

REAL CYBERPUNK

SPIELPHILOSOPHIE

<http://www.cyberpunk-larp.de> <http://www.revenant-orga.de>

EINLEITUNG

LARP ist nicht gleich LARP. Es gibt sehr viele verschiedene Ansichten davon, wie man dieses Hobby betreiben sollte. Unsere Ausführungen stellen eine davon dar. Es ist nicht die Beste. Es ist nicht die Schlechteste. Es ist nicht die Neueste. Aber: Es ist unsere, und wer bei uns spielen will, wird mit ihr leben oder sterben müssen!

Ganz wichtig ist uns: Jeden der folgenden Punkte kann man auch anders sehen. Jedes der folgenden Spielkonzepte kann man auch anders umsetzen. Wir wissen das. Und sicher gibt es gute Gründe dafür, es anders zu sehen und anders zu machen. Es gibt aber auch gute Gründe für unser Vorgehen, insbesondere, weil es **unsere** Vorlieben und Ansprüche an LARP berücksichtigt. Natürlich freuen wir uns, wenn jemandem unser Konzept gefällt und ihm nacheifern will. Gern diskutieren wir auch darüber, warum wir das alles so und nicht anders machen. Aber wir wissen wie gesagt, daß es verschiedene Auffassungen über LARP gibt. Daher wissen wir, daß keine Diskussion jemals zu einem gemeinsamen Konsens führen wird. Wer sich also auf unsere Ideen einlassen will, ist bei uns herzlich willkommen. Wer das nicht will, der ... möge diesen Satz selbst vervollständigen!

Auf einen Satz gebracht: Wir spielen auch gerne mal anders, aber bei uns wollen wir so spielen!

SPIELPHILOSOPHIE

Für das Spiel auf unseren Cons gibt es drei Regeln, die wiederum auf fünf Prinzipien basieren:

Regel Nr. 1: Gib Dir mit allem, was Du darstellst, Mühe!

Regel Nr. 2: Beantworte und vergelte die Mühe Deines Gegenüber mit eigener Mühe!

Regel Nr. 3: Stelle alles, was Dein Charakter tut oder bewußt nicht tut, im Spiel dar!

Wenn jeder Teilnehmer auf unseren Cons - Spielleitung, Springer und Spieler - sich zu jeder Minute des Spiels an diese drei Regeln hält, kann nichts passieren. Denn selbst wenn man der Ansicht

ist, eine Aktion wäre nicht gut dargestellt, muß man dennoch davon ausgehen, daß sich der andere gerade Mühe gegeben hat, da er sich ja an Regel Nr. 1 hält. Daher greift Regel Nr. 2 ein. Und weil sich alle an Regel Nr. 3 halten, ist zwangsläufig jede Aktion eine mühe- und liebevoll dargestellte Aktion. Die Prinzipien, auf denen unser Spiel beruht, werden im Folgenden vorgestellt. Es sind das Glaubensprinzip, das Opferprinzip, das Darstellungsprinzip, das Kooperationsprinzip und das Spielleiterprinzip.

1. Das Glaubensprinzip

Kurz gesagt enthält das Glaubensprinzip lediglich folgenden Satz: Wenn mein Gegenüber irgendetwas bei der Darstellung seines Charakters tut oder unterläßt, glaube ich ihm, daß das korrekt ist. Er wird schon einen Grund für seine Taten haben. Die absolute Todsünde gegen das Glaubensprinzip ist es, das Spiel für eine Outtime-Diskussion über Regeln oder Logik zu unterbrechen. Unproblematisch und erwünscht ist es hingegen, Verwunderung, Abscheu, Zorn oder spontane Freude über das soeben Gesehene im Spiel darzustellen (siehe hierzu auch 3. Das Darstellungsprinzip). Das Glaubensprinzip führt auch dazu, daß jeder für die Ausgewogenheit und innere Schlüssigkeit der Darstellung seines Charakters vollständig selbst verantwortlich ist. Da selbst absurdeste Handlungsweisen nach dem Glaubensprinzip zunächst wirksam sind, trägt jeder allein die Verantwortung dafür, daß er seinen Charakter nach den drei Regeln darstellt und die Spielprinzipien beachtet. Das Glaubensprinzip birgt für Regelbeuger und -brecher ein großes Machtpotential. Dieser Verantwortung sollte sich jeder bewußt sein!

Spielbeispiel: Ein Gangmitglied wird von einem Straßensamurai mit einem Schuß deutlich am Bein getroffen. Trotzdem reagiert der Ganger nicht darauf, sondern erwidert das Feuer. Der Spieler des Straßensamurais beginnt weder jetzt noch später eine Regeldiskussion über diesen Vorfall, sondern geht (dem Glaubensprinzip folgend) davon aus, daß es für die Unempfindlichkeit des Gangers schon einen Grund geben wird.

2. Das Opferprinzip

Nach dem Opferprinzip entscheidet allein das „Opfer“ bzw. der Betroffene einer Spielhandlung, welche Wirkung die betreffende Spielhandlung für den durch sie betroffenen Charakter hat. Diese Entscheidung fällt natürlich der Spieler, nicht der Charakter. Letzterer weiß vom Opferprinzip selbstverständlich nichts.

Das Opferprinzip greift natürlich nur bei solchen Spielhandlungen ein, bei denen es einen Interpretationsspielraum gibt, wie die Handlung auf den Betroffenen wirkt. Gelingt es einem Gangster tatsächlich, einem anderen das Geld aus der Hosentasche zu stehlen, oder einem Straßensamurai, seinem Gegner die Waffe zu entreißen, so besteht natürlich kein Spielraum, zu dessen Ausfüllung das Opferprinzip eingreifen könnte. Dieser existiert hingegen bei allen Handlungen, die während des Spiels simuliert werden, wie Kämpfe, Verletzungen oder paranormale Phänomene.

Hierbei sollte natürlich jedem klar sein, daß dieser Spielraum immer kleiner wird, je deutlicher das Spiel des Handelnden ist. Dennoch hat das Opfer letztlich zu entscheiden, welche von mehreren Möglichkeiten zur Reaktion es wählt.

Das Opferprinzip stellt damit eine Art Korrektiv für die absolute Geltung des Glaubensprinzips dar. Im Gegenzug dafür, daß das „Opfer“ dem „Täter“ seine Handlungen zunächst einmal glaubt, darf es zumindest bei auf sich gerichteten Handlungen selbst entscheiden, wie diese wirken. Damit wird zwischen beiden Darstellern ein Gleichgewicht hergestellt, was die Verantwortung für das Spiel angeht. Denn ebenso wie das Glaubensprinzip birgt auch das Opferprinzip ein großes Mißbrauchspotential. Auch diese Verantwortung sollte jedem bewußt sein!

Spielbeispiel: Als das oben genannte Gangmitglied nun auf den Straßensamurai schießt, streift der Schuß gerade einmal dessen Schutzweste. Der Spieler des Straßensamurais entscheidet (dem Opferprinzip folgend), daß dieser Treffer tatsächlich nur die Schutzweste gestreift hat, ihn damit nicht weiter berührt und noch nicht einmal die Weste selbst nennenswert beschädigt hat. Dies nimmt der Darsteller des Gangers ohne Zweifel zur Kenntnis.

3. Das Darstellungsprinzip

Das Darstellungsprinzip ist im Grunde die Quelle von Regel Nr. 3. Alles, was der Charakter im Spiel macht, muß ausgespielt, muß dargestellt werden. Dies gilt umfassend für alle Handlungen, aber auch für Nicht-Handlungen, also Unterlassungen. Outtime-Hinweise auf den Regelkontext bestimmter Handlungen, Eigenschaften von Gegenständen oder ähnliches sind unbedingt zu vermeiden - weil sie verzichtbar sind, wenn man das Darstellungsprinzip berücksichtigt.

Insbesondere muß alles so dargestellt werden, daß das Gegenüber es auch verstehen und darauf reagieren kann. Der Sinn und das Ziel einer Handlung müssen also aus der Darstellung klar hervorgehen. Natürlich ist hierbei Phantasie gefragt, aber das macht für uns LARP aus.

Im Zusammenhang mit dem Glaubensprinzip führt das Darstellungsprinzip dazu, daß keine Outtime-Diskussionen über bestimmte Vorkommnisse entstehen, sondern daß man auf vermeintliche Unstimmigkeiten in der Darstellung anderer innerhalb des Spiels angemessen reagiert. So mag man beispielsweise darüber verwundert sein, daß der Gegner nach dem achten Treffer auf die Brust immer noch nicht umfällt. Anstatt aber bei der Spielleitung, anderen Spielern, den Springern oder in LARP-Foren zu klagen, könnte man seinen Gegenüber entsetzt anblicken, noch entsetzter auf seine Waffe blicken und dann hektisch-demoralisiert die Flucht ergreifen. Oder aber mit Wutgebrüll wild die letzte Munition auf den Gegner abfeuern und ihn auffordern, doch endlich zu sterben. Entweder es gibt wirklich einen guten Grund oder die andere Person merkt, daß sie eigentlich schon lange mal umfallen müßte. Gleichgültig welche Lösung man wählt, sie war spielförderlich. Gleiches gilt für das Opferprinzip. Wenn ein „Opfer“ einer Spielhandlung aus welchen Gründen auch immer entscheidet, daß eine andere Spielhandlung eine bestimmte oder eben keine Wirkung auf den Charakter hat, muß diese Entscheidung entsprechend dargestellt

werden. Einfaches Ignorieren ist kein „Darstellen“. Deutliches, überzeichnetes Ignorieren reicht zur Darstellung allerdings aus. Insofern stellt auch das Darstellungsprinzip ein Regulativ der übrigen Prinzipien dar.

Spielbeispiel: Kommen wir auf das Gangmitglied und den Straßensamurai zurück: Nach seinem zwar gezielten, aber wirkungslosen Beintreffer schreit der genervte Straßensamurai: „Verdammt Ganger, mal wieder bis oben hin mit Speed vollgepumpt!“ - vielleicht war der Darsteller des Gangers einfach unaufmerksam und stellt daraufhin fest, daß er beim nächsten Treffer reagieren muß. Nach dem Streifschuß des Gangers wiederum ruft der Straßensamurai „Meine Schutzweste! Er hat meine nagelneue Schutzweste angesengt!“ und erwidert seinerseits das Feuer, ohne sich weiter um den Treffer zu kümmern - er zeigt dem Mitspieler damit, daß er den Treffer sehr wohl bemerkt hat, ihn aber nicht zählen will. Der Straßensamurai hat endgültig genug von dem kleinen hartnäckigen Ganger und mit einem Marines-Kampfschrei stürzt er aus seiner Deckung; dem Darsteller des Gangers wird klar, daß er jetzt mit einem Treffer rechnen muß und achtet entsprechend darauf. Als er vom Straßensamurai einen direkten Treffer am Bauch einstecken muß, entscheidet der Ganger-Darsteller, daß ihn dieser Schuß so hart trifft, daß er (dem Darstellungsprinzip folgend) zu Boden geht, seine Waffe mit einem lauten Schmerzensschrei fallen läßt und wimmernd die Hände auf den Bauch preßt. Als der Straßensamurai triumphierend und mit vorgehaltener Waffe auf ihn zukommt, faselt er etwas davon, daß er verblute und am Verrecken sei; der Spieler des Straßensamurais weiß nun endgültig, daß der Ganger kampfunfähig ist.

Vom Darstellungsprinzip gibt es allerdings dann eine Ausnahme, wenn der Spieler dies ausdrücklich aus ihm wichtigen Gründen wünscht. So darf niemand aufgrund der notwendigen Darstellung im Spiel zu einem Verhalten gezwungen werden, daß er nicht an den Tag legen will oder kann. Dies mag z.B. bei der Einnahme von simulierten Drogen der Fall sein, die Alkohol oder Stoffe enthalten, gegen die der Spieler allergisch reagiert. Aber auch ethische und moralische Einstellungen mögen einen Spieler davon abhalten, bestimmte Handlungen (etwa das Küssen eines Fremden) auszuspielen. Der Spieler kann in einer solchen Situation ohne sein Verhalten erklären oder gar rechtfertigen zu müssen, mitteilen, daß sein Charakter dies und jenes jetzt tue, er aber nicht. Alles, was problemlos dargestellt werden kann, muß aber weiterhin gespielt werden, so daß z.B. die simulierte Droge zwar nicht real konsumiert, aber ihre Auswirkung dargestellt werden muß. Da bereits das Opferprinzip dem Spieler beträchtliche Einflußmöglichkeiten auf sein Spiel einräumt, sollte eine solche reine Intime-Darstellung auf die wirklich notwendigen Fälle beschränkt werden. Wenn ein Spieler diese Möglichkeit dennoch wahrnimmt, ist eine Debatte darüber absolut unangebracht!

4. Das Kooperationsprinzip

Wir veranstalten LARP, um mit anderen zusammen ein Wochenende lang Spaß zu haben. Daher

erwarten wir auch von unseren Teilnehmern, daß sie LARP als **Miteinander** und nicht als **Gegen-**einander auffassen. Selbst wenn die Charaktere einander als Gegner gegenüberstehen, sollte unser gemeinsames Ziel sein, eine gute Geschichte zu erzählen.

Dies wollen wir als das Kooperationsprinzip bezeichnen. Es läßt sich im Grunde mit den Sätzen „Denke bei allem, was Du tust, an den Spielspaß des anderen“ und „Deine Spielfreiheit findet ihre Grenze, wo die des anderen beginnt“ umschreiben. Somit begrenzt auch dieses Prinzip alle anderen. Jeder muß sich darüber im Klaren sein, daß er mit anderen zusammen ein gemeinsames Hobby gestaltet und die Freizeitnutzung jedes anderen beeinflusst.

Man kann es aber nicht auf Rücksichtnahme beschränken. Das Kooperationsprinzip umfaßt auch die Vereinbarung darüber, daß man die Handlung und die Geschehnisse auf einem Con gemeinsam gestaltet, selbst wenn einzelne Charaktere oder Charaktergruppen verfeindet sein mögen. Dazu gehört auch, eigene Wünsche und Vorstellungen zurückzustecken, den anderen Teilnehmern zu vertrauen und sich auf deren Spiel einzulassen. Im Gegenzug machen sie es schließlich genauso.

Spielbeispiel: Als der Straßensamurai erkennt, daß sein Gegner schwer verletzt am Boden liegt, ist er so aufgeputscht und wütend, daß er ihn am liebsten sofort erschießen würde. Der Spieler des Straßensamurai besinnt sich aber darauf, daß gemeinsames Spiel beide weiter führt, läßt seine Waffe sinken und schnappt sich die Knarre des Gangers. Während er sich mit einem sadistischen Grinsen über den Ganger beugt, sagt er: „So, Punk, jetzt erzähl' mir mal, wo ihr euer Drogenlabor habt - vielleicht siehst du dann auch morgen noch die Sonne!“ Der Darsteller des Gangers überlegt kurz (er könnte als Springer auf Konfrontationskurs gehen und den wütenden Straßensamurai weiter provozieren - oder versuchen, seinen Charakter glaubwürdiger mit einem gewissen Überlebensdrang darzustellen und so auf das Spielangebot des anderen eingehen) und fängt dann an zu jammern und um sein Leben zu betteln. „Dann wirst du mich zum Drogenlabor führen und mir helfen, da 'reinzukommen - IST DAS KLAR !?!“, meint der Straßensamurai daraufhin und nimmt von seinen Tötungsabsichten (dem Kooperationsprinzip folgend, wie auch der Darsteller des Gangers) Abstand. Beide Spieler haben in Kooperation mehr und weitaus interessanter gespielt und können dies immer noch tun, als wenn der Straßensamurai den Ganger einfach erschossen hätte.

5. Das Spielleiterprinzip

Die Spielleitung hat das letzte Wort. Sie entscheidet abschließend über Erfolg und Mißerfolg von Spielhandlungen. So sehen es die meisten anderen LARPer auch. Warum meinen wir, es in ein eigenes Prinzip einbetten zu müssen?

Zunächst einmal, damit es besser aussieht. Aber vor allem, weil auch die Spielleitung sich unserer Ansicht nach den übrigen Prinzipien beugen muß. Sie ist genauso Teilnehmer wie die Spieler und Springer. Daher wollen wir der Spielleitung einen Platz innerhalb der Spielprinzipien

verschaffen, keine außenstehenden oder übergeordneten. Das heißt, daß auch die Spielleitung grundsätzlich den drei Spielregeln und den übrigen vier Spielprinzipen unterworfen ist. Sie ist insbesondere gehalten, alles was geschehen soll, im Spiel darzustellen und muß mit den anderen Teilnehmern kooperieren.

Nur in Ausnahmesituationen darf sich die Spielleitung z.B. über das Glaubens- oder das Opferprinzip hinwegsetzen, wenn es für den Ablauf der Handlung oder das Spiel aller (sozusagen das Gemeinwohl aller Teilnehmer) unerlässlich ist. Dies wird aber nur in Ausnahmefällen geschehen müssen. Das Darstellungsprinzip kann in Ausnahmefällen ebenfalls durch die Spielleitung durchbrochen werden, wenn eine Darstellung im Spiel unmöglich, ein Outtime- Hinweis an die Teilnehmer aber entweder nicht spielstörend wirkt oder für das weitere Spiel dringend nötig ist. So wäre z.B. das Ausbrechen einer Krankheit (z.B. einer ungefährlichen, aber nervtötenden Schluckauf-Epidemie) für die Spielleitung nicht anders darstellbar, als die Betroffenen outtime über die Infektion und die Symptome zu informieren. Ebenso ist kaum darstellbar, wenn die Spielleitung während des Spiels den Spielern besonderes Wissen zukommen lassen will, das ihre Charaktere etwa durch paranormale Begabung oder andere nicht darstellbare Wissensquellen erlangt haben.

Die Spielleitung hat also unter den Teilnehmern eine herausgehobene, nicht aber völlig autonome Stellung. Sie vereint die Charakteristika eines Schiedsrichters bzw. vielmehr Moderators und eines besonders einflußreichen Teilnehmers der Veranstaltung. Die Spielleitung kann daher eine Handlung lenken, aber nie erzwingen - dies verhindern die übrigen Prinzipien.