

# Spielmechanik: Auftragsdiebstahl



In diesem Leitfaden stellen wir den "LARP-Spielmechanismus" des "**Auftragsdiebstahls**" vor. Dieser Leitfaden ist vor allem an Designerinnen von Plots gerichtet, gibt jedoch auch Schurkenspielerinnen wichtige Einblicke in den Spielmechanismus.

[https://open.spotify.com/embed/episode/1jeRvbNYvAZyDimr0dWgzF?utm\\_source=generator](https://open.spotify.com/embed/episode/1jeRvbNYvAZyDimr0dWgzF?utm_source=generator)

## Grundidee und Zielsetzung

"**Auftragsdiebstahl**" ist ein strukturierter LARP-Spielmechanismus, bei dem ein **konkret benannter Gegenstand auf Basis eines konkreten Auftrages beschafft wird**. Anders als

beim “freien Diebes-Spiel” steht hier nicht das zufällige Entdecken und Entwenden im Vordergrund, sondern der gezielt ausgegebene Plot mit klarer Aufgabenstellung.

Eine Auftraggeberin, ein Auftraggeber oder eine Organisation beauftragt eine Diebin, einen Dieb oder eine kleine Gruppe mit der Beschaffung eines bestimmten Objekts. Der Reiz entsteht aus Planung, Informationsbeschaffung und situativer Durchführung. Der Mechanismus verbindet klare Struktur mit spielerischer Freiheit und erzeugt Spannung innerhalb eines kontrollierten Rahmens, bei dem eine gewisse Steuerung auf den Spielverlauf ausgeübt wird. Der Aufbau des Auftragsdiebstahls basiert auf drei Kernelementen:

1. Dem **Zielobjekt**, einem geeigneten und als diebbar markierten “Zielgegenstand”
2. Dem **Auftrag** mit der Benennung des Zielortes, einer möglichst präzisen Beschreibung des Zielgegenstandes und optionalen Bedingungen für die Durchführung des Diebstahls sowie der Benennung wohin der Gegenstand gebracht werden soll.
3. Einer **OT-vorbereiteten Spielsituation**, die mit den Betreiberinnen des Spielortes abgestimmt ist.

Der Auftragsdiebstahl ist als eigenständiger Mini-Plot konzipiert. In der Regel funktioniert er ohne direkte SL-Begleitung und entwickelt sich dynamisch aus dem Zusammenspiel der Beteiligten. Der Lösungsweg bleibt bewusst offen. Das Zielobjekt kann auf unterschiedliche Weise erlangt werden: durch heimliches Entwenden, durch Überreden oder Eintauschen, durch Täuschung, Erpressung oder – sofern Setting und Regeln es zulassen – durch offenen Raub. Entscheidend ist, dass die gewählte Methode vollständig IT ausgespielt wird.

Erfolg und Misserfolg sind gleichermaßen Teil der Geschichte. Der Mechanismus sollte grundsätzlich ergebnisoffen gestaltet sein, damit freies Rollenspiel sowie ein unvorhersehbarer Spannungsbogen entstehen kann und nicht bloß ein vorab festgelegtes Resultat abgearbeitet wird.

Folgend beschreiben wir die Elemente des Spielmechanismus genauer. Vorab sei gesagt, dass der Spielmechanismus immer auf die örtlichen Gegebenheiten angepasst und kreativ ausgestaltet werden sollte. Wir fokussieren uns hier nur auf den Kern-Spielmechanismus.

## Markierung des Zielgegenstandes

Zielgegenstände für einen Auftragsdiebstahl sollten von einer Person transportabel und relativ robust sein. Leicht zerbrechliche Gegenstände oder empfindliche Requisiten sind nicht geeignet. Ebenfalls sollte der Zielgegenstand IT einigermaßen interessant sein, um den Auftrag nachvollziehbar zu begründen. Beschädigung oder Verlust sollte jederzeit eingeplant sein.

Der Zielgegenstand muss nach den Vorgaben der Veranstaltung als diebbar markiert sein, sollte jedoch für uneingeweihte Dritte nicht sofort als diebbar erkennbar sein. Idealerweise fügt er sich unauffällig in das Ambiente ein und wirkt wie ein unscheinbares gewöhnliches Requisite. Nur wer Ort und Beschreibung kennt, kann ihn eindeutig identifizieren. Diese verdeckte Einbettung erfüllt eine wichtige Schutzfunktion: Sie verhindert, dass der Gegenstand zufällig oder vorzeitig von nicht beauftragten Wesen gediebt wird. Erst wenn eine versteckte Kennzeichnung entdeckt wird, wird

auch OT klar, dass es sich um ein beispielbares Diebesobjekt handelt. Ergänzend kann ein Failsafe-Mechanismus in Form eines kleinen versteckten OT-Etiketts oder einer angebundenen Karte an den Zielgegenstand angebracht werden. Dieses Etikett sollte den „Willen der Eigentümerin oder des Eigentümers zum Umgang mit dem Requisit“ erklären. Empfohlen wird ein kleines Etikett an einer unauffälligen Stelle des Objekts. Das Etikett sollte feuchtigkeitsresistent, also gewachst, lackiert oder laminiert sein und folgende Informationen enthalten:

- Wem gehört der Gegenstand OT?
- Wie darf mit dem Gegenstand während der Veranstaltung umgegangen werden?
- Gibt es Einschränkungen oder besondere Spielmechaniken?
- Wohin soll der Gegenstand am Ende der Veranstaltung zurückgeführt werden?

Beispiel: *“Dieser diebbare Gegenstand gehört OT Susi Strolch. Wenn du keinen IT-Auftrag hast, lass ihn bitte stehen. Bitte halte ihn dauerhaft im Spiel. Einen Hehler findest du nahe der Taverne. Wenn du den Gegenstand am Ende der Veranstaltung noch hast, bringe ihn bitte zur Orga.”*

## Auftrag und Beschreibung des Zielgegenstandes

Ein flach und kurz beschriebener Auftrag wie *“Hol den Gegenstand so schnell wie möglich”*, ist zumeist langweilig und unattraktiv. Es sollte eine schöne IT-Geschichte um die Beschaffung des Gegenstandes gewoben werden, die illustriert, warum jemand Interesse an diesem Gegenstand hat.

Die Täterinnen sollen eine möglichst **konkrete und IT-taugliche Beschreibung des Zielgegenstandes** erhalten, damit sie den *“unscheinbar diebbar markierten Gegenstand”* erkennen können. Grundsätzlich sind mündliche Beschreibungen möglich, doch Steckbriefe oder Skizzen erhöhen die Immersion und vermeiden Verwechslungen. Je präziser das Ziel definiert ist und je markanter die Auftragsgeschichte ist, desto stärker entsteht das Gefühl eines ernstzunehmenden Auftrags.

Den Täterinnen sollte der **genaue Ort**, an dem das diebbare Objekt zu finden ist, klar benannt werden. Zu vage Hinweise führen häufig dazu, dass der Zielort nicht gefunden wird und der Plot ins Leere läuft. Der Schwerpunkt sollte nicht auf einer großflächigen Schatzsuche liegen, sondern auf der Ausgestaltung des Zugriffs und der daraus entstehenden Interaktion.

**Optionale Bedingungen** geben dem Auftrag Charakter und steuern den Spielstil. Typische Bedingungen: kein Aufsehen erregen, keine Gewalt anwenden, ausschließlich das benannte Objekt beschaffen oder sich nicht erwischen lassen. Solche Vorgaben erhöhen die Schwierigkeit und Spannung, ohne den Lösungsweg festzulegen. Ebenfalls kann der Zeitraum eingegrenzt werden: *“Schlagt am Nachmittag zu, da verlegt der Büttel seine Runden auf den Wald”*. Die Eingrenzung von Zeitraum funktioniert jedoch nicht immer zuverlässig, da interaktives Rollenspiel sehr viele Variablen erzeugt.

Manchmal funktioniert ein Plot nicht wie geplant, das kann an Ereignissen des Rollenspiels, aber auch an OT-Schwierigkeiten liegen. Um den Spielablauf flüssig und immersiv zu halten, müssen den Auftragnehmerinnen zwei wichtige Botschaften vermittelt werden:

1. Wenn der Auftrag nicht durchführbar ist, dann kehre zurück und sprich mit mir.
2. Wenn du den Auftrag erfüllt hast, dann kehre so schnell wie möglich zu mir zurück.

Diese Botschaften helfen dabei, dass der Spielverlauf nicht ins stocken gerät, auch wenn es Schwierigkeiten gibt.

## Einbettung des Zielgegenstandes ins Spiel

Der Zielgegenstand muss an einem dauerhaft IT-zugänglichen Ort platziert werden, da man nie genau weiss wann die Täterinnen zuschlagen werden. Der Zielgegenstand muss sichtbar und so platziert sein, dass die Täterinnen im Rahmen der Schwierigkeit des Auftrages gut rankommen. Betreiberinnen und Betreiber des geplanten Tatortes müssen OT einverstanden und über den Spielmechanismus informiert sein. Die Betreiberinnen sollten OT die Bedingungen des Auftrages beeinflussen können, wenn sie z.B. das Thema "Raub" nicht bespielen wollen. Sie müssen nicht wissen, wann der Zugriff erfolgt, sollten aber über den Plotrahmen im Bilde sein, um angemessen reagieren zu können. Die Betreiberinnen des Tatortes wirken in hohem Maße auf den Schwierigkeitsgrad des Auftrages ein.

## Steuerung des Schwierigkeitsgrades

Der Anspruch eines Auftragsdiebstahls lässt sich gezielt über das Plot-Design anpassen. Der Schwierigkeitsgrad kann unter anderem erhöht werden durch:

- Art und Weise der Platzierung des Zielgegenstandes,
- Eingrenzung der Handlungsoptionen,
- größere oder unhandliche Zielobjekte,
- zusätzliche Befestigungen wie Lederbänder oder lösbare Befestigungen,
- dargestellte Alarm- oder Sicherungsmechanismen,
- eine leicht ungenauere Ortsbeschreibung.

Auch eine bewusste OT-Vorabstimmung mit den am Zielort spielenden Personen ist möglich. So kann beispielsweise im Rahmen des Plot-Designs festgelegt werden, dass das Objekt nicht einfach erschwatzt oder abgekauft werden kann. In diesem Fall müssen die betreffenden Personen entsprechend gebrieft werden, damit sie im gewünschten Rahmen reagieren. Alle Erschwernisse müssen transparent erkennbar, immersiv darstellbar sowie regel- und rechtskonform bespielbar sein.

## Wiederverwendbarkeit und Reset

Ein großer Vorteil des Spielmechanismus des "Auftragsdiebstahls" liegt in seiner Wiederverwendbarkeit. Nach Abschluss kann das Zielobjekt OT ausgetauscht oder neu definiert werden. Dadurch lässt sich der Mechanismus mehrfach während einer Veranstaltung einsetzen, ohne umfangreiche neue Vorbereitungen oder Absprachen mit den Betreiberinnen des Spielortes treffen zu müssen.

## Empfehlungen

Idealerweise richtet man bei der Orga der Veranstaltung eine beschriftete OT-Sammelstelle ein, an der nicht mehr genutzte oder „verwertete“ Diebes-Gegenstände OT abgegeben werden können. Dies kann dabei helfen, den Mechanismus rechtlich sauber, transparent und regelkonform zu gestalten, wenn er OT ins Stocken gerät.

## Zusammenfassung

“ Der Spielmechanismus „Auftragsdiebstahl“ vereint klare Struktur mit spielerischer Freiheit und schafft ein spannungsreiches Spielangebot im LARP, das gezielt für eine geeignete Zielgruppe aktiviert werden kann. Statt zufälligem Stehlen steht eine bewusst formulierte Mission im Mittelpunkt: ein konkret benannter, ins Ambiente eingebetteter und regelkonform markierter Gegenstand wird im Rahmen eines stimmungsvoll ausgestalteten Auftrags beschafft. Durch präzise Beschreibung, klar benannten Zielort und optionale Bedingungen entsteht ein fokussiertes Spiel, das Planung, List und Interaktion fördert.

Zu den zentralen Erkenntnissen gehört, dass der Mechanismus nur dann nachhaltig funktioniert, wenn Zielgegenstand, Auftrag und OT-Vorbereitung sauber aufeinander abgestimmt sind. Eine unauffällige Markierung des Objekts schützt vor unbeabsichtigtem Zugriff, während ein verdecktes OT-Etikett Eigentum, Umgang und Rückführung eindeutig regelt. Die Einbindung und Information der Betreiberinnen des Zielortes ermöglicht eine kontrollierte Reaktion und beeinflusst maßgeblich den Schwierigkeitsgrad. Gleichzeitig bleibt der Lösungsweg bewusst offen und ergebnisoffen – Freiheit in der Durchführung, sowie Erfolg und Misserfolg sind Teil des Spiels und erzeugen eine glaubwürdige Dynamik mit unvorhersehbaren Spannungsbogen.

Die Vorteile des Auftragsdiebstahls liegen in seiner Flexibilität, Steuerbarkeit und Wiederverwendbarkeit. Der Schwierigkeitsgrad kann gezielt angepasst werden, ohne die Grundstruktur zu verändern. Vereinbarte Spielorte sind wiederverwendbar, da die Betreiberinnen bereits gebrieft wurden. Der Mechanismus funktioniert meist ohne direkte SL-Begleitung, ist leicht zurücksetzbar und kann mehrfach während einer Veranstaltung eingesetzt

werden. Durch Failsafe-Mechanismen bleibt er transparent, regel- und rechtskonform.

Insgesamt bietet der Auftragsdiebstahl einen kontrollierbaren, immersiven und gezielt einsetzbaren Spielmechanismus, der Intrige, Spannung und Interaktion fördert, ohne dabei organisatorisch aufwändig zu sein.

---

Revision #5

Created 28 February 2026 11:51:52 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:31:53 by Zinnober