

# Gladiatorenkampf ausgestalten

Post by "x76" of Sep 11th 2019, 10:11 pm

Ich würde auch das Hauptaugenmerk auf die Unterhaltung legen. Da man ziemlich ramponiert wird in den Kämpfen, halte ich drei Kämpfe in Folge für ziemlich unwahrscheinlich - es sei denn diese sollen einer Hinrichtung gleichkommen (man erwartet nicht, dass der einzelne Kämpfer überlebt). Echte Stars kämpfen wohl höchstens einen Kampf pro Tag (eher pro Woche oder Monat).

Der Zwerg ist wohl weder ein Star noch ein Pausensnack (zum Verheizen) und entsprechend kann er durchaus mehrfach "dran" sein. Die ersten beiden Kämpfe würde ich nicht 1:1 (das ist Premiumunterhaltung und nichts für Neulinge), sondern in Teams oder noch besser Al Anfa typisch in großen Schaustücken (Schlacht, nacherzählte Heldengeschichte, besonders ruhmreicher Moment Al Anfas etc.) arrangieren. Wenn es unbedingt die drei Feinde sein müssen, können sie ja in irgendeiner Form "auf der anderen Seite" aktiv sein (was nicht auf einen Kampf hinauslaufen muss!).

Denkbar ist auch der Einsatz als Co-Star. Er steht als Sidekick einem echten Star zur Seite und hat eine bestimmte Rolle zu spielen. Dies könnte z.B. auch die Funktion eines Rodeoclowns sein (wildes Tier ablenken, damit der Star überlebt).

Al Anfa sieht zwar gerne Blut, aber viel wichtiger ist der Unterhaltungsfaktor:

Möglichst neu, möglichst unvorhersehbar! Selbst wenn man vorher irgendwas ausgemacht hat "Du bekommst die drei Gegner", heißt das noch lange nicht, dass sich die Herren der Arena daran halten. Es zählt der Wille der Mächtigen und natürlich gilt es auch die Gier des Publikums zu befriedigen.

Ganz klar: vieles wird durchgeplant und das ist die eigentliche Herausforderung für den Zwerg und vor allem rollenspielerisch für seinen Spieler. Du solltest Dir ein System zurechtlegen, das die "Publikumsstimmung" bewertet (-> Held muss Aktionen bringen, die unterhalten - wer dumm schlachtet punktet da nicht! Erhöht außerdem die Chance den "Daumen hoch" zu bekommen, wenn man unterliegt!). Außerdem gilt es natürlich die vorgegebenen Ziele der Planung zu erreichen: sieht das Programm vor, das der "bärtige Minialrik" eine schön blutende Wunde bekommt, hat er eine eben solche zu kassieren und das natürlich so, dass niemand merkt, dass es so vorgesehen ist! Denkbar sind beispielsweise Showaktionen (mit geeigneten

Talenten oder Rollenspiel), welche die Parade reduzieren (quasi eine Finte auf sich selbst).

Nicht vergessen, dass es eben genau jene unglücklichen Pausensnacks (bisweilen auch mit mieser Ausrüstung und noch weniger Ausbildung in der Überzahl) gibt. Opfer die der Zwerg zur Belustigung bluten lässt, um ihnen viel zu spät (langes Leiden) ein brutal blutiges Ende zu bereiten (sie kriechen, nässen sich ein oder betteln um einen schnellen Tod...). **Auch das ist alles Teil einer guten Show und der vermutlich schwerste Teil für einen richtigen Helden!** Faire Duelle sind eher die Ausnahme.

Auf die gleiche Weise solltest Du immer wieder auch mal die Kamera auf die Ränge richten:

Die Leute um die Helden herum einbinden und interagieren lassen. Dabei kannst Du Dich von aktuellen Großereignissen inspirieren lassen. Nicht nur im Ring ist was los! Du kannst auch kleine Geschichten einbauen, die die Helden rollenspielerisch "lösen" können. Je nachdem wie gut sich der Zwerg mit der "Unterhaltung" auskennt, könnten Tipps seiner Kameraden in den Pausen vielleicht sein Leben retten (nicht einfach gewinnen! Das Publikum erwartet...). Außerdem kannst Du auch wichtige NSC oder "NSC Helfer" oder ähnliche Dinge im Publikum einbauen (vielleicht kommt man so dem Leibdiener (oder nur dessen Frau, Kindern...) eines NSC nahe, was sich noch als nützlich im Abenteuer erweist. Kassiert der Zwerg heftige Verletzungen, könnten die Helden mit "Rollenspiel" oder "Material" (Bestechung etc.) vielleicht für eine besondere Behandlung sorgen. Auch direkte Unterstützung (siehe Publikumsstimmung oben) kann extrem viel bewirken!

Lass die Spieler doch mal richtig toben und fiebern! Wenn sie das Gefühl haben nicht nur irgendwelche Kämpfe gesehen bzw. bestritten zu haben, sondern Teil einer gewaltigen Show gewesen zu sein und zumindest in Ansätzen verstehen, warum tausende Menschen begeistert in die Arena gehen (selbst wenn die Helden das blutige Treiben an sich ablehnen), dann ist das Projekt "Arena" ein Erfolg. Ebenso sollte vor allem der Zwerg die düstere, Menschen verachtende Seite des Showbiz sehen. Wenn er rauskommt und sich denkt "drei Duelle, drei Tote... faire Sache so eine Arena" läuft etwas falsch.

Edit:

Das Abenteuer Arena fängt übrigens schon vor den Spielen an: Wenn sich die Helden dem Stadion nähern (groß, beeindruckend, Menschenmassen!), das "Fieber" unter den braven Leuten steigt, Geschäfte gemacht werden, man die Ränge besteigt (die sich Zusehens füllen) uvm. Das Kolosseum ist nur noch ein Schatten seiner früheren Pracht, erfüllt aber auch heutige Menschen noch mit Erstaunen und Bewunderung. Auch dies vermittelst Du im Idealfall. Ebenso die bedrückte Stimmung und wohl oft auch gehetzte Stimmung unter Tage, von der das Publikum nichts mitbekommt. Tausend Rädchen drehen sich, damit die Show funktioniert.