

Spielphilosophie für Silberstein *Lost Star*

Einleitung

Auf einem LARP (Live Action Role Play) kommen viele Menschen zusammen, die Freude und Spaß an einem gemeinsamen Hobby haben. Allerdings treten bei einem LARP schneller emotionale Situationen auf. Hinzu kommen dann auch noch wenig Schlaf, viel Action und das eine oder andere kleine und große Drama für den einen oder die andere.

Je eher wir uns im Vorfeld verständigen, wie wir LARP am Liebsten betreiben, desto besser für den Spielspaß bei der eigentlichen Veranstaltung. Wir haben hier zusammengetragen, wie wir LARP für uns aus der Sicht der Spielleitung definieren.



Grundsätzliches

LARP macht uns Spaß, wenn es wie ein spannender Film ist, den alle Beteiligten vor Ort mitgestalten. Ziel ist ein Spielerlebnis mit magischen Momenten und Erlebnissen, die über die alltägliche Vorstellung hinausgehen und an dem alle gleichermaßen Freude haben, ob nun SC, NSC oder Spielleitung.

Setting/Spielwelt

Wir spielen in der heutigen Zeit. Jede*r ist ein normaler Mensch und alle verbindet die Bewunderung an Curt, den Filmstar der 1985 einfach von der Bildfläche verschwand. Wir binden eure Charaktere natürlich in den Plot mit ein und es wird unglaublich viele Überraschungen geben. Wir wollen eine möglichst dichte Atmosphäre erschaffen, uns aber auch nicht zu ernst nehmen.

Wir haben eine IT Homepage geschaffen auf der ihr euch im Vorfelde schon austoben dürft. Alles was dort geschieht stammt aus der Feder der Rollen die ihr vielleicht auf dem Spiel kennenlernen dürft.

Was für ein Spiel wünschen wir uns?

Im Rahmen unseres Settings wünschen wir uns dichtes, glaubwürdiges und konsequentes Liverollenspiel nach dem Prinzip „Du kannst, was du darstellen kannst“.

Das Spiel ist rund um die Uhr intime und kommt mit möglichst wenig Telling aus.

Auch wenn es zwischen den Gruppen oder einzelnen Charakteren immer wieder Rivalitäten geben kann und soll, erwarten wir von allen Beteiligten ein kooperatives Spiel.

Kooperatives Spiel bedeutet, dass alle die Rollen der anderen mittragen. Beispiel: eine überzeugende Ärztin wird intime eben immer als Fachfrau behandelt, egal ob das Gegenüber OT vielleicht einen Dokortitel besitzt.

Jeder Streit zwischen Charakteren ist rein intime. Im realen Leben mögen wir uns normalerweise alle. Wir erwarten, dass alle Teilnehmenden das trennen können.

Bei OT-Streitigkeiten wendet euch möglichst direkt an die SL oder die Mediator_innen, die wir euch vor Ort vorstellen werden.

Gewinnen um jeden Preis ist nicht das, was wir uns unter gutem LARP vorstellen. Der Weg ist das Ziel und optimalerweise sind nachdem LARP alle Gewinner*innen, weil sie ein cooles Spiel hatte – egal wie der Plot ausgeht. Gestaltet euer Spiel fair und macht das Ganze zu einem Erlebnis, an dem alle Spaß haben. Verlieren kann auch ein Gewinn sein: play to loose.

„Spielst du für alle, dann spielen alle für dich“.

Spaß sollte jede_r der Teilnehmer_innen haben. Wir wollen, dass wir uns gegenseitig gut unterhalten. Dazu gehört auch das gegenseitige Miteinbeziehen ins Spiel.

Es besteht die Chance, dass Spieler_innen-Charaktere bei unserem LARP sterben. Das machen wir jedoch nicht grundlos. Dennoch ist zu beachten: Euer Handeln hat Konsequenzen, bisweilen eben auch tödliche (MUHAHA)

Beleidigungen: im Spiel verwenden wir evtl. Beleidigungen. Diese haben dann mit der Rolle zu tun, und nicht mit der realen Person dahinter. Beispiel für ein no go: Du fettes Schwein. Positives Beispiel: Von dem was du nicht weißt, könnten noch drei weitere durch die Prüfungen fallen.

Sexuelle Übergriffe werden als Spielinhalt nicht toleriert. Solltet ihr euch in einer Situation unwohl fühlen, sind wir als SL für euch da – sprecht uns bitte zeitnah an oder wendet euch an unsere Mediator*innen, die wir beim Spiel vorstellen.

Infigths (Nahkampf im Spiel) werden wir vor Beginn der Veranstaltung mit euch üben. Wer sich nicht sicher ist niemanden dabei zu verletzen, lässt das bitte einfach sein. Wichtig: Wer einen Infight starten möchte: Vergewissere dich, dass dein Gegenüber mitmachen möchte. Halte Blickkontakt! Ansonsten – mache es zu einem verbalen Schlagabtausch.

NSCs

NSCs sind nicht ausschließlich Kanonenfutter, die meisten Rollen haben euch etwas zu sagen. Stumm gemachte Rollen sind mehr als überflüssig, also macht sie nicht komplett handlungsunfähig. Die NSCs werden euch aber auch nichts schenken. Nett fragen und auf die Plotlösung hoffen, das wird nicht (immer) funktionieren.

Folter oder Ähnliches kann ebenfalls dazu führen, dass ihr nur genau das erfahrt, was ihr hören wolltet, was aber vielleicht gar nicht stimmt. Wenn ihr Folter als Spielinhalt umsetzen möchtet, vergewissert euch vorher, ob euer Gegenüber das auch mitspielen möchte. Im Zweifel auch OT. Und bedenkt wo ihr euch befindet. Nicht jede*r möchte so etwas sehen. Denkt einfach daran, dass NSCs genausoviel Spaß am Spiel haben wollen wie ihr.

Von unseren NSCs erwarten wir die Teilnahme an einem TeamSpeak-Termin ca. 1 Monat vor der Veranstaltung. Dort erklären wir den Plot, klären Fragen und freuen uns über euren Input. Vor, auf und nach dem Spiel wünschen wir uns viel Kommunikation mit unseren NSCs.

Spieler_innen

Spieler_innen sind für uns die Hauptrollen der Veranstaltung. Sie sollen Held_innen sein, ihre Bühne bekommen und für sie schreiben wir die Plots. Diese sollen herausfordern, durch Drama und durch positive, schöne Geschichten. Natürlich wünschen wir uns auch etwas von unseren Spieler_innen: Wenn man sich mit diesen Zielen hier grundsätzlich identifizieren kann, dann sind die Weichen dafür gestellt, sich auf unserer Veranstaltung wohl zu fühlen und Spaß zu haben.

Für alle Teilnehmenden: bitte antwortet auf Fragen, wenn wir euch eine Mail schicken > zum Beispiel euren Charakter betreffend. Wir machen das nicht um euch zu ärgern, sondern um euch ein schönes LARP vorzubereiten – lasst uns dabei nicht hängen ;)

Vorbereitung

Wir freuen uns über eure Mitarbeit an der Fanseite für unseren lieben Curt. Immer wieder werden wir euch Futter geben, Gerüchte streuen und Details bekanntgeben. Helft uns dabei, lest es, schreibt was und versetzt euch in die Rolle eines Fans der seinen Star so sehr vermisst.

Das Regelwerk senden wir im Laufe der nächsten Wochen zu. Weniger ist für uns mehr und somit habt ihr wenig Stoff zu lesen, aber bitte macht es!
Ebenso sind wir auf eine gewisse Kommunikationsbereitschaft angewiesen, gerade wenn es um die Informationen in der Anmeldung und im Charakterbogen geht.

Sind noch Fragen offen? Dann stellt sie uns immer gerne.
Am besten per Mail an silwersteen@jwalarp.de