

Kommunikationshilfe bei IT/OT Problemen

Da uns die durchgängige Immersion (“In-Time bleiben”) auf unseren Cons sehr wichtig ist , wollen wir euch zwei Hilfsmittel vorstellen, mit denen Out-Time-Probleme gelöst werden können, ohne das Spiel zu unterbrechen.

Wichtig ist, dass niemand diese Hilfsmittel ausnutzt, um andere Spieler hinters Licht zu führen und sich einen Vorteil zu verschaffen. Sie dienen dazu, im Ernstfall Probleme schnell zu lösen.

Fragt euch grundsätzlich: *“Ist diese OT-Problem vielleicht auch ein IT-Problem für meinen Charakter?”*

Für gefährliche Situationen und echte Verletzungen gilt natürlich weiterhin der Befehl „Stopp“, durch den das Spiel komplett unterbrochen wird.

Variante 1: „Wirklich Wirklich“

Wenn ihr in einem Satz ein “wirklich wirklich” einfügt, zeigt dies dem Gegenüber, dass ihr OT Gründe für euer Verhalten habt, das Spiel aber eben nicht unterbrechen wollt.

Bsp.1: Die Schwarzmagierin wird gerade verhört, muss aber um eine bestimmte Zeit ein Medikament nehmen. Mit einem Satz wie *„Ich möchte wirklich wirklich kurz verschwinden und komme wirklich wirklich gleich wieder“*, kann sie die Szene kurz unterbrechen, ohne lange semi-in-time zu diskutieren und die Szene letztendlich ungewollt zu behindern. Im besten Fall geht die Spielerin dann kurz mit gekreuzten Armen auf ihr Zimmer, damit andere nicht versuchen sie anzuspielden. Die Spieler, die sie verhört haben, können sich darauf verlassen, dass sie zurückkommt und dort weitermachen, wo sie aufgehört haben.

Bsp.2: Die Helden haben einen Ork gefangen genommen, er wehrt sich so heftig, dass sie Sorge haben, dass jemand verletzt werden könnte. *„Du solltest wirklich wirklich vorsichtiger sein (du ekliger Ork)“*, oder ein ähnlicher Satz, können die Situation problemlos klären, ohne ein *„Jetzt mal OT, lass das sein!“*

Bsp.3. *„Du, Heiler! Du musst jetzt mit uns in den Wald!“* – *„Das geht nicht, ich habe wirklich wirklich andere Dinge zu tun.“* Und schon ist die Situation klar und der Heiler kann zum Monster im Wald werden, auf das die SL schon seit einer halben Stunde wartet ;-)

Variante 2: Handzeichen

Die Handzeichen sind dazu da, bei Unsicherheit zu klären, ob die Situation für den anderen in Ordnung ist. Das bedeutet nicht, dass ihr in Zukunft immer nachfragen müsst, aber wenn ihr unsicher seid, macht davon Gebrauch, vielleicht möchten beide Seiten z.B. einen intensiven Konflikt ausspielen, trauen sich aber nicht richtig. Auf diese Art können die Handzeichen mehr Sicherheit geben und letztendlich zu stärkeren Szenen führen. Wenn ihr die Handzeichen verwendet, nehmt zusätzlich Blickkontakt mit dem Anderen auf.



Anfrage: Ist alles O.K.?



Nein: Es ist nicht O.K. – Die Szene wird langsam deeskaliert.


Auch ein dämonenbesessener Ork kann für sich einen Grund finden, warum er erstmal damit aufhört, sein Opfer zu foltern - *“Mein Charakter würde aber weiter machen, er ist nämlich böse”*, ist nie ein Argument.


Das Zeichen kann auch aktiv, ohne Anfrage verwendet werden.




Ja: Alles O.K. – die Szene wird weiter fortgesetzt, ggf. intensiviert.

Das Zeichen kann auch aktiv, ohne Anfrage verwendet werden.

Bsp.1: Der Trollock, den der Streiter gerade niedergestreckt hat, liegt immer noch einige Meter entfernt im Gebüsch, der Spieler macht sich etwas Sorgen. Durch Blickkontakt und  kann er sich vergewissern, dass alles in Ordnung ist. Auch die SL kann diese Anfrage verwenden, um auf Entfernung mit NSCs und SCs zu kommunizieren.

Bsp.2: Die PAXA-Geweihte flirtet hemmungslos mit der Kriegerin, die sich furchtbar ziert. Per  kann sie abklären, ob der Kriegerin die Situation in-time oder out-time unangenehm ist.

Bsp.3: Eine wilde Kaskarin möchte einen Streit mit einem wohlgeborenen Herrn anzetteln und hat kein Problem damit, es eskalieren zu lassen und hart bestraft zu werden. Seine Wohlgeborene möchte eine Strafe verhängen, wirkt aber sehr zögerlich – die Kaskarin kann ihm durch eine ordentliche Beleidigung, Blickkontakt und  signalisieren, dass er sich nicht aus out-time Gründen zurückhalten muss.