

Politische Intrigen

Beitrag von „Enkidu“ vom 13. August 2022 um 23:27

Zitat von Heinz Lüneburg

Funktionieren meint, dass sie erfolgreich war, bzw ich mein Ziel erreicht habe.

Hier scheint ein wesentlicher Unterschied zwischen MN-Stil und Rollenspiel-Stil zu liegen. Mein Ziel war nie, meine Mitspieler zu frustrieren oder ihre Werke zu zerstören. Für mich meint erfolgreich: Die Spieler hatten Spaß, die Story wurde vorangebracht. Als misslungen würde ich eine Intrige betrachten, die mir die Spieler aus dem Forum jagt. Vor gut fünf Jahren ist mir das allerdings trotzdem mal passiert während einer Militär-Sim, die war ein tiefer Griff ins Klo. Ich hatte gewonnen und doch verloren.

Zitat von Charles Lanrezac

Jemand soll die Intrige aus dem Hintergrund lenken? Wie macht man so etwas praktisch? Und spannend soll so eine gelenkte Intrige dann auch noch sein?

Bitte beachten: Ich bin Rollenspieler und war noch nie an einer MN-Intrige beteiligt, maße mir deshalb keine entsprechenden Kenntnisse an. Aber an etlichen Intrigen in Rollenspielszenarien hatte ich meinen Anteil. Meine Ausführungen sind daher bitte mit dieser Einschränkung zu betrachten.

Wie lenkt man im Rollenspiel nun also eine Intrige praktisch aus dem Hintergrund? Die Beispiele werden nun etwas ausführlicher, aber du wolltest es ja konkret.

Variante 1:

Mit einem Erzähler, dem Spielleiter, der die Situation veranschaulicht und den Spielern Wege anbietet. Die Entscheidungen müssen sie selbst treffen. Die Spannung ergibt sich für den Spielleiter daraus, nicht zu wissen, wie die Spieler reagieren mögen und für die Spieler daraus, nicht zu wissen, was sie hinter der nächsten Kurve erwartet und welche Konsequenzen ihre Entscheidungen mit sich bringen werden. So spielen wir in Futuna.

Variante 2:

Indem man den Spielern eine Figur als Begleiter an die Seite stellt, die bis zu den Ohren in einer solchen Intrige steckt und versucht, die ahnungslosen Spieler zu ihrem Werkzeug zu machen. Die Spieler wissen dabei lange Zeit nicht, welche Rolle diese Figur wirklich spielt, welche sie da um ihren Finger wickelt und unmerklich ihrem Untergang entgegentreibt. Man streut ihnen Hinweise, deuten müssen sie diese selbst. Manche Spieler benötigen nur kleine Krümel,

anderen muss man ganze Brote präsentieren. So spielen wir - vielleicht - auch in Futuna. Das muss ich noch herausfinden.

Variante 3:

Eine ausreichende Spielerzahl vorausgesetzt, vereinbart man mit jedem einzeln seine Funktion und sein Ziel. Dabei stehen sie in Opposition zueinander und kennen vom anderen Beteiligten nur Eckdaten. Dann lässt man sie aufeinander los und schaut, was passiert. Eher was für erfahrene Gruppen.

Man kann das alles auch mischen und die Liste ist nicht abschließend. Wie man diese Methodik oder etwas ähnliches aber in jenen MNs anwenden sollte, die keinen Rollenspielstil pflegen, habe ich jedoch keinen blassen Schimmer! Für mich ist der MN-Stil ein unbegreifliches Mysterium.