



„...die
StraÙe gleitet
fort und fort!“

Ein Live-Rollenspiel-Artikel
von Karl-Heinz Zapf



„...die Straße

Nun (endlich) ein Kapitel für sich: Die in-time A

Es gibt sie leider, leider immer noch auf viel zu wenigen Live-Rollenspielen: Die in-time Anreise!

Dabei bietet gerade sie unzählige Möglichkeiten, die Spieler(innen) so spielerisch (man beachte das subtile Wortspiel) von Anfang an gleich in einen lebendigen Landeshintergrund oder die Live-Handlung einzubetten, dass es wirklich verwundern muss, warum sie als einleitendes Stilmittel für eine solche Veranstaltung so selten eingesetzt wird...

Vielleicht schreckt viele Veranstalter ja der organisatorische Aufwand und auch das nicht zu unterschätzende Risiko, das bei einer solchen Anreise entstehen kann?

Denn es ist ja wohl klar: Wenn dieser erste Eindruck, den die Spieler(innen) von dem Live-Rollenspiel haben, in die Hose geht, dann wird die Stimmung bereits bei der Ankunft am eigentlichen „Ort des Geschehens“ ganz, ganz schnell in den Keller gehen!

Also dann doch lieber ganz sein lassen und die Teilnehmer(innen) ins kalte Wasser, also in die Spielwelt und den Hintergrund „hineinwerfen“..?

Wenn wir ehrlich sind, ärgert es uns Spieler(innen) doch ganz ungemein, wenn wir wieder einmal voll froher Erwartungen auf ein Live-Rollenspiel gefahren sind und dann kurz nach der Ansprache einfach mal stehen gelassen werden und uns selbst darum kümmern müssen, warum wir denn eigentlich hier sind, ja, wo wir hier denn eigentlich sind und was zum Teufel uns eigentlich hierher verschlagen hat!

Warum verschenken so viele Veranstalter die einmalige Möglichkeit, bereits durch eine stimmungsvolle Anreise, das Ambiente und die Stimmung ihrer bespielten Landes den Spieler(innen) zu präsentieren, damit sie schon vor dem eigentlichen Beginn der Handlung bereits erste Eindrücke sammeln können, um diese dann im Laufe des Abends zu verarbeiten, beziehungsweise mit den anderen Spieler(innen) zu besprechen?

Es gibt so viel, was eine gelungene in-time Anreise für ein Live-Rollenspiel ausmachen kann: Zunächst einmal ist es ja so, dass die meisten Spieler(in-

nen) doch ziemlich aufgeregt sind, wenn es dann wirklich losgehen soll.

Was wäre da also besser, als sie in eine Gruppe von Reisenden zu stecken – von denen sich einige womöglich noch nicht einmal kennen – und diese Gruppe dann gemeinsam allerlei aufregende Abenteuer und Geschehnisse auf ihrer Reise zum Handlungsort erleben zu lassen?

Denn natürlich werden bereits auf dem Weg erste neue Kontakte geknüpft, die Charaktere tauschen Erfahrungen und Informationen aus und müssen zusammenhalten, falls sie auf ernsthafte Probleme stoßen sollten – also ein auf jeden Fall guter Beginn für das Live-Rollenspiel, denn auf diese Weise tauchen die Spieler(innen) sozusagen langsam und unmerklich in das Geschehen ein, können sich viel besser in die Spielwelt integrieren als bei der oben erwähnten „Sprung ins kalte Wasser“-Methode!

Dabei obliegt es dann natürlich den Veranstaltern und Spielleitern, diese in-time Anreise auch wirklich so zu gestalten, dass sie zu einem echten Erlebnis und vielleicht dem ersten Höhepunkt der Veranstaltung wird.

Und das ist weniger Aufwand, als viele vielleicht annehmen...

Zunächst einmal muss allerdings der organisatorische Aufwand näher ins Auge gefasst werden: Wie viele Stationen soll die Anreise haben und wie viele NSCs werden dafür benötigt?

Muss ich einen Spielleiter bei den Gruppen mitlaufen lassen oder genügt es, wenn diese bei den einzelnen Handlungspunkten warten?

Wie lange wird die Anreise wohl dauern und für wie viele Personen je Gruppe muss ich die stattfindenden Begegnungen auslegen?

Nur einige der Fragen, die unbedingt bereits lange im Vorfeld geklärt sein müssen, am besten auch bereits fest in der Plotübersicht vorgesehen und niedergeschrieben...

Beginnen wir am Anfang: Es macht meistens wesentlich mehr Sinn, die anwesenden Spieler(innen) in mehrere kleinere Gruppen aufzuteilen, wobei es durchaus gut sein kann, deren Zusammensetzung die zukünftigen Gruppenmitglieder mitentscheiden zu lassen.

Hierbei kommt es vor allem darauf an,

gleitet fort und fort!“

Anreise - Ein Live-Rollenspiel-Artikel von Karl-Heinz Zapf

aus welchen fremden Ländern und Gegenden die Spieler(innen) denn so kommen, dies wird sich sicherlich deutlich auf die jeweiligen Gruppenzusammenstellungen auswirken und erweckt bei den Teilnehmer(innen) auch nicht den Eindruck, der berühmt-berüchtigten „Spielleiter-Willkür“ ausgesetzt zu sein.

Denn wichtig ist schon bei der Anreise – wie natürlich auch beim gesamten folgenden Live-Rollenspiel – dass die Spieler(innen) guter Laune sind und nicht das Gefühl haben, irgendwie gegängelt oder gar bevormundet zu werden!

Nichts kann schlimmer sein, als zum Beispiel die lapidare Bemerkung bei der SL-Ansprache: „Ihr seid jetzt alle Mitglieder der Fremdenlegion von Blödmannskoog geworden!“

Ächz! Da kommt doch echte Freude auf...

Sind die Gruppen dann einigermaßen eingeteilt – wobei es keine große Rolle spielen sollte, dass sie nicht zwangsläufig wirklich gleich groß sind – ist es wichtig, die NSCs gut über ihre anfallenden Aufgaben zu unterrichten.

Hierzu ist natürlich auch eine eigene Spielleiter-Besprechung nötig.

Allerdings kann diese relativ kurz ausfallen, falls sich Spielleiter(innen) bei den verschiedenen Stationen der in-time Anreise befinden, da diese dann erfahrungsgemäß im Normalfall noch genügend Zeit haben werden, ihre NSCs einzuweisen, ehe die ersten Spieler(innen) angetrottet kommen!

Dabei ist es natürlich ganz besonders wichtig, dass man sich ganz am Anfang mal ernsthafte Gedanken zu der eigentlichen Anreise macht: Denn diese ist eigentlich fast genauso aufgebaut wie eine der früher in den Schullandheimen so beliebten Nachtwanderungen.

Es gilt dabei, die anreisenden Gruppen an verschiedenen Reisestationen möglichst gut zu unterhalten, ohne dass diese allzu lange aufgehalten werden – denn dies könnte wiederum den eigentlichen Beginn des Plotaufbaus empfindlich stören (okay, wenn es bei diesem Live-Rollenspiel keinen Plot gibt, dann kann man diesen Gesichtspunkt auch vernachlässigen).

Aber ich kann hier ja nur von den bisher von mir organisierten „Löwentor“-Lives berichten, und die gibt es nun mal nicht ohne eine stimmungsvolle Handlung... Unbedingt zu beachten ist bei den verschiedenen Anlaufstellen der anreisenden Spieler(innen) dabei, dass es nicht nur kampflastige Aktionen sind, die sie erwarten: Vor allem bei Nacht sollten die Spielleiter(innen) sich auf ihre Fantasie und den sicherlich reichlich vorhandenen Hintergrund des bespielten Landes besinnen sowie natürlich auch ihren Plot, denn dann können sie sich die jeweils dazu passenden, eher den Verstand der Reisegruppen herausfordernden Aufgaben der Anreisestationen einfallen lassen!

Übrigens genügen oft schon einfachste Mittel, um eine sehr gute Stimmung zu erzeugen: Tanzende Irrlichter auf dem Weg sind eine gute Möglichkeit, um die Spieler(innen) erst einmal ein wenig anzuspielen und unheimliche Geräusche im Wald zu erzeugen, dazu gehört – vor allem bei Nacht – nicht sehr viel Ausrüstung, sorgt aber für eine doch sehr gruselige Atmosphäre.

Und es gibt mehr als genügend Methoden, den Spieler(innen) auf ihrem beschwerlichen Weg zu ihrem Reiseziel so einiges an Ambiente zu bieten, ohne dass auch nur eine einzige Person dabei anwesend sein muss: Schöne Wegweiser aus Holz erleichtern es, den richtigen Pfad zu finden und bilden einen stimmungsvollen Landeshintergrund, ebenso aufgehängte Steckbriefe oder Warnhinweise, falls es sich um ein besonders gefährliches Gebiet handeln sollte...

Was könnte stimmungsvoller sein, als ein Galgenbaum, an dem die anreisende Gruppe vorbei muss, an dem noch die knöchernen und halbverwesten Überreste der letzten hier gehängten Verbrecher baumeln..?

Oder die Durchquerung eines alten Schlachtfeldes, auf dem noch die Knochen der hier Gefallenen verrotten..?

Falls genügend NSCs frei sind, können ja ein paar Zombies durch die Gegend torkeln – oder noch besser, sie erheben sich plötzlich, wenn die Spieler(innen) schon ganz, ganz nahe sind!

Eine wirkliche Bedrohung sind sie nicht, aber diese Szene dürfte der er-

schrockenen Reisegruppe auf jeden Fall positiv im Gedächtnis haften bleiben...

Spinnennetze quer über dem Weg machen die Spieler(innen) sicherlich nicht nur außerordentlich nervös, sondern sehen vor allem in der Dunkelheit sehr gruselig aus – und falls man dann doch einen Spielleiter oder NSC entbehren kann, dann kann dieser ja – völlig schwarz gekleidet – die eine oder andere Spinne angreifen lassen!

Eine Lichtung im Wald, auf der bunte, geheimnisvolle Lichter flackern..?

Aber auch die Pflanzen- und Tierwelt kann die Spieler(innen) bereits während der Anreise vor gewisse Schwierigkeiten stellen: Seltsame und unbekannte Pflanzen – beim letzten „Löwentor“-Live z.B. Fliegen-Pilze (ja, das waren Pilze, die fliegen konnten) – oder gefährliche Sumpflöcher, die es erst einmal zu überqueren gilt, bringen ebenfalls viel Abwechslung in die ganze Angelegenheit.

Wie gesagt, diese wenigen Beispiele zeigen ja eigentlich bereits, dass man mit ein wenig Fantasie und guter Vorarbeit auch gewisse Orte auf der Reiseroute so herrichten kann, dass sie eigentlich keine oder zumindest fast gar keine zeitnahe Betreuung durch die Spielleitung mehr benötigen.

Besonders schön ist es dann natürlich, wenn die verschiedenen Gruppen auf ihrer Anreise dann auch noch verschiedene Wege benutzen und/oder auch dementsprechend verschiedene Erlebnisse haben, über die sie sich dann natürlich gleich nach ihrer Ankunft auf dem jeweiligen Live-Gelände mit den anderen – bestimmt mindestens ebenso mitteilbaren – Spieler(innen) austauschen wollen.

Behält man dabei den Plot der Veranstaltung im Auge, so kann man bereits auf dieser in-time Anreise mehr oder weniger versteckte Hinweise und Anhaltspunkte sowie Informationen austreuen, die aber natürlich nicht immer der Wahrheit entsprechen müssen – auf diese Weise haben aber die Spieler(innen) auch wirklich das Gefühl, ein fester Teil der Welt oder der Handlung geworden zu sein, noch ehe sie überhaupt am Ort des Geschehens angekommen sind.

Und das ist sicherlich sehr motivierend für den Rest der Veranstaltung...

Bereits einige einzelne NSCs können hierbei für sehr viel Stimmung sorgen und bereits gut die Stimmung des eigentlichen Live-Rollenspiels verbreiten: Ein einsamer Geist am Wegesrand, ein hünenhaftes Ungeheuer, ein Feenwesen, ein Aussätziger, ein verirrter Pilger – der Fantasie sind auch hier natürlich keine Grenzen gesetzt und diese Begegnungen können und sollen die Spieler(innen) bereits immer weiter in die Geschichte integrieren und verstricken...

Absolut tödlich ist es allerdings für die Stimmung aller Beteiligten, wenn die Spieler(innen) sich bei dieser Anreise verirren, die Stationen nicht genügend durchdacht und somit irreführend und öde sind oder aber immer das absolut gleiche passiert, so dass allseits Langeweile aufkommt, die dann – gepaart mit müden Füßen – einen ganz

schlechten Ausgangspunkt für die gesamte Veranstaltung bietet!

Zwar ist nicht unbedingt viel Arbeit für einen solchen Beginn eines Live-Rollenspiels nötig, aber gut durchdacht will sie auf jeden Fall sein – daher sind in-time Anreisen von der Komplexität der eventuell auftretenden Probleme sicher nicht zu unterschätzen: Denn was nützt einem der schönste Ambiente-Schauplatz, wenn die Spieler(innen) in die falsche Richtung laufen oder aber von den zu starken Gegnern bei der letzten Reisestation gnadenlos verdroschen worden sind und gerade ihr Leben aushauchen..?

Falls nämlich einige Kampffaktionen geplant sein sollten – und so ganz ohne Kampf sollte die in-time Anreise nun wirklich nicht ablaufen – muss vor allem bei Dunkelheit darauf geachtet werden, dass genügend ausreichend helle Beleuchtungsmittel vor Ort vorhanden sind.

Und die Gegner auf dieser Reise sollten zwar auf jeden Fall eine Herausforderung darstellen, die Spieler(innen) aber nicht in lebensbedrohliche Bedrängnis bringen (es sei denn, die Veranstalter fahren wirklich die ganz harte Schiene), da dies nur die ganze Anreise unnötig verzögert und auch eine ungünstige Grundstimmung hervorrufen wird!

Fair wäre es auch in diesem Zusammenhang, bereits bei der Live-Ansprache die Spieler(innen) darauf hinzuweisen, dass es nachts tatsächlich dunkel wird und sie eben bei Finsternis anreisen werden, soll heißen, dass die-

se auch wirklich genügend Laternen und ähnliche ambientetaugliche Beleuchtung mit dabei haben – ansonsten kann es im dunklen Wald nämlich zu sehr unschönen Szenen kommen...

Übrigens sollte man keine Spieler(innen) dazu zwingen, wirklich bei dieser Anreise mitzumachen – ein Hinweis, dass man sich dabei um sehr viel Spielspaß bringen wird, genügt meistens schon, um etwaige Zweifler zu überzeugen.

Bedenken sollte man, dass es ja oft einige Personen mit körperlichen Einschränkungen oder schlicht und ergreifend dem falschen Schuhwerk gibt und es daher nicht zumutbar wäre, diese Teilnehmer(innen) so einige Zeit lang durch die Gegend marschieren zu lassen – eine gute und praktikable Lösung wäre hierbei, dass diese Spieler(innen) einfach bereits vorher angekommen sind und von der Spielleitung auch noch einige Informationen erhalten, die sie später den „Neuankömmlingen“ stecken können!

Bei der in-time Anreise von „Schlangenzauber – Kalte Schuppen, heißes Blut“ – auf die sich dieser Artikel unter anderem bezieht – erhielten wir so viele positive Rückmeldungen sowohl von Spieler(innen) als auch von unseren NSCs, dass es ganz offenkundig wurde, dass die Teilnehmer(innen) an Live-Rollenspielen so einen Auftakt wirklich ganz besonders zu schätzen wissen... Und die Veranstalter brauchen übrigens auch keine Angst zu haben, dass sie – nachdem sie vermutlich fast alle während dieser Anreise im Einsatz waren – danach nicht wenigstens eine Zeit lang verschlafen und sich ausruhen können: Erfahrungsgemäß sind nämlich auch die meisten Spieler(innen) dann erst einmal heilfroh, wenn sie auf dem Live-Gelände angekommen sind und sehen sich erst einmal um, richten sich häuslich ein, essen etwas oder besuchen die Taverne, so dass auch für die eventuell ausgepötenen NSCs mehr als genügend Zeit bleibt, die weiteren Plotpunkte vorzubereiten.

Und falls die in-time Anreise stimmungsvoll, abwechslungsreich und spannend war, dann haben es die Veranstalter wirklich glänzend verstanden, einen hervorragenden Start für ihr Live-Rollenspiel zu schaffen, mit dem alle beteiligten Personen mehr als zufrieden sein können...

Text: Karl-Heinz Zapf

Fotos: Jan Merkl & Karl-Heinz Zapf
Ein „Zapfs Pranger“-Artikel

