

# Rollenspiel für alle Sinne

Marco Ansing

Impulse und Tipps für Spielleiter und Spieler

## Einleitung: Ziele

- Spieler fesseln und begeistern
- Spielrunde plastischer gestalten
- Geringer Zeitaufwand
- Alle Sinne? - Multimediales Rollenspiel?

# Inhalt

- Schmecken (Gustatorische Wahrnehmung)
- Riechen (Olfaktorische Wahrnehmung)
- Tasten (Haptische Wahrnehmung)
- Sehen (Visuelle Wahrnehmung)
- Hören (Auditive Wahrnehmung)

# Schmecken Teil 1

- Statt Pizza mal ran an die Küchenutensilien: Spielleiter bzw. Gastgeber (also auch Spieler) könnte je nach Thema der Runde oder des Abenteuers etwas Besonderes zum Essen servieren Rollenspielkoch- oder einfach Partykochbücher. Das Auge isst mit, daher trickreich sein.
- Beispiel: Spielt die Kampagne gerade in einer asiatischen Welt, so lohnt sich etwas Leckeres aus dem Wok zum bemühen. Aber auch Knabberkram vom „Chinesen“ um die Ecke.

# Schmecken Teil 2

- Gewürzproben. Und wenn es nur das Weizenbrot ist, auf dem etwas Paprikapulver gestreut wurde.
- Sehr geeignet sind verrückte Schokoladensorten mit diversen Gewürzen, aber auch Kuchen und Kekse.
- Sparsamkeit, denn sonst denkt der Spieler „Der Spielleiter kocht wieder was Leckeres in dieser Spielrunde für uns“. Wechselt Euch mit dem Kochen ab.
- Geschmacksintensive Getränke (z.B. Tees)
- Suppen halten den Zeitaufwand niedrig

# Riechen

- Normale, aber auch duftende Kerzen
- Räucherstäbchen (z.B. Weihrauch, Myrrhe)
- Ätherische Öle
- Obacht vor „Stinkern“, da sie schwer aus dem Raum zu bekommen sind. Wollt Ihr zum Beispiel Fäulnisgeruch suggerieren, empfiehlt sich hier eher eine Beschreibung. Nimmt man aber die Leichenkammer, so kann man hier mit dem Geruch von Putzmitteln arbeiten, einfach eine Duftkerze mit starkem Zitronenaroma, was sofort an Scheuermilch erinnert.

# Haptik

- angesengte Urkunden, Briefe mit Geheimschriften, gesiegelte Botschaften
- Gegenstände: Sanduhren, Kartenspiele, etc., wie wäre es mal mit einer Flaschenpost oder zerlegbaren Gegenständen?
- Figuren: Ein Schachspiel oder einfach die Figuren auf einem Kampffeld, nicht etwa, weil es um Regelgenauigkeit geht, sondern zur Erleichterung der Erklärung. Vielleicht hat ja der eine oder andere noch Gegenstände aus anderen Gesellschaftsspielen, die eine Szenerie plastischer darstellen können.

# Sehen Teil 1

- ~~Videoclips erstellen?~~ → zu aufwändig
- Bilder und Fotografien. Z.B. Horror: Spieler befinden sich in einem unheimlichen Haus. Wie wäre es da mit ein paar Bildern von Hieronymus Bosch, Goya und anderen? Gebt sie raus, hängt sie an die Wände!
- Karten und Skizzen, Z.B, Bilder für einen Dungeon. Hierfür empfiehlt sich Piranesis Werk „Carceri“.

# Sehen Teil 2

- Spielort verändern: Schal vor das Fenster, dreht die Glühbirnen raus und setzt farbige ein.
- Zettelkommunikation: Spielern zusätzliche Informationen geben, ohne das es die anderen am Spieltisch wissen.
- Kerzen

# Hören – Tragende Elemente

- Musik: Aus Filmen oder speziell für das Rollenspiel angefertigte.
- Soundkulissen: Geräusche des Dschungels, eines Marktes oder einer stark befahrenen Straße.

# Hören – Beeinflussende Elemente

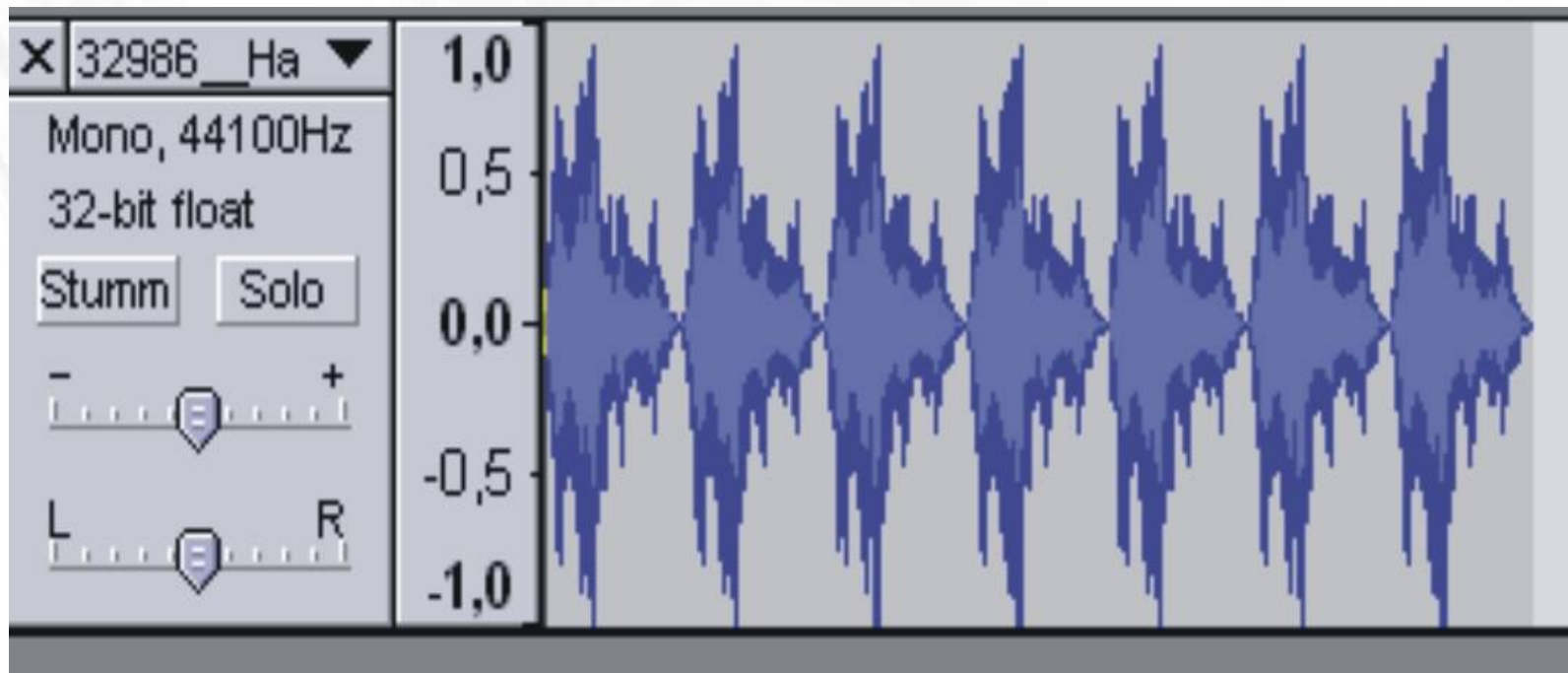
- Hörspiele
  - Sounds von [www.freesound.org](http://www.freesound.org)
  - Audacity (Workshop auf Youtube)
  - Lame (wav → Mp3)

# Hörspieltipps

- Geringen Zeitaufwand halten: Übertreibt es nicht, macht es klein. Sprecht viel selbst, drei Personen könnt ihr darstellen, wenn ihr mit Dialekten arbeitet sogar mehr. Ansonsten Freunde fragen, ob die kurz etwas einsprechen. Ausrüstung kann hier ein einfaches Headset sein. Ihr wollt ja kein Hörspiel produzieren, sondern nur ein kurzes Stück für das Rollenspiel!
- Kürze: Die Spieler wollen spielen, also übertreibt es nicht damit.

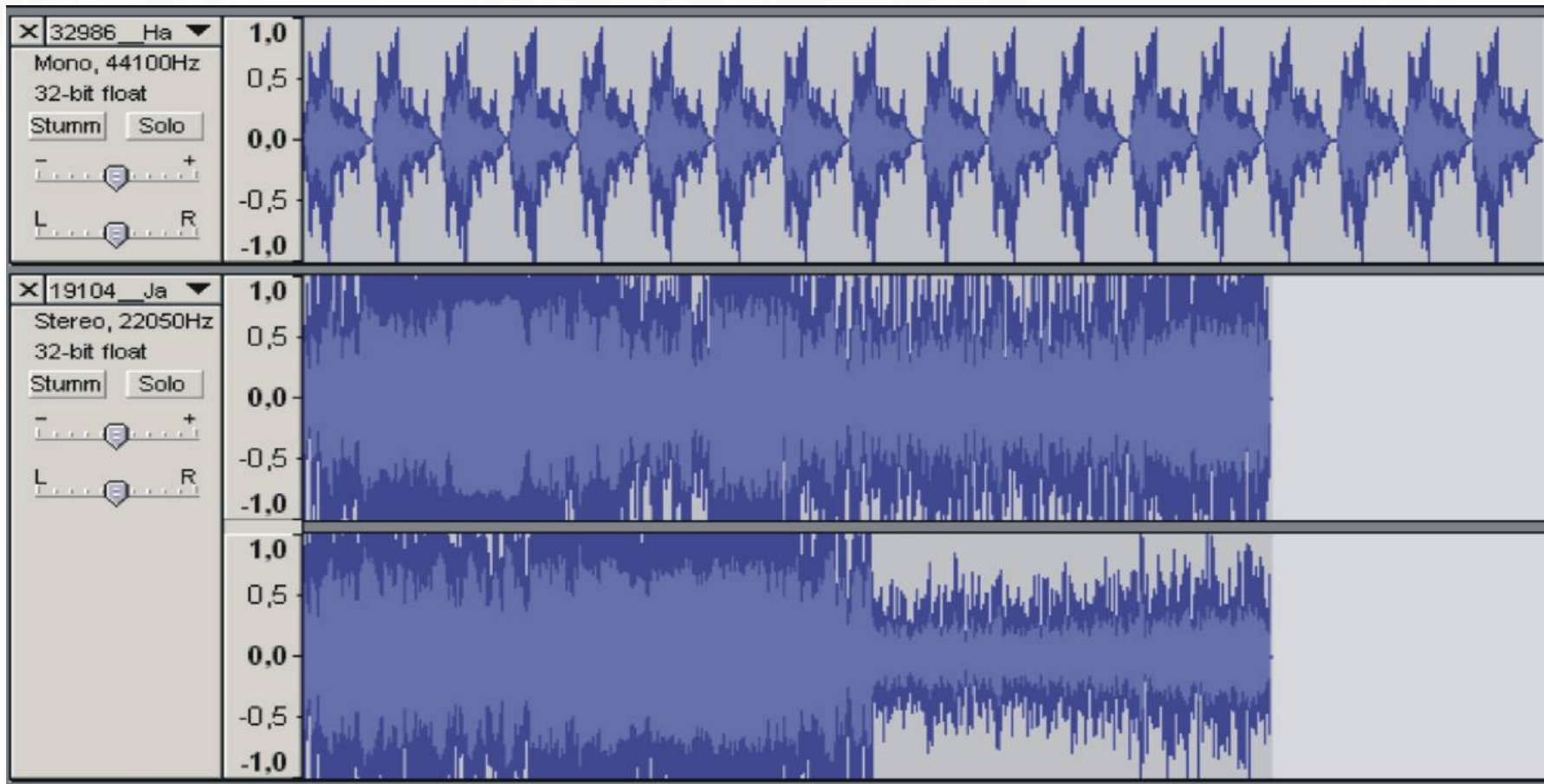
# Beispiel – Raumschiff 01

- Alarm



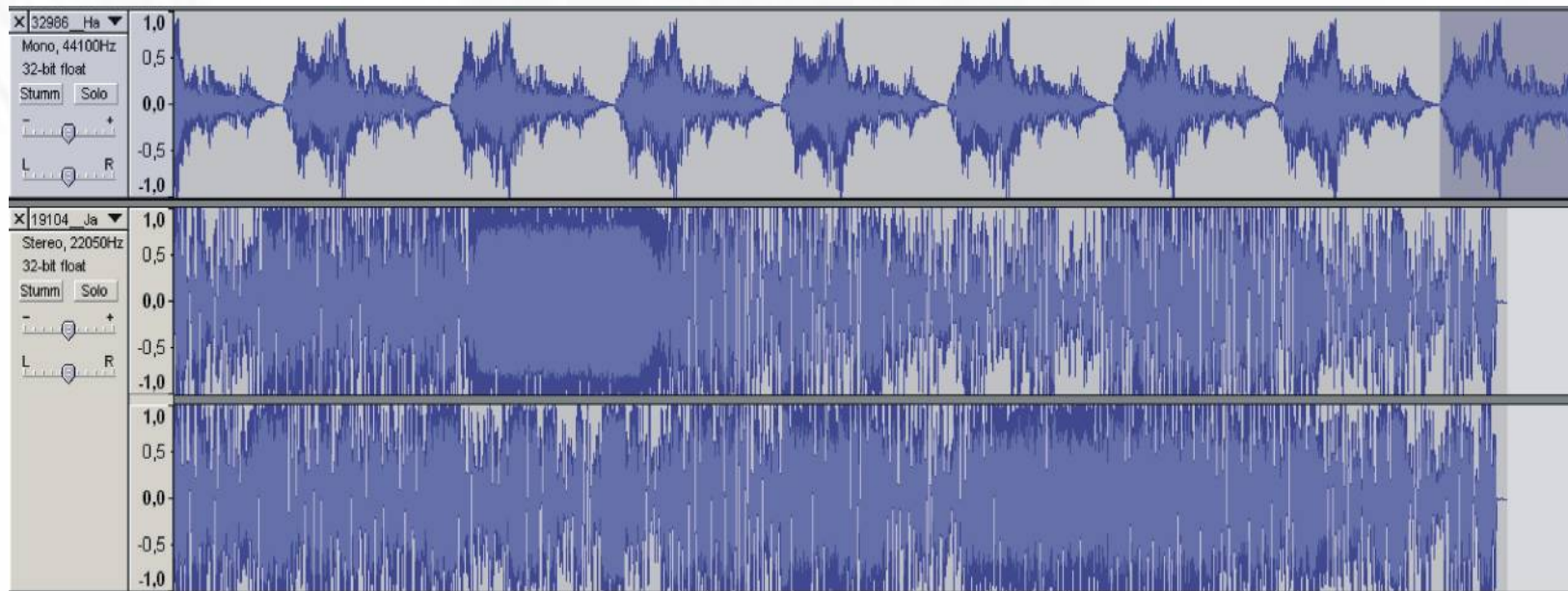
# Beispiel – Raumschiff 02

- Raumschiffexplosionen



# Beispiel – Raumschiff 03

- Reaktor deaktiviert.



# Wichtiger Hinweis

- Setzt alle Methoden gezielt und sparsam ein, übertreibt es nicht, sonst stumpfen die Spieler ab oder fordern es in jeder Runde, und dann habt Ihr zu viel Arbeit, liebe Spielleiter.
- Also: Sparsamkeit, Gezielt und punktuell (passend zu einer Szene, zur Dramaturgie, etc.), Arbeitsaufwand gering halten
- Häufungen führen zur Abstumpfung der Spieler

# Das Beste kommt zum Schluss

Am wichtigsten:

**Gut ist, was Spaß macht!**