

Protokoll der Vorstandssitzung der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. vom 23.12.2017

Anwesend:

Sonja Catterfeld (SC), Patrick Seifert (PS), Christian Platz (CP);
per Skype Katharina Munz (KMU) und Marius Munz (MMU)

Moderation: Sonja Catterfeld, Finanzvorstand

Protokoll: Patrick Seifert



Tagesordnung:

1. Begrüßung durch den Vorstand
2. Genehmigung der Tagesordnung
3. Annahme neuer Mitgliedsanträge
 - Max D.
4. Annahme neuer Projektanträge
 - Port Alberich
 - Mr. Greenflys Dinnerparty
5. Terminierung und Planung der Mitgliederversammlung 2018
6. Anfrage Trollfelsen
7. Bericht Telefonat LarpGate (KMU)
8. Bericht abgeschlossene Projekte
 - Tanzworkshop Oktober 2017 (SC)
 - Orga-Intervisions-Workshop (KMU)
9. Stand aktueller Projekte
 - LARPcom 2018 (KMU)
 - Ferien vom Ich (SC+PS)
10. Projektübersicht 2018 / 2019 (SC)
11. Abbestellen der LARPzeit (SC)
12. Neuer Kassenwart/ Finanzvorstand ab 2019 (SC)
13. Kommunikation / Aufgaben Vorstand (SC)
14. Kooperation GfLR e.V. und DLRV e.V. , bzw. Mitgliedschaft (KMU)
15. Sonstiges

Beginn der Vorstandssitzung: 14:05 Uhr

1. Begrüßung durch den Vorstand

- Begrüßung der Mitglieder durch Finanzvorstand SC

2. Genehmigung der Tagesordnung

- Die Tagesordnung wurde genehmigt.

3. Annahme neuer Mitgliedsanträge

- Der Mitgliedsantrag von Max D. wird einstimmig angenommen.

4. Annahme neuer Projektanträge

- Port Alberich: Der Projektantrag wird einstimmig angenommen, Projektnummer ist 2017-06.
- Mr. Greenflys Dinnerparty: Der Projektantrag wird einstimmig angenommen, Projektnummer ist 2017-07.

5. Terminierung und Planung der Mitgliederversammlung 2018

- **10.03.2018 um 18:00 Uhr in Bochum (Wohnung von PS)**
- Tagesordnung siehe Einladung der Mitgliederversammlung 2017, Wahl des Vorstands entfällt, erst wieder in 2019.
- Zusatzpunkt: Projekte von Nicht-Mitgliedern.

6. Anfrage Trollfelsen

- Es liegt eine Anfrage des LARP-Ausstatters Trollfelsen bez. einer Kooperation vor.
- Der Vorstand lehnt die Anfrage von Trollfelsen ab.

7. Bericht Telefonat LarpGate (KMU)

- KMU berichtet von einem Telefonat mit dem Portalanbieter LarpGate, in Person Stephan E. Dieses Telefonat folgte auf eine Anfrage per Mail bez. der Nutzung des Portals für Orgas zur Veranstaltungsorganisation und als Börse für Fundus, Personal und Locations.
- Stephan E. teilt mit, dass inzwischen 4 Personen ca. 120 Stunden pro Woche an LarpGate arbeiten und viele neue Tools für Orgas geschaffen werden sollen.
- Am 24.02.2018 erfolgt der Release der neuen Version, die dann auch viele Orga-Tools wie z.B. die Möglichkeit, die komplette Verwaltung einer Veranstaltung über LarpGate laufen zu lassen, enthalten wird.
- Zu dieser Release-Veranstaltung (die in Münster stattfinden wird) sind wir auch herzlich eingeladen, eine explizite Einladung folgt.

8. Bericht abgeschlossene Projekte

- Tanzworkshop Oktober 2017 (SC)
 - Fand am 07.10.2017 statt mit 11 Anmeldungen
 - Großteil der Teilnehmer waren beim bereits letzten Workshop und haben sich deswegen wieder angemeldet.
 - Der Tanzworkshop machte einen kleinen Verlust. Grund dafür mag die kurze Vorlaufzeit der Anmeldung sein.
- Orga-Intervisions-Workshop Dezember 2017 (KMU)
 - Der Orga-Workshop war sehr erfolgreich, wenn auch schlechter besucht, als ursprünglich geplant – von 16 Angemeldeten waren dann doch nur 11 Personen da.
 - Trotzdem konnte viel erarbeitet werden und es wurden viele Themen behandelt (siehe Anhang Notizen Orga-Workshop)

9. Stand aktueller Projekte

- LARPcom 2018 (KMU)
 - Zurzeit 22 von 30 Plätzen belegt.
 - Nächstes Jahr nochmal aktives Anschreiben von Orgas z.B. aus dem LARPKalender
 - Leider eine Referentin abgesprungen – Mmu übernimmt die Vertretung mit einem Thema zur Plot-Gestaltung.
 - Ansonsten jetzt konkretere Planung mit den externen Referenten geplant
- Ferien vom Ich (SC+PS)
 - Das Spielgelände wurde angemietet.
 - Es hat etwa vier Monate intensive Telefonate und E-Mail-Austausch mit offiziellen Stellen und dem Besitzer des Grundstücks benötigt, um die Genehmigung für die Nutzung des umliegenden Geländes zu bekommen.
 - Plot steht zum größten Teil.
 - Am 22.12.2017 wurde die Veranstaltung online gestellt. Es gibt bereits zwei Anmeldungen.

10. Projektübersicht 2018 / 2019 (SC)

- Für das Jahr 2018 sind bisher vier Projekte geplant:
 - April 2018: LARPcom 2018
 - Juli 2018: Con „Ferien vom ich“
 - August 2018: Con „Port Alberich“
 - Oktober 2018: Con „Mr. Greenflys Dinner Party 4“
- Für 2019 ist ein Tanzball geplant, vorgeschlagen von Anna G.. Kick-off Meeting nach Abschluss von „Ferien vom Ich“.

11. Abbestellen der LARPzeit (SC)

- Der Vorstand entscheidet einstimmig die LARPzeit abzubestellen.

12. Neuer Kassenwart/ Finanzvorstand ab 2019 (SC)

- Aufgrund beruflicher Gründe will SC den Posten des Finanzvorstandes abgeben.
- CP erklärt sich unter Vorbehalt bereit, den Posten des Finanzvorstandes zu übernehmen.
- MMu schlägt vor, den Posten eines Finanzbeisitzers zu schaffen.

13. Kommunikation / Aufgaben Vorstand (SC)

- Siehe Punkt 12.

14. Kooperation GfLR e.V. und DLRV e.V., bzw. Mitgliedschaft (KMU)

- Der Vorstand stimmt der Mitgliedschaft im DLRV e.V. zu.

15. Sonstiges

- Gespräch SC und KMU mit Lars G.
 - Lars G. hat 20 Jahre LARP und Orga-Erfahrung. Hat KMU auf einer Mittelpunkt Veranstaltung kennengelernt und hat Interesse an der GfLR. e.V. bekundet.
- Waldritter (PS)
 - Besuch der Eröffnung des Kreativ.Campus in Herten und Jubiläum 10 Jahre Waldritter am 20.11.2017.
 - Der Waldritter e.V. hat zwei Gebäude erworben (noch im Umbau). Geplant sind Tagungs- und Veranstaltungsräume, Übernachtungsmöglichkeiten. Nach einbau eines Rauchabzugs kann auch der Keller für Projekte genutzt werden.
 - Räume sind auch anmietbar für Nicht-Vereinsmitglieder.
 - Zweitgebäude mit Café, Wohnungen und Arbeitsräumen von Vereinsmitgliedern.

Ende der Vorstandssitzung: 16:12 Uhr

.....
Sitzungsleitung, Sonja Catterfeld, Finanzvorstand

.....
Protokollant, Patrick Seifert

Anhang:

Notizen vom Orga-Intervisions-Workshop im Dezember 2017

Notizen zum Orga-Intervisions-Workshop 01.-03.12.2017

Weitere Themen und Notizen finden sich im Fotoprotokoll des Workshops auf der Foto-Homepage der GfLR e.V. hier: <https://www.flickr.com/photos/118327304@N05/sets/72157668220907749>

Folgende Themen wurden behandelt:

- **Orga-Kardinalsfehler und wie man sie vermeidet (siehe Fotoprotokoll des Workshops)**
- **Vorstellung neues LARP-Projekt/-Konzept „Nassau“ der Dragonfly-Orga**
- **Vorstellung „Cardeas Erbe“ von Marius Munz**
- **Orga-Arbeit: Wie kann man Orga-Arbeit erleichtern/verbessern?**
- **Zieltransparent ohne Telling: Wie bringe ich die Spieler auf die Spur des Plots bzw. vermittele, was zu tun ist, ohne es ihnen direkt zu sagen?**
- **Datenschutz und Anmeldeverfahren online? Wie geht es sicher, was darf man, was nicht?**
- **Strukturen, die „NON-Charaktere“ in den Plot einbinden (NON= nicht-offensichtlich-nützlich)**
- **Best-Practice-Beispiele aus der Arbeit der anwesenden Orgas**

Vorstellung neues LARP-Projekt/-Konzept „Nassau“ der DFO

- DFO haben neues Konzept entwickelt, das alte LARP-Strukturen aufbrechen und das Spiel bereichern, wie auch den Orga-Aufwand verringern soll
- Es gibt keine Trennung mehr zwischen SC und NSC, alle Teilnehmer sind mehr oder weniger Spieler
- Spielergruppen bieten für andere Spielergruppen Plots an und gehen dafür kurz oder auch länger outtime
- Nachdem die eine Gruppe etwas angeboten hat, wird ihr als nächstes etwas angeboten
- Das Ganze findet in einem Piraten-Setting statt, aber auf andere Art und Weise als bisherige Piratencons
- Großer Teil ist auch das Element des Bauens, es gibt „echte“ Schiffe und verschiedenen Schiffstypen, auf denen man verschiedene Elemente des Spiels erleben kann. Z.B. ein Schiff zum Segeln, zwei nebeneinanderliegende Schiffe zum Entern, ein eigenes Schiff der Crew, das im Hafen liegt und auch von der Crew gestaltet wird.
- Geplant: Festes Gelände auf dem man die Schiffe stehen lassen kann
- Die Orga/SL bietet nur noch den Meta-Plot an, die eigentlichen Plots für die Spieler kommen von den Spielern selbst.
- Vorteile:
 - Weniger Arbeit für die SL in der Plot-Gestaltung
 - Piratensetting für Publikum, das vielleicht bisher kein Piratenspiel wollte
 - Eine Hand wäscht die andere – biete ich etwas als NSC an wird auch mir als SC etwas geboten, Teilhabe und Einbezug der Spieler in die Spielgestaltung
 - Bau-Aspekt der Schiffe toll
- Nachteile bzw. Kritikpunkte:
 - Viel Vorstellungskraft bzw. Ausblenden von OT-Aspekten nötig (Schiffe nicht auf dem Wasser etc.) – könnte aber ggf. kein Problem sein, da das Setting sowieso so

- künstlich ist, dass es als Spielelement aufgefasst wird bzw. ein ganz anderes System von Larp ist
- Über längeren Zeitraum könnte die Varianz der möglichen Plots im Piratensetting zu gering sein.
 - Zieht vielleicht besonders am Anfang das „falsche“ Publikum an?
 - Zurzeit schrittweise Einführung der einzelnen neuen Elemente geplant – pro Con immer eines mehr
-

Vorstellung „Cardeas Erbe“ von Marius

- Marius stellt sein neues LARP-Konzept „Cardeas Erbe“ vor, es wird sehr gut aufgenommen und es gibt noch ein paar gute Tipps dazu:
 - Z.B. die Aurasma-App, die das Entwickeln von Augmented Reality erlaubt bzw. recht einfach macht und auf Objekte im Sichtfeld bzw. Bilder reagiert. Man muss also keinen QR-Code einscannen o.ä.
 - „SCP-Foundation“: Ähnliches Spiel mit fiktiver geheimer Organisation im Internet, die auch Akten anlegt und bei der es um die Katalogisierung von übernatürlichen Phänomenen geht.
 - Marius plant, in 2018 einen ersten Test-Run zu machen – mit der DFO hat sich auch schon eine Gruppe gefunden, das Konzept einmal auszuprobieren
-

Orga Arbeit erleichtern:

- Durch Teilen von Arbeit bzw. Teilen von Infos könnte Orga-Arbeit erleichtert werden, z.B. in Bezug auf Fundus-Gegenstände, LARP-Gelände, Plattform zum Austausch unter Orgas etc.
 - Auch hier Anfrage an LarpGate geplant, ob so etwas als Struktur möglich wäre, Katharina Munz fragt nach.
 - Ggf. Fundus-Kooperationen und Gelände-Info-Sharing, um Gegenstände wieder verwenden zu können bzw. nicht immer alle selbst anschaffen oder bauen zu müssen.
 - Schwierigkeit dabei: Ausleihen von Fundus-Gegenständen an Orgas, die nicht gemeinnützig organisiert sind – Absprache im Vorstand notwendig
 - Angedacht: eine IG Larp-Orgas zu gründen und das Sharing im Rahmen dieser IG zu betreiben, mit gewissen Regeln und Richtlinien, die einzuhalten sind, wenn man Teil dieser IG sein will
 - Möglich wäre (falls das mit LarpGate nicht klappt oder zu lange dauert) eine Trello-Orga-Board zu erstellen und Interessierte einzuladen
-

Zieltransparenz ohne Telling: Wie bringe ich Spieler auf die Spur des Plots, ohne es ihnen direkt zu sagen?

- Tipp: NSC/SL als Schläfer unter die Spieler schleusen, der als Ansprechpartner dient und subtil in die richtige Richtung steuern kann
 - Ansonsten viele Spielgegenstände, die wichtige Infos liefern
 - Redundanzen erzeugen: Wichtige und richtige Infos über mind. 3 Quellen verbreiten
-

Datenschutz und Anmeldeformulare online:

- Es herrscht viel Unsicherheit in Bezug auf den Datenschutz bzw. dessen Anforderungen und wie man das ganze trotzdem praktikabel handhaben kann
- Problem ohne Online-Tools: Viel händische Arbeit, Listen zu führen, Daten zu übertragen etc.
- Lösungsvorschlag: Anfrage bei LarpGate (Stephan Egbringhoff) bez. einer Möglichkeit, den Anmeldevorgang über das Portal datenschutzsicher laufen zu lassen und damit auch Listen bzw. Auto-Antworten zu erstellen. Katharina Munz fragt nach, ob und wie das möglich ist.

Strukturen, die „NON-Charaktere“ in den Plot einbinden (NON= nicht-offensichtlich-nützlich)

- Fähigkeiten im Spiel/Regelwerk einbauen, die speziell für NON-Charaktere gemacht sind
- Mutproben, die auch von NON-Charakteren gelöst werden können
- Ggf. Aufgaben einbauen, bei denen ON-Charaktere ausgeschlossen sind: Areale, die Magier nicht betreten können o.ä.
- Am Anfang des Spiels Charaktere auf 0 setzen und damit alle gleich machen. Achtung: Spielerfrust, ggf. vorher kommunizieren
- NON-Charaktere vor dem Spiel identifizieren, anhand von Charakterbogen, und ihnen spezielle Aufgaben zuschreiben – Persönliche Plots o.ä.
- SL abstellen zur Beobachtung der Teilnehmer, wer ins Spiel findet und wer nicht, ggf. ansprechen etc. eine sog. „Integrations-SL“
- NON-Charaktere vorher ansprechen, dass sie ggf. auch für die emotionale Tiefe im Rollenspiel verantwortlich sind bzw. dazu beitragen können, denn da sie keinen Plot lösen, haben sie Zeit für Rollenspiel. Hinweis: Beobachter ist auch immer Beobachteter. Videotipp: Vhnbrosier-Videos auf Youtube.
- Info-Börse als Beschäftigung für NON-Charaktere, um sie in den Plot einzubinden. Infos gezielt an diese Charaktere geben.
- Appell an Alle: Seid keine Assis! Wir spielen Larp miteinander, nicht gegeneinander!!!

Best-Practice-Beispiele der Orgas

DFO:

- **Kampfworkshop** bei/vor der SL-Ansprache vor dem Spielstart für alle Teilnehmer, SC und NSC zusammen
 - 3 mögliche Kampfstile: sportlich, punktebasiert und theatralisch
 - Vorher klar machen, welcher Kampfstil gespielt wird. In diesem Fall theatralisch.
 - Bedeutet: langsamere Kampfgeschwindigkeit, übertriebene Gesten, Ausholen, Möglichkeiten zum Parieren – angepasst an das Level der Kämpfenden. Newbies kämpfen langsamer, Erfahrene schnell etc.
 - Wirkt sich unmittelbar auf die Rückmeldungen bez. des Ausspielens von Kampf und Treffern aus
 - SC und NSC lernen sich vorher schon mal kennen und spielen schon mal zusammen, das bewirkt eine bessere Kooperation auf dem Spiel
- **Feedback-Gespräche** auf dem Con von der „Integrations-SL“
 - direkte Rückmeldung an Spieler*innen z.B. wenn etwas gerade nicht so gut läuft.
 - Muss aber von einer gesprächsführungstechnisch erfahrenen SL gemacht werden.

- Bei der DFO macht das Jonas.
- Wird sehr positiv aufgenommen
- Bitte an Jonas, das mal als Konzept zu verschriftlichen, um es auch anderen Orgas zur Verfügung zu stellen

Vergessene Welten e.V.

- **NSC-Seminar-Wochenende**
 - Klappt gut und war bis auf das letzte Mal auch gut besucht
 - Umfasst viele Aspekte wie Kampf, Ausspielen, Gewandungen etc.
- **SC und NSC im selben Lager**
 - Räumliche Trennung soll ab 2020 aufgehoben werden, alle wohnen im selben Lager
 - Führt zu mehr Zusammenhalt und besserer Atmosphäre

GfLR e.V.

- Plot-Patenschaften
- Evaluation
- Prä-Plot im Test Juli 2018

Andere Orgas, die der DFO bekannt sind

- Endschlacht Design:
 - Verschiedene Elemente kombinieren
 - Untote als klassische Wellen, Flächenschäden um die Leute auseinander zu treiben und Tanks
 - Um Schlachtreihenbildung zu verhindern, in der sich gar nichts mehr bewegt
 - Dynamik in die Endschlacht bringen

Literaturtip: Knudepunkt Aufsatzsammlungen

Wunsch aus der Gruppe:

Workshop zum Thema bzw. zur Erarbeitung eines Plot-Struktur-Modells

- Wiederkehrende Elemente von Plot
- Mechanismen, nach denen Plot funktioniert
- Baukastensystem
- Grundstrukturen zu verschiedenen Komplexität von Plot