

# Wissen sammeln im LARP: Grundlagen



Es gibt zwei Wissensarten, nach welchen unterschieden werden kann: erklärendes Wissen und Prozesswissen. Das gilt auch für Live Rollenspiel. Beide sind relevant für den Transport von Geschichten in Form von Plot, Sozialdynamiken und gemeinsamer Entwicklung.

## Erklärendes Wissen im Larp

- Welthintergründe
- Aktuelle Geschehnisse im Sozialumfeld
- "Plot", der auf Con geschieht
- Geheimnisse/ Rätsel
- Sozialkonstellationen (Wer macht was und mit wem?)
- Personen (Wer zur Hölle ist das?)
- Gegenstände (Was zur Hölle ist das?)
- Orte (Wo zur Hölle ist das?)
- ...

## Prozesswissen im Larp

- Wie geht man mit bestimmten Situationen um?
- Wie kombiniert man Informationen korrekt?
- Wie geht man mit kombinierten Wissen um?
- An wen kann man sich für welche Art Wissen wenden (Aufbau Wissensnetzwerk)
- Wer braucht welche Art von Wissen
- ...

## Wie funktioniert Wissenstransfer auf Con?

Annahme: Ihr fahrt auf eine Con. Ihr habt euch im Vorfeld nicht informiert, worum es geht. Auch eure direkten Mitspielenden wissen nicht wirklich viel.

Wissen auf Con kann über verschiedene Quellen gewonnen werden:

### NSCs/ GSCs

Haben grundlegend Interesse, dass ihre Informationen ins Spiel kommen. Sind der stärkste Steuerungsmechanismus einer Orga/SL

#### Was damit tun?

- Vertrauen aufbauen/Konflikt oder Austausch suchen/ Trigger finden/ "Knacken"
- Informationen bekommen
- Informationen bündeln und einordnen



### Visionen/Träume

Geben Orgas/SLs die Möglichkeit, komplexe Themeninhalte anfassbar zu machen, Informationen über weitere Parteien ins Spiel zu bringen, die nicht aktiv erreichbar sind, oder Welthintergrund/Flair zu vermitteln. Ermöglichen häufig auch direkte Interaktion und damit proaktive Chancen zur Wissensgewinnung.

#### Was damit tun?

- Passive Vision: Zusehen und lernen
- Aktive Vision: Teilhaben und interagieren

### Effekte

Effekte wie z.B. Umgebungseffekte oder Gegnerfähigkeiten dienen der Vermittlung eines Bedrohungsgrades. Sie betreffen häufig Spieler z.B. Krankheiten, Beherrschungen, Zauber

#### Was damit tun?

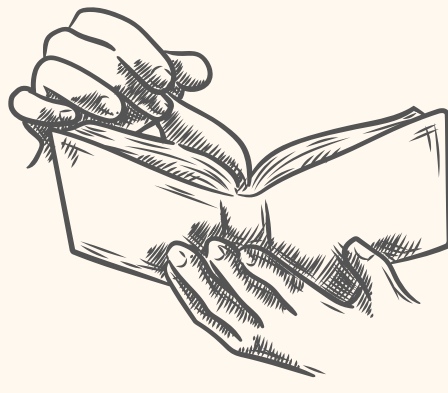
- Dienen der Vermittlung von Informationen über Gegnertypen, Stärken, besondere Talente
- Informationen relevant für kämpfende und heilende Charaktere
- Effekte können auch von bestimmten Orten ausgehen und Hintergründe über diese vermitteln (Flüche, Segen, giftige Dämpfe)

### Texte

Dienen der Einordnung komplexerer Sachfelder und vermitteln häufig Hintergründe oder Weltgefühl

#### Was damit tun?

- Lesen
- Verstehen
- Bündeln und einordnen



### Rätsel

Rätsel dienen als verzögerte Informationsquellen. Ihre Bedeutung kann im Vorfeld selten abgeschätzt werden.

#### Was damit tun?

- Rätsel verstehen/versuchen, inhaltlich einzuordnen
- Fragen stellen
  - Wer hat das Rätsel warum erstellt
  - Wo gehört das Rätsel dazu?
- Lösen des Rätsels
- Wissen extrahieren und einordnen



### Direkte SL Informationen

Aufgrund von Charakterhintergründen oder Erfahrungen können direkte Fragen zu Situationen gestellt werden, um einen Eindruck vom Geschehen zu erhalten

#### Was damit tun?

Proaktives Ergründen der Örtlichkeiten durch Anwendung von charakter-spezifischen Fähigkeiten

- z.B. Ein Kartograf könnte gut darin sein, aus bestimmten Landmarken Informationen abzuleiten wie Marschgeschwindigkeiten von Truppen
- Ein Künstler könnte aufgrund bestimmter Dekorationen Rückschlüsse auf die Kultur eines neuen Volkes ziehen.

**Wichtig: SL und Orga haben nicht immer einen 100% Überblick über die Wissensstände der Spielenden. Ab und an proaktiv über Neuerungen informieren kann sehr hilfreich für beide Seiten sein! Falschinformationen können so schnell aus dem Spiel genommen werden oder Informationsstrategien angepasst werden.**

