



Plot und Cons

Überlegungen zur Gestaltung von Live-Rollenspielerveranstaltungen

Dr.-Ing. Kai Vaupel
Sonja Catterfeld (GfLR Finanzvorstand)

24.11.2018

Inhaltsübersicht

- Liverollenspielveranstaltungen aus der Sicht eines Veranstalters
- Pareto
- phasenbezogenen Organisationsstruktur
- typische Geschichtenelemente
- Fragen bei der Plotentwicklung
- Spielgelände und Spielorte
- Ausstattung
- Plotbuch und Zeitplan
- Personalplanung
- Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung
- Improvisation vor Ort
- Ende gut, alles gut?

Live-Rollenspielveranstaltungen aus der Sicht eines Veranstalters (1/2)

- beinhalten kreative, fordernde Prozesse, eigene Ideen in eine erlebbare Veranstaltung zu transformieren.
- ... sind eine Aufgabe mit hohem Komplexitätsgrad und diversen Unsicherheiten, die es zu meistern gilt.
- Der Vorbereitungsaufwand ist im Vergleich zur eigentlichen Veranstaltungsdauer groß (z.B. 18 Monate zu 3,5 Tagen bei der Veranstaltung „Ferien vom Ich“) und dann folgt die Nachbereitung
- sind anstrengend und z.T. Grenzerfahrung persönlicher Belastbarkeit, insbesondere während der Veranstaltung.
- ... benötigen ein gutes Zusammenspiel aller Teammitglieder und Helfer.
- ... sind nicht nur im Rückblick mit Verantwortung und Nervenkitzel verbunden.

Live-Rollenspielveranstaltungen aus der Sicht eines Veranstalters (2/2)

Im Lauf der Vergangenheit haben sich viele Larp-Orgas aufgrund innerer Streitigkeiten aufgelöst:

- zu viel Arbeit auf zu wenig Schultern
- unklare Zielsetzungen und Bedürfnislagen
- unklare Kompetenzen
- schlechte teaminterne Kommunikation
- zu geringes Verantwortungsbewusstsein für das Con
- falsche Vorstellungen: ein Con ist kein Computerspiel
- ...

Hast Du nach der von Dir (mit-) organisierten Veranstaltung, immer noch einen freundschaftlichen Umgang mit Deinen Teammitgliedern?

Pareto-Prinzip (80 zu 20 Regel)

Benannt nach Vilfredo Pareto (1848-1923)

- 80% eines Ergebnisses lassen sich mit etwa 20% Aufwand erreichen.
- Die verbleibenden 20% benötigen mit etwa 80% des Gesamtaufwandes für ein 100% Ergebnis die meiste Arbeit.

**Ist „Pareto“
genug?**

Ist „Pareto“ genug?

- Warum reicht Dir das oder gerade eben nicht?
- Wer innerhalb des Organisationsteams...
 - kann / will Pareto betreiben?
 - hat welche persönlichen & inhaltlichen Schwerpunkte?
- Was ist zu erwarten, wenn einzelne Orgateammitglieder Pareto betreiben?
- Was ist zu erwarten, wenn Pareto als übergreifendes Organisationskonzept betrieben wird?

Das Veranstanden eines „Pareto-Cons“ wird evtl. keine vollständige Bedürfnisbefriedigung erzielen.

Elemente einer phasenbezogenen Organisationsstruktur

- Projektleitung
- Plotentwicklung und -gestaltung
- Vorbereitende Organisation
- Conausstattung
- Logistik
- Ablauforganisation (auf der Veranstaltung)
- Finanzen
- Presse
- Sonstiges

Typische Geschichtenelemente bei einer Live-Rollenspielveranstaltung

- Anreise (und Aufbau)
- Definierter Spielstart (Time-In)
- Erkunden & Entdecken
- Konflikte (interpersonell, zwischen Gruppen, zwischen Fraktionen → Schlacht)
- Überfall
- Verhandlungen
- Rätsel
- Charakterspiel
- Belagerung & Selbstbefreiung
- Endritual
- Feier

Fundamentalproblem: Ideen für einen Plot

- Habe ich Ideen?
- Woher kommen die Ideen? (Innovativität?)
- Warum sind mir meine Ideen wichtig?
- Sind die Ideen für die Funktionsweise von Live-Rollenspielerveranstaltungen geeignet?
- Genügen die Ideen Mindestansprüchen einer „guten Live-Rollenspielerveranstaltung?“ (→ Partizipation und Erlebbarkeit)
- Was ist mir als Veranstalter wichtiger:
 - eigene Idee
 - Mindestansprüche an gute Live-Rollenspielerveranstaltungen

Fragen bei der Plotentwicklung

Wie wird aus einer Sammlung von Ideen ein Plot?

- Was soll erzählt / erlebt werden?
- Wer kann daran partizipieren?
- Auf welchen Wegen können Aufgaben / Szenen gelöst werden? → **Mehrere unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten vorsehen!**
- Wieviele Spieler haben aufgrund des Plots besondere und möglichst persönliche Erlebnisse?
- Was muss getan werden, damit der Plot auf der Veranstaltung erlebt werden kann?

Spielgelände – was sollte ich als Veranstalter wissen?

- Kosten und Verfügbarkeit
- Abmessungen und Nutzungsbedingungen
- Art und Lage der vorhandenen Infrastruktur
- Parkplatzsituation
- Wo ist was auf dem Spielgelände?
- Welche Infrastruktur muss geschaffen werden?
- Welche Besonderheiten bietet das Spielgebiet?
- Was lässt sich nutzen / nutzbar machen?
 - Unterbringung
 - Infrastruktur (z.B. Tavernenzelt, WC, Duschen,...)
 - Szenische Sites
 - Geeignete Kampfplätze
- Was stellt sich vor Ort als problematisch dar?
- Wie gelange ich von X nach Y und wieviel Zeit erfordert das?
- Rettungswege?
- Brandschutz?

Gedanken zu szenischen Orten und zentralen Spielszenen

- Was soll an dieser Stelle geschehen?
- Wie werden die Spieler auf die Szene aufmerksam?
- Welche Partizipationsmöglichkeiten gibt es für die Spieler?
- Wie viele Teilnehmer sollen die Szene erleben?
- Was macht die Szene zu etwas besonderem?
- Wie groß ist der



- ✓ räumlich groß statt klein
- ✓ viel Aufwand statt zu wenig
- ✓ aktive Partizipation und Interaktion der TN mit Szene
- ✓ „Authentizität“: Relevanz innerhalb der Handlung ist auch ohne betrachtende TN gegeben!

Ausstattung

- Was macht **Sinn**?
- Was **wirkt** passend?
- Wirkt die Ausstattung „echt“ / **authentisch**?
- Wahrnehmung von TN:
 - Abmessungen (→ „Ist es groß?“)
 - Aufwand
 - Konsistenz (Bedeutung für erlebte Handlung)
 - Interaktionsmöglichkeit
- Überlebt die Ausstattung den Kontakt mit dem Spielgelände und den Teilnehmern?



Stellenwert der Taverne

- Emotionale Bezugsgröße für „gute Normalität“, da
 - bekanntes, „typisches“ Funktionselement einer Con
 - ggf. Ort der (Abschluss-) Feier.
- Taverne erfüllt Funktion als emotionaler und physischer Rückzugsort für TN → Tavernenambiente wichtig!
- Tatsächliche Nutzung durch TN tagsüber gering; Nichtverfügbarkeit wird als störend empfunden.
 - Verfügbarkeit bindet Personal (Wirt und ggf. Schankmaid/-knecht)
 - sinnvollerweise hat Tavernencrew eigenen Plot (!), der nicht nur auf Spieler ausgerichtet ist (= mehr „Authentizität“ dieses Spielortes)

Plotbuch und Zeitplan

Plotbuch: Beschreibt in Textform den Hauptplot sowie die geplanten Nebenplots:

- kann wie eine Geschichte gelesen werden
- vermittelt Eindruck, welches Flair einzelne Szenen erhalten sollen
- ermöglicht Inhaltliche Konsistenzprüfung des Plots

Zeitplan: zeigt in tabellarischer Form, wann was geschehen soll

- antizipiert von Teilnehmern erreichbaren Plotfortschritt
- wichtig für Material – und Personaleinsatzplanung
- Basis für „strukturelle Improvisation“ vor Ort, bei der die Plotkonsistenz möglichst wenig beeinträchtigt werden soll

Personaleinsatzplanung

- **Welche Funktionen müssen abgedeckt werden?**
- **Aufbau der Veranstaltung**
- **Anreise**
- **Erreichbarkeit**
 - Wann wird wo eine SL benötigt?
 - Wann wird wo logistische Unterstützung benötigt?
 - Einsatzbriefings?
- **Wann muss eine Szene einsatzbereit sein?**
 - Szenenvorbereitung
 - Briefing
 - NSC-Einsatz
 - Szenenabbau
- **Essens,- Regenerations- und Ruhezeiten**
 - von SL, NSC, Spielern(!)
- **Abreise**
- **Rückbau der Veranstaltung**
- **Nachbereitung der Veranstaltung**

Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung (1/5)

- **Intern**, d.h. innerhalb der Ablauforganisation
- **Extern**, d.h. mit Teilnehmern, Vermietern, Behörden, Presse, ...
- **Ablauforganisation**
 - Projektleitung
 - Spielleitung (SL)
 - Logistik (und ggf. Sanitätsdienst)
 - Küche
 - Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)

Relevante externe
Kommunikation
(z.B. mit Rettungsdienst usw.)
sollte in jedem Fall über
Ablauforganisation erfolgen

Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung (2/5)

- **Umgang innerhalb der Ablauforganisation**
 - Kompetenzen, Verantwortlichkeiten und Weisungsbefugnisse müssen geklärt (und für Behörden dokumentiert) sein.
 - Es gibt einen Hauptverantwortlichen mit finaler Entscheidungsbefugnis
 - Konstruktiver, gesitteter Umgang miteinander
 - Informationsfluss und –austausch sicherstellen
 - Eindrücke und Impulse der Teammitglieder ernst nehmen
- **Kontinuierlich aktualisiertes Lagebild der Veranstaltung**
 - anhand des Zeitplans
 - Plot
 - Personaleinsatzplanung
 - anhand einer Lagekarte (insbes. bei großen Geländen / personentechnisch großen Veranstaltungen)

Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung (3/5)

- **Spielleitung**

- für Spieler, NSC *und Fremde* eindeutig erkennbar
- ggf. SLs für konkrete Aufgaben (NSC-Betreuung, Magie, Kampf, ...)
- Jede SL muss wissen
 - wo was stattfindet und
 - wann welches geplante Ereignis eintreten wird.
- Aktualisierung der Gesamtlage (auch spielbeeinflussende Einzelentscheidungen)
- Erreichbarkeit für Spieler und Nichtspieler

- **Betreuung von NSC**

- Nichtspieler benötigen konkrete, gut erreichbare Ansprechpartner in der Ablauforganisation
 - Einsatzkoordination
 - Problemlösungen

Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung (4/5)

- **Gewährleistung des Informationsflusses (auch zum Lagezentrum der Spielleitung) über**
 - Funkgeräte (PMR446, CB-Funk, Amateurfunk)
 - persönlichen Report
 - Handyeinsatz
- **Anmerkungen:**
 - Funkdisziplin: Wer will wen sprechen?
 - PMR446 (Personal Mobile Radio) hat in Gebäuden und Gelände eine relativ geringe Reichweite → erreichbare SL als Informationswiederholer verwenden
 - PMR446 und CB-Funk verwenden unterschiedliche Frequenzbereiche
 - Amateurfunk benötigt für Funker Amateurfunklizenz

Kommunikationsstrukturen auf einer Live-Rollenspielveranstaltung (5/5)

- **Informationspflicht des Veranstalters gegenüber den Teilnehmern** → Ansprache der Spielleitung zum Veranstaltungsbeginn
- ***Sicherheitskonzept***
 - Je nach Teilnehmeranzahl formal nicht zwingend erforderlich
 - Anleitung für Ablauforganisation, was in Notfallsituationen wie zu tun ist.
 - Dokument, mit dem gegenüber Behörden und Versicherungen planerische Sorgfalt nachgewiesen werden kann.

Improvisation vor Ort (1/2)

- **Warum improvisieren?**
 - Umsetzungsschwierigkeiten
 - Zeitverzug
 - Plotpushing
 - Plot horten (Informationen, Artefakte,...)
 - TN sprengen Plotkonzept
 - Stimmungslage unter TN nicht gut
 - (Notfall, Unwetter, ...)
- **Wann nicht improvisieren?**
 - bei Notfällen, Unwetter, ... → an das vorher erarbeitete Sicherheitskonzept halten!
 - bei Plotpushing (→ „Play it slow, Joe“)

Improvisation vor Ort (2/2)

- **Ansatzpunkte für Improvisationen**
 - Austausch und Absprache innerhalb der Orga & Co.
 - Spielerimpulse durchdenken
 - Teamimpulse aufgreifen
 - Konsistenz der Veranstaltung im Blick behalten
- **Planungshinweise (Vorfeld!)**
 - Hauptplot nur mäßig komplex!
 - Mehrere unabhängige Lösungsmöglichkeiten je Schlüsselszene
 - Konkurrenzsituationen Haupt-, Nebenplot & Plot-Patenschaften verringern
 - möglichst viele Spielangebote machen

Ende gut, alles gut?

In SL-Ansprache angekündigtes
Veranstaltungsende

Innerhalb der Spielhandlung klar
erkennbares Plotende

Feier nach Plotende

Ab- und Rückbau,
Abreise

- Evaluationserhebung
- Abreisekoordination
- Veranstaltungsrückbau
- Ausladen am Fundus

*Wann genau ist eine
Liverollenspiel-
veranstaltung
eigentlich zu Ende?*

Sichten und Instandsetzen von
Fundusgegenständen

Auswertung und Kommunikation
der Evaluation (Ablaufbilanz)

Ausstehende Überweisungen,
Endabrechnung

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!**