

8 Tipps zum Leiten auf Cons

Con-Spielrunden bieten die beste Gelegenheit, neue Mitspieler kennen zu lernen und Erfahrungen auszutauschen - damit sie auch gelingen, muss man die speziellen Bedingungen, die auf Cons herrschen, beachten.

1. Senke deine Ansprüche

Con-Spielrunden vorzubereiten ist nahezu problemlos, wenn man beispielsweise mit einer eingefleischten DSA-Spielrunde ein DSA-Abenteuer spielen möchte. Man muss den Spielern nichts über die Welt oder die Regeln erklären (manchmal kennen sie sich sogar besser aus als der Spielleiter) und in vielen Fällen bringen sie sogar eigene Charaktere mit. Wie bereitet man aber Spielrunden vor, deren Teilnehmer man nicht kennt?

Wichtigster Grundsatz für das Leiten in der Fremde: Die eigenen Ansprüche sollten nicht zu hoch sein. Immerhin triffst du auf vollkommen unbekannte Leute mit ganz anderen Vorstellungen von Rollenspiel, ganz anderen Vorlieben und einem vollkommen fremden Spielstil, als du gewohnt bist. Viele persönliche Dinge spielen eine Rolle:

Sind dir die Leute sympathisch? Kennen sie sich untereinander? Mögen sie dich? Lachen sie gern oder sind sie eher ernsthafte Menschen? Es gibt eine Menge Faktoren, die sich in die Planung einer solchen Spielrunde nicht einbeziehen lassen, weswegen du über einen Misserfolg nicht zu sehr enttäuscht sein solltest. Erwarte das Schlimmste und hoffe auf das Beste!

2. Mach's kurz

Eine Con-Spielrunde sollte nicht länger als vier, fünf Stunden dauern. Immerhin gehen die Leute auf dem Con um viel zu erleben. Sie wollen meistens nicht nur in einer Spielrunde sitzen, sondern mehr spielen. Wenn du Perfektionist bist, bereite zwei Abenteuer vor. Für den Fall, dass nach dem ersten Leute ankommen, die noch mal mit dir spielen wollen, solltest du gewappnet sein und sie nicht zurückweisen. Dann kannst du auch zwei Abenteuer nehmen, die zusammen das Vier-Stunden-Limit überschreiten. Achte dann aber darauf, dass die Abenteuer auch unabhängig voneinander funktionieren.

Schreibe kurze Abenteuer mit einer überschaubaren Anzahl von NSCs und SCs, in dem die Spieler viel zutun haben. Lass nicht mehr als vier Teilnehmer zu. Du musst dich um jeden einzelnen von ihnen intensiv kümmern können und jedem die gleiche Aufmerksamkeit schenken.

Präsentiere in einer kurzen Einführung die Spielwelt, wenn die Spieler sie nicht schon kennen. Einerseits wollen viele Spieler ganz gerne wissen, womit sie es zutun haben, andererseits wollen sie auch nicht stundenlangen Monologen lauschen. Schreibe alles Wesentliche über deine Spielwelt auf eine DIN A 4 Seite. Das ist der Stoff, den du transportieren kannst und den sich die Leute auch merken. Mehr kommt sowieso nicht rüber.

Vermeide es aber nach Möglichkeit, den vorbereiteten Text vorzulesen. Freies Vortragen ist in jedem Fall besser als einfaches Lesen.

Die ersten paar Minuten, der erste Eindruck, ist der Wichtigste. Packst du die Spieler, wenn sie sich an den Tisch setzen, dann kann im restlichen Verlauf des Abenteuers nicht mehr viel schief gehen. Verpatzt du den Anfang, hast du es viel, viel schwerer, eine gute Spielrunde zu leiten.

Erkläre deinen Spielern kurz und präzise, wie sie ihre Attribute und Fertigkeiten anwenden können, gib ihnen einen Eindruck von eventuellen besonderen Eigenschaften (Zaubern, Psi oder Ähnliches) und erkläre kurz, wie sie in einem Kampf Schaden verteilen und einstecken. Erläutere das Ganze am besten an einem kurzen Beispiel. Lass taktische und strategische Optionen weg, beschränke dich nur auf das Regelgerüst. Alle Erklärungen, die darüber hinaus gehen, kommen in der Regel sowieso nicht an. Spieler wollen spielen, nicht zuhören.

Deswegen mein Tipp: Verzichte in einer Con-Spielrunde auf Decker, Magier, Priester und alle Charaktere, die viele Sonderregeln benötigen. Vielleicht ist es schade, weil sie den besonderen Flair einer Spielwelt ausmachen. Aber auf der anderen Seite sparst du viel Zeit.

Alles in allem sollte die Erklärung der Welt und der Regeln nicht länger als 20 Minuten, besser noch zehn Minuten dauern. Im Idealfall erklärst du gar nichts, beginnst ohne Vorreden und erklärst alles Wichtige im Spiel (zum Beispiel mit der Stimme eines NSCs). Aber das lässt sich nicht immer umsetzen.

Eine Einführung, die länger als 10-20 Minuten dauert, langweilt die Leute. Und das wollen wir ja vermeiden ...

Auf gar keinen Fall solltest du Fragen der Spieler ignorieren! Wenn deine Spieler fragen, ist das der Idealfall. Fragen können zweierlei Dinge bedeuten:

1. Du hast dich unverständlich ausgedrückt. Dann ist es unbedingt notwendig, dass du die Fragen der Spieler beantwortest, weil es sonst zu Missverständnissen und Frust kommt.
2. Deine Ausführungen waren so spannend, dass die Spieler mehr wissen wollen. In diesem Fall ist es auch okay, mal ein bisschen aus dem Nähkästchen zu plaudern und sich mehr Zeit zu lassen. Sie haben's ja so gewollt.

3. Bereite Charaktere vor

Du solltest die Charaktere unbedingt selbst vor der Spielrunde erstellen. Nichts killt den Spielspaß auf einem Con so sehr wie das Erstellen von Charakteren - womöglich noch in so langwierigen und komplexen Regelwerken wie GURPS oder RoleMaster, bei denen die Spieler auch noch viel im Regelbuch lesen müssen. Die Leute werden gelangweilt. Während einer das Regelbuch hat, sitzen die anderen rum und drehen Däumchen. Dann ist die Spielrunde schon gelaufen, bevor sie begonnen hat.

Schreibe gute aber sehr kurze Hintergrundgeschichten zu den Charakteren, in denen eine sehr starke Motivation zur Zusammenarbeit aber auch eine kleine Prise Konfliktpotenzial liegen. Die Gruppe sollte so zusammengesetzt sein, dass es viele Anlässe für Interaktionen zwischen den Charakteren gibt. Andererseits sollten auch keine unüberwindbaren Konflikte vorprogrammiert sein. Es kann sich als sehr nervtötend herausstellen, wenn die Spieler mit ihren Charakteren gegenseitig aufeinander herumhacken.

Versuche eine Hintergrundgeschichte zu finden, die die Charaktere zusammenschweißt. Vielleicht haben sie alle eine Prophezeiung erhalten, die ihre Schicksale aneinanderkettet? Lass sie Brüder oder Schwestern, eine ganze Familie sein. FBI-Agenten mit dem gleichen Auftrag, gemeinsam forschende Journalisten usw. sind ebenfalls gute Möglichkeiten, um einen einheitlichen Hintergrund für die Spielgruppe zu finden.

Cons eignen sich auch gut dazu, um ungewöhnliche Charakterkonstellationen auszuprobieren. In einer militärischen Spielrunde könnte zum Beispiel einer der Spieler der Offizier sein, die anderen sind seine Untergebenen. Oder alle Spielercharaktere sind Zwerge.

4. Wähle ein geeignetes Rollenspiel

Generell kann man sagen, dass weniger regellastige Rollenspiele für Cons gut geeignet sind - wie zum Beispiel "Cthulhu", "Over the Edge", "Paranoia", "PP&P", "Unknown Armies", "Warhammer Fantasy Rollenspiel" oder "Extreme Vengeance". Je weniger man den Spielern vor dem oder im Spiel an Regeln erklären muss, umso besser.

Leitet man eher komplexere Spiele, wie z. B. "D&D", "DSA", "GURPS", "Shadowrun", "RoleMaster" oder "Vampire", dann sollte man "Light"-Versionen der Regelwerke und des Hintergrundes benutzen. Reduziere die Regelwerke auf ein paar Attribute und Fertigkeiten. Ignoriere so viele Regeln wie nur möglich. Versuche nicht alle Hintergrundinformationen der Spielwelt in das Abenteuer zu integrieren. Konzentriere dich auf ein wesentliches Thema der Spielwelt.

Du kannst auch versuchen, ganz ohne Regeln zu spielen. Gute Abenteuer für solche Gelegenheiten sind zum Beispiel Detektivabenteuer, in denen die Leute nur forschen oder Polit-Thriller, in denen sie miteinander verhandeln müssen. So kannst du dich ganz auf die Spielwelt und dein Abenteuer konzentrieren.

5. Action, Action, Action

Für einen Con sollte man actionbetonte Abenteuer vorbereiten. Eine gruselige, romantische oder epische Atmosphäre und spitzfindige Intrigen und Rätsel gehen wegen der Lautstärke und der vielen Ablenkung auf Cons in der Regel unter.

Kaum einer gibt auf Cons rollenspielerische Glanzleistungen von sich. Dafür ist die ganze Sache viel zu unruhig. Aber ein paar Würfel rollen, einen Überfall planen, Kämpfe austragen, Sicherheitssysteme knacken, Schlachten bewältigen, Duelle führen, Stellungen verteidigen, Bomben, entschärfen, Dungeons erkunden usw. sind die Plots aus denen die Con-Abenteuer sind. Das bedeutet nicht, dass man auf Cons auf rollenspielerische Aspekte ganz verzichten muss! Sie sollten nur nicht Dreh- und Angelpunkt des Abenteuers sein.

6. Verwende Handouts

Handouts in jeder Form sind auf Cons der Schlüssel zum Erfolg. Gut vorbereitete Schriftrollen oder Unterlagen mit Informationen, das Spielen mit Miniaturen, Karten oder kleinen Gimmicks, Bilder von Charakteren oder Orten machen sich immer gut. Erstens musst du als Spielleiter nicht so viel reden. Wegen des hohen Lautstärkepegels ist das meistens ein absoluter Vorteil. Zweitens sind die Spieler direkt beschäftigt und werden stärker in das Abenteuer eingebunden.

Zu Hause im ruhigen Wohnzimmer ist es leicht Atmosphäre zu erzeugen. Auf einem Con, mit mehr als hundert Leuten in einer großen Halle auf unbequemen Plastikstühlen ist das Ganze ein nahezu unmöglicher Akt. Deswegen brauchst du jede Hilfe, die du kriegen kannst, um die Phantasie deiner Spieler ins Rollen zu bringen. Handouts sind deswegen ein unbedingtes Muss.

Verzichte aber Abstand auf ganze Bücher - ein idealer Handout für einen Con ist kurz und prägnant und vor allem schön und stimmungsvoll gestaltet. Ausdrucke auf Endlospapier mit einem alten Nadeldrucker und wenig Farbband erstellt sind contraproduktiv. Es dürfen auch nicht zu viele Handouts sein, so dass die Spieler den Überblick verlieren und sich ein Sortiersystem einfallen lassen müssen. Es ist nicht Sinn der Übung, deine Spieler zu Bürokraten zu machen. Als Faustregel gilt: pro Spieler ein Handout, der ihn beschäftigt - damit kommst du gut hin.

Auf Musik solltest du hingegen lieber verzichten. Es ist sowieso schon laut genug.

7. Keine Peanuts

Das Abenteuer, das du vorbereitest sollte einen zentralen Schauplatz besitzen, den es zu erforschen und zu erkunden gilt. Möglichkeiten zur Interaktion und zu Kämpfen mit NSCs sollten unbedingt vorhanden sein. Es muss einen Höhepunkt, ein gemeinsames Spielziel geben. Lass deine Spieler was Heroisches erleben, etwas, wonach sie sich richtig gut fühlen, wie z. B. die Befreiung einer Stadt vor einer Bedrohung, die Heilung eines schwer Kranken, das Bergen eines mächtigen Artefaktes usw.

Lass sie ruhig etwas Weltbewegendes tun - die ganze Welt oder das ganze Universum vor einer finsternen Bedrohung und der sicheren Vernichtung retten oder so. Das Abenteuer ist nur für einen Con, du brauchst also keine Angst zu haben, dass das Gleichgewicht deiner Spielwelt durcheinander gebracht wird.

Die Spieler müssen sich nach deinem Abenteuer richtig groß fühlen. Und das tun sie in der Regel, wenn sie die Chance hatten, mächtig am Zeiger zu drehen. Immerhin willst du ihnen ja eine gute Zeit bescheren, damit sie sich positiv an deine Spielrunde und das Rollenspiel, das du vorgestellt hast, erinnern.

Deswegen ist es auch vollkommen okay, ein wenig zu schummeln, falls die Leute aus eigener Initiative das Spielziel nicht erfüllen. Greif ihnen - so subtil wie möglich - unter die Arme, führe sie zum Erfolg, ohne dass sie sich bevormundet fühlen, mach es ihnen aber auf keinen Fall zu leicht. Greife nur ein, wenn das Spielziel wirklich gefährdet ist oder die Zeit drängt.

8. Erklär den Spielern nur, was sie wirklich interessiert

Viele Spielleiter geben sich sehr viel Mühe, ihre Spielwelt inklusive aller Rassen, Religionen, politischen Irrungen und Wirrungen und ihrer 400.000-jährigen Geschichte auswendig zu kennen. Dies wollen sie auf einem Con schließlich auch präsentieren und sind später enttäuscht, wenn die Spieler diesen Aspekten der Spielrunde einfach gar keine Aufmerksamkeit entgegen bringen. Mach dich innerlich darauf gefasst, dass sich die Spieler eigentlich nur eine einzige Frage haben: Was kann mein Charakter?

Die Welt, ihre Verwicklungen, ihr Reiz, irgendwelche Geheimnisse usw. interessiert den Con-Spieler nicht die Bohne - meistens jedenfalls. Die Leute wollen in kurzer Zeit einfach

möglichst viel Spaß haben - und das ist auch vollkommen legitim. Immerhin haben sie Eintritt gezahlt und sich den ganzen Tag frei genommen. Dafür erwarten sie auch etwas.

Die Spieler wollen sich toll fühlen, was bewegen können. Gib ihnen keinen Bürokraten, Buchhalter, niedrigstufige Magier oder den x-ten Pilot auf einem Handelsschiff, für das sich keine Sau interessiert. Lass sie Kommandanten, Veteranen, die jeder kennt oder legendäre Helden mit außergewöhnlichen Fähigkeiten, gefürchtete Piraten oder große Herrscher spielen.

© Marcus Johanus