

VON DER JUGENDHERBERGE ZUM RAUMSCHIFF UND ZURÜCK

Con-Logistik für aufwändige Settings





Alle Kulissen sind modular gestaltet. Hier sieht man die Hauptbrücke des Raumschiffs im Rohzustand mit den zahlreichen Kisten und Transportgestellen.

Der Aufwand, um eine Location für ein Setting herzurichten, kann bekanntlich sehr unterschiedlich sein: Zombies in einem alten Bunker oder Ritter in einer Burg – da ist der Spielort mitunter recht schnell vorbereitet. Das soll natürlich nicht heißen, dass man in diese Genres keine Arbeit stecken kann oder sollte. Aber es liegt auf der Hand, dass deutlich mehr Arbeit investiert werden muss, wenn zum Bei-

spiel die Mannschaft eines Sternenflottenraumschiffes auf Warpgeschwindigkeit beschleunigen soll. Denn in einer Jugendherberge oder einem Gästehaus sieht erstmal nichts aus, als würde es auf ein Raumschiff gehören.

Nach vielen Jahren mühsamer Erfahrung hat der *Starfleet Operations e.V.* (SFO) inzwischen ein geeignetes Konzept entwickelt, um den großen Aufwand zum Auf-

und Abbau einer kompletten Raumschiffkulisse in verhältnismäßig geringer Zeit zu stemmen. Wie die vielen Zahnräder dabei ineinander greifen, möchten wir hier zeigen. Vielleicht hilft die eine oder andere Idee, anderen Gruppen in anderen Genres die Erschaffung von Dungeons, Burgen oder Sternenerstörern zu erleichtern.

Der Starfleet Operations veranstaltet drei Larp-Cons pro Jahr. Zwei davon sind Wochenendveranstaltungen, deren logistischer Aufwand zumeist mit einem Kleintransporter und vom Orgateam zu bewerkstelligen ist. Das Jahreshighlight ist die sogenannte *Schiffscon*. Sie dauert üblicherweise fünf Tage, beginnt Mittwochabends und geht bis Sonntagmittag. Hier wird die gesamte Kulisse eines Raumschiffes der Sternenflotte im *Star Trek*-Universum bespielt, die USS Exeter. Dabei verfügen alle Abteilungen, die man aus der Fernsehserie kennt, über eigene in-time Bereiche. Das beginnt bei der Hauptbrücke mit zahlreichen Computerkonsolen, geht über den Maschinenraum mit Warp-kern, die Krankenstation oder ein Wissenschaftslabor bis hin zu einem vollständigen Shuttle für Außenmissionen oder die Messe, in der in-time Freizeit verbracht und die Mahlzeiten eingenommen werden. Alle Bereiche sind mit mehr oder weniger vollständigen Kulissen im *Star Trek*-Look ausgestattet, die in die Räumlichkeiten der Jugendherberge integriert werden. Hinzu



Was später nach Steuerkonsole aussieht, liegt jetzt noch – mit Schutzpapern dazwischen – flach übereinander im Palettenregal.



Im Fundus hat jede Kiste einen Stellplatz und ist sauber beschriftet.



Zahlreiche Kabel werden verlegt, um die Simulationssoftware und Beleuchtung anzuschließen.

kommen noch Raumstationen, Planeten oder andere Bereiche, die je nach Plot individuell benötigt werden.

Conplanung beginnt im Fundus

Die Kulissentteile lagern die meiste Zeit des Jahres im Vereinsfundus. Auf über 100 Quadratmetern stehen hier Rückkonsolen, Captain's Chair, Scanner, Warpkerne, Transporterraum und Co. demontiert beieinander. Die Teile sind dabei für einen schnellen und oftmals werkzeugfreien Auf- und Abbau optimiert. Sie werden mit Steckscharnieren, Magnethalterungen und Möbelhaken zusammengesteckt und sind in relativ kurzer Zeit an der Location bereit für das Spiel. Das war nicht immer so, denn schließlich ist es deutlich einfacher, die Holzteile mit normalen Schrauben zu verbinden. Aber nach zahlreichen Auf- und Abbauten sahen die Konsolen aus wie ein Schweizer Käse und die Schrauben hielten einfach nicht mehr. Zu vielen Teilen gibt es zudem inzwischen bebilderte Anleitungen, die Schritt für Schritt den Auf- und Abbau erklären, um das Know-how des Locationaufbaus zu teilen.

Vom Frühjahr bis in den Herbst treffen sich die Vereinsmitglieder auf freiwilliger Basis zu Bastelterminen, die für Instandhaltung und den Neubau der Kulissen genutzt werden. Während Orga und SL der

einzelnen Conventions immer wechseln, sind die Zuständigkeiten in den einzelnen Arbeitsbereichen fix. Eine dreiköpfige Bastel-AG ist für Kulissen und Requisiten verantwortlich, weiterhin eine ebenfalls dreiköpfige Kostüm-AG für Gewandungen, Masken und Schminkartikel. Darüber hinaus gibt es einen Funduswart, der sich um die Belange der Lagerhalle kümmert.

Zwischen diesen Bereichen ist natürlich im Vorfeld einer Veranstaltung eine enge Abstimmung nötig. Da der Starfleet Operations deutschlandweit aktiv ist, geschieht dies mitunter online. Sämtliches Material im Fundus ist dazu vollständig inventarisiert und katalogisiert. Egal ob Alienwaffen, Konsolenteile, Raumanzüge oder die eigene Küchenausstattung: Alles ist in Kisten verpackt, hat Lagernummern, definierte Stellplätze, angebrachte Beschriftungen und Inhaltsverzeichnisse und ist in einer digitalen Datenbank abgelegt. Die Orgateams haben online Zugriff auf das Inventarverzeichnis und können auswählen, welches Material sie benötigen und was zuhause bleiben kann.

Es geht nicht ohne Hilfe

Wenn am Mittwoch gegen 21 Uhr zum Time-In der jährlichen Schiffskon gerufen wird, haben die Conhelfer einen zweitägigen Aufbau der gesamten Kulisse hinter sich. Angesichts der Anzahl an Requisiten

Mephisto

➤ **DAS BESTE FANTASY- UND ABENTEUERSPIELMAGAZIN**

➤ **SPIELMATERIAL**
ABENTEUER, SZENARIEN UND KAMPAGNEN FÜR PHANTASTISCHE ROLLEN- UND BRETTSPIELE!

➤ **WERKSTATTBERICHTE**
EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN DER VERLAGE ÜBER DIE ENTSTEHUNG ABENTEUERLICHER WELTEN!

➤ **INTERVIEWS**
WIR SPRECHEN MIT AUTOREN UND ENTWICKLERN ÜBER IHRE AKTUELLEN UND KÜNFTIGEN PROJEKTE!

➤ **PREVIEWS & REVIEWS**
ALLES ZU DEN VIELVERSPRECHENDSTEN SPIELEN, BÜCHERN UND COMICS

➤ **UND VIELES MEHR...**
... TIPPS&TRICKS, TRENDS, KOLUMNEN UND UND UND

#64
JETZT NEU
FÜR NUR
€ 5,95



ist klar: Es geht nicht ohne Hilfe. Somit ist es auf den Conventions des Starfleet Operations gang und gäbe, dass die Teilnehmer auf freiwilliger Basis beim Auf- und Abbau unterstützen.

Auch dieser will wohl organisiert sein. Aus der Erfahrung wissen die Organisatoren, wie viele Personen für den Aufbau in den einzelnen Phasen nötig sind. Auf dieser Basis entsteht eine *Doodle*-Umfrage, die allen Teilnehmern zugeschickt wird. Offen kommunizierte Mindestteilnehmerzahlen pro Aufbauphase machen dabei transparent, wo noch Unterstützung gesucht wird. Die neuralgischen Punkte sind das Einladen des angemieteten 7,5-Tonnen-LKWs am Fundus und der Aufbau der Kulissen in der Jugendherberge. Für jede *Station* kann man sich getrennt per *Doodle* melden, gegebenenfalls unter Angabe einer Uhrzeit. Für den Abbau gilt dasselbe. Während der Aufbau erfahrungsgemäß knapp zwei Tage benötigt, ist der Abbau mit Rücktransport und Einlagerung an einem halben Tag zu schaffen – nicht zuletzt deshalb, weil nach *Time-Out* am Sonntag weitaus mehr Helfer unterstützen können als ab Dienstag beim Aufbau.

Essentiell ist die frühzeitige Planung von Auf- und Abbau. Nur so kann der Vorstand, der organisatorisch unterstützt, gezielt Helfer ansprechen und reagieren,

falls noch Hände fehlen. Zu einem Engpass ist es dank dieser Planung bisher noch nicht gekommen. Im schlimmsten Fall kann der Vorstand bei zu wenig Manpower reagieren und aufwändige Bauten, wie zum Beispiel die komplette Shuttlekulisse, zuhause lassen. Hierbei wird den Teilnehmern der Convention klar kommuniziert, dass dies nicht als *Bestrafung* zu verstehen, sondern mit zu wenigen Helfern einfach nicht zu stemmen ist. Schließlich ist allen klar, dass die *Star Trek*-Cons für Teilnehmer, aber auch SL und Orga, nur ein Hobby sind, das mit Beruf und Familie unter einen Hut gebracht werden muss.

Listen über Listen

Schon beim Beladen des LKWs sind die Rollen klar verteilt. In der Lagerhalle steht der Funduswart, der zum einen das gesamte Inventarverzeichnis bei sich trägt, in dem die Conorga einzelne Kulissen und Props *bestellt* hat. Zum anderen gibt es eine allgemeingültige Prioritätenliste für die LKW-Beladung. In ihr wird die Reihenfolge angegeben, in der vor allem große Bauteile in den 7,5-Tonner gepackt werden müssen – liebevoll *Kulissentetris* genannt. Am LKW selber, glücklicherweise dank Laderampe

am Fundus kantenfrei beladbar, koordiniert der Lademeister das Einräumen und die Ladungssicherung der Teile. Die Helfer transportieren die Kulisenteile und Kisten hin und her.

Beim Aufbau der Raumschiffkulisse in der Location nimmt die Zahl der Helfer üblicherweise in den beiden Tagen bis zum *Time-In* immer weiter zu. Während zuerst Großkulissen wie die Hauptbrücke, der Warp Kern oder das Shuttle aufgebaut werden, folgt im Laufe des Mittwochs der Feinschliff, das Abhängen von Wänden mit grauem Stoff und die Installation der Netzwerktechnik, mit dem die digitale Schiffssimulation der *USS Exeter* bewerkstelligt wird.

Je nach benötigter Kulissenmenge ist unter Umständen eine weitere Tour des Miet-LKWs nötig, um noch weitere Kulisenteile zu holen – und natürlich die Dinge, die man trotz aller Listen zuhause vergessen hat ...

Die Unterstützung der Teilnehmer beim Auf- und Abbau ist für die Cons des *Starfleet Operations* zwingend nötig. Glücklicher- und dankenswerterweise tragen die Teilnehmer dies und helfen nach ihren Möglichkeiten mit. Natürlich ist nicht jeder gleichermaßen handwerklich geschickt oder schlicht nicht von Anfang an dabei. Dennoch wird jeder mit eingebunden, angeleitet und integriert. Gerade für neue Spieler ist das mitunter eine spannende Erfahrung, da die Stunden vor *Time-In* in den meisten anderen Larp-Genres anders verlaufen.

Fünf Tage Raumschiff

Vor *Time-In* hat natürlich jeder noch ausreichend Zeit, sein persönliches Gepäck auszupacken und das charakter-spezifische Make-up anzulegen. Spätestens dann ist der trotz aller Organisation anstrengende Aufbau vergessen und die Rollen gewechselt. Dann wird aus dem Lademeister der erste Offizier, der erste Vorsitzende wird zum Chef der Schiffsicherheit und der LKW-Fahrer mutiert zum Phaserschützen.

Die Teilnehmer der Cons des *Starfleet Operations* bespielen in aller Regel die Crew der *USS Exeter*, die – wie das Vorbild der Serie *Raumschiff Enterprise* – in Galaxien vordringt, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Die Spieler sitzen dabei als Mannschaft der Sternenflotte zu meist alle im selben Boot (respektive



Für den Aufbau des Shuttles sind ein paar Personen nötig. Da es bebilderte Anleitungen gibt, können neue und erfahrene Teilnehmer Hand in Hand arbeiten.



Warpkern und das Master Status Display der USS Exeter sind modulare Kulissen. Der Warpkern bietet durch programmierbare Leucht- und Soundmuster viele Spielmöglichkeiten für die Ingenieure.



Der Lohn der Mühe: Die voll eingerichtete Krankenstation, kurz vor dem Time-In.

Raumschiff). Den bevorstehenden Plot lösen sie als Teamaufgabe im Rahmen ihrer Abteilungen an Bord des Raumschiffes. So sorgt sich ein Sicherheitsoffizier um den Eigenschutz des Teams, der Ingenieur kümmert sich um die technischen Herausforderungen von Warpantrieb und Co., Wissenschaftler untersuchen neu entdeckte Spezies oder Weltraumphänomene und Mediziner kümmern sich um Verletzte oder Kranke. Selbst der Erste Offizier der Exeter, das Pendant zu Commander Riker oder Commander Spock, ist als Spieler in den Plot integriert und handelt in weiten Teilen selbstständig.

Lediglich die Rolle des Captains, also die Spitze der Kommandohierarchie, ist als Teil-NSC ausgelegt. Er agiert ebenfalls weitestgehend frei, bekommt jedoch hier und da SL-Anweisungen zur Lenkung des Spiels. Den Abteilungsleitern des Raumschiffes, also zum Beispiel dem Sicherheitschef, dem *Doktor* oder dem Chefingenieur, kommt dabei eine Schlüsselrolle zu. Sie leiten nicht nur in-time die jeweilige Abteilung des Raumschiffes und sind somit die Vorgesetzten der Charaktere, sondern haben auch out-time eine lenkende Funktion gegenüber den Spielern. Der Leiter der Wissenschaftsabteilung ist

zum Beispiel dafür verantwortlich, dass die Aufgaben, Plotschnipsel und Rätsel der Mission so verteilt werden, dass jeder Teilnehmer der Convention als Crewmitglied zum Erfolg der Mission beitragen kann und integriert wird.

Den übrigen Teil tragen die NSCs dazu bei. Sie spielen die Alienvölker, auf die die Exeter bei ihren Reisen durch das All trifft, und stellen fremde Zivilisationen oder feindselige Aggressoren dar. Eine gute Mischung aus Kampf-NSC und Langzeitrolle sorgt auch bei den Nichtspielern für einen gehörigen in- wie out-time Spielspaß.

JETZT NEU IM ANGEBOT!



Wollumhang Aamira
Geschlossen wird der Umhang mit zwei Knöpfen am Hals. An den Seiten Armschlitz. Große Kapuze. Gesamtlänge ab Schulter: 120 cm. Erhältlich in div. Farben



Langdolch Endzeit Kukris
hohe Sicherheit feste Beschichtung

Länge: 45 cm
Klingenlänge: 31 cm
Grifflänge: 14 cm



Langarm-Hemd Saliman
Langärmiges Hemd, wird vorne und an den Ärmel geschnürt. 100% Baumwolle



Schlagring Streets
ca. 13 x 7 cm groß ist dieser Schlagring die ideale Wahl für jede Kneipschlägerei.

Breithauptstraße 5 · 64404 Bickenbach · Tel.: 06257 50 60 493 · Mail: info@trollfelsen.de
www.trollfelsen.de



Trollfelsen

Einer der besten Fantasy-Schriftsteller überhaupt!

Steven Erikson
(Das Spiel der Götter)



Erhältlich als Hardcover direkt beim Verlag und als Paperback und eBook überall im Handel.

Informieren Sie sich online über unser umfangreiches Programm.

www.atlantis-verlag.de

ATLANTIS

Larp-Konzept



Während die Wände mit meterweise grauem Stoff die Jugendherberge verhüllen, gibt es gerade für neue Spieler viele Möglichkeiten, mit anderen in Kontakt zu treten.

Rückkehr zur Erde

Sonntagmittag um halb Zwölf steht dann das jähe Ende des Ausflugs in das 24. Jahrhundert an, und damit der Startschuss zur Aufräum- und Abbauphase.

Auch hier hat der Vereinsvorstand lange vorher die Unterstützung beim Abbau und Rücktransport abgefragt. Zwar sind viele Teilnehmer den gesamten Sonntag noch mit von der Partie, durch lange Fahrzeiten nach Hause aber unter Umständen nicht bis zur bitteren Neige durchgängig dabei.

Während beim Aufbau zwei Fahrten mit dem LKW möglich waren, muss der Abbau bis Sonntagabend gelaufen sein. Das geht nur durch weitere Transportkapazitäten, für die zusätzlich zum LKW noch ein 3,5-Tonnen-Transporter gemietet wird.

Drei Phasen Abbauplan

Die Abbauhelfer sind dabei namentlich in einem dreistufigen Plan eingeteilt und für die verschiedenen Räume der Jugendherberge verantwortlich. Die Phase eins startet unmittelbar nach Time-Out und richtet sich dabei nach der Ladepriorität des LKWs. In dieser Phase werden in allen Räumen die Teile abgebaut und verpackt, die als erstes im LKW verzurrt werden müssen. Nach dieser Phase ist schon ein ganzes Stück Arbeit geschafft. Erst

hiernach geht es für die Teilnehmer an das Räumen der Zimmer, gefolgt vom gemeinsamen Zusammentreffen in der ehemaligen Messe des Raumschiffs – jetzt schon wieder als Speisesaal der Herberge erkennbar. Hier folgt die offizielle Nachbesprechung des Cons, bei der Feedback zu Plot und Orga gegeben werden kann – eine Gepflogenheit des Starfleet Operations, bei der meist die schönsten Momente des Cons nochmals in Erinnerung gerufen werden. Parallel dazu findet eine Mahlzeit statt, bei der die verbliebenen Speisen der letzten Tage – der SFO veranstaltet grundsätzlich Vollverpflegungscons – gegessen werden können.

In der folgenden Abbauphase zwei werden in den jeweiligen Räumen der Herberge weitere Kulissen abgebaut, die gemäß der Ladeliste als nächstes im LKW verstaut werden müssen.

Für jeden Raum gibt es einen Verantwortlichen, der per Funk mit den anderen in Kontakt steht. Da PMS-Funkgeräte auch in-time für die Kommunikation verwendet werden, ist dieser Schritt naheliegend. Ist Phase zwei abgeschlossen, geht es nahtlos in Phase drei über, bei der der gesamte Rest abgebaut und verpackt wird.

Hier ist Disziplin gefragt, denn *Nach dem Con ist vor dem Con*. So gilt es hier, nicht nur die Props beschadigungsfrei abzubauen und zu verladen, sondern auch Einzelteile gemäß Lagerverzeichnis wieder an die richtige Stelle zu packen. Denn nur,

wenn die Warpplasmaleitungen (im Baumarkt unter dem Begriff *Leuchtschlauch* zu erwerben) in der zugehörigen Kiste landen, sind sie im nächsten Jahr hier wieder zu finden, ohne eine aufwändige Aufräumaktion zwischenzuschieben.

Da neue und sporadische Teilnehmer mit dem Lagerkonzept nicht vertraut sind, gibt es eine zentrale Packstation für alle Lagerkisten. Hier werden alle Kleinteile, Props und Ausrüstungsgegenstände abgegeben, die von einer oder zwei erfahrenen Personen in die passende Box verladen werden.

Auch beim Abbau treffen die langjährigen Vereinsmitglieder mit neuen Conteilnehmern zusammen. Dabei wird die Erfahrung der Leute bei der Erstellung des namentlichen Abbauplans berücksichtigt: Wer neu dabei ist, übernimmt einfache Aufgaben, für die man die Kulissen nicht kennen muss, und solche, bei denen er oder sie durchaus auch in verschiedenen Räumen tätig werden kann. Denn nicht selten ist die Abbauphase eine gute Gelegenheit, die anderen Spieler auch out-time besser kennenzulernen. So merkt man beim Zusammenfalten von grauem Wandstoff, dass der etwas stoische Vulkanier *in echt* doch grinsen kann und dass die Halblingin out-time nicht ganz so grausam ist, wie sie zuletzt in-time weismachen wollte.

Rücktransport

Das Finale der Schiffscon ist die Rückfahrt von LKW und Kleintransporter zum Fundus. Zeitlich in Richtung Abend gehend ist das natürlich die Phase, in der viele Teilnehmer am liebsten schon auf dem Heimweg wären und natürlich auch – je nach Fahrstrecke – bereits sind. Um am Fundus jedoch nicht mit einer Handvoll Leuten den LKW ausräumen zu müssen, wurde per freiwilliger, aber verbindlicher Doodle-Umfrage für genügend Hel-



Hier sieht man das Steckkonzept der Kulissen: Alle Teile werden schraubfrei mit Steckscharnieren zusammengebaut.

fer gesorgt. Während im Minutentakt die Kulissentteile hereingetragen oder -gerollt werden, sorgt der Funduswart dafür, dass alles direkt in den Regalen landet, die laut Inventarliste vorgesehen sind. Eindeutige Beschriftungen von Regalen und Kulissen helfen dabei, sowohl per Klartext als auch mit einem Nummernsystem der einzelnen Lagerebenen. Die Stellplätze auf dem Hallenboden für die Großkulissen sind mit Ölkreide eingezeichnet, was die Zuordnung vereinfacht. Lediglich neue Requisiten oder Dinge, bei denen zum Beispiel schlicht die passende Kiste nicht gefunden wurde, werden zentral gesammelt und dann in Ruhe wegsortiert.

Die Conlogistik beim Starfleet Operations ist wie ein großes Getriebe mit vielen kleinen Stellschrauben. Leidvoll haben die Mitglieder in der fünfzehnjährigen Vereinsgeschichte bei über 40 Veranstaltungen lernen müssen, was und wo es überall haken kann. Nach viel Optimierungspotenzial ist inzwischen ein Punkt erreicht, an dem Auf- und Abbau arbeitsintensiv, aber reibungslos vonstattengehen. Jedes Jahr ist es den Teilnehmern aufs Neue alle Mühen wert, nach getaner Arbeit durch ein komplett eingerichtetes Raumschiff zu laufen und in das Setting des Star Trek-Universums einzutauchen.

Text: Alexander Kalcher

Fotos: Oliver Friese, Vera Funke, Alexander Kalcher, Kevin Müller, Markus Schulte, Jens Theilemann, Marc Walker

FAM WEST

ZELTE ZELTE ZELTE

TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

NEU!



ARTUS



MERLIN

Speichenradzelte



LANDSKNECHT

Standardmodell



PANTHEON

Kuppelzelte
mit Rauchöffnung



AVALON Ringzelte



HEROLD

NEU!



NORMANN

FAM WEST GmbH

Rannetsreit 3 1/3, D-94535 Eging am See

Mobil: +49 (0)172 - 7633376

Tel.: +49 (0)8544 - 9180878

Fax: +49 (0)8544 - 9180870

E-mail: famwest@naturzelte.de

www.naturzelte.de

Website: www.starfleet-operations.de

Mit Newsletter-Anmeldung für neue Con-Termine und Vereins-News

Nächste Veranstaltungen

SFO41: Ambiente-Con (30.6. bis 2.7.2017)

Sci-Fi-Tage Speyer mit Infostand und Kontaktmöglichkeit (23.9. und 24.9.2017)

SFO42: Schiffs-Con (8.11. bis 12.11.2017)