

5 Tipps für Dialoge

Dialoge sind die Essenz des Rollenspiels.

Im Gegensatz zu den Handlungen der Charaktere, die die Spieler ja nur beschreiben können, sind die Dialoge das "Echtzeit"-Element im Rollenspiel. Nur mit Dialogen können die Spieler ganz in die Rolle ihrer Charaktere schlüpfen und die Distanz zu ihren Spielfiguren - und damit auch zur Spielwelt - überwinden. Dialoge sind das Element, das Rollenspiele vom Brettspiel abheben.

Soll ein Abenteuer Atmosphäre besitzen und die Spielwelt plastisch transportieren, müssen also möglichst viele Gelegenheiten für Dialoge stattfinden. Gerade in Dungeon-Abenteuern, in denen meistens die Handlungen der Charaktere im Vordergrund stehen, ist es deswegen besonders wichtig, auch Szenen mit Dialogen einzufügen. Aber auch bei anderen Abenteuerformen solltest du dir als Spielleiter Einige überlegen, um möglichst viele Dialoge möglichst sinnvoll in das Geschehen einzubauen.

1. Dialoge vorbereiten

Viele Spielleiter geben sich mit den Dialogen zwischen Spielern und NSCs nicht genug Mühe. Es herrscht die Meinung vor, dass Dialoge ein Nebenprodukt des Spiels sind, die ja sowieso entstehen. Das Ergebnis einer solchen Haltung sind dann meistens sehr klischeebeladene und wenig einfallsreiche Dialoge, die den Spielern eben nicht die Besonderheiten der Spielwelt und des jeweiligen Charakters, der ihnen gerade gegenübersteht, erfahren lassen.

Aber gerade weil Dialoge so wichtig sind, solltest du ein paar Gedanken bei der Vorbereitung deines Abenteuers auf sie verwenden. Überlege dir zu deinen Hauptcharakteren, wie sie sprechen, welche Sprachfehler oder -eigenheiten sie aufweisen. Welche Mimik und Gestik besitzen sie beim Sprechen? Habe sie Dialekt? Sprechen sie eher langsam und deutlich oder nuscheln sie? Vor allem musst du stets genau wissen, was welcher deiner NSCs über die Spielwelt und das Abenteuer weiß und was er bereit ist, den Charakteren mitzuteilen. Lügt er? Wenn ja, tut er es geschickt oder eher plump?

Die Gesetze des Dramas - und Rollenspiele sind ja in gewisser Weise kleine, improvisierte Theaterstücke - besagt, dass die Figuren stets mit ihrer Maximalkapazität handeln müssen. Das bedeutet, sie müssen im Rahmen ihrer Möglichkeiten stets an die Grenzen ihres Handlungsvermögens kommen. Böse Charaktere sind also nicht nur böse, sie sind abgrundtief böse.

Ein Dialoge in einer guten Geschichte müssen also geistreicher, emotionaler, witziger und mitreißender sein als Gespräche im normalen Leben.

Von dieser Theorie kann deine Rollenspielrunde mächtig profitieren, wenn du sie umsetzt. Das geht aber nur, wenn du dir vor dem Spiel ein paar Gedanken zu deinen NSCs und ihren Kompetenzen machst, sodass du dir ein paar Dialoge ein wenig zurecht legen kannst, um sie später auf ihrer Maximalkapazität handeln und sprechen zu lassen.

2. Den Augenblick nutzen

Wenn eine Szene einen Ansatz zum Dialog birgt, nutze ihn! Lass keine Gelegenheit auch nur den kleinsten Dialogfetzen in deiner Spielrunde zu spielen, ungenutzt. Selbst wenn die Charaktere nur eine Zeitung kaufen, nach dem Weg fragen oder ein Bier bestellen. Verwickle sie in einen Dialog mit einem Wirt, dem Zeitungshändler oder einem Passanten. Versuche dem Gespräch eine persönliche, individuelle Note zu geben. Vielleicht stottert ja der Passant, der den Charakteren den Weg weisen will, sodass die Beschreibung ewig dauert. Oder der freundliche Passant ist bereits ein wenig senil und beginnt den Charakteren, einen Schwank aus seiner Jugend zu erzählen - was hat er nicht alles tolles an dem Ort, zu dem die Charaktere wollen, erlebt. Oder war es doch woanders?

Denke immer daran, dass indirekte Rede oder das bloße Beschreiben einer Handlung so stimmungsvoll ist wie das Lesen einer Zeitungsmeldung. Wenn du Atmosphäre erzeugen willst, musst du Beschreibungen von Aktionen meiden wie die Pest und stets zum direktesten Mittel greifen, um die Spieler ins Geschehen einzubeziehen - und das ist der Dialog. Benutze ihn deswegen so oft wie es geht.

Vor allem solltest du es dir zur Angewohnheit machen, Dialoge in Szenen deiner Abenteuer stattfinden zu lassen, in denen sie normalerweise eher ausbleiben. So zum Beispiel im Kampf. Wenn du dir einen Action- oder einen Mantel und Degen-Film ansiehst, wirst du bemerken, dass Kämpfe meistens nur als Gelegenheit für einen Dialog genutzt werden. Denke nur an die Lichtschwerter-Kämpfe zwischen Darth Vader und Luke Skywalker. In ihnen wird fast mehr geredet als gekämpft.

Nutze also auch die Kämpfe für Dialoge. Dadurch machst du sie für die Spieler plastischer. Sie sind wirklich ins Geschehen einbezogen und rollen nicht nur ein paar Würfel. Deine NSCs können die Charaktere verspotten, um Gnade winseln oder irgendwelche Handel anbieten, um den Kampf zu beenden. Selbst nichtmenschliche Gegner können grunzen und quieken - was im gewissen Sinne auch eine Form des Dialogs ist. Auch das Mienenspiel und die Gestik einer Kreatur können ein Dialog sein. Und wer kann schon den flehenden Dackel-Augen eines tödlich verletzten Hobgoblins widerstehen?

3. Informationen geschickt platzieren

Dialoge haben natürlich noch den weiteren praktischen Nutzen, dass man in ihnen Informationen für die Spieler unterbringen kann, ohne sie auf einem silbernen Tablett zu platzieren. Lass deswegen Dialoge nie zu direkt verlaufen. In den seltensten Fällen werden Gespräche nur auf einer Informationsebene geführt. Es gibt Höflichkeitsfloskeln, Kompetenzgerangel, versteckte Botschaften, Appelle usw. Jeder Sprecher verbindet mit einer Aussage viele verschiedene Absichten. Und das, was die Spieler gerne von einem Nichtspielercharakter hören wollen, muss nicht unbedingt gerade das sein, was er ihnen auch gerade mitteilen möchte.

NSCs können sich verplappern, sich in ihrer eigenen Lügenkonstruktion verlaufen oder widersprüchliche Aussagen machen. Versuche stets jeden entscheidenden Dialog im Abenteuer auch als Rätsel für die Spieler zu begreifen. Je mehr sie an einem Dialog zum Analysieren haben, umso aufmerksamer werden sie den Gesprächen am Spieltisch folgen und umso mehr Spannung wird erzeugt.

4. Alle Spieler in den Dialog einbeziehen

Dialoge sind auch ein hervorragendes Mittel, um unaufmerksame oder schüchterne Spieler ins Spiel einzubeziehen. Gerade Spieler, die eher weniger Interesse an den taktischen und strategischen Teilen einer Spielrunde haben, erweisen sich bei den Dialogszenen als gute Spieler, die Interesse am Schauspielen und an Interaktionen haben.

5. Action-Dialoge

Ein Gedanke, der oft vernachlässigt wird, ist der, dass Dialoge eine Form von Action sind. Während Beschreibungen langsam und gemächlich in langen Sätzen dahin plätschern und meistens ja auch nur von einem einzigen Sprecher für längere Zeit durchgeführt werden, sind Dialoge das genaue Gegenteil: Sie sind kurz. Sie sind direkt. Die Sprecher wechseln schnell.

Versuche deswegen deine Dialoge nicht zu versteckten Beschreibungen verkommen zu lassen, sondern versuch sie so nah wie möglich ans wirkliche Sprechen anzunähern. Kein Mensch spricht grammatisch korrekt. Sätze sind unvollständig, werden mitten im Satz abgebrochen und mit "Ähs" und Räuspern durchzogen. Die meisten Leute neigen zum Ein-Wort-Satz. Je knapper und präziser deine Dialoge gerade in actionreichen Szenen sind, desto spannender wird die Szene.