

VON DAMALS BIS HEUTE



BEIM "GROSSEN SPIEL" HAT DAS ROLLENSPIEL MIT EINER HANDVOLL LEUTEN BEGONNEN, DIE VOR ZWEIUNDZWANZIG JAHREN AUF DIE IDEE KAMEN, EINMAL EINE BEKANNTE LITERARISCHE VORLAGE IN EIN SPIEL UMZUSETZEN. DAS SPIELKONZEPT WAR EINFACH. ES SOLLTE AUCH FÜR "NICHT EINGEWEIFTE" DIREKT VERSTÄNDLICH UND SOFORT SPIELBAR SEIN. SIE SOLLTEN SICH NICHT DURCH KOMPLIZIERTE REGELSYSTEME ARBEITEN MÜSSEN, SONDERN IN KLEINEN GRUPPEN FÜR EIN PAAR STUNDEN IN EINE FREMDE, ERFUNDENE WELT EINTAUCHEN. SIE SOLLTEN SELBER AN GESCHEHNISSEN TEILHABEN UND SIE SOGAR DURCH IHR HANDELN BEEINFLUSSEN KÖNNEN. EIN ANGEMESSENER (UND UNGESTÖRTER) AUSTRAGUNGSORT KONNTE NUR DER WALD SEIN. DIE ORGANISATOREN ERDACHTEN SICH "STATIONEN"; ORTE, AN DENEN EINER VON IHNEN VERKLEIDET SAß (ODER UMHERGING) UND EINE ERFUNDENE FIGUR VERKÖRPERTE, DIE DEN SPIELERN EINE GESCHICHTE ERZÄHLTE, EIN PROBLEM SCHILDERTE ODER EINE ZU LÖSENDE AUFGABE AUFTRUG. OBENDREIN WAREN DIE STATIONEN MITEINANDER VERKNÜPFT. IM LAUFE DER ZEIT HAT SICH DIESE SPIELIDEE ZU EINER GROßEN, MEHRTÄGIGEN VERANSTALTUNG ENTWICKELT.

VOR SECHZEHN JAHREN WAR DAS THEMA J.R.R. TOLKIENS "HERR DER RINGE", ALS ERSTMALS JUGENDLICHE UND BETREUER DER PFARREI ST. PIUS DIE ORGANISATION ÜBERNAHMEN. DIE SPIELERGRUPPEN VERKÖRPERTEN WAGEMUTIGE HOBBITS, WELCHE AUSZOGEN, UM "MITTELERDE" ZU RETTEN. DAS SPIEL WAR AN DIE ROMANVORLAGE ANGELEHNT. WIE IM EPOS BESCHRIEBEN, REISTEN DIE WANDERER DURCH DIE VERSCHIEDENEN REGIONEN UND TRAFEN AUF ALLERHAND GESTALTEN, WIE Z.B. ZWERGEN UND ELBEN - SOGAR MIT ORKS MÄCHTEN MANCHE BEKANNTSCHAFT. DARAUF FOLGTEN SPIELE NACH ROMANVORLAGEN WIE Z.B. "IN 80 TAGEN UM DIE WELT" ODER "DIE SCHATZINSEL".

IM JAHR 1999 WAGTEN SICH DIE ORGANISATOREN ERSTMALS AN EINE EIGENE, SELBST GESCHRIEBENE STORY. "WORKSOLDIERS 2073" VERSetzte DIE AKTEURE IN EINE FUTURISTISCHE, VON SINNLOSEN KRIEGEN VERWÜSTETE WELT. DIESE WELT WURDE VON MÄCHTIGEN MEGAKONZERNEN REGIERT UND DIE SPIELER VERKÖRPERTEN "WORKSOLDIERS", SÖLDNER WELCHE DAS METALL ALTER FABRIKANLAGEN ABBAUTEN UM DAFÜR WASSER (DIE NUN ALLGEMEINE ZAHLUNGSEINHEIT) ZU ERHALTEN.

NACH ALL DIESEN JAHREN MUSSTEN SICH DIE MACHER DES "GROßEN SPIELS" JEDOCH MEHR UND MEHR UM IHRE BERUFlichen UND FAMILIÄREN ANGELEGENHEITEN KÜMMERN. JÜNGERE, INTERESSIERTE LEUTE RÜCKTEN AUF DIE PLÄTZE DER "ALTEN HASEN" NACH UM "DAS SPIEL" UND SEINE IDEEN WEITERLEBEN ZU LASSEN. DA DIESER NEUE KADER IN DER VERGANGENHEIT EINIGE LIVE-ROLLENSPIELE (AUCH KURZ LARPS GENANNT) BESUCHT UND DARAN GROßEN GEFALLEN GEFUNDEN HATTE, FANDEN AUCH DIE WEIT VERBREITETEN REGELSYSTEME DES LARPS IN DER ARBEITSGEMEINSCHAFT DES "GROßEN SPIELS" EINZUG.

EIN KOMPLETTES MITTELALTERLICHES LAND WURDE KREIERT UM ÜBER LÄNGERE
JAHRE ZUSAMMEN MIT ANDEREN LARP-BEGEISTERTEN EINE FIKTIVE WELT ZU
BESPIELEN. DAS KÖNIGREICH DAYNON WAR GEBOREN UND MIT IHM VIELE
CHARAKTERE, WELCHE DIESES LAND BEVÖLKERTEN UND IHM DURCH DAS
FORTWÄHRENDE CHARAKTERSPIEL LEBEN EINHAUCHTEN.

SEITDEM HAT DIE LARPGEMEINSCHAFT DAYNON, IN ROLLENSPIELERKREISEN
AUCH DIE "DAYNON-ORGA" GENANNT, SCHON MEHRERE VERANSTALTUNGEN
AUF DEN GRUNDLAGEN DIESES FANTASY-REICHES DURCHGEFÜHRT.