

Berger, Florian: Methodische Spielleitung.  
2. überarbeitete Auflage. Leipzig: Selbstverlag, 2009.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.  
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des  
Autors in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung  
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet  
werden.

Illustrationen: Sabine Weiss <http://www.sabineweiss.de/>  
Schrift: URW Postscript New Century Schoolbook 9 pt  
Satz: L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X <http://www.latex-project.org/>  
Druck: Lulu, Inc. <http://www.lulu.com/>

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Dramatisches Rollenspiel</b>	<b>8</b>
1.1 Klassen von Rollenspielen . . . . .	8
1.2 Dramatisches versus taktisches Spiel .	11
1.3 Schlussfolgerungen . . . . .	21
<b>2 Nichtlineare Abenteuer</b>	<b>24</b>
2.1 Das Problem linearer Spielabende . . .	24
2.2 Entwicklung der nichtlinearen Methode	30
2.3 Vorbereitung und Anwendung . . . . .	50
<b>3 Im laufenden Spiel</b>	<b>54</b>
3.1 Der Einstieg . . . . .	54
3.2 Spannung und Improvisation . . . . .	67
3.3 Gruppenteilung und Schauplatzwechsel	75
3.4 Schlussbetrachtungen . . . . .	85

## Kapitel 2

### Nichtlineare Abenteuer



#### 2.1 Das Problem linearer Spielabende

Im gemeinsamen Spiel im Laufe eines Rollenspiela-  
bends ergibt sich eine lineare, Ereignis für Ereignis  
ablaufende Geschichte. Besonders anschaulich wird

dies anhand einer Mitschrift: deren Leser kann die  
Spielhandlung in der exakten chronologischen Rei-  
henfolge nachvollziehen. Im besten Fall gleicht das  
Protokoll des Abends einer spannenden Vorlage für  
einen Roman oder ein Drehbuch.

Ein Spielleiter, der ein Abenteuer vorzubereiten  
hat, erliegt aufgrund dieser Tatsache leicht dem Ein-  
druck, der Spielablauf ließe sich nicht nur im Nach-  
hinein, sondern auch im *Voraus* als spannende lineare  
Handlung auffassen und dementsprechend planen.  
Folgerichtig legt er das Abenteuer an, als gelte es ein  
Filmskript oder Bühnenstück zu schreiben: er ent-  
wirft Figuren und Schauplätze, dann verknüpft er  
diese in Handlungssträngen, er plant Abläufe und  
Zwischenfälle und platziert schließlich die Spielfigu-  
ren in dieser sorgsam aufgebauten Umgebung. Im  
Handel erhältliche Abenteuerbeschreibungen, die ein  
gleiches Schema verwenden, scheinen die Gültigkeit  
dieses Ansatzes zu bestätigen.

Allerdings wünschen sich Spieler *während* des lau-  
fenden Spieles nichts weniger als den Eindruck einer  
durchkomponierten linearen Handlung. Das klingt  
zuerst paradox, ist doch ein befriedigender Ablauf  
Ziel des dramatischen Rollenspiels. Doch am Spiel-  
tisch ist das Gefühl, das Geschehen durch eigene Ak-

tionen beeinflussen zu können, ein zentraler Faktor für Spielspaß und Motivation. Nun mag ein geschickter Spielleiter zwar in der Lage sein, die Spieler so durch eine linear angelegte Handlung zu lotsen, dass sie den Eindruck von Kontrolle und Einfluss haben. In der Regel führt eine lineare Vorbereitung aber zu dem frustrierenden Gefühl auf Seiten der Spieler, immer dann in Sackgassen zu laufen, wenn der vorge-dachten Handlungslinie nicht gefolgt wird.

Neben dem Gefühl, nicht frei agieren zu können, entsteht so mit der Zeit auch ein Bild davon, welche Aktionen der Spielleiter wünscht und fördert. Im schlimmsten Fall lässt sich auf diese Weise lange vor Ende des Abenteuers absehen, welche Richtung die Handlung nehmen wird. Der Spielleiter wiederum muss sich im Spiel fortwährend bemühen, die Spieler von Irrwegen abzubringen und sie auf der Linie der geplanten Geschichte zu halten. So entsteht das gern zitierte Klischee vom „unwilligen Spieler“, der dem vorgegebenen Handlungskorridor nicht folgen will und den Spielleiter permanent zum Eingreifen oder Improvisieren nötigt.

Selbstverständlich muss auf der Seite der Spieler immer eine grundsätzliche Bereitschaft bestehen, sich auf die Ansätze und Ideen des Spielleiters einzu-

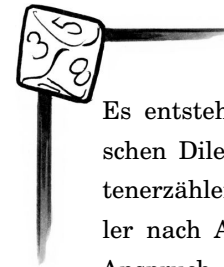
lassen. Das Problem mit Spielern, die durch extrem angelegte Figuren, Unzufriedenheit mit der Spielphilosophie des Leiters oder einfach aus Spaß einen Spielabend stören, ist nicht Gegenstand dieses Buches. In allen folgenden Ausführungen wird angenommen, dass die Spieler grundsätzlich kooperieren und einen spannenden Abend erleben wollen. Sie stellen allerdings den berechtigten Anspruch, nicht nur Erfüllende im Plan des Spielleiters zu sein, sondern die Geschichte aktiv mit zu gestalten.

Die Situation in Folge einer linearen Handlungslinie ist in zweifacher Hinsicht bedauerlich. Erstens kann ein Gefühl der Frustration entstehen; für die Spieler wegen der Einschränkung der Aktionsmöglichkeiten, für den Spielleiter wegen des wahrgenommenen Angriffes auf seine vorbereitete Geschichte. Zweitens geschieht es nicht selten, dass die von den Spielern angestrebte Fortführung der Geschichte – ein Irrweg aus Sicht des Spielleiters – interessanter und aufregender ist als der ursprünglich geplante Verlauf. Wenn der Spielleiter diesen Weg abblockt, weil er nicht der Vorbereitung entspricht, verschenkt er damit Potential für motiviertes, spannendes Rollenspiel.

Wie ist dieses Problem zu lösen? Dass zuerst der

Spielleiter darauf verzichten muss, auf einem linearen Ablauf des Abends nach seiner Vorbereitung zu bestehen, liegt auf der Hand. Dies zieht jedoch gleich eine ganze Reihe von neuen Schwierigkeiten nach sich. Neben einer freien Entfaltungsmöglichkeit der Spielfigur und Einfluss auf das Geschehen wünschen sich die Spieler nämlich auch anschauliche Beschreibungen von Orten und Personen, vorbereitetes Material in Form von Karten oder Rätseln und natürlich einen in sich geschlossenen und im Nachhinein logischen Handlungsablauf. Eine totale Improvisation, die gleichzeitig diese Ansprüche erfüllt, erscheint kaum möglich. Da er den Fluss des Rollenspielabends aufrecht erhalten muss, ist es dem Spielleiter verwehrt, Auszeiten für die Erstellung des notwendigen, spontan benötigten Materials zu nehmen.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Eine mögliche Lösung ist natürlich, auf einen vorgefertigten großen Fundus detailliert ausgearbeiteten Materials zurückzugreifen. Das Paradebeispiel sind sicher die „*Wilderlands of High Fantasy*“ von Necromancer Games. Enthalten sind 18 mit Hexfeldern versehene Karten, wobei jede einzelne Stadt, Ruine, Insel, jede Burg und jedes Dorf in den zwei beigelegten Büchern beschrieben ist, inklusive Begegnungstabellen und Spielleiterhinweisen.  
<http://www.necromancergames.com/>



Es entsteht hier eine Form des klassischen Dilemmas interaktiven Geschichtenerzählens: Der Anspruch der Spieler nach Aktionsfreiheit steht mit dem Anspruch an einen geschlossenen, mit vorbereitetem Material angereicherten Handlungsablauf in Konflikt. Sie bilden zwei Pole, und man kann sich dem einen nur auf Kosten des anderen annähern.

Eine bis ins Detail vorgefertigte und mit aufwändigem Material versehene Geschichte erlaubt kaum Interaktion, die zu einem Abweichen von der Handlungslinie führt; und eine komplette Improvisation, die sich nur am Wollen und Handeln der Spieler orientiert, muss dafür ohne eigens angepasstes Spielmaterial auskommen und läuft Gefahr, im Nachhinein Lücken und logische Fehler im Handlungsbogen aufzuweisen.

Im Folgenden wird eine Methode erarbeitet, die zwischen diesen Polen möglichst gut vermittelt. Dabei soll sowohl die Vorbereitung von Schlüsselszenen,

Figuren und Material als auch ein freies Agieren der Spieler möglich sein. Auf dem Weg dahin ist zunächst eine Analyse der oben beschriebenen Ansätze notwendig.

## 2.2 Entwicklung der nichtlinearen Methode

Zur Untersuchung der verschiedenen Handlungsabläufe verwende ich *Graphen*. Dabei geht es nicht um eine mathematisch exakte Modellierung eines Rollenspielverlaufes nach der Graphentheorie; sie werden hier eher als anschauliche Hilfsmittel eingesetzt, ohne Anspruch auf eine korrekte oder auch nur ausreichend scharfe Begriffsbestimmung zu erheben.

Zuerst etwas Theorie: Ein mathematischer Graph beschreibt auf abstrakte Weise eine Menge von *Knoten*, die durch *Kanten* verbunden sein können. Der *Grad* eines Knotens gibt an, mit wie vielen Nachbarknoten er verbunden ist. Die Knoten stehen im vorliegenden Fall für *vom Spielleiter vorbereitete Handlungselemente*; das ist eine absichtlich unscharfe Definition, die also Personen, Orte, Ereignisse, Informationen oder eine Kombination derselben einschließt.

Der Grad eines Knotens soll angeben, *wie viele Möglichkeiten es gibt, zu einem anderen Knoten zu gelangen*. Aufgrund deren Vielfältigkeit ist es unzuverlässig, für diesen Grad Zahlen anzugeben; es reicht aus, von Knoten mit „hohem Grad“ oder „niedrigem Grad“ zu sprechen. Mit diesem Rüstzeug an Definitionen ist es möglich, die vorgestellten Spielabläufe durch Graphen darzustellen.

### Linearer Ablauf

Als Beispiel soll ein einfaches, klischeehaftes Abenteuer dienen: eine entführte Königstochter. Der Plan des Spielleiters sieht dabei zunächst so aus:

#### Beispiel

Die Spielfiguren treffen kurz nach der *Entführung* der Königstochter auf der *Burg* des Königs ein. Dort begegnen sie dem *Verlobten* und dem *Bruder* der Entführten.

Nachforschungen führen die Figuren ins nahegelegene *Dorf*, über *Wald* und *Wiesen* und schließlich zum sagenumwobenen *Eulenorakel*. Von diesem erfahren sie, dass der Bruder bei der Entführung behilflich gewesen sein soll.

Damit konfrontieren sie den Bruder und den Verlobten. Der Bruder ergreift die Flucht, was der Verlobte als Geständnis wertet. Er nimmt zusammen mit den Figuren die Verfolgung auf.

Der Bruder flieht zum *Turm* des in der Nähe lebenden *finsternen Magiers*. Im Showdown stellt sich heraus, dass der Bruder ein Schüler ebenjenes Finsterlinges ist. Spielfiguren und der Verlobte müssen beide bezwingen, um die Königstochter aus dem Turm zu erretten.

Als Knoten werden isoliert: *die Entführung, die Burg, der Verlobte, der Bruder, das Dorf, Wald und Wiese, das Eulenorakel, der Turm* und der zugehörige *Magier*.

Abbildung 1 zeigt den möglichen Handlungsablauf, wenn der Spielleiter vorgeht wie auf Seite 25 beschrieben und die Geschichte linear plant. Dabei werden drei Eigenschaften deutlich:

- *zeitlich invariabel*: Die Abfolge der Ereignisse, Begegnungen und Schauplätze steht von vorn herein fest. Die Aktionen der Spieler sollen nach Möglichkeit nichts daran ändern; eine Abweichung wird damit als Irrweg betrachtet.
- *kausal invariabel*: Um den logischen Ablauf der Geschichte zu gewährleisten, kann der nächste Knoten nur erreicht werden, wenn sein Vorgänger abgearbeitet wurde. Ein Überspringen oder Ändern der Reihenfolge ist nicht vorgesehen. Dies führt, konsequent angewandt, im Spiel zu Sackgassen: lösen die Spieler etwa ein Rätsel nicht oder verpassen eine Information, die eine

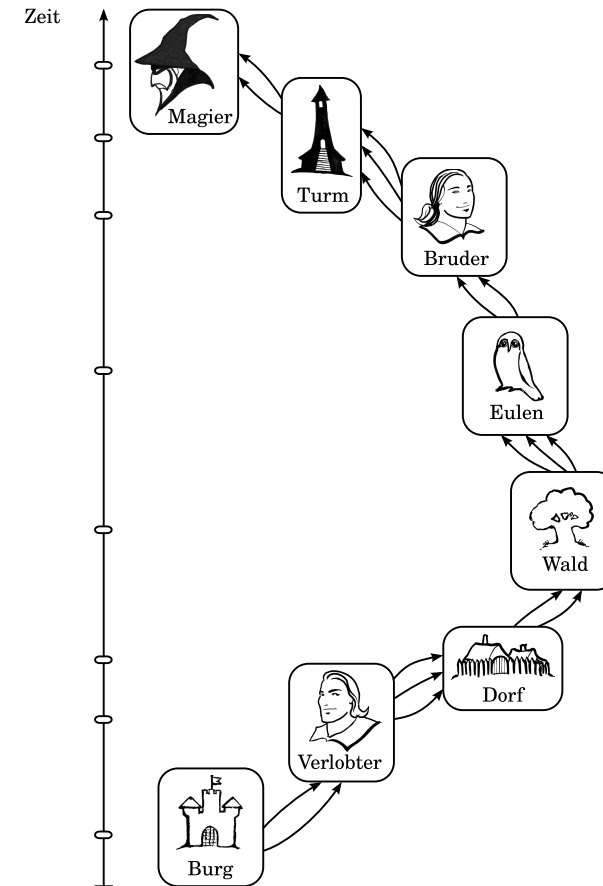


Abbildung 1: Linearer Handlungsablauf mit Präsenz der Spielfiguren

Bedingung für den nächsten Knoten darstellt, dann stockt die Handlung. Erst wenn das Hindernis im Sinne des Spielleiters überwunden ist, geht es weiter. Dies führt zu dem oben beschriebenen Gefühl, an den Willen und Plan des Spielleiters gebunden zu sein.

- *Notwendige Präsenz*: Der Fortgang der Handlung ist an die Präsenz der Spielfiguren an jedem Knoten gebunden. Meiden die Spieler etwa aus Unkenntnis oder absichtlich einen bestimmten Schauplatz, auf dem ein Schlüsselereignis stattfinden soll, dann steht in Folge dessen die Handlung wieder so lange still, bis es dem Spielleiter gelingt, sie dort hin zu komplimentieren.

Die Pfeile in Abbildung 1 zeigen, dass durchaus mehrere Möglichkeiten vorhanden sein können, um von einem Knoten zum nächsten zu kommen. Die Handlung bleibt dennoch zeitlich und kausal invariabel. Weiterhin sind die Knoten alle von niedrigem Grad.

Der Graph unterstreicht die in 2.1 beschriebenen Probleme: kaum Spielerfreiheit; vorhersehbarer Handlungskorridor; und zuletzt fehlende Flexibilität, die Handlung an die Aktionen der Spieler anzupassen.

Die Website zum Buch:

[www.spielleiterbuch.de](http://www.spielleiterbuch.de)

Der Autor freut sich über Lob, Kritik,  
Kommentare und Diskussionen.