

Du Kannst Was Du Darstellen Kannst

Was ist das?

Dies ist eine punktelose Spielweise oder auch -philosophie und soll diverse punktebasierte Regelwerke ersetzen. Es geht darum, den Spielern eine eigene Aktion glaubhaft (d.h. durch "gute" Darstellung) zu vermitteln. Es kommt also nicht darauf an, dass man sich sklavisch an eine durch ein Regelwerk vorgeschriebene Prozedur hält (z.B. beim Zaubern), sondern Hauptsache die Mitspieler verstehen, was man da gerade tut und kaufen es einem ab. Dinge, die man real nicht darstellen kann, sollte man nach Möglichkeit nicht tun (z.B. den Zauberspruch "Burgen verstecken").

Die Abgrenzung zu Punkteregeln und zum DKWDDK ist oft nicht ganz klar. Der Grundsatz "Fertigkeiten müssen glaubwürdig dargestellt werden" gilt ja auch für die meisten Punkteregeln. Die Abgrenzung zu den Punkteregeln ist, dass *alleine* die Darstellung beim DKWDDK bereits ausreicht und man nicht noch zusätzliche Beschränkung durch einen Punktwert erhält.

Einem Charakter steht jede Fertigkeit zur Verfügung, die der Spieler durch Schauspielerei und Showeffekte glaubhaft simulieren kann. (Selbstbeschränkung, weil der Charakter ggf. weniger kann, als der Spieler darstellen könnte ist dabei unbenommen).

Die Unterschiede zum Punktespiel

Um das etwas zu erklären, hier eine Situation wie sie mit drei verschiedenen Spielphilosophien aussieht: Ein Tor einrennen.

- Punktespiel: Das Tor hält eine bestimmte Menge Schaden in Punkten aus, wenn die Spieler genügend Schaden mit Geschützen oder Rammböcken (die ebenfalls eine bestimmte Menge Schaden in Punkten verursachen) angerichtet haben, verkündet die Spielleitung dass das Tor kaputt ist, und es wird geöffnet.
- DKWDDK: Die Spieler attackieren das Tor mit Geschützen und Rammböcken. Wenn eine Spielleitung findet es wäre nun genügend Schaden angerichtet, erklärt sie dass das Tor kaputt ist, und es wird geöffnet.

Vorteile

Das Spiel steht im Vordergrund, nicht das Regelwerk. Anstatt ständig irgendwelche Punkte mitzuzählen (Rüstungspunkte, Kämpferschutzpunkte, Lebenspunkte, Magiepunkte, Erfahrungspunkte, ...) und Buchhalter zu spielen, kann man sich ganz auf das Spiel mit den anderen konzentrieren. Man muss nicht dutzende von Fähigkeiten inkl. EP auswendig lernen, sondern kann sie sich selbst aussuchen und individuell zusammenstellen. Weiterhin wird man bei der Charakterwahl nicht eingeschränkt, man muss nicht mit einem Anfängercharakter beginnen und es gibt keine von den Regeln vorgeschriebene Lernkurve, der man folgen muss. Es gibt also

nicht zwingend einen allmählichen Anstieg der verfügbaren Fertigkeiten und Charaktere werden nicht durch das Ansammeln von Charakterpunkten mit jedem Contag automatisch mächtiger. Ein Charakter kann natürlich dennoch dazulernen, sei es, weil der Spieler real an Erfahrung gewinnt, oder weil der Spieler selbst wählt, eine Lernkurve auszuspielen und sich anfangs selbst beschränkt. Allerdings wird die Lernkurve nicht durch die Regeln erzwungen.

Waffen machen soviel Schaden, wie das Gegenüber glaubt, dass sie Schaden machen. Ein Baumstamm oder eine zweihändig geführte Waffe (großer Hammer, Axt, etc.) machen also (wenn das Gegenüber vernünftig ist) automatisch mehr Schaden, die extrem störenden Schadensansagen "2, 2, 2, 2, ..." oder Zusätze wie "heilig, heilig, heilig, heilig" des Waffenführenden entfallen.

Probleme

DKWDDKler lassen sich im Kampf umfallen, wenn sie glauben dass es Zeit dafür ist - nicht früher und nicht später. Das kann z.B. nach dem ersten Schlag mit einem zweihändigen Hammer sein - ein punktebasierter Spieler hätte hier wahrscheinlich noch 10 Rüstungspunkte und 6 Kämpferschutzpunkte. Außerdem gibt es nach DKWDDK keine Beschränkungen bei den Fähigkeiten durch Punktekontingente. Theoretisch wäre eine "eierlegende Wollmilchsau" denkbar, die von Kämpfen über Magie bis Alchemie alles kann. Hier sind die Spieler gefragt, auf dem Teppich zu bleiben und sich freiwillig einzuschränken. Die größeren Freiheiten bei der Charakterwahl und dem Spiel bedürfen einer größeren Verantwortung und Selbstbeherrschung.

Da die meisten von Euch wahrscheinlich noch nie nach DKWDDK gespielt haben, sehen wir auch kein Problem darin, wenn man sich an Punkteregelwerken orientiert. Sprich: Wenn ich eine Rüstung an habe, weiß ich in etwa, wie viele Schläge ich einstecken kann. Dies kann man auch als grobe Richtlinie für DKWDDK anwenden. Wenn ich jedoch einen Volltreffer mit einer womöglich großen Waffe abbekomme, dann ist es wohl besser, wenn man fliegt, selbst wenn es der erste Treffer ist.

Wirklich problematisch sind Fälle, in denen Leute erwarten, mit minimalster symbolischer Darstellung oder gar dem so genannten „Telling“ also der "Darstellung" durch OT-Beschreibungen ("Du siehst, wie..."), beliebige Effekte erzielen zu können. Fertigkeiten, deren Anwendung nicht durch *aktives* Spiel dargestellt wird, sollte man vermeiden. Wir möchten kein "Du siehst jetzt wie..." oder "OT habe ich jetzt gerade..." haben. Genauso wenig wird es Kampfansagen geben wie "2, 2, 2" oder "magisch, magisch" geben. Reagiere so, wie Du es für richtig hältst.

Wichtig ist, dass man sich auf der einen Seite von der Erwartungshaltung trennt, eine eigene Spielaktion müsse irgendeine bestimmte Folge haben und auf der anderen Seite jede fremde Spielaktion mit irgendeiner Reaktion honoriert. Dies gilt insbesondere für Magie. Dem Angreifer wird in der Regel egal sein, ob man ohnmächtig wird und dich verarztet lässt oder ob man tot umfällt, solange sein Angriff irgendeine Wirkung hatte und man ihn nicht rundheraus ignoriert.

Jedenfalls hängt das Gelingen eines DKWDDK-Spiels sehr davon ab, wie verantwortungsvoll die Spieler sind.

Ein paar Punkte zum Thema Magie und DKWDDK

Bei der Darstellung von Magie solltest du dir besondere Mühe geben, schließlich musst du deine Mitspieler davon überzeugen, dass du gerade gezaubert hast .

Die Wirkung deiner Bemühungen hängen *vollständig* davon ab, wie deine Mitspieler dein Tun bewerten. Du kannst also nur dann tatsächlich zaubern, wenn es deinen Mitspielern/Opfern so gefällt. Im Gegensatz zum Zaubern mit Punkten hast du keine Macht, sondern sie wird dir von deinen Mitspielern für erfolgreiche Darstellung "verliehen". Hierbei muss man anerkennen, dass andere Spieler andere Vorstellung von guter Darstellung haben. Was einem selbst genügt, muss für andere noch lange nicht ausreichen.

Da es den anderen Spielern freisteht, auf die Zauberdarstellung zu reagieren, wie es ihnen beliebt, kann es vorkommen, dass der Spruch eine ganz andere Wirkung erzielt als beabsichtigt. Ein ausgespielter Zauber ist ein Spielangebot an den Verzauberten, mehr nicht. Siehe auch weiter unten bei der Opferregel.

Wenn dabei eine bestimmte Wirkung erzielt werden soll, dann muss aus der Darstellung des Zauberers ersichtlich sein, was er sich vom Bezauberten wünscht. Auch dann gibt es keine garantierte Wirkung. Wenn ihr es macht, dann macht es voll und ganz! Legt eure Kraft und Energie in den Zauber und versucht die Energieflüsse für eure Zwecke umzulenken. Das darf ruhig körperlich anstrengend sein. Wenn ihr euch selbst den Quatsch nicht glaubt, wer soll es dann tun? Auf schwer darstellbare Zauber sollte verzichtet werden, weil immer die Meinung der anderen ausschlaggebend ist.

Jedenfalls kann es nie schaden, wenn man solche Dinge, die man auch aus dem Punkteregelwerk kennt, wie Komponenten, Gestik und Sprüche, beim DKWDDK übernimmt. Dabei kann der Spruch auch das umschreiben, was denn gewollt ist, wie zum Beispiel einem Feuerball einen Zauberspruch rufen: „Möge Dich reinigende Kraft des Feuers zu Boden werfen und alles Böse in Dir verbrennen“. Gepaart mit einer entsprechend theatralischen Gestik sowie einem geworfenen Gegenstand, der nach etwas mehr als einem roten Schaumstoffball aussieht, man mag durchaus das gewünschte Ergebnis erzielen.

Nichtsdestotrotz wird bei DKWDDK ein großer Anspruch gerade an die Magiekundigen gelegt. Doch warum nicht einmal etwas ausprobieren, was man noch nicht kennt. Wer weiß, was daraus entstehen mag?

Die Opferregel

Im engeren Sinne einfach die Regel, dass der Spieler selbst entscheiden darf, ob, wann und wie sein Charakter stirbt.

Der "Täter" kann mit seinen Spiel-Handlungen keinen Reaktionszwang auf das/die "Opfer" ausüben. Das "Opfer" hat einen gewissen Handlungs- und Interpretationsspielraum, den es ausnutzen darf, kann, und gerne auch soll. Aktionen des "Täters" besitzen keine Garantie bezüglich Erfolg und Wirkung, sondern stellen lediglich ein Angebot an das "Opfer" dar. Was das "Opfer" daraus macht ist (in vernünftigen Grenzen) dessen Sache und liegt nicht mehr im Ermessen des "Täters". Wenn der Magier einen Zauber darstellt und ihn der Bezauberte anders auffasst und (in den Augen des Magiers) "falsch" ausspielt, so ist das kein Fehler, sondern integraler Bestandteil dieser Spielauffassung. Die schlussendliche Wirkung einer Handlung wird immer von "Täter" und "Opfer" gemeinsam erzeugt. Das heißt auch: Je genauer der "Täter" den Effekt seiner Handlung haben möchte, desto eindeutiger bzw. besser muss er seine Handlungen ausführen/beschreiben/darstellen. Befürworter der Opferregel neigen allerdings auch als Täter dazu, ihrem Opfer einen breiten Spielraum für mögliche Reaktionen auf eine Aktion zu lassen.

Die Auslegung dieser Regel wird unterschiedlich gehandhabt. Manche leiten daraus die Möglichkeit ab, eine Spielaktion notfalls einfach zu ignorieren, andere sehen dagegen damit verbunden auch das Gebot *irgendwas* Sinnvolles als Alternative zu spielen. Im einen Fall würde z.B. das Opfer eines Meuchelangriffs einfach dessen Folgen nicht ausspielen(möglicherweise auch nur rückwirkend erklären, dass der Charakter noch lebt) im anderen Fall würde das Opfer entscheiden, dass der Charakter z.B. nur schwer verletzt, aber nicht tot ist. Im Interesse eines für alle sinnvollen Spielflusses ist letztere Methode zu bevorzugen.

Opferregel bedeutet aber auch eine gewisse Verantwortung im Spiel des „Täters“. Wenn ich also jemanden im Kampf besiegt habe, wird beim Punkteregelwerk gerne der Todesstoß angesetzt, um ganz sicher zu sein. Wenn jedoch die Opferregel angewandt werden soll, muss der „Täter“ dem „Opfer“ auch die Möglichkeit lassen, diese Regel anzuwenden.

Hier ein Beispiel, wie es sich anderswo zugetragen hat:

Die Spieler haben sich einen anderen Spieler herausgepickt, weil er ihnen merkwürdig vorkam. Sie hatten den Verdacht, dass er ein Nekromant sei. Nach einem Gespräch mit dem Spieler erhärtete sich der Verdacht und der vermutete Nekromant wurde in einem kurzen Kampf besiegt. Danach zerstückelten die Spieler IT den Nekromanten und übergaben sie Körperteile IT einem Feuer, um ihn zu verbrennen.

Bei dieser Handlungsweise ist dem „Opfer“ – in diesem Fall dem Nekromanten – natürlich nicht die Möglichkeit gegeben zu entscheiden, ob er denn nun durch glücklichen Zufall überlebt hat, weil z.B. der Tavernenwirt, in dessen Taverne das Ganze stattgefunden hat ihn in die Gosse geworfen hat, wo ihn ein barmherziger Heiler raus zog, um ihn zu heilen.

Dies bedeutet, dass man, nachdem man einen Gegner besiegt hat auf solche Dinge wie zerstückeln, verbrennen oder ähnliche Todesstoßhandlungen verzichten sollte. Es reicht aus die Toten von der Straße in den Graben zu rollen oder sie einfach liegen zu lassen, nachdem man sich überzeugt hat, dass man dem „Opfer“ den Garaus gemacht hat.

Wer nach vielen Jahren einen geliebten Charakter zum Beispiel durch meucheln beim Austreten verloren hat, würde sich eine Alternative wie die Opferregel wünschen. Wer Fantasy-Larp spielt hat vielleicht auch die Idee, einen heroischen Tod zu spielen. Das muss dann nicht bei der nächtlichen Pinkelpause sein, aber vielleicht einige Stunden später auf der gleichen Veranstaltung, wo man die Gegner mit seinem Leben zurück hält und dabei heldenhaft ins Gras beißt, während der Rest der Gruppe noch gerade davonkommt. Das ist dann stimmiger und sorgt dennoch für Respekt bei den Mitspielern, weil man sich auch von seinem Charakter lösen konnte.

Eine kleine Anmerkung:

Die Texte stammen weitestgehend aus dem LarpWiki (<http://www.larpwiki.de>) und wurden von mir gekürzt bzw. ergänzt. Wer noch mehr über das Thema erfahren möchte, sollte ruhig einen Blick ins Wiki werfen.

Alex Holz, 10. April 2007