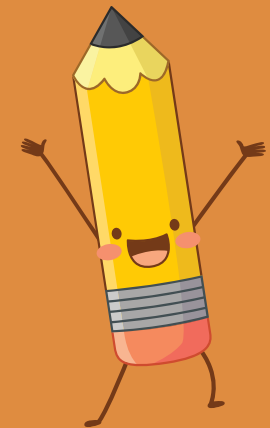
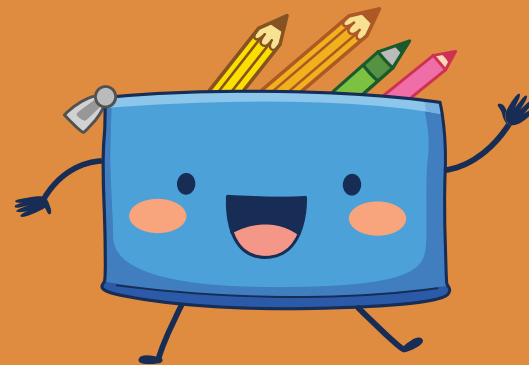


Off-Game-Treffen

Wie Gestalte ich einen stimmigen, flüssig spielbaren Larp-Charakter?

20. September 2021



Willkommen, schön, dass ihr da seid!

- ❖ Wieso ist es wichtig, Zeit in den Charakterbau zu investieren?
 - Die Welt bereichern
 - Das Spiel bereichern
 - Eigenen Spielspaß fördern
 - Spielspaß anderer fördern



Wie möchte ich spielen?



- ❖ Play to win/succeed:
 - Fokus: mit einem Erfolgserlebnis aus der Szene gehen.
- ❖ Play to lose:
 - Fokus: innere oder äußere Konflikte möglichst dramatisch verlieren.
 - bewusstes Fehler machen, um Angriffsfläche zu bieten.
 - Entspannung im Spiel, da Niederlagen damit positiviert werden können.

Wie möchte ich spielen?



❖ Play to struggle:

- Fokus: innerer und äußerer Konflikt
- Charakter hat Konflikt(e), die ihn antreiben und Spiel generieren.

❖ Play for drama:

- Fokus: dramatische Szenen- und Charakterentwicklung.
- Es werden bewusst Fehler gemacht.
Möglichst große Bühne → viele einbinden und teilhaben lassen.
- Konflikte werden offen und dramatisch gelöst.

Wie möchte ich spielen?

❖ Play to flow:

- Fokus: maximale Immersion des Charakters.
- logisch handeln aus Sicht des Charakters → In-Character, komme was wolle

❖ Play to lift:

- Fokus: andere Spieler anzuheben unter
- Inkaufnahme eigener Nachteile.
- Selbst Niederlagen erleben, damit andere Siege erfahren können.



Wie möchte ich spielen?



- ❖ Play to audit:
 - Fokus: andere beim Spiel beobachten.
 - Passive Spielstruktur, selbst keine tragende Rolle spielen wollen.



Fragen an den Charakter

Grundlegendes:

- ❖ Profession:
(und wie passt sie zur Con)
– bereite dich auf Erwartungshaltungen vor!
- ❖ Gewandung? → Kultur, Geld/Einkommen,
Profession
- ❖ Charaktergeschichte: Motivation,
Lagerfeuergesprächsthema





Fragen an den Charakter

Tiefergehend:

Motivation IT (Ziele: Langfristig, mittelfristig, kurzfristig)

- ❖ **Wer oder was ist wichtig für meinen Charakter?**
 - Familie, Streben nach Wissen/Macht, Wertekanon...etc
- ❖ **Welche inneren Angelegenheiten halten mich von dem ab, was mir wichtig ist, oder führen mich sogar davon weg?**
 - Ängste, Sorgen, Nöte
- ❖ **Wie geht der Charakter mit diesen Gefühlen um, die ihm im Weg stehen?**
 - Ablenkung, aus-dem-Weg-gehen, Coping-Strategien
- ❖ **Welches Verhalten kann der Charakter an den Tag legen, um seinem Ziel näher zu kommen?**
 - Spannungsfeld Wünsche/Träume vs. Realität/Ängste

Fragen an den Charakter



❖ Beziehungen:

- Gruppenkonzept?
- Verknüpfungen zu anderen (OT) bekannten Personen?
- Kleine Eckpunkte als Spielimpulse: Kurze Verknüpfungen und knappe gemeinsame Erlebnisse

❖ Alltag:

- Was macht der Charakter sonst im Alltag?
- Hobbys? (Geschichtenerzählen, Spielen, etc)

❖ Moral:

- Grobes Gerüst der eigenen Weltanschauung:
- Wie steht der Charakter zu wem/was?

Das Spiel & Ziele des Charakters

- ❖ Potentielle Ziele außerhalb des Spiels → langfristig
- ❖ Ziele innerhalb des Spiels → kurzfristig, ggf. mittelfristig
- ❖ mit Hilfe anderer Spieler erreichbar
- ❖ Mitarbeit anderer benötigen
- ❖ aktiv statt passiv
- ❖ Charakterziele brauchen Hindernisse:
 - Woran könnte der Charakter scheitern?
 - Werde zum Problem/Gegenspieler anderer.
 - Charakterkonsequenz \neq weise Entscheidung des Charakters.
 - Tue dumme Dinge und trage die Konsequenzen!



Das Spiel & Charakterhintergrund



❖ Dunkles Geheimnis (optional):

- Konsequenz wenn es herauskommt
- Mitwisser.
- Man sollte selbst irgendwie dafür sorgen, dass es gelüftet wird, ggf durch den Mitwisser.

❖ Hintergrund (optional):

- detailliert geplant oder spontan ausgedacht
- Erzählt werden sollten kurze, prägnante Geschichten, die zur Szene passen, oder Geschichten, die von den eigenen Schwächen berichten.
- Wichtig ist nicht der Hintergrund selbst, sondern die Handlungskonsequenz.
 - Also die Frage: Wie beeinflussen die Erlebnisse des Charakters seine Alltagsleben / Handlungen auf der Con?

Was im Spiel wichtig ist

- ❖ Konflikte sind wichtig!
- ❖ Emotionales, unvernünftiges Handeln generiert Spiel.
- ❖ Traut euch, selbst Aktionen zu starten!
- ❖ Reagieren auf die Aktionen anderer, sodass der Konflikt weitergeführt wird.
- ❖ Langsame Steigerung von Konflikten ist wichtig.
- Emotionale, charakterbasierte Handlungen, die mit der Gesellschaft, in der die Charaktere leben übereinstimmen.



Take-Home Notizen

Baue deinen Charakter anhand von Spielideen auf:

- ❖ Was und wen willst du Spielen?
- ❖ Welche Erwartungen hast du an das Spiel?
- ❖ Wie generieren die Informationen zu meinem Charakter Spiel?

Take-Home Notizen

Fragen an deinen Charakter:

- ❖ Welcher Kultur und/oder Religion und/oder Gruppierung gehört er an? Welche Werte und Weltanschauungen sind ggf. damit verknüpft?
- ❖ Wie begegnet er anderen Charakteren mit bestimmten Einstellungen?
- ❖ Welchem Beruf geht er nach? Welchen Stand hat er in seiner Gesellschaft?
- ❖ Welches lang-/mittel-/kurzfristige Ziel verfolgt dein Charakter und was ist er ggf. bereit dafür zu tun?
- ❖ Welche sind die drei prägendsten Charaktereigenschaften?
- ❖ Welche drei Stärken und Schwächen hat dein Charakter?
- ❖ In welcher Verbindung steht er zu anderen Charakteren/Gruppierungen?
- ❖ Hat er ein dunkles Geheimnis? Wer weiß noch davon? Welche Konsequenzen hat dies ggf.?
- ❖ Hat dein Charakter prägende Erfahrungen gemacht? Wenn ja, welche und wie äußern sie sich im (Spiel-)Alltag?
- ❖ Welchen Beschäftigungen/Hobbys geht dein Charakter im Alltag nach?

Off-Game-Treffen

Vielen Dank für's Zuhören!

Noch Fragen...?



Literatur & Links

Teilzeithelden - M. Engelhardt:

Wer bin ich? – Charakterdesign und Spielphilosophien im LARP – Larp:

<https://www.teilzeithelden.de/2018/10/09/wer-bin-ich-charakterdesign-und-spielphilosophien-im-larp/>

Teilzeithelden – Gastautor*in:

Outlander vs Rob Roy – Charakterdesign im Sandbox-LARP:

<https://www.teilzeithelden.de/2016/02/08/outlander-vs-rob-roy-charakterdesign-im-sandbox-larp/>

Ninas Larp Guide: 5 Charakterbausteine die jeder kennen sollte

<https://www.youtube.com/watch?v=Kfug9UlupiQ>

Orkenspalter: 5 Tipps für konsistente Charaktere:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vg23K6pJuKc>

Making Heroes im Knutepunkt Buch Once Upon A Nordic Larp

https://nordiclarp.org/wiki/Once_Upon_a_Nordic_Larp..._Twenty_Years_of_Playing_Stories

Seven Phases for character creation im Knutepunkt Buch Larp Realia

https://nordiclarp.org/wiki/Larp_Realia_-_Analysis,_Design,_and_Discussions_of_Nordic_Larp