

MGQ-GRUNDLAGEN

Grundsätzliches zum Konzept der MultiGruppenQuests
© 2012–2013 Christian Kennig

WAS IST EINE MULTIGRUPPENQUEST?

Bei einer MultiGruppenQuest (MGQ) von Dungeonslayers handelt es sich um ein wiederholbares Szenario, das von unterschiedlichen, voneinander unabhängigen Spielergruppen über einen längeren Zeitraum gespielt wird. Die individuellen Spielverläufe der einzelnen Gruppen verändern dabei jedes Mal das Szenario, schalten diverse Vergünstigungen frei und hinterlassen deutliche Spuren, was sich wiederum im Spiel nachfolgender Gruppen bemerkbar macht.

WIE GENAU SOLL DAS BITTE FUNKTIONIEREN?

Entscheidet Ihr Euch dafür, an einer MultiGruppenQuest teilzunehmen (das Einverständnis Eures Spielleiters vorausgesetzt), werden Eure Charaktere einleitend zum Ort der Handlung befördert und Ihr spielt „ganz normal“ – wie sonst auch – das Szenario durch.

Bis dahin bleibt also alles beim Alten, erst im Anschluss, wenn der Spielabend beendet ist und Ihr fertig gespielt habt, wird es öffentlich, was wie folgt funktioniert:

Mittels einer Checkliste und optional einem oder mehreren Spielberichten, die Ihr per Email einreicht oder im Dungeonslayers-Forum postet (und die Eure Charaktere zudem mit Ruhm und Erfahrung belohnen), wird die alles koordinierende Questleitung diese auswerten und das Grundszenario entsprechend modifizieren. Das Update wird anschließend online gestellt und ersetzt fortan das ursprüngliche Szenario, bis die nächste Gruppe für ein neues Update sorgt.

Um das Ganze noch besser zu verdeutlichen, findest Du auf Dungeonslayers.de ein Video-Tutorial namens „Was ist MGQ?“, also click Dich einfach mal rein, es dauert nur ein paar Minuten.

EIN PAAR GRUNDSÄTZLICHE DINGE

Unabhängig davon, dass jede MGQ ihre eigenen Abenteuer- und Regelbausteine mit sich bringt, gibt es auch ein paar grundlegende Verhaltensregeln, die für jede MGQ gelten:

1. Spielerwissen

Bei einer MGQ erhalten die Spieler deutlich mehr Einblicke in ein Abenteuer, als dies normalerweise der Fall ist. Ohne ihnen dabei zu viel zu verraten, dient dies vornehmlich dazu, dass alle Spieler (nicht nur der Spielleiter) vorab schon wissen, worauf sie sich überhaupt einlassen und wie ihre Chancen stehen.

2. Abstriche machen

Bei einer MGQ müssen hin und wieder Abstriche gemacht werden, was Charakterfreiheit oder die für einige so unverzichtbare Immersion angeht. Die Charaktere können nicht alles tun, wollen sie nicht anderen Spielern den Spaß verderben, und manche Dinge müssen abstrakt behandelt werden, auch wenn es vielleicht der Atmosphäre abträglich ist (siehe auch die Punkte 3 bis 5).

Eine MGQ wird nun einmal im Verbund mit anderen gespielt, daher muss die völlige Charakterfreiheit manchmal etwas zurückstehen, will man weiterhin „im öffentlichen Spiel“ bleiben.

3. Irgendwann muss Schluss sein

Auch wenn es unwahrscheinlich ist, sollte darauf hingewiesen werden, dass niemand etwas davon hat, wenn Eure Gruppe – wie auch immer – die ganze MGQ im Alleingang durchspielt. Nehmt 1–2 Spielsitzungen daran teil, habt Spaß – aber lasst auch den anderen Gruppen etwas übrig.

4. Stützpunktimmunität

In den meisten MGQs gibt es sogenannte Spielerstützpunkte, von wo aus man zur MGQ aufbricht, wo Erkenntnisse gesammelt werden usw.

Diese Stützpunkte müssen natürlich für alle Gruppen zugänglich bleiben.

Solltet Ihr also – aus welchem Grund auch immer – am Spieltisch diesen Umstand ändern und beispielsweise solch einen Stützpunkt zerstören, müsst Ihr Euch darüber im Klaren sein, dass Ihr den öffentlichen Bereich der MGQ verlasst und diese Geschehnisse nur noch in Eurer privaten Runde Tatsache sind.

5. Gruppentruhen

In einigen MGQs werden sogenannte Gruppentruhen vorhanden sein, damit Spielergruppen untereinander Items austauschen und sich gegenseitig ein Andenken hinterlassen können.

Theoretisch könnt Ihr diese Gegenstände zerstören oder plündern, um Euch kurzzeitig lachend auf die armselige Schulter zu klopfen, doch der MGQ schadet Ihr damit letztendlich, also verzichtet bitte auf solche kontraproduktiven Albernheiten.

6. Reservierungen

Im Slayerforum ist es möglich, gewisse Bereiche einer MGQ für Euer Spiel zu reservieren, damit Euch andere Gruppen nicht in die Quere kommen und alles besser koordiniert werden kann, also macht davon Gebrauch.

7. Schnelle Rückmeldungen

Checklisten ausfüllen und Spielberichte schreiben geht nicht in einer Minute, daher ist es hilfreich – und für Euch weniger stressig – wenn Ihr nach Eurer Spielsitzung im Slayerforum kurz eine knappe, stichwortartige Rückmeldung gebt, was Ihr MGQ-bewegendes erlebt habt.

So wissen alle schon einmal grob, ob ein wichtiges Ereignis bereits stattgefunden hat oder eine besondere Entdeckung gemacht wurde, und Ihr könnt Euch entspannt der eigentlichen Rückmeldung per Checkliste & Co. widmen.

8. Der Faktor Zeit

Uns ist völlig klar, dass auf so ein Projekt nicht umgehend reagiert werden kann und dass nicht täglich mit einem neuen Spielbericht zu rechnen ist, sondern wir uns auf einen längeren Zeitraum einstellen müssen.

Dennoch winken allen teilnehmenden Charakteren allerlei Besonderheiten und Belohnungen, es wäre also geradezu töricht, die Gelegenheit nicht beim Schopf zu packen – zumal Ihr im Anschluss dort weitermachen könnt, wo Ihr vorher in Eurer regulären Kampagne zu spielen aufgehört habt. Oder aber Ihr legt eine weitere Runde ein, denn jede Gruppe kann auch mehrmals an einer MGQ teilnehmen, neue Erfahrungen sammeln und weitere Belohnungen bzw. noch mehr Ruhm erlangen.

Und was noch viel entscheidender ist und den eigentlichen Reiz ausmacht: Ihr könnt eine völlig neue Facette des Rollenspiels mitgestalten und Teil eines größeren Ganzen werden.

Also Schwerter, Bögen und Zauberstäbe gezückt – die anderen Gruppen, die warten schon..!

EIN WORT AN DIE SPIELLEITER

Vermutlich haben einige von Euch Bedenken, wenn sie von vielen Belohnungen lesen oder Spielberichten der Spieler, die ihren Charakteren Vorteile im Spiel verschaffen sollen, doch seid unbesorgt:

Das Gruppenschatz-Level Eurer Kampagne gerät dabei nicht wirklich aus den Fugen und auch alle SC-Vergünstigungen durch Berichte der Spieler haben einen Bezug zum eigentlichen Spiel und arten nicht in unkontrollierte LevelUps Eurer Spielergruppe aus.

Zwar ist eine angebotene MGQ auch für Eure Spieler vorab teilweise einsehbar, dennoch verhindert der zufallsbedingte Aufbau der Szenarien, dass die Spieler von vornherein schon genau wissen, was sie erwartet. Es sollen lediglich Risiken vorab abgewägt werden und die Gruppe kann sich mit dem Gegenstand der MGQ vertraut machen – schließlich will man ja schon vorher gerne wissen, ob sich solch ein Unternehmen auch lohnt.

Also keine Sorge, sondern gönnt Euch, Euren Spielern und allen anderen diesen einzigartigen Spaß!

Christian Kennig, August 2013