

Spielphilosophie bei Wintruz

Unsere Spielphilosophie ist „Wir machen LARP für die Leute, die kommen“. Wir schneiden unsere Plots spezifisch auf die angemeldeten Charaktere. Wir veranstalten LARPs ehrenamtlich, als Freizeitbeschäftigung. Teilnehmer können erwarten, dass wir auf sie persönlich eingehen, und dass sie bei uns wirklich Teil des Events sind. Wir erwarten dafür, dass alle etwas beitragen – sei es einer anderen Spielerin eine tolle Szene liefern, einen Anfänger beraten, etwas für alle kochen, oder uns beim Abbau helfen.

Mit dem [Wintruz](#)-Hintergrund verfolgen wir auch Ziele für die Veranstaltungen, zum Beispiel guten Zugang zum Plot für möglichst viele, Einsteiger-Freundlichkeit und Zusammenarbeit unter den Spieler:innen. Aus diesem Grund gibt es zum Beispiel die scharfe Trennung zwischen Anführer:innen und kämpfenden Charakteren, die „Beichte“ von Geheimnissen an [Mittler](#), und Inklusionselemente.

Die folgenden Aspekte sind uns besonders wichtig:

Spieler:innen sollen Spaß haben. Wir erschaffen das Spiel mit viel Liebe und Mühe zusammen, aber es ist auch wichtig, den Spielinhalt – und sich selbst – nicht zu ernst zu nehmen. Deswegen fördern wir absichtlich **Humor** im Hintergrund– zum Beispiel durch einen Hamstergott, den Brauch, an [Mittsommer](#) Anführer zu verspotten oder Streiche zu spielen. Ein wichtiger Schlüssel zu Humor im Spiel ist, eine völlig lächerliche Sache intime bierernst zu nehmen: zum Beispiel einen abstrusen Brauch in einer [Sippe](#) oder den Wunsch eines Charakters, einmal über sich selbst lachen zu können, um der [Buliz](#) näher zu sein. Hierbei soll die Immersion nie gebrochen werden und man muss die involvierten Spieler:innen mit dem Spielangebot ansprechen. Überhaupt: **Wintruz soll die Teilnehmer:innen ergreifen und in eine andere Welt entführen, ihnen Immersion bieten.** Um der Vorstellungskraft auf die Sprünge zu helfen, bemühen wir uns bei [Wintruz](#) um ein gutes, echt wirkendes Aussehen von Teilnehmer:innen und Locations. Außerdem sollen Charaktere sich „echt“ anfühlen, mit Motivationen, Problemen, Widersprüchen, inneren und äußeren Konflikten und Personen, die ihnen wichtig sind. Auch hier gilt: **Ausspielen ist alles.** Vollständige Immersion ist, wenn man vergisst, dass man spielt und es einfach tut, aber das gelingt nicht immer.

Wir wollen gemeinsam eine gute Geschichte zu erzählen, ob es nun ein episches Drama, leichte Unterhaltung oder ein Kammerspiel ist! [Wintruz](#) wird in großen Teilen **miteinander und kollaborativ gespielt**, selbst wenn es zu Konflikten zwischen Charakteren kommt oder militärische oder mystische Ziele im Spiel erreicht werden sollen. **Konflikte sollen der der Geschichte dienen** (und nicht, zum Beispiel, einem outtime Wettstreit) – sie ermöglichen ein tiefgehendes und emotionales Spiel miteinander, weil intensive Spielerfahrungen nun mal aus Bedrängnis, dem Kampf mit großen Herausforderungen und dem Lösen von Problemen entstehen. Banne, Verbote, [Eide und Schwüre](#) können Charaktere zum Beispiel schnell in Bedrängnis bringen. Konflikte und Probleme mit sich selbst oder anderen machen das Spiel erst so richtig aufregend. Ob man am Schluss siegreich ist, oder scheitert, ist nicht so wichtig wie die Reise Eures Charakters dorthin und die Legende, die man auf dieser Reise erschafft. Hierbei **sind die Charaktere die Guten**, vielleicht sogar die Helden, auch wenn sie verzweifelt, gebrochen oder schuldig sein mögen.

Unterstützt Eure Mitspieler:innen bei der Darstellung ihrer Charaktere: Warnt andere vor der gefährlichen Berserkerin, putzt Euren Krieger heraus und behandelt Euren [Unfreien](#) vor Dritten schlecht. Helft anderen Spielern, ihre Charaktere glaubhafter zu machen und ihre Konflikte klar herauszustellen. Hierfür kann man sich auch mal outtime absprechen, zum Beispiel, wenn ein aufbrausender Charakter nach einem Streich überreagieren soll, ein Konflikt in der [Sippe](#) so richtig eskaliert oder ein Charakter ein Problem hat, bei dem wirklich niemand vom [Haushalt](#) helfen kann.

Wenn Ihr im Spiel Herausforderungen und Konflikten begegnet, lasst andere daran teilhaben. Das gilt generell: Spielt so, dass andere Teilnehmer:innen von Euren Plänen, Konflikten und Fehlern erfahren. Überseht absichtlich den zufällig oder absichtlich lauschenden Zuhörer, gebt Hinweise, flüstert laut, plappert aus Versehen Geheimnisse aus oder beichtet einer [Mittlerin](#). **Bietet möglichst viel Anspielpunkte und Spielangebote**, und wenn Ihr das mal nicht hinkriegt, lasst Euch von Euren Mitspieler:innen helfen. Involviert

neue und schüchterne Spieler:innen, selbst wenn es nicht der effizienteste Weg zum Gewinnen ist. **Teilt den Plot mit Euren Mitspieler:innen** und stellt andere ins Rampenlicht.