

THE SUBVERSION OF TROPES

Ein *Aces-in-Space*-Nanogame von Judith Vogt

COFFEESHOP AU

„Ich denke, bevor wir jetzt da rausgehen und es den Mink-Milkers so richtig zeigen, hole ich mir und der Gang noch ein paar Coffee-To-Bro in dieser swolen Coffeeshop-Kette *Kara Thrace*. Hinter der Theke steht Magical Mic, mein Rivale (und heimliches Love Interest) von den Stellar Stallions, und gibt den Barista! Ich schnappe nach Luft, als er sich zu mir umdreht und sagt: „Na, einen Doppio, wie es in deinem Yologram-Profil steht?““

„OMG, das heißt, Mic hat dein Profil gecheckt!? Wird das was mit euch beiden oder nicht?“

Dieses Nanogame lässt sich in eine *Aces-in-Space*-Session oder Kampagne einbauen. Die Spieler*innen werden ein Trope ermitteln und es im Laufe der Spielsitzung versuchen zu erfüllen oder auf den Kopf zu stellen, aka zu subverten. Es geht dabei explizit um Player Empowerment, die Game Queen muss nichts tun, um das Trope einzubauen.

IHR BRÄUCHT:

- » [Dieses Google-Spreadsheet](#) (bitte vor Benutzung kopieren, das Script zulassen oder Backspace drücken!)
- » 1W6
- » 1 FATE-Würfel

LOS GEHT'S!

- 1) Zieht zu Beginn eurer Session ein zufälliges Trope mit der Zufallsfunktion im ersten Tabellenblatt („Generator“) des Google-Spreadsheets (oder sucht euch aus dem zweiten Tabellenblatt „Tropes“ eins aus)!
- 2) Alle Spieler*innen würfeln verdeckt 1W6. Alle, die eine gerade Zahl würfeln, wollen das Trope erfüllen, alle mit einer ungeraden Zahl wollen es subverten.
- 3) Haltet im Laufe der Spielsession die Augen auf, wo sich die Gelegenheit ergibt, auf dieses Trope hinarbeiten und es aufzubauen. (Egal, ob ihr es nun erfüllen oder subverten wollt, erst einmal müssen alle Beteiligten darauf hinarbeiten, es zu etablieren.) Das ist nicht die Haupthandlung der Spielsitzung, denn Tropes sind ja immer nur ein Element unter vielen und tragen zur Handlung bei, ersetzen sie aber nicht.
- 4) Wenn es dann so weit ist, dass sich das Trope erfüllen könnte, würfelt die Spieler*in, die gerade aktiv die Möglichkeit dazu hätte, einen Fate-Würfel. (Wenn ihr per Videochat spielt, entscheidet die GQ, wer „links“ und „rechts“ von der aktiven Spieler*in sitzt.)

- ☒ Die Person links von der aktiven Spieler*in entscheidet.
- ☐ Die Person rechts von der aktiven Spieler*in entscheidet.
- ☐ Die aktive Spieler*in entscheidet.

- 5) Die auf diese Weise ausgewürfelte Person beschließt das Trope mit einer kurzen Erzählszene und erfüllt oder subvertet es, je nachdem, was sie selbst anfangs verdeckt gewürfelt hat. Dafür erhält sie ein **LIKE**.

HILFE, WIE SOLL ICH DAS TROPE SUBVERTEN?

Ein Trope zu untergraben, zu verdrehen oder ins Gegenteil zu verkehren baut darauf auf, dass das Publikum, also deine Rollenspielrunde, eine Erwartung an die formelhafte Erfüllung des Tropes hat. Ein Trope zu subverten bedeutet, es nicht auf die gewohnte Weise zu Ende zu bringen, einen überraschenden Plot-Twist einzubauen oder einfach in dem Moment, in dem das Publikum etwas Dramatisches erwarten würde, etwas ganz und gar Antiklimaktisches zu tun. Das kann für Lacher sorgen, für Erleichterung, aber auch für Enttäuschung. Wenn die ausgewürfelte Spieler*in gar keine Idee hat, wie sie das Trope subverten (oder erfüllen!) kann oder wenn es einfach zu enttäuschend wäre, das eigene Würfelergebnis weiterzuverfolgen, dann könnt ihr auch einfach bescheißen. Das ist doch das Gute am Verdeckt-Würfeln! Ihr könnt nachher einfach alles behaupten.

Subversion-Beispiel: Ihr habt das Trope „Helmets Are Hardly Heroic“ gezogen, was bedeutet, das nur gesichtslose NSC Helme tragen, durch die man ihr Gesicht nicht sieht. Eure Charaktere wollen selbstverständlich ihre Miene in ihrer ganzen emotionalen Bandbreite präsentieren! Beim Flug zur Planetenoberfläche baut ihr das Trope auf, indem ihr die Helme beschreibt, die sehr hässlich sind, nicht individualisiert, mit alten, angeknibbelten Corp-Logos und so trüb, dass die Gesichter dadurch nicht zu sehen sind. Eure Charaktere unterhalten sich darüber, dass man damit wohl kaum die Fans mit Selfies begeistern kann. Und überhaupt, die Atmosphäre scheint doch für Menschen halbwegs verträglich zu sein.

Dann landet das Shuttle, und der Charakter, dessen Spieler*in das Trope zu Ende erzählt, nimmt sich einfach einen Helm, schießt ein Selfie und postet es mit der Unterschrift #MutZur-Hässlichkeit. Alle anderen ziehen nach.

OH NEIN, NICHT *DIESES* TROPE!

Der Zufallsgenerator hat ein Trope ausgespuckt, das ihr oder auch nur eine*r von euch auf den Tod nicht ausstehen kann (oder das der GQ einfach gar nicht in die Story passt)? Kein Problem. Benutzt z.B. die X-Karte, um Veto einzulegen und zieht ein neues oder sucht es aus der Tabelle aus.

ABER JUDITH, ES HEIßT „DIE TROPE“, NICHT „DAS TROPE“

Ach ja? Dann ruft doch die Grammatik-Polizei! Aber Vorsicht, ihr kennt hoffentlich das TV Trope „Police Are Useless“??

(Ich, Connoisseu*se denglischer Sprache, sage „das“ und spreche dann „Trope“ Englisch aus.)