

Spielleiten auf einem Con - aber richtig!

von Nimer Yusef (Projekt Odyssee, Odyssee Con) und Marco Mensen (Hannover spielt!)

Spielleiten auf einem Con ist etwas ganz anderes, als die regelmäßige, heimische Runde. Das mussten selbst erfahrene Spielleiter bereits erfahren! Um Dir und Deinen Spielern Enttäuschungen zu ersparen, soll dieses Papier Dir Tipps für Deine Spielrunden geben.

Natürlich ist der Inhalt dieses Flyers nicht in Stein gemeißelt und nicht jede Regel wird immer richtig sein. Vielmehr ist dies der gemeinsame Versuch wiederkehrender Con-Besucher, Gesetzmäßigkeiten eines Cons zusammenzufassen, um anderen Spielleitern und Spielern ein gelungenes Spielerlebnis zu ermöglichen.

Die Herausforderung

Die tatsächliche Herausforderung, aber auch der Reiz eines Cons ist der zur Verfügung stehende, eingeschränkte Zeitrahmen. Selbst wenn der Veranstalter keine Begrenzung der Spielrundenzeit vorgenommen hat, wird eine Session doch durch diverse äußere Einflüsse begrenzt.

Eine Spielrunde sollte, sofern der Veranstalter nicht sogar kürzere Zeiteinheiten vorgesehen hat, die Dauer von 5 Stunden nicht überschreiten. Es ist äußerst schwierig, Deine und die Konzentration der Spieler in der unruhigen und zudem von Randereignissen überlagerten Atmosphäre einer Convention über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten.

Eine Ausnahme von der zeitlichen Einschränkung bieten meist die angebotenen „Nachtsessions“. Hier sind zeitintensivere Spielrunden durchaus gewollt und machbar.

Das "richtige" System

Natürlich gibt es auch auf einem Con nicht das richtige System. Im Gegenteil, er lebt vielmehr davon, dass auch ausgefallene und seltene Spiele angeboten werden. Da in diesem Fall aber damit zu rechnen ist, dass zahlreiche Spieler das angebotene System nicht kennen, solltest Du auch gerade dann bei Deiner Auswahl darauf achten, dass intuitive und einfache Mechanismen benutzt werden. Grundsätzlich ist ein Con die ideale Möglichkeit, Dein Lieblingssystem einem größeren Publikum zugänglich zu machen, wenn es sich mit den Zeitbeschränkungen vereinbaren lässt.

Alles in allem sollte eine Beschreibung der wichtigsten Mechanismen vor Beginn des Spieles nicht mehr als 5 Minuten in Anspruch nehmen. Am Besten ist es, wenn Du auf Sonderfälle auch im Verlauf der Runde verzichten oder diese im Spiel ohne weitere Erklärung kurz situationsbedingt einführen kannst.

Wenn Du eine Spielrunde vornehmlich für Systemkenner anbieten willst, solltest Du natürlich ein Regelwerk nehmen, das auch einer entsprechend großen Zahl von Spielern bekannt ist.

Das richtige Setting

Neben dem einfachen Spielmechanismus ist auch ein bekannter Hintergrund hilfreich. Rollenspiele mit unbekannter und komplexer Welt können zwar stimmungsvoll sein, erschweren dem neuen Spieler aber die Identifizierung mit seinem Charakter in der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit.

Bediene Dich deshalb eines eingängigen oder bekannten, vielleicht sogar ein wenig übertrieben klischeebehafteten Hintergrundes oder wähle ein geschlossenes Szenario, das lediglich einen kleinen Ausschnitt aus der Welt darstellt. Denke daran, dass die Spieler in der unruhigen Umgebung nur wenig Zeit haben, völlig in eine neue Welt einzutauchen.

Sei vorbereitet

Gute Vorbereitung braucht man einem Spielleiter nicht zu erläutern. Bei einem Con kommen aber noch weitere Arbeiten hinzu. Absolute Pflicht sind vorbereitete Charaktere, vorzugswei-

se mit kleiner Hintergrundstory. Nutze bei den zu vergebenden PCs auch ruhig gängige Klischees, wie z.B. den Krieger, der als Kind mit ansehen musste, wie seine Familie bei einem Überfall des Oberbösen ums Leben kam. Auch hier sind Filme, Bücher und die Geschichte wieder gute Quellen.

Nicht zu verschweigen sind zwei Alternativen, die jedoch unterschiedliche Schwierigkeiten nach sich ziehen: Erstens, als problembehafteteste Variante, kannst Du natürlich auch mitgebrachte Charaktere zulassen, vor allem wenn Du ein bekanntes Spiel anbietest. Du musst jedoch damit rechnen, dass Dir die Leute vollkommen absurde, übermächtige und/oder nicht Deinem Spielstil entsprechende Figuren mitbringen, die sogar noch für Dein Abenteuer ungeeignet sind.

Zweitens gibt es die Möglichkeit in weiten Teilen vorbereitete Charakterblätter durch verschiedene, schnelle Mechanismen von den Spielern nach deren Vorstellungen abrunden zu lassen. Diese Möglichkeit kostet zwar (kostbare) Spielzeit, gibt aber den Mitspielern das wichtige Gefühl, dass sie sich einbringen konnten.

Das "Abenteuer"

Die wichtigste Regel: Überschätze die zur Verfügung stehende Zeit nicht. Ein komplexes Intrigenspiel mit Dutzenden von NPCs ist für die heimische Runde sicherlich eine Bereicherung. Ein Conabenteuer sollte jedoch aus einer relativ linearen und stringenten Handlung bestehen. Eine, höchstens zwei überraschende Wendungen reichen völlig, um die Spieler für 5 Stunden zu beschäftigen. Im Zweifelsfall ist hier weniger mehr.

Übrigens, das Ausspielen von Einkäufen oder vom Kennenlernen der Spielercharaktere sollte auf keinen Fall Bestandteil eines Conabenteuers sein.

Pausen

Klar, die Zeit ist knapp. Umso wichtiger sind regelmäßige Pausen, damit Dir die Spieler nicht nacheinander oder kurz vor einem von Dir geplanten Klimax zum Klo, zum Kaffee holen, zum Verkaufsstand, zur Versteigerung verschwinden. Sorg für gleichmäßige Pausenzeiten zu festgelegten Zeiten. Es empfiehlt sich hier je nach Lautstärke und Raucherbeteiligung ein Rhythmus von 5 – 10 Minuten Pause alle 1 - 2 Stunden.

Spielzeiteinschätzung

Geh von der auf dem Con zur Verfügung gestellten Zeitgrenze, jedoch von maximal 5 Stunden, 300 Minuten, Spielzeit aus.

Ziehe davon die festen Zeitparameter ab: ca. 5 Minuten für die Systemeinführung, 5 Minuten für die Charakterauswahl, 2 Pausen je 10 Minuten. Bleiben 270 Minuten Spielzeit.

Davon sind ungefähr 20% als nicht spielrelevante Verteilzeiten, out-of-play Unterhaltungen, nach Chipstüten kramen, abzuziehen. Bleiben etwa 210 Minuten Spielzeit.

Vergib Zeiten für die einzelnen Abschnitte Deines Abenteuers. Ggf. passe die Zeiten so an, dass charaktergerechtes Spielen ermöglicht wird. Rechne eher damit, dass die Spieler etwas mehr Zeit benötigen.

Vergleiche während des Spiels die Zeiteinschätzung mit der tatsächlich vergangenen Zeit. Scheue Dich nicht Details auszulassen, wenn Du den Eindruck bekommst, Du würdest nicht rechtzeitig fertig werden. Gib den Spielern ruhig eine Hilfe, wenn Du den Eindruck hast, dass sie nicht weiterkommen.

Hinweis: Dieser Text oder Auszüge daraus dürfen frei verbreitet werden, soweit die Autoren genannt werden.