

Der phantastische Bücherbrief

Role Play Convention

Februar 2011 unabhängig kostenlos Ausgabe 558

Die Role Play Convention ist eine in kurzer Zeit sehr schnell gross gewordene Veranstaltung, die alljährlich ihre Pforten öffnet. Dabei kann der Name der Veranstaltung gar nicht hinreichend gerecht werden. Die Messe, die von der klassischen Fantasy über Science Fiction, Mystery, Steampunk und allen Zwischenbereichen, alles Phantastische umfasst, ist längst dem reinen Role Playing entwachsen. Betrachtet man sich das Plakat für die Role Play Convention 2011, die am 7ten und 8ten Mai in Köln stattfindet, findet man neben Rollenspielen, Brett- und Kartenspiele, schriftstellerische Werke, elektronische Spiele und vieles mehr.

Diese Messe ist weit mehr als nur die Präsentation von Produkten einer Warenmesse wie etwa die Buchmessen in Leipzig und Frankfurt. Vielmehr ist die RPC inzwischen so etwas wie ein Abenteuerspielplatz geworden. Neben der Präsentation von Büchern, Spielen und so weiter, kann man diese auch anlesen, anspielen, sich umschaun, mit anderen Leuten unterhalten. Vom Erwachsenen bis zum Kind, vom Spieler bis zum Sammler findet sich jede Art von Besucher.

Um die Role Play Convention noch etwas besser vorzustellen, erscheint dieser Bücherbrief. Neben der eigentlichen Role Play Convention gibt es im Zuge der Messe noch eine Veranstaltung, auf die hingewiesen werden soll. Den RPC Fantasy Award.

Mit Daniel Nathmann sprechen wir über die RPC und den RPC Preis.

Erik Schreiber:

Hallo Daniel, vielen Dank, dass Du Dir die Zeit nimmst, um ein wenig über die Role Play Convention zu sprechen. Aber bevor wir dazu kommen, möchte ich Dich bitten, Dich kurz vorzustellen.

Daniel Nathmann:

Hallo Erik! Vielen Dank, dass Du die RPC aus der Nähe betrachtest.

Im Jahr als ich geboren wurde kann die erste Videospielekonsole der Welt auf den Markt – die Magnavox Odyssey. Mehr als das Geburtsjahr habe ich mit dem Gerät meines Wissens nicht gemeinsam, aber ein Hobbyspieler bin ich trotzdem geworden.

Zudem mutierte ich zur Leseratte und nahm alles an Fiktion in mich auf, was unsere örtliche Bücherei hergab. Um 1983 kam ich dann mit den

Abenteuerspielbüchern Der HEXER VOM FLAMMENDEN BERG & Co in Berührung und ich war fasziniert. Fremde Welten, große Taten und man selbst war mittendrin.

Auf der weiterführenden Schule kam es dann 1984, wie es kommen musste und DAS SCHWARZE AUGE, DUNGEONS & DRAGONS sowie SCHWERTER & DÄMONEN ergriffen von mir Besitz.

Dem blieb ich treu.

Erik Schreiber:

Fangen wir in der Vergangenheit an. Eine Convention wird nicht gerade mal so eben in die Welt geworfen. Was war vor der RPC.

Daniel Nathmann:

2003 eröffnete **Christian Hoffmann** aus unserer Rollenspiel-Spielrunde ein Forum, um unsere Spieltermine besser abstimmen zu können. Wir schrieben dort im Folgenden ein paar ingame-Geschichten auf und redeten über verschiedene Spielwelten. – Und eines Tages kamen fremde Leute in unser Forum und redeten mit.

So entstand www.Blutschwerter.de. Heute eines der ganz großen deutschen Communities zum Rollenspiel und allgemein phantastischen Spielen und Medien.

Über diese Schiene entstanden erste zarte Bande zu Verlagen. Bei mir war es vor allem Pegasus Spiele, die mich auch schon bald an Übersetzungen innerhalb der Munchkin-Reihe mitarbeiten ließen.

Es war toll seinen Namen in den Credits „echter“ Produkte zu lesen und es ging recht schnell, dass ich immer tiefer in die Szene hineinrutschte. 2005 starteten wir dann unsere erste eigene Convention: die MitSpielen (M und S groß wegen des Autokennzeichens von Münster).

Das Spiel ging weiter und schnell war ich in der Verlagsszene beheimatet.

Erik Schreiber:

Wie kam es zur RPC?

Daniel Nathmann:

Initiator und Macher der RPC ist **Andre Kuschel**. Er kam, sah und siegte könnte man es zusammenfassen, aber gehen wir ruhig ein wenig ins Detail.

2006 auf den Internationalen Spieletagen in Essen tauchte ein professioneller Flyer bei den Ausstellern auf, der eine neue Rollenspielmesse in Münster ankündigte. Münster ist meine Heimat und ich wurde schnell angesprochen, ob ich davon wüsste - ich wusste von nichts. Da würde doch nicht einfach jemand aus dem Boden heraus... und was würde aus unserer Con in Münster werden...?

Ich nahm Kontakt auf und Andre erwies sich als netter, engagierter Einzelkämpfer. Die RPC zudem als Projekt, das dem Hobby etwas geben konnte, was einzigartig war.

Ich war schnell Feuer und Flamme und ergänzte Andre, der von früher her aus der Postspielecke kam und im MMORPG-Markt zuhause ist mit meinen Verlagskontakten.

Die erste RPC war mit 12.000 Besuchern ein voller Erfolg und sprang auf Platz 1 der Rollenspielconventions. Und wie erwartet litt auch unsere Mitspieler nicht darunter.

Erik Schreiber:

Die RPC fand nicht gleich in Köln statt. Wie kam es zu dem Ortswechsel?

Daniel Nathmann:

Die Erstveranstaltung der RPC in 2007 wurde 2008 von den Besucherzahlen auf 23.500 Besucher fast verdoppelt. Vielleicht hätte das Messegelände in Münster noch ein Jahr ausgereicht. Aber auch die Lage und Infrastruktur sowie die Übernachtungsmöglichkeiten unseres schönen Münsters erwiesen sich als suboptimal.

Der Sprung in eine andere Location lag nahe und für 2009 entschied Andre positiv für Köln. Eine Stadt, ein Einzugsgebiet und eine Messe, die keine Wünsche offen lässt.

Erik Schreiber:

Die RPC befasste sich zu Beginn nur mit Rollenspielen oder gab es bereits Anfänge, die die Veranstaltung thematisch erweiterten?

Daniel Nathmann:

Ja, denn der Begriff Rollenspiel wurde von uns in maximaler Breite interpretiert, denn von Anfang an war klar, das Cross-Marketing eine Chance war, die nicht nur der RPC ein Alleinstellungsmerkmal lieferte, sondern eben auch die einzelnen Marktsegmente untereinander stützt.

MMORPGs und LARP waren daher von Anfang genauso dabei wie ein Mittelaltermarkt.

Erik Schreiber:

Wie wurde die RPC von den Besuchern angenommen und wie reagierten die Aussteller?

Daniel Nathmann:

Die Aussteller gaben der RPC eine Chance, nicht zuletzt deshalb, weil zahlreiche Hobbymärkte das Fehlen einer derartigen Präsentationsmöglichkeit beklagten.

Die Besucherzahlen waren zudem überwältigend. Das gab uns natürlich erneut Kraft in die Vollen zu gehen und mehr und mehr aus dem Event herauszuholen.

Erik Schreiber:

Dies ist die 5te RPC. Wie fühlt man sich bei einem kleinen Jubiläum?

Daniel Nathmann:

Irgendwie fühlt sich das gar nicht wie ein Jubiläum an. Ein Jubiläum ist für mich eher eine x-te Wiederholung einer Sache. Also eher eine neue Runde der gleichen Sache. Die RPC ist aber derart dynamisch, dass ich gar nicht den Eindruck habe die gleiche Sache zu machen. Wir steigern uns jedes Jahr - und ich sehe noch ein großes Potenzial für die Zukunft.

Erst kürzlich habe ich mir alle Fotos der vergangenen RPCs zu Gemüte geführt und das konnte meinen Eindruck auch nur bestätigen.

Erik Schreiber:

Da schwingt etwas Stolz mit, habe ich recht?

Daniel Nathmann:

Ja das stimmt. Es ist ein gutes Gefühl, wenn man etwas bewegen kann. Ich betreibe mein Hobby mit Leib und Seele und derart gestaltet sich auch mein „Commitment“ für die RPC.

Der Erfolg der RPC ist da für mich keine Kennzahl, sondern durchaus eine Art Selbstverwirklichung.

Erik Schreiber:

Wieviele Leute sind in der Organisation und wieviele Helfer hast Du zur Verfügung?

Daniel Nathmann:

Eigentliche eine Frage für Andre, ich kann sie aber gerne angehen. Das Team ist klein und schlagkräftig. Wir stecken voll in der Szene und sehen ein ganzheitliches Bild der einzelnen auf der RPC vertretenen Segmente. Wir arbeiten immer daran diese zu überkreuzen und sich gegenseitig ergänzen zu lassen, um ein stimmiges Event zu schaffen.

Ein Event, das den Besuchern Erlebnis- und Erinnerungswert gibt und sie möglichst im Hobby verankert. Das phantastische Thema der RPC nutzen wir dabei als Hilfsmittel übergreifendes Interesse, auch für die anderen vertretenen „Plattformen“ zu schaffen.

Das Schöne ist, dass wir hier von Hobbymärkten sprechen. Phantastische Thematiken sind ganz besonders geeignet, eine Identifizierung beim Leser oder Spieler hervorzurufen. Daher gibt es viele Leute, die rein aus Eigenengagement für die RPC tätig werden, um ihr Hobby zu stärken.

Die RPC hätte nicht halb so viel Charme, wenn es die vielen Aktiven nicht gäbe, die alle für ihr Hobby arbeiten und das Event RPC bereichern würden.

Erik Schreiber:

Kommen wir zu den Besuchern. Wenn ich mich so umhöre, kommen nicht nur "normale" Besucher, sondern auch jede Menge Fans in Verkleidung. War das von vorn herein geplant?

Daniel Nathmann:

Von mir nicht, muss ich gestehen. In der Larp-Szene war ich nur bruchstückhaft beheimatet und hatte dessen Potenzial vor der ersten Messe nie ganz vor Augen.

Der Larp-Bereich hat sich mir dann aber als sehr starkes Hobbysegment eröffnet. Die Leute sind mit großem Engagement dabei und teilweise ist es ein richtiger Lifestyle. Und, das muss man auch mal sagen, sie generieren ein großes Medieninteresse.

Erik Schreiber:

Gibt es für die kostümierten Personen einen Wettbewerb um das beste Kostüm?

Daniel Nathmann:

Ja, das gab es seit der ersten RPC und wird es selbstverständlich auch in Zukunft geben. Der Mensch lebt ja schon von Bildern und da gibt es schon rein visuell so viel zu erfahren, dass ich das nicht missen möchte.

Ich bin übrigens immer wieder erstaunt, wie bereitwillig sich die Kostümierten in die Hände einer Jury oder des Publikums begeben. Die Bereitschaft bei einem Kostümwettbewerb mitzumachen ist hoch und das Publikum zollt ihnen Respekt dafür. Das ist immer ein ganz schönes Blitzlichtgewitter vor der Bühne.

Erik Schreiber:

Welche Anstrengungen nehmt ihr vor, um möglichst viele Kostümierte für einen Besuch zu gewinnen?

Daniel Nathmann:

Larpgruppen (aber natürlich auch alle anderen kostümierten Gruppierungen) können sich auf Wunsch im Rahmen der Aktion Fandom präsentieren. Mit dieser Aktion stellen wir nichtkommerziellen Hobbygruppen kostenlos Präsentationsfläche auf der Messe zur Verfügung.

Die Aktion Fandom steht nicht nur den Kostümierten zur Verfügung, sondern allen Gruppen, aber aus den Reihen der Larper gibt es schon einen großen Anteil, der sich sehr interessant präsentiert.

Seien es Star Wars-Truppen, Reenacter, Endzeit-Larper oder die Jugger. Es gibt da richtig was auf die Augen und viele Leute interessieren sich für diese Hobbies.

Erik Schreiber:

Neben den Kostümen, welche Veranstaltungen bietet die RPC?

Daniel Nathmann:

Das ist sehr viel, sodass ich einfach mal mit einer – wahrscheinlich nicht erschöpfenden - Aufzählung beginne.

Mittelalterbands, Bühnenshows, Lesecafe, Workshops, Turniere und Wettbewerbe, Vorträge, Filme. Den RPC Run, das ist eine Aktion, die quasi jeden interessierten Besucher zu jedem vertretenen Hobbybereich schleust. Die oben genannte Aktion Fandom, der RPC Fantasy Award, Live-Raids für die Computerspielfraktion, Künstlermeile, Spielrunden...

Erik Schreiber:

Welchen Erfolg habt ihr mit den Veranstaltungen auf den letztjährigen RPCs?

Daniel Nathmann:

Bisher sind alle Konzepte sehr gut aufgenommen worden und haben sich im Laufe ihres „Lebens“ gesteigert.

Ich hatte das oben schon mal angerissen, dass wir uns in einem ständigen Verbesserungsprozess befinden. Manche Dinge muss man auch einfach einmal starten, um dann Fehler zu sehen, die man ausmerzen und sich dadurch verbessern kann.

Da wir aber alle stark im Hobbymarkt verwurzelt sind, haben wir bisher nichts ins Leben gerufen, was irgendwie künstlich wirken würde oder fehl am Platze wäre.

Erik Schreiber:

Gab es auch Veranstaltungen, die nicht angenommen wurden?

Daniel Nathmann:

Wie gesagt, haben wir uns immer weiter verbessert. Der freie Spielrundenbereich für Rollenspiele auf der ersten RPC war zum Beispiel viel zu groß bemessen gewesen und die Orga dafür zu klein.

Heute ist das Ding eine Erfolgsgeschichte. Übrigens eine, die maßgeblich durch das Engagement des GFR (Gilde der Fantasyrollenspieler e.V.) getragen wird. Sowas gibt es nur in einem Hobbybereich. Ich liebe es, dass es so etwas gibt.

Erik Schreiber:

Kommen wir zum RPC Fantasy Award. Wurde er gleich von Beginn an vergeben und sind die sechs Kategorien:

- PC- und Konsolenspiele
- Pen & Paper Rollenspiel
- Gesellschaftsspiele
- Literatur und Comics
- Larp
- Tabletop & Miniaturen

gleich geblieben oder fanden dort Änderungen statt?

Daniel Nathmann:

Der RPC Fantasy Award startete 2010. Ich hatte ihn schon lange im Konzept, aber da war die Zeit noch nicht reif dafür. Wir haben ihn letztes Jahr gestartet und sehr viel Kraft hineingesteckt. Ziele des Awards sind es eine große (auch mediale) Beachtung für die vertretenen Kategorien zu erreichen, den Kunden die Orientierung in den einzelnen Segmenten zu erleichtern und eben alle Kategorien unter dem Dach der Phantastik zu vereinen und dadurch ein übergreifendes Interesse zu generieren.

Wir haben seit der letzten Veranstaltung weiter an dem Award gearbeitet, um diesen noch aufzuwerten.

Ohne Details vorwegnehmen zu wollen, kann ich schon mal sagen, dass der Award ganz großes Kino werden wird.

Erik Schreiber:

Wie reagieren die mit dem RPC Fantasy Award ausgezeichneten Hersteller / Autoren?

Daniel Nathmann:

Letztes Jahr haben wir die Kategorien im Rahmen des Awards weiter aufgefächert, was ich rückblickend als Fehler oder verbesserungswürdig einstufen würde. Die Wertigkeit des Awards wurde zwar zelebriert, aber die Beachtung der einzelnen Produkte sank dabei.

Ich sagte es schon mal, aber einige Dinge muss man erst einmal starten, statt sich in Trockenübungen totzulaufen.

Ich kann hier wirklich noch nichts vorwegnehmen, aber der Award wird dieses Jahr alle gesteckten Ziele besser erreichen und noch wertiger werden.

Erik Schreiber:

Wird der Preis auch als Werbung für die ausgezeichneten Produkte genutzt und wie ist der Erfolg für Euch?

Daniel Nathmann:

Ja, die Verlage und Hersteller haben den Award in ihren News beworben und die Logos auf ihren Websites und Broschüren verwandt.

Einen direkt zurodnungsbaren Erfolg gibt es in der Form nicht für uns. Wir nehmen keine Lizenzgebühren für die Benutzung des, wie es zum Beispiel beim Spiel des Jahres gemacht wird. Und teilnehmen kann auch jeder Verlag. Von einer Präsentation im Rahmen der RPC ist das nicht anhängig.

Erik Schreiber:

Nach welchen Kriterien werden die einzelnen Produkte nominiert?

Daniel Nathmann:

Innerhalb der Kategorien zuerst einmal nach der Qualität des Produktes und bestimmter Hervorhebungsmerkmale, die wir nicht vorher katalogmäßig zusammenfassen, um möglichst dynamisch zu sein.

Über diese Vorauswahl der nominierten Produkte stimmt dann die Öffentlichkeit im Internet ab und kürt ihre Gewinner.

Produkte mit ganz besonderen Alleinstellungsmerkmalen haben zudem die Chance auf einen zusätzlichen Juryaward. Auch hier legen wir keinen Merkmalkatalog an. Ein besonders innovatives Spiel oder ein ganz besonders einsteigerfreundliches Produkt könnte hier zum Beispiel ausgewählt werden.

Erik Schreiber:

Lieber Daniel, ich danke Dir sehr für die ausführlichen Antworten und wünsche ein gutes Gelingen und viel Erfolg.

Verfasservermerk:

Der phantastische Bücherbrief erscheint regelmässig, monatlich **kostenlos**.

Bei Bedarf erscheinen weitere Autorenbücherbriefe oder Themenbücherbriefe, die in der Nummerierung jedoch innerhalb des phantastischen Bücherbriefes zu finden sind. Die Auflage beträgt zurzeit 500 gedruckte Ausgaben. Er darf teilweise oder ganz vervielfältigt werden, **wenn die Quelle genannt wird**. Abdruck honorarfrei. Eine kurze Nachricht und / oder Belegexemplar wären nett.

Im Internet finden sich auf www.phantastik-news.de, www.fictionfantasy.de, www.buchtips.net und www.drosi.de Weitere Besprechungen von Büchern, Comics und anderem. Zudem wird er auf den Internetseiten www.litterra.de, www.sftd-online.de, www.elfenschrift.de und als erste Seite überhaupt, auf www.homomagi.de zum Herunterladen bereitgehalten. Monatlich werden auf allen Seiten insgesamt etwa 1.200 pdf-Ausgaben herunter geladen. Weitere Buchbesprechungen sind bereits im Internet verteilt.

Der phantastische Bücherbrief kann auch als .pdf-Datei angefordert werden.

Verantwortlicher Rechteinhaber: Erik Schreiber, An der Laut 14, 64404 Bickenbach, erikschreiber@gmx.de