Spielprinzip: Das OT-bewusste Missgeschick



Gutes LARP lebt von langen Aktio-Reaktio-Ketten. Eine Handlung erzeugt eine Reaktion, diese wiederum erzeugt eine neue Reaktion – so entsteht ein dynamisches, lebendiges Spiel. Damit dieses Prinzip funktioniert, müssen Spielerinnen und Spieler Handlungsmöglichkeiten erkennen und aufnehmen können.

Im Konfliktspiel oder in Situationen, in denen ein Charakter in eine eingeschränkte oder begrenzende Spielsituation manövriert wurde (z.B. Gefangennahme oder Überfälle) kann es deshalb sinnvoll sein, Handlungsmöglichkeiten bewusst sichtbar zu machen und offensichtlich anzubieten. Oft sehen andere Spielende nicht sofort die Möglichkeiten, die du als Szenengestalter erkennst. Wenn eine Seite vollständig dominiert, kann die Szene schnell stagnieren.

Ein wichtiges Prinzip um Rollenspiel in Bewegung zu halten ist die Einflechtung eines "OT-bewussten Missgeschickes", um neue Reaktions- und Interpretationsmöglichkeiten

anzubieten. Dabei wird ein gespieltes Missgeschick, Fehler, Schwäche oder eine Lücke mit voller OT-Absicht offensichtlich oder subtil angeboten oder präsentiert. Diese “Spielfäden” können andere Charaktere dann entdecken, aufnehmen und ausnutzen.

> Dieses Prinzip erfüllen mehrere wichtige Funktionen im LARP:
>
> - schafft neue Handlungsmöglichkeiten in “dominanten, eingefrorenen, eingeschlafenen oder anonymisierten” Situationen.
> - verhindern, dass Szenen einseitig oder statisch werden
> - fördert Interaktion zwischen verschiedenen Gruppen und Charakteren
> - ermöglicht indirekte Ermittlungen, Reaktionsplots und Folgehandlungen

Das ist besonders dann hilfreich, wenn du gerade klar die Oberhand hast und eine Spielsituation dominierst, zum Beispiel bei:

- Überfällen und Verprügelungen
- Betrug oder Erpressung
- Gefangen- oder Geiselnahmen
- Verhören oder Folterszenen
- nach Schattentaten, bei denen du unbemerkt entkommen bist.

Handlungsmöglichkeiten sichtbar machen

Bespielte Missgeschicke, Fehler oder Hinweise können über unterschiedliche Methoden eingebracht werden. Solche angebotenen Spielfäden können sein:

- Sichtbare und nutzbare Gegenstände oder Hilfsmittel einbringen
- Spuren und Interpretationsmöglichkeiten einbringen
- hörbare Versprecher und Ungereimtheiten
- visuelle Ungereimtheiten

Beispiele für bewusst eingebaute Missgeschicke

Informationen verplappern: Ein Charakter verrät im Gespräch unbeabsichtigt etwas Wichtiges. Beispiel: Du erwähnst “aus Versehen” einen Namen oder Ort und korrigierst oder entschuldigst dich sofort wieder.

Hinweise auf Interaktionspunkte geben: Du fluchst beiläufig zu deinem Kollegen, dass du den zweiten Schlüsselbund der Gefängniszelle suchst (der tatsächlich unter der Bank in der Zelle liegt). Du erwähnst, dass der Abort der Zelle direkt in die Kanalisation führt - die in Wirklichkeit ein kleiner Fluchttunnel ist.

Interaktionspunkte direkt erzeugen: Der Schlüssel zur Zelle fällt versehentlich zu Boden und niemand bemerkt es oder er liegt sichtbar und leicht erreichbar auf einem Tisch. Ein Messer liegt plötzlich in Reichweite der Geisel.

Freie Spielräume erzeugen: Du erwähnst, dass du etwas im Magen hast und mal zehn Augenblicke die Wachstube verlässt. Du schläfst laut schnarchend in der Nähe des Gefangenen ein. Eine Tür bleibt „aus Versehen“ unverschlossen. Du hast etwas gehört und musst nach draußen um nachzusehen - natürlich nimmst du deinen Kollegen mit. Du lässt bewusst einen Fluchtkorridor bei einem Überfall weit offen.

Spiel durch “Missverständnisse” lenken: Eine kurze Diskussion über eine völlig missverstandene Anweisung führt dazu, dass jemand die falsche Person freilässt.

Spuren ermöglichen Spurensuche und Ermittlungen für andere Gruppen und Charaktere. Interpretierbare Spuren hinterlassen: Bei kriminellen Aktionen können absichtlich kleine Hinweise zurückbleiben. Lies dazu auch unseren Beitrag zur Spielmechanik von Spuren und Hinweisen.

Missgeschicke bei Kämpfen: In einem energischen Kampf hat deine unerfahrene Gegenseite ihren Dolch verloren - du stolperst und verlierst deinen Dolch, der zufällig in die Richtung der Gegenseite fliegt. Natürlich hast du noch einen Ersatzdolch.

Hinweis und Labeling

Manchmal gibt es in Gruppen sehr unterschiedliche (IT-) Ansprüche an Erfolg und Professionalität des Charakters, die ins OT bleeden können. Manchmal ist es erforderlich, bei bewusst OT-eingebrachten Fehlern auch kenntlich zu machen, dass du es mit voller OT-Absicht getan hast. Als Label um deine Spielumgebung im Nachgang auf die Nutzung des Spielmechanismus aufmerksam zu machen, empfehlen wir ein übertriebenes “Oh! Wie konnte mir nur DIESES MISSGESCHICK passieren?” *augenzwinker*



Revision #2
Created 28 March 2026 21:19:57 by Zinnober
Updated 28 March 2026 21:34:08 by Zinnober