

LARP: machen 2021 Letzte Fragen

Was kommt nach Facebook?

Komm ins Larper.Ning

Handynummern.

Instagram

Discord

Schwierig zu sagen, auch weil Tiktok und Instagram keine Plattformen für Gespräche sind. Clubhouse?

Bis sich FB so überlebt hat wie das Ning, wird es noch dauern. Aktuell findet viel Neulingsgewinnung über alternative Plattformen (z.B.) Instagram statt.

Discord, Instagram etc. aber ich finde beide nur eingeschränkt geeignet und erst sinnvoll, wenn der Kontakt hergestellt ist bzw. das Larp bekannt ist.

Hoffentlich ein tatsächlich soziales Netzwerk.

Dein beste/schlimmste Momente/Erlebnisse/Stories? (aus beidem kann man lernen)

Würde hier deutlich zu lang werden.

Schlimmstes: Anstatt 70 Kampf-NSCs mit 17 NSCs (da unangekündigte Absagen) 250 Spieler*innen beschäftigen müssen.

Bestes: Als ein antagonistisch konzipierter NSC von den Spieler*innen stattdessen mit sehr viel Verständnis, Empathie und Vergebung behandelt werden, sodass die ganze Geschichte ein anderes Ende nahm. Mein Tod stand fest, aber der NSC ging zufrieden und in dem Bewusstsein, seine Untaten doch auf gewisse Art und Weise wieder gut gemacht zu haben.

Braucht es mehr wissenschaftliche Perspektiven auf LARP? Wie könnten die aussehen?

Definitiv braucht es die! Es gibt Wissenschaftler*innen, die auch larpfen, oder die einfach an Larp interessiert sind. Ich versuche da beruflich auch zu vernetzen. Auch sollte man bei anderen Bereichen Ähnlichkeiten suchen und sich nicht abgrenzen. z.B. ist auch Forschung im Schauspielbereich oder über Spiele generell relevant. Diese Forschung zu erweitern, statt sich nur auf Larp zu fokussieren, wäre sehr sinnvoll.

Aus der Soziologischen Sicht bietet Larp viel Forschungspotential, ggf. mit Versuchsreihen auf Con.

Brauchen nicht. Interessant wär's aber schon.

Ja ein, man muss da imho aufpassen, dass es nicht zum verkopften Elfenbeinturm wird, der die Spiellerschaft nicht mehr erreicht.

Definitiv! Gerade im Bereich von Teambuilding, Lernen und auch die Psychologie hinter Rollenspiel ist wenig erforscht und bietet so viele Möglichkeiten!

Ich möchte mehr wissen zu gesunder Immersion, zu neuen Rätselideen und Plotkniffen und was macht eine Con zu einer gelungenen Con?

Ich glaube, das wäre eher ein Thema für eine eigene Diskussionsrunde, weniger für ein Frageformular :).

LAOG bzw Online LARP: Konkurrenz, Ersatz oder Ergänzung?

Ergänzung. Kein Ersatz und sicherlich keine Konkurrenz.

Online Larp ersetzt in meinen Augen das „draußen“ Larp nicht. Die Themen und Emotionen die Online transportiert werden, haben eine völlig andere Dichte als die Offline transportierten.

Ergänzung. Mehr Mechaniken um Geschichten zu erzählen und außerdem Menschen zu vernetzen.

maximal Ergänzung. Es ist kein vollwertiger Ersatz und damit auch keine Konkurrenz.

Anderes Medium. Spricht andere Leute an. Hat andere Belohnungsmechaniken. Ist in der Breite keine Konkurrenz.

Ergänzung. Zu nah an Arbeits-Realitäten. Ersatz für ein „echtes“ LARP für mich nicht, aber ich zelte halt so gerne...

Ergänzung.

Für mich eindeutig nur Ergänzung. Nichts ersetzt für mich die Immersion, die ein Larp in einer schönen Location und den richtigen Kostümen bieten kann.

Ergänzung.

LARP & Utopien, warum nicht mal ein positives Szenario als Hintergrund?

Weil Utopien langweilig sind und darum aus „Spannungsgründen“ wieder ins Negative gerückt werden. Am Ende des Tages möchten Spieler die Helden einer Con sein.

Konfliktfreie Narrative sind selten wirklich spannend glaube ich.

Aus einer Ermächtigungsperspektive ist klassisches Fantasy doch durchaus eine Utopie. Ich finde es sehr utopisch, dass Spieler/Charaktere als Helden weitgehend ungebundene Herren ihrer Aktionen in einer zumindest aus Spielersicht weitgehend nachvollziehbarer Kausalität sind.

Anderer Ansatz: Die meisten Utopien stellen sich auf persönlicher Ebene doch auch wieder als Dystopie oder zumindest als problematisch heraus.

Dritter Ansatz: In einer utopischen Welt wäre Drama sehr niedrigschwellig. Alltagsprobleme. Das ist ein großer Bruch mit bestehenden Spielerfahrungen.

Für mehr Glücks-Bärchi-LARP.

Möglich, würde aber vermutlich schlicht wegen Mangel an Herausforderung/Heldenreise/Struggle sich komisch anfühlen.

Immer! Bitte!

Teure Ausrüstung und Gewänder, immer mehr Technik und hohe Ansprüche an die Darstellung - wie inklusiv ist das Hobby Larp im Jahr 2021?

Man sollte auch bedenken, dass die Vernetzung von Larper*innen viel besser geworden ist und der 2nd Markt durch höhere Qualitätsansprüche auch angewachsen ist. Eine komplette und hübsche 2nd Hand Klamotte bekommt man schon für 20-30€. Auch ist es mega leicht, bestehende Gruppen zu finden und bei ihnen mitzulagern.

Larp ist noch immer mit einem Hemd und einer Hose möglich, die eigenen Ansprüche sind eine andere Frage.

Hand in Hand damit geht allerdings auch ein leichter Zugang zu Quellen, Tipps und Anleitungen. Ich würde sagen es ist inklusiver als es je war.

Es gibt dieses Jahr Cons?

gibt schon eine gewisse Versnobtheit für hohen Ausrüstungs-Standard. Erlebe aber auch viel Unterstützung und Wertschätzung für gutes Rollenspiel abseits von Ausrüstungs-Standards.

Inklusiver als vor 15 Jahren, weil man auf jeder Schwelle larpen kann und je größer das Event, desto niedriger der Mindestanspruch.

Was den finanziellen Aspekt angeht, ist Larp zumindest weniger inklusiv als früher. Gegensteuern kann man mit Teilnehmerbeiträgen, die durch höhere Beiträge für Besserverdiener subventioniert werden. Als Orga haben wir damit bisher sehr gute Erfahrungen gemacht.

Die beste Ausrüstung ersetzt kein gutes Rollenspiel - sie unterstützt in der Rolle, mehr nicht. Aber es bleibt so, dass Hobby LARP ist in ganz vielen Bereichen wenig inklusiv.

Was ist euch am Ende des Tages an einem Larp das Wichtigste?

Dass man Spaß hatte.

Erinnerungen von denen ich zehren kann.

Die kollektive Erfahrung

Das ich am Ende sage, „Ich würde das wieder machen“

Dass keiner Schaden genommen hat.

Abschalten vom Alltag, Freund:innen treffen.

Als Orga: Dass jeder auf seine Kosten kam. Als Teilnehmer: Dass ich mit meinem Spiel zum Spiel anderer positiv beigetragen habe.

Emotionen.

Was ist wichtiger ein herausragendes Outfit, Charakterkonzept oder schauspielerische Leistung?

Ein gutes, stimmiges Charakterkonzept. Der Rest unterstreicht das.

„Schauspielerische Leistung“ auch wenn ich es nicht so nennen würde.

Dass alle drei Aspekte in das konkrete Spiel passen und dass man aus mindestens einem der Aspekte genug Selbstvertrauen zieht, um im Spiel aktiv zu werden.

Schauspielerische Leistung.

A und C. Konzepte sind beliebig und geraten in vergessenheit. Gesamtauftritt bleibt hängen.

Für mich eindeutig Charakterkonzept und schauspielerische Leistung. Beide tragen wesentlich mehr zu einem guten Spiel für möglichst viele Spieler bei als ersteres.

Ich würde es meistens gleichwertig behandeln. Mal kann eines stärker durchkommen, je nach Rolle und ob SC, NSC oder GSC.

Was meint ihr, kann am ehesten dazu führen, dass die unterschiedlichen Ströme im Larp (Fantasy, Großcons, Nordic, Modern, etc.) zusammengeführt werden können?

Gar nichts. Es ist völlig ok und legitim, dass es diese verschiedene Arten von Larp gibt. Nicht jedes Larp ist was für jeden.

Inwiefern sollen die zusammengeführt werden? Es wäre gut, wenn sich Larper*innen unterschiedlicher Genres besser vernetzen könnten. Dazu reicht es aber schon, wenn man auf einer Plattform einheitlich werben und informieren kann.

Nachfrage.

Mehr Kommunikation untereinander und weniger verbaler Grabenkampf. Niemand larpt falsch weil er anders larpt.

Eine kleinere Community so das Leute larpen um zu larpen. Generell finde ich die Zusammenführung unnötig.

Niedrigschwellige Con- und Spielangebote, die für Wechsler interessant sind und beworben werden.

mehr Larp:machen Konferenzen zum gegenseitigen Austausch ;).

Larp-Konferenzen wie diese hier. Obwohl man aus unterschiedlichen Richtungen kommt, gibt es doch einige Dinge, die allen Larps gemein sind (Thematisierung von sexualisierter Gewalt, kulturelle Aneignung etc.) und auf die man sich einnorden kann.

Wieso soll man sie zusammenführen?

Was sind die top 3 Dinge, die du am larp generell vermisst?

Lagerfeuerrunden, LARP Freunde treffen, vom Alltag abschalten.

Stimmige Charakterkonzepte, respektvoller Umgang miteinander (grade wenn man sich nicht mag), gute Musik.

Draußen sein, Menschen sehen, für ein paar Tage die Probleme von jemand anderem haben.

Menschen, Menschen und Menschen.

- Zielgerichtete Aktivität in der Natur.
- „Wind im Kopf“ durch fordernde Interaktion und gleichzeitigem Mitdenken von Charakter-Perspektive, Mitspieler-Perspektive und Orga/Story-Perspektive.
- Mit Freunden und neuen Bekannten etwas gemeinsam tun.

Draußen sein, Lampenfieber, Perspektiv-Wechsel.

Genereller Tapetenwechsel, verkleiden, neue Leute kennen lernen.

Die Leute, die Emotionen und ein ganzes Wochenende draußen sein.

Wenn die Realität eigentlich immer komplex und unverständlich ist, warum sollte dann ein LARP-Hintergrund (meistens) „konsistent“ und „konsequent“ sein?

Ein konsistenter Hintergrund bietet einen Rahmen, in dem man sich bewegen kann und indem man einen Charakter ausgestalten kann.

Unsere Realität fühlt sich aber konsistent und konsequent an und wenn man einen Bereich hat, bei dem man sich nicht auskennt, kann man davon ausgehen, dass dieser Bereich nicht „leer“ ist. Wenn ein Larp-Hintergrund aber an vielen Stellen „leere“ Bereiche hat, die auch beim Näheren „hinsehen“ leer bleiben, fühlt sich die Welt einfach weniger real an. Ich würde sogar soweit gehen zu sagen, dass „konsistent“ und „konsequent“ nur als ad-hoc-Kriterien gewählt werden, um eine Welt zu beschreiben, die sich möglichst real anfühlt.

Weil auch der Hintergrund der realen Welt (physikalische Grundsätze) konsistent ist.

Konsistenz und komplex schließen sich nicht aus. Konsistent muss nur der Regelsatz sein in dem alles funktioniert.

Weil man sich mit der Realität ständig befasst und mit dem Larp Hintergrund nur 2-3 Tage im Jahr. Niemand liebt Hintergrundinfos vorher und slebst wenn ersetzen die das direkte erleben nicht.

Muss er nicht. Realismus bedeutet oft in Sachen Hintergrund entspannt durch die Hose zu atmen und im Zweifel den Hintergrund dem Spiel anzupassen. Dass Menschen sich (gerade in ihrer Freizeit) nach klaren Kausalitäten und „einfachen“ Welten sehnen, ist legitim. Aber daraus erwächst keine Verpflichtung an einen Hintergrund. Vor allem dann, wenn der Anteil der Spieler gering ist, der regelmäßig wiederholt ähnliche Situationen erleben würden.

sollte er? ich kann auch das berühmte „Fänchen im Wind“ spielen und Spielspaß damit erzeugen.

Weil die durchschnittliche Con eine unglaublich kondensierte Version einer fiktiven Realität ist. Da ich sie allein aufgrund dieser Grundvoraussetzung niemals so erleben kann wie eine „wirkliche Welt“ muss auch hinter den Kulissen kondensiert und geordnet werden.

Werden wir alle noch Larpen, wenn wir Rentner sind?

Klar! Renterlarp!!

Nein.

Ich hoffe doch schwer.

Nein, dann kämpfen wir in den Klima-Kriegen als entbehrbares Kanonenfutter und erinnern uns an die gute alte Zeit.

Altenheim-Larp wird DAS Ding in ein paar Jährchen.

Unwahrscheinlich.

Klar!

Ich schon. Und ihr?

Wie findet ihr die richtigen Spieler für euer Spiel?

Man redet miteinander und gleicht die Erwartungshaltungen ab. Wenn sie passen, sind es die richtigen Spieler. Wenn nicht, dann nicht. Aber das ist völlig in Ordnung.

Dadurch, dass es funktioniert. Man muss das Gefühl dafür behalten, ob die Interaktionen sich so gestalten, wie man es sich vorgestellt hat. Und durch OT Nachfragen und Gespräche.

Mundpropaganda und Multiplikatoren.

Mund-Propaganda, gezielte Ausschreibungstexte.

Klare Kommunikation hinsichtlich Angebot und Erwartungshaltung.

Wie geht ihr als Orga mit LARPer:innen um die ihr Spiel anderen aufzwingen wollen?

Man redet mit den Leuten und erklärt ihnen, warum das blöd ist.

Sie drauf aufmerksam machen. Immer erstmal von Inkompetenz und nicht von böser Absicht ausgehen. Und dann ist die Frage: Passt ihr Spiel überhaupt zur Veranstaltung?

4-6 Augen-Gespräche.

Kommt auf die Inhalte an. Ist es Rassismus, sexualisierte/seguelle Gewalt-Inhalte, zieh ich die Person im bedarfsfall raus. Davon unabhängig biete ich vorher in der Ansprache einen Rückzugsort und einen Mechanismus, sich aus einer Situation auszuklinken, an.

Ein Gespräch unter vier Augen führen. Wir kommunizieren allerdings im Rahmen unserer Spielphilosophie, dass Spieler:innen selbst entscheiden, auf welche Spielimpulse sie eingehen möchten.

Wie glaubt ihr wird sich nach der Pandemie LARP verändert haben?

Es wird vermehrt auf Hygiene geachtet werden. Hoffe ich.

Mehr Wert auf Hygiene (weniger Teile von Flaschen, etc.)

Bessere Hygienemöglichkeiten auf Cons. (hoffentlich)

Ich befürchte für ein, zwei Jahre lang sehr viele gute Konzepte mit Terminüberschneidungen.

Die Leute werden auch auf Cons fahren, die sie vorher doof fanden, hauptsächlich sie können larpfen.

Quarantäne-Phase nach dem Larp, um Familie nicht mit eventueller Larp-Seuche zu infizieren.

Wir werden alle auf den ersten Cons komplett durchdrehen und viele generell zum Jammern neigende Personen werden noch mehr jammern, weil sie innerhalb einer Con alle ihre „Wünsche“ erfüllt haben will - was schon in normalen Zeiten nicht passiert.

Wie können Veranstaltungen für queere Personen interessanter/ansprechender werden?

Müssen sie das? Ich denke, auf einem Larp sind alle Menschen willkommen. Zumindest auf meinen Veranstaltungen ist das so.

Mit einer Null Toleranzpolitik. Mit einem festen Safe Space. Mit Workshops und Gesprächen im Vorfeld.

Queere Charaktere interessant integrieren.

explizites Ansprechen dieser Personengruppen in Ausschreibungstexten hat Wunder gewirkt.

Ehrlich gesagt, keine AHNung, sexuelle Aspekte klar ausklammern, so dass es in dem Kontext einfach keine Unterscheidung gibt?

Integration eines Code of Conduct und klares Statement, dass Charaktere unabhängig von der realen Geschlechtsidentität gespielt werden können, solange ein ernsthafter Versuch vorgenommen wird, die Geschlechtsidentität des Charakters darzustellen. (Gilt auch bedingt für andere Minderheiten: Statement, dass Charaktere auch unabhängig von ihrer Ethnizität besetzt werden. Allerdings geht das aus meiner Sicht nur in die Richtung, dass weiße Charaktere von PoC gespielt werden, nicht andersrum.)

Mehr queere Rollen, auch im NSC und GSC Bereich. Und zwar nicht unbedingt von Anfang an geskriptet, aber allein der Hinweis „Ich brauch für die erste Szene zwei NSC, die ein Pärchen darstellen - Geschlecht egal“. Wer als Orga zeigt, dass queere Rollen absolut normaler Alltag der Con sind, der zeigt gleichzeitig queeren Spieler*innen an, dass sie dort ebenfalls sicher spielen können.

Wie schafft man größere Akzeptanz innerhalb der Larpgemeinschaft?

Indem man einfach akzeptiert, dass es nicht „DAS“ Larp gibt, sondern viele verschiedene Strömungen und Spielarten sowie Genres im Larp gibt. Nicht jedes Larp ist was für jeden.

Über Gespräche aber auch über Konsequenzen Umgang mit Fehlverhalten.

Positive Grundeinstellung behalten, ab und zu Energie investieren und hoffen.

Akzeptanz von was? Larpende sind ja per se nicht „bessere“ Menschen, weil sie dieses Hobby haben, sondern generell ein Querschnitt aus allem, was die Gesellschaft bietet, inkl. den sozial nicht so kompetenten Personen.

Vorleben und gleichzeitig Kackscheisse offen ansprechen.

Das ist auch eher ein Thema für ein ganzes Panel und nicht unbedingt für eine Google Umfrage.

Wie sehr identifizieren sich die Menschen mit Ihren Chars und/oder wieviel von der eig. Persönlichkeit fließt in den Char hinein? ODER vertritt der Char Charaktereigenschaften die sie im RL nicht haben/ausleben können/möchten?!

Meine Charaktere haben immer Eigenschaften die ich habe, aber Verstärkt

Niemand kann aus seiner Haut. Gerade in Stresssituationen oder im Flow spielen wir meiner Meinung nach immer (unbemerkt) weitestgehend uns selbst, schon weil wir auf Muster und Vorwissen zurückfallen.

Das bedeutet nicht, dass wir einen Charakter nicht anders anlegen können, als unsere (selbstwahrgenommene) Persönlichkeit. Aber es bedeutet, dass wir dafür dann auch das entsprechende Spielumfeld brauchen, um das zu entfalten und umzusetzen.

Ich persönlich halte Charakter-Immersion und Spiel-Immersion nicht immer für

deckungsgleich. Gerade wenn wir ganz im Spiel aufgehen spielen wir weniger unseren Charakter - wir merken es aber wahrscheinlich nicht.

Da Spiel-Erfahrungen (in reflektierter Form) immer auch Spieler-Erfahrungen sind, wird es mit der Zeit natürlich leichter einen Charakter zu einer „erlernten“ Variante von sich zu machen, auf die man auch bei Stress zurückfallen kann.

Passiert in meiner Wahrnehmung oft. kann gut sein, kann aber auch zu krass viel bleeding führen.

Letzteres.

Von Mensch zu Mensch und Charakter zu Charakter unterschiedlich. Für manche Spieler:innen ist der Charakter nur eine Erweiterung ihrer eigenen Persönlichkeit; andere Spieler möchten dezidiert Charaktere spielen, die von ihrer eigenen Persönlichkeit stark abweichen.

Man kann Spieler*in und Charakter nie ganz trennen. Es wird immer die eigene Persönlichkeit einfließen und selbst bei sehr differenziert angelegten Charakteren steckt man wieder selbst drin, da man dann ja mit Absicht Eigenschaften auswählt, die nach Selbsteinschätzung nicht vorhanden sind. Allein der Unterschied Selbsteinschätzung-Fremdeinschätzung, den viele Menschen nicht machen, sorgt manchmal für ein „aber der Charakter ist doch ganz anders als ich!“ - aber eben nur in der Eigenwahrnehmung. Das braucht aber einen sehr engen und ehrlichen Mitlarper*innen Kreis.

Wie seid ihr zu dem Hobby gekommen? Wie habt ihr von diesem Hobby erfahren und was waren eure Entrypoints?

Ich wurde von meinem damaligen Freund und einem Kumpel zum Larp gebracht. Das ist jetzt fast 19 Jahre her.

Freundeskreis und PnP.

Jugend in Mittelaltermarktszene, dann von Schulfreunden angesprochen und mitgenommen worden. Feststellung: Da ist viel mehr Aktion und Abwechslung, als auf Märkten.

Freund:innen haben mich einfach mal mitgenommen.

Via Pen&Paper.

Ein Harry-Potter-Larp. Allseits bekanntes Setting, niedrige Kosten für die richtige Ausstattung, als neuer Schüler muss man keine Angst haben, mal nicht Bescheid zu wissen.

Durch eine Mitstudentin (etwas übergriffig) in die erste NSC-Rolle gezwungen worden, weil die Orga verzweifelt Menschen gesucht hat. Nach einer gewissen „Abnabelung“ kam dann der richtige Einstieg ins Hobby und die Flamme sprang über.

Warum werden Game Designs so gehütet, wieso nicht austauschen oder „geleihen“, damit großartige Spiele erneut, vlt. wo anders, gespielt werden können?

Es ist viel Arbeit in solche Designs geflossen und ich könnte mir denken, dass man diese Ideen nicht einfach aus der Hand geben möchte, damit sie sich nicht unkontrolliert in irgendeine Richtung weiterentwickeln, in die sich vllt nicht sollen.

Man hängt halt an seiner Kreation. Das ist menschlich. Oder man ist perfektionistisch. Das ist auch menschlich. Oder man kommt nicht drauf, weil man nicht gefragt wird. Sehr menschlich. Oder von der anderen Seite: Man findet ein Game Design cool, traut sich aber nicht zu es selbst umzusetzen und fragt deswegen gar nicht erst.

Sowas muss sich als Kultur einspielen. Was jede:r von uns tun kann: Anzeigen, dass sie:er dafür offen ist. Wenn du glaubst, dass ein Design Element wirklich gut ist, dann biete es auch anderen an.

Bin sehr PRO Austausch zu Game Designs.

subjektives Gefühl des „Das ist meins, wer weiss, wie Orga X damit umgeht“.

Ich sehe die Gefahr darin, dass Urheber:innen die Kontrolle über ihre Vision für das Spiel verlieren. Eine schlechte Durchführung durch andere kann im schlimmsten Fall außerdem dazu führen, dass das Spiel selbst unverschuldet einen schlechten Ruf bekommt.

Ich höre das erste Mal davon, dass „Game Designs“ (was ist das überhaupt im Larp?) geheim gehalten werden.

Wie gewinnt man Neulinge, bzw will das die Community überhaupt?

Indem man Menschen vom eigenen Hobby überzeugt und sie dafür begeistert. Wie in jedem Hobby.

Man gewinnt Neulinge indem man vom Larp erzählt und sie ermutigt, einfach dran bleiben.

Werbung, Werbung, Werbung. und natürlich. Larp braucht mehr Leute unter 25.

Frischer Wind tut jeder Peer Group mal gut. Explizites Ansprechen in der Ausschreibung wäre meine Empfehlung.

Community: keine AHnung, Gruppen/Orgas mit Sicherheit.

Ich verweise drauf, dass wir alle mehr zum Thema Gruppendynamiken lernen müssen. Weil neue Menschen sind wichtig, aber natürlich nicht zu viel auf einmal, weil dann eine gute Integration in die Gruppe meistens ein Problem wird - die Gruppe kapselt sich dann in „alt“ und „neu“ auf und neue Spieler*innen fühlen sich nicht gut eingeführt.

Wird Larp Mainstream? Ist das schlecht?

Nein. Warum sollte das schlecht sein?

Larp ist weit davon entfernt Mainstream zu werden, die Community wird leider zu groß um Safe zu spielen und man muss immer mehr darauf achten, mit (gegen) wen man spielt.

Hoffentlich wird es das, ansonsten wird es sterben.

Wir haben so viel Erfahrung mit Subkulturen und Sub-Subkulturen, da kommen wir schon mit zurecht.

Ohne Nachwuchs verknöchert ein Hobby und stirbt aus. Die Klage über „Mainstream“ sehe ich meistens als Anfang einer „verknöcherten“ Grundhaltung. Nicht schlimm, vollkommen verständlich aus der subjektiven Sicht der klagenden Person, aber sollte man nicht zu viel drauf geben.

Ist es schon? Macht Dinge vielfältiger, Ausrüstung günstiger.

Wird es. Nein, ist es nicht.

Ich wittere Gatekeeping hinter dieser Frage?

Was rettet euch jede Con?

Müsliriegel.

Trockene, warme Kleidung und nette Menschen.

Meine Mitspieler.

Müsliriegel oder Mr. Tom/Wunderbar/Snickers.

Heißes Gulasch, gute Gespräche und eine Runde schön Leiden.

Eine emotionale Szene (traurig, lustig, etc.).

Die Möglichkeit (auch wenn nicht genutzt) bequem zu schlafen und gut zu essen.

Gutes Essen.

Zu wissen, ich kann im bedarfsfall auch einfach heimfahren, wenn alles scheisse ist.
Meine Leute.

Welcher Gegenstand darf nie fehlen, was war ein absoluter Fehlkauf?

Ohrstöpsel für Nachts dürfen nie fehlen. Ein Fehlkauf war bisher eine Kalimba, die ich noch nicht einsetzen konnte.

Nie fehlen darf meine Notfallkiste (Nähkitt, Taschenlampe, Kontaktlinsenzeug, Müsliriegel, Handcreme). Fehlkauf: ein Paravent, nicht einmal aufgebaut.

Nie mehr ohne Schemel/Klapphocker. Fehlkauf: Larp-Bogen.

Überteuerte „Standard“-Lederrüstung.

Ein hochwertiger Schlafsack. Fehlkauf? Waffen von Mytholon.

Wie haltet ihr eure Motivation fürs Hobby in Pandemiezeiten hoch?

Für's Larp etwas basteln.

Mit Gesprächen über Larp.

Basteln, basteln, basteln.

Gar nicht. Ich habe alle Bastelaktivitäten eingestellt. Das Schreiben geht praktisch nicht voran. Andere häusliche Projekte packen mich mehr.

LArp-Konferenzen, Online-Larps, Austausch mit Larpenden.

Larp als Hobby betrachten, nicht als definierenden Lebensinhalt.

Orgakram/Verbesserung des eigenen Spiels.

Basteln, basteln, basteln... und auf langen Autofahrten Larplieder singen.

