

RESURRECTION & REVENANT Episodes – Gangbangers

Ein Cyberpunk-Spieler-Con mit Plot und ohne SL oder NSC

I. Die Eckdaten

Die Veranstaltung fand vom 18. bis 20. November 2011 im Bunker C178 in Bremen als „Joint-Venture“ und insgesamt fünfzehnter Con der beiden Cyberpunk-LARP-Projekte RESURRECTION & REVENANT statt, die seit 2003 bzw. 2008 aktiv sind und unter dem Dach des Vereins für Liverolenspiel und -Support (LarpOS) e.V. agieren. Teilgenommen haben 17 Spieler, eine Spielleitung oder sogenannte „Nicht-Spieler“ gab es während des Spiels nicht. Als Spielhintergrund dienten die seit 2003 durchgängig bespielte dystopische Hintergrundwelt der beiden LARP-Projekte sowie insbesondere die Spielinhalte vergangener Veranstaltungen.

II. Die Idee

Am Anfang stand der Wunsch der beteiligten Organisatoren, eine Veranstaltung zu verwirklichen, die auf eine vor Ort regelnde Spielleitung und deren Erfüllungsgehilfen vollständig verzichten kann, aber kein reiner „Ambiente-Con“ ist, sondern ein spannendes Szenario mit viel Plot bietet. Auch die Organisatoren selbst wollten als Spieler teilnehmen, d.h. weder vor noch auf der Veranstaltung über ein vollständiges Wissen von den im Detail zu erwartenden Spielinhalten verfügen, sondern entsprechende Kenntnisse so gering wie möglich halten und lediglich einen groben Gesamtüberblick zwecks Planung der organisatorischen Rahmenbedingungen bekommen. Außerdem sollten viele Kampagneninhalte von vierzehn vorherigen Cons zweier Orgas Gegenstand von Plots sein, dabei aber auch für völlig neue Spieler und deren Charaktere verständlich und nachvollziehbar bleiben. Es stellten sich also folgende Herausforderungen:

1. Wie lassen sich ein flexibler Plot und eine glaubwürdige, schlüssig (re-)agierende Spielwelt ohne vor Ort regelnde Spielleitung und den Einsatz ihrer Erfüllungsgehilfen umsetzen?
2. Wie können mit Plotplanung betraute Organisatoren ihre Kenntnisse so gering halten, daß sie selbst noch über genügend Unkenntnis der für sie zu erwartenden Spielinhalte verfügen, um fair und mit genug eigener Spannung als „normaler“ Spieler teilzunehmen?
3. Wie schafft man es ohne vor Ort regelnde Spielleitung und den Einsatz ihrer Erfüllungsgehilfen, auch völlig neue Teilnehmer ohne jedwede Kenntnis langjähriger Kampagnenplots in diese einzubinden und die Teilnehmer auch während des Spiels über die Inhalte bzw. Details zu informieren?

III. Das Konzept

Als Szenario wurde ein Treffen verschiedener Straßengangs (der „Gangbangers“) gewählt, die sich an einem räumlich klar begrenzten Ort der Spielwelt auf „neutralem Boden“ treffen. Dies bot folgende Vorteile: Erstens konnten die Spieler vorab in Gruppen eingeteilt werden, deren gegensätzli-

che Ziele für sich bereits Plot erzeugten; zweitens ließen sich auch innerhalb der Gruppen noch einmal ähnliche Konflikte handlungsfördernd umsetzen und drittens wurde ein Spieler-gegen-Spieler-Konzept möglich, das auch innerhalb der Spielwelt schlüssig auf „gewaltsame Action-Lösungen“ völlig verzichten und allein auf „unbewaffnete Interaktion“ setzen mußte. Den sich stellenden Herausforderungen wurde im einzelnen wie folgt begegnet:

1. Freie Charakterwahl mit individuellen und vernetzenden „Aufträgen & Gerüchten“

Auf „gesetzte“, d.h. im Vorfeld von den Organisatoren erstellte, Charaktere wurde bewußt verzichtet, da sich gerade die freie Charakterwahl bei den bisherigen Kampagnenerfahrungen bewährt hatte. Die Teilnehmer konnten ihre Charaktere frei erstellen und mußten lediglich die Vorgabe „Mitglied einer (bestimmten) Gang“ erfüllen; es konnte einzeln oder als Gruppe von zwei bis vier Spielern zwischen mehreren von den Organisatoren vorgefertigten Gangs gewählt oder als Gruppe von zwei bis vier Spielern selbst eine Gang erstellt werden. Sowohl anhand der Gangzugehörigkeit als auch der übersandten Charakterbeschreibung erhielt jeder Spielercharakter zwei Wochen vor Veranstaltungsbeginn konkrete, auf dem Con zu erfüllende Aufträge: Alle Spielercharaktere einer Gang erhielten gleichlautende „*Gangaufträge*“, die gemeinsam zu bewältigen waren. Zudem bekam jeder Spieler nur ihm bekannte „*Charakteraufträge*“, die er selbst erfüllen mußte und die auch im Widerspruch zu den eigenen Gangaufträgen stehen konnten. Sowohl Auftragsziele als auch Auftraggeber waren dabei nicht etwa abstrakt oder ungenannt („Schließt ein Bündnis!“, „Verdiene 1.000 Euro!“), sondern konkret und namentlich aus den bisherigen Kampagnen oder der Charakterbeschreibung entnommen und ergaben innerhalb der Handlung einen nachvollziehbaren Sinn. Zusätzlich bekam jeder Spielercharakter eine Reihe von Gerüchten, die wahre, halb wahre oder falsche Informationen über Umstände oder Personen enthielten. Sowohl Aufträge als auch Gerüchte „vernetzten“ die Spielercharaktere gezielt miteinander – so konnte z.B. Charakter A seinen Auftrag nur mit der Information erfüllen, die Charakter B trug, die dieser aber nur dann weitergeben würde, wenn Charakter A etwas für Charakter C tut, das zur Auftragserfüllung von Charakter B beiträgt u.ä. Die Spieler sollten ihre eigenen „Plot-Erfüllungsgehilfen auf Gegenseitigkeit“ sein.

2. Autonome Orga-Gruppen mit Aufteilung der Zuständigkeit für Spieler(-Gruppen)

Die Organisatoren bildeten für den Con zwei autonom planende Orga-Teams, die die Betreuung von Spielern bzw. Spielergruppen unter sich aufteilten. Von den 17 Teilnehmern wurden neun Spieler vom „Team Resurrection“ und acht Spieler vom „Team Revenant“ betreut – zu den betreuten Spielern gehörten auch die Mitglieder des jeweils anderen Orga-Teams. Die Charakterbeschreibungen waren nur dem jeweils zuständigen Orga-Team bekannt und auch die entsprechenden Aufträge & Gerüchte wurden nur von diesem erstellt, so daß jeder Organisator zwar etwa die Hälfte aller Plots kannte (nämlich die der von ihm mitbetreuten Spieler), mit diesen aber als Spieler selbst kaum nennenswert in Berührung kam, da die Teams natürlich nur „ihre“ Spieler „vernetzen“ konnten, vor Ort als Spieler aber plottechnisch in erster Linie mit den vom anderen Orga-Team betreuten Spielern zu tun hatten, über deren Charaktere bzw. Aufträge & Gerüchte sie keinerlei Kenntnis besaßen. Um

dennoch alle Spieler bzw. ihre Charaktere auf der Veranstaltung zusammenzubringen, traten die Gangs der Organisatoren auch innerhalb der Spielwelt als Gastgeber des „Gangbanger-Treffens“ auf und vereinbarten IT wie OT ein „gangtypisches Rahmenprogramm“, das aus Wettbewerben nach dem „Du kannst was du kannst“-Prinzip bestand.

3. Internet-/Cybernet-Präsenz „Data Haven“ als OT-Werbe- und IT-Informationsmedium

Bereits in der Con-Einladung wurden Interessenten auf den [Data Haven](#) als (Plot-)Informationsquelle hingewiesen. Diese Internetpräsenz entstand im Dezember 2010 im Hinblick auf Konzepte wie „Gangbangers“. Sie faßt als eine (auch) innerhalb der Spielwelt existierende „Cybernetpräsenz“ die wichtigsten Kampagnenereignisse von RESURRECTION und REVENANT in Form von IT-Berichten eines „Schattenjournalisten“ chronologisch geordnet zusammen und wird laufend aktualisiert. Damit dient sie einerseits OT als Werbemedium der Projekte bzw. Nachschlagewerk für Spieler zwischen den Cons und andererseits IT als direkt auf Cons nutzbare Informationsquelle für Charaktere. Mithilfe des Data Haven ist es somit auch Einsteigern möglich, sich OT vor oder IT während eines Cons über die Details oder Hintergründe von Ereignissen zu informieren – Spieler- und Charakterwissen sind dabei immer deckungsgleich. Kann auf einem Con (wie bei „Gangbangers“) kein Internetzugang garantiert werden, steht eine voll nutzbare Offline-Version zur allgemeinen Verfügung.

IV. Die Umsetzung

Die Veranstaltung wurde von organisierenden und nicht organisierenden Spielern gleichermaßen als erfolgreich bewertet. Das Konzept der Aufträge & Gerüchte ging ebenso auf wie die Aufteilung in zwei separate Orga-Teams und die Nutzung des Data Havens. Zwar gab es in den ersten Stunden „Rückfälle“ in gewohnte Denkschemata („Hallo, SL...!“, „Ich muß da grad' noch 'n Plot-Requisit machen...“), aber das blieben wenige Einzelfälle. Die Plots drehten sich um Cyberpunk-Klischees wie z.B. einen mysteriösen und nie geöffneten Koffer, den zum Verkauf stehenden internen Jahresbericht eines Konzerns, wertvolle verschlüsselte Polizeidateien, (Chip-)Drogen- und Waffenhandel, Prostitution und Porno, Verschwörungen und Verwicklungen. Das Rahmenprogramm bildeten ein Wettbewerb im Armdrücken, der „King/Queen of the Bang“-Contest mit „gangtypischen“ Aufgaben und ein „Catfight“ (Frauen-Ringkampf). Das Konzept hat zwar im Vorfeld für jeden Teilnehmer deutlich mehr Aufwand und Mitarbeit gegenüber „klassischen“ LARP-Konzepten erfordert, aber letztendlich vor Ort ein sehr dichtes, entspanntes und flüssiges Spiel ohne Streß-, Warte- und OT-Zeiten für alle Beteiligten ermöglicht. Um es mit den Worten einer Spielerin aus ihrem Con-Feedback auszudrücken: „*Einen reinen Spieler-Con gerne wieder*“.

V. Präsentation (1.) und weiterführende Links (2.-5.)

1. [Internet-/Cybernet-Präsenz „Data Haven“](#)

2. [Einladung & Konzept „Gangbangers“](#)

3. [Con-Feedback im Forum](#)

4. <http://www.cyberpunk-larp.de>

5. <http://www.revenant-orga.de>