



MERKBLATT FÜR NEUSPIELER UND INTERESSENTEN

Ein paar zusammengetragene Informationen über unsere Spielweise, die Ausstattung, die benötigt wird um bei uns mitzuspielen und ein paar Eckdaten zum Spieluniversum...

1| WO UND WIE SPIELEN WIR?

Unsere Cons sind eher klein (ca. 15 - 25 Spieler) und eher Low-Budget. Wir legen mehr Wert auf Plot- und Charakterspiel als auf eine perfekte Ausstattung oder filmreife Spielkulisse. Dadurch sind wir in der Lage, unsere Con-Preise recht niedrig zu halten (ca. 30-40 Euro für Spieler und 20-30 Euro für NSCs)

Unsere hauptsächlich bespielte Location ist der Petershof in Erbuch bei Michelstadt im Odenwald. Der Petershof verfügt über Schlafräume, mehrere Aufenthaltsräume in denen wir die Schiffskulisse aufbauen und eine große Küche. Unsere Cons sind Selbstverpfleger-Cons. Wir haben eine Head-SL, bestehend aus Markus Lampart der für die Haupt-Plotlinie und Charakter-Hintergründe zuständig ist und eine Orga zuständig für Website, Anmeldungen etc. bestehend aus Jörg Weis und Normen Ziegelmann.

Die Spielleiter der Cons wechseln allerdings, erstens weil unsere Haupt-SLs auch mal eine Auszeit möchten und wir es zweitens schön finden, unterschiedliche Plot- und SL-Stile kennenzulernen. So können unsere Spieler auch mal eigene Plot-Ideen und Stories einbringen und selbst SL machen.

2| WELCHE AUSTRÜSTUNG WIRD GEBRAUCHT UND WAS IST NICE-TO-HAVE?

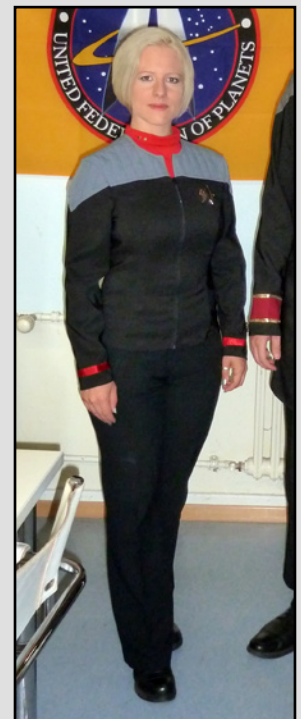
1. Uniform (must-have)

Jedes Mitglied der Sternenflotte trägt Uniform... Und auch unsere Spieler brauchen natürlich so eine. Die von uns verwendete Variante ist aber eher unkompliziert...

wir verwenden die so genannte „First Contact Uniform“, bestehend aus Schwarzer Anzugshose, (Tiefschwarze Jeans geht zur Not auch) Schwarzen Anzugsschuhen / Stiefeletten (sollte halt nicht zu robust aussehen... keine Turnschuhe oder Combat-Boots), Rollkragen-Longsleeve als Undershirt in Abteilungsfarbe (siehe Regelwerk) und Uniformjacke in schwarz, oben grau abgesetzt, mit Ärmelstreifen in Abteilungsfarbe. (Also: So wie auf dem Foto...)

Bis auf die Uniformjacke ist alles ziemlich einfach und meist günstig zu besorgen. Uniformjacken oder Westen haben wir in geringer Stückzahl auch im Fundus zum verleihen für Leute die einfach mal reinschnuppern wollen. Ihr könnt auch einfach im Internet mal nach „Star Trek Uniform First Contact“ googeln, da gibts einige Bilder.

Es gibt vereinzelte Shops im Internet wo man so etwas kaufen kann, wir haben aber auch eine Kostümschneiderin in der Gruppe die Uniformen näht. Sprecht einfach mal die Head-SL an...



2. Ausrüstung

- Kommunikator (must-have)

Ausser der Uniform braucht man auf jeden Fall einen Kommunikator. Hier benutzen wir die rechts abgebildeten Modelle, die man auf eBay oder in Amazon als „Voyager-Kommunikator“ findet.

Auf eBay zu schauen lohnt sich hier immer wieder - da findet man auch mal was günstigeres, gebrauchtes, und die Rangpins brauchen ohnehin nur die Offiziere... und die werden nur sehr selten zugelassen. Einfach mal „Star Trek Kommunikator“ auf eBay oder Amazon eingeben...



- Rangabzeichen

Rangabzeichen für Unteroffiziere und Mannschaften stellen wir für alle Spieler zur Verfügung.

Die meisten unserer Spieler stellen Mannschaftsdienstgrade dar (Petty Officers oder Crewmen) und dafür gibt es keine Abzeichen zu kaufen. Ergo basteln wir die selbst und leihen sie dann an unsere Spieler aus...

- Phaser (Nice-to-have)

Wir haben zwar einige Phaser im Fundus, aber auf Dauer freuen wir uns wenn die Spieler ihre eigenen Phaser mitbringen... Wir benutzen im Spiel hauptsächlich die Typ 2 Phaser aus Next Generation, DS9 und Voyager.

Die Firma Playmates hat diese Phaser früher gebaut und auf eBay findet mal immer wieder mal gebraucht einen gut erhaltenen Typ 2 Phaser.

Auf www.elbenwald.de findet man auch einen Phaser-Nachbau, sogar recht günstig für unter 20 Euro.

Wieviel der taugt kann ich aber nicht sagen, wir haben noch keinen davon in der Hand gehabt. (auf www.elbenwald.de gehen und bei Suche „Phaser“ eingeben, ist der erste Treffer)



- Tricorder (Nice-to-have)

Hier wirds schwierig... Die Dinger sind ein echtes Nice-to-have und im Spiel gerne gesehen und verwendet. Allerdings selten zu bekommen und oft Schweineteuer.

Der hier abgebildete ist das Modell von „Playmates“, auch manchmal noch auf eBay zu ergattern.

Wir hatten aber auch schon Spieler, die sich so einen aus Schaumstoff in Larp-Tauglich selbst gebastelt haben. Geht also auch :-)



- Funkgeräte (Nice-to-have)

Für die Kommunikation im Spiel zwischen den Abteilungen haben wir Funkgeräte im Einsatz. Die Orga / SL hat zwar immer ein paar dabei und versucht sie auf die Abteilungen zu verteilen, aber je mehr Funken die Spielerschaft selbst hat desto besser funktioniert die Kommunikation untereinander.

Wir empfehlen hier das Funken-Set „Midland PMR-Funkgeräte-Set M99 Plus“ von www.conrad.de

Das ist ein Set von zwei Funkgeräten inkl. Headsets und Ladestation für knapp 70 Euro.

Diese Funkgeräte haben eine sehr gute Qualität.

Von Billig-Funken lasst bitte die Finger!! Die besseren Funkgeräte verursachen bei Billig-Geräten regelmäßig ganz fieses Feedback und die Sprachqualität bei Billig-Funken ist unter aller Sau.



3| SPIELUNIVERSUM UND SPIELSETTING

- Zeitlicher Rahmen

Wir spielen derzeit im Jahr 2385, also neun Jahre nach dem Ende des Dominion-Krieges.

Dieser wurde 2375 beendet.

Im Jahr 2377 kehrte Janeway mit der Voyager aus dem Delta-Quadranten zurück und die Borg wurden vernichtend geschlagen.

Im Jahr 2379 stürzte Praetor Shinzon die Romulanische Regierung und das Romulanische Reich ins Chaos.

Zu der Zeit in der wir spielen gibt es also keinen ausufernden Krieg oder großen Konflikt. Die Klingonen benehmen sich, die Romulaner haben intern genügend Probleme und die Sternenflotte kann sich wieder etwas mehr auf ihre Kernkompetenzen - Erforschung, Diplomatie etc. - konzentrieren.

- Schiff

Wir bespielen die Crew der USS Columbia, einer zum Multi-Missions-Schiff umgerüsteten Defiant-Class.

Das kleine Schiff ist hauptsächlich in der kleinen Spielerschaft begründet. Wir wollten kein großes Schiff mit fiktiver Crew bespielen sondern handhaben es so, dass tatsächlich auch immer nur die Crewmitglieder an Bord sind, deren Spieler auf den Cons anwesend sind.

Die USS Columbia hat ihre Basis an der Starbase Omega, einer in der Nähe der romulanischen neutralen Zone gelegenen Raumstation, von der aus unsere Missionen starten.



- Missionsprofil

Die USS Columbia ist ein Multi-Missionsschiff... und ähnlich sieht auch das Missionsprofil aus. Wir hatten schon Kampfeinsätze, Archäologische Forschung, Undercover-Einsätze, Forschungsmissionen... alles, was das Trekkie-Herz begehrt.

Zur Auflockerung gibt es auch immer wieder mal Holodeck-Abenteuer.

Wir bemühen uns, dass für alle Abteilungen immer etwas dabei ist.

4| REGELWERK UND SPIELREGELN

StarTrek benötigt etwas andere Regeln als z.B. Fantasy-Liverollenspiel... In dieser hochtechnisierten Welt mit Strahlenwaffen, Warptechnologie und Tricordern ist „Du kannst was du darstellen kannst“ nicht so einfach umzusetzen.

Für die Kämpfe haben wir z.B. ein Treffer-Ansage-System mit Fertigkeitswerten (Also einem Wert, der ausdrückt, wie gut man den Phaser bedienen kann)

Fertigkeitswerte gibt es auch für so Dinge wie eben Tricorderbenutzung, Technik-Kenntnis, Wissen über fremde Rassen und so weiter und so fort. Diese Werte sollen das Spiel nicht dominieren (also wir werfen nicht nur mit Werten um uns) sondern dem Spieler selbst einen Anhaltspunkt geben wie gut sein Charakter in welchem Gebiet ist um dann entsprechend agieren zu können.

Problemlösungen in Technik und Wissenschaft stellen wir z.B. gerne mit Rätseln und Basteleien dar. Unsere Piloten haben ein eigenes, kleines Flugprogramm. Die Security hat eben ihre Fertigkeitswerte beim Schießen und im Nahkampf.

Dennoch läuft natürlich viel einfach über Spiel... Für Diplomatische Verhandlungen mit fremden Rassen braucht man keinen Wert.

Hier empfiehlt sich: Einfach mal das **Regelwerk** auf unserer **Website** lesen :-)

Und bei weiteren Fragen... einfach Fragen!!

Viele Grüße

Rieke

aka Lucille Javert, Chief of Security der USS Columbia

Zu erreichen unter: javert@uss-columbia.de