

Spielprinzip: Konfliktspiel- Angebot



Konfliktspiel ist ein zentrales Element des Schurkenspiels – aber es funktioniert nur dann gut, wenn es **nicht als Mitspiel-Zwang, sondern als Mitspiel-Angebot** verstanden, gestaltet und gespielt wird. Jede schurkische Aktion, jede Konfrontation, jede Intrige soll zunächst ein Spielimpuls an andere Beteiligte oder die Gegenseite sein. Ob und wie dieser Impuls aufgenommen wird, liegt vorwiegend auf der "Gegenseite". Genau in dieser "Kooperationsebene" liegt die Stärke – und die Herausforderung – des guten Konfliktspiels.

Gestalte Konfliktspiel als Einladung, nicht als Durchsetzungsanspruch. Wenn du einen Konflikt ins Spiel bringst, biete deinem Gegenüber eine Szene, eine immersive Spannungslage und eine kooperative Entwicklungsmöglichkeit an. Fordere kein Ergebnis oder eine bestimmte Konsequenz ein. Es geht nicht darum, deinen geplanten Ablauf durchzusetzen, einen bestimmten Erfolg zu erringen oder eine bestimmte Konsequenz zu erzwingen - gutes Konfliktspiel ist ergebnisoffen. Wer Konfliktspiel als Angebot versteht, löst sich von Erwartungen wie:

- „Die Gegenseite muss jetzt so oder so reagieren.“
- „Das muss zu meinem geplanten Ergebnis führen.“
- „Die Aktion darf nicht scheitern.“
- „Mein Plan muss funktionieren.“

Der Wert der Szene entsteht durch das gemeinsame Ausspielen, nicht durch den Sieg oder Erfolg einer Seite. Auch ein vereitelter Plan, ein entkommendes Ziel oder ein gescheiterter Einschüchterungsversuch kann hervorragendes Spiel erzeugen. Das Leitprinzip des Konfliktspiel-Angebots muss immer lauten: **"Spielbarkeit ist wichtiger als Durchsetzung"**. Dein Ziel darf nicht der maximale Erfolg deines Charakters sein, sondern muss auf die maximale Qualität der gemeinsamen Szene ausgerichtet sein.

Bringe Konfliktspiel wie ein Geschenk: klar erkennbar, offen nutzbar, ohne Ergebnisgarantie – aber mit vielen Anschlussmöglichkeiten. Genau dort entsteht starkes Schurkenspiel.

Es besteht keine Annahmepflicht des Angebots. Nicht jedes Konfliktangebot wird angenommen – und das ist in Ordnung. Konfliktspiel hat keinen Anspruch auf Mitwirkung. Es ist ein Vorschlag zur gemeinsamen Gestaltung einer Szene und der Fortspielmöglichkeiten. Reagiert dein Gegenüber anders als erwartet oder steigt nicht ein, dann ist das kein Regelbruch, sondern Teil der Offenheit des Formats. Gründe können sein:

- Die Gegenseite erkennt das Angebot nicht
- Die Situation passt gerade nicht ins Spiel
- OT-Sicherheits- oder Komfortgrenzen werden berührt
- Das Angebot wirkt zu unklar oder zu hart
- Es fehlen Spielressourcen (Zeit, Energie, Kontext)

Als Schurkenspieler oder Schurkenspielerin ist es jedoch deine Aufgabe, ein gestartetes, jedoch abgelehntes Konfliktspielangebot so zu moderieren, dass es "vorbeifliegen", "ummodelliert" oder "abmoderiert" werden kann, ohne die Immersion der Beteiligten zu stören.

Das Konfliktspiel-Angebot muss gut erkennbar sein. Viele Konfliktszenen scheitern nicht an mangelnder Bereitschaft, sondern an mangelnder Verständlichkeit des Angebotes oder daran, dass die Vielzahl der Möglichkeiten zur Einflussnahme nicht erkannt werden. Wenn dein Gegenüber nicht merkt, dass gerade ein spielerischer Konfliktpuls angeboten wird, kann es nicht sinnvoll darauf reagieren. Deshalb sollte Konfliktspiel nicht subtiler spielen – sondern lesbarer und dazu

- deutliche Signale enthalten,
- nachvollziehbare Motivation zeigen,
- erkennbar auf Interaktion abzielen,
- ausreichend Raum zur Reaktion lassen.

Wenn nötig, hilf aktiv nach. Verstärke dein Spielsignal durch deutliche Darstellung. Manchmal helfen die einfachsten und offensichtlichsten Mittel am stärksten:

- hörbare Ankündigung und Beschreibung von dem "was du gleich tun wirst"
- klare Ansprache von Reaktions-, Entscheidungs-, oder Handlungsmöglichkeiten,

- Verlangsamung der Eskalation, Vergrößerung oder Verkleinerung der Drohkulisse
- aufzeigen von Exit-Möglichkeiten und Fluchtwegen.

Gerade im Konfliktspiel muss die aktive Seite oft eine Moderationsrolle übernehmen, besonders dann, wenn die Gegenseite überrascht wird oder das Konfliktspiel in Spielbereichen stattfindet, in denen die aktive Seite die meisten Handlungsoptionen hat (zum Beispiel im eigenen Lager). **Konfliktspiel ist kein Übertreibungswettbewerb**, sondern ein kooperativ gespielter Spannungsbogen in dem alle Beteiligten interagieren können. Das bedeutet: Du beobachtest, ob dein Angebot verstanden wird, ob dein Gegenüber Anschluss findet, Handlungsmöglichkeiten erkennt und ob die Szene gemeinsam getragen wird. Wenn nicht, passt du dein Spiel und die Angebotsform an. Das kann heißen:

- Eskalationstempo reduzieren und mehr Reaktionszeit geben
- Ansprache von Reaktions-, Entscheidungs-, oder Handlungsmöglichkeiten,
- Bedrohungsniveau wieder herunterfahren
- Motivation erklären (IT sichtbar machen)
- zusätzliche Spielfäden anbieten, die so offensichtlich wie möglich sind

Offenes Ende statt fester Erwartung: Offene Enden erzeugen nachhaltiges Spiel. Erzwungene Enden erzeugen Widerstand. Ein gutes Konfliktspiel-Angebot ist immer ergebnisoffen. Plane niemals nur den Erfolg – plane immer auch das Scheitern, die Umkehr, die Flucht oder die unerwartete Wendung mit ein. Wer nur ein einziges Zielbild zulässt, wird unweigerlich anfangen, Druck zu erzeugen – und das schadet dem gemeinsamen Rollenspiel. Stelle dir vor jeder Konfliktszene Fragen wie:

- Was passiert, wenn mein Plan nicht funktioniert?
- Wie kann ich weiterspielen, wenn ich verliere?
- Welche neue Szene entsteht aus einem Fehlschlag?
- Wie kann mein Gegenüber „gewinnen“, ohne dass mein Spiel endet?

Zu jedem guten Konfliktspiel-Angebot gehören offensichtliche Exit-Optionen. Dein Gegenüber sollte erkennbare Möglichkeiten haben, den Konflikt zu verlassen, abzuschwächen oder umzulenken. Manchmal verursachen auch OT-Bedürfnisse oder -Sorgen, dass ein Konfliktspiel abrupt eingekürzt, unterbrochen oder abgebrochen werden muss. Daher sollten Exit-Optionen immer möglich sein. Exit-Optionen können sein:

- Fluchtmöglichkeiten
- Verhandlungsangebote wie Bestechung oder Deals
- Versprechen, Schulden oder Unterwerfung mit langfristigen Folgen
- Informationspreisgabe statt weiterer Eskalation
- zeitlicher Aufschub
- Dritte als Vermittler
- Skizzierung einer Bedrohungskulisse (die niemals IT realisiert wird)

Diese Exit-Optionen müssen nicht bequem sein – aber sie müssen existieren. Und manchmal müssen sie sichtbar gemacht werden. Wenn dein Gegenüber keine Handlungsalternative erkennt,

fühlt sich Konflikt schnell wie Zwang anstatt wie kooperatives Rollenspiel. Hilf deinem Gegenüber immer die Exit-Möglichkeiten zu erkennen.

Merke: Gestalte Konfliktspiel immer als Angebot und binde möglichst viele Impulse in Angebotsform ein.

Revision #3

Created 15 March 2026 10:34:47 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:37:57 by Zinnober