

## Der Multiuserrun - Tips und Tricks

von Jens Ullrich

### Grundkonzept

Der Multiuserrun gehört nicht ganz zu Unrecht zu den Königsdisziplinen der Spielleitung auf Conventions. Der "Multi" ist ein Abenteuer für mehrere, meist drei Gruppen mit jeweils einem Spielleiter, die zeitgleich innerhalb ein und des selben Szenarios interagieren. Kurz gesagt: Drei Runnerteams laufen sich in einem Szenario immer wieder über die Füße. Da dieses Spielkonzept (nicht nur) auf Conventions immer beliebter wird, folgen nun einige Hilfestellungen und Tips, die aus jahrelanger Erfahrung mit diesem Konzept entstanden sind.

### Szenarioaufbau

Als besonders praktisch umsetzbar hat sich als Szenariobasis ein räumlich und zeitlich geschlossenes Umfeld erwiesen. Ob eine Unterwasserstation, eine Insel, ein alter Freizeitpark, ein Sanatorium irgendwo in einem fernen Land oder eine verlassene Bunkeranlage, so lange die Charaktere nicht einfach rein und raus spazieren oder leicht Nachschub oder Unterstützung in das Szenario bringen können, ist das Setting für einen Multi geeignet. Ein Eingreifen von durch Charaktere herbei gerufene NSCs oder auch das Abwandern der Charaktere aus dem geplanten Settingbereich heraus kann nämlich das Spielkonzept empfindlich stören und stellt die Spielleiter vor ziemliche Probleme.

Das gleiche gilt für die Zeiteinteilung. Eine klar ausdefinierte Zeitleiste mit einem finalen Abschluss ist wichtig. Dieser Abschluss kann durch die Zerstörung des Settings erreicht werden, ob durch einen heiß laufenden Reaktor, überall um sich greifende Flammen oder sogar einen Vulkanausbruch, oder durch die Entfernung der Charaktere aus dem Bereich, ob mit ihrem Wissen und Willen oder mit Gewalt.

Hierbei ist besonders wichtig, dass das komplette Setting klar ausdefiniert und ausgeschrieben ist. Jeder Spielleiter muss die gleichen Kenntnisse über das Setting besitzen, entsprechend ist hier sehr viel mehr Vorbereitungsarbeit nötig als bei normalen Abenteuern. Improvisation sollte bis auf Kleinigkeiten unterbunden werden. Es mag unerheblich sein, welche Farbe der Teppich im Büro des Execs hat, aber welcher Computer wo steht und welche Türe mit welchem Schloss verschlossen ist kann für die verschiedenen Charaktergruppen enorm wichtig sein. Alleine der Fairness halber und natürlich wegen der nötigen Konsistenz zwischen den Gruppen sollten alle spielrelevanten Elemente vordefiniert und

ausformuliert sein. Entsprechend ist es auch nützlich, Gebäudepläne für die jeweiligen Settings zu benutzen. Zwar braucht auch ein Multi wie jedes Abenteuer einen gewissen Plot, aber es hat sich gezeigt, dass ein rudimentärer Grundplot meistens völlig ausreichend ist, um ein spannendes Spiel zu garantieren. Alleine die Interaktion zwischen den Charakteren und die Auswirkungen ihres Handelns auf NSCs und Setting sind meist Quelle ausreichenden Spielspaßes.

### Timing

Wie schon angemerkt ist das Timing beim Multi essentiell. Ein fest vordefinierter Zeitstrahl ist nötig, um die Synchronität der Gruppen innerhalb des Settings zu gewährleisten. In diesem sollten alle fest eingeplanten Events wie Lautsprecherdurchsagen, Aktivitäten bestimmter NSCs, das Auftauchen bestimmter Personen oder Objekte und andere von den Charakteren nicht beeinflusste Aktivitäten eingetragen sein.

Außerdem sollten zeitlich mobile Events eingeplant werden, die einzelne Gruppen für eine Zeit geschäftigen können. Das hat den Zweck, eine Gruppe zum Beispiel mit NSCs zu beschäftigen, während sich eine andere Gruppe grade in Kampfrunden befindet, um das synchrone Spiel zwischen den Gruppen aufrecht zu erhalten. Sollte trotzdem eine Gruppe hinterher hinken, kann man die Spieler zur Not immer noch in eine Raucher- und Pinkelpause schicken.

### Interaktion

NSCs sind Teile des Settings, daher sollten auch sie, ihr Aussehen, ihre Persönlichkeit und ihre Aktivitäten schriftlich klar definiert sein. Ändert sich etwas am Status eines NSCs, zum Beispiel durch ein Gespräch mit einer Gruppe oder durch einen Angriff, muss dies den anderen Spielleitern mitgeteilt werden. Man sollte bei der Verwendung eines NSCs im Zweifelsfalle bei den anderen Spielleitern nachfragen, ob dieser grade genutzt wird oder "frei" ist.

Natürlich interagieren die Charaktere nicht nur mit NSCs, sie haben im Multi auch die Chance mit anderen Runnergruppen zu interagieren. Hierbei sind zwei Zustände am wenigsten wünschenswert aber nur schwer zu vermeiden:

1. Das Gefecht untereinander: Manchmal, besonders bei schießwütigen Charakteren, geraten Runnergruppen aneinander, und im Gegensatz zu NSCs, die dank der Gnade des Spielleiters im entscheidenden Moment dem Charakter nicht den Todesstoß geben, neigen Spieler dazu alles zu versuchen um der Gegenseite das Leben möglichst effizient zu verkürzen. Da tote Charaktere immer

etwas frustrierend sind und aus solchen Auseinandersetzungen meistens weniger als die Hälfte der Charaktere lebend und halbwegs aktionsfähig hervorgehen, sollte man versuchen, solche Auseinandersetzungen möglichst nicht zu fördern.

2. Die große Verbrüderung: Ein Multi mit drei Gruppen á sechs Spielern ist bereits schwierig zu leiten. Ein Multi, in dem eine Gruppe mit zwölf Spielern herum zieht ist ein Grund für Kopfschmerzen. Auch dieser Zustand tritt schnell ein, sollte aber nicht auch noch unterstützt werden.

Beide Probleme lassen sich durch eine klare Definition des Gruppenziels vermindern. Wenn der Auftraggeber der Runner ihnen klar macht, dass übermäßiges Aufsehen, speziell die Anwendung von Gewalt, unerwünscht ist, und niemandem, egal wer es ist, vor Ort getraut werden darf, kann das bereits ein Schritt in die richtige Richtung sein. Außerdem sollten die verschiedenen Ziele der Gruppe zwar komplett unterschiedlich sein, sich aber nicht ausschließen. Die Gruppen sollten also nicht in direkter Konkurrenz, zum Beispiel um ein spezielles Objekt, stehen, ansonsten ist eine gewaltsame Auseinandersetzung praktisch vorprogrammiert.

Treffen Gruppen im Spiel aufeinander, sollte man zuerst die Charaktere der anderen Gruppe wie NSCs beschreiben und so unauffällig in die Umgebung einbinden. Charaktere fallen optisch nicht dadurch auf, dass sie Charaktere sind, daher sollte man den Spielern diesen Eindruck auch nicht vermitteln. Das macht speziell dann Sinn, wenn sich vor Ort neben den beiden Gruppen noch andere Personen befinden. Wollen die Charaktere trotzdem miteinander reden, macht es Sinn die daran beteiligten Spieler einfach zu der anderen Spielgruppe zu schicken. Komplette Gespräche über die Spielleiter abzuwickeln ist wenig sinnvoll.

## Die Kommunikation

Wenn drei Spielleiter mit drei Gruppen zeitgleich in einem Szenario spielen, dann ist Kommunikation zwischen den Spielleitern wesentlich. Technisch haben sich einfache Handfunkgeräte oder auch Babyfons als kostengünstiges Mittel der Wahl herausgestellt. Wer es aufwendiger mag, kann es auch mit einem wireless LAN versuchen, während einige Puristen mit Botenläufern vorlieb nehmen.

Aber ganz egal, wie die Kommunikation aussieht, zwischendurch sollte man sich trotzdem treffen und direkt miteinander absprechen wo sich die Charaktere grade befinden, was sie treiben und wohin sie wollen.

Um die Kommunikation zu vereinfachen, haben sich folgende Mittel als nützlich erwiesen:

- Gelände- bzw. Gebäudeplan mit Raster

Durch die Einteilung in Planquadrate kann jeder Spielleiter dem anderen einfach sagen, wo sich seine Gruppe grade befindet, ohne dass die Spieler mit dieser Information viel anfangen können.

- Timeline

Ein Zeitstrahl, der in fünfminütigen Schritten alle wichtigen Events beinhaltet und durch eine einfache Kodierung benutzt werden kann ermöglicht es, die Gruppen zeitlich synchron zu halten. Die Spielleiter müssen nur regelmäßig ihren Kollegen sagen, an welcher Stelle der Zeitleiste sie sich grade befinden. Sollte eine Gruppe hinterher hinken, müssen die anderen eben warten oder sich mit mobilen Events herum schlagen.

- Allgemeine Codierung

Einfache Codewörter für die wichtigsten NSCs und Plotelemente haben sich auch als nützlich erwiesen. So kann man leicht untereinander überprüfen, wo welche NSCs grade was tun und ob sie grade frei verfügbar sind.

Wenn das komplette Szenario ausgearbeitet ist, die Spielleiter sowohl Plot als auch Setting gut kennen und ausreichend miteinander kommunizieren, stehen die Chancen gut, dass selbst mit kleineren Schnitzern der Multiusererrun erfolgreich wird.