



Designdokument - Camp Paradise 2025

In diesem Dokument findest du alle wichtigen Informationen um mitzuspielen. Es enthält organisatorische Hinweise, Regeln und Richtlinien sowie Informationen zum Setting. Bitte lies das Dokument aufmerksam durch – auch wenn du bereits an einem vorigen Run von „Camp Paradise“ teilgenommen hast. Wenn du Fragen hast, kannst du dich gerne jederzeit unter info@camp-paradise.de an die Orga wenden.

Obwohl die Handlung in den 80er Jahren in den USA stattfindet, spielen wir in einer Welt fernab des Rassismus, Sexismus und der Homo- und Transphobie dieser Zeit. Diese Formen der Diskriminierung werden im „Camp Paradise“ keine Rolle spielen.

Im Jahr 1967 Mitte Juli geschahen im Bundesstaat Michigan in der Nähe des Ferienlagers „Camp Paradise“ mehrere Morde. Die Täter wurden bis zum heutigen Tag nicht gefasst. Bei den Opfern handelt es sich um drei Jugendliche aus dem zum Camp nahe gelegenen Dorf Peak Rock. Ein Pärchen, beide 17 Jahre alt und die ältere Schwester des Mädchens, 19 Jahre. Auf der nahe gelegenen Zufahrtsstraße 34, die zum Camp Paradise führt, wurde zusätzlich die Leiche des Rangers Bob Miller gefunden. Mehrere Stichverletzungen eines großen Küchenmessers im Brustbereich führten jeweils zum Tod.

Genau 20 Jahre nach dieser Tragödie ist der Vorfall längst in Vergessenheit geraten und das Camp Paradise hat seit vielen Jahren seine Pforten wieder geöffnet, um Jugendliche aus dem ganzen Land willkommen zu heißen, damit sie gemeinsam den Sommer ihres Lebens verbringen!

Vorab, es werden beim Larp=Live Action Role Playing oder Live-Rollenspiel verschiedene Begriffe und Abkürzungen benutzt. Es folgen gleich für alle Neulinge ein Auflistung der wichtigsten Begriffe:

IT In-Time (Innerhalb des Spiels; die Zeit, in der man sein Charakter ist)

OT Out-Of-Time (Außerhalb des Spiels; die Zeit, in der man "man selbst" ist)

NSC Nicht-Spieler-Charakter (Mitspieler, deren Rolle von der Spielleitung bestimmt wurde; lenken das Spiel)

SC Spieler-Charakter (Der selbst erstellte Charakter eines Spielers)

SL Spielleitung (die, die das Spiel leiten und Entscheidungen fällen - die Charaktere sehen sie NICHT)

Kurzbeschreibung des Konzepts von Camp Paradise

Spielphilosophie

„Camp Paradise“ ist ein LARP über Teenage-Dramen und die Herausforderungen der Jugend verpackt in eine Simulation eines US-amerikanischen Summercamps im Jahr 1987. Im Laufe des Spiels passieren seltsame Dinge und das Spiel endet mit einem Slasher-Horror-Ende wie im Film „Freitag, der 13.“.

Play to loose

Wir können es nicht häufig genug betonen: In „Camp Paradise“ wird es am Ende niemanden geben, der gewinnt. Spielt es aus, macht schöne Szenen daraus, wie ihr verliert und zieht eure Mitspielenden mit in den Abgrund. Am Ende von „Camp Paradise“ werden eure Charaktere tot sein – auch wenn sie dem Ende erst einmal scheinbar entfliehen konnten.

Miteinander statt Gegeneinander

Unsere Veranstaltung ist kein Spieler-gegen-Spieler-Erlebnis, sondern beruht auf dem Streben aller Teilnehmenden, gemeinsam eine Geschichte zu erleben. Eure Rollen können und sollen selbstverständlich Konflikte miteinander haben. Aber spielt dabei miteinander um des Dramas willen und um die Erfahrung für alle Beteiligten zu intensivieren, nicht um "erfolgreich" zu sein oder gegen eure Mitspielenden zu "gewinnen".

Den Horror erschafft Ihr

Auch wenn wir als Spielleitung verschiedene Impulse wie Geräusche und Musik, Spiel mit Licht und Dunkelheit und Jumpscare für Grusel und Spannung setzen, entsteht das Gefühl sich inmitten eines ausweglosen Horrorfilms zu befinden, in erster Linie durch euch als Teilnehmende. Ihr sollt dabei nicht nur die Stimmung aufgreifen und weitertragen, sondern euch selbstständig immer tiefer in die Geschichte verstricken.

Der Horror – insbesondere gegen Ende des Spiels - lebt von einer gewissen Ernsthaftigkeit in der Herangehensweise. Wir wissen, dass sich nicht jeder trocken humorvolle Spruch vermeiden lässt, aber versucht euch auf das Spiel einzulassen.

„Camp Paradise“ ist ein Spiel, das davon lebt, dass alle Charaktere am Ende auf die eine oder andere Weise verlieren werden. Natürlich können und sollen die von euch verkörperten Rollen versuchen, ihrem Schicksal zu entinnen, aber ihr als Spielende solltet euch immer bewusst sein: wirklich "gewonnen" habt ihr (und das gemeinsame Spiel), wenn euer Charakter am Ende auf möglichst dramatischer Weise den Tod gefunden hat.

SPIELENDEN SOLLTEN KEINE CHARAKTERE TÖTEN!

Climax am Ende - Freitag, der 13. - Ende

Einführung in die 80er

Die 1980er-Jahre waren ein Jahrzehnt voller Wandel, Innovation und kultureller Vielfalt. Es war die Ära von neonfarbenen Outfits, Schulterpolstern und ikonischen Frisuren wie dem Vokuhila. Die Popkultur wurde von Stars wie Michael Jackson, Madonna und Prince geprägt, deren Musikvideos auf dem gerade gestarteten MTV einen großen Einfluss hatten. Filme wie *E.T.*, *Ghostbusters* und *Zurück in die Zukunft* wurden zu Klassikern, und Serien wie *Miami Vice* und *Dallas* bestimmten die TV-Landschaft.

Politisch waren die 80er geprägt von der Ära des Kalten Krieges, aber auch von einem wirtschaftlichen Boom in vielen westlichen Ländern. Ronald Reagan in den USA und Margaret Thatcher in Großbritannien standen für konservative Politik und den Glauben an den freien Markt. Gleichzeitig begannen Umweltbewegungen, auf Themen wie Klimawandel und Atomkraft aufmerksam zu machen.

Technologisch war das Jahrzehnt revolutionär: Der Personal Computer fand seinen Weg in Privathaushalte, Videospiele wie Pac-Man und Tetris wurden populär, und Mobiltelefone begannen, sich langsam zu verbreiten. Die 80er waren eine Dekade, die bis heute als bunt, laut und voller Energie erinnert wird.

Michigan 1987

Im Jahr 1987 war Michigan, wie viele andere US-Bundesstaaten, ein Ort des wirtschaftlichen und kulturellen Wandels. Die Automobilindustrie, traditionell das Rückgrat der Wirtschaft des Bundesstaates, kämpfte mit den Herausforderungen des globalen Wettbewerbs und der Anpassung an neue Technologien. Unternehmen wie General Motors, Ford und Chrysler führten Umstrukturierungen durch, während ausländische Automobilhersteller wie Toyota und Honda in den USA zunehmend Marktanteile gewannen. Dies hatte direkte Auswirkungen auf Detroit, die sogenannte „Motor City“, wo Arbeitsplätze verloren gingen und wirtschaftliche Probleme zu sichtbaren Veränderungen in der Stadt führten.

Trotz der Herausforderungen war 1987 auch ein Jahr der kulturellen und sportlichen Highlights in Michigan. Die Detroit Tigers, das Baseballteam des Bundesstaates, spielten in der Major League Baseball und bauten auf ihrem Erfolg von 1984 auf, als sie die World Series gewannen. Im Basketball sorgten die Detroit Pistons mit ihrem aufstrebenden „Bad Boys“-Team, angeführt von Spielern wie Isiah Thomas, für Furore und legten den Grundstein für ihren späteren Erfolg.

1987 war auch das Jahr, in dem die Mackinac-Brücke, die die obere und untere Halbinsel Michigans verbindet, ihr 30-jähriges Bestehen feierte. Die „Mighty Mac“ blieb eine wichtige Verkehrsader und ein Symbol für die Verbindung innerhalb des Bundesstaates. In der Popkultur hinterließen Künstler aus Michigan wie Madonna, die in Bay City geboren wurde, und Iggy Pop weiterhin ihre Spuren in der Musikszene. Michigan war zudem Schauplatz für Film- und Fernsehhalte, die die landschaftliche Vielfalt und die urbane Energie des Staates einfingen.

1987 spiegelte die Herausforderungen und Potenziale Michigans wider: ein Bundesstaat, der mit den Nachwirkungen wirtschaftlicher Umbrüche rang, aber gleichzeitig seine kulturelle und sportliche Relevanz unter Beweis stellte.

Das Camp

- Sommer-Camp-Simulation
- IT-Beschreibung des Camps (Organisatoren, Warum wurde man hingeschickt? etc.)
- Zwei Schulen aus Peak-Rock (Wolverines, Mustangs - mit Wappen - Rivalität - halten zusammen, wenn es gegen die Städter aus der Bayfield High) - aus Trailer Bayfield-High aus nächst größeren Stadt.
- Gruppen
 - Camp-Gruppen (Wölfe, Füchse, Bären, Adler, Dachse, Biebert [auf englisch!] etc.) Werden vorher festgelegt - evtl. eigene Identitäten nach Alter, Schwierige Jugendliche, Nerds etc.
 - Gemeinsame Schule, Stadt oder ähnliches (drei Schulen je ein Drittel)
 - Interessens-/Geheimgruppen/Sportmannschaften/(Musik-/Sport-)Fangruppen (Gangs, Nerds, Clubs etc.)
- Wettkampf der Camp-Gruppen
 - offenes Punktesystem mit Anzeige
 - "Wall of Shame" - einzelne werden dort denunziert
- Das "Schwarze Brett"
 - Infos und News, Tagesablauf
 - Aktueller Punktestand
 - Kontaktsuche (IT/OT)
- Küchendienst!
- (Camp-Telefon)

Das Camp für Wiederkehrer (Nur für Spielende, die ihren Charakter vom letzten Jahr weiterspielen wollen)

- **Ausnahme!** - und Transferleistung erforderlich!
- Alle die ihren Charakter von Camp Paradise 2024 weiterspielen wollen, blenden das damalige Horrende (1986) aus und bespielen das vergangene Spiel als das Camp im Jahr 1987. Das Camp ist aufgrund eines Unwetters einen Tag vorher geendet und das Horrende hat also nicht stattgefunden. Das bedeutet, Eure Charaktere leben "ganz normal" weiter.

Tickets und Preise:

Hüttenplätze - 220€

Platz im gestellten Gruppenzelt - 185€

Eigenes Zelt (bitte Sahara Zelte oder mit uns absprechen) - 175€

Ort der Con:

Adresse: Waldritter-Bildungszentrum-Saar [Zeltlagerplatz 1, 66649 Oberthal](#)

Datum:

RUN 1: 03.07. 2025 bis 06.07. 2025

RUN 2: 10.07.2025 bis 13.07.2025

Ablauf:

Donnerstag:

Ab 15 Uhr darf angereist werden, es wird bestimmt noch nicht so sein, dass ihr direkt eure Hütten oder gestellte Zelte beziehen könnt. Eure eigenen könnt ihr bestimmt schon aufbauen. Natürlich könnt ihr euch mit dem Gelände vertraut machen. Bitte gibt beim Einchecken eure Allergien und Unverträglichkeiten an. Damit wir am Fr. das Essen kennzeichnen können.

Um 17 Uhr, wenn alle hoffentlich eing_checked haben, werden die OT- Workshops stattfinden. Wir werden dieses Dokument einmal durchgehen und offene Fragen klären. Die Betreuer*innen bekommen einen eigenen Workshop. Dann gibt es noch ein Überschneidungs-Workshop, wo ihr eure Betreuer*innen und eure Gruppe kennen lernt.

Wir werden ca. um 18:30-19:30 Uhr ins Spiel gehen (Time IN).

Nachzügler müssen auch die Workshops einmal durchleben und werden dann heimlich ins Spiel gebracht. Da kann es zu Wartezeiten kommen, weil vielleicht gerade keiner sofort da ist, der den Workshop mit dir macht (der Workshop ist ein "Muss", damit alle auf dem gleichen Stand sind).

Freitag und Samstag: Es wird Fröhspport geben, also wer Lust hat, packt bitte sein Sportzeug ein. Zum Mittag hin wird es eine Reihe von IT-Workshops geben die von den Betreuer*innen angeboten werden. Es wird ein Schwarzesbrett geben, wo ihr euch eintragen könnt. es wird unter dem Angebot immer ein Teilnehmer*innen Limit geben. Der Schauspiel- und Tanzkurs wird an beiden Tagen die volle Workshopzeit nutzen und In den gleichen Gruppen bleiben, evt. später jeweils eine Aufführung durchführen. Ansonsten sind bis jetzt folgende Workshops sicher:

Steckenpferde basteln und mit anschließendem Turnier am Samstag.
Verteidigungskurs
Football
Baseball
Actionmalen
Traumfänger basteln
Batiken
Survivalkurs
und viele mehr

Freitagabend ist Kinoabend und für Samstagabend sucht euch eine Tanzbegleitung, der alljährlich Campanzabend steht an.

Es wird ja, wie auf der Anmeldeseite schon beschrieben, ein Horrende geben a la Freitag der 13. Die den Horror nicht mitspielen wollen, melden das bitte direkt bei Checkin, damit wir euch ein schönes Spiel-Exit vorab geben. Dann passieren Sachen (alles andere wäre ein Spoiler) und nachdem viele Sachen passiert sind, feiern wir gemeinsam OT eine riesige Party.

Sonntag: Bitte nicht vom Gelände, bevor eure Hütten, Gemeinschaftszelte und Zeltplätze abgenommen sind. Wenn irgendwer früher gehen muss, meldet sich bitte bei der Camp-Orga. Wenn ihr noch Zeit haben solltet, insgesamt mit anzupacken, wenn ihr euer Zeug schon weg habt, habt ihr einen ewigen Platz in meinem Herzen sicher. Dann müssen wir auch nicht bis in die Ewigkeit auf dem Gelände bleiben. Bitte nehmt euer Leergut und Pfand wieder mit, klar ist auch das Geld, aber wir können das nicht noch zusätzlich transportieren. Wenn ihr zum Ende noch was spenden wollt, werden wir beim Tisch, wo ausgecheckt wird, ein Spendenglas bereitstellen.

Charaktere

- Button für Ampelsystem - zusätzlicher Button schwarz für Rowdys

Betreuer

- NSC
- IT und OT (für kleine Sachen) Ansprechpartner für die Gruppe
- Bieten Workshops an
- Informieren über News und Tagesablauf

Regeln

- Konfliktspiel

Rowdy: Die Rowdys haben einen schwarzen Button. Die Rowdys haben noch eine extra Mechanik, die im nächsten Abschnitt beschrieben wird.

“Türen”: Türen, die zu sind, sind zu (Wow). Es werden auch keine Türen in echt zugehalten oder verkeilt. Es gibt Leute, die können das nicht ab und das ist auch absolut ok. Ich bin

auch kein Freund von Telling aber sagt, ihr haltet die Tür zu und die Person, die älter ist, hat den Kraftwettbewerb gewonnen. Im Zweifel nachgeben, bevor was passiert.

“Kraft, Kämpfe..” Wenn du in einer Konfliktsituation deine Muskeln nutzt, ist schon was nicht richtig. Bitte auch bei Faustkämpfen, nur andeuten, wenn es überhaupt zu eurem Charakter passt. Denkt immer daran, dass jemandem eine Faust ins Gesicht zu drücken im echten Leben totale Überwindung kostet. Infight wird es nicht geben, auch mit Absprache bitte nicht.

“Liebesspiel”: In einem Feriencamp dürfen Romanzen natürlich nicht fehlen. Wie spielt man sowas denn aus ohne Übergriffig zu werden. Mit dem Zeigefinger und zwar bei einer Umarmung zum Beispiel sind zwei Personen, die jeweils ihre Zeigefinger verhaken und fertig. Wird dein Zeigefinger weggeschoben, ist kein Interesse da. Ja, wir sind alle Ü18 und wenn ihr OT darüber spricht und alles klärt, könnt ihr euch auch normal umarmen bis hin zum Knutschen, spricht es halt OT ab. Wenn doch mehr passieren sollte, weil erwachsene Menschen erwachsene Sachen machen wollen, dann bitte dort wo niemand ist. Gemeinschaftsbereiche sind für sowas tabu und nur weil Leute schlafen, werden nicht aus Gemeinschaftsbereichen Honka Honka-Buden.

Betreuerinnen und Teilnehmerinnen machen untereinander kein Flirtspiel!

Workshops

- Ansprache
- Regeln
- Verknüpfungen (Gruppen) - Archetypische Beziehungen (Freundschaft, Feindschaft, Liebe usw.) + Zeit für einzelne Verknüpfungen
- Safety

Safety Konzept

- Ampelkonzept - Gruppendruck vermeiden
- Angebot für De-Roling
- Die Schlafzelte werden von NSCs nicht betreten, aber es könnten draußen unheimliche Dinge passieren. Ein rotes Tuch am Eingang des Zeltes zeigt, dass man Ruhe Schlaf braucht.

“Flutterband”: Rot-Weiß gestreiftes Flutterband bedeutet Vorsicht geboten und der Spielbereich endet an dieser Stelle.

“Alkohol auf dem Gelände”: Es sind alle Personen auf dem Gelände Ü18 und es ist euch erlaubt, Alkohol zu konsumieren. Treffen wir euch an und ihr habt einen gewissen Kontrollverlust, schicken wir euch ins Bett und am nächsten Morgen ist ein neuer Tag. Werdet ihr übergriffig, aggressiv oder schlimmeres, schicken wir euch ins Bett und wenn ihr

ausgenüchert seid, machen wir vom Hausrecht Gebrauch und entlassen euch vom Gelände.

“Marihuana auf dem Gelände”: Ja Marihuana ist legal, aber nicht im Waldritter-Bildungszentrum. Diese Einrichtung ist ein Platz der Bildung für Kinder und Jugendliche, bei einem min. 20-minütigen *“Spaziergang”* außerhalb des Geländes, könnt ihr euch darüber Gedanken machen, wie wichtig Bildung für Kinder und Jugendliche ist.

“Illegale Drogen auf dem Gelände”: Führt zum Ausschluss der Veranstaltung und zu einer Anzeige.

“Alkohol und Drogenspiel”: Wenn Ihr Alkohol oder Drogen bespielen wollt, dann nur nüchtern und bitte eher Wasser in der Dose oder im Glas haben und die Kippe oder Joint darf gerne eine Kaugummizigarette sein. Damit so ein Spiel ganz klar vom OT-Rausch getrennt ist.

“Ampelspiel”: Jede spielende Person, egal ob GSC oder SC, bekommt einen farblichen Ansteckbutton, der mit einer von drei verschiedenen Farben versehen ist. Jede Farbe hat eine andere Bedeutung und zeigt den Härtegrad an, den man bespielen darf. Der Button kann zu jeder Zeit gewechselt werden.

Grün: Mein Charakter darf hart angespielt werden, er darf auch angeschrien oder beleidigt werden. Ich darf angefasst werden und mein Komfort Radius (1 m Radius um die eigene Person) darf durchbrochen werden. (Es gilt aber auch, ein Grüner Button ist kein Freifahrtschein eine Person die ganze Zeit anzugehen)

Gelb: Mein Charakter darf nicht ganz so hart angespielt werden, kurz angeschrien oder leicht beleidigt werden. Ich darf auch kurz angefasst werden. Mein Komfort Radius sollte nur kurz durchbrochen werden.

Rot: Mein Charakter sollte nicht hart angespielt werden, bitte nicht anschreien oder beleidigen. Nicht anfassen und den 1 m Komfort Radius wahren.

“Exit und ähnliche Spielmechaniken”

Es gibt mehrere Begriffe, die du als Spieler nutzen kannst, wenn dir die Situation zu viel wird oder sie anpassen möchtest.

Mit den Armen vor der Brust X oder über dem Kopf: So könnt ihr euch aus dem Spiel oder der Situation nehmen. Ich finde es ist die beste Wahl, wenn man spät in der Nacht zum Sanitärbereich muss und einem jemand entgegenkommt, der noch im Spiel ist.

“Stop” Ruf in Verbindung mit dem Armenkreuzen: Bitte verwenden, wenn es Verletzungen gibt. Hier halten wir das Spiel an, um schnellst möglichst die Rettungskette in Gang zu bringen.

“Sani” - Ruf nach Ersthelfer oder Sanitäter

Die "Wirklich, wirklich Mechanik" Mit dieser Mechanik kann man Spielsituationen abfragen, steigern oder drosseln. Beispiel: Es ist dunkel und man wird angeschrien und die Person, die mich anschreit, sieht einen Button mit dem roten Rand nicht, da kann ich sagen "schrei nicht, ich hab wirklich, wirklich einen roten Rand". Oder es geht in die andere Richtung gehen und jemand beleidigt mich und ich finde, dass mein Gegenüber noch eine Schippe drauf packen kann. Dann sag ich "ist das schon wirklich, wirklich alles was du drauf hast"?

Achtet im Spiel auf euer Gegenüber und auch wenn ein Exit benutzt wurde, prüft mit einem Daumen hoch oder je nach Situation mit Nachfrage, ob es eurem Gegenüber gut geht.

Organisatorisches

Essen und Trinken: Es wird ab Freitag dreimal Essen geben. Achtet darauf, dass es am Anreisetag abends

nur kleine Snacks gibt. Es wird folgende Varianten geben: Fleisch, Vegetarisch und Vegan. Wie bei der Anmeldung beschrieben, können wir auf Unverträglichkeiten nicht eingehen (Bitte bringt euch dann selbst was mit). Wir werden das Essen aber beschriften. Beim Essen gibt es immer Wasser, Kaffee und Tee. Milch und Milchersatzprodukte bitte nur für Tee, Kaffee und Cerealien nutzen.

Es konnten drei verschiedene Varianten von Tickets gebucht werden, die jeweils andere Schlafplätze und Gegebenheiten mit sich bringen.

"Hüttenplatz" Ihr habt zwar ein Bett, braucht aber wie alle anderen Bettwäsche inklusive Bettdecke und Kissen (oder Schlafsack) und Handtücher. Strom ist in den Hütten vorhanden, denkt aber bitte an eine Mehrfachsteckdose. Befüllt werden die Schlafplätze, so wie ihr euch eincheckt. **Die Betten sind direkt nebeneinander und für 2 m große Personen evtl. sehr kurz.**

Beispiel: *Die kleine Marie möchte soooo gerne neben ihrer Bestie Jutta schlafen und damit das auch geht, müssen beide zusammen einchecken. Jetzt können die beiden die Nacht durchquatschen, voll knorke.*

"Gestelltes Zelt": Ihr habt zwar einen Platz, braucht aber ein Feldbett (oder eine Luftmatratze, Isomatte), bitte die Variante für eine Person. Wie alle anderen braucht ihr natürlich auch Bettwäsche (oder Schlafsack) und Handtücher. Strom gibt es nicht und die Plätze werden befüllt wie bei den Hüttenplätzen beschrieben.

"Eigenes Zelt": Die Zelte sollten IT nutzbar sein. Also optisch in die Zeit passen oder nichtssagend aussehen wie ein Sahara-Zelt. Aber keine Sorge, es wird noch einen kleinen OT- Campingplatz geben, dort darf halt nur nicht gespielt werden.

"Dusch- und Sanitärbereiche": Diese Bereiche sind ganz klar OT und werden nicht bespielt. Auch sollte niemand spielerisch daran gehindert werden, in die Bereiche zu gehen oder später nach dem Besuch abgefangen werden.

"Schlafbereich Spiel": Da es in einem Camp so ist, dass nach dem "Licht-Aus-Befehl" immer noch heimlich Sachen passieren, muss es Regeln geben für diejenigen die schlafen möchten. An allen Betten, Feldbetten und eigenen Zelten bitte ein rotes Tuch oder einen gut sichtbaren Stoff in der Farbe "Rot" anbringen. Bitte die Personen nicht anspielen, die wollen und sollen OT ihren Schlaf bekommen.

"Orga-Bereich": Wir werden euch einen Bereich bieten, an dem wir immer ansprechbar sind.

"OT-Bereich": Zelt in dem kein Spiel stattfindet