

5 Tipps für Plots

Im Spielleiter-Tipp #14: "Spielrunden leiten ohne viel Vorbereitung leicht gemacht" habe ich bereits über einfache Plots für Rollenspiel-Abenteuer geschrieben. Dort ging es jedoch eher darum, schnell einen einfachen Plot zu finden, der sich mit ein paar Handgriffen zu einer abendfüllenden Story ausarbeiten lässt.

1. Was ist eigentlich ein Plot?

Um es noch mal zu wiederholen: Der Plot ist im Prinzip der Handlungsverlauf einer Geschichte. Wenn man allen Schnickschnack, wie Erzählperspektive, Beschreibungen, Dialoge usw. weglässt und eine Story auf das Wesentliche reduziert, hat man ihren Plot. Es gibt einfache Plots und etwas komplexere Plots. Folgender einfacher Plot liegt beispielsweise den meisten Detektivgeschichten zu Grunde:

"Eine Leiche wird gefunden. Ein Detektiv versucht den Mörder zu finden."

2. Was ist plotting?

Von solchen einfachen Plots gibt es Hunderte. Beim Vorbereiten eines Rollenspiel-Abenteuers kommt es darauf an, einen der vielen möglichen Plots zu nehmen und ihn auf eine originelle Weise so auszugestalten, dass eine interessante Geschichte dabei heraus kommt. Diesen Vorgang nennt man plotting.

3. Worauf kommt's beim Plotting an?

Als Spielleiter musst du beim Plotting für ein Abenteuer daran denken, dass der Plot genug offene Stellen hat, an denen die Spieler in die Geschichte eingreifen und sie wesentlich verändern können.

Viele Spielleiter verzichten aus diesem Grund aufs Plotting, weil sie befürchten, mit einer ausgefeilten Geschichte die Spieler zu sehr einzuschränken. Sie wollen ihren Spielern möglichst viele Freiheiten lassen und entwerfen für ihre Spielrunden nur Charaktere und Schauplätze, verzichten aber darauf alles mit einem Plot zu verbinden.

Natürlich gibt es immer Naturtalente, denen das Erzählen von Geschichten und das Plotting so sehr im Blut liegen, dass sie ohne Vorbereitung einfach während des Spielabends improvisieren können. Solche beneidenswerten Talente sind jedoch selten.

Meistens ist das Ergebnis von mangelndem Plotting ein langweiliger Spielabend.

Charaktere und Schauplätze sind für ein Abenteuer sehr wichtig. Wenn die Motivationen der Nichtspielercharaktere stimmen, wenn sie ausgefeilte Hintergrundgeschichten besitzen und vom Spielleiter auch noch gut dargestellt werden und wenn es im Abenteuer originelle Schauplätze gibt, ist das die halbe Miete.

Aber eine gute Geschichte braucht mehr. Charaktere - vor allem die Spielercharaktere - können sich nur in einer guten Geschichte entfalten. Oder um es anders auszudrücken: Helden

wachsen mit ihren Aufgaben. Je größer die Aufgabe ist, umso aufregender werden auch die Heldentaten. Und je aufregender die Aktionen der Spielercharaktere werden, umso mehr Spaß haben die Spieler und im Endeffekt auch du als Spielleiter.

4. Woraus besteht ein guter Plot?

Am Anfang deiner Vorbereitungen steht immer das Thema des Abenteuers. Worum wird es gehen? Planst du ein actionreiches Dungeon-Abenteuer oder eine komplexe Intrigen-Geschichte? Geht es um eine Quest oder den Konflikt zweier Adelshäuser? Müssen die Spielercharaktere einen Mord aufklären oder ihren Mut in einer Schlacht beweisen?

Alle möglichen Themen eines Abenteuers zu besprechen ist nicht unmöglich, da es so viele gar nicht gibt. Aber immerhin sind sie doch so zahlreich, dass sie diesen Rahmen sprengen würden. Außerdem ist das Finden eines Themas beim Plotting der leichteste Teil. Orientiere dich einfach an Filmen, Fernsehserien oder Romanen. Hier findest du eine Fülle an Anregungen. Selbst wenn du die Idee oder den Handlungsrahmen eines Film- oder Romanhandlung unverändert übernimmst, musst du deswegen kein schlechtes Gewissen haben. Immerhin geht es im Rollenspiel nicht darum, die originellste Geschichte der Welt zu finden, sondern nur darum, einen Abend spannend zu gestalten. Und dazu ist jedes Mittel recht.

Charakterbezogene und handlungsbetonte Plots:

Zunächst einmal kann zwischen zwei Typen von Plots unterschieden werden: Es gibt charakterbezogene und handlungsbetonte Plots.

Ein charakterbezogener Plot orientiert sich stark an den Eigenschaften und Hintergrundgeschichten der Spielercharaktere. Aus ihnen wird eine Handlung entwickelt, die mit anderen Charakteren gar nicht möglich wäre. Im Prinzip ist das der Idealfall eines Rollenspiel-Abenteuers. Denn je genauer die Handlung zu den Charakteren passt, umso mehr wird jeder einzelne Spieler in das Abenteuer mit einbezogen.

Charakterbezogene Plots zu entwerfen setzt allerdings voraus, dass die Spieler sich viele Gedanken über ihre Charaktere gemacht haben. In ihren Hintergrundgeschichten muss es genügend so genannte Plot-Hooks geben - also Punkte, an denen die Handlung von Abenteuern ansetzt.

Hat beispielsweise einer der Charaktere einen Gegenstand, von dem er nicht weiß, woher er ihn bekam und was er mit ihm anfangen kann? Oder sucht einer von ihnen nach seinen verschollenen Eltern? Ist ein guter Bekannter oder vielleicht sogar er selbst von einer tödlichen, seltenen Krankheit befallen, für die er ein Heilmittel suchen muss? Oder sucht der Charakter vielleicht einfach nur nach der großen, wahren Liebe?

Besprich solche Dinge mit deinen Spielern, wenn sie ihre Charaktere erschaffen. Du wirst sehen, dass es sich für deine Vorbereitungen lohnt und dass sich schon aus solchen Ansätzen viele Abenteuerideen ableiten lassen.

Handlungsbezogene Plots findet man in den meisten vorgefertigten Abenteuern. Bei ihnen ist es im Prinzip egal, von welchen Charakteren sie gespielt werden. Es gibt einen klar definierten Auftrag, der auch die Motivation der Charaktere klärt. Die meisten Detektiv-Abenteuer sind handlungsbetonte Plots. Aber auch Action-Abenteuer sind meistens

handlungsbetont. Die Motivation und die Hintergrundgeschichte spielen keine Rolle, es geht nur ums Überleben. Solche Abenteuer stehen oft am Anfang einer Kampagne, weil die Spieler sich erst in ihre Charaktere hinein denken und ihre Hintergrundgeschichten und Motivationen erforschen müssen.

Ziel und Motivation:

Der Aufbau eines Abenteuers ist stets der gleiche: Es gibt ein Ziel, welches die Charaktere erreichen wollen und Schwierigkeiten, die sie daran hindern. Je stärker die Motivation für die Spielercharaktere ist, ihr Ziel zu erreichen und je größer die Schwierigkeiten sind, die sie überwinden müssen, umso spannender wird das Abenteuer. Wichtig ist aber auch, dass das Ziel klar umrissen werden kann. Sobald sich ein Spieler fragt: "Warum mache ich das eigentlich hier?" ist das Abenteuer misslungen.

Das Ziel eines Abenteuers muss also für alle Charaktere interessant sein. Im besten Fall ist es zwingend, sodass es gar keine andere Möglichkeit gibt, als es zu verfolgen. Die Motivation der Charaktere muss also eindeutig und stark sein.

Mögliche Ziele sind beispielsweise: Das eigene Überleben, das Erlangen von Reichtum, das Wiederherstellen der Ehre, das Aufklären eines Mordes usw.

Das führt uns zum nächsten wichtigen Stichwort einer guten Geschichte: Motivationen. Ein guter Plot steht und fällt mit der Motivation der Spielercharaktere. Dabei ist es wichtig, dass du beim Auswählen möglicher Motivationen für die Spielercharaktere versuchst, die Gefühle der Spieler anzusprechen, nicht die ihrer Charaktere. Ein noch schlimmerer Fehler wäre es, nur auf den Intellekt der Spieler abzielen. Wer denkt, dass das Lösen eines Rätsels oder das Auffinden eines Mörders als intellektuelle Herausforderung Motivation genug für die Spieler ist, verschenkt die halbe Miete.

Man spricht beim Plotting vom "Sog der Gefühle": Je stärker die Gefühle eines Lesers oder Zuschauers (in unserem Fall also der Spieler) angesprochen werden, umso größer ist die Wirkung der Geschichte und (beim Rollenspiel-Abenteuer) die Motivation der Spielercharaktere, bzw. der Spieler.

Eigentlich gibt es nur wenige, wirklich starke Gefühle, die du als Spieler bei deinen Spielern ansprechen kannst, um sie fürs Abenteuer zu motivieren: Liebe, Hass, Wut, Angst, Gier und Rachegelüste. Gier ist eine der schlechtesten Motivationen, die man im Rollenspiel bei den Spielern ansprechen kann (obwohl ist im Großteil aller Abenteuer getan wird). Denn alle Reichtümer, die es im Spiel zu verdienen gibt, kommen ja nur den Charakteren zugute und bleiben somit für die Spieler abstrakt.

Viel besser steht es hingegen mit so starken Gefühlen wie Wut oder Angst aus. Je abscheulicher es dir beispielsweise gelingt die grausamen Taten eines Bösewichts zu darzustellen, je mehr die Charaktere von ihnen betroffen sind, umso eher werden die Spieler motiviert sein, ihn zu fangen.

Konflikte:

Stehen das Ziel des Abenteuers und die Motivationen der Spielercharaktere fest, gehören natürlich noch Konflikte und Komplikationen, die die Charaktere vom Erreichen des Ziels abhalten, zu einem guten Plot.

Es ist gar nicht so leicht, wirklich gute Konflikte und Komplikationen für ein Abenteuer zu finden. Denn einerseits müssen Spieler und Spielercharaktere bis an ihre Grenzen gefordert werden - andererseits musst du natürlich vermeiden, sie zu überfordern.

Ein Konflikt oder eine Schwierigkeit im Abenteuer, die schnell überwunden werden können, sind wertlos. Eine Komplikation, die die Spieler nicht meistern können, verdirbt ihnen den Spaß.

Konflikte und Komplikationen können in Gestalt von Gegnern und Monstern auftreten. Sie können aber auch Naturkatastrophen, Rätsel, Krankheiten usw. sein. Frage dich einfach bei deinen Vorbereitungen, was alles schief gehen könnte. Mach eine Liste von möglichen Unglücken, die den Charakteren passieren können und von möglichen Gegnern, die ihnen begegnen könnten.

Es ist wichtig, dass sich die Konflikte zum Ende des Abenteuers hin verschärfen. Der größte Konflikt sollte den Höhepunkt und damit den Schluss des Abenteuers bilden. Am Schluss muss ALLES auf dem Spiel stehen. Je mehr sich die Konflikte im Laufe des Abenteuer steigern, je komplizierter das Abenteuer wird und je dramatischer der Konflikt am Ende des Abenteuers ist, umso befriedigender wird der Spielabend für dein Spieler.

Achte deswegen nach Möglichkeit auch immer darauf, dass ein Spielabend mit einem dramatischen Konflikt oder wenigstens mit der Ankündigung einer Komplikation endet. Lass niemals eine Spielrunde - und schon gar nicht ein ganzes Abenteuer - an einem entspannten, ruhigen Punkt enden.

5. Plot-Checkliste

Die folgende Checkliste kann dir vielleicht ein bisschen dabei helfen, deine Abenteuer zu entwickeln:

Thema:	
Ist der Plot	charakterbezogen handlungsbetont
Was sind die Ziele der Spielercharaktere?	
Was sind die Ziele der Nichtspielercharaktere?	
In welchen Erlebnissen liegt der Grund für ihr Verhalten? Welche Motive treiben sie?	
Wie sehen die Pläne aus, mit denen sie ihre Ziele erreichen wollen?	
Steht in der Geschichte etwas Wichtiges auf dem Spiel? Geht es um existenzielle Fragen und grundlegende, umwälzende Gefühle?	
Was steht den Spielercharakteren beim Erreichen ihrer Ziele im Weg?	

Worin liegt der Hauptkonflikt?	
Wie lässt sich der Konflikt entwickeln, steigern und lösen?	
Was kann im Verlauf der Handlung alles schief gehen?	
Welche überraschenden Wendungen nimmt die Handlung?	
Sind Leid und Schmerz der Hauptfiguren wirklich tief greifend?	
Ist der Sog der Gefühle stark genug?	
Wie soll der Höhepunkt der Geschichte aussehen? Führt er bis an die Grenzen?	