Spielprinzip: Wahrnehmbarkeit der Sinnhaftigkeit deiner Taten

Schurkenspiel im LARP lebt von Spannung, Intrigen und gezielten Grenzüberschreitungen, die durchaus brutale Straftaten und Eskalationen beinhalten können - doch genau hier liegt auch eine der größten Gefahren. Handlungen, die zwar „böse“ sind, aber keinen erkennbaren Sinn ergeben – weder für dein Gegenüber noch für das Gesamtspiel - werden sehr oft als spielstörend wahrgenommen.

Gutes Schurkenspiel erzeugt Konflikt und Spielangebote. Schlechtes Schurkenspiel stört Spiel. LARP lebt von der gemeinsamen und interaktiven Gestaltung von Geschichten, hierfür müssen “Spielbilder” sichtbar und erlebbar gemacht werden. Wenn du als Schurke agierst, bist du Teil dieser Geschichte – und deine Aktionen sind Impulse für das Spiel anderer. Wenn deine Taten keinen erkennbaren oder nachvollziehbaren Grund haben:

- können andere Spieler nicht sinnvoll darauf reagieren
- entsteht keine Spielinteraktionen, sondern Frust
- wirkt dein Charakter nicht bedrohlich oder interessant, sondern störend

Wer gutes Schurkenspiel betreiben will, muss sich an ein zentrales Prinzip halten: Der Sinn oder Grund deiner Taten muss grob nachvollziehbar sein - oder erkennbar gemacht werden. Das bedeutet nicht, dass dein Charakter stets moralisch nachvollziehbar handeln muss, doch wenn die Handlungen deines Charakters einer inneren Logik folgen, muss diese Logik für andere Spieler erkennbar gemacht werden. Bevor du handelst, stell dir eine einfache Frage: "*Kann mein Opfer – oder Zeugen – zumindest grob verstehen, warum ich das tue?*"

Dabei geht es nicht um vollständige Transparenz. Überraschungen, Geheimnisse und Rätsel sind wichtig, aber es braucht erkennbare Motive wie Macht, Rache, Geld, Informationen, Angst oder politische und persönliche Ziele um deine rollenspielerische Motivation zu illustrieren. Selbst wenn dein Charakter wahnsinnig ist, sollte seine „Wahnsinnslogik“ erkennbar sein.

Das Negativbeispiel: Wahllose Gewalt durch Wahnsinnige, ein Klassiker unter den schlechten Schurkenkonzepten: „Ich spiele einen psychopathischen Serienmörder und töte einfach Leute.“ Wahllose Morde ohne Kontext gehören zu den schädlichsten Formen des Schurkenspiels, weil sie:

- Kein Spielangebot sind, nur Übergriff
- Niemand sinnvoll darauf reagieren kann
- Keine Geschichte entsteht, nur eine Serie aus einseitigen extremen Ereignissen
- andere Spieler aus dem Spiel reißen
- Vertrauen in Schurkenspielerinnen und Spielansätze zerstören
- langfristig den Ruf von Schurkenspiel ruinieren

Vorschläge: Plakative Sinnhaftigkeit und Erklärung

Im LARP reicht es oft nicht, dass die Handlung deines Charakters „in deinem Kopf Sinn ergeben“. Du musst diesen Sinn für die Gegenseite und Zuschauende sichtbar machen - das muss manchmal plakativ und übertrieben offensichtlich sein.

> **Methoden, um Sinnhaftigkeit zu transportieren**
>
> 1. **Klare, erkennbare Motive zeigen oder aussprechen**. Verbinde deinen Akt mit einer wahrnehmbaren Darstellung wie Drohungen, Anschuldigungen, Begründungen, Forderungen und Referenzen auf vorherige Ereignisse. So etwas kann in öffentlicher oder

halböffentlicher Konfrontation mit verbalem Austausch stattfinden.

2. **Hinterlasse Spuren** und sorge dafür, dass andere Zusammenhänge erkennen können, beispielsweise Symbole von Gruppen (Gildenzeichen, Karten, Münzen) sowie Symbole und Akte die Botschaften transportieren.

3. **Baue Zeugen ein oder provoziere Zeugenschaft** - ohne Zeugen kein Gerücht – ohne Gerücht kein Spiel. Sorge bewusst dafür, dass jemand etwas mitbekommt. Spiele Szenen nicht komplett isoliert.

4. **Kommunikation vor oder nach der Tat**. Eine Tat wird erst interessant und nachverfolgbar, wenn sie eingeordnet werden kann. Manchmal muss man mit einer Erklärung nachsteuern, etwa durch Drohungen, Angebote oder Warnungen sowie Briefe, Boten, Gerüchteküche.

5. **Baue wiedererkennbare Agenda und Muster auf**. Verfolge ein Ziel über mehrere Aktionen hinweg und baue Tatmuster auf. Streue dazu Gerüchte und Ermittlungsansätze.

6. **Übertreibung als Stilmittel** - manchmal ist subtil zu subtil. Stelle die Spielakte lieber etwas “zu offensichtlich” als unverständlich dar. Überdeutliche Drohungen, bewusst „klischeehafte“ Schurkenmomente und klare Symbolik helfen als Stilmittel.

Perspektivwechsel: Deine Gegenseite spielt mit

Denke immer daran: Deine „Opfer“ oder “Gegenseite” - sind deine Spielpartner. Deine Aufgabe ist es nicht, die Gegenseite fertigzumachen, sondern Interaktion im gemeinsamen Rollenspiel zu generieren. Gib deiner Gegenseite und deinen Opfern Gründe, dich zu hassen, Ansätze für Rache und Hinweise, um dich zu jagen. Wenn dein Gegenüber nach deiner Aktion sagen kann: *„Okay… ich verstehe, warum das passiert ist.*“… dann hast du gutes Schurkenspiel gemacht.

Sinnhaftigkeit deiner Taten ist ein wichtiges Fundament jedes gelungenen Schurkenspiels. Gute Schurkenspielerinnen zeichnen sich nicht durch maximalen Schaden aus, sondern dass sie die besten Geschichten hinterlassen. Denke in Motiven und Konsequenzen - handle nicht wahllos und mache deine Absichten sichtbar.

Revision #1
Created 26 March 2026 23:39:13 by Zinnober

Updated 26 March 2026 23:53:05 by Zinnober