

# R-TECH

Pen & Paper Rollenspiel als Kreativtechnik  
zur Erstellung von Drehbüchern.

Autor: Beren Baumgartner

Anschrift: Annette-Kolb-Anger 15  
81737 München

Telefon: 089 444 566 19

Fax: 089 444 566 19

Mail: [mail@beren.de](mailto:mail@beren.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>INHALTSVERZEICHNIS.....</b>	<b>3</b>
<b>DANKSAGUNG.....</b>	<b>5</b>
<b>VORWORT.....</b>	<b>6</b>
<b>1. EINLEITUNG.....</b>	<b>7</b>
1.1. These und Zielsetzung der Arbeit.....	7
1.1.1. These.....	7
1.1.2. Ziele der Arbeit.....	7
1.1.3. Nutzen der Arbeit.....	7
<b>2. DREHBUCH - AUFBAU.....</b>	<b>8</b>
<b>3. P&amp;P ROLLENSPIEL - EIGENSCHAFTEN.....</b>	<b>11</b>
<b>4. ROLLENSPIEL ALS KREATIVTECHNIK .....</b>	<b>12</b>
4.1. Wie funktioniert R-Tech?.....	12
4.2. Spieler.....	13
4.2.1. Optimale Anzahl von Spielern.....	13
4.2.2. Geeignete Personen für R-Tech Rollenspiele.....	13
4.2.3. Gruppendynamik und Auseinandersetzungen.....	14
4.3. Rollenspiel Systeme.....	15
4.3.1. Erhältliche Systeme.....	15
4.3.2. Nutzung und Optimierung der erhältlichen Systeme.....	16
4.3.3. Eigenes Rollenspielsystem.....	16
4.3.4. R-Tech System.....	17
4.4. Vorbereitung für das Rollenspiel.....	17
4.4.1. Benötigtes Material.....	17
4.4.2. Terminplanung und Spielerauswahl.....	17
4.4.3. Charakter-Erschaffung.....	18
4.5. Das Rollenspiel.....	19
4.5.1. Protokollierung des Rollenspiels.....	19
4.5.2. Der Ablauf des R-Tech Rollenspiels.....	21
4.5.3. Was muss während des Rollenspiels beachtet werden?.....	22
4.5.4. Dauer eines Rollenspiels.....	23
4.5.5. Pausen.....	24
4.5.6. Unerwartetes und Improvisation.....	24
4.6. Anwendungs-Optionen von R-Tech.....	26

---

4.7. Der Weg zum fertigen Drehbuch.....	28
4.7.1. Auswertung der Rollenspiel-Protokolle.....	28
4.7.2. Welche Korrekturen sind notwendig?.....	28
4.8. Vorteile und Erleichterungen durch R-Tech.....	29
4.9. Probleme und Schwächen von R-Tech.....	29
4.10. Rechtliche Aspekte.....	30
<b>5. ZUSAMMENFASSUNG.....</b>	<b>31</b>
5.1. Fortschritt der Arbeit.....	31
5.2. Weiterführende Arbeiten.....	32
<b>ANHANG.....</b>	<b>33</b>
I. R-Tech Logo.....	33
II. Rollenspiel Systeme.....	33
III. Kostenlose Rollenspiel Systeme.....	34
IV. Internet Links.....	34
V. Dramatik.....	35
<b>ABKÜRZUNGS - VERZEICHNIS.....</b>	<b>37</b>
<b>GLOSSAR.....</b>	<b>38</b>
<b>STICHWORTVERZEICHNIS.....</b>	<b>40</b>
<b>DARSTELLUNGSVERZEICHNIS.....</b>	<b>42</b>
<b>LITERATUR- UND QUELLVERZEICHNIS.....</b>	<b>43</b>

## Danksagung

Ich möchte mich bei allen bedanken, die mich bei der Arbeit an diesem Projekt unterstützt haben.

Es folgt eine Liste der beteiligten Personen:

### **Betreuer:**

Jan Bormann (Rollenspiel Feedback)  
Andreas Friesecke (Kurs Supervisor)  
Christian Giegerich (Drehbuch Feedback)

### **Tester:**

Beren Baumgartner  
Andreas Euchner  
Martin Nerurkar  
Christian Pflüger  
Rainer Schmidt  
Jochen Winker  
Conny Zeeb

### **Feedback:**

Brigitte Baumgartner (R-Tech & System, Projekt Perseus Drehbuch)  
Christian Giegerich (Projekt Perseus Drehbuch)  
Jan Bormann (R-Tech System, Projekt Perseus Drehbuch)  
Rainer Schmidt (R-Tech System, Projekt Perseus Drehbuch)  
Christian Speiser (R-Tech & System)  
Daniel Birkhofer (R-Tech & System)

## Vorwort

Der Begriff „**R-Tech**“ ist eine Abkürzung für Rollenspiel-Technik. Bei ihr sollen Pen & Paper Rollenspiele<sup>1</sup> als Kreativtechnik zur Erstellung von Drehbüchern genutzt werden.

Der Grund, warum ich dieses Projekt wählte, ist meine Begeisterung für Drehbücher und mein großes Interesse an Kreativtechniken.

Jahrelange Erfahrung (Seit 1996) als Rollenspieler, viele P&P Rollenspiel Ressourcen und gute Verbindungen zur Rollenspielszene haben das Erarbeiten des Themas erleichtert.

Auch kann ich aus den Untersuchungen einen persönlichen Nutzen ziehen: Falls das Projekt gelingt, werde ich die Rollenspiel-Technik bei meinen künftigen Drehbüchern und Geschichten anwenden können.

Beim Begriff „Rollenspiel“ handelt es sich immer um Pen & Paper Rollenspiel. Bei Abweichungen werden besonders angeführt.

Es wurden die Genres Science Fiction, Horror und Fantasy getestet.

---

1 Das „Pen & Paper Rollenspiel“ (dt. Papier-und-Bleistift-Rollenspiel), kurz P&P Rollenspiel, ist eine spezielle Form des Rollenspiels, bei dem mit Regelbüchern und Notizblättern gespielt wird. Vgl. Glossareintrag *Pen & Paper Rollenspiel*.

# 1. Einleitung

## 1.1. These und Zielsetzung der Arbeit

### 1.1.1. These

„Pen & Paper Rollenspiel kann als Kreativtechnik für die Erstellung von Drehbüchern verwendet werden.“

Ziel ist es, eine Kreativtechnik zur Erstellung von Drehbüchern zu entwickeln, die auf der Idee des P&P Rollenspiels basiert.

Es soll untersucht werden, unter welchen Bedingungen und mit welchen Vorgaben gute Ergebnisse für ein Drehbuch erzielt werden.

Basierend auf den Ergebnissen dieser Kreativtechnik sollte ein Autor in der Lage sein, ein brauchbares Drehbuch anzufertigen. Die angewendete Methode der Forschungsarbeit ist „Action Research“.

### 1.1.2. Ziele der Arbeit

Es soll bestimmt werden, welche Menge an Informationen sich für eine bestimmte Drehbucharbeit eignet. Deshalb werden Tests anhand der folgenden drei Optionen<sup>2</sup> durchgeführt:

- A** Den Rollenspielern sind viele Informationen vorgegeben.
- B** Den Rollenspielern sind nur die Eckdaten und eine grobe Geschichte gegeben.
- C** Die Rollenspieler gestalten ein fast vollkommen freies, intuitives Rollenspiel.

Verlaufen die Tests erfolgreich und wird die These bewiesen, so kann es durchaus sein, dass diese Kreativtechnik zusätzlich zu Brainstorming und ähnlichen Techniken beim Drehbuchschreiben eingesetzt wird.

Primäre Zielgruppe dieser Arbeit sind Drehbuchautoren für Spielfilme und Kurzfilme. Auch für Autoren bei Computerspiel-Projekten könnte diese Technik interessant sein.

### 1.1.3. Nutzen der Arbeit

Geschichten, die unmittelbar von verschiedenen Personen erlebt und umgesetzt werden, wirken oft natürlicher als „konstruierte“ Geschichten. Das betrifft auch die Charakterentwicklung und den Dialog zwischen den Charakteren. Beides wird, anders als beim traditionellen Drehbuchschreiben, bei R-Tech intuitiv von mehreren Personen erarbeitet. Das Drehbuch kann dadurch natürlicher wirken und an Vielseitigkeit gewinnen. Außerdem kann R-Tech effektiv und zeitsparend eingesetzt werden um eine Geschichte festzuhalten<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Vgl. Kapitel *Anwendungs-Optionen von R-Tech* auf Seite 26.

<sup>3</sup> Vgl. Kapitel *Vorteile und Erleichterungen durch R-Tech* auf Seite 29.

## 2. Drehbuch - Aufbau

Um R-Tech besser anwenden zu können, muss zunächst der Aufbau von Drehbüchern analysiert werden.

Fast allen dramatischen Drehbüchern liegt eine Unterteilung in drei Akte zugrunde. Diese Struktur findet ihren Ursprung im antiken Drama Griechenlands<sup>4</sup> und ist bis heute in ihrer Form erhalten geblieben. Der amerikanische Autor Syd Field<sup>5</sup> beschreibt diese Unterteilung als „Paradigma“ (Abbildung 1).

### Das Paradigma als Strukturmodell

*Die Geschichte:*

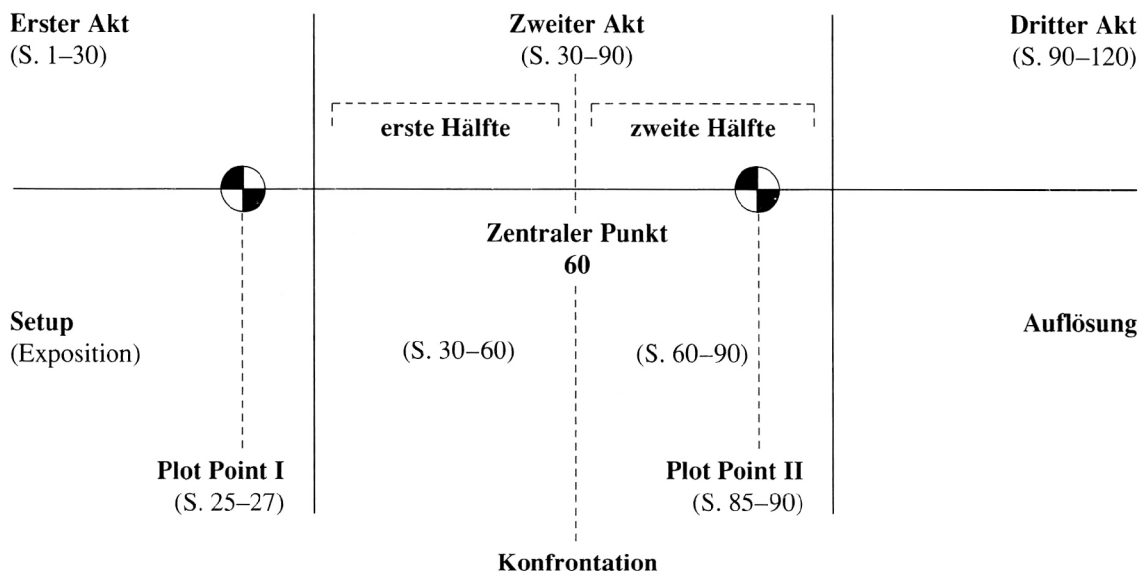


Abbildung 1 Syd Field (1991), das Paradigma als Strukturmodell

„Das Paradigma ist die Struktur, das dramaturgische Grundmuster. Dramaturgisch gesehen, [!] etabliert es die Verbindung des Ganzen mit seinen Teilen.“<sup>6</sup>

Dieses Grundmuster wird zum tragenden Teil durch Wendepunkte, so genannte *Plot Points* konstruiert. Ein solcher Wendepunkt ist „ein Vorfall, eine Episode oder ein Ereignis, das in die Handlung »eingreift« und sie in eine neue Richtung dreht“<sup>7</sup>. Meist befindet sich ein Wendepunkt direkt am Ende des Ersten und Zweiten Aktes.

Ferner beschreibt Syd Field die einzelnen Akte des Paradigmas:

4 Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Dramatik>, 2004 oder siehe Anhang *Dramatik* auf Seite 35.

5 Syd Fields Bücher gelten als Referenzwerke für angehende Drehbuchautoren.

6 Field, *Das Handbuch zum Drehbuch*, 1991, Seite 48.

7 Field, *Das Handbuch zum Drehbuch*, 1991, Seite 43.

„Der Erste Akt, der Anfang, ist eine Einheit, ein Block mit dramatischer (oder komischer) Handlung, [!] und umfaßt [!] 30 Seiten. Er fängt auf Seite eins an und geht bis zum Plot Point am Ende des Ersten Akts. Er wird von dem dramatischen Kontext zusammengehalten, der als *Setup* bekannt ist (Exposition).“<sup>8</sup>

„Der Zweite Akt ist eine Einheit, ein Block aus dramatischer oder komischer Handlung. Er ist 60 Seiten lang und wird von dem dramatischen Kontext geprägt, der als *Konfrontation* bekannt ist. Er reicht vom ersten Plot Point bis zum zweiten Plot Point.“<sup>9</sup>

Während des Zweiten Aktes werden die Hauptpersonen mit Hindernissen konfrontiert, die es zu überwinden gilt. Dies können unter anderem Widersacher sein, gesellschaftliche oder soziale Probleme aber auch bestimmte Ziele, die ein Charakter erreichen will.

Nach Auffassung von Syd Field unterteilt sich dieser Akt in zwei Hälften. In der ersten Hälfte entsteht der dramatische Kontext, der in der zweiten Hälfte verstärkt wird, und sich auf den zweiten Wendepunkt zuspitzt. Beide Hälften werden vom Zentralen Punkt verbunden. Dieser legt die Richtung der Handlung in der zweiten Hälfte fest und bildet einen Leitfaden durch den zweiten Akt.<sup>10</sup>

„Der Dritte Akt ist eine Einheit dramatischer Handlung und umfasst [!] 30 Seiten; er reicht vom Plot Point am Ende des Zweiten Aktes bis zum Schluß [!]. Der Dritte Akt dreht sich um den dramatischen Kontext der *Auflösung*.“<sup>11</sup>

Bei der Auflösung handelt es sich um den Ausgang der Problematik und Konfrontation aus den beiden vorhergehenden Akten. Dabei können die Hauptcharaktere scheitern oder Erfolg haben.

Alle drei Akte zusammen ergeben meist einen Drehbuchumfang von 120 Seiten. Da eine Seite Drehbuch einer Minute Film entspricht, erhält man einen zweistündigen Film als Ergebnis. Es werden jedoch auch Drehbücher außerhalb dieser Norm erstellt. Spielfilme, wie zum Beispiel *Apocalypse Now* (Redux, 195 Minuten), *Das Boot* (Director's Cut, 208 Minuten), *Braveheart* (177 Minuten) sprengen den Rahmen von 120 Minuten. Kurzfilme hingegen unterschreiten ihn.

---

8 Field, Das Handbuch zum Drehbuch, 1991, Seite 40.

9 Field, Das Handbuch zum Drehbuch, 1991, Seite 43.

10 In Anlehnung an Field, Das Handbuch zum Drehbuch, 1991, Seite 156, 159, 161.

11 Field, Das Handbuch zum Drehbuch, 1991, Seite 47.

Neben der Haupthandlung eines Drehbuchs kann es noch Nebenhandlungen, sogenannte „Subplots“, geben. Sie dienen dazu, der Geschichte und den Charakteren Tiefe zu verleihen. Hierbei können Haupt- und Nebenhandlung am Ende eines Drehbuchs verschmelzen.

„Eine gute Nebenhandlung beeinflusst [!] nicht nur die A-Story (Haupthandlung), indem sie den Handlungsverlauf vorantreibt, sondern kreuzt sie auch.“<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Sieger, Das Geheimnis guter Drehbücher, 1999, Seite 58.

### 3. P&P Rollenspiel - Eigenschaften

Bei einem P&P Rollenspiel<sup>13</sup> übernehmen die Teilnehmer unterschiedliche Aufgaben. Der Spielleiter bereitet die Geschichte vor, meist wird diese „Abenteurer“ genannt. Er erstellt Charaktere, die nicht von den anderen Teilnehmern übernommen werden und übernimmt während des Rollenspiels die Leitung. Er bestimmt letztendlich, ob Aktionen der Charaktere gelingen oder fehlschlagen und wie sich die Geschichte weiterentwickelt.

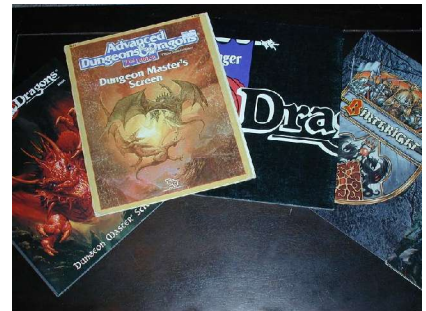


Abbildung 2  
Rollenspielbücher

Die anderen Teilnehmer, genannt Spieler, erschaffen ihre Charaktere. Normalerweise übernimmt ein Spieler nur einen Charakter. Dieser ist meist komplexer als ein Charakter des Spielleiters konstruiert und wird in einem zeitaufwendigen Verfahren erstellt, das sich „Charaktererschaffung“ nennt.

Hierbei werden Charakterwerte ermittelt, gewöhnlich durch Würfeln, und die Hintergrundgeschichte der Figur erstellt. Auch wird das Aussehen und die Charaktereigenschaften festgelegt. Die genaue Erstellung ist von System zu System unterschiedlich.



Abbildung 3 Rollenspielwürfel

Während es Drehbücher zu allen bekannten Genres gibt, so definiert sich der Hauptteil der Rollenspielsysteme durch die folgenden Genres:

Action, Abenteuer, Fantasy, Horror, Science Fiction, Western

Dabei ist das vorherrschende Genre im Rollenspiel-Sektor eindeutig Fantasy. Die Genres Drama, Komödie, Kriminalgeschichte, Thriller und Kriegsfilm kommen, wenn überhaupt, meist nur in Mischformen vor.

Es sind auch vorgefertigte Abenteuer für kommerzielle Rollenspiel Systeme käuflich zu erwerben. Häufig kommen jedoch vom Spielleiter frei erstellte Geschichten zur Anwendung.

Die einzelnen Spiele unterscheiden sich stark in ihrer zeitlichen Ausdehnung. Die meisten benötigen circa einen halben Tag. Jedoch sind auch Kampagnen möglich, die sich über Wochen, Monate oder sogar Jahre hinweg entwickelten.

<sup>13</sup>Eine Definition ist im Glossareintrag *Pen & Paper Rollenspiel* aufgeführt.

## 4. Rollenspiel als Kreativtechnik

### 4.1. Wie funktioniert R-Tech?

Folgender Ablauf fasst die Entstehung eines R-Tech Drehbuchs zusammen:

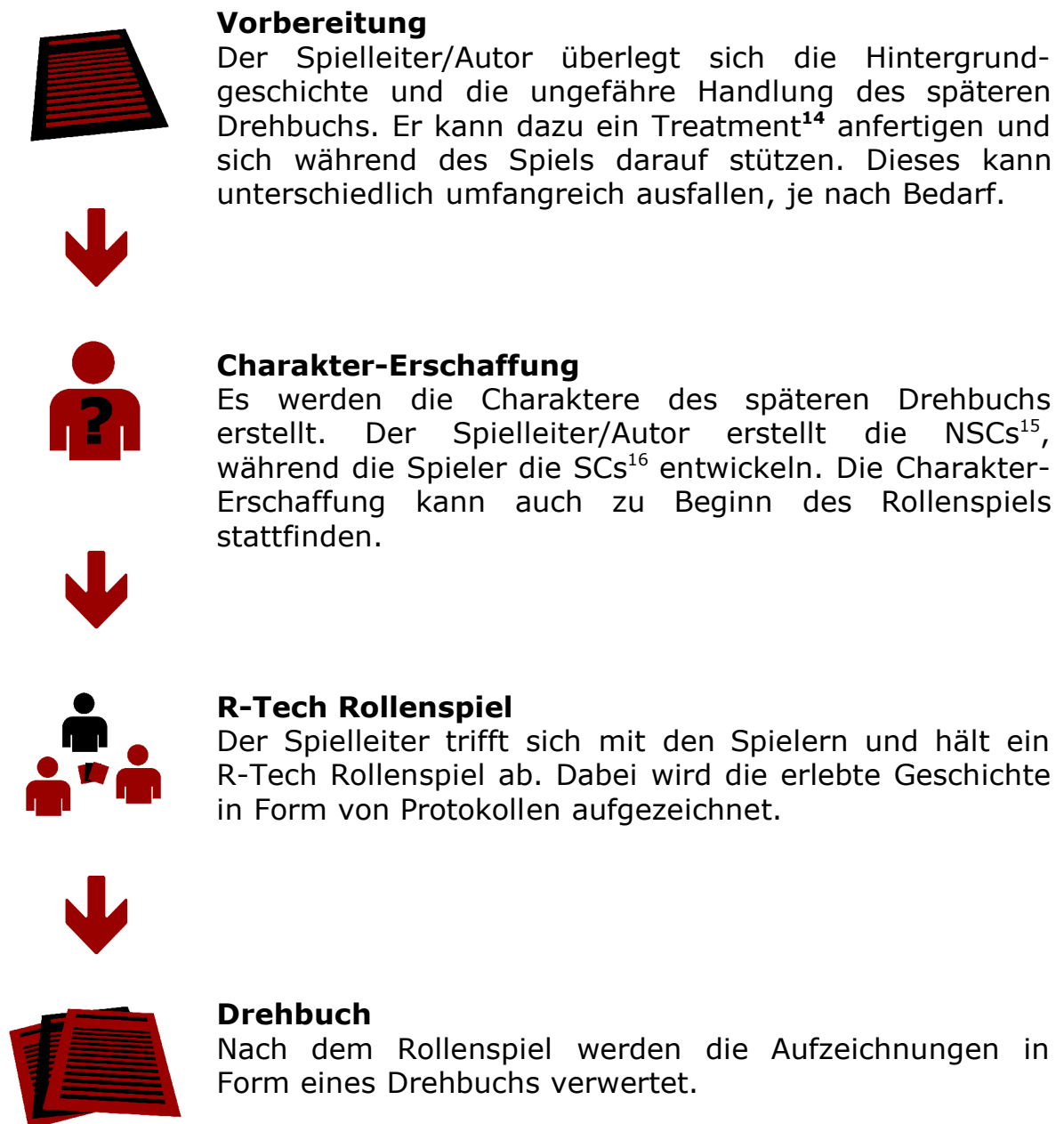


Abbildung 4 Zusammenfassung des R-Tech - Ablaufs

<sup>14</sup>Vgl. Glossareintrag *Treatment*.

<sup>15</sup>Nicht-Spieler-Charaktere sind alle Figuren, die der Spielleiter steuert.

<sup>16</sup>Spieler-Charaktere werden während des Rollenspiels von den Spielern gesteuert.

## 4.2. Spieler

### 4.2.1. Optimale Anzahl von Spielern

Die Anzahl der erforderlichen Mitspieler kann zum Teil vom Drehbuch abhängen. Meist jedoch werden nur wenige Charaktere in einem Film zu Hauptdarstellern. Grund dafür ist die Spieldauer des fertigen Films. Zu viele Charaktere verwirren den Zuschauer und können während der Filmzeit nur ungenügend beschrieben werden.

Ähnliches gilt auch für R-Tech. Es sollten nur Hauptcharaktere von den Spielern übernommen werden. Alle restlichen Figuren werden vom Spielleiter verkörpert.

Langjährige Erfahrung mit Rollenspiel und die R-Tech Tests haben gezeigt, dass die optimale Anzahl bei **einem Spielleiter und zwei bis drei Spielern** liegt. Ein Spielleiter mit nur einem Spieler macht nur in sehr seltenen Fällen Sinn. Bei vier Spielern und aufwärts entsteht schnell Langeweile. Man kann sich als Spielleiter nicht um alle Spieler gleichzeitig kümmern und bei zu vielen Spielern kommt jeder einzelne selten zum Zug. Es entsteht Langeweile und die Spieler versuchen sich zu beschäftigen. Dabei werden sie meist von der Geschichte abgelenkt. Bei vielen Spielern kommt es auch schnell zu Verzögerungen im Spielablauf. Es müssen zusätzliche Aktionen überprüft werden und es finden mehr spielhemmende Diskussionen statt.

### 4.2.2. Geeignete Personen für R-Tech Rollenspiele

Erfahrene P&P Rollenspieler eignen sich am besten für R-Tech Rollenspiele. Sie bringen meist die nötige Erfahrung, Geduld und kreative Energie mit, die eine R-Tech Runde erfolgreich machen.

Unerfahrene Rollenspieler können mit dieser Technik überfordert sein. Es besteht das Risiko, dass die Spieler sich nicht in der Geschichte zurecht finden und unpassend handeln.

Auch kann die Komplexität eines Rollenspielsystems entscheidend sein. Es ist schwer, die Regeln auf Anhieb zu beherrschen und sich gleichzeitig in die Welt einzufinden. Selbst wenn man den neuen Spielern Einarbeitungszeit lässt, werden sie das System beim ersten Spiel wahrscheinlich nicht gut genug beherrschen, um R-Tech sinnvoll anzuwenden.

Mehr Sinn würden hier vorangehende Probe-Spiele machen, bei denen Regel- und Verhaltensfragen geklärt werden.

Eine weitere Erleichterung wäre es, ein Rollenspiel System mit einfachen Regeln zu benutzen. Wie zum Beispiel das R-Tech System<sup>17</sup>. Es kann schnell erlernt werden und seine Regeln stellen auch während des Spiels keine allzu großen Hindernisse dar.

Aber unerfahrene Spieler sind nicht automatisch für das R-Tech System ungeeignet. Bringt eine Person die folgenden Eigenschaften mit, stehen die Chancen gut, dass beim Rollenspiel brauchbare Ergebnisse erzielt

---

<sup>17</sup>Vgl. Kapitel *R-Tech System* auf Seite 17.

werden. Diese Eigenschaften müssen auch von erfahrenen Spielern vorgewiesen werden.

- **Phantasie**

Die wohl wichtigste Eigenschaft. Wenn ein Spieler keine Phantasie besitzt, kann er sich weder in die Welt des Spielleiters versetzen, noch mit den anderen Spielern sinnvoll zusammenarbeiten.

- **Interesse**

Der Spieler muss Interesse an der Welt und der Geschichte des Spielleiters und Drehbuchautors haben. Dies sollte er auch offen zeigen. Ohne Interesse wird ein Spieler sich nicht gut genug auf eine R-Tech Runde vorbereiten und das Spiel eher behindern als voranbringen.

- **Disziplin**

Es ist wichtig, dass ein Spieler sich beherrschen kann, wenn es einmal etwas stockender vorangeht, oder ein anderer Spieler am Zug ist. Er sollte auch die Eigenheiten von R-Tech und die des Spielleiters akzeptieren, schließlich muss dieser am Ende die Rollenspielrunde in ein Drehbuch umwandeln. Sich an Regeln zu halten, hilft jedem der an der R-Tech Rollenspielrunde teilnimmt. Dadurch wird jeder fair behandelt und es entsteht ein besseres Arbeitsklima.

#### **4.2.3. Gruppendynamik und Auseinandersetzungen**

Dieser Punkt sollte nicht vernachlässigt werden, da er entscheidend für die Qualität des späteren Drehbuchs sein kann.

Wenn kreative Köpfe aufeinander treffen, sind Spannungen vorprogrammiert. Meist regen diese zu besseren Ideen an, doch ab und zu können sie auch destruktiv für ein Projekt sein. So hat ein R-Tech Test<sup>18</sup> ergeben, dass unter bestimmten Umständen Auseinandersetzungen zwischen Spielern eskalieren können. Nach einer analysierenden Diskussionsrunde war ersichtlich, dass die Ursache ein Zusammentreffen vieler riskanter Faktoren war. Zwar wurden Einzelfälle in der Vergangenheit kompensiert, aber ihr wiederholtes Auftreten führte zu folgender Eskalation.

Der Ablauf des R-Tech Rollenspiels war nicht wie normal auf einen Spielleiter und maximal drei Spieler ausgelegt, sondern wurde als Doublemaster<sup>19</sup> mit fünf Spielern abgehalten. Es spielten zwei Spielergruppen gegeneinander. Beim Rollenspiel waren unerfahrene Teilnehmer anwesend und sie mussten kurzfristig in das Regelsystem eingeführt werden. Ferner belief sich die Vorbereitungszeit für das R-Tech Rollenspiel auf zwei Tage. Das mag für weniger Spieler ausreichend sein, aber in diesem Fall stellte es sich als zu kurz heraus.

---

<sup>18</sup>Vgl. R-Tech Test *Ewig*

<sup>19</sup>Vgl. Glossareintrag *Doublemaster*.

Durch die kurze Vorbereitungszeit kam es während des Spiels zu zeitlichen Ungereimtheiten. Eine Spielergruppe kam merklich schneller voran als die andere und musste streckenweise über eine Stunde warten. Ein unerfahrener Spieler agierte in brenzligen Situationen oft unglaublich. Am Ende des Rollenspiels trafen die beiden Spielergruppen aufeinander und die Situation eskalierte zwischen zwei Spielern. Beide waren in bisherigen Spielrunden nicht negativ aufgefallen, schienen aber plötzlich verändert. Diese Stimmung wirkte sich zum Teil auch auf andere Rollenspieler aus.

Ein Hauptgrund war, dass die einen Spieler durch langen Wartezeiten gereizt, die anderen sich durch das ständige Drängeln in ihren Aktionen eingeengt fühlten.

Es ist demnach essentiell, dass genug Vorbereitung stattfindet. Nicht nur im Zusammenhang mit der Geschichte und dem Drehbuch, sondern auch mit der eigentlichen Durchführung des R-Tech Rollenspiels.

Desto mehr Spieler teilnehmen, desto mehr Aktionen wollen von den Spielern selbst erbracht werden. Deshalb sollte die vordefinierte Handlung weniger komplex sein, als bei R-Tech Rollenspielen mit weniger Teilnehmern. Ferner wird es immer wichtiger, vorgefertigte Karten und Aufzeichnungen bereitzustellen.

Durch diese Vorgehensweise werden die Wartezeiten für die Spieler verkürzt. Sie kommen öfters zum Zug. Dadurch wird Langeweile und Frust vermieden. Dies schafft weniger Angriffsfläche für Auseinandersetzungen.

## 4.3. Rollenspiel Systeme

### 4.3.1. Erhältliche Systeme

Es gibt ein paar renommierte P&P Rollenspielsysteme<sup>20</sup>, die sich für R-Tech eignen. Dabei ist man an das Genre des jeweiligen Systems gebunden, wenn man das System nicht anpassen und abändern will. Meist ist jedoch das System stark mit dem Genre verbunden und es wird schwer, beides wieder voneinander zu trennen.

Wenige Systeme bieten genre-unabhängige Regeln. Da diese Systeme oft nicht sehr erfolgreich sind, sollte darauf geachtet werden, wie viele Versionen ein System durchlaufen hat. Bei mehreren Überarbeitungen kann man auf ein solides Regelsystem schließen.

Vorteilhaft bei diesem Regelsystem sind die mitgelieferten Charakterdaten, Hintergrundinformationen, Anregungen und Illustrationen.

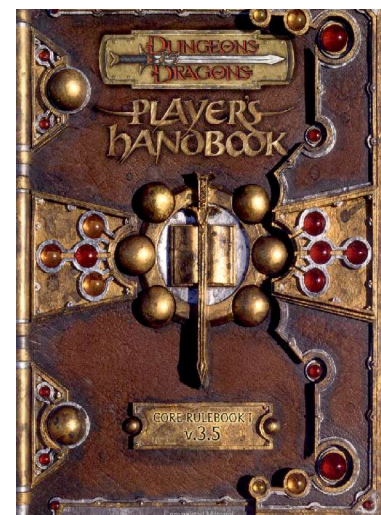


Abbildung 5  
Player's Handbook des  
„Dungeons & Dragons“  
Rollenspielsystems

<sup>20</sup>Eine Liste bekannter P&P Rollenspiel Systeme findet sich im Anhang *Rollenspiel Systeme* auf Seite 33.

Auch bieten diese Systeme meist ausführliche Tabellen für Aktionen und deren Ablauf.

Nachteilig ist die unnötige Komplexität, die neue Spieler abschrecken und ein R-Tech Rollenspiel unnötig komplizieren kann. Auch sollte man sich, sobald ein kommerzielles Produkt angestrebt wird, darum bemühen beim späteren Drehbuch keine Urheberrechte zu verletzen<sup>21</sup>.

#### **4.3.2. Nutzung und Optimierung der erhältlichen Systeme**

Benutzt man renommierte P&P Rollenspiel Systeme für R-Tech benutzen, jedoch sollte man auf folgende Punkte achten:

- Das System sollte zum Genre des späteren Drehbuchs passen.
- Wichtige Tabellen und Karten sollten im Vorfeld kopiert werden, damit man sie schnell zur Hand hat.
- Spieler sollte vor dem R-Tech Spiel die Zeit gegeben werden, sich in die Welt und die Regeln des Systems einzuarbeiten.
- Regelunstimmigkeiten sollten möglichst vor dem R-Tech Spiel ausgemerzt werden, indem man für diese Bereiche eigene Regeln festlegt.
- Falls bestimmte Regeln das Spiel unnötig komplizieren, sollte man sie weglassen und dies den Spielern vor Beginn des R-Tech Rollenspiels mitteilen.

#### **4.3.3. Eigenes Rollenspielsystem**

Man kann auch ein eigenes System entwerfen, dass speziell auf das R-Tech Rollenspiel und das spätere Drehbuch zugeschnitten ist. Dabei sollte man Folgendes beachten:

- Man muss sich alle Illustrationen, Karten und sonstige Bilder selbst zusammenstellen. Hierbei kann man auch ein renommiertes Rollenspiel System zur Hilfe nehmen, oder im Internet suchen<sup>22</sup>.
- Die Regeln sollten in einer Vorprobe getestet werden.
- Vorteil: Es entstehen keine rechtlichen Einschränkungen durch die Verwendung eines eigenen Systems.

---

<sup>21</sup>Vgl. Kapitel *Rechtliche Aspekte* auf Seite 30.

<sup>22</sup>Eine Sammlung an Links befindet sich im Anhang *Internet Links* auf Seite 34.

#### 4.3.4. R-Tech System

Das R-Tech System wurde speziell für den Einsatz mit R-Tech entwickelt. Es entstehen keine rechtlichen Einschränkungen für den Autor. Ferner hat sich das System bei R-Tech Tests beweisen können<sup>23</sup>.

### 4.4. Vorbereitung für das Rollenspiel

#### 4.4.1. Benötigtes Material

Da R-Tech ein Drehbuch zum Ziel hat, gestaltet sich die Vorbereitung etwas anders, als bei herkömmlichen P&P Rollenspielen.

Zunächst kann, ähnlich wie bei einem Drehbuch, eine Zusammenfassung erstellt werden. Dies sollte in Form eines Treatments geschehen. Die Zusammenfassung kann unterschiedlich komplex ausfallen, je nach Bedarf des Autors<sup>24</sup>.

Die wichtigsten Charaktere des späteren Drehbuchs sollten immer detailliert im Vorfeld ausgearbeitet werden.

Es hat sich während der R-Tech Tests<sup>25</sup> als sehr hilfreich herausgestellt, zusätzlich eine Liste an freien Charakteren anzufertigen. Frei in dem Sinne, dass sie nicht direkt mit der Geschichte zu tun haben, sondern bei Bedarf hinzugefügt werden können. Eine simplere Variante wäre nur eine Namensliste<sup>26</sup> anzufertigen und sich die Charaktere komplett während des Spiels auszudenken.

Die Rollenspieler werden während eines R-Tech Spiels mit ihrer Umgebung interagieren. Sie versuchen, sich in die Welt einzufinden und werden dabei oft Fragen an den Spielleiter haben. Man sollte sich folglich vor dem R-Tech Spiel ausführlich mit der Gegend zu befassen, in dem das Rollenspiel stattfindet. Besonders wenn es sich um ein „echtes“ Gebiet auf der Erde handelt. Eine besondere Rolle spielen geografische und kulturelle Aspekte, da diese beiden Bereiche meist von den Spielern erfragt werden.

#### 4.4.2. Terminplanung und Spielerauswahl

Da eine ununterbrochene R-Tech Rollenspiel-Runde grob geschätzt einen Tag in Anspruch nehmen kann, sollten Termine möglichst früh festgelegt werden<sup>27</sup>. Hier liegt auch ein Unterschied zum eher

---

<sup>23</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus* und *Jenseits der Dunkelheit*

<sup>24</sup>Mehr Informationen über verschieden ausführliche Anfangs-Informationen werden im Kapitel *Anwendungs-Optionen von R-Tech* auf Seite 26 aufgeführt.

<sup>25</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*, *Jenseits der Dunkelheit* und *Ewig*.

<sup>26</sup>Eine Liste an Namensgeneratoren findet sich im Anhang *Internet Links*, Seite 34.

<sup>27</sup>Vgl. Kapitel *Dauer eines Rollenspiels* auf Seite 23 für genauere Zeitangaben.

spontanen P&P Rollenspiel. Falls hier ein Spieler nicht kommt, sich verspätet oder ein ganzer Termin verschoben werden muss, ist dies zwar ärgerlich, hat aber keine schwerwiegenden Folgen. Anders bei R-Tech: Die Spieler übernehmen meist fest mit der Handlung verwobene Rollen und sind kaum zu ersetzen oder wegzulassen. Folglich kann ein Abgabetermin für das spätere Drehbuch durch einen Spieler-Ausfall gefährdet werden. Somit ist es ratsam mit verlässlichen Spielern zu arbeiten.

Trotzdem kann es passieren, dass Spieler ausfallen<sup>28</sup>. Hier eine Liste an Möglichkeiten um diese Problematik abzuschwächen:

- Termine einen Monat im Voraus ausmachen und eine Woche vor dem Termin nochmals mit allen Teilnehmern Rücksprache halten.
- Fällt ein Spieler aus, könnte ein guter Rollenspieler dessen Charakter zusätzlich zu seinem eigenen spielen.
- Gestaltet man während der Vorbereitung die Bindung der Charaktere zur Geschichte offen, dann kann man diese später leicht entfernen. Der Charakter-Bezug zur Geschichte könnte in diesem Fall während des R-Tech Rollenspiels entstehen.

#### **4.4.3. Charakter-Erschaffung**

Ein gutes Ergebnis erhält man, wenn man Charaktere stufenweise aufbaut. Die Autorin Linda Seger definiert gute Charaktere als „multidimensional“.

„Das Weltbild einer Figur erzeugt gewisse Haltungen dem Leben gegenüber. Diese Haltungen führen zu Entscheidungen, die wiederum Handlungen führen. Diese Handlungen wiederum entspringen dem emotionalen Leben der Figur, das uns hilft, vorherzusagen, was die Figur tun wird und was nicht.“<sup>29</sup>

Werden Charaktere in mehreren Schichten aufgebaut, die miteinander verkettet sind, wirken sie glaubhafter. Der Rollenspieler beginnt mit dem Erschaffen des Weltbilds einer Figur und erschließt daraus ihre Haltungen. Während des Rollenspiels leitet er aus diesen beiden Eigenschaften die Handlungen und Entscheidungen der Figur ab.

Im Prinzip der „multidimensionalen“ Charaktere wurde auch die Charaktererschaffung des R-Tech Systems konzipiert.

---

<sup>28</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus* und *Ewig*.

<sup>29</sup>Seger, *das Geheimnis guter Drehbücher*, 1999, Seite 219.

## 4.5. Das Rollenspiel

### 4.5.1. Protokollierung des Rollenspiels

Da es sich beim R-Tech Rollenspiel um eine sprach-lastige Technik handelt, liegt es nahe ein Aufnahmegerät für Audio zur Protokollierung zu benutzen. Dabei sollte man Wert darauf legen, dass genügend Material am Stück aufgenommen werden kann und eine Benennung der Aufzeichnungen möglich ist. Im besten Fall sollte die Aufnahmedauer für einen ganzen Abschnitt in einem R-Tech Rollenspiel ausreichen. Das gesamte Spiel in einem aufzuzeichnen ist meist unnötig, da die Aufnahme bei Pausen oder Besprechungen sowieso gestoppt wird. Als vorteilhaft erwies sich, Abschnitte einzeln aufzunehmen und diese zu benennen. Das erleichtert später die Arbeit am Drehbuch, da bestimmte Stellen schneller gefunden werden können.

Es wurden verschiedene analoge und digitale Aufnahmegeräte getestet.

Dabei erwies sich die Aufnahmedauer analoger Standard-Diktiergeräte als zu kurz, um brauchbar zu sein. Auch ließ die Audio-Qualität selbst bei guten Modellen teilweise zu wünschen übrig<sup>30</sup>.

Die Digital-Technik bringt hier Vorteile. Dateien können ohne Verlust kopiert werden. Außerdem kann man sie benennen und mit Markern<sup>31</sup> versehen.

Digitale Diktiergeräte bieten verschiedene Qualitätsstufen, um den Speicherplatz optimal zu nutzen. Leider sind Modelle mit genügend Speicher momentan noch teuer<sup>32</sup>.



Abbildung 6 Sony ICD-MS515

Die Aufnahmefunktion von Mp3-Playern stellt eine weitere Möglichkeit dar. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, da die Qualität der integrierten Mikrophone sehr schwankt<sup>33</sup>. Apples iPod bietet mit seinem Griffin iTalk<sup>34</sup> Aufzeichnungsgerät auch die Möglichkeit Audio aufzuzeichnen. Allerdings sind die Aufnahmen nur in ausreichend guter Qualität, dafür kann man aber sehr lange aufzeichnen.

Es gibt noch unzählige weitere Methoden, die Protokollierung durchzuführen, doch es empfiehlt sich weder Video-Aufzeichnungen

<sup>30</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*.

<sup>31</sup>„Marker“ sind Markierungen innerhalb einer Audio-Datei und erleichtern das Auffinden einer bestimmten Stelle.

<sup>32</sup>Die Preise für brauchbare Modelle bewegen sich zwischen 200 und 250 Euro, während die Aufnahmedauer bei Standard-Qualität bei 7-10 Stunden liegt. Referenz: [www.Amazon.de](http://www.Amazon.de), [www.Preistrend.de](http://www.Preistrend.de), [www.Computeruniverse.net](http://www.Computeruniverse.net)

<sup>33</sup>Mp3-Player mit einer ordentlichen Aufnahmefunktion findet man ab 100 Euro aufwärts. [www.Amazon.de](http://www.Amazon.de), [www.Preistrend.de](http://www.Preistrend.de)

<sup>34</sup>Kosten für die 20 GB Variante des iPods mit dem iTalk belaufen sich auf ungefähr 340 Euro. iTalk ist nicht für iPod mini geeignet.

noch Text-Protokolle einzusetzen. Erstere sind zu aufwendig und auch schwer zu sortieren, letztere können während eines R-Tech Rollenspiels nicht schnell genug geführt werden.

Bei den R-Tech Tests hat sich folgende Methode herauskristallisiert:

Die Audio Aufzeichnungen wurden mit einem PDA<sup>35</sup> in 22Khz mit 16 Bit gemacht. Nach einer Szene wurde die Aufnahme gestoppt und die Datei mit dem Szenennamen versehen.

Am Ende eines R-Tech Rollenspiels oder während längerer Pausen wurden die Audiodateien auf einen Computer überspielt. Es entstanden ungefähr 600 bis 1000 Megabyte an Audio-Daten pro R-Tech Rollenspiel.



Abbildung 7 XDA von O<sub>2</sub>

---

<sup>35</sup>Ein PDA (engl. Personal Digital Assistant) ist ein kleiner Taschencomputer und wird meist zur Kommunikation und Terminplanung eingesetzt.

### 4.5.2. Der Ablauf des R-Tech Rollenspiels

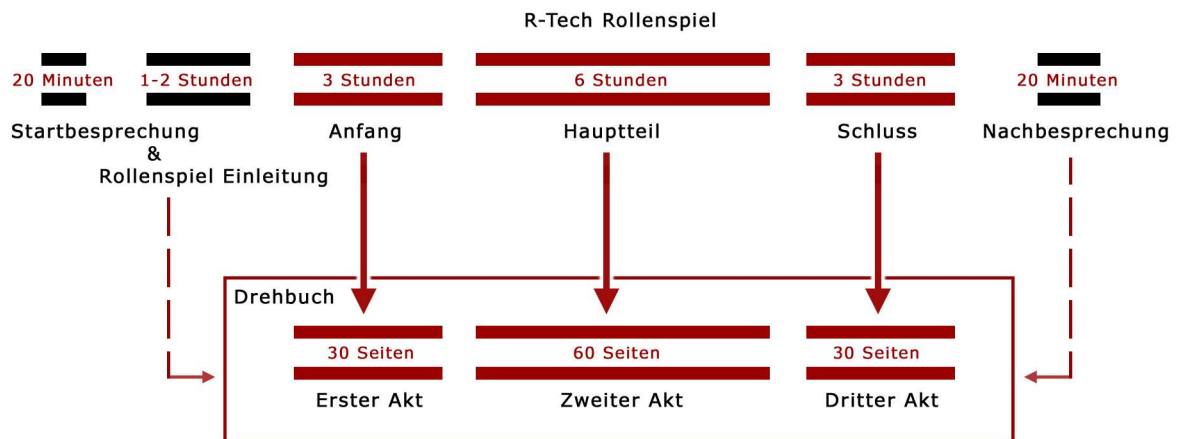


Abbildung 8 R-Tech Ablauf für ein 120 Minuten Drehbuch

Bei der Vorbereitung steht es dem Spielleiter frei, schon auf einen bestimmten Ablauf beim R-Tech Rollenspiel hinzuarbeiten. Er kann dabei ein Drehbuch-typisches Paradigma planen und während des Rollenspiels forcieren. Eine solche Vorgehensweise wird in Abbildung 8 gezeigt. Bei einer ausführlicheren Vorbereitung ist es einfacher diese Grundstruktur umzusetzen<sup>36</sup>.

Der Spielleiter sollte so vorgehen, dass die Spieler möglichst wenig von einer festen Struktur merken und sich in ihrer Kreativität nicht zu stark eingeschränkt fühlen.

Ein R-Tech Rollenspiel lässt sich grob in folgende Teile gliedern:

#### **Startbesprechung:**

Der Spielleiter weist die Spieler in die Welt und Hintergrundgeschichte ein. Je nach Vorbereitungsart erklärt er auch die Charaktere und Teile der Handlung.

#### **Rollenspiel Einleitung:**

Diese Zeit dient als eine Art Vorspiel, bei der sich die Spieler in die Rollen ihrer Charaktere einfinden. Dabei sollte noch nicht auf die Haupthandlung der Geschichte eingegangen werden.

Diese Phase des Rollenspiels wird im späteren Drehbuch meist stark gekürzt oder ganz weggelassen.

<sup>36</sup>Vgl. "Option A" im Kapitel *Anwendungs-Optionen von R-Tech* auf Seite 26.

**Anfang:**

Es findet eine Exposition<sup>37</sup> statt. Die Charaktere der Spieler werden mit der Haupthandlung konfrontiert. Ähnlich wie beim ersten Akt in einem Drehbuch sollte der Anfang mit einem Wendepunkt enden. Dieser leitet den zweiten Akt ein.

**Hauptteil:**

Der Hauptteil stellt das Äquivalent zum zweiten Akt eines Drehbuchs dar. In ihm findet eine Konfrontation statt und er endet mit einem zweiten Wendepunkt. Dieser Wendepunkt stellt eine Überleitung zum Schluss dar.

**Schluss:**

Dieser stellt das Ende der Geschichte dar. Probleme werden gelöst oder stellen sich als unlösbar heraus. Handlungsstränge treffen zusammen und es kommt zum Finale. Danach kann gegebenenfalls noch ein kleiner Ausflug in die Zukunft der Charaktere in Form eines Epilogs gemacht werden. Der Schlussteil des R-Tech Rollenspiels ist mit dem Dritten Akt eines Drehbuchs gleichzusetzen.

**Nachbesprechung:**

Am Ende eines P&P Rollenspiels sollte stets eine Besprechung stattfinden. Der Spielleiter diskutiert mit seinen Spielern über das Erlebte und es werden zusätzliche Ideen geäußert. In einer Diskussion wird festgestellt, was gut und was schlecht am Rollenspiel war. Dadurch können Verbesserungsvorschläge von den Spieler unterbreitet werden und beim nächsten R-Tech Rollenspiel umgesetzt werden.

**4.5.3. Was muss während des Rollenspiels beachtet werden?**

Bei den ersten R-Tech Aufnahme-Tests wurde festgestellt, dass bestimmtes Verhalten die Qualität und Verwertbarkeit der Audio-Protokolle beeinträchtigt. Folgende Punkte gilt es beim Rollenspiel zu beachten, um die spätere Auswertung zu erleichtern:

- Chips und Nahrungsmittel mit ähnlich lauten Verpackungen sollten während des Spiels vermieden werden. Empfehlenswert ist es, das Essen generell auf die Pausen zu verschieben.
- Es sollte nur ein Spieler gleichzeitig reden. Dabei sollte er auf eine klare, deutliche Aussprache achten.

---

<sup>37</sup>Vgl. Glossareintrag *Exposition*.

- Der Spielleiter sollte sich bemühen möglichst einen Spieler ganz abzuhandeln, bevor er sich dem nächsten zuwendet. Dies ist jedoch nicht immer möglich. Trotzdem sollte man während einer Handlung nicht zu oft von einem Spieler zum anderen „springen“.
- Wird mit einem P&P System gespielt, das Würfel benutzt, dann sollte möglichst nicht auf einer harten Fläche oder in der Nähe des Aufnahmegerätes gewürfelt werden.
- Handies sollten während des Spiels abgeschaltet werden.
- Für das Drehbuch uninteressante Handlungen sollten während des Spiels abgekürzt werden.
- Während man das Rollenspiel leitet, sollte man bei der Geschichte eine „starke, organische Struktur mit klar festgelegten dramatischen Wendepunkten“<sup>38</sup> beibehalten. Dadurch wirkt das spätere Drehbuch fesselnder und kann zu einer besseren Verfilmung führen.

Spieler erfragen oft, ob sie etwas machen können, oder verlangen nach einer genaueren Beschreibung der Umgebung. Das gehört mit zum P&P Rollenspiel und der Spielleiter hat in diesem Fall nichts falsch gemacht. Es ist gut, wenn man sich abspricht, da jeder Teilnehmer die erlebte Geschichte auf seine Art wahrnimmt. Ohne diese kurzen Besprechungen läuft man Gefahr, dass die Eindrücke, die jeder Teilnehmer vom R-Tech Rollenspiel bekommt, zu sehr von einander abweichen. Dies führt zu missverstandenen Aktionen auf beiden Seiten und kann sogar in einem Streit enden.

#### **4.5.4. Dauer eines Rollenspiels**

Die Dauer eines R-Tech Rollenspiels ist vom vorhandenen Material und der erstrebten Dauer des späteren Drehbuchs abhängig.

R-Tech Tests<sup>39</sup> haben gezeigt, dass man bei einem Rollenspiel, aus dem ein Spielfilm-taugliches Drehbuch entstehen soll (120 Seiten) mit einer Gesamtdauer von dreizehn bis fünfzehn Stunden rechnen kann. Hierbei sind zusätzliche Stunden eingerechnet, da die Spieler am Anfang meist etwas Zeit brauchen, um sich in ihre Charaktere und die Welt einzufinden. Es wurden hier keine Pausen eingerechnet. Bei halbstündigen Pausen alle vier Stunden verlängert sich die Dauer des Rollenspiels um eineinhalb bis zwei Stunden.

Die eigentliche Zeit, die für ein R-Tech Drehbuch verwertet werden kann liegt bei ungefähr zwölf Stunden. Daher ist eine Stunde Rollenspiel ungefähr mit zehn Seiten Drehbuch zu vergleichen.

---

<sup>38</sup>Field, Das Handbuch zum Drehbuch, 1991, Seite 47.

<sup>39</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus* und *Das Quixote-Syndrom*.

#### 4.5.5. Pausen

Es gibt zwei Arten von Pausen bei R-Tech: Kurze Pausen während einer Rollenspiel Runde und längere Pausen, wenn ein Rollenspiel für mehrere Tage oder Wochen unterbrochen wird.

Die **kurzen Pausen** während eines R-Tech Rollenspiels dienen dazu, sich abzulenken und neue Energie zu sammeln. Sie sollten auf jeden Fall stattfinden, da es sich bei R-Tech um kreative, kopflastige Arbeit handelt. Werden die Pausen ausgelassen, kann während eines langen Rollenspiels eine Ermüdung stattfinden und die Qualität der durch R-Tech erzielten Ergebnisse lässt nach.

**Lange Pausen** können zur Neuorientierung dienen. Man kann sie einsetzen, um das Erlebte nochmals durchzuarbeiten und gegebenenfalls abzuändern. Auch kann man ein R-Tech Rollenspiel in Etappen gestalten. Wird zum Beispiel auf einen Film mit drei Akten zugearbeitet<sup>40</sup>, so könnte man das Rollenspiel in drei Treffen aufteilen, bei denen jeweils ein Akt gespielt wird. Während einer Pause hat man Zeit sich neue Ideen für die kommenden Treffen einfallen zu lassen.

Aber lange Pausen haben nicht nur Positives. Teilweise ist es für die Spieler schwer, sich wieder in die Rolle ihres Charakters hineinzuversetzen. Es kann zu Diskrepanzen zwischen schon gespielter und neuer Handlung kommen. Beim späteren Drehbuch ist dies unbedingt auszubessern.

Deshalb bietet es sich an, eine lange Pause von maximal ein bis zwei Tagen einzulegen. Für den Spielleiter ist genug Zeit vorhanden, um sich Neues zu überlegen und die Spieler entfernen sich nicht zu stark von ihren Charakteren.

#### 4.5.6. Unerwartetes und Improvisation

Während des Spielens entstehen ab und zu Situationen, aus denen es augenscheinlich keinen Ausweg gibt. Im normalen P&P Rollenspiel ist man dann entweder am Ende des Abenteuers angelangt, oder man erlaubt den Spielern durch unglaubliche Handlungen noch einen Ausweg zu finden. Beides ist bei R-Tech nicht sinnvoll. Vielmehr sollte der Spielleiter sich durch genügend Vorbereitung nicht in eine solche Lage bringen oder bei einem solchen Umstand „zurückspulen“. Zurückspulen bedeutet, dass die Handlung an eine schon erlebte Stelle zurückstellt wird. Beim zweiten Versuch sollten die gemachten Fehler vermieden werden.

Eine andere Möglichkeit ist es, in diesem Moment eine Pause einzulegen. Am besten sollte der Rollenspielraum verlassen werden, damit sich die Teilnehmer etwas ablenken können. In der zweiten Hälfte der Pause sollte dann die Problematik angesprochen und gemeinsam nach einer Lösung gesucht werden.

Ein ähnliches Problem entsteht, wenn Spieler eine Aufgabe nicht lösen können, weil sie Details übersehen haben. In diesem Fall kann der

---

40Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*

Spielleiter Tipps geben, die zur Lösung führen. Er sollte jedoch darauf bedacht sein, keine Informationen Preis zu geben, die die Spieler nicht wissen können.

Regelfragen stellen ein weiteres Problem dar. Ein Spieler führt eine komplizierte Aktion durch und ist dabei unsicher, ob diese regeltechnisch erlaubt ist.

Es empfiehlt sich *kurz* im Regelwerk nachzuschlagen, falls man sicher ist, dass eine Regel zu der Problematik existiert. Ist kein Teilnehmer sich einer helfenden Regel bewusst, dann sollte der Spielleiter improvisieren.

Dabei kann er sich an andere Regeln anlehnen. Nicht geeignet ist es, zu unterbrechen und eine Regeldiskussion zu starten. Solch ein Handeln stiftet meist Unruhe und zerstört die Atmosphäre des Spiels. Ferner kann es zum Streit zwischen den Spielern oder mit dem Spielleiter führen. Darunter leidet letztlich die Qualität des Drehbuchs.



Abbildung 9 Regeldiskussion während eines P&P Rollenspiels

Ändert der Spielleiter während des R-Tech Rollenspiels die Gesinnung, Intention oder den Hintergrund eines Charakters, sollte er es möglichst glaubhaft für die Spieler machen. Auch sollte er bedacht sein, dass die Charakteränderung immer noch in die schon erlebte Handlung passt. Das ist besonders schwer, falls die Charaktere eine grundsätzliche Veränderung durchmachen. Als Beispiel könnte man die Entscheidung eines Spielleiters heranziehen, der während eines Rollenspiels einen Charakter in einen Verräter umwandelt. Diese Eigenschaft soll bis zum Schluss vor den Spielern verborgen werden<sup>41</sup>.

Eine wichtige Regel ist, dass der Spielleiter immer das letzte Wort bei einem R-Tech Rollenspiel hat. Das hilft ihm dabei, den Spielfluss zu erhalten. Er sollte allerdings darauf achten, sich stets fair gegenüber den Spielern zu verhalten.

---

41 Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*

## 4.6. Anwendungs-Optionen von R-Tech

Es kommt darauf an, was man mit R-Tech erreichen will. Es folgt eine kurze Auflistung verschiedener Optionen.

### Option A<sup>42</sup>

*Der Autor hat* einen vordefinierten Handlungsstrang, Charaktere, Dialoge- und Teile der Geschichte.

*Der Autor will* manche Stellen in der Handlung mit R-Tech erzeugen lassen. Dabei müssen die Spieler nicht zwangsläufig die Hauptcharaktere sein.

*Charaktereinführung für die Spieler:*

- Der Spielleiter beschreibt den Spielern die vorgefertigten Charaktere, die sie während des Rollenspiels übernehmen werden.

*R-Tech Vorgehensweise:*

- Relevante/angrenzende Stellen im fertigen Material sollten beim R-Tech Rollenspiel bereitgehalten werden.
- Damit die Spieler glaubhafter reagieren, sollten ihnen nur die Fakten präsentiert werden, von denen auch ihre Charaktere wissen.
- Wichtige Dialogstellen sollten den Spielern vorgelesen werden.
- Die Charaktere, mit denen die Spieler in Kontakt treten werden, sollten in gut ausgearbeiteter Form bereit gestellt werden.
- Falls erforderlich sollten detaillierte Karten der wichtigsten Gebiete angefertigt werden.
- Es sollten genug geografische und kulturelle Informationen über die Gegenden vorhanden sein, in denen die Spieler agieren.
- Die Spieler müssen trotz aller Einschränkungen genug Handlungsraum haben, die Geschichte zu verändern und sich zu entwickeln.

### Option B<sup>43</sup>

*Der Autor hat* den Rahmen der Geschichte und die wichtigsten Charaktere festgelegt.

*Der Autor will* die Haupthandlung durch R-Tech erzeugen lassen und während des Spiels tragende Charaktere und Ideen einfügen. Dabei sollten die Spieler möglichst die späteren Hauptcharaktere mimen.

*Charaktereinführung für die Spieler:*

- Den Spielern muss ein Rahmen für die vorgefertigten Charaktere beschrieben werden, die von ihnen übernommen werden.

---

<sup>42</sup>Vgl. R-Tech Test *Das Quixote-Syndrom*

<sup>43</sup>Vgl. R-Tech Test *Jenseits der Dunkelheit*

Gegebenenfalls definieren die Spieler dann ihre Charaktereigenschaften selber.

*R-Tech Vorgehensweise:*

- Geografische und kulturelle Informationen über die Gegend, in denen die Geschichte stattfindet, sollten gesammelt und bereitgelegt werden.
- Es sollte eine Liste mit freien Charakteren erstellt werden, die bei Bedarf ins Spiel integriert werden.

**Option C<sup>44</sup>**

*Der Autor hat* sich das ungefähre Setting ausgedacht und in ein paar Sätzen festgehalten.

*Der Autor will* die gesamte Geschichte durch R-Tech erzeugen lassen. Während des Spiels wird die Handlung geformt und Charaktere entwickeln sich.

*Charaktereinführung für die Spieler:*

- Den Spielern wird nur die Gruppe beschrieben, zu denen ihre Charaktere gehören. Mit diesen Angaben sollten die Spieler in der Lage sein, ihre Charaktere und deren Eigenschaften zu gestalten. Am Ende sollte jedoch der Spielleiter die Charaktere gegebenenfalls angleichen und an seine Vorstellungen anpassen. Während dieser Zeit kann der Spielleiter auch damit beginnen, seine Charaktere grob auszuarbeiten.

*R-Tech Vorgehensweise:*

- Geografische und kulturelle Informationen über die Gegend, in denen die Geschichte stattfindet, sollten gesammelt und bereitgelegt werden.
- Es sollte eine Liste mit freien Charakteren oder Namen erstellt werden, die bei Bedarf ins Spiel integriert werden.

Option C kommt dem klassischen P&P Rollenspiel am nächsten, wenn man vorgefertigte, käufliche Abenteuer ausschließt.

Alle Optionen stellen nur Beispiele dar und ein Autor kann sie abändern oder kombinieren. Bei allen obigen Beispiel-Optionen können sich die Spieler mit ihren Charakteren identifizieren und in diese „einleben“. Sie haben die Möglichkeit die Handlungen ihrer Charaktere selbst zu bestimmen und die Geschichte voranzutreiben. In diesem Rahmen kann R-Tech als Kreativtechnik durchaus Sinn machen. Hat hingegen der Autor die Charaktere und fast alle Teile der Handlung schon festgelegt, ist der Einsatz von R-Tech in der Regel überflüssig. Kleinere Szenen und Details werden vom Autor meist besser und passender in

---

<sup>44</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*

Eigenarbeit erschaffen. Wer folglich Option A anwendet, läuft Gefahr den kreativen Erschaffungsprozess von R-Tech einzuschränken. In diesem Fall sollte man darauf achten, dass neben dem vorbereiteten Material noch genug Freiraum für die Spieler gegeben ist.

## **4.7. Der Weg zum fertigen Drehbuch**

### **4.7.1. Auswertung der Rollenspiel-Protokolle**

Für die Auswertung der Audio-Protokolle<sup>45</sup> sollte genug Zeit eingeplant werden. Beim Schreiben müssen Stellen des Drehbuchs mehrmals angehört werden. Man kann damit rechnen, dass die kompletten Protokolle mindestens zwei mal durchgehört werden. Für die Arbeit an einem 120 Minuten Drehbuch mit einer vierzehn Stunden langen Aufzeichnung<sup>46</sup> ist mit einer Auswertungszeit des Audio-Materials von 28 Stunden aufwärts zu rechnen.

Falls möglich, sollte man sich möglichst schnell nach dem R-Tech Rollenspiel mit dem Schreiben des Drehbuchs beginnen. Das Erlebte ist noch frisch im Kopf und man kann sich schneller in den Audio-Aufzeichnungen zurecht finden. Das bringt einen zeitlichen Vorteil.

### **4.7.2. Welche Korrekturen sind notwendig?**

Ziel ist es, die Handlung der vorhergehenden Audio-Aufzeichnungen zu komprimieren und schlüssiger zu gestalten. Die Geschichte soll fließend wirken und das Bild der Charaktere stimmig sein. Dabei kann man meist den Anfang der Audio-Protokolle<sup>47</sup> im Drehbuch vernachlässigen, da sich Rollenspieler erst in ihrer Charakterrolle zurecht finden müssen. Oder der Autor integriert Teile davon als Rückblicke in der späteren Handlung.

Stellenweise muss beim Rollenspiel im Sinne der Geschichte eine komplizierte Aufgabe gelöst werden. Die Spieler sollen den Lösungsweg eigenständig finden. Dabei kommen sie häufig nur durch Umwege zum Ziel oder geraten in Sackgassen. Viele dieser Stellen sind irreführend und zu ausführlich für ein Drehbuch. Der Autor sollte sie beim Verfassen des Drehbuchs komprimieren.

Im Eifer des R-Tech Rollenspiels können schwülstige Formulierungen entstehen. Diese sollten im Drehbuch verbessert werden<sup>48</sup>.

Während des Rollenspiels gibt es wenig beschleunigende Unterbrechungen in der Handlung. Die Spieler reißen meist eine Aktion an die nächste, auch wenn diese für die Haupthandlung uninteressant sind. Beim Schreiben des Drehbuchs sollten hier Handlungen zusammengefasst oder übersprungen werden.

---

45Vgl. Kapitel *Protokollierung des Rollenspiels* auf Seite 19 für eine Beschreibung der verschiedenen Protokoll-Möglichkeiten.

46Vgl. Kapitel *Dauer eines Rollenspiels* auf Seite 23.

47Vgl. Rollenspiel Einleitung im Kapitel *Der Ablauf des R-Tech Rollenspiels*, Seite 21.

48Z.B. "Die Sonne nähert sich langsam dem Horizont." Verbessert: "Es wird Abend."

Durch die Flexibilität beim Rollenspiel können intuitiv Änderungen an der Geschichte und den Charakteren vorgenommen werden. Diese Änderungen können während des Rollenspiels logisch erscheinen und im späteren Drehbuch unglaublich wirken. Das liegt zum Teil daran, dass man beim Drehbuch in Erlebtes einsehen und Vergleiche anstellen kann. Ungewollt kann etwas Ähnliches bei den Charakteren auftreten. Findet sich ein Rollenspieler nach einer langen Pause nicht mehr in seinen Charakter ein, entsteht eine Inkonsistenz des Charakterbildes. Es ist für ein Drehbuch äußerst wichtig, dass Charaktere glaubhaft erscheinen. Deshalb sollten diese Fehler unbedingt korrigiert werden. Nicht immer kann man dies effektiv während des Schreibens der ersten Drehbuch - Version machen. Bei späteren Überarbeitungen sollte man allerdings auf die Konsistenz von Charakteren achten und notfalls ihr Verhalten angleichen.

#### **4.8. Vorteile und Erleichterungen durch R-Tech**

- Die Teilnehmer motivieren sich gegenseitig zum Weitermachen, dadurch wird die Geschichte vorangetrieben und fertig gestellt.
- Weiß ein Teilnehmer nicht mehr weiter, hat meist ein anderer eine hilfreiche Idee.
- Die erbrachte Kreativität vergrößert sich bei einem guten R-Tech Rollenspiel durch die Anzahl der Spieler<sup>49</sup>.
- Rollenspiel ist sehr kurzweilig. Eine Stunde Rollenspiel können zehn Seiten eines Drehbuchs aufwiegen<sup>50</sup>.
- Auch mit wenig Vorbereitung kann diese Kreativtechnik zum Ziel führen. Ein Autor kann verschiedene Geschichts-Ideen testen, um sich anschließend für eine zu entscheiden.

#### **4.9. Probleme und Schwächen von R-Tech**

- Die Handlung ist meist Spieler - fokussiert, außer es werden Stücke der Handlung vorbereitet, in denen die Spieler nicht vorkommen<sup>51</sup>
- Es sind Korrekturen notwendig. Bei R-Tech Rollenspielen mit einem ungeübten Spielleiter oder Rollenspielern werden diese zusätzlich erschwert.
- Die Auswertung der Audio-Protokolle kostet zusätzliche Zeit.
- Als Spielleiter hat man die Aufgabe nicht nur sich selbst, sondern auch andere zu motivieren, falls während des Rollenspiels Längen entstehen.
- Da mehrere Personen bei der Entstehung der Geschichte involviert sind, kann es zu unterschiedlichen Ansichten und Auseinandersetzungen kommen.

---

49 Es sollten jedoch nicht zu viele Spieler teilhaben. Vgl. Kapitel *Optimale Anzahl von Spielern* auf Seite 13.

50 Vgl. Kapitel *Dauer eines Rollenspiels* auf Seite 23.

51 Vgl. "Option A" im Kapitel *Anwendungs-Optionen von R-Tech* auf Seite 26.

- Rollenspiele favorisieren Action-Genres. Andere Genres, wie zum Beispiel ein reines Drama oder eine Komödie sind schwer als Rollenspiel abzuhalten. Hier erschwert sich die Spielerauswahl und Vorbereitung zusehends.
- Das Paradigma des späteren Drehbuchs kann zeitlich verzerrt werden oder nur teilweise vorhanden sein<sup>52</sup>.
- Der Autor identifiziert sich eventuell nicht mehr vollständig mit seiner Geschichte, da auch andere Personen am Schaffungsprozess teilhaben.

#### **4.10. Rechtliche Aspekte**

Werden kommerzielle Drehbücher mit R-Tech erstellt, sollte der Autor sich vor dem Rollenspiel rechtlich absichern. Da außer dem Autor auch die Mitspieler bei der Entstehung der Geschichte mitwirken, liegt das Urheberrecht nicht bei ihm allein. Es sollten Konditionen mit den R-Tech Spielern schriftlich ausgehandelt werden bevor mit der kreativen Arbeit begonnen wird.

Bei der Verwendung von R-Tech und dem R-Tech System zur Erstellung von Drehbüchern fallen keinerlei Gebühren an. Der Autor kann somit kommerzielle Drehbücher ohne Abgaben an den Erschaffer von R-Tech erstellen. Die Urheberrechte des Drehbuchs liegen ausschließlich beim Autor und seinen R-Tech Spielern.

Die Rechtslage sollte bei kommerziellen oder anderen freien P&P Rollenspielsystemen genau analysiert werden, bevor man mit der Arbeit beginnt. Dabei fallen weniger die Regeln des Systems ins Gewicht, da diese sowieso nicht im fertigen Drehbuch auftauchen. Wichtiger sind Charaktere, Hintergrund und spezielle Ideen eines Rollenspielsystems. Sie können einzigartig und von den Erschaffern des Systems rechtlich geschützt sein.

Somit kann der Einsatz eines fremden Rollenspielsystems für R-Tech ein rechtliches Risiko darstellen.

---

<sup>52</sup>Vgl. R-Tech Test *Projekt Perseus*.

## 5. Zusammenfassung

### 5.1. Fortschritt der Arbeit

Für die Untersuchung wurden mehrere Tests durchgeführt. Dabei wurde die Menge an Informationen verändert, die der Drehbuchautor beim R-Tech Rollenspiel vorgibt.

Letztlich wurde eine Option mit wenigen Informationen in Kombination mit kreativen Pausen eingesetzt, um die aufgestellte These<sup>53</sup> zu beweisen. Unter Anwendung von R-Tech wurde gegen Ende dieser Arbeit ein vollständiges Drehbuch (175 Seiten) für einen Science Fiction Film mit Überlänge erstellt<sup>54</sup>. Das Drehbuch liegt dieser Arbeit bei. Schwächen, die auf die Anwendung von R-Tech zurückzuführen sind, wurden nicht ausgebessert und können zur weiteren Analyse des Drehbuchs dienen.

Bei der Beweisführung legte der Autor nur die ungefähre Rahmenhandlung, das Setting und ein paar Charakter-Informationen fest. Gerade hier kommen die Vorteile von R-Tech stärker als bei Optionen mit mehr Vorgaben zum Tragen. In den Pausen entstanden Ideen für die Veränderung und Weiterentwicklung der Geschichte. Die spätere Form des Drehbuchs hat sich somit während des R-Tech Rollenspiels entwickelt.

Mehrere Autoren lasen das Drehbuch und analysierten es. Die Geschichte wurde als spannend und schlüssig empfunden und die Charaktere wirkten überzeugend. Negativ fiel die Länge des Drehbuchs. Viele Stellen wurden als zu ausführlich beschrieben empfunden. Der Hauptteil gestaltete sich länger als in einem Standard-Drehbuch, dafür fiel der Schluss zu kurz aus. Diese Informationen wurden nachträglich in die R-Tech Forschungsarbeit aufgenommen, um die Technik weiter zu verbessern.

Bei einer externen Anwendung eines befreundeten Autors wurde eine Option mit möglichst vielen vorgegebenen Informationen ausgesucht<sup>55</sup>. Das Drehbuch wird zur Zeit noch entwickelt. Anregungen, die aus dem aktuellen Stand dieses Drehbuchs gewonnen werden konnten, flossen mit in die Arbeit ein.

Nach Abschluss der R-Tech-Arbeit und dem Verfassen des Drehbuchs komme ich zu dem Schluss, dass die aufgestellte These, „Pen & Paper Rollenspiel kann als Kreativtechnik für die Erstellung von Drehbüchern verwendet werden“, ihre Gültigkeit bewiesen hat.

---

53Vgl. Kapitel *These* auf Seite 7.

54Vgl. beigelegtes Drehbuch „Projekt Perseus“, das aus dem R-Tech Test *Projekt Perseus* entstanden ist.

55Vgl. R-Tech Test *Das Quixote-Syndrom*.

## 5.2. Weiterführende Arbeiten

Als weiterführende Arbeit könnte einen Vergleich zwischen Drehbüchern angestrebt werden, die mit dieser Kreativtechnik oder ohne sie erstellt wurden. Damit ließe sich feststellen, welche Methode schneller zu einem fertigen Ergebnis führt und ob mit der R-Technik das Drehbuchschreiben beschleunigt und verbessert werden kann. Auch könnten Zeitmessungen gemacht werden, die prüfen wie effektiv R-Tech im Vergleich zum herkömmlichen Drehbuchschreiben ist. Als Tests könnte ein R-Tech Rollenspiel über einen Internet-Chat laufen. Dabei könnten Log-Dateien<sup>56</sup> als Protokolle dienen. Im Gegensatz zu Audio-Protokollen können diese schneller durchsucht und ins Drehbuch integriert werden.

---

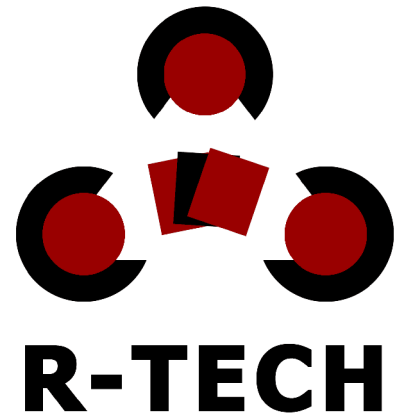
<sup>56</sup> Vgl. Glossareintrag *Log-Dateien*.

## Anhang

### I. R-Tech Logo

Das R-Tech Logo stellt drei Personen dar, die gemeinsam an einem Tisch sitzen. Sie werden von oben gezeigt, und in der Mitte des Tischen liegen Papiere - ein typisches Markenzeichen von Pen & Paper Rollenspielen.

Auch können die Blätter die fertigen Ergebnisse einer Spielrunde, oder sogar das Drehbuch symbolisieren, zu dem alle drei Teilnehmer beitragen. Deshalb zielen die drei symbolischen Punkte auch auf die in der Mitte liegenden Blätter.



### II. Rollenspiel Systeme

<b>System:</b>	<b>Genre:</b>
Dungeons & Dragons Webseite: <a href="http://www.wizards.com/dnd/">www.wizards.com/dnd/</a>	Fantasy
Call of Cthulhu Webseite: <a href="http://www.chaosium.com">www.chaosium.com</a>	Horror
Vampire: The Requiem Webseite: <a href="http://www.white-wolf.com/vampire/index.php">www.white-wolf.com/vampire/index.php</a>	Horror
Ars Magica Webseite: <a href="http://www.atlas-games.com/arsmagica/index.html">www.atlas-games.com/arsmagica/index.html</a>	Fantasy
Shadowrun Webseite: <a href="http://www.shadowrunrpg.com">www.shadowrunrpg.com</a>	SF/Fantasy/Endzeit
Das schwarze Auge Webseite: <a href="http://www.fanpro.com">www.fanpro.com</a>	Fantasy
Gurps Webseite: <a href="http://www.sjgames.com/gurps/">www.sjgames.com/gurps/</a>	Universell

### III. Kostenlose Rollenspiel Systeme

<b>System:</b>	<b>Genre:</b>
DEGENESIS Webseite: <a href="http://www.degenesis.de">www.degenesis.de</a>	Endzeit
AERA Webseite: <a href="http://www.aera-rpg.de">www.aera-rpg.de</a>	Fantasy
MONDAGOR Webseite: <a href="http://www.mondagor.ch">www.mondagor.ch</a>	Fantasy
Universelle Republik Webseite: <a href="http://www.sden.org/jdr/rep-univ/dindex.htm">www.sden.org/jdr/rep-univ/dindex.htm</a>	Neuzeit
Osiris Webseite: <a href="http://www.osiris-rpg.de">www.osiris-rpg.de</a>	Universell

### IV. Internet Links

#### Bildersuche

Gut um etwas während des Rollenspiels zu visualisieren.

Google Image Search	<a href="http://images.google.com">http://images.google.com</a>
Altavista Image Search	<a href="http://www.altavista.com/image/">www.altavista.com/image/</a>
Yahoo! Image Search	<a href="http://images.search.yahoo.com">http://images.search.yahoo.com</a>
picsearch	<a href="http://www.picsearch.com">www.picsearch.com</a>
Image * After	<a href="http://www.imageafter.com">www.imageafter.com</a>
Free Images	<a href="http://www.freeimages.co.uk">www.freeimages.co.uk</a>

#### Namensgeneratoren

Falls man schnell eine Liste an Namen braucht.

Seventh Sanctum	<a href="http://www.seventhsanctum.com">www.seventhsanctum.com</a>
Random Name Generator	<a href="http://www.kleimo.com/random/name.cfm">www.kleimo.com/random/name.cfm</a>
Noemata Name Generator	<a href="http://www.noemata.net/nbng/">www.noemata.net/nbng/</a>
Fantasy Name Generator	<a href="http://rinkworks.com/namegen/">http://rinkworks.com/namegen/</a>
Chris P. language machines	<a href="http://www.ruf.rice.edu/~pound/">http://www.ruf.rice.edu/~pound/</a>
Military Operation Names	<a href="http://www.ubique.ch/codename/">www.ubique.ch/codename/</a>

## V. Dramatik

Es folgt ein neu formatierter Auszug aus der freien online Enzyklopädie Wikipedia vom 6. Nov 2004. Er wird im unveränderten Originaltext wiedergegeben.

### **Dramatik**

Die Dramatik ist neben der Lyrik und Epik eine der traditionellen Formen der Literatur. Dramatische Werke können zwar gelesen werden, werden aber meist für das Theater oder den Film zum Darstellen gefertigt. Moderne Formen sind Hörspiel und Fernsehspiel.

Das Drama (Theaterstück) als literarische Form wurde in der Antike Griechenlands erstmals formell entwickelt (Aischylos, Sophokles, Euripides), wobei Aristoteles das Drama in Tragödie und die Komödie einteilte (s. auch Der Name der Rose).

In Europa folgte erst seit dem Mittelalter eine Weiterentwicklung des klassischen Dramas. Seither sind Bezeichnungen wie Schauspiel, Lustspiel, Tragikomödie, Bürgerliches Trauerspiel, Charakterstück mit überlappender Bedeutung in Gebrauch.

Ältere Dramen sind meist in Versen gefaßt; in neuerer Zeit überwiegt freie Prosa.

Musikalisch dargeboten berührt die Dramatik Darstellungsformen wie Oper, Operette und Musical.

### **Dramatik/Drama**

Die Dramatik ist neben der Lyrik und der Epik eine der traditionellen Formen der Literatur. Drama ist griechisch und bedeutet Handlung. Dramen sind dafür geschrieben, im Theater aufgeführt zu werden, sie wenden sich mit genauen Szenenanweisung den Schauspielern und Regisseuren zu. Eine andere spezielle Form des Dramas wendet sich an den Leser, das Lesedrama. Ein Kennzeichen des Dramas ist die, im Dialog dargestellte, in Szenen unterteilte Handlung. Dramen werden in drei Hauptgattungen eingeteilt: die Tragödie, die Komödie und die Tragikomödie. Das Drama baut sich herkömmlich nach spätantiker Muster aus fünf, häufig auch aus drei Akten auf, die in Szenen oder Auftritte eingeteilt sind. Es gibt aber auch die Form des Einakters, die wiederum in Szenen oder Auftritte eingeteilt ist.

Die fünf Akte des klassischen aristotelischen Dramas gliedern sich wie folgt:

- Einführung (Personen-, Situationsvorstellung)
- steigende Handlung (Komplikationen werden offensichtlich)
- Höhepunkt / Wendepunkt (Handlung erreicht ihren Höhepunkt)
- fallende Handlung / retardierendes Moment (Die Handlung verlangsamt sich, um in einer Phase der höchsten Spannung auf die bevorstehende Katastrophe hinzuarbeiten)
- Katastrophe / Dénouement

Man unterscheidet die beiden Formen des geschlossenen und des offenen Dramas. Die Merkmale des geschlossenen Dramas sind:

- Einführung in Vorgeschichte und Figuren
- Eine eindeutige Anfangsszene
- enge Verknüpfung der Szenen
- Kausal- und Personenketten
- lineare Handlung
- meist 5 Akte
- kaum/keine Ortswechsel
- lineare Zeitdarstellung
- kurze Zeitphase
- Protagonist<-->Antagonist
- einheitlicher Stand der Personen (z.B. Adel)

Die Merkmale des offenen Dramas sind:

- Keine Einführung
- Keine eindeutige Anfangsszene
- keine/kaum Verknüpfungen der Szenen
- Szenen verbunden durch: Wortmotive, zentrales Ich, Wiederholung von Orten
- nichtlineare Handlung
- keine formal festgelegten Handlungseinheiten
- häufige Ortswechsel
- unbestimmte Zeitdauer
- diskontinuierliche Zeitdarstellung
- kein einheitlicher Stand der Personen nötig

Literatur: Hans-Dieter Gelfert: Wie interpretiert man ein Drama? ISBN 3150150264

Weblinks: <http://www.gymnasium-borghorst.de/nathan/drama.htm> - Einführung in die Gattungsform des Dramas

## **Abkürzungs - Verzeichnis**

P&P	Pen & Paper (Rollenspiel)
SC	Spieler Charakter
NSC	Nicht-Spieler Charakter
RPG	engl. „Role-playing Game“, Rollenspiel-Spiel

## Glossar

- Doublemaster** Ein „Doublemaster“ (dt. Doppelleiter) ist ein Rollenspiel mit zwei Spielergruppen, die jeweils von einem Spielleiter koordiniert werden.
- Meist konkurrieren die Spielergruppen und treffen gegen Ende des Rollenspiels aufeinander.
- Rollenspiel** Es gibt verschiedene Arten von Rollenspielen. Dazu gehört das traditionelle improvisierte Schauspiel, Computer-Rollenspiele und Live-Rollenspiel. Letzteres, kurz „LARP“ (Live Action Role Playing) genannt, ist eine Mischung aus P&P Rollenspiel freiem Schauspiel. Hier agieren die Spieler körperlich, um die Handlungen ihrer Charaktere darzustellen.
- Pen & Paper Rollenspiel** Dt. Papier-und-Bleistift-Rollenspiel, kurz P&P Rollenspiel, ist eine spezielle Form von Rollenspielen und entsteht zum größten Teil nur in der Phantasie der Teilnehmer.
- Man kann P&P Rollenspiel als eine Art interaktive Geschichte bezeichnen. Einer der Spieler übernimmt die Position des Spielleiters. Dieser erschafft die Geschichte und erweckt die Welt um die Spieler zum Leben. Die Spieler ihrerseits interagieren mit der Geschichte und der Welt des Spielleiters und treiben die Handlung voran.
- P&P Rollenspiele benutzen detaillierte Regelsysteme (in Buchform), um das Spiel ausgeglichen und realistisch zu gestalten. Auf Papier werden Werte mit einem Bleistift (gut auszubessern) festgehalten, welche die Spielercharaktere oder Charaktere des Spielleiters definieren - daher auch der Name Pen & Paper. Werden Fähigkeiten der Charaktere eingesetzt, entscheiden meist Würfel über den Ausgang der Handlungen.

---

Treatment	<p>Ein Treatment gibt den Inhalt des Drehbuchs als Zusammenfassung wieder und es umfasst meist zwischen 20 bis 30 Seiten.</p> <p>Es ist eine Ausarbeitung der Handlung in Sequenzen und Einstellungen. Ein Treatment enthält nur wenige Seiten über die einzelnen Charaktere und grundlegende Teile des Dialoges.</p>
Exposition	<p>Sie stellt eine Einleitung in die Dramenhandlung dar und befindet sich meist am Anfang des ersten Aktes eines Drehbuchs. Dabei wird die Haupt-Problematik aufgezeigt und Charaktere werden eingeführt.</p>
Log-Dateien	<p>Eine Log-Datei (engl. log file) ist ein automatisch erstelltes Protokoll von Systemabläufen eines Computers. Es kann auch Aktionen protokollieren, die ein Computer-Benutzer durchführt.</p>

## Stichwortverzeichnis

Abenteuer	Seite 11, 24, 27
Action Research	Seite 7
Anfang	Seite 9, 22f., 28, 36, 39
Apocalypse Now	Seite 9
Auflösung	Seite 9
Aufzeichnung	Seite 12, 15, 19f., 28
Auseinandersetzungen	Seite 14f.
Auswertung	Seite 22, 28f.
Betreuer	Seite 5
Brainstorming	Seite 7
Braveheart	Seite 9
Charakterentwicklung	Seite 7
Chips	Seite 22
Computerspiel	Seite 7
Das Boot	Seite 9
Dauer	Seite 23
Dialog	Seite 7, 26, 35, 39
Diktiergerät	Seite 19
Diskussion	Seite 13f., 22, 25
Disziplin	Seite 14
Drama	Seite 8, 11, 30, 35f., 44
Drehbuch	Seite 2, 6ff., 11, 30ff., 44
Einleitung	Seite 7, 21, 39
Ergebnis	Seite 7, 9, 13, 18, 24, 32f.
Fantasy	Seite 6, 11, 33f.
Feedback	Seite 5
Field, Syd	Seite 8f.
Film	Seite 1, 7, 9, 13, 24, 31, 35
Geeignete Personen	Seite 13
genre-unabhängig	Seite 15
Geschichten	Seite 6f., 11
Grundmuster	Seite 8
Gruppendynamik	Seite 14
Hauptteil	Seite 11, 22, 31
Horror	Seite 6, 11, 33
Illustrationen	Seite 15f.
Interesse	Seite 6, 14
Karten	Seite 15f., 26
Komödie	Seite 11, 30, 35
Korrekturen	Seite 28f.
Kreativtechnik	Seite 2, 6f., 12, 27, 29, 31f.
Kriminalgeschichte	Seite 11
Kurzfilme	Seite 7, 9
Langeweile	Seite 13, 15
multidimensional	Seite 18

Nachbesprechung	Seite 22
Namensliste	Seite 17
Nebenhandlung	Seite 10
optimale Spielerzahl	Seite 13
Optionen	Seite 7, 26f., 31
Paradigma	Seite 8, 21, 30
Pausen	Seite 19f., 22ff., 31
Pen & Paper Rollenspiel	Seite 2, 6f., 11, 13, 15ff., 22ff., 27, 30, 31, 37, 38
Phantasie	Seite 14, 38
Plot Point	Seite 8f.
Protokoll	Seite 12, 19f., 22, 28f., 32, 39
Qualität	Seite 14, 19, 22, 24f.
R-Tech System	Seite 5, 13, 17f., 30
Rechtliche Aspekte	Seite 30
Regelunstimmigkeiten	Seite 16
Rollenspielsystem	Seite 11, 15, 30
Schluss	Seite 22, 25, 31
Science Fiction	Seite 6, 11, 31
Seger, Linda	Seite 18
Speicherplatz	Seite 19
Spieler	Seite 11ff., 21ff., 37f.
Spielfluss	Seite 25
Spielleiter	Seite 11ff., 17, 21ff., 29, 38
Startbesprechung	Seite 21
Subplots	Seite 10
Tabellen	Seite 16
Termin	Seite 17f.
Test	Seite 5, 7, 13f., 17, 20, 22f., 31f., 44
Tester	Seite 5
These	Seite 7, 31
Triller	Seite 11
Unterteilung	Seite 8
Verhaltensfragen	Seite 13
Verpackungen	Seite 22
Vorbereitung	Seite 12, 14f., 17f., 21, 24, 29f.
vorgefertigt	Seite 11, 15, 26f.
Vorspiel	Seite 21
Wartezeiten	Seite 15
Wendepunkt	Seite 8f., 22f., 36
Zentraler Punkt	Seite 9
ziele	Seite 33
Ziele	Seite 7, 9
Zielsetzung	Seite 7
Zusammenfassung	Seite 17, 31, 39
Zuschauer	Seite 13

## Darstellungsverzeichnis

Abbildung 1 Syd Field (1991), das Paradigma als Strukturmodell  
(entnommen aus dem Buch Das Handbuch zum Drehbuch, Seite 142)  
Zu sehen auf Seite 8.

Abbildung 2 Rollenspielbücher  
(entnommen November 2004  
[www.davescraigcats.com/dd/DSCN0019.JPG](http://www.davescraigcats.com/dd/DSCN0019.JPG))  
Zu sehen auf Seite 11.

Abbildung 3 Rollenspielwürfel  
(entnommen November 2004  
[www.scottandmichelle.net/scott/myshots/images/dice.jpg](http://www.scottandmichelle.net/scott/myshots/images/dice.jpg))  
Zu sehen auf Seite 11.

Abbildung 4 Zusammenfassung des R-Tech - Ablaufs  
Zu sehen auf Seite 12.

Abbildung 5  
Player's Handbook des „Dungeons & Dragons“  
Rollenspielsystems  
(Entnommen November 2004 [www.amazon.com](http://www.amazon.com))  
Zu sehen auf Seite 15.

Abbildung 6 Sony ICD-MS515  
(Entnommen November 2004 [www.amazon.com](http://www.amazon.com))  
Zu sehen auf Seite 19.

Abbildung 7 XDA von O2  
(Entnommen November 2004 [www.acar.ch/mobile/NewDevices.htm](http://www.acar.ch/mobile/NewDevices.htm))  
Zu sehen auf Seite 20.

Abbildung 8 R-Tech Ablauf für ein 120 Minuten Drehbuch  
Zu sehen auf Seite 21.

Abbildung 9 Regeldiskussion während eines P&P Rollenspiels  
Eigene Aufnahme (2000)  
Zu sehen auf Seite 25.

## Literatur- und Quellverzeichnis

- Field, Syd (1991) *das Handbuch zum Drehbuch*.  
Frankfurt, Zweitausendeins.  
ISBN 3-86150-035-3
- Seeger, Linda (1999) *das Geheimnis guter Drehbücher*.  
Berlin, Alexander Verlag.  
ISBN 3-89581-006-1
- Sigune (Benutzer) (2004) *Dramatik/Drama*, Wikipedia Enzyklopädie.  
St. Petersburg, Wikimedia Foundation Inc..  
<http://de.wikipedia.org/wiki/Dramatik>

### Rollenspielbücher für R-Tech Tests:

- O.V. (1998) *Vampire : The Masquerade*.  
Atlanta, White Wolf Games Studio, Inc..  
ISBN 1565042492
- O.V. (1998) *Changeling-The Dreaming*.  
Atlanta, White Wolf Games Studio, Inc..  
ISBN 1565047001
- O.V. (2003) *Player's Handbook (Dungeons & Dragons Core Rulebooks)*.  
Renton, WA, Wizards of the Coast, Inc..  
ISBN 0786928867
- O.V. (2003) *Dungeon Master's Guide (Dungeons & Dragons Core Rulebooks)*.  
Renton, WA, Wizards of the Coast, Inc..  
ISBN 0786928891