

9 Tipps für mehr Dramatik

Dramatik bedeutet Lebendigkeit und Bewegtheit. Dramatisches Rollenspiel ist erstens handlungsorientiert: die Ereignisse überschlagen sich. Zweitens bewegt es die Spieler emotional. Mehr Dramatik macht deine Spielrunden lebendiger.

1. Sei ein Geschichtenerzähler

Dramatischen Rollenspiels weist dir als Spielleiter eine etwas andere Funktion zu, als du es vielleicht gewohnt bist. Normalerweise bist du als Spielleiter ein Hüter der Spielwelt, ein Moderator, Verwalter und Schiedsrichter. Die meiste Zeit reagierst du auf die Aktionen deiner Spieler.

In einer dramatischen Spielrunde stehst du als Spielleiter viel mehr im Vordergrund. Du bist mit einem Geschichtenerzähler zu vergleichen und lässt die Spieler an deiner Geschichte teilnehmen. Deswegen ist es ungemein wichtig, dass du dich als Spielleiter in einer dramatischen Runde mit deiner ganzen Persönlichkeit und deinem ganzen Engagement einbringst. Es geht um deine Geschichte und dein Talent, sie zu erzählen. Nutze die 9 Tipps für stimmungsvolle Beschreibungen!

2. K. I. S. S.

Keep it straight and simple (das soll ungefähr so viel bedeuten wie "Mach' s so einfach und so kurz wie möglich!").

Viele Rollenspielrunden bestehen aus einer Vielzahl verschiedener Rätsel, Fallen, Nichtspielercharaktere, Schauplätze usw. Ein dramatisches Abenteuer ist vor allem kurz und packend, weswegen du nicht so viel Zeit für viel Schnickschnack hast. Konzentriere dich auf eine Idee, ein Rätsel, eine Falle, lass so wenig Nichtspielercharaktere wie möglich auftreten usw.

3. Spiele nie länger als vier Stunden

Ein dramatisches Abenteuer dauert nicht länger als ein Kinofilm mit Überlänge. Drei Stunden sollten die Regel sein, vier sind möglich, wenn's sein muss. Fünf Stunden sind eindeutig zu lang, da der Spannungsbogen einer dramatischen Erzählweise über einen so langen Zeitraum nicht erhalten bleiben kann.

Vor allem lässt die Konzentration bei dir und deinen Spielern nach. Du kennst den Punkt - plötzlich wird das Rollenspiel zur Nebensache, die Nummer des Pizzaservice steht im Mittelpunkt, ein Spieler wird müde und fängt an zu mäkeln usw. ... Versuche lieber aufzuhören, bevor dieser Punkt erreicht wird. Spiele lieber kurze, knackige und konzentrierte Spielrunden als lange und langweilige, die nach fünf Stunden zerfasern.

Frage deswegen deine Spieler jeden Abend, bevor ihr mit dem Spiel beginnt, wie lange sie spielen wollen, wann der erste nach Hause muss. Plane dann kurz den Abend mit Hilfe einer kleinen Skizze. Teile das Geschehen in Szenen auf und plane ungefähr ein, wie viel Zeit jede Szene in Anspruch nimmt. Schlag auf die Gesamtzeit noch 30-60 Minuten drauf.

Jetzt kannst du ungefähr absehen, wo die Spieler sein werden, wenn die Zeit um ist. Versuche schnell das Abenteuer so zu arrangieren, dass die Spieler am Ende des Spielabends einen dramatischen Höhepunkt, einen Kampf oder eine andere spektakuläre Begegnung, erleben können. Denk auch an die Möglichkeit eines Cliffhangers, also einer offenen Szene, die die Spannung für den nächsten Spielabend erzeugt.

Meistens brauchen Spieler sowieso eine Weile, bis sie sich ausgequatscht, Erfahrungspunkte verrechnet und ihre Charakterblätter auf den neuesten Stand gebracht haben. Nutze diese Zeit, um dein Abenteuer auf die Schnelle optimal anzupassen!

4. Dramatik geht vor Logik

Viele Spieler und Spielleiter legen viel Wert auf Logik. Dabei besitzt diese Logik oft schon einen mystischen Wert - denn wie logisch kann ein Fantasy-Rollenspiel sein? Natürlich sollten die Geschichten im Zweifelsfall stets plausibel sein. Viele Dungeons kranken daran, dass ihre Bewohner für den Gang auf die Toilette am goldenen Drachen vorbei durch die Speergrube müssen. Solche Patzer musst du vermeiden.

Dramatische Spielrunden sind nicht unbedingt unlogisch - sie folgen nur einer eigenen, inneren Logik, die nichts mit der realen Welt und noch nicht einmal etwas mit Spiellogik zutun hat. Diese Logik lautet: Dramatik ist immer wichtiger als Logik.

Warum explodieren Autos bei jedem Unfall? Warum müssen die Helden immer nur dann nachladen, wenn sie gerade auch Gelegenheit dazu haben? Warum können die Helden ohne Fallschirm aus dem brennenden Flugzeug springen und es trotzdem überleben? Warum erfolgt der Überfall der Orks ausgerechnet jetzt? Wieso hat der Drache sein Leben lang auf diesem Goldschatz gegessen und nur darauf gewartet, dass die Spielercharaktere vorbeikommen?

Weil du für eine Szene stets den dramatischsten Ausgang wählst - nicht den logischsten. Ist der dramatischste Ausgang auch gleichzeitig logisch - umso besser. Ist er unlogisch - wen interessiert's? Ist die Szene dramatisch? Dann ist sie gut!

An diesem Punkt beweist sich dein Feingefühl als Geschichtenerzähler: Übertreibst du es mit der Dramatik, bist du schnell dabei, eine satirische Spielrunde zu leiten. Das ist prinzipiell zwar nicht schlecht, aber du solltest dich fragen, ob du das wirklich möchtest. Unfreiwillige Komik sollte stets vermieden werden.

5. Ein Unglück kommt nie allein

Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines Zuges herumläuft?

Geht so.

Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines Hochgeschwindigkeitszuges bei 400 km/h herumläuft, dessen Fahrtwind ihn jederzeit herunterfegen und auf dem Boden zu Matsch verarbeitet könnte, wenn er nur für eine Sekunde unachtsam ist?

Schon besser, aber noch nicht spannend genug. Was fehlt? Der Gegner natürlich. Und noch? Packen wir einfach noch einen Hubschrauber dazu, der von oben auf unseren Helden schießen kann. Jetzt haben wir eine wirklich dramatische Szene!

Der Tipp dahinter: Ein Unglück kommt nie allein! Die Spielercharaktere hängen an einer Klippe? Das reicht nicht! Lass Leute mit Maschinengewehren auf der anderen Seite des Abhangs stehen, die sie in einen Kugelhagel eindecken. Vielleicht gibt es ja an der Felswand noch ein Adlernest, dessen Mutter sich gerade bedroht fühlt? Und die Steine, an denen die Charaktere hängen erweisen sich als ziemlich lose, während unter ihnen im Fluss die Krokodile sich bereits die Zähne lecken? Natürlich sollte es Regnen, so dass alles schön rutschig ist und keiner der Helden weiter als eine Handbreit sehen kann ...

6. Tilge "MacGuffins"

Hierbei handelt es sich nicht um einen neuen Burger. Das Geheimnis gute dramatische Szenen zu leiten liegt in einer Methode, die Altmeister Alfred Hitchcock das "Weglassen der McGuffins" genannt hat. Ein MacGuffin ist alles, was die Handlung am Laufen hält und somit in seiner Funktion von großer Wichtigkeit ist, um seiner selbst Willen jedoch vollkommen uninteressant. Demzufolge lohnt es nicht, MacGuffins auszuarbeiten oder ihnen beim Ausspielen von Szenen viel Platz zu geben.

Was genau ist aber nun ein MacGuffin?

Ein MacGuffin kann zum Beispiel eine Bombe sein, die ein Krankenhaus bedroht. Die Suche nach ihr motiviert die Handlung. Die Furcht vor ihrer Explosion und deren tragischen Folgen erzeugen die Spannung. Aber die Funktionsweise, das Aussehen usw. der Bombe sind ziemlich bedeutungslos.

Letzteres kann höchstens interessant werden, wenn es darum geht die Bombe zu entschärfen. Ist das geplant, gehört das zum dramatischen Teil des Abenteuers, weswegen die Bombe kein MacGuffin mehr ist und folglich auch ein wenig ausgearbeitet werden sollte. Werden die Charaktere der Spieler die Bombe aber nie zu Gesicht bekommen, kannst du sie getrost ignorieren. Verschwende keine Zeit darauf, sie auszuarbeiten oder den Spielern vielleicht noch zu beschreiben, weil du so viele coole Details eingearbeitet hast.

MacGuffins lauern im Rollenspiel hinter jeder Ecke:

Für die Figuren der Spieler ist es wichtig, dass sie mit der U-Bahn fahren, reisen, vorm Fernseher sitzen, essen, schlafen, auf die Toilette gehen und sich waschen. Für die Dramatik der Handlung aber ist es bedeutungslos.

Auch diese Vorgänge sind MacGuffins.

Spielst du "Cthulhu"? Denke einmal darüber nach, wie viele stinklangweilige Bibliotheksbesuche du bereits gespielt hast! Oder wie oft hast du in einer Fantasy-Spielrunde endlose Szenen erlebt, in denen die Charaktere nichts weiter tun als zum Krämer zu gehen, um mit ihm um die Abenteurerausrüstung zu feilschen?

Hier sind ganze Szenen MacGuffins, die man getrost weglassen, in einem Nebensatz abhaken oder durch einen Würfelwurf entscheiden kann. Sie bringen der Dramatik der Spielrunde

nichts. Kosten nur Zeit und verschwenden deine Konzentration und die deiner Spieler, die besser für die dramatischen Szenen des Spielabends genutzt werden sollte.

7. Erzähle multimedial

Soundeffekte sind für die Atmosphäre extrem wichtig. Wenn du keine CD mit Geräuschen hast (Naturgeräusche, Tavernen, belebte Marktplätze, Explosionen, Schüsse, Autos usw.), die du bei Kneipenszenen, Schießereien, Verfolgungsjagden u. ä. abspielen kannst, versuche solche Effekte selbst zu simulieren. Nur Mut! Besitzt du solche CDs oder legst dir extra welche zu, dann spiele sie nach Möglichkeit auch auf einer großen eindrucksvollen Stereoanlage ab - vermeide kleine, schnarrende Ghetto-Blaster. Falls du keine günstigen Bedingungen zum Abspielen einer CD hast, lass sie lieber weg. Lieber keine Soundeffekte als schlechte Soundeffekte.

Bebt die Erde? Wackele mit dem Tisch! Gibt es eine Explosion? Sei laut, rudere mit den Armen, spring herum! Wird auf die Charaktere geschossen? Erzähle nicht nur, dass auf sie geschossen wird! Lass sie die Schüsse hören - POW! POW! POW! Knallt die Tür zu? Schlage laut mit der Hand auf den Tisch! Stehen die Charaktere vor einem hochaufragenden Monument? Steh auf, so dass sie zu dir hochsehen müssen.

Je unmittelbarer dein Erzählen ist, je visueller und akustischer es ist, umso besser ist es. Sprich alle Sinne der Spieler an: Geruch, Tastsinn, Gehör, Gefühl, den "sechsten" Sinn ("Du hast ein verdammt schlechtes Gefühl bei der Sache!") ... Je mehr Sinne du ansprichst, umso mehr bindest du deine Spieler ins Geschehen ein. Kleb nicht auf deinem Stuhl fest, nutze deinen ganzen Körper zum Darstellen von Menschen, Vorgängen oder Dingen! In jedem Fall gilt: Trau dich, zieh die Spieler in deinen Bann, indem du sie überraschst und auf sie zugehst! Sei ein Geschichtenerzähler!

8. Verzichte nie auf Special Effects

Special Effects im Rollenspiel? Aber sicher doch! In einer dramatischen Rollenspielrunde kann man jedes Mittel als Special Effect bezeichnen, das dazu beiträgt, Atmosphäre zu erzeugen. Mögliche Special Effects sind:

Der Raum, in dem ihr spielt: Er sollte abgedunkelt sein - nur der Tisch, an dem ihr sitzt muss eine zentrale Lichtquelle besitzen (die nicht immer aus einer Kerze bestehen muss - in Cyberpunk-Spielrunden ist eine Schwarzlichtanlage oder eine einsame Neonröhre viel angebrachter), damit alle Spieler ihre Würfel und die Charakterblätter gut erkennen können, aber nicht von irgendwelchen Dingen im Zimmer abgelenkt werden.

Der Spieltisch: Alle müssen bequem aber aufrecht sitzen können - eine Couch, auf der alle herumlungern, das Spielen auf dem Boden oder sogar im Bett sind der Tod einer dramatischen Rollenspielrunde. Genauso stört es, wenn die Spieler zwischendurch lange auf die Toilette gehen - allein aus diesem Grund ist die kurze Spieldauer bereits empfehlenswert; oder wenn Mama mit selbst gebackenen Keksen hineinplatzt und sich über das Wetter unterhalten will; oder wenn ständig das Telefon bzw. irgendwelche Handys klingeln ... Kurzum: Versuch im Vorfeld Störungen von außen unbedingt zu vermeiden!

Musik: Wähle einen Soundtrack für dein dramatisches Abenteuer! Überlege dir genau, an welcher Stelle des Abenteuers du welches Musikstück spielst! Such ein musikalisches Thema, das du sowohl zu Beginn als auch am Ende spielst, damit eine geschlossene Einheit entsteht!

Lass auf keinen Fall neben der Spielrunde einfach eine CD im Hintergrund plätschern (außer die Musik ist genau für solche Zwecke gemacht - Soundtracks von PC-Spielen wie z. B. Half-Life eignen sich hervorragend für solche Fälle. Die meisten Film-Soundtracks sind eher ungeeignet)!

Nichts stört jedoch die Atmosphäre mehr als die falsche Musik zum falschen Zeitpunkt. Nimm vor allem immer Musik, die auch zum Genre deines Abenteuers passt: Greife auf den Soundtrack von "ALIENS" nicht zurück, wenn du einen Western leiten willst, auch wenn dir die Musik noch so gut gefällt.

Requisiten: Bemühe dich darum, so viele Requisiten wie möglich zu gestalten. Das müssen nicht nur die üblichen Handouts sein. Alles, was zur Visualisierung des Geschehens dient, ist erwünscht. Hat einer der Spieler die Rolle des coolen Helden - dann gib ihm eine dunkle Sonnenbrille. Vielleicht hast du ja Photos oder besser noch Dias von manchen Schauplätzen des Abenteuers! Müssen die Charaktere in Akten herumstöbern, händige sie ihnen aus, präpariert in einem Aktenordner oder -koffer usw. Sei nicht faul, gib dir viel Mühe mit deinen Handouts - du wirst sehen, dass es sich lohnt!

9. Beachte stets die Emotionen

Du musst als Erzähler immer die Spieler beeindrucken, nicht ihre Charaktere! In vielen Rollenspielen wird Furcht, Spannung, Konzentrationsvermögen, Einfallsreichtum der Charaktere usw. mit Hilfe von Regeln simuliert. Nicht so in einer dramatischen Spielrunde. Hier geht es darum, Gefühle beim Spieler zu wecken. Die besten dramatischen Geschichten schaffen es, eine Vielzahl von Emotionen, ein Wechselbad der Gefühle, in uns wachzurufen. Wie du das erreichst, kannst du in 9 Tipps für stimmungsvolle Beschreibungen nachlesen.