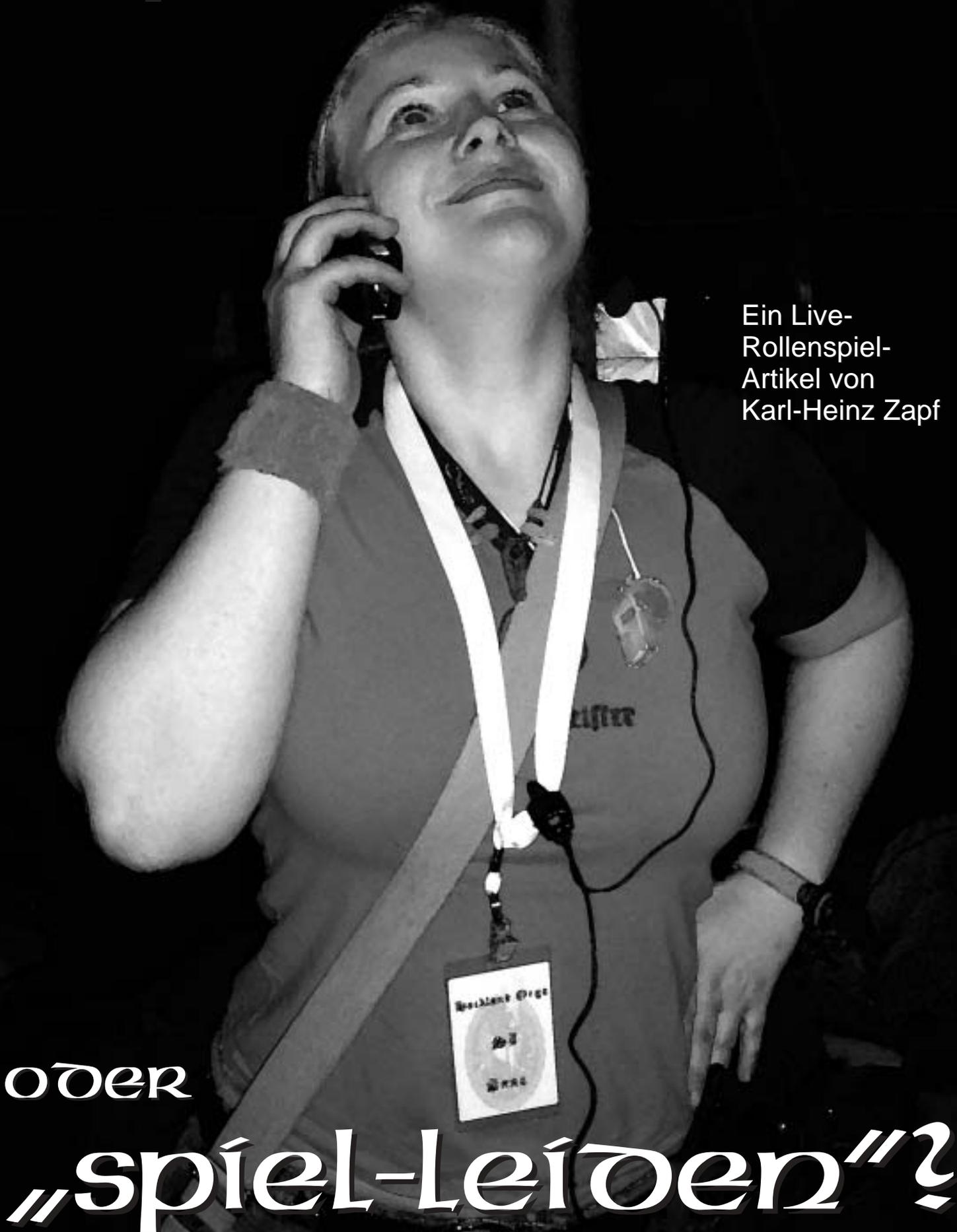


„spiel-Leiter“

Ein Live-
Rollenspiel-
Artikel von
Karl-Heinz Zapf

oder

„spiel-Leiter“?



...denn sie wissen (oft) nicht, was sie tun!

„spiel-Leiter“ oder „

Anekdoten und Gedanken eines (zu häufig!) frustrierten Live-Ro

hat sich eigentlich noch niemand gefragt, warum nach wie vor so viele Orgas von Live-Rollenspielen sich nach ihrer ersten oder zweiten Veranstaltung hoffnungslos zerstreiten, sich ganz und gar auflösen oder sich dazu entschließen, keine Lives mehr zu organisieren? Oder warum es nach wie vor so viele Live-Rollenspiele gibt, die für Spielleiter(innen), Spieler(innen) und NSCs die reinste Qual sind?

Ich habe da mal in meinem reichhaltigen Erfahrungsschatz als Veranstalter eigener Lives sowie als Helfer anderer Orgas gekramt und mir ist mittlerweile völlig klar, warum manche Leute nach ihrem ersten Live-Rollenspiel als Organisatoren entnervt alles hinwerfen. Woran es liegt?

Ganz einfach: An den völlig bizarren und hoffnungslos falschen Erwartungen der Veranstalter!

Ein Live-Rollenspiel zu veranstalten (und dabei nicht zu „veranstalten“) ist eben etwas völlig anderes, als lediglich als Spieler(in) oder NSC eine solche

Veranstaltung zu besuchen. Ein Live-Rollenspiel veranstalten heißt eben nicht nur „Spaß an der Freud“, sich möglichst wirksam in seinem neuen Fummel zu präsentieren oder Ringelpiez mit Anfassen!

Ein Live-Rollenspiel zu veranstalten heißt in aller erster Linie zwei Dinge: Arbeit und Verantwortung!

Und manche Personen sind eben ganz einfach nicht dafür geschaffen, ihre eigenen Interessen und Vorlieben mal hinten an zu stellen und sich ganz und gar in den Dienst einer Sache oder gar anderer Personen zu stellen, vor allem dann, wenn man deshalb seine eigenen Freizeitaktivitäten nicht mehr in dem Maße ausüben kann wie vorher.

Sind wir doch mal ganz ehrlich, wenn es darum geht, an einem Wochenende auf einer Fremd-Veranstaltung „Spaß“ zu haben oder stattdessen an Ambientekram zu basteln oder Handouts zu verfassen, da dünnt sich die Liste der möglichen Veranstalter meistens schon extrem aus, oder?

Und daran scheitern auch viele Live-

Rollenspiele bereits weit im Vorfeld: An der Tatsache, dass viele Veranstalter denken, ihr persönlicher Spaß steht dabei im Vordergrund!

Falsch!

Ein Live-Rollenspiel ist nur dann gelungen, wenn die Spieler(innen) und NSCs ihren Spaß an der Sache hatten und mit dem Gefühl nach Hause fahren: „Wow! Was für eine geniale Veranstaltung!“ Wenn dann die Personen, die durch ihre Arbeit und ihre Motivation – eben die Spielleiter – auch noch Spaß und Freude hatten, dann ist das Live-Rollenspiel wirklich voll und ganz rundum gelungen.

Aber was nützt es einem Spielleiter, wenn er ach so viel Spaß hatte, weil er mal wieder da tun durfte, was er wollte, und dabei sämtliche anwesenden übrigen Spielleiter, Spieler und NSCs auf der Strecke bleiben, einfach nur, weil man nicht akzeptieren kann, dass man dafür die Verantwortung trägt, dass andere Personen sich amüsieren und eine schöne Zeit erleben?

Darum meine dringende Bitte an alle jene Möchtegern-Veranstalter, die nicht überrissen haben, dass ein Live-Rollenspiel eben nicht nur Ego-Power pur und Spaß bedeuten, sondern harte Arbeit und Verantwortung während der Vorbereitung, während der Veranstaltung und auch noch danach: Lasst es bitte einfach sein!

Spieler(innen) und NSCs werden es euch sicherlich danken...

Personen, denen nur ihr persönlicher Spaß und das Darstellen einer Rolle am Herzen liegt, sind besser damit beraten, ganz einfach auch in Zukunft durch ihre unschätzbare Anwesenheit als Spieler(innen) Live-Rollenspiele zu beglücken!

Nur ein typisches Beispiel: Als ich während der Vorbereitung zu einer Veranstaltung einbrachte, dass wir unbedingt eine Art von Schichtbetrieb einführen müssten, da immer zumindest ein Spielleiter wach und ansprechbar sein müsse, wurde mir von einem Mitveranstalter lapidar geantwortet: „Das finde ich nicht okay – Schicht klingt mir zu sehr nach Arbeit!“

Noch Fragen? Nun kann man vielleicht bereits etwas besser verstehen, warum



„Spiel-Leiden“?

Illenspiel-Veranstalters von Karl-Heinz Zapf

Ich persönlich auf Grund solcher Erfahrungen (und das ist nur ein Beispiel von vielen) eher etwas desillusioniert bin, was meine mitverantwortlichen Mitveranstalter angeht, auf die man sich im Zweifelsfall dann leider eben oft doch nicht verlassen kann.

Das Problem beginnt dabei meist schon damit, dass zuerst alle lauthals „Hurra!“ schreien, weil vermutlich jeder vom jeweils anderen annimmt, dass dieser die anfallende Arbeit schon mit erledigen wird – der Streit ist damit automatisch vorprogrammiert!

Da zerbrechen schon auch mal langjährige Freundschaften, wenn es ans Eingemachte geht und man sich plötzlich darüber zankt, wer denn nun zum Beispiel die eingehenden E-mails oder Briefe beantwortet, wer sich um die Logistik kümmert (und glaubt mir, auch das ist echte Arbeit), diverse Dekorationen basteln darf oder aber Kostüme näht.

Und was passiert, wenn mal wieder was nicht fertig wird, weil man lieber in den Urlaub oder auf andere Lives fährt, statt diese Dinge zu erledigen..?

Ich denke, das kann sich wohl jeder selbst an den Fingern einer Hand ausrechnen...

Stichwort Fundus-Verwaltung: Auch dies ist ein organisatorischer Aufwand, den man keinesfalls unterschätzen sollte. Denn es ist zwar absolut klasse, wenn man als Orga möglichst viel Fundusmaterial angehäuft hat, aber dieses Material will ja auch irgendwo gelagert und natürlich auch zu den Veranstaltungen transportiert werden.

Auch dies wird (leider) im Eifer des Gefechts oftmals vergessen...

Ein Tipp: Nicht nur im Vorfeld des Lives daran denken, was möglichst stimmungsvoll aussieht und was man gerne z.B. an Monster-Outfits oder sperrigen Bauten gerne mit dabei hätte, sondern auch gleich den nächsten Schritt machen und überlegen, was denn auch wirklich überhaupt an welchem Lagerort untergebracht werden kann und wer von den Veranstaltern auch die Möglichkeit hat, das alles im Auto unterzubringen! Nicht alle Live-Orgas haben das Geld übrig, einfach mal eben so einen Lastwagen oder zumindest

Transporter anzumieten und dann ist meist plötzlich das Geschrei groß...

Es macht zwar auch bei der Vorbereitung mehr Arbeit, lohnt sich aber immer, den Fundus einigermaßen sinnvoll zu gliedern und aufzuteilen und die Boxen, in denen er letzten Endes gelagert wird, sollten dementsprechend klar und übersichtlich beschriftet sein.

Das hilft dem Funduswart auf der Veranstaltung in jedem Fall und auch die NSCs finden sich wesentlich schneller zurecht – so können schon wieder diverse Nervenzusammenbrüche vermieden werden!

Auch hierbei gibt es negative Beispiele aus meinem reichhaltigen „Erfahrungsfundus“: Nichts ist schlimmer, als das Chaos, das dabei entsteht, wenn fast alle Spielleiter einer Veranstaltung zwar einen vollen Tag vor Ort sind, aber niemand sich dafür verantwortlich fühlt, den Fundus für den Beginn der Veranstaltung herzurichten!

So bleibt es dann dem zuletzt angereisten Spielleiter (in diesem Falle war das leider ich, da ich am Freitag noch arbeiten musste) nichts anderes übrig, als in der letzten Stunde vor dem time-in das heillose Durcheinander in extremer Hektik wenigstens einigermaßen in geordnete Bahnen zu lenken! Ein gesunder Menschenver-

stand ist eben doch durch nichts zu ersetzen...

Aber das zeigt eigentlich nur wieder mal, dass man nicht erwarten sollte, dass andere Personen die gleichen Gedankengänge haben wie man selbst und daher sollte man auch niemals erwarten, dass manche Abläufe ohne militärischen Umgangston wirklich funktionieren.

Ach ja, und nach dem Live habe ich dann übrigens einen fetten Ansch... kassiert, weil ich ja andauernd so schrecklich genervt und „bissig“ war!

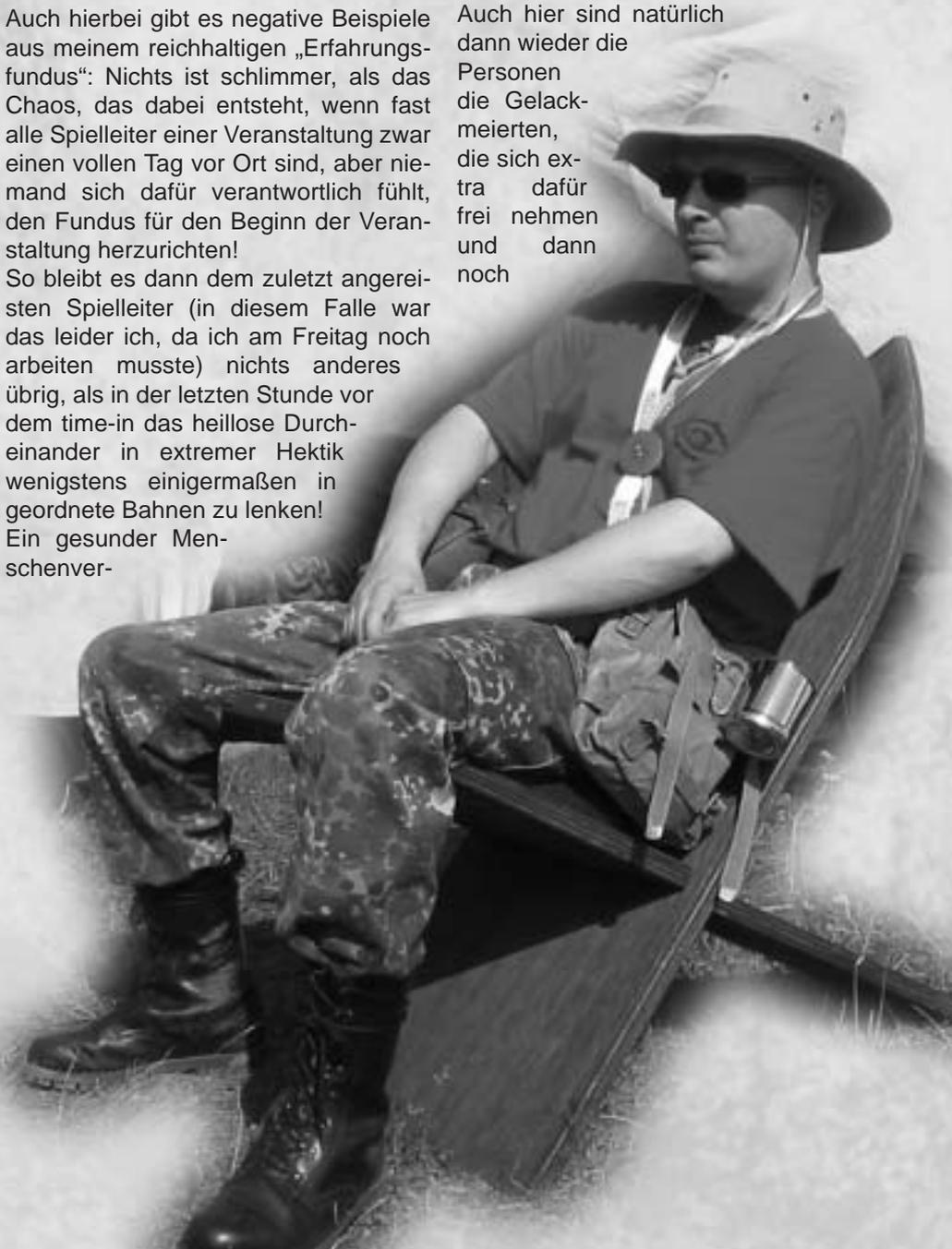
Wie das wohl gekommen ist, wenn bereits in den ersten Minuten nach meiner Ankunft offensichtlich wurde, dass wirklich niemand mitgedacht hat..?

Übrigens: Es sollte zwar selbstverständlich sein, dass alle Mitglieder einer Live-Orga wenigstens versuchen, für die Veranstaltung Urlaub zu nehmen, vor allem dann, wenn sie nur ein oder zwei Lives im Jahr organisieren möchten...

Aber das ist es natürlich nicht!

Auch hier sind natürlich dann wieder die

Personen die Gelackmeierten, die sich extra dafür frei nehmen und dann noch



die Arbeit der anderen – die es ja ganz und gar nicht einsehen, für so eine unwichtige Angelegenheit auch nur einen einzigen Tag Urlaub zu vergeuden – sozusagen als „Bonus“ mit erledigen dürfen... Ein Tipp, um solche bösen Überraschungen zu vermeiden: Schaut euch doch einfach mal in Ruhe bei anderen Orgas als Helfer auf deren Veranstaltungen um und sprecht persönlich jene Personen an, die bei euch einen guten und fähigen Eindruck hinterlassen haben.

Verlasst euch nicht darauf, ob ihr eine Person schon jahrelang kennt oder nicht, denn dies hat meist nichts mit ihrer Einstellung zur Arbeit und Übernahme von Verantwortung zu tun.

Seid möglichst objektiv, auch wenn dies bedeutet, dass ihr als Hauptverantwortlicher einer Veranstaltung für manche „alten“ Mitorganisatoren unangenehme Entscheidungen treffen müsst – lieber klärt ihr so was im Vorfeld und habt dann wenigstens auf dem Live nur Leute vor Ort, auf die auch wirklich Verlass ist!

Noch ein Praxis-Beispiel: Wir hatten auf einer Veranstaltung eine minderjährige NSC dabei, für deren Aufsicht rund um die Uhr sich zwei Spielleiter in in-time Rollen fest und freiwillig gemeldet hatten. Als ich als letzter Spielleiter am Samstag mitten in der

Nacht todmüde ins Bett gehen wollte, schliefen diese beiden Personen bereits tief und

fest – von dem minderjährigen Mädels, das sie beaufsichtigen sollten, fehlte jede Spur!

So etwas darf nicht passieren!

Abgesehen davon, dass ihr als Veranstalter immer in der Pflicht seid, wenn ihr denn wirklich minderjährige Personen auf der Veranstaltung zulässt, stellt eine solche Aktion einen absoluten Vertrauensbruch dar, der gerade in einer kleinen Orga einfach nicht tolerierbar ist. Was lernen wir also daraus?

Möglichst jedem Mitglied des Live-Rollenspiel-Teams muss von Anfang an klar sein, dass die Ausrichtung eines Live-Rollenspiels Arbeit macht und bedeutet, dass persönliche Interessen für einen begrenzten Zeitraum eventuell stark eingeschränkt werden müssen.

Dann wird eben die Waffe oder das Gewand, das man für sich selbst schon lange mal anfertigen wollte, erst nach den Kleidungsstücken oder Waffen für die NSCs in Angriff genommen – wer damit ein Problem hat, wie bereits gesagt, Finger weg von der Tätigkeit als Veranstalter!

Klingt ja nun alles ziemlich theoretisch und obendrein wie eine sehr pessimistische Aussicht, dabei kann es so viel Spaß machen, ganze Welten, fremde Kreaturen und spannende Geschichten ins Leben zu rufen und die überraschten und erfreuten Aussagen der Spielerinnen und Spieler, denen dies dann gefallen hat, sind mehr als genug

Lohn für einige zeit- und nervenzehrende Monate Arbeit (das

finde ich zumindest).

Mir macht es sehr viel

Freude, etwas vorzubereiten,

kreativ für andere Leute tätig zu werden und diese dann mit dem Resultat meiner Arbeit und meines Einsatzes zu überraschen.

Nicht jedermanns Sache, sicherlich, aber daher sind eben auch nicht alle

Personen als Veranstalter wirklich geeignet...

Zunächst steht also die – man sollte meinen, eigentlich überflüssige – Arbeit ins Haus, fähige Mitveranstalter zu finden, auf die man sich dann auch wirklich verlassen kann.

Viel Stress und Zeitverlust kann mit einem gut eingespielten und verlässlichen Orga-Team eingespart werden, daher sollte man sich in dieser Hinsicht eher etwas mehr Zeit lassen, als etwas zu überstürzen.

Es macht übrigens auch durchaus Sinn, sich den Termin für seine Veranstaltung in Ruhe auszusuchen und diesen möglichst mindestens ein halbes Jahr im voraus in die mittlerweile sehr übersichtlichen und nützlichen LARP-Terminkalender einzutragen.

Auch hier gibt es ein großes Ärgernis, das nun schon seit mittlerweile vielen Jahren in den verschiedenen Foren und mit unzähligen E-Mails diskutiert wird: Nämlich die traurige Tatsache, dass es nach wie vor sehr viele Veranstalter gibt, die sich in keiner Weise bemühen, Terminabsprachen einzuhalten und etwaige Überschneidungen zu vermeiden!

Schlimmer noch, es werden immer wieder ganz kurzfristig Live-Termine angekündigt, so dass selbst jene Organisatoren, die sich Gedanken machen und sich an die getroffenen Absprachen halten, dadurch sogar noch empfindlichen Nachteile haben können.

Ist ein gutes Team gefunden und ein geeigneter Termin ausgewählt sowie natürlich ein – vorher unbedingt persönlich in Augenschein genommenes – Gelände angemietet, kann die Vorbereitung für die eigentliche Veranstaltung beginnen.

Ein schöner und informativer Flyer sieht nicht nur gut aus, sondern dient natürlich dem Zweck, unter der unüberschaubaren Flut von Veranstaltungen herauszustechen und den potentiellen Besuchern genau euer Live-Rollenspiel zu empfehlen.

Auch hier gibt es noch teilweise noch großen Nachholbedarf, denn auch wenn man natürlich nicht erwarten kann, dass jede Live-Einladung von einem Grafiker entworfen und gestaltet wurde und mit grandiosen Zeichnungen aufwartet, so sollte aber doch zumindest darauf geachtet werden, dass alle wichtigen Informationen auch wirklich gut zu finden sind und die deutsche Rechtschreibung zumindest ansatzweise noch erkannt werden kann...

Mir geht es ja auch in diesem Artikel darum, bereits im Vorfeld Probleme und unnötigen Stress möglichst völlig zu vermeiden, und spiel-



leiten sich eben gar nicht erst in spiel-leiden verwandeln kann!

Wie ich in einem früheren Artikel bereits ausführlich ausgeführt habe, dient auch eine gut und übersichtlich sowie mit den wichtigsten Fakten zur Veranstaltung versehene Plot- oder Handlungsübersicht dazu, dass auf dem Live selbst, aber auch in den Wochen davor sich jeder in Ruhe auf seine jeweiligen Rollen bzw. Plotabschnitte vorbereiten kann und somit niemand wie ein aufgeschrecktes Huhn durch die Gegend rennen muss, wenn es dann „ernst“ wird.

Dennoch wird Improvisation sich natürlich nicht vermeiden lassen und dient ja im Gegenteil auch dazu, dass ein Live-Rollenspiel auch wirklich überhaupt erst auf die Bedürfnisse und Backgrounds der jeweiligen Spieler(innen) eingehen kann.

Dabei gilt aber die Regel: Auch improvisieren will gelernt sein!

Alles in Maßen und möglichst nicht ohne – wenn auch noch so kurze – Rücksprache mit einem anderen Spielleiter oder jener Person, die für den Plot verantwortlich ist.

So können selbstlaufende und völlig bizarre Nebenplots, die aus der wilden Phantasie eines einzigen Spielleiters entsprungen sind und damit eventuell die ganze Veranstaltung kippen können, weitgehend vermieden werden.

Aber der leidige Umstand, dass viele Spielleiter die vorhandene Plotübersicht nicht mal richtig durchlesen – zumindest hatte ich persönlich in der Vergangenheit bereits mehrfach diesen Eindruck – kann leider niemals ganz ausgeschlossen werden...

Noch etwas sollte hier ganz klar angemerkt werden: Die SL hat immer Recht! Dies bedeutet auch, dass alle anwesenden NSCs den Anordnungen der Spielleitung zu folgen haben und sich ebenfalls danach zu richten haben, was in der Plotübersicht steht.

Eine meiner mit Abstand schlimmsten Live-Rollenspiel-Erfahrungen als Veranstalter war es, als mehrere anwesende Spielleiter es nicht für nötig hielten, ihre Verantwortung und Autorität wahrzunehmen und sowohl NSCs wie auch Spieler(innen) somit quasi ihrem Schicksal überließen, das obendrein auch noch von einem egozentrischen NSC entgegen der Plotübersicht bestimmt wurde!

So blieb offenbar nur noch die Möglichkeit, einen „time-freeze“ für alle Personen auszusprechen, der wohl mit Abstand in diesem Zusammenhang die schlimmste aller nur erdenklichen Lösungen darstellt.

Denn eines ist klar: Unter solchen Um-

ständen geben die Spielleiter damit ganz offen zu, dass sie mit der Situation völlig überfordert waren und nicht mehr wussten, was sie tun sollen (daher auch weiter oben mein „aufgeschrecktes Hühner“-Beispiel).

Spielleiter(in) zu sein heißt eben auch, eventuell mal unangenehme Entscheidungen zu treffen – ja, überhaupt Entscheidungen treffen zu können!

Von vielen eher opportunistisch veranlagten Charakteren ist selbst dies zu viel verlangt, denn man könnte es sich ja mit jemandem verderben...

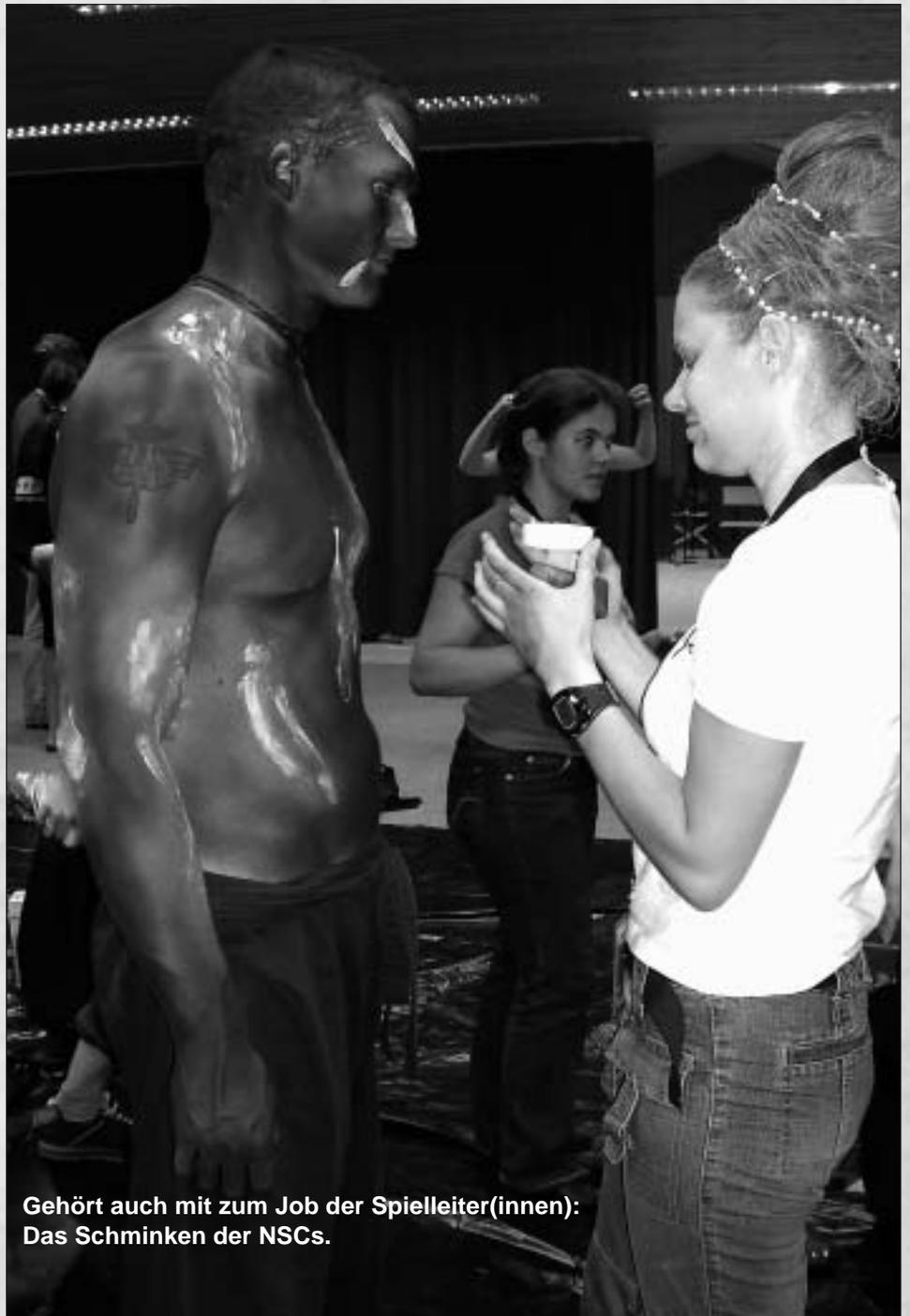
Liebe Leute, wenn ihr schon Spielleiter sein wollt, dann bedenkt doch bitte, dass dies auch heißt, dass ihr damit die Verantwortung dafür übernehmt, dass die ganze Veranstaltung ein Erfolg wird und dazu müsst ihr auch euren Anteil beitragen.

Seid ihr der Meinung, ihr schafft das nicht, gilt wiederum: Finger weg!

Niemand ist böse, wenn gerade „frisch gebackene“ Spielleiter(innen) sich mal einen Schnitzer erlauben, sofern dies spätestens bei der nächsten SL-Sitzung angesprochen wird, ehe sich daraus ein größeres in-time Problem entwickeln kann und wir wissen zwar alle, dass gerade Männer wohl ein Problem damit haben, andere Personen nach etwas zu fragen, aber fragen macht eben schlaue!

Auf einer Veranstaltung, auf der ich nur „Gast-SL“ war, kam es auch zu ziemlich turbulenten Szenen, da die Haupt- und Plot-SL für geraume Zeit gar nicht mehr erreichbar war, da sie sich selbst für eine NSC-Rolle schminkte und vorbereitete!

Da schauen dann natürlich alle ande-



**Gehört auch mit zum Job der Spielleiter(innen):
Das Schminken der NSCs.**



Gut, wenn man sie hat: Motivierte, belastbare und gut gelaunte Spielleiter.

ren Spielleiter(innen) erst mal ziemlich in die Röhre und daher lautet mein Rat: Spielleiter(innen) sollten wenn es irgendwie möglich ist auf gar keinen Fall NSC-Rollen übernehmen!

Es mag ja jede Menge Spaß machen, zwischendurch mal eben so den bösen Banditen oder den wahnsinnigen Oberpriester zu spielen und in manchen Fällen ist dies sogar unbedingt nötig (zum Beispiel dann, wenn ein NSC wirklich ausführliche Informationen des Plots weitergeben muss, die ein nur kurz vorbereiteter NSC gar nicht auswendig lernen könnte).

Aber in jenen Fällen, in denen ein SL dadurch wirklich einfach zu lange ausfällt, hat es bisher noch stets zu mehr oder weniger großen Problemen geführt.

Auch hier gilt die Ausnahme, dass ein Spielleiter bei Personalmangel bei einem wichtigen Nebenplot als Darsteller mit dabei sein kann, wenn auch in Gewandung!

Ein Funkgerät sollte er aber in jedem

nach einem Spielleiter suchen müssen, was durchaus passieren kann, vor allem dann, wenn sie diese nicht persönlich kennen sollten.

Auch die Tatsache, dass eigentlich rund um die Uhr jemand von den Veranstaltern wach und ansprechbar sein sollte, die ich weiter oben bereits erwähnt habe, stellt offenbar immer wieder für einige Leute ein großes Problem dar.

Manchmal habe ich persönlich den Eindruck, viele denken, sie können auch als Veranstalter auf einem Live-Rollenspiel dann ins Bett gehen, wann sie wollen, oder sich einfach ausklinken, ohne vorher den anderen Bescheid zu geben.

Daher muss man sich bereits im Vorfeld Gedanken darüber machen, wer wann wach ist und wer nicht – ich persönlich habe absolut kein Problem damit, auch mal eine ganze Nacht auf einem Live durchzumachen, aber das kann man nicht bei jedem Spielleiter voraussetzen.

Fall für Notfälle mit im Gepäck haben.

Übrigens bin ich persönlich absolut dagegen, dass ansonsten Spielleiter(innen) in Kostümen durch die Gegend laufen, denn dies macht sie vor allem auf größeren Veranstaltungen quasi „unsichtbar“ für die Teilnehmer(innen).

Daher ist es wirklich wesentlich besser, lieber deutlich sichtbare T-Shirts, dementsprechende Kappen oder Baretts (ja, auch wenn ihr eine wallende Haarpracht euer eigen nennt) zu tragen und bei Nacht eine dementsprechende ebenfalls gut sichtbare Beleuchtung...

So kommt bei den Spieler(innen) auch kein Unmut und schlechte Stimmung auf, wenn sie stundenlang im Lager

Und das verlangt ja auch niemand, nur eben, dass sich die angehenden Veranstalter über den Umstand im klaren sind, dass sie auf einer solchen Veranstaltung wirklich arbeiten müssen und dazu gehören eben auch eher „ungewöhnliche Arbeitszeiten“.

Und wir Spielleiter(innen) benötigen übrigens auch ein ganz spezielles „Handwerkszeug“ für unseren Job – von gesundem Menschenverstand jetzt mal abgesehen.

Auch das zu bedenken ist nicht jedermanns Sache und so ist es mehr als peinlich, wenn die anwesenden Spielleiter(innen) plötzlich wie die Ochsen vorm Berg schauen, wenn es Nachts dann tatsächlich (oh Wunder) dunkel wird und sie natürlich nicht daran gedacht haben, eine Taschenlampe mitzunehmen. Glaubt ihr nicht?

Manche Leute leben aber scheinbar echt hinterm Mond, habe ich manchmal den Eindruck, denn als Verantwortlicher einer solchen Veranstaltung sollte man wenigstens so weit mitdenken können, dass es eben nicht selbstverständlich ist, dass eine Orga Dutzende von Taschenlampen zum Verleih mit dabei hat!

Ich weiß ja, es ist ein Armutszugnis für alle Organisatoren, wenn sie nicht einmal die grundsätzlichen Dinge verstanden haben, die es bei so einer Veranstaltung zu beachten gilt, aber wie ich bereits erwähnt habe zeigt meine Erfahrung mit vielen farbenfrohen und nervenaufreibenden Beispielen, dass es wirklich oft an der Basis schon scheitert...

Aber ich will nicht nur meckern, sondern auch mal aufzählen, was ich persönlich im Normalfall als Spielleiter für ein Live (egal, ob es eine Veranstaltung von mir ist oder ich woanders nur aushelfe) im Gepäck habe.

Zuerst einmal ist es sicherlich nie falsch, ein Erste Hilfe-Set am Gürtel zu tragen, um vor Ort zumindest bei kleineren Verletzungen eingreifen zu können – übrigens sollte der Inhalt dieses Sets nicht von dem Spielleiter selbst, sondern vielmehr von der verletzten Person benutzt werden (okay, wenn sie dazu nicht mehr in der Lage sein sollte, hat sich ja auch der Zweck dieses Sets erübrigt, weil dann der Notarzt her muss), da ihr ansonsten in der Pflicht steht, falls es Komplikationen irgendeiner Art geben sollte!

Auch fest am Gürtel sollte auf jeden Fall abends eine funktionstüchtige und lichtstarke Taschenlampe sein, möglichst noch eine zweite, kleinere Lampe in einer Gürteltasche, um damit eventuell irgendwo wartende NSCs auszustatten. Es hat sich nämlich gezeigt, dass

so was öfter vorkommt, als man annehmen möchte – und so steht man auch dann nicht im Dunkeln, wenn die „Haupt“-Lampe plötzlich mitten im Nirgendwo den Geist aufgeben sollte... Über die Gürteltasche habe ich ja oben bereits geschrieben, so was gibt es in allen möglichen Ausführungen in diversen Militaryshops für wenig Geld zu kaufen und ist extrem nützlich, denn in ihr kann u.a. die Plotübersicht oder das verwendete Regelwerk gut und sicher untergebracht werden.

Prinzipiell gilt: Ein Spielleiter kann gar nicht genügend Taschen „am Mann“ haben!

Übrigens sollte niemand von sich annehmen, ein Live-Rollenspiel-Regelwerk oder auch die Potübersicht auswendig zu kennen und es ist immer besser, einfach kurz mal nachzuschlagen, als am Ende vor den anwesenden Spielern dumm dazustehen.

Fast schon ein Luxus ist dabei natürlich die „Keks-SL“, die ich von den Groß-Events „Conquest of Mythodea“ her kenne – sozusagen eine Einrichtung, die nur für die gute Stimmung der Teilnehmer(innen) zuständig ist und niemals ohne lecker Süßigkeiten anzutreffen ist. Schaden kann es aber auch nicht, noch eine zusätzliche Wasserflasche mit dabei zu haben, denn viele Spieler(innen) vergessen im Eifer des Gefechts (und je besser das Live ist, desto wahrscheinlicher ist es), sich genügend Flüssigkeit auf manchmal lange Märsche bei sengender Sonne mitzunehmen!

Früher haben wir solche Live-Veranstaltungen ja tatsächlich noch ohne Funkgeräte organisiert (heutzutage ein fast absurder Gedanke), aber bei den meisten größeren Lives und bei professionellen Veranstaltern sind diese Dinge echt mittlerweile nicht mehr wegzudenken.

Und auch ich finde, dass es allen viel Zeit und Nerven erspart, wenn man über Funk (zumindest die meiste Zeit über) den Kontakt aufrecht erhalten kann und sich so immer wieder gegenseitig auf dem laufenden hält.

Auch aufkommende Fragen – und Fragen kommen ja immer auf – werden so schnell und ohne lästiges Gerenne geklärt.

Was unbedingt jeder Veranstalter mit im Gepäck haben sollte, ist eine passende Lichtquelle, die ihn bei Nacht für alle anwesenden Spieler(innen) deutlich sichtbar macht.

Wie bereits erwähnt kommt oft Frust nur deshalb auf, weil die Teilnehmer(innen) bei völliger Finsternis stundenlang verzweifelt nach einem Ansprechpartner

suchen, so jemand aber leider weit und breit nicht zu finden ist – eben einfach nur, weil dieser im Dunkeln schlicht und ergreifend nicht zu sehen ist!

Auch hier sollten die Veranstalter in sich gehen und sich irgendwann mal dazu aufraffen, sich selbst z.B. ein Fahrrad-Rücklicht zu kaufen, denn das ist hell, leuchtet schön rot, lässt sich gut anbringen und ist wirklich nicht zu übersehen – allzu viele Mochtegern-Spielleiter(innen) verlassen sich leider nach wie vor darauf, dass irgendjemand diese nützlichen Dinge schon für sie mitbringen wird und reagieren völlig hilflos, wenn dann vor Ort für sie eben doch nichts derartiges vorhanden ist...

Alternativ tun es natürlich auch die altbekannten Knicklichter (in allen möglichen Farben) oder aber eine Military-Taschenlampe, die sich gut in einer Weste unterbringen lässt und bei der zudem im Normalfall mehrere Farbscheiben mit dabei sind.

Falls die Spielleiter(innen) viel in der Gegend unterwegs sind, ist auch eine aktuelle Wanderkarte der Umgebung nicht fehl am Platz,

denn das spart Zeit und wunde Füße. Auch bestimmt oftmals nützlich ist ein Taschenmesser und

natürlich unbedingt eine Uhr, um sich zeitlich mit den anderen SLs abstimmen und gewisse Plotabschnitte zeitgleich starten und beenden zu können! Natürlich kann diese Auflistung nur subjektiv und sicherlich niemals ganz komplett sein: So habe ich unter anderem immer eine Digitalkamera mit dabei, denn ich finde es schön, bleibende Momente einer Veranstaltung festzuhalten – auch daran kann man hinterher gut sehen, was funktioniert hat und für gute Stimmung sorgte und was eher nicht so prickelnd gewesen ist.

Getreu dem alten Motto: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!

Auch noch schön, aber nicht zwingend nötig sind diese so in Mode gekommenen SL-Namensschildchen, dann können die Teilnehmer(innen) auch die jeweiligen Leute mit Namen ansprechen, das macht alles doch gleich sehr viel persönlicher...

Für alle Spielleiter(innen) sollte übrigens immer zwingend gelten: Finger weg vom Alkohol! Man sollte meinen, dass so etwas selbstverständlich wäre, aber dem ist leider nicht so – niemand hat etwas gegen ein kühles Bierchen am Tag einzuwenden, aber als Veranstalter muss man eben in allen Situationen einen klaren Kopf bewahren und das ist unter Alkoholeinfluss natürlich oftmals nicht mehr möglich.

Niemand kann einem Veranstalter aber den gesunden Menschenverstand abnehmen, wenn es darum geht, ob eine Live-Rollenspiel-Veranstaltung statt dem gut organisierten „spiel-leiten“ zum heillos chaotischen und nervenaufreibenden „spiel-leiden“ ausartet!

Wenn alle wenigstens für eine begrenzte Zeit an einem Strang ziehen – egal, wie man persönlich eventuell zueinander steht oder ob einem die Nase eines Mitveranstalters nun passt oder nicht – dann sollten eigentlich wirklich alle Beteiligten etwas für sich persönlich aus einer solchen Veranstaltung mit nach Hause nehmen können.

Und zum Abschluss noch ein kurzer Aufruf an alle jene, die sich für solche Live-Veranstaltungen immer den Wolf abarbeiten und die es meistens nur dadurch gedankt bekommen, dass sie hinterher an allem schuld gewesen sein sollen, was schief gelaufen ist und bestenfalls von ihren Mitveranstaltern (die sich tunlichst nicht überarbeitet haben) einen Tritt in den Hintern kriegen: Denkt immer daran, einer muss es ja machen – denn sonst gäbe es ja bald gar keine Lives mehr...

