht* zu bringen, ärgert mich und sehr viele andere Leute ganz enorm.

Aber auch die beiden Argumente zuvor sind nicht wirklich befriedigende Antworten auf einen Lösungsansatz, der dem Spieler eingefallen ist. Natürlich kann ein Fenster unzerstörbar sein – das sollte man aber durch besondere Dekoration oder zumindest durch die Ansage *Du siehst dieses und jenes ... vor* der Giftgasattacke deutlich gemacht haben – dann wird der SC später erkennen: *Ach, deswegen dieses merkwürdige Fenster, hätte mir ja zu denken geben sollen.* Und kein realer Stress entsteht, weil der Spieler sich fair behandelt und ausreichend informiert fühlt. Der angedrohte tödliche Schaden ist zwar ein Situationsausweg, also eine zulässige Handlung – aber mit dem Tod eines Charakters zu drohen, ist meistens nur ein verbrämtes Out-time-Verbot und wird von den meisten auch so empfunden. Also keine gute Idee.

2. Die SL, wenn auch überrascht, erkennt diese unerwartete Handlung an und teilt dem Spieler vielleicht sogar mit, dass sie mit dieser guten Idee nicht gerechnet hat. Sie zieht sich kurz zurück, um einen entstehenden In-time-Schaden zu überschlagen – natürlich sagt sie dem Spieler Out-time, dass In-time so lange kein weiteres Gas einströmt, die Gefährlichkeit der Situation sich also auf keinen Fall zu Ungunsten des SCs entwickelt. Das

klingt jetzt vielleicht übertrieben vorsichtig, aber ich kann solche deeskalierenden Aussagen wirklich nur wärmstens empfehlen, denn sie belassen den Stress da, wo er hingehört, nämlich auf der In-time-Ebene. Sie benennt nach kurzer Überlegung (vielleicht Funkkontakt mit anderen SLs) den Schaden und stellt den Spieler so vor eine echte Handlungsalternative für seinen Charakter. Auch wenn der Schaden den Tod des Charakters bedeuten würde, fühlt sich der Spieler auf diese Weise fair behandelt. Viel dramatischer und besser ist es dennoch, dem Spieler mitzuteilen, dass er nach einem solchen Sturz mit schweren Knochenbrüchen und wahrscheinlicher Ohnmacht rechnen muss – dann ist die Situation nicht mehr so endgültig, aber viel intensiver: Wer wartet vor diesem Fenster, um ihn zu retten oder seine Schwäche auszunutzen? Kommen seine Freunde noch rechtzeitig, um ihm zu helfen? Solche Fragen machen ein Spiel spannend und schön.

Diese beiden Beispiele haben nun mit Plotschreiben an sich nicht so viel zu tun, sondern beschreiben eine Grundregel im Umgang mit Spielern. Aber ich will damit erläutern, warum es so wichtig ist, auf der Meta-Ebene zu planen und sich nicht in einzelne Handlungen zu verstricken. Denn wenn ein Autor nur bedacht hat, was passiert, wenn die Tür aufgeknackt oder aufgebrochen wird, dann können weder er noch die betreuende SL auf andere Handlungen reagieren.

Falls er aber auf der Meta-Ebene geplant hat, verläuft die Situation ohne Stress für die SL und ohne Gefahr für das Con. Denn obige Situation ist auf der Meta-Ebene zusammengefasst mit: *Der SC wird einer Falle ausgesetzt und muss reagieren. Entweder geht es hinter der verschlossenen Tür weiter oder nicht.* Im Falle der Flucht geht's halt einfach nach der Tür erstmal nicht weiter. Und die Situation ist bis auf Weiteres gelöst. Alles verläuft also nach Plan, niemand muss Stress aufbauen.

SPIELER MACHEN ALLES ANDERS

Wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, die Geschehnisse nur im großen Zusammenhang zu betrachten, stellt sich schnell eine souveräne Ruhe ein, die allen hilft. Dann ist es auch gar nicht mehr schlimm, wenn einzelne Situationen nicht so aufgelöst werden, wie es die Handlung vor-

sieht – denn der Plot bleibt unberührt. Was aber, wenn es für den weiteren Fortlauf des Plots wichtig ist, dass der SC durch diese Tür kommt? Dazu zwei ganz wichtige Antworten:

1. IN EINER EINZELNEN BESTIMMTEN HANDLUNG DARF NIEMALS DIE LÖSUNG DES PLOTS STECKEN.

Aus den obigen Beispielen ist bestimmt schon sehr deutlich geworden, dass man als SL immer damit rechnen darf, auf andere, neue und schöne Lösungen von SCs für Situationen zu stoßen. Allein die Tatsache, dass viele Informationen gar nicht richtig bei der Spielerschaft ankommen, wird dafür sorgen, dass dem so ist. Denn der SC aus unserem Beispiel wird vielleicht gar nicht wissen, wie wichtig es ist, dass er durch diese Tür gelangt. Oder der Spieler weiß es, aber er gestaltet seinen Charakter (vollends zu Recht) so, dass dieser das eben nicht begreift oder durch seine Überzeugungen davon abgehalten wird, gemäß den Erwartungen der SL zu handeln.

Deswegen ist es wichtig, dass auf der Meta-Ebene geplant wurde: *Die SCs müssen durch diese Tür, um etwas für sie Gutes zu erlangen.* Ob dieses Gute der entscheidende Hinweis ist, muss noch gar nicht feststehen. Wenn der SC durch die Tür kommt, dann wird er es sein. Falls nicht, kann man als SL noch abwarten, ob die SCs auf weitere Ideen kommen. Beispielsweise könnten sie es einfach mit einem besser geeigneten Charakter noch einmal versuchen, oder das ganze Zimmer schlichtweg zerstören, es magisch umgehen etc. Falls nicht, war hinter dieser Tür *immer nur ein großer Schatz.* Und der bald notwendige Hinweis wird einfach woanders untergebracht. Der SC weiß das nämlich nicht, und selbst der Spieler merkt in den allermeisten Fällen nicht, dass etwas manipuliert wurde – und falls doch, habe ich in den ganz seltenen Fällen, wo man uns auf die Schliche gekommen ist, nur augenzwinkernde Dankbarkeit erlebt: eine sehr gute Basis für ein schönes, entspanntes Spiel ...

2. WENN ICH ALS AUTOR ETWAS MIT SICHERHEIT WILL, MUSS ICH DIE SITUATION IN DEN EIGENEN HÄNDEN BEHALTEN.

Im Umkehrschluss wird klar, dass ich, wenn ich eine bestimmte Situation unbedingt auf dem Spiel haben will, sie auch selbst durch die NSCs realisieren muss. Wenn hinter der Tür aus unserem Beispiel ein wohltätiger Geist sitzt,

dessen Kostüm viel Arbeit und Beiträge der Teilnehmer gekostet hat, dann muss es dem Geist gelingen, sich gegebenenfalls alleine aus dem Zimmer zu befreien. Falls der SC die Tür also aufbricht, kann der Geist dankbar seinen Hinweis loswerden. Bei einem teuren Kostüm sollte er auch noch ein bisschen herumwandeln, damit ihn viele Spieler sehen. Falls es dem ersten SC nicht gelingt und noch Zeit ist, kann man als SL auf andere Handlungen warten. Vielleicht kommen noch andere gute Ideen hinzu. Wenn es dann zu knapp wird, den großen Plotbogen noch zu schließen, taucht der Geist, *erwacht durch die Bemühungen der SCs*, von selbst auf. Wenn er sich dann noch bei dem tapferen SC bedankt, der für sein Erscheinen seine Knochen riskiert hat, wird das Erfolgserlebnis auf Spielerseite kaum kleiner sein, als wenn sie die Tür nach SL-Plan aufgebrochen hätten. Dasselbe gilt natürlich auch für andere wichtige Sachen, wie entscheidende Plothinweise, aufwendig dekorierte Räume oder ausgestaffierte Gegenspieler. Wenn ich will, dass man etwas Bestimmtes sieht, taucht es auf, wann ich es will, nicht wenn die SCs irgendetwas gemacht oder unterlassen haben.

Hier sei der Hinweis erlaubt, dass so genannte Dungeons, also technisch anspruchsvolle Geschicklichkeits- und Denkparcours mit enorm hohem Aufwand an Aufbau, NSCs und SLs nur dann eine sinnvolle Investition von Geldern und Kreativität sind, wenn der allergrößte Teil der Spielerschaft auch die Gelegenheit hat, diese zu sehen und zu erleben. In einem solchen Dungeon unentbehrliche Plotlösungen zu verstecken, ist planerisch fahrlässig, weil der erhöhte Spannungsgrad der Spieler sie unentschlossen und unkonzentriert macht. Handlungen solcher SCs kann man nicht wirklich voraussagen.

WAHRES GLÜCK IST DIE FREIE WAHL

Um zu gewährleisten, dass möglichst viele Handlungen ausführbar sind, wird ein guter Plot immer ziemlich schwammig sein müssen. Denn wie gesagt: Als Plotautor hat man einfach nicht die Möglichkeit, das Handeln der SCs zu bestimmen. Sie agieren als Protagonisten *und* Mit-Autoren im vorgegebenen Werk des Plotautors. Diese Wahrheit ist vielleicht lästig für manchen kreativen Geist, aber sie bleibt Fakt. Lasse ich dem Spieler zu we-

nig Auswahl im Handeln und vor allem auch im Nicht-Handeln, wird er sich in der Realität gegängelt vorkommen und das mit Ausstieg aus dem Spiel (Out-time-Blase oder gar Abreise) quittieren. Ein guter Plot lässt jedem Charakter eine möglichst große Wahl an produktiven, konstruktiven oder destruktiven Mitteln, um Handlungen zu vollführen und so auf Situationen zu reagieren.

In letzter Zeit habe ich häufiger das versteckte Aussteigen beobachtet – wenn Charaktere über Ereignisse und Möglichkeiten reden, als seien sie Gegenstand von Wahrsagung oder Wahrscheinlichkeitsforschung. Tatsächlich kommentieren sie durch ihre Charaktere Beobachtungen auf der Meta-Ebene, die man natürlich nur als Spieler machen kann. Um dem und der Out-time-Blase vorzubeugen, kann es helfen, die Leute einfach stark zu beschäftigen, damit sie wenig Reiz haben, auf solcher Ebene zu kommunizieren. Beide Extreme, die mangelnde Wahl der Mittel oder Handlungen und das Fehlen von Handlungsanreizen, erhöhen die latente Bereitschaft der Spieler, aus dem Spiel auszusteigen.

Schlichtweg zu vermeiden sind Unternehmungen, die dem Spieler die freie Handlungswahl nehmen, z.B. solche Aussagen wie *Du spürst, dass das das Richtige ist* oder *Eine innere Stimme sagt dies und jenes* – solche groben Eingriffe in die Gestaltung der eigenen Spielfigur werden zu Recht gern ignoriert oder einfach lächerlich gemacht mit Kommentaren der SCs wie *Ich weiß zwar jetzt nicht, warum ich das sage, aber ...* oder *Ganz entgegen meinen üblichen Überzeugungen bin ich plötzlich der Meinung, dass ...* Ein Plotautor muss akzeptieren, dass er anwesende Charaktere in seinen Plot nur einbinden, sie aber nicht im Inneren verändern darf.

Es ist daher sinnvoll, die Charaktere mit einer Bedrohung zu konfrontieren, die in ihrer Art ernst und schwer ist, aber nicht dem viel zitierten *Weltuntergangs-Plot* entspricht. Denn wenn man an ein Scheitern einer Handlung oder eines ganzen Plots das Leben aller Con-Teilnehmer knüpft (oder gar der Welt, wobei ich gespannt wäre, wie die Vielzahl anderer Con-Veranstalter wohl reagiert, wenn man ihnen das mitteilt), kann es sehr gut sein, dass die Spieler überreagieren und in eine Trotzhaltung verfallen. Diese kann aggressiv sein oder in einem Sich-lustig-Machen Ausdruck finden. Solche Fluchtwege der Ignoranz oder des schwarzen Humors stehen den Spielern immer offen, man muss als SL also damit rechnen, auf

solches Verhalten zu treffen. Es ist auch verständlich, auf eine scheinbar ausweglose Situation so zu reagieren – das ist in der Realität genauso. Im Spiel haben die Spieler aber die Möglichkeit, ihre Charaktere mit ihrem Problem allein zu lassen und sich auf die Out-time-Ebene (z.B., wenn man in einer Spielsituation ausführlich über Regelfragen diskutiert) oder gar in die Realität (durch Spielverweigerung) zurückzuziehen.

Ein guter Plot betrifft die Charaktere so unmittelbar und persönlich, dass sie sich mit ihm beschäftigen *wollen*. Dazu hilft es sehr, auf den Hintergrund der Charaktere oder ganzer Länder bzw. Gruppen einzugehen und/oder ihnen eine persönliche Motivation für ihr Handeln zu geben. Das ist bei offenen Cons, die nicht durch persönliche Einladungen beschränkt sind, nicht ganz so einfach – aber es gibt zahllose Möglichkeiten, auch unbekannte Charaktere mit einem Plot zu binden. Ganz einfache Sachen wie *die gute/böse Tat um ihrer selbst willen* oder einfach *riesige Schätze, geheimes Wissen und Macht, Ruhm und Ehre* sind oft unterschätzte, aber sehr wirksame Motive für Charaktere aller Gesinnungen. Es muss nicht immer um *alle hier werden sterben, wenn Ihr es nicht richtig macht* gehen.

DAS RICHTIGE MASS AN RICHTIGER BELASTUNG

Wenn man beachtet, dass der Plot die SCs nicht vor ultimative Situationen stellt, wie oben beschrieben, kann man als Plotautor sehr ernste Bedrohungen ins Spiel bringen. Eine solche ernste Bedrohung muss immer viele Handlungen ermöglichen. Denn wenn der Spieler das Gefühl hat, die Situation unter Kontrolle zu haben (wohl gemerkt der Spieler, nicht unbedingt der Charakter), dann kann er mit schönem Spiel auf eine schöne Situation reagieren. Hat er hingegen das Gefühl, ohne Wahl zu handeln oder sogar der Erfüllungsgehilfe eines Plotautors zu sein, der eine Situation quasi aufstellt, um sie wie ein Schauspiel ablaufen zu lassen, wird er sich mit Recht verweigern.

Die Belastung muss immer eine Belastung auf der In-time-Ebene sein. Dazu gehört auch, dass auf der Out-time-Ebene alles klar ist. Es darf also möglichst keine offenen Fragen oder Missverständlichkeiten auf Regelseite bezüglich der Spielsituation geben. Auch muss klar sein, was *da* ist und was

gesehen wird und als was man es In-time sieht. Das ist ganz wichtig. Schon mancher Kampf wurde falsch entschieden, weil man die gekreuzten Arme, die nicht Anwesende kennzeichnen sollten, nicht gesehen hat.

Es lässt sich nicht vermeiden, dass In-time-Stress auch zu Stress in der Realität, also im unmittelbaren Erleben des Spielers wird. Der Herzschlag beschleunigt sich, Adrenalin wird ausgeschüttet etc. Dagegen kann man nichts machen, und das sind auch einfach die Zustände, in denen sich ein beschäftigter Spieler befinden sollte. Aber man muss immer im Kopf haben, dass Leute, die man in einen solchen Spannungszustand versetzt, viel empfindlicher und eingeschränkter reagieren als entspannte Menschen. Deswegen ist es wichtig, alle offenen Out-time-Fragen (Was sehe ich hier? Was funktioniert wie? Welche Möglichkeiten hat meine Spielfigur im Moment?) möglichst vorausschauend und in einem ruhigen, souveränen Ton zu klären.

Und hier sind wir wieder beim Plotschreiben: Hat der Autor nämlich nur einen Handlungsstrang und eine Lösung festgelegt, wird eine SL auf solche Fragen nicht ausreichend antworten können. Und dann wechselt die In-time-Belastung prompt in realen Stress. Hat er aber die großen Zusammenhänge geklärt, kann die SL, befreit vom Joch des *Das muss jetzt passieren, sonst ...* mit gutem Menschenverstand und Konzentration eigentlich alle Situationen meistern. Natürlich fordert eine solche Herangehensweise viel kompetentere SLs vor Ort, als es die mit einem Plotheftchen versehenen gutmeinenden Feld-SLs oft sind. Aber das ist eine Einsicht, die man haben muss, wenn man sich nach diesen Anregungen verhalten will.

Als Plotautor muss man in der Lage sein, den großen Handlungsstrang unabhängig von einzelnen Situationen zu sehen und die Auflösung einzelner Handlungsschritte vertrauensvoll anderen SLs überlassen zu können – als SL muss man in der Lage sein, mit dem Plot im Hinterkopf gelassen auf alle Ideen der Spieler zu reagieren.

Hier hilft ein gut ausgearbeitetes Plotkonzept, bei dem man sich für viele Brainstormings Zeit gelassen hat – denn die Ideen, die eine SL-Crew für Lösungen aus gegebenen Situationen hat, unterscheiden sich naturgemäß oft wenig von denen, die die SCs dann haben werden – schließlich sind wir alle demselben Hobby verbunden. Nach einigen Abenden, an denen ein Plot

durchgekaut wurde, wird man auf dem Con wirklich wenig überrascht von den meisten Handlungsansätzen der Spieler sein. Und falls doch – der Blick auf den übergeordneten Plot entschärft jede Stresssituation. Man muss sich als SL einfach nur besinnen: *Was passiert im Großen, wenn hier etwas anders oder nicht gemacht wird?* Meistens ist das unmittelbar nicht katastrophal. Und falls doch, hat der Autor auf eine der obigen Anregungen nicht geachtet.

BIS ZUM ZAHNFLEISCH UND NICHT WEITER

Wir konfrontieren also die Spieler mit einem Plot, dessen großer Ablauf von einzelnen Handlungen nicht gekippt werden kann oder von ihnen abhängig ist, aber sehr wohl auf die Summe der guten und schlechten Entscheidungen der SCs reagiert. Die wirklich entscheidenden Momente, NSCs und Orte kommen nur durch uns gelenkt und damit garantiert ins Spiel und rechtfertigen so den hohen Aufwand an Planung und Kosten. Alle Situationen lassen den Spielern möglichst große Wahl an Handlungen, auch im Unterlassen. Die Bedrohungen, mit denen wir die SCs konfrontieren, verbleiben In-time und lassen keine Fragen offen.

Aber: Wie *viel* Bedrohung ist die richtige Bedrohung? Das ist natürlich eine Frage, die nur der Autor beantworten kann. Hier kommt es sehr stark auf den Stil des Cons an. Auf einem Ambiente-Con, auf welches Spieler gehen, um mit ihren SCs Konversation und langfristiges Politikspiel zu betreiben, könnten schon mal ein paar Orks etwas Ärger machen – die Untotenarmee sollte aber nicht durch den Thronsaal wanken. Auf einem Horror-Con mit entsprechenden Vorwarnungen darf schon ein kleiner Fehler tödlich sein. Hier spielen Faktoren eine Rolle, die letztlich nicht das Plotplanen betreffen. Eine Faustregel lautet: Wenn die SCs beginnen, sich ernsthaft Sorgen um ihr Schicksal zu machen, ist der Punkt erreicht, die Bedrohung zu drosseln.

Wenn also keine Verbände mehr zur Verfügung stehen, alle Tränke und Heilzauber verbraucht sind, jegliche Rüstung zerschlagen ist und die meisten verletzt sind, sollte der letzte NSC gerade eben gefallen sein. Das gilt für die Endschlacht, aber auch für jedes kleinere Scharmützel – eben mit denjenigen, die von einer Situation gerade betroffen sind. Unbetroffene

SCs können dann sehr spielfördernd zu Hilfe eilen oder es ebenso spielfördernd lassen. Für ein Ambiente-Con gilt diese Beschreibung natürlich nicht. Wohl aber obige Faustregel, denn: Eine Hofdame im diplomatischen Dienst wird sich ja bereits ernsthafte Sorgen machen, wenn sie aus ihrem Fenster hinausschaut und ein paar gelbe Augen im Wald blitzen sieht.

WO BLEIBT DIE TODESGEFAHR?

Viele werden sich jetzt fragen: Aber wie kann es dann zu den notwendigen Todesfällen kommen, die eine Bedrohung erst ernstzunehmend machen? Dazu kann ich nur sagen, dass keine geplanten Todesfälle nötig sind, um eine Bedrohung aufzubauen. Wenn erst einmal ein Charakter, der vielleicht sogar viele Freunde oder Gefolgsmänner hat, schwer verletzt in einem Lager liegt, das sich gerade eben so halten kann, braucht es keinen Todesstoß mehr, um die Leute im Spiel zu fesseln und ihnen Gefahr zu vermitteln. In einer intakten Spielergemeinschaft braucht es dazu nicht einmal einen prominenten Charakter.

Und: Allein durch die Verbluten-Regeln der meisten Regelwerke wird es bei einer anhaltenden ernsten Bedrohung in gewissen Abständen zu Todesfällen kommen. Meistens in Situationen, in denen ein Charakter sich aus eigener Entscheidung in eine gefährliche Situation gebracht hat, wie allein Kräuter sammeln zu gehen oder Ähnliches. Falls ein solcher SC dann stirbt, wird der Spieler wenig realen Stress aufbauen, denn er muss, wenn alle obigen Anregungen befolgt wurden, gewusst haben, wie gefährlich ein solcher Alleingang sein würde.

Ganz im Gegensatz zu dem einen Spieler, der den von der SL angeordneten Todesstoß abbekommen hat wie in einer geschmacklosen Lotterie. Falls es aber ein Ritter war, der nach einer rührenden Abschiedsszene ins letzte Gefecht gegen der Dämonenfürsten schreitet, und so einen Rahmen für sein Tun erhält, der selbst im Tod noch befriedigend ist, sollte ruhig gestorben werden. Oder, wenn jemand einen wirklichen Fehler begeht, wie mit dem anstürmenden Monsterhaufen erst einmal reden zu wollen. Bewusst von einem Spieler geschaffene, gefährliche Situationen sollten Todesgefahr für den SC beinhalten, schlichte Anwesenheit im Spiel hingegen nicht.

Der Spieler sollte entweder mit seinem grandiosen Abgang zufrieden sein (und dann am besten auch vermittelt bekommen, dass sein Opfer nicht umsonst war, z.B. dass sein Duell mit dem Dämon diesen so abgelenkt hat, dass das Ritual wirken konnte), oder aber einsichtig, dass sein Charakter einen Fehler begangen hat. Auch, wenn wir nicht immer voraussetzen können, dass dem Spieler zu diesem Zeitpunkt klar war, dass sein Charakter einen fatalen Fehler begeht, können wir durch ausreichende, lieber zu ausführliche Hinweise auf Art und Gefährlichkeit eines Cons bzw. einer bestimmten Situation solchen Missverständnissen vorbeugen. Ich habe noch nie erlebt, dass mir während der SL-Arbeit ein Spieler gesagt hätte, er fühle sich gerade zu ausführlich informiert und gewarnt. Umgekehrt habe ich das schon häufig gehört und auch oft gesagt.

NUR ZÄHES FLEISCH MÜRBE KLOPFEN

In vielen Situationen kann man sich als SL der SCs bedienen, um die Handlung voranzutreiben. Eigentlich geschieht dies schon mit der einfachen Anwesenheit der Spieler, die ja auf alles reagieren, was um sie herum geschieht. Und das ist der eigentliche Inhalt des Spiels: Mit den Spielern als Protagonisten baut sich unter der Anleitung der SL der Plot des Autors auf und wird aufgelöst. Auch ein nicht gelöstes Problem ist im Sinne dieses Artikels ein aufgelöster Plot, weil ja auch ein Scheitern (und eine damit verbundene eventuelle Wiederkehr) eine Lösung für einen Plot sein kann.

Aber es gibt Grenzen, die man als SL und Plotautor beachten muss. Viele Spieler sind einfach nicht dazu geschaffen, unter allzu hohem Druck gestellt zu werden. Sie kommen mit öffentlicher Aufmerksamkeit nicht zurecht oder leiden unter anderen Ängsten. Das muss man unbedingt akzeptieren. Im schlimmsten Fall wird es dann notwendig, den Spieler sanft aus dem Spiel zu nehmen und betreut einfach einmal durchatmen zu lassen. Je härter man ein Con plant, desto wichtiger ist ein solches Ausstiegs-Protokoll.

Dieses Risiko kann man schon im Vorfeld minimieren, indem man sich sowieso in entscheidenden Dingen nicht auf Spielerhandlungen verlässt. Aber auch, indem man die herausragenden Protagonisten, sozusagen die SC-Hauptdarsteller einer bestimmten Situation, sorgsam wählt. Das Einfühlungsvermögen, das eine solche Auswahl möglich macht, sollte jede SL haben.

Gleiches gilt für Gruppen – eine hart gesottene Söldnerbande braucht viel Beschäftigung im Kämpferischen und signalisiert durch die Gestaltung ihrer Charaktere auch die Bereitschaft, in dieser Hinsicht stark belastet zu werden. Eine Truppe vergeistigter Wissenschaftler wird ihre Belastung eher im Lösen schwieriger Rätsel suchen. Wenn letztere nicht den Fehler machen, bewusst und mit Wahl außerhalb des befestigten Lagers zu kampieren, sollten diese nicht ausschließliches Ziel von Angriffen sein. Auch wenn es vielleicht logischer für einen verschlagenen Trupp Orks wäre, das so zu machen – auf der Out-time-Ebene wissen doch alle Beteiligten, wer hier das Schwert schwingen will und wer nicht, warum es also partout verweigern? Schließlich wollen alle im Spiel *ihren* Spaß.

Ganz besonders im emotionalen Bereich sind hier deutliche Grenzen aufgezeigt. Mit Demütigung, Erniedrigung oder Verzweiflung verbinden viele Spieler keinen Spaß. Es ist daher nicht angebracht, ihre Charaktere in solche Situationen zu bringen. Ein Scheitern im Kampf ist eine schnelle, vom Darstellerischen her wenig offensichtliche Demütigung. Hier geht es um Schmerz und vielleicht Tod. Gefesselt dem Bösewicht zusehen zu müssen, wie er Freunde, die durch eigenes Verschulden mit gefangen wurden, zu Tode foltert, macht tatsächlich nur einem kleinen Teil der Spielerschaft wirklich Spaß. Die Darstellung aufkeimender Hoffnungslosigkeit ist eine spielerische Aufgabe, der sich Viele auch nicht stellen wollen. Vor solchen Unternehmungen, die unter Umständen sicher angebracht sind, sollte man lieber wieder einmal zu oft nachfragen.

DER LETZTE TIPP

Abschließend bleibt mir, ein kleines Geheimnis zu verraten, mit dem ich immer wieder schöne Cons und gute Spielsituationen geschrieben oder als SL geleitet habe:

Würde das mir hier gerade auch Spaß machen? Ja? Dann ist es gut.

1 www.larpkalender.de (Stand: 30.11.2008)

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

LARP: HINTER DEN KULISSEN

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung LARP: Hinter den Kulissen. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz Mittelpunkt 2009.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E
W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E