

KURZINFORMATION ZU SPIELMECHANISMEN UND UMSETZUNG BEI DER LARXP „INFECTION“

Im Vorfeld zur Veranstaltung wirst Du noch einmal eine separate Mail mit Informationen erhalten.

BITTE ZERSTÖRE NICHTS IM SPIEL

- Location, Gegenstände und auch Mitspieler sind mit Respekt und Rücksicht zu behandeln. Wir spielen ein gemeinsames SPIEL, sei es noch so spannend, erschreckend oder voller Action.
- Türen, Schlösser, Kisten etc. sollen nicht geknackt oder aufgebrochen werden. Es gibt in diesen Fällen Schlüssel oder andere Lösungshinweise.
- Abgeschlossene oder abgesperrte Bereiche gehören nicht zur Spielfläche (Bauzäune zur Absicherung etc.). Was zum Spielbereich gehört, ist klar erkennbar und gekennzeichnet.

VERWUNDUNGEN IM SPIEL

- Erlittene Verwundungen des Charakters sind entsprechend auszuspielen und innerhalb einer Stunde sollte ein Heilmittel erspielt werden, um vor einer Verwandlung in einen Zombie zu schützen. Wie man an dieses Heilmittel gelangt, muss im Spiel herausgefunden werden.
- Verletzungen führen für den Charakter zum sofortigen Ende der jeweiligen Aktion und der Charakter muss sich zurückziehen und erst einmal verarztet werden, bevor er weiterspielen kann. Eine Schusswunde bzw. jede Form von „schwerer“ Verletzung, muss sofort behandelt werden, wird aber nicht unmittelbar zum Tode führen.

WAFFEN. DARSTELLUNG VON KAMPF IM LARP

- Wir spielen mit Infrarot-Spielzeugwaffen, die neuartige und effektive „Elektroimpulswaffen“ darstellen. Deren Handhabung und ihre Auswirkungen werden im Spiel erklärt.
- Es wird darüber hinaus zum Setting passende LARP Polsterwaffen, die im Spiel erlangt werden können. Das Nutzen von anderweitigen Gegenständen als „Waffe“ oder zur Abwehr ist verboten.
- Jede ungestellte körperliche Auseinandersetzung ist untersagt (aufgrund der gespielten Infektionsgefahr sollte Körperkontakt sowieso vermieden werden).

SICHERHEIT

- Das Spiel sollte sich in Interaktion und Kommunikation ausschließlich auf die Teilnehmenden beschränken und sich einzig auf dem ausgewiesenen Gelände abspielen.
- Durch gekreuzte Hände („X“ vor der Brust) kann man jederzeit das Spiel für sich unterbrechen und so z.B. auch zur Toilette gehen (wenn diese Bereiche im Spiel eigentlich für den Charakter z.B. nicht begehbar sind). Allerdings bietet es allen Mitspielenden ein besseres Erleben, wenn solche „Out-time-Momente“ an passender Stelle und nicht mitten in einer wichtigen oder spannenden Spielsituation eingenommen werden ;-)
- Das Kreuzen der Arme vor der Brust bei physischer oder psychischer Überlastung ist natürlich jederzeit möglich. Das Zurückziehen an einen ruhigen Ort bzw. der Kontakt zu einer Spielleitung (mit einem roten Armband markiert), ist in so einer Situation hilfreich.
- In einer realen Gefahrensituation führt ein „Stop“ Befehl (von Spieler oder Spielleitung) zu einem sofortigen Unterbrechen der Spielsituation und wird erst durch den Befehl „Weiter“ und Sicherung der Situation aufgehoben. Aus diesem Grund sollten innerhalb des Spiels die Begriffe „Halt“ und „Stop“ nicht vom Charakter benutzt werden.
- Das Gelände umfasst auch einen Bauspielplatz und Kellerräume. Es gibt also entsprechend unsichere Bereiche mit Holz, Nägeln, Bauten etc. Auch mit Kälte, Feuchtigkeit, engen Räumen, schmalen Durchgängen, Spinnen und Dunkelheit muss gerechnet werden. Es wird für Dich als Spieler zu schreckhaften Situationen und überraschenden Angriffen bzw. gespielten Kampfhandlungen kommen. Wie immer gilt: „Ich bin mir der Natur der Veranstaltung bewusst“.