LARP-Zeit Nr. 65
März/April/Mai 2019

MITBRINGPLOTS

Innovative Idee oder zusätzlicher Stress

Grob gesagt gibt es zwei Sorten von Partys. Auf die eine geht man, futtert, fährt nach Hause und hat Spaß gehabt – oder beschwert sich, dass sie nicht dem persönlichen Geschmack entsprochen hat. Zur anderen bringt man selber etwas mit: Musik, Essen, Partyspiele – vieles ist denkbar. Die Hauptsache ist, dass man mit eigenen Ideen zum Gelingen der Feier beiträgt. Analysieren wir kurz die Vor- und Nachteile: Im ersten Fall hat der Gast keine bis wenig Arbeit, aber auch kaum Einfluss auf die Gestaltung. Im zweiten Beispiel muss der Gast Zeit und Geld investieren, sich Gedanken machen und bei Spielangeboten vielleicht noch die Regeln studieren, um sie zügig und verständlich erklären zu können. Die Vorteile sind, dass man Essen und Trinken nach eigenem Geschmack, Musik der eigenen Vorstellung und Spiele, die einem gefallen, mitbringen kann. Davon unabhängig ist die Feier vielfältiger geworden, weil nicht nur ein Mensch über die Inhalte nachgedacht hat, sondern mehrere mit verschiedenen Blickwinkeln.

Inzwischen gibt es Cons, die ähnlich wie diese Partymodelle funktionieren: *Plotpatenschaften, Jigsawplots* und *Mitbringplots*. Im Kern beschreiben alle Begriffe das gleiche, auch wenn sie im Detail meist unterschiedlich funktionieren und in der Praxis anders auf das Con wirken. Im folgenden Artikel beleuchten wir diese Idee und geben einen Überblick über ihre Facetten.

Begriffsdefinition und Herkunft der Idee

Bei einem klassischen Con überlegt sich eine Orga den Ort, das Genre, die Dauer und die Art des Spiels (Klassisch mit Plot und NSCs, Spieler gegen Spieler, Sandkastenmodell ...). Der Teilnehmer bezahlt den Teilnehmerbeitrag und erwartet dafür unterhaltsame Stunden. Wenn es klappt, genießt er das Con und fühlt sich in seiner Rolle als bloßer Konsument vermutlich sehr wohl. Ganz anders sieht es aus, wenn Plot und Spieler nicht zusammenpassen. Ein fiktives Extrembeispiel: Zu einem Con kommen 100 Spieler. Der Hauptplot richtet sich an 20 Spieler, davon bekommen zehn Spieler etwas mit und fünf davon verhauen in einer epischen Schlacht den bösen Gegner. Dies konnten sie, weil sie alle gut vernetzt waren und zufällig alle Voraussetzungen zum Plotlösen hatten. Die übrigen 80 Spieler, die auch gerne am Spaß teilgenommen hätten, fanden Con und Orga blöd, da sie sich ausgeschlossen fühlten und das Gefühl hatten, nichts zum Spiel beitragen zu können.

Was sind Mitbringplots und Co?

Stark vereinfacht, bekommen die Spieler Einfluss auf einen Teil des Cons – auf die Plots. So verwandeln sie sich vom bloßen Konsumenten zur *Teilzeitorga*, die einen Teil zum Gelingen des Cons beiträgt. Damit kann alles gemeint sein, vom Hauptplot bis zu kleinen Ambienteplotsträngen, die nur wenige Spieler betreffen.

Als Beispiel soll ein Spieler dienen, der sehr gut backen kann. Er schlägt der Orga vor, magisches Gebäck auf das Con mitzubringen. Seine Idee umfasst aber nicht nur das Essen des Gebäcks, das einige Effekte auslöst, sondern geht darüber hinaus. Er schlägt vor, einen klassischen Suchplot um das Gebäck zu stricken – die Spieler sollen alle möglichen (im Endprodukt nicht enthaltenen) Zutaten suchen und zum Bäcker bringen. Die Orga findet die Idee super, weil sie eine Zutat in einer kleinen Höhle verstecken kann, deren Zugang durch grimmige NSC-Oger versperrt ist. Die Idee des Spielers *Was haltet Ihr davon, wenn ich Gebäck mitbringe?* kann Spieler beschäftigen, die lustige, ungetestete magische Effekte an ihren Charakteren ausprobieren möchten, gerne stundenlang nach Plotgegenständen suchen oder sich mit Ogern schlagen wollen.

Das ist nicht nur auf dieses Con beschränkt. Angenommen, es handelt sich um ein Land einer festen Kampagne, dann kann sich die Orga überlegen, auf dem nächsten Spiel ein Embargo über magische Backwaren auszusprechen. Natürlich mit so löchrigen Regeln, dass die Spieler es umgehen können (vielleicht sogar sollen) und dadurch spaßige Probleme auslösen.

Beispiel 1: Plotpatenschaften der GfLR

Etwas ausführlicher kann man eine Spielart des Konzepts, die *Plotpatenschaften*, auf der Webseite der *Gesellschaft für Liverollenspiel* (GfLR) nachlesen: *Bei einer Plotpatenschaft erklärt sich ein Spieler, eine Spielerin oder eine Spielergruppe als* Plotpate *bereit, parallel zum von der SL organisierten Hauptplot, einen Kleinplot für einen anderen Spieler oder eine andere Spielergruppe zu organisieren und diesen in-time mit seinem Charakter umzusetzen. Es muss und soll also niemand für eine Patenschaft aus seinem Charakter herausgehen und out-time sein – die Plotpatenschaft kann und soll so angelegt werden, dass sie in-time mit dem eigenen Charakter vereinbar und steuerbar ist. Das Ausmaß dieses Kleinplots kann der Pate selbst bestimmen. Ob das nun eine Meisterprüfung ist, die sich über das ganze Larp zieht, oder nur eine kleine Spielszene, die dem anderen Spieler eine Stunde persönliches und schönes Spiel bereitet – der Möglichkeiten sind gar viele. Unterstützt wird der Pate dabei von einem speziellen Mitglied der SL, das für die Patenschaften zuständig ist – sowohl im Vorfeld in der Planung des Kleinplots als auch auf dem Larp selbst, zum Beispiel durch Bereitstellung von NSCs, Material oder SL-Präsenz*, schreibt Katharina Munz, der erste Vorstand. Die Idee entstand auf dem Con *Aldea 2*. Die Gruppe um Katharina wurde von der Orga gefragt, ob sie nicht einen kleinen Plot für eine Meisterprüfung einer Hexe organisieren könnte, da sie der Spielerin zwar gerne die Möglichkeit zu einer Meisterprüfung geben würden selbst aber keine Zeit hatten diese entsprechend umzusetzen und zu begleiten. *Da die Aldea-*

Orga uns schon von anderen Cons in unserer Spielweise und auch als Orga kannte, war der Kontakt bereits hergestellt, und sie hielten uns für fähig, das passend umzusetzen. Davon abgesehen, spielten zwei von uns zum damaligen Zeitpunkt auch Hexen, darum hat das ganz gut gepasst, erinnert sich Katharina. Das nahmen die GfLR-Mitglieder zum Anlass, Plotpatenschaften aufzunehmen. Immerhin suchten sie schon lange nach einem Konzept, um die aus ihrer Sicht immer mehr um sich greifende Konsumenten-Haltung der Larp-Community auf Cons zu knacken. *Wir haben immer wieder festgestellt, dass diese Haltung einfach keine Befriedigung bringt und sowohl SCs als auch SL frustriert zurücklässt,* sagt Katharina.

Nach der Geburt folgte die Verbreitung der Idee. Katharina und ihre Mitstreiter nutzten dafür folgende Wege: Sie hielten Vorträge auf den *Mittelpunkten* 2015 und 2016 und auf der eigenen jährlichen Fachtagung *LARPcom*. Sie gaben Handouts heraus und beschrieben die Idee in Artikeln und Aufsätzen zum Thema *Partizipation im Larp*. Zusätzlich erdachten sie praktische Hilfestellungen für Orgas, die die Plotpatenschaften ausprobieren wollten, und stellten die Dokumente zum kostenfreien Download auf die eigene Webseite. Bislang wurde das Konzept auf zwei Cons getestet. Katharinas Erfahrung ist, dass ihre Conteilnehmer nicht nur konsumieren, sondern sich gerne einbringen: 80 Prozent aller SCs erklärten sich bereit, eine Plotpatenschaft zu übernehmen. Einige waren sogar ein wenig unzufrieden, dass sie kein Plotpatenkind bekommen hatten, für das sie sich etwas ausdenken durften. Daraus leitete die GfLR unter anderem folgende Vorteile für Spieler und Orgas ab:

- Die Teilnehmer können Ideen für Szenen und Kleinplots umsetzen und ausprobieren, ohne ein Con selbst organisieren zu müssen, und bekommen dabei Unterstützung von professioneller Seite der SL.
- Die Teilnehmer haben zusätzlich zum Hauptplot durch die SL eine gute Beschäftigung auf einem Con.
- Die Teilnehmer haben selbst gestaltete Anknüpfungspunkte und Anspielmöglichkeiten zu anderen Charakteren, die sie leichter ins Spiel bringen.
- Die Teilnehmer machen einen anderen Spieler glücklich und bereiten ihm einen unvergesslichen Larp-Moment.
- Die Teilnehmer beteiligen sich aktiv am Erfolg der Veranstaltung und können selbst einen großen Teil dazu beitragen, dass es für sie ein befriedigendes Con wird.
- Die Teilnehmer erschaffen etwas und können viele Erfahrungen daraus mitnehmen.
- Die SL muss sich nicht um den vollständigen Spielspaß jedes einzelnen Spielers kümmern, sondern kann einen Teil davon an die Spieler abgeben.
- Daraus folgt, dass nicht mehr nur die SL alle Verantwortung für den Spielspaß der Teilnehmer oder ein gutes Con trägt, sondern diese Verantwortung gemeinsam mit den Teilnehmern trägt.
- Es entsteht eine engere Kooperation zwischen den Teilnehmern und der SL – die Spieler werden ihrer reinen Rolle als Konsument enthoben und aktiv einbezogen. Dies kann für beide Seiten befriedigender sein.
- Die einzelnen Spielergruppen werden miteinander vernetzt. Dadurch verringert sich die Gefahr, dass größere Spielergruppen nur unter sich spielen und gegebenfalls Plot horten.

Umsetzung bei der Aldea-Orga

Die Aldea-Orga hat die Plotpatenschaften, wie auf der Webseite beschrieben, ausprobiert, und Orgamitglied Stephan Fischer berichtet von seinen Erfahrungen: *Der ursprüngliche Grundgedanke war es, Spielern eine intensive und einzigartige Spielerfahrung zu ermöglichen, die man als Orga aus verschiedenen Gründen nicht bewältigen kann. Die personellen Ressourcen im Vorfeld und vor Ort bieten selten individuelle Plots, die mit Liebe gemacht sind. Um mitzumachen, muss man sich für das Con anmelden, das Konzept nicht ablehnen, die Anleitung dafür lesen und auf die E-Mail der Orga antworten. In dieser Antwort formuliert der Spieler seine Wünsche. Das kann alles Mögliche sein: die Anleitung eines erfahrenen Abenteurers auf einem speziellen Gebiet; dass man einen speziellen alchemistischen Trank ausprobieren möchte; eine Glaubenskrise hat und spirituelle Führung sucht oder alte Schriften lernen und Codes knacken möchte. Spezielle Verknüpfungen wie Handelsbündnisse sind auch denkbar. Wenn wir diese Informationen erhalten haben, suchen wir nach möglichen Anknüpfungspunkten. Wenn sich ein Pärchen oder Trio gefunden hat, wird der Pate informiert. Die Informationen des Patenkinds und die gedachte Verknüpfung werden ihm zugeschickt. Zusammen bespricht man dann, ob und wie sich eine Patenschaft entwickeln kann, ob man Hilfe von SL oder NSCs benötigt, und natürlich, ob das Ganze den Plot stören oder ergänzen könnte. Den Rest bereitet der Pate vor und bekommt beim Check-In sein Patenkind vorgestellt.* Stephans Erfahrungen mit dem Prinzip sind positiv: Zwar war nur etwa ein Viertel der Teilnehmer interessiert mitzuwirken (nicht jeder meldete sich ausführlich genug oder überhaupt zurück, andere lehnten ab, weil es ihnen zu viel Arbeit sei). Die Interessierten arbeiteten aber intensiv an den Miniplots und gaben durchweg positive Rückmeldungen.

Einige Probleme kennen vor allem Menschen, die schon einmal in einer Orga saßen: *Wer schon einmal von Spielern einen Charakterbogen zugeschickt bekommen hat, sieht sofort verschiedenste Schwierigkeiten: zuviel Information, zu wenig Information, merkwürdige Vergangenheiten und Konzepte. Das größte Problem ist tatsächlich, aus dem, was man zugeschickt bekommt, das Nützliche herauszufiltern und dafür ein gutes Gegenstück zu finden. Das Gute ist jedoch, wenn man das im Vorfeld gut gemacht hat, muss man sich auf der Veranstaltung um weniger kümmern. Das zweite große Problem ist der Auslöser. Der Anfang des Plots soll sich dynamisch, aus dem Spiel heraus anfühlen, sollte dies jedoch nicht unbedingt sein, da er sonst vielleicht nie ausgelöst wird, was schade wäre. Was ein solcher Auslöser sein kann, ist natürlich sehr unterschiedlich und kommt stark auf die Patenschaft an. Das dritte Pro-*

LARPzeit Nr. 63
März/April/Mai 2019

blem ist die zusätzliche Arbeit für die SL auf dem Con. Mit Vorarbeit und guten Paten kann sich einiges zum Selbstläufer entwickeln, von dem man als SL kaum noch etwas mitbekommt. Grundsätzlich wird es zwar stressiger und schwerer die Übersicht zu behalten, jedoch lohnt es sich auf Grund der besonderen Moment und einzigartigen Spielszenen, meint Stephan.

Beispiel 2: Spielergenerierte Plots beim *College of Wizardry*

Einen etwas radikaleren Ansatz gibt es beim *College of Wizardry*. Bei dieser Larp-Reihe rund um eine Zauberuniversität, die von der dänischen Firma *Dziobak Larp Studios* veranstaltet wird, gibt es zwar etwa 30 NSCs und einen großen Fundus, aber keinen von der Spielleitung organisierten Plot. Stattdessen sind alle Teilnehmer dazu aufgerufen, sich Plots für die Mitspieler auszudenken, für deren Umsetzung sie sich NSCs *bestellen* können. Das reicht von Unterrichtsstunden im Universitätsbetrieb, für die die Lehrer magische Kreaturen anfordern, über peinliche Überraschungsbesuche der Eltern eines Charakters beim Mittagessen bis hin zu Werwolfüberfällen bei verbotenen nächtlichen Ausflügen in den Wald.

Um die Vorarbeit zu erleichtern, gibt es einen strukturierten Prozess. Etwa ein bis zwei Monate vor der Veranstaltung erhalten alle Teilnehmer einen Link zu einem Plotformular. Wenn also ein Spieler mit seinem Charakter und dessen Freunden heimlich um Mitternacht im Kerker der Burg einen Dämon beschwören will, trägt er seine geplante Szene vor dem Spiel mit möglichst vielen Details in dieses Formular ein. Die NSC-Koordination und die Fundusverwaltung prüfen dann, ob die Wünsche grundsätzlich umsetzbar sind. Irgendein Dämon ist dabei vermutlich kein Problem, bei sehr spezifischen Wünschen (drei Köpfe, Flügel und Skorpionsschwanz) wird es möglicherweise Gesprächsbedarf geben. Außerdem wird geprüft, ob der Plot in das Gesamtgefüge des Spiels passt. Dadurch soll zum Beispiel verhindert werden, dass für den Spielspaß von wenigen der ganze Zauberuniversitätsbetrieb lahm gelegt wird. Auf dem Spiel meldet sich der Spieler, der den Plot bestellt hat, im NSC-Büro und bespricht die geplante Szene samt Details (Was erwarten sich die Spieler von der Szene? Wie soll sich der Dämon verhalten?). Anschließend sorgt die NSC-Koordination für die Umsetzung.

Auch wenn nicht alle Teilnehmer diese Möglichkeiten in Anspruch nehmen, werden mit dieser Methode auf jedem Spiel wirklich viele Plots generiert.

Fazit zu Mitbringplots

Kurz zusammengefasst lässt sich zu den Mitbringplots folgendes Fazit ziehen: Sie bieten sich nicht auf jedem Con an, weil es manchmal einfach nicht zum Konzept oder Plot passt und sie das Con sogar schädigen können. Es bringt auf allen Seiten zusätzlichen Arbeitsaufwand oder Personal (NSCs) mit sich.

Auf das Partybeispiel vom Anfang bezogen: Nur weil ich etwas beitrage, muss es nicht gut sein oder allen gefallen. Wenn ich Kinderlieder, völlig versalzenes Essen und abgelaufenes Bier mitbringe, schade ich der Feier eher, als dass es zur Erheiterung beiträgt.

Wie überall im Leben gilt also auch bei den Mitbringplots: Tut nichts, um das Con absichtlich zu sabotieren, und klärt mit der Orga ab, ob die Idee, die Ihr für gut haltet, auch dem Blick von außen standhält.

Ein Gegenargument kann sein, dass viele auf einem Con eine Auszeit von ihrem stressigen Alltag nehmen wollen. Dazu wollen sie lediglich packen, zur Veranstaltung fahren und erleben, was sich die Orga für sie ausgedacht hat – und das ist in Ordnung! Niemand kann und sollte gezwungen werden, sich neben seinem Beruf und weiteren Verpflichtungen zusätzlich um Plots und die Charakterentwicklung anderer Spieler zu kümmern.

Aber Larp kann auch ein Ventil oder ein geschützter Raum sein, um die eigenen Ideen umzusetzen, für die im Alltag kein Platz ist. Das kann trotz des Arbeitsaufwandes sehr befriedigend und erholsam sein. Manch einem kann es direkt und unmittelbar zeigen, dass sein Tun etwas bewirkt, und hier ist man bei einem der Grundgedanken von Larp: als Charakter selber im Geschehen mitzumischen. Um diesen Anspruch zu erfüllen, können Mitbringplots eine gute Ergänzung zur Arbeit der Orga sein.

Grundsätzlich bereichern Mitbringplots und Co das Hobby Larp in mancherlei Hinsicht oder brechen zumindest alte Strukturen auf und bringen Bewegung hinein.

Text: Laura Richter