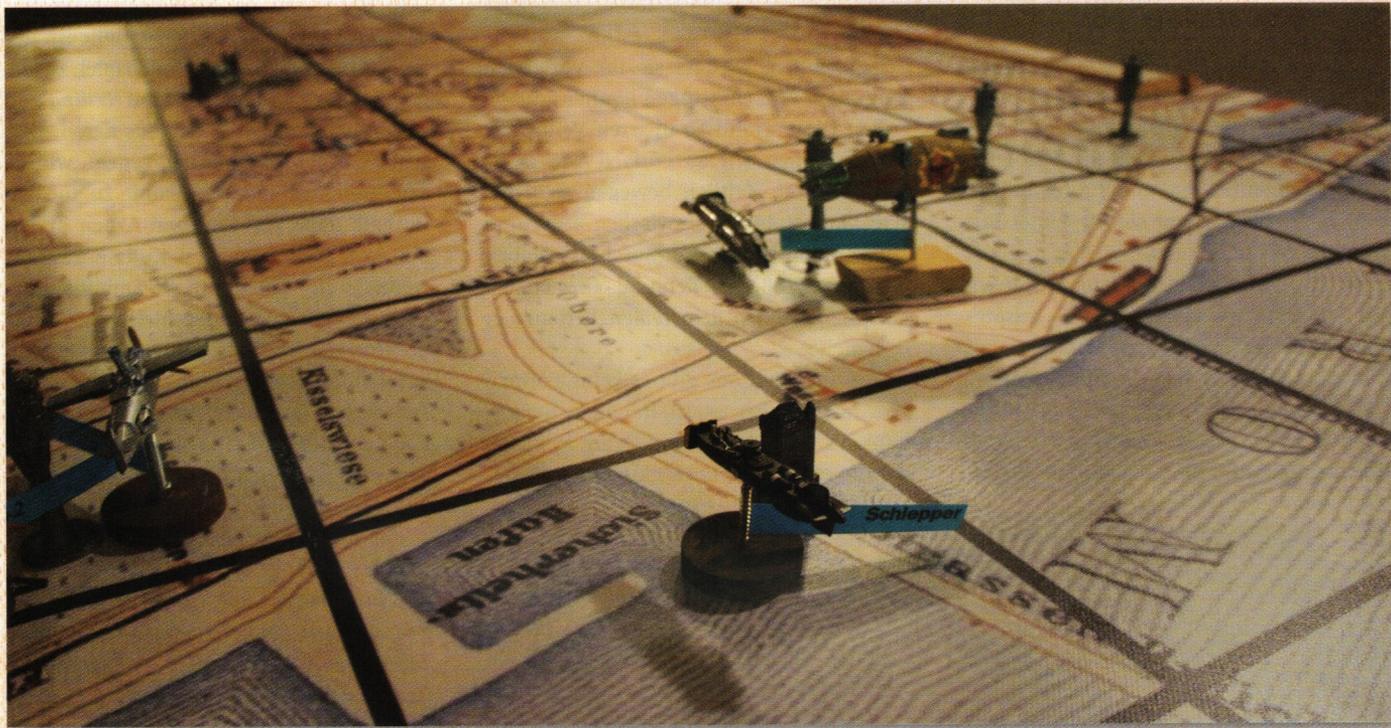




Greenfly Industries

Steampunkcons vom Feinsten

2015 wollten die späteren Mitglieder der *Greenfly-Industries-Orga* unbedingt Larp in einem Steampunkgenre ausprobieren. Leider fanden sie keine passende Veranstaltung – es wurden nur wenige Cons angeboten, auf denen alle Teilnehmerplätze schon ausgebucht waren. Es nützte also nichts, etwas Eigenes musste her. Los ging es mit einer Dinnerparty als erstes eigenes Con, mittlerweile hat sich die Orga mit zahlreichen Veranstaltungen etabliert. Ihren Ansatz und ihre Schwerpunkte beschreibt Max Caspar Dittewig, der Projektleiter der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. für Greenfly Industries. .



Wir setzen uns hauptsächlich aus Personen zwischen 20 und 30 Jahren zusammen, die künstlerische oder gestalterische Fächer studiert oder Berufe in diesem Bereich gelernt haben. Insgesamt gibt es bei den Orga-Mitgliedern eine große Bereitschaft dazu, neue Larp-Genres auszuprobieren und hierzu Veranstaltungen mit kleiner Teilnehmerzahl zu besuchen, um eine möglichst große Teilhabe am Plot zu haben. Daraus haben wir viel für unsere eigenen Veranstaltungen gelernt.

Nachdem wir uns schon länger vorgenommen hatten, ein Wochenend-con in diesem Genre zu veranstalten, haben wir uns entschlossen, zur besseren Umsetzung

dieses Vorhabens einem Larp-Verein beizutreten. So sind wir zur *Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.* gekommen, unter deren Dach wir seit letztem Jahr unsere Cons veranstalten, deren Strukturen und Know-how wir nutzen und von der wir Unterstützung bekommen.

Aktuell bieten wir mit Greenfly Industries drei verschiedene Arten von Larp an, die man auch aus dem Fantasy-bereich kennt: Tavernen-, Stadt- und Abenteuercons.

Unsere anfangs als Taverne mit hohem Ambiente- und niedrigem Plot-Anteil vorgesehenen Dinnerpartys enthalten aber mittlerweile viele Spielangebote für rätselfeuergeisterte SCs.

Unsere *Port Alberich-Stadtcons* spielen auf einem Luftschiffhafen, auf dem der Luftschiffverkehr von den SCs am Laufen gehalten werden muss. Hierzu haben wir ein Planspiel entwickelt, mit dem die Bewegung und die Kämpfe mit Luftschiffen (z.B. gegen Luftpiraten) simuliert werden können. Damit die Beschäftigung mit dem Luftschiff-Minispiel nicht zu einem Outtime-Gesellschaftsspiel in Steampunk-Gewandung wird, muss dem Tower des Luftschiffhafens regelmäßig über Funk die aktuelle Situation der Luftschiffe mitgeteilt werden.

Neben der Hauptquest werden viele Nebenquests durch Springer-NSCs angebo-



ten, die unabhängig von der Hauptquest angenommen und gelöst werden können. Die Springer-NSCs stellen Reisende dar, die sich für begrenzte Zeit auf dem Luftschiffhafen aufhalten und Probleme haben, für deren Lösung sie die Unterstützung der SCs benötigen.

Bei der Auswahl der Themen, die wir auf unseren Veranstaltungen ansprechen, bedienen wir uns an Vorgaben aus Romanen, Filmen und Computerspielen. Das machen wir deshalb, weil wir unseren Teilnehmern einen niedrigschwelligen Einstieg in ein für sie neues Genre ermög-

lichen wollen, so dass sie ihr Vorwissen aufgreifen und einbringen können.

Den Hintergrund zu unseren Veranstaltungen haben wir so einfach wie möglich gestaltet. Zeitlich bewegen sich unsere Veranstaltungen zwischen 1900 und 1905. Dampfbetriebene Maschinen haben zwar eine größere Bedeutung, alles andere entspricht jedoch dem realen Verlauf der Geschichte.

Auf unseren Cons gibt es keine Formen von Magie, aber es ist möglich, Steampunk als ein fantastisches Genre in Bezug auf die technische Entwicklung zu verste-

hen. Waffen und Rüstungen können technisch modifiziert werden, zum Beispiel durch das Hinzufügen von Druckmessgeräten oder Elektronenröhren, so dass sie eine spezielle Schutz- oder Schadenswirkung haben.

Mit unserem Abenteuercon *Expedition Siebenbürgen* beziehen wir uns auf weitere genrespezifische Themen, wie etwa Expeditionen und Entdecker sowie verrückte Wissenschaftler. Die SCs erwartet ein Basis- und Missionsspiel mit sehr unterschiedlichem Quest-Angebot. Hierbei sollen vom Wissenschaftler und Erfinder bis zum Industriellen und Abenteurer verschiedenste Charaktere die Möglichkeit bekommen, ihren Beitrag für eine erfolgreiche Expedition leisten zu können.

In Bezug auf die Spielmechaniken auf unseren Cons und um ein möglichst tiefes Eintauchen in das Rollenspiel zu ermöglichen, verzichten wir auf *Telling* und setzen nur Requisiten ein, aus deren Aussehen nachvollziehbar hervorgeht, wie sie funktionieren und was damit zu tun ist. Deshalb muss viel Zeit und Arbeit in den Bau von Requisiten und Kulisse gesteckt werden, die das Genre Steampunk ausmachen. Wir haben beispielsweise funktionierende Headsets als Funkgeräte mit Sprachrohren aus Messing umgebaut, damit sie dem Genre entsprechend aussehen. Für das Luftschiff-Minispiel auf den Port Alberich-Stadtcons haben wir extra eigene Luftschiffmodelle gebaut.

Viel Kulisse entsteht bei uns durch den Einsatz von selbstgemachten Plakaten und Flugblättern, die wir an Wände hängen oder auf Tische legen, so dass es den Teilnehmern leichter fällt, weniger dem Genre entsprechende Eigenschaften eines Veranstaltungsortes (z.B. Feuerlöscher) auszublenden.

Für Port Alberich 2 haben wir mobile Kulissen gebaut, die einerseits Schleusen in einem Luftschiff und andererseits Pavillons in der Lounge eines Casinos darstellen, je nachdem mit welcher Seite sie zu den Ecken eines Raums gedreht werden.

Wie bei vielen Larps ist die Auswahl der Location sehr wichtig, da sie einen großen Teil zum Ambiente beiträgt. Deshalb haben wir uns für den Nibelungen-turm in Worms entschieden, der den Anforderungen an das Ambiente und der Optik eines Luftschiffhafens sehr entspricht, und man sich ohne weiteres vorstellen kann, dass an ihm Luftschiffe anlegen könnten.





Die Höhe der Teilnahmebeiträge für unsere Veranstaltungen entspricht der von vergleichbaren Veranstaltungen aus dem Fantasy-Larp. Weil die von uns benutzten Veranstaltungsorte häufig nur an gemeinnützige Organisationen vermietet werden, werden sie uns im Vergleich zu kommerziellen Locations günstig angeboten. Die Kosten für den Bau von Requisiten und Kulisse können wir hauptsächlich durch den freiwilligen Einsatz von Orga und Teilnehmern sehr niedrig halten, so dass nur Ausgaben für Materialien anfallen. So war unsere erste Veranstaltung, Port Alberich 1, recht günstig zu realisieren.

Auf dem ersten Port Alberich-Stadtcon haben wir das Rollenspiel durch die Unterschiede zwischen verschiedenen Fraktionen, der Ober- und der Unterschicht, angeregt. Es gab Arbeiteraufstände, die niedergeschlagen wurden, und eine Messe, auf der die neuesten Entwicklungen in den Bereichen Transport und Kommunikation gezeigt wurden. SCs, die sich von dem sehr gesellschaftspolitischen Thema der Veranstaltung nicht angesprochen fühlten, hatten die Möglichkeit, viele Nebenquests anzunehmen oder den Betrieb des Luftschiffhafens am Laufen zu halten.

Mit dem Titel *Port Alberich 2 - Nieder mit den Luftpiraten!* haben wir uns für ein Thema entschieden, das eine größere Anzahl der SCs ansprechen sollte, besonders deshalb, weil es ein Rollenspiel mit einem stärkeren Schwerpunkt auf Kampf verspricht.

Auf unseren Cons gibt es Spielangebote für die verschiedensten Arten von Live-Rollenspielern (Ambientelarper, Plotjäger usw.). Die Teilnehmer sollten aber die Be-

reitschaft mitbringen, sich mit dem Genre vertraut zu machen und sich auf eine gute Mischung aus ernsthaftem Spiel und einer großen Portion Humor und Augenzwinkern einzustellen. Wir spielen nach DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst) und gesundem Menschenverstand mit Opferregel.

Häufig bekommen wir Anfragen von interessierten Larpern, welchen Gewandungsstandard sie erfüllen müssen, um an unseren Veranstaltungen teilnehmen zu können. Es muss kein bestimmter Stil eingehalten werden, so dass von historisch korrekter viktorianischer Kleidung bis zu Kostümen, die an Vorbilder aus Mangas und Animes angelehnt sind, alles möglich ist. Bitte nur keine Fastnachtscostüme! Eine schöne und günstige Steampunk-Gewandung lässt sich aus einem Kleid oder einem Anzug, die noch von einem Familienfest übrig sind, und Steampunk-Accessoires, wie zum Beispiel einer Anstecknadel, zu der eine kleine Geschichte erzählt werden kann, zusammenstellen.

Text: Max Caspar Dittewig

Bilder: Julian Künkel

INFOS

Weitere Informationen über Greenfly Industries gibt es unter greenflyindustries.jimdofree.com, weitere Projekte der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. finden sich unter: www.gflr.de.