

Konquistadoren

LARP trifft die Siedler von Catan

Lässt sich ein PvP-LARP erfolgreich mit Elementen einer Wirtschaftssimulation verknüpfen? Auf jeden Fall! Alles was dazu benötigt wird, sind ein paar Kilo bunte Steine, die unter drei Tonnen Sand gemischt und dann in knapp dreihundert Säcken verpackt auf einem weitläufigen Spielgebiet verteilt werden. Na gut ... außerdem braucht man motivierte Teilnehmer, die sich auf ein solches Spielkonzept einlassen und Spaß daran haben, sich vier Tage lang um Rohstoffe zu streiten, fiese Intrigen zu spinnen, einander Schätze zu klauen, sich gegenseitig mit gemeinen Zaubern zu verfluchen und ewige Freundschaften und feste Bündnisse zu beschwören, nur um diese bei nächster Gelegenheit wieder zu brechen. Willkommen in der Welt von *Konquistadoren*!

PvP als Spielkonzept

Ich hatte einen der spannendsten Momente im LARP überhaupt, als ich alleine mit einem sieben Kilo schweren Sandsack nachts über eine Wiese gelaufen bin. Die Spannung, beziehungsweise die Furcht vor anderen Familien fand rein im Kopf statt – so muss es sein!

Zitat eines Teilnehmers

Im Mittelpunkt des Spiels stand die Auseinandersetzung um Rohstoffe und Macht. Um ein möglichst spannendes PvP-Spiel (Player versus Player; Spieler gegen Spieler) zu ermöglichen, wurde *Konquistadoren* mit zahlreichen Elementen angereichert, die an Nicht-LARP-Vorbildern angelehnt waren, unter anderem an den Brettspielen *Siedler von Catan* (Rohstoffe sammeln) und *Junta* (Intrigen und Abstimmungen in den Gilden). Aber auch strategische Computerspiele (Rohstoffkette) und sogar MMORPGs¹ (klassenbasierte Fertigkeitenbäume und Crafting) spielten mit in die Konzeption hinein.



Das Spielziel? Reich werden!

Die Kampagne spielt in einer typischen Fantasywelt, die allerdings nicht mittelalterlich, sondern frühneuzeitlich geprägt ist. Spielhintergrund ist ein neu entdeckter Kontinent, der von den Siedlern aus einem kleinen Königreich für ihre Königin in Besitz genommen wird. Die Siedler sind allerdings keine homogene Gruppe, sondern sie unterteilen sich in verschiedene Fraktionen (Familien), die miteinander um Reichtum und Einfluss konkurrieren. Statt weniger Großgruppen treffen viele verschiedene kleine Fraktionen im Spiel aufeinander. Das macht es einfacher, wechselnde Bündnispartner zu finden, und verhindert eine Machtkonzentrationen einzelner Fraktionen.

Spielregeln und Gilden

Das Ganze hatte einen Comic/Computerspielcharakter. Zwischen Fachwerkhäuschen wuseln fleißige Männchen mit Schubkarren herum, bedienen seltsame Maschinen oder bauen im Wald Erz ab. Dazwischen stolzieren aufgemotzte Möchtegernwichtigs zu irgendwelchen Gesellschaften oder in die Börse. Aus den Laboren der Universität dringt schwarzer Rauch und ab und zu knallt es. Die Miliz exerziert auf dem Dorfplatz. Alle haben immer was zu tun.

Zitat eines Teilnehmers

Beim Erstellen der Spielregeln galt es unterschiedliche Spielerbedürfnisse gleichermaßen zu erfüllen. Das Spiel sollte sowohl Teilnehmer ansprechen, die Wert auf actionreiche Kämpfe legen, als auch Spieler, die eher Lust auf Ambientenspiel, Basteln und Forschen, Intrigen und Politik oder nächtliches Herumschleichen haben. Gelöst wurde dies mit Hilfe der *Gilden*. Alle Charaktere sind nicht nur Teil einer Familie, sondern auch Mitglied einer solchen Gilde. Über diese ist definiert, welche Fertigkeiten ein Charakter lernen kann. In der *Handwerkerzunft* dreht es sich hauptsächlich

¹ MMORPGs: Massively Multi-Player Online Role-Playing Games

DEINE WAFFEN UNTER
WWW.WYVERN.DE

Arts & Crafts Adventures Wyvern

- LARP-WAFFEN
- LEDER
- GEWANDUNG
- METALL
- BASTELMATERIAL
- ZUBEHÖR
- EINZELANFERTIGUNGEN
- LEDERATELIERARBEITEN

Waffen aus Leidenschaft

lich um die Verarbeitung von Rohstoffen, in der *Universität* um die Anwendung magischer Effekte. In der Miliz sammeln sich Charaktere, die Konflikte in erster Linie bewaffnet lösen wollen. Die *Händlergilde* wiederum funktioniert wie eine Mischung aus Marktplatz und Börse. Gildemitglieder können hier Erze und Rohstoffe kaufen und verkaufen. Und schließlich gibt es mit der *Feinen Gesellschaft zur Förderung von Rhetorik und Leibesertüchtigung* eine Gilde für das etwas zwielichtige Gewerbe, in der Diebe knifflige Aufträge erhalten.

Alle Spielregeln folgten der Prämisse, dass nur solche Handlungen geregelt und mit Punkten erworben werden sollen, die Einfluss auf den Wettbewerbscharakter des Spiels haben. Andererseits werden wirklich möglichst alle einflussnehmenden Spielhandlungen mit Punkten limitiert, zum Beispiel auch das Tragen von Rüstungen (schließlich gibt dies einen klaren Vorteil beim Kampf um die Rohstoffe). Dieser Anspruch wurde auch auf die Magie angewendet. Typische Spruchmagie, die in Kampfsituationen häufig eher unbefriedigend ist, gibt es nicht. Magieanwender, das heißt Mitglieder der *Universität*, können stattdessen zum Beispiel sogenannte *Siegel* herstellen, in denen bestimmte magische Effekte wie *Schutz, Heilung, Glück ...* gespeichert sind. Außerdem können sie mittels Ritualen und Prophezeiungen versuchen, die gegnerischen Familien zu schwächen oder die eigene Familie zu stärken. Konkret bedeutet das, dass ein Magieanwender zum Beispiel den Händler

Magie ist nur schmutzig, wenn sie richtig gemacht wird

Die Siegel bestehen aus Schmelzgranulat, das sich recht einfach über einer Kerze oder einer Öllampe schmelzen lässt – und mit etwas Geduld auch in hübschen Mustern angeordnet werden kann. Die Herstellung ist allerdings eine rußige Angelegenheit. Universitätsangehörige sind daher auch außerhalb des Labors meist sehr gut an entsprechenden Flecken im Gesicht und an den Händen zu erkennen.

einer anderen Familie verfluchen könnte. Der würde dann, solange der Fluch andauert, in der Handelsgilde beim An- und Verkauf von Rohstoffen einen schlechteren Preis erzielen.

Um die Elemente einer Wirtschaftssimulation zu integrieren, wurden alle Prozesse eng miteinander verknüpft, die die Rohstoffe betreffen. So können Mitglieder der *Handwerkerzunft* Erze zu Rohstoffen verarbeiten, veredeln und daraus alchemistische Zutaten herstellen. Einerseits steigt bei diesem Prozess mit jedem Arbeitsschritt der Wert der bearbeiteten Waren. Andererseits entstehen so die von den Magiern der *Universität* benötigten Zutaten. Um also ein magisches Schutzsiegel herzustellen, müssen die Zutaten vorher wortwörtlich in den Minen gesammelt werden.



In der Händlergilde dreht sich alles um Rohstoffpreise ... und wie man sie am geschicktesten manipulieren kann.

Klare Spielziele

Radikal war der Spielansatz Der Reichste gewinnt. Hatte man sich entschlossen, dieses Spielziel zu verfolgen, verwandelte man sich binnen kurzer Zeit in ein Scratch-/Gollum-/Dagobert-ähnliches Wesen, das gierig Sandsäcke rafft, Bunker anlegt, seinen Schatz mit Klauen und Zähnen verteidigt, Börsenkurse manipuliert und so weiter ...

Zitat eines Teilnehmers

Gewinnenwollen, also der Ehrgeiz aus spielerischen Auseinandersetzungen als Sieger hervorzugehen, ist bei vielen LARPern verpönt. Es gibt normalerweise auch keine messbaren Kriterien dafür, wann man denn nun *gewonnen* hat. Für dieses Spielkonzept gilt dies allerdings nicht oder zumindest nur eingeschränkt. Es gibt Spielziele und die Teilnehmer dürfen (und sollen) versuchen, diese besser zu erfüllen als ihre Mitspieler, beziehungsweise deren Familien.

Wer findet mehr Rohstoffe (oder stiehlt sie seinen Konkurrenten)? Welche Familie kontrolliert die Handwerkerzunft und die Händlergilde (und deren Ressourcen)? Wem gelingt es, die meisten Geheimnisse der neuen Welt zu entschlüsseln (und gewinnbringend zu nutzen)? Welche Stadt stellt den nächsten Vizekönig?

Bei Spielende *gewinnt* die Familie, deren Mitglieder das größte Vermögen erwirtschaftet haben. Dazu muss sie vor allem eines schaffen: Mehr Rohstoffe hamstern als die anderen Familien. Auf dem Spielgelände verteilt befinden sich Minen, die in gewissen Intervallen Erz produzieren.

Konquistadoren 1502

Konquistadoren geht in die zweite Runde: Auch 2012 dürfen die fleißigen Siedler aus Alvarado die Segel setzen, um in der Neuen Welt zu Ruhm und Reichtum zu gelangen.

Rahmendaten

Termin: 28. Juni bis 1. Juli 2012
Ort: LARP-Gelände Utopion (66450 Bexbach)
Preis: 75,- Euro
Unterbringung: eigene Zelte
Verpflegung: Selbstverpflegung

Mehr Informationen gibt es unter www.konquistadoren.de.

Jede Fraktion kann die Säcke in Besitz nehmen und versuchen, sie zurück in die Kolonie zu schaffen. Dort können die Rohstoffe entweder direkt in der Handelsgilde verkauft oder in der Handwerkerzunft verarbeitet werden. Die Preise für die Waren schwanken und sind abhängig von Angebot und Nachfrage.

Friedenszone und Überlebensgarantie

Durch die Friedenszone im Lager waren auch erbitterte Feinde gezwungen, sich auf der Straße zähneknirschend Guten Tag zu sagen – oder wenigstens die Fäuste zu schütteln. Draußen im Wald ging dann der heiße Krieg weiter.

Zitat eines Teilnehmers



Außerhalb der Kolonie lauern gierige Konkurrenten darauf, fleißigen Rohstoffsammlern die Beute abzuluchsen.

Eine große Herausforderung war es, die richtige Balance zu finden zwischen einem aggressiven PvP-Spiel und einem out-time möglichst entspannten Wettstreit zwischen den Spielern. Um zu vermeiden, dass Auseinandersetzungen zu erbittert werden und in out-time Animositäten enden, gibt es innerhalb der Spielregeln keinen Mechanismus wie den berühmt-berüchtigten *Todesstoß*, der es gestattet, einen anderen Charakter dauerhaft auszuschalten.

Außerdem gilt in der Kolonie, das heißt im Spielerlager, eine strenge in- und out-time Friedenspflicht. Kämpfe zwischen den Fraktionen dürfen nur außerhalb dieses Bereichs ausgefochten werden. Das soll schwächeren Fraktionen einen sicheren Rückzugspunkt ermöglichen, aber die Spieler auch dazu zwingen, mit ihren *Feinden* in Interaktion zu treten, die nicht gewaltsam ist. Selbst wenn man sich gerade eben noch im Wald bekämpft und gegenseitig die Rohstoffsäcke abgejagt hat, muss man möglicherweise kurz darauf in der ge-



Die Siegelherstellung ist eine schmutzige Angelegenheit.

meinsamen Gilde wieder zusammenarbeiten – zumindest vordergründig, denn auch hier können natürlich Intrigen weitergesponnen werden.

Erste Erfahrungen

Ach ja und übrigens: Ich hasse euch! Ihr habt mich mehrere Kilometer weit Tonnen von Sand herumschleppen lassen [...] und das Schlimmste dabei ist, dass ihr mich dazu gebracht habt, dass ich sogar Spaß dabei hatte ...

Zitat eines Teilnehmers

Das erste *Konquistadoren*-Spiel fand vom 30. September bis zum 3. Oktober 2011 auf dem LARP-

Gelände *Utopion* statt. Dabei zeigte sich schnell, dass die Teilnehmer sich sehr stark auf die Spielidee, insbesondere die PvP-Elemente einließen. Verbissen kämpften sie um Rohstoffe und Einfluss in den Gilden, schlossen Bündnisse – und brachen sie wieder. Auch das Magiekonzept hat seinen Zweck wie geplant erfüllt. Niemand musste im Kampf auf Spruchansagen achten und die Zaubernden hatten trotzdem einen angemessenen Einfluss auf die Machtverhältnisse im Spiel ... offenkundig hatten sie auch Spaß an der Siegelbastelei, das entsprechende Labor war regelmäßig ausgebucht.

Allerdings muss die Rohstoffkette, also der Weg vom Erzsack zur Zutat für magische Handlungen, noch etwas feiner ausbalanciert werden. Der Wertzuwachs durch die einzelnen Verarbeitungsschritte war noch nicht ausgewogen genug, so dass bestimmte Spielhandlungen wie die Veredelung der Rohstoffe von den Spielern zugunsten anderer vernachlässigt wurden.

Text: Karsten Dombrowski