

Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen

Post by "Asfalon" of Feb 20th 2019, 10:04 pm

Wie du die rollenspielerische Herausforderung erreichst hängt auch letztlich von deiner Gruppe bzw. den Spielern ab. Was bei dem einen funktioniert ruft bei einem anderen Spieler vielleicht Enttäuschung hervor.

Für mich heißt rollenspielerische Herausforderung:

- Möglichst viel Ingame beschreiben (Würfelergebnisse nur als Indikator, die sich dann in den Handlungen widerspiegeln)
- NSCs individuell und passend darstellen; bei Interaktionen sollte das Gefühl entstehen es mit einem individuellen Menschen/Ork/Dämon/usw.. zu tun zu haben, nicht mit einem Regelwerk
- die Welt angemessen handeln lassen: Als Spieler will ich spüren, wie meine Handlungen Auswirkungen haben, die auch zur Welt (und den Regeln) passen.

Notfalls auch die Konsequenzen für unangemessenes Handeln spüren lassen.

- kein Railroading spüren lassen: Auch wenn das Abenteuer einem geskripteten Pfad folgt, brauche ich das zumindest das Gefühl, dass ein Ereignis beeinflussbar ist. Noch besser, wenn ein vorgegebenes Ereignis Folge der einzelnen Handlungen wird. (Ich habe beispielsweise meine Gruppe eine Waffe in eine Stadt schmuggeln lassen, mit der ein bedeutender NSC ermordet wird. Die Helden hatten keine Chance es zu verhindern, aber am Ende, dachte jeder Spieler, dass es ihre Schuld wäre und sie es hätten verhindern können, wenn sie anders gehandelt hätten.) Oder auch den Spielern das Gefühl geben, sie könnten hingehen wohin sie wollen, so dass sie von sich aus dem AB folgen wollen.

Und ganz wichtig für mich... wenn mal ein Spiele auf dem Schlauch steht, sanft über Proben in die richtige Richtung lenken, dass er selbst auf die Lösung kommt (egal ob die richtige oder falsche)... "das geht nicht" sollte tabu sein.

Aber... bei anderen Spielern kann das durchaus auch der falsche Weg sein... deswegen, hängt von deiner Gruppe ab.