



One-Shots statt Megaabenteuer

17.04.19 von Thorsten Kuhnert

Die Lösung liegt oft so nah...

Wie so oft versuchen viele Spielleiter sich innerhalb von festen Spielgruppen (aber auch auf Cons) zu beweisen, was für tolle Autoren sie sind und kreieren Abenteuer von biblischen Ausmaßen.

Nun ja... wie heißt es doch so schön? Selbsterkenntnis ist der erste Schritt zur Besserung ;-D

Ja auch bin so ein Spielleiter, ein Abenteuer soweit auszuschmücken und mit den unterschiedlichsten Begebenheiten und Intrigen zu füllen, dass man meinen könnte ich spiele mit meinen Spielern die Drachenlanze Saga + Herr der Ringe Trilogie + Game of Thrones Staffeln 1-7 nach.

Die Gefahr dabei ist jedoch, dass die Spieler den Überblick verlieren und bisweilen auch die Lust sich auf das Spiel des Meisters einzulassen. Die Folge ist, dass Frust und Langeweile die mittlerweile vielen Spielabende immer öfter heimsuchen und die Verzweiflung beim Spielleiter die Spirale nur noch größer werden lässt.

Dabei muss ich eingestehen, ist die Lösung mehr als offensichtlich. Kurze knackige und an ein max. zwei Abende andauernde Abenteuer liefern das, was existenziell wichtig ist, um langfristig Spaß am Spiel zu haben. Erreichte Ziele. Abenteuer, die so ausufern, dass der Faden verloren geht, sind tödlich für eine Spielergruppe. Man darf nicht vergessen, dass jeder Spieler auch mal Held sein darf und auch muss, wenn er bei der Stange gehalten werden will.

Sogenannte One-Shots sind die ideale Lösung. Selbst diese aneinandergereiten Abenteuer bilden später das was viele Spielleiter versuchen zu schreiben... eine Chronik. Und das Beste daran? Es passiert von ganz allein! Die Spieler erleben ihre Heldentaten und formen gleichzeitig neue Inspirationen und Möglichkeiten, weitere Geschichten zu ersinnen.

Ein weiterer positiver Nebeneffekt ist es, wenn die Spieler etwas finden, was sie aktuell und in den kommenden Abenteuern vorerst nicht brauchen, vielleicht sogar vergessen, um dann wie vom Blitz getroffen zu sein, wenn es dann später mal entscheidend für den Ausgang eines Abenteuers benötigt wird.

In Perfektion sind Computerspiele wie World Of Warcraft oder The Elder Scrolls. Diese Spiele leiden zu Unrecht unter dem Vorurteil vorhersehbare Stories zu liefern. Sicher ist es typisch, wenn Aufgaben zu bewältigen sind mit dem Credo: "Berge 4 Schätze, töte 6 Wildschweine, bringe mir 10 Adlerfedern, ... "

Aber so vorhersehbar das auch ist... es funktioniert!

Also. Schaut Euch ruhig um und lasst Euch von Euren Computer- und Konsolenspielen inspirieren. Manchmal bringen diese kleinen Aufgaben, eine große Chronik hervor.

[nach oben](#)

Einen Kommentar schreiben