



Reise nach Tunguska - Ein Steampunk-Larp 25.-27. September 2009

Spät in der Nacht, tief in den Laboren der Calynx-Sekte wurde eine Idee geboren. Ein Steampunk-Larp sollte erschaffen werden, das erste in Deutschland überhaupt. Zum Zeitpunkt der Konzeptionierung, unseres Wissens nach sogar das erste in der Welt. Aber wie sollte dieser Golem die Welt betreten, hatte doch niemand Erfahrung mit diesem Genre zwischen historischen Gaslicht und Science-Fiction? Trotz dieser Bedenken machten sich die beiden Mad Scientists an die Arbeit und setzten ihre Randbedingungen fest.

Immersion: Das Spiel soll den Spieler in die Welt versetzen, d.h. es muss die perfekte Location gefunden werden und ein Regelwerk, das dies unterstützt. „Telling“ soll nur von SL-Seite statt finden und auch dort soweit wie möglich unterbunden werden.

Die SL soll soweit möglich „in Gewandung“ am Spiel teilnehmen, um optisch nicht aufzufallen.

Minimalismus: leitet sich direkt aus der Immersion ab, je weniger Einfluss von außen, um so mehr wird die Welt realistisch. Um das finanzielle Risiko zu minimieren (meldet sich überhaupt jemand an?) wurde das Budget absichtlich klein gehalten. Ebenso sollte die Anzahl der Orga/SL klein gehalten werden, um effektiv zu arbeiten und nicht störend im Spiel aufzutreten.

Auf den Einsatz von gelenkten NSC wollten wir außerdem von Anfang an weitestgehend verzichten und somit den Spielern den genauen Ablauf überlassen.

Regelwerk: Das Regelwerk wurde von uns „Gesunder Menschenverstand 2.0“ getauft und die Spieler aufgefordert, sich an DKWDDK zu halten. Ansonsten wurde komplett auf einschränkende Regeln, so wie Punkte und Fähigkeiten verzichtet.

Gadgets mussten vorher bei der SL „angemeldet“ werden, um ihre Funktion abzuklären (und uns die Möglichkeit zur Umsetzung zu geben).

Als Waffen waren Nerf-Guns und zu Setting und Charakter passende Latexwaffen zugelassen, verletzt war, wer getroffen wurde, tot war, wer sich für tot erklärte.

Die Idee:

Letztendlich wurde ein Plot mit nur *einem* NSC entworfen, der dauerhaft am Spiel beteiligt ist (kein Monsterwellen-Phänomen), sowie einem Semi-NSC, der -unbekannt für die Spieler- im Auftrag der SL durch Hinweise den Plot vorantreiben oder durch falsche Fährten verlangsamen kann.

Damit die Spieler direkt vom Beginn des Spiels eine Motivation zum Interagieren bekommen, wurden 35 Charaktere von uns vorgeschrieben und mit einem Hintergrund (sowie Dokumenten, wie z.B. Familienfotos, Briefe, Ausweise oder Urkunden) ausgestattet, der mehr oder weniger eng mit den anderen verknüpft war. Die Spieler hatten allerdings auch die Möglichkeit ihren eigenen Charakter zu entwerfen, der dann ebenfalls von uns mit einem verknüpften Hintergrund versehen wurde. Im Ausspielen ihres Charakters und dessen Eigenarten hatten die Spieler völlig freie Hand. Insbesondere sollten sich auch die Spieler selber kreativ einbringen und Gadgets bauen, um die Steampunk-Welt noch lebendiger zu machen.

Haupt-Plot:

Alle Spieler befanden sich zufällig im Zug auf der Reise nach Tunguska, da die Reise lang und langweilig war, lud ein bekannter Professor zu einem Abendessen im Speisewagen ein. Dort schwärmte er in Begleitung seines ausgesprochen charmanten und vielseitig talentierten Assistenten von seiner neuen bahnbrechenden Erfindung, die er am nächsten Tag vorstellen wolle. Details behielt er aber für sich.

Am nächsten Morgen wurde der Professor tot im Salon der Bahn gefunden, sein Assistent war verschwunden. Den Spielern gelang es das Schloss am Abteil des Professors zu knacken und fanden dort ein Labor, sowie das Tagebuch des Professors (knapp 200 Seiten handschriftlich gefüllt mit Skizzen, Berechnungen, Lappalien, aber auch wichtigen Hinweisen). Ebenso stellten sie fest, dass der Zug nicht mehr fuhr, sondern sich die Lok in Sicherheit gebracht hatte. Sie standen abgeschnitten von der Zivilisation in mitten eines heftigen Schneesturms. Der Grund für die plötzliche Flucht war auch schnell gefunden, der Assistent „Siegfried“ hatte sich über Nacht in einen wahnsinnigen Mörder verwandelt, der nun gezielt die Spieler angriff, um sich danach stets wieder aus dem Zug zu flüchten, wohin man ihm auf Grund der extremen sibirischen Außentemperaturen nicht folgen konnte.

Die Spieler erforschten die gefundenen Laborutensilien, sowie das Tagebuch. Hierbei entwickelten sie höchste Kreativität und kombinierten auf recht unvorhergesehene Weise einige der Fundstücke mit einander, wobei unter anderem selbständig ein Apparat gebaut wurde, der es den Spielern erlaubte, die letzten Augenblicke des Professors bildlich nach zu erleben.

Der tote Professor wurde mit Hilfe einer Okkultistin befragt, um weitere Hinweise zu erlangen. Das Ergebnis: Siegfried der Assistent ist ein Roboter, gebaut u.a. als Soldat für den Einsatz in Sibirien. Die Spieler fanden heraus, dass die Lochkarte in Siegfried eine Fehlfunktion aufwies, diese aber ersetzt werden könnte. Für diese Neuprogrammierung musste ein komplexes Raster erforscht, und unter Zuhilfenahme unterschiedlicher Materialien und Werkzeugen eine neue Lochkarte geschaffen werden .

Da die Übergriffe von Siegfried auf die Reisenden zunahm, bauten die Spieler einen Automaten, der bei Annäherung des Roboters ein Signal abgab (auch diese Maschine funktionierte und erforderte kein Telling seitens der SL, jedoch einiges an Improvisationstalent). Es gelang die Karte neu zu beschreiben und die Spieler lockten den mörderischen Siegfried in einen Hinterhalt, wo eine mutige Dame die Karte ersetzen konnte. Siegfried wurde besiegt und die Spieler gerettet.

Location:

Um das erste deutschen Steampunk-Con in einem passenden und überzeugenden Rahmen stattfinden zu lassen, mietete die Orga das komplettes Zughotel „Wolkenstein“ in der Nähe von Chemnitz an, welches den Teilnehmern Dank seines antiquarischen Erscheinungsbildes das

Eintauchen in eine Welt vor der Erfindung des Automobils erleichterte. Somit konnte den Spielern eine wirklich ausgefallene Location geboten werden, welche zwar dank der langen Zugflure dreier Reisewaggons, den 17 beispielbaren Schlafabteilen, dem großzügigen Speisewaggon und zweier unabhängigen, kleinen Räumen reichlich Platz für Action und Spielfreiraum bot, und dennoch das erwünschte klaustrophobische Gefühl des Eingesperrtseins begünstigte.

Schwierigkeiten und Unwägbarkeiten in Planung und Durchführung:

Location:

Der ehrgeizige Plan das Spiel in einem optisch ansprechenden Zug stattfinden zu lassen, stellte an sich die größte Herausforderung dar. Über knapp drei Monate sah es so aus, als sei diese Idee nicht umsetzbar, denn einen Zug zu finden welcher nicht nur über ein gesamtes Wochenende inklusive Übernachtungen von über 30 Personen beispielbar, sondern auch noch bezahlbar ist, erwies sich als schier unmöglich. Wir kontaktierten diverse Eisenbahnvereine, die Deutsche Bahn und sogar Stadtämter – nichts zu machen. Bis uns ein kleiner Zeitschriftenartikel auf die Idee mit dem Zughotel brachte.

Finanzielles:

Da unser Setting ein vollkommen neuartiges war, hatten wir zu Beginn Bedenken, ob sich überhaupt genügend Teilnehmer finden lassen würden und was diese zu bezahlen bereit waren. Folglich kalkulierten wir vorsichtshalber mit sehr engem Budget, was zwar das Risiko minimierte, jedoch wenig Spielraum für Requisite ließ, woraus folgte, dass fast alle Basteleien aus eigener Tasche der drei Organisatoren bezahlt wurden.

Nach einigen Verhandlungen mit dem Hotel konnten wir den Spielern für 90 Euro zwei Übernachtungen inklusive Frühstück und Abendessen samt Service durch das Hotelpersonal bieten. Getränke mussten separat bezahlt oder konnten selbst mitgebracht werden.

Spielidee:

Bewusst wollten wir uns von der Gegebenheit der „unsterblichen“ Spielercharaktere distanzieren und schufen so 30 individuell vorgefertigte Charaktere unter der Prämisse, dass diese nur für dies eine Spiel einsetzbar wären. Zusätzlich stellten wir Ersatzcharaktere inklusive Ausstattung in Aussicht, sollte ein Spieler „sterben“. Hiervon erhofften wir uns mehr Einsatzbereitschaft in gefährlichen Spielsituationen, luden uns aber auch einen nicht unbeträchtlichen Arbeitsaufwand auf. Jeder Spieler bekam von uns im Vorfeld ein bis zwei DIN A4 Seiten Hintergrundgeschichte, so wie zusätzliches Spielmaterial in Formen von Hintergrund schaffenden Dokumenten und Bildern. Hierzu und zur nötigen Verknüpfung der Charaktere untereinander nutzten wir ein Wiki-System und das Programm „Dropbox“, welche sich beide als hilfreiche Utensilien erwiesen.

Der weitestgehende Verzicht auf lenkbare NSC hatte natürlich zur Folge, dass die Teilnehmer keine Vollzeitbespaßung von außen zu erwarten hatten, sondern einen nicht geringen Teil der Spielzeit selbstständig füllen mussten. Dies funktionierte trotz einiger anfänglicher Bedenken erfreulich reibungslos, was wohl nicht zuletzt auf die Detailreichen Hintergrundideen und „persönlichen Miniplots“ der Charaktere zurück zu führen ist.

Veranstalter: Das Calynx-Team, bestehend aus Johanna Sievers und Alex Jahnke, unterstützt von Boris Bernhard.