

Spielprinzip: Verlängerung von Aktio-Reaktio und Eskalationsspirale



Schurkenspiel und Konfliktspiel stehen oft vor einem besonderen Spannungsfeld mit kooperativen Spielmechanismen. Viele schurkische IT-Handlungen zielen auf schnelle, endgültige, unterdrückende, spurlose oder taktisch überwältigende Lösungen.

“ Beispiele:

- Die Räuberbande will den Raub in der Gasse möglichst schnell, ohne Spuren und ohne Widerstand durchziehen. Überraschend, erschreckend

und brutal.

- Die Diebin will den goldenen Kelch holen, ohne dass jemand etwas merkt. Still und leise verschwinden, keine Spuren, der Kelch ist einfach "verschwunden".
- Der Gangsterboss muss die Gesprächspartner einschüchtern, keine Widerworte dulden und am Ende der Verhandlung "die Oberhand" gewinnen.
- Der Auftragsmord soll überraschend durchgezogen werden, ohne dass es Spuren oder Indizien gibt. Die Auftraggeberin muss verborgen bleiben.

Doch Rollenspiel funktioniert nur dann nachhaltig, wenn alle Beteiligten interaktiv mitspielen können und "Fortspielmöglichkeiten" erkennen. Deshalb muss gutes **Konfliktspiel so gestaltet sein, dass Aktion-Reaktion-Ketten verlängert werden** und ständig neue Anknüpfungspunkte und offene Spielmöglichkeiten entstehen.

Ziel der Gestaltung von Schurkenspiel soll nicht die "überwältigende Macht" und "finale Lösung", sondern die "größtmögliche Anschlussfähigkeit" sein. Die Grundidee ist einfach: "Gestalte das Rollenspiel fortsetzbar und offenbare ständig neue Spielangebote." Gestalte dein Konfliktspiel so, dass aus jeder deiner Aktionen neue Reaktions- und Weiterspielmöglichkeiten entstehen. Setze Impulse („Aktio“) und lasse ergebnisoffene Reaktionen zu („Reaktio“). Die Reaktion gehört deinem Gegenüber.

“ Das erreichst du beispielsweise durch:

- leicht erkennbare Anknüpfungspunkte und Spielangebote
- sichtbare Motive und Spuren
- nachvollziehbare und ergebnisoffene Konfliktlinien
- mehrere Eskalationsstufen
- mehrere mögliche Ausgänge statt einer Endlösung

So entsteht ein Spielkreislauf statt einer abgeschlossenen Einzelszene. Folgend stellen wir einige Mechanismen und Konzepte genauer vor. Für einen systematischen Ansatz, stellen wir die Eskalationsspirale vor.

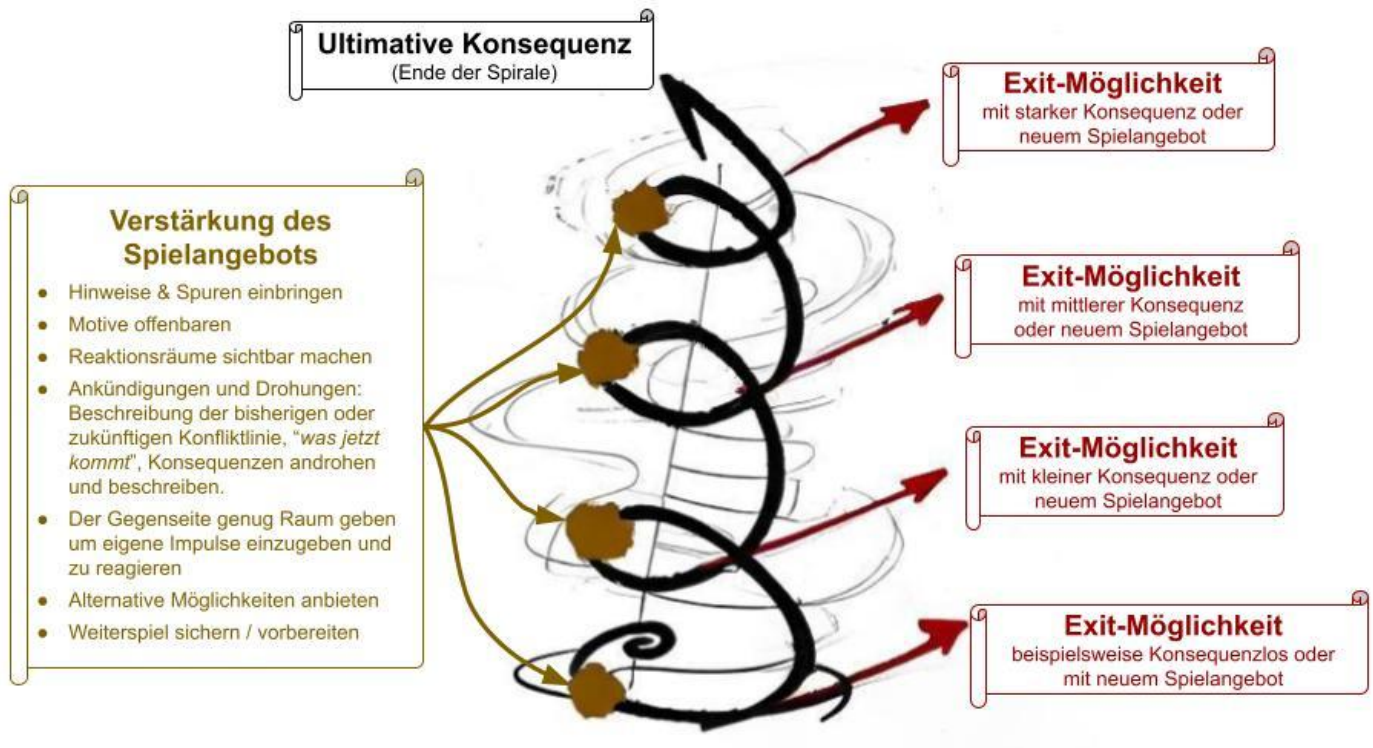
Die Eskalationsspirale

Die Eskalationsspirale ist ein Spielkonzept, um Eskalationen und Konfliktspiel im LARP-Rollenspiel kooperativer und interaktiver zu gestalten. Vermeide – wann immer möglich – sofortige ultimative Konsequenzen wie vorschnelle Charaktertode, vollständige Ausschaltung oder taktisch überwältigende Überraschungsangriffe ohne Reaktionschance der Gegenseite. Diese

beenden oft mehr Spiel, als sie erzeugen.

Denke und spiele in einer Eskalationsspirale, die sich langsam nach oben schraubt und mehrere Abzweigungen oder Ausstiegsmöglichkeiten anbietet. Biete ansteigende Intensitätsstufen und verschiedene Konfliktformen an. Nicht jede Auseinandersetzung muss mit maximaler Konsequenz enden oder genau so bespielt werden, wie du es dir vorgestellt hast. Viele mittlere Konsequenzen erzeugen mehr und längeres Spiel als die endgültige Lösung. Ausnahmen sind möglich - müssen aber sehr bewusst eingesetzt und gut eingebettet werden.

Eine Eskalationsspirale kann sich über Zeiträume von Minuten oder von Jahren strecken.



Elemente der Eskalationsspirale

Regelmäßige Exit-Möglichkeiten ermöglichen der Gegenseite das konsequente und immersive "ausgleiten" aus dem Konfliktspiel. Exit-Möglichkeiten könnten beispielsweise sein:

- Show-of-Force, Drohen und Einschüchtern - jedoch einen Ausweg offenbaren und die Gegenseite unbehelligt ziehen lassen. Harte Konsequenzen ankündigen - doch niemals wirklich verfolgen
- Flucht anbieten - auf die Reaktion der Gegenseite warten - "Hau doch ab - oder willst du dich hauen?"
- Verletzen, Vergiften oder Sabotage vollführen - doch Konsequenzen und Aufnahme des Weiterspiels der Gegenseite überlassen
- Erpressen oder unter Druck setzen - doch nicht wirklich weiter verfolgen
- Selbst Fehler machen, das Opfer entkommen lassen
- Das Opfer oder die Gegenseite als "nicht legitimes Ziel" darstellen

- Härtere Reaktion als “selbst in den Schatten unangemessen” darstellen und daher nicht verfolgen: “Für eine so kleine Frechheit bringe ich keinen um”.
- Der “Die Wachen kommen-Trick”: Eine Raub-Situation mit dem Ruf “Die Wachen kommen” abrupt auflösen und verschwinden.

Rechtzeitige Ankündigungen verlängern den Reaktionsraum, in dem sich die Gegenseite auf das Rollenspiel einstellen und vorbereiten kann. In jedem Rollenspieler und jeder Rollenspielerin finden im Konfliktspiel innere Prozesse statt, die oft zu besserem Rollenspiel führen, wenn man genug Freiraum zum Überlegen, Antworten oder Reagieren hat.

Motive offenbaren: Mitspielende erkennen nicht immer automatisch “warum” etwas passiert oder eskaliert. Innerhalb einer Eskalationsspirale kann es sehr hilfreich sein, die Motive nochmal glasklar zu offenbaren: Gespräche, Drohschreiben, Botschaften, Ankündigungen mit Begründungen.

Reaktionsräume aktiv sichtbar machen: Mitspielende erkennen nicht immer automatisch alle Spielanschlüsse und Reaktionsmöglichkeiten. Deshalb gehört es oft zur Aufgabe von Schurkenspielerinnen und Schurkenspielern, Reaktionsräume sichtbar zu machen, der Gegenseite genug Reaktionsraum zu geben und bei Bedarf moderierend zu unterstützen. Das kann für das Charakterspiel bedeuten:

- Handlungs- und Reaktionsoptionen klar aussprechen
- Wahlmöglichkeiten andeuten oder direkt vorstellen
- Verhandlungsfenster mit genug Raum und Interaktionsmöglichkeiten eröffnen
- Flucht- oder Deal-Möglichkeiten bieten
- Hinweise und Spuren “verlieren” (zumeist bewusst OT platziert)

Wenn dein Gegenüber Motive und Spielmöglichkeiten erkennt, steigt die Bereitschaft zum Mitspielen deutlich. Der Spielspaß der Gegenseite ist eine Voraussetzung für deinen eigenen.

Zeitversetztes Weiterspiel auch nach der Szene sichern: Wenn eine konkrete Situation nicht direkt weitergeführt werden kann, sollten später neue Anknüpfungsmöglichkeiten entstehen. Konfliktspiel darf zeitversetzt und langfristig weiterleben. Beispiele:

- Spätere Rache erwarten oder anspielen
- Nach-Drohen ala “Das nächste Mal erwischen wir dich”.
- Nachgesteuerte Ermittlungsansätze, Spuren und Gerüchte verteilen
- Folgeaufträge ausgeben, andere Spielende einbinden
- Sorgen und Machtverschiebungen bespielen
- Rollenwechsel vom Opfer zur treibenden Kraft oder Partnerschaft gestalten

Konflikte müssen nicht ununterbrochen ausgespielt werden – aber sie sollten fortsetzbar bleiben.

Zusammenspiel der Eskalationsspirale mit anderen Prinzipien

Die Verlängerung der Aktion-Reaktion funktioniert besonders gut, wenn mehrere Mechanismen und Prinzipien kombiniert werden: Konfliktspiel als Angebot, OT-Konsens, Freiwilligkeit, erkennbare Optionen und Exit-Möglichkeiten. Erst in der Summe entfalten diese Ansätze ihre volle Wirkung. Welche Form das annimmt, entscheidet sich meist situativ – aber es sollte stets neues Spiel ermöglichen, nicht bestehende beenden. Ein hilfreicher Leitgedanke lautet:

“Fange im kooperativen Konfliktspiel niemals mit hohen Konsequenzen oder Intensitäten an. Gib immer offene Angebote in den Spielkreislauf zurück und lass deinem Gegenüber genug Raum zum manövrieren und darauf zu reagieren.”

Revision #3

Created 15 March 2026 11:43:15 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:38:35 by Zinnober