Live **A**ction **O**nline **G**ame

Die letzten Stunden

Ein kooperatives Space-Drama

in drei Akten

Einleitung

Es ist der 02.04.2020 während diese Zeilen entstehen. Gerade hält ein sich leider immer noch schnell verbreitender Virus die Welt in Atem. COVID hält uns in unseren Wohnungen und verhindert somit die direkte Interaktion mit unserer Familie und unseren Freunden. Immer mehr Rollenspielrunden können sich nicht mehr treffen und auch die Zahl der LARP Events, die deshalb nicht mehr stattfinden können, steigt rapide an.
Deshalb stellten wir uns die Frage: Warum nicht einfach ein Spiel entwickeln, das LARP und Pen and Paper Elemente mit der Hilfe der modernen Möglichkeiten vereint. Schnell stellten wir dabei fest, das bereits eine erste Welle an Online Larps erschienen war. Darum haben wir uns dazu entschieden den Namen LAOG zu übernehmen.

Was ist ein LAOG?

LAOG steht für Live Action Online Game. Also ein LARP (Live Action Role Playing), nur eben Online mit Hilfe einer Webcam. Es verbindet Elemente einer Online Pen and Paper Runde mit Elementen des LARPs und ermöglicht einem so auch von zu Hause aus, mit anderen Larpern auf der ganzen Welt spielen zu können.

Warum Online spielen?

Das Internet gibt uns die Möglichkeit auf unterschiedlichstem Weg miteinander in Kontakt zu treten und zu interagieren. Wir vernetzen uns über Soziale Medien und die Zahl der Nutzer von Video Nachrichtendiensten wie Skype, Zoom, Google Hangouts, Teams und wie sie nicht alle heißen mögen, steigt rapide an. Warum also nicht

diese Möglichkeiten einsetzen um auch seinem Hobby weiter nachgehen zukönnen.

Online – Better than Life

Diese Tools ermöglichen uns neue Wege der Kommunikation und Interaktion. Angeschlossene Chat Kanäle lassen uns einfacher in das Erlebnis einchecken, oder Regeln unter dem Spiel klären, ohne die Immersion verlassen zu müssen. Die physische Distanz gibt unter Umständen ein Gefühl der Sicherheit, auch jederzeit aus einer Szene aussteigen zu können. Der sichere persönliche Raum ist nur einen Log-Out Button weit entfernt.

Time Out

Jeder SpielerX soll und muss die Möglichkeit haben aus einer Spielsituation aussteigen zu können. Hierfür verwenden wir die X Karte (näheres in den Regeln) Dadurch kann jeder anzeigen, dass ihm gerade eine Situation zu intensiv wird. Die Entscheidung des SpielersX wird nicht in Frage gestellt.

Debriefing

Was Anfängt hat auch ein Ende. Das Debriefing ermöglicht jedem nach dem Spiel das erlebte mit den anderen SpielernX zu reflektieren um wieder im Hier und Jetzt anzukommen. Das Debriefing ist eine Einladung, keine Verpflichtung.

Vorbereitung

Online-Spiele stellen uns vor andere Herausforderungen als klassische LARP Veranstaltungen.

Technik
Es empfiehlt sich vorher dein Set-Up zu überprüfen. Funktionieren Mikrofon und Webcam? Ist deine Internetverbindung stabil? Die nötige Software installiert?

Umgebung
Wohnst bzw. lebst du mit anderen zusammen? Hast Du sie darüber informiert, dass du gleich in ein Spiel eintauchst und sie nicht irritiert sein müssen, oder du nicht in Gefahr bist?
Hast du andere Störquellen wie Handy, Telefon oder Apps stumm geschaltet?

Habt Spass!
Das Allerwichtigste ist: Habt Spaß! Adaptiert die Dinge die Euch gefallen, verändert was euch nicht gefällt und erfindet neue Möglichkeiten. Wir hoffen, euch mit „Die letzten Stunden“ eine Zeitlang genau das zu bieten. Spaß zusammen eine Geschichte zu erzählen.

Konzept

„Die letzten Stunden“ ist ein kooperatives Space-Drama über drei Akte.

Die SpielerX schlüpfen in die Rolle der einzigen Überlebenden einer Katastrophe. Gefangen in Ihren Überlebenseinheiten bleibt ihnen nur noch der Funk- und visuelle Kontakt mit den restlichen Überlebenden.

Ziel des Spiels

Euer gemeinsames Ziel ist es herauszufinden, wie es zu der Katastrophe kam und was eure Charaktere dazu beigetragen haben, dass es soweit kam.

Ablauf

Das Spiel gliedert sich in 5 Phasen:

Den Check-In

Die drei Akte des Spiels

Den Check-Out bzw. Debriefing

Check-In (maximal 15 Minuten)

Kommt gemeinsam in eurem Videochat an.

Solltet ihr euch nicht kennen, nutzt die Gelegenheit euch kurz vorzustellen und sofern ihr das noch nicht getan habt, klärt eure Yeses und No´s.

Nachdem die Time-Box abgelaufen ist, schließen alle SpielerX ihre Videoverbindungen. Vorerst benötigt ihr nur Ton.

Akt 1: (Grüne Phase)

Intro

Ein von euch festgelegter SpielerX liest den Introtext vor.
Das Spiel beginnt – die ersten 10 bis 15 Minuten kommuniziert ihr nur über den Sprachkanal.
Nach diesem Zeitfenster öffnen sich nach und nach die Videokanäle.
Im ersten Akt ist das Gefühl von Verwirrung, Beklemmung und Desorientierung vordergründig.

Versucht zu klären: Was passiert ist und wo ihr, kurz bevor alles den Bach runter ging, gewesen seid und was ihr gemacht habt.

Benötigt: Timer – Grünes Licht (Hintergrund oder via Monitor das Gesicht des SpielerX beleuchtend)

Akt 2: (Orange Phase)

Phase der Erkenntnis: Eine schnelle Rettung scheint nicht in Sicht, die Lebenserhaltungssysteme haben Probleme.
Mögliche Darstellungsformen: Es wird kalt in der Kapsel, es wird viel zu warm in der Kapsel. Video- oder Tonsignal haben Aussetzer. Der Sauerstoffvorrat entspricht nicht dem eigentlichen Anzeigenlevel.
Allen wird klar – etwas stimmt nicht. Erste Geheimnisse werden gegenseitig offenbart.
Ab hier ist es möglich, ein Videosignal bzw. einen Notruf zur Erde abzusetzen. Eine einfache Übertragung dauert ca. 44 Minuten von eurem Standort bis zur Erde.
Benötigt: Timer – Oranges Licht (Hintergrund oder via Montior das Gesicht des SpielerX beleuchtend)

Akt 3: (Phase Rot)

Die letzte Stunde! Das Rettungssignal wird nicht von der Erde beantwortet. Panik, Verzweiflung, Wut oder Resignation macht sich breit. Das Atmen fällt schwerer, das Sauerstoff Niveau sinkt weiter. Die letzten Geheimnisse werden offenbart. Es wird allen klar das keine Rettung kommt.
In den letzten 10 Minuten haben die Charaktere Zeit eine letzte Videobotschaft aufzuzeichnen. Pro Spieler maximal 2 Minuten. Spieler 1 beginnt, nach 2 Minuten erlischt der Monitor (Mikro und Videosignal abschalten), dann Spieler 2 bis nur noch ein Spieler übrigbleibt und mit ihm das Signal erlischt. Wartet kurz und lasst dann den Epilog vorlesen.

Epilog

Benötigt: Timer – Rotes Licht (Hintergrund oder via Montior das Gesicht des SpielerX beleuchtend)

Debriefing
Nehmt euch die Zeit kurz durchzuatmen, bevor ihr euren Video- und Sprachkanal wieder öffnet. Nehmt euch für das Debriefing so viel Zeit wie ihr möchtet.
Besprecht die folgenden Punkte:
Was hat euch Spaß gemacht?
Was hat euch so richtig gefordert?
Gab es etwas was ihr gerne Verbessern wollen würdet?
Schenkt euch positives wertschätzendes Feedback

Regeln

„Die letzten Stunden“ wird gespielt nach DKWDDK (Du kannst was du darstellen kannst) Regeln.

Versucht vom Intro bis zum Epilog In-Character zu bleiben.

Solltet ihr das Gefühl haben, es wird euch zu anstrengend, stressig oder es geht gerade nicht, dann nutzt die Möglichkeit die Kamera auszuschalten. Sobald ihr euch wieder bereit fühlt, startet die Kamera erneut.

Geht euch eine Spieleinladung oder Situation zu weit, oder ihr wollt sie einfach nicht annehmen, nutzt die X Karte. Dazu überkreuzt ihr eure Arme und versucht zwei Knöpfe über eurem Kopf zu bedienen, so als ob etwas eine Störung verursacht. Die X Karte gilt es ohne Ausnahme zu respektieren.

Vorbereitung

Lest euch in Ruhe das Design Dokument durch.
Klärt vor Beginn des Spiels die Rollen:
Wer stellt den Timer ein?
Wer liest das Intro / Wer den Epilog?
Lest euch die Vorgeschichte durch –
oder verknüpft diese mit dem Intro
Wählt aus den Charakteren des Szenarios so viele Charaktere wie SpielerX vorhanden sind.

Szenario 1 (Mission Mars)

Vorgeschichte

Ein Hauch von Ewigkeit: Wir befinden uns in einer nicht allzu entfernten Zukunft. Die Menschheit greift erneut nach den Sternen und mit uns nach dem nächsten Planeten. Lange musste ich nicht überlegen, als sie nach Freiwilligen suchten, um den neuen Planeten zu besiedeln. Die Hürden waren selbstredend hoch, Prüfungen und harte physische Tests mussten absolviert, sowie Erklärungen unterschrieben werden. Insgesamt nichts Ungewöhnliches, wenn man die irdische Bürokratie gewohnt war. Doch ein Punkt lies uns alle erschaudern. Es gab keinen Weg zurück. Sobald das Shuttle abhob, wäre dann die letzte Ruhestätte ein fremder und ferner Planet. Doch es winkte auch der Ruhm. Uns allen sind die Namen der Astronauten aus der ersten Mondlandung bekannt, obwohl wir noch nicht einmal geboren waren, als es passierte. Die Menschheit würde sich an uns und unsere Taten erinnern und vielleicht würden sich, in einer noch ferneren Zukunft, unsere Enkel irgendwann wiedersehen. Ganz gleich, ob auf diesem Planeten oder dem Roten. Unserem Planeten, unserer baldigen Heimat. Die erste Aufregung legt sich langsam. Klar hat man uns auf das emotionale Chaos während dem Start vorbereitet, aber so intensiv, wie beim Lift-off hab ich noch nie gelebt. Die enorme Kraft der Booster am eigenen Leib zu spüren war ein unbeschreibliches Erlebnis. Auch die folgenden Wochen verbringen wir mit Staunen. Der Weltraum ist einfach faszinierend. Wir spüren Schwerelosigkeit, wiederkehrende Gravitation währendes Swing By Manövers und dann wieder das Gefühl von endlosem Nichts. Das Nichts. Gegen dieses Nichts anzukämpfen wird wohl die Härteste aller Prüfungen. Wir versuchen uns zwar mit den zahlreichen Routinen beschäftigt zu halten, doch ich fürchte, das könnte hier noch zum Problem werden. Erst verabschiedete sich die Illusion einer Kreuzfahrt zu den Sternen.

Die Schiffscrew nannte ihr Schiff funktional, doch für uns Siedler sah es einfach unfertig aus. Überall hingen Kabel, Schläuche und seltsame Gerätschaften. Keine Ästhetik. Nirgendwo. Als Nächstes kam die Gewissheit, dass man auf keine neuen, interessanten Menschen mehr treffen würde. Man musste sich also mit dem arrangieren was man hatte und nicht, was man gerne hätte. Erste Beziehungen wurden geschlossen und wenn man nicht schnell war, musste man nehmen, was übrig war oder blieb allein. Für viele war dieses Shuttle ein Neuanfang, eine Flucht aus dem alten Leben und sie wollten nicht bereits versagen, noch bevor es eigentlich anfing. Letztlich wird jeder mit seinen eigenen Problemen fertig werden müssen und wer weiß, vielleicht werden nach der Landung die Karten neu gemischt? Wir haben es nicht mehr weit. Wäre dies eine Autofahrt in den Urlaub, würden die Kinder sicher schon das ein oder andere mal gefragt haben, ob man bald da sei. Nicht mehr weit, versichert uns der Kapitän. Dann endet all das hier und es beginnt etwas Neues auf dem roten Plan... Verdammt was war das? Es klingt wie Regen, der auf ein Metalldach prasselt. Nein, jetzt eher wie Hagel. Ich sehe die hektische Schiffscrew. Irgendwas stimmt hier nicht. Jetzt ein lauter Knall. Eine Sirene geht los. Panik. Ich muss hier raus…

Vorstellung Charaktere:

Vorstellung der Charaktere (vollständiges Charakterblatt im Anhang) Lest nach Möglichkeit nur das Charakterblatt des Charakters den Ihr wirklich wirklich spielen wollt. Wichtig: Das Konzept „Lose Enden“ sollte in der Gruppe enthalten sein.

Die Überlebenden:

Charakterkonzept: Alkohol war nicht die Lösung

Charakterkonzept: Der/Die Aufmerksamkeitssüchtige

Charakterkonzept: Der Meister, der vom Himmel fiel

Charakterkonzept: Begehren mit Folgen

Charakterkonzept: Mein Freund die Maschine

Charakterkonzept: Lose Enden

Intro

Knapp…scheiße war das knapp!

Ich sehe mich um…

Der verdammte Kasten, in dem ich liege, hat maximal 2,5 auf 2 Meter.

Der Monitor vor meinem Gesicht ist bis auf ein blinkendes Cursorzeichen dunkel…

Ich höre ein mechanisches Knarzen irgendwoher.

Neben dem Monitor sind drei Tasten, Rot, Blau und Gelb…

Plötzlich wird mein Gesicht durch einen Strahl abgetastet und der Monitor erwacht zum Leben.

Auf dem Monitor erscheint ein Gesicht… das unserer Bordärztin.

Eine offensichtlich aufgezeichnete Nachricht wird abgespielt:

„Sie befinden sich in einer Notfallkapsel der Mars Exxplorer; Sie befinden sich nach der Havarie derzeit in Sicherheit, Bitte bewahren Sie Ruhe! Kommunikation zu v i e r weiteren Kapseln wird hergestellt…. Weitere Kapseln konnten nicht identifiziert werden.“

Nun teilt sich mein Bildschirm.. und es öffnen sich die Kommunikationskanäle

Charakterkonzept: Alkohol war nicht die Lösung

…"Und somit erklären wir den/die Angeklagte/n des für Schuldig.

Auf Grund der Schwere und Tragweite seiner Schuld verhängen wir ein Strafmaß von 10 Jahren Arbeitslager im verstrahlten Gebiet, oder der/die Angeklagte/r erklärt sich bereit, seine Zeit als Crew der Mars Mission abzuleisten. Sofern er/sie sich dafür entscheidet, wird es keinen Eintrag in seiner Internationalen Staatenakte geben."…

Es klang so einfach. Natürlich wählte ich die zweite Option. Keiner hätte freiwillig seinen „Dienst" in den verstrahlten Gebieten angetreten. Also meldete ich mich freiwillig für die Mission die unser aller Leben verändern sollte. Was für eine beschissene Idee. Ich war schon immer gut Dinge zu organisieren oder vor anderen verschwinden zu lassen. Also hatte ich dafür gesorgt, das eine, nennen wir es private Rationierung an feinstem Sprit sich mit an Bord unseres Raumschiffes befand.

Ich hätte nicht gedacht wie schnell ich meine Ration plündern würde. Die Monotonie der Aufgaben machte einen wahnsinnig. Der Rote Abschaum, wie uns der Vorarbeiter getauft hatte, das waren wir, also alle die, die mit Straferleichterung diese Reise angetreten hatten. Auf uns hatte es der Vorarbeiter am meisten abgesehen und davon im ins besonderen auf mich.

Nach wochenlangem Reinigungsdienst der Hygienenanlagen wurde es mir zu viel. Ein befreundeter Techniker hatte mir den idealen Ort verraten um sich gepflegt dem Rausch hinzugeben. Tief in den Eingeweiden des Schiffes gab es einen Wartungstunnel, der nur selten frequentiert wurde. Hier gab ich mich all meinem Frust hin und mit jedem Schluck stieg die Wut in mir. Dann sah ich Rot.

Als sich mein Blick wieder klärte, waren die Knöchel meiner Hände wund und blutig. Die Wartungsstation für die Notstromumleitung der Antriebe, sprühte Funken und hinter dem gesplitterten Monitor begannen Kabelstränge an zu rauchen. Ich löschte was zu löschen war und machte mich aus dem Staub. Den Notstrom würden wir schon nicht benötigen, immerhin sollte unsere Reise ja auch bald zu Ende gehen.

Mögliche Spielvariationen: Jähzornig/Verleugnen ; Alkoholisiert / Agressiv ; Sucht die Fehler bei anderen

Charakterkonzept: Der/Die Aufmerksamkeitssüchtige

Mama... Mamaaaa.... Mamaaaaa....! Was ist denn Schatz? Schau mal, ich bin ein Astronaut und jetzt werde ich fliegen! Schatz! Komm sofort vom Dach runter! Nein, du springst nicht! Schatz! Waaaaaahhhhhh!

So war ich schon immer und bin es bis heute geblieben. Ich brauche die Aufmerksamkeit und wenn ich sie nicht bekomme, nun ja, dann sorge ich eben dafür das ich sie bekomme. Zu Schulzeiten habe ich einmal die Hecken im Vorgarten einer Mitschülerin angezündet, nur damit sie aus dem Fenster schaut. Auf dem College nannten sie mich den Ok-i-will-do-it-Bro. Ich habe wirklich alles gemacht um im Mittelpunkt zu stehen. Du glaubst mir nicht? Dann geh mal auf diese Streamingplattform und suche nach dem Bro! Du wirst nicht enttäuscht sein.

Leider haben meine waghalsigen Aktionen nicht unbedingt ein positives Bild von mir bei meinen unzähligen Arbeitgebern hinterlassen. Vielleicht war es auch einfach zu viel, das auf allen 100 Netzdruckern zeitgleich „Jeff is a derk!“ Ausdrucke herauskamen. Oder der brennende Mülleimer in seinem Büro? Oder, dass nachdem der Mülleimer brannte, der Kunststoffvorhang Feuer fing und danach das ganze Büro. Oder der Schaden, der entstand, nachdem die Sprinkleranlage das Feuer löschte. Schlussendlich führte irgendetwas in dieser Kette dazu, dass ich entlassen wurde.

Ich verdanke es nicht meinem Charme das ich aus der Sache ohne größeren Schaden herausgekommen bin. Eher dem Ruf meiner Familie und den Anwälten meines Vaters. Er war es auch, der mich im Mars Explorer Programm unterbrachte. Zum Wohle der Familie und aller anderen, wie er es zu sagen pflegte.

Nachdem ich die Auswahlrunden mehr schlecht als recht passierte, wurde ich Mitglied der Besatzung. Vielleicht waren aber auch die nicht kleinen Summen, die meine Familie dem Projekt spendete, ausschlaggebend. Aber wer würde so etwas schon behaupten wollen.

So trat ich meinen Dienst an. Leider traute man mir nicht mehr zu, als das Monitoring der automatischen Futterverteilung für die genetisch auf die Bedingungen des Mars angepassten Rinder zu überwachen. Ich war also Supervisor für einen Roboter, der selbständig entschied wann die Rinder Futter benötigten. Mein Schicht begann damit zu prüfen, ob alle Parameter im grünen Bereich lagen und endete mit genau der gleichen Tätigkeit.

Meine Schicht endete damit, dass ich eine Unterhaltung zweier Siedler verfolgte, die Wetten darauf abschlossen, dass niemand so blöd wäre den Bullen zu reizen. Das klang nach einer Aufgabe für I-will-do-it-Bro!

Was folgte, war ein kleineres Chaos ausgelöst durch eine Herde aufgebrachter Rinder auf dessen Festsetzung die Spacegatter offensichtlich nicht ausgelegt waren. Ich entschied mich für das einzig Richtige! Fersengeld geben, bevor ich von einem Ochsen auf die Hörner genommen werde konnte.

Dann brach der Alarm los,.. Verdammt das klang nicht gut... Wenn überhaupt, gab es nur einen sicheren Ort. Den musste ich erreichen.

Mögliche Spielvariationen: Thrill-Seeker/Jester ; Überdreht / verantwortungslos Die Welt liegt mir zu Füssen, weil alles nur ein großer Witz ist.

Charakterkonzept: Der Meister, der vom Himmel fiel

Diese Mission braucht einen Spezialisten, jemand, der sich mit außergewöhnlichen Problemen auskennt und diese routiniert zu beheben weiß. Jemand, der Meister aller Klassen ist und sich nicht nur in einem kleinen Spezialgebiet auskennt. Jemand, der auch mal um die Ecke denken kann. Tja, dreimal dürft ihr raten, wer diese wichtige Aufgabe übernehmen wird.

Ach was, spart euch die Zeit, ich sag es euch.

Die Verantwortlichen haben keine andere Wahl, als mich zu nehmen.

Und so beweise ich denen meine Kompetenz in endlosen Wiederholungen immer wieder aufs Neue - Ein Klacks.

Das Geschwafel, von wegen ich sei nur bedingt teamfähig, können sie sich eh sparen.

Ist doch nicht mein Problem, wenn sie neben mir nur Pfuscher anheuern.

Am Ende soll es aber auch mir Recht sein, dass ich die Soloroutinen bekomme, während die anderen Teams sich um die Antriebe und Lebenserhaltungssysteme kümmern.

So quatscht mir dann zumindest niemand ins Handwerk.

Nächste Woche ist es dann soweit.

Ich packe meine Werkzeugtaschen, schließe sie mit einem guten, altmodischen Vorhängeschloss ab und überprüfe die Packliste ein letztes Mal.

Mittlerweile sind einige Wochen vergangen und ich beobachte die Jungspunde der anderen Mechanikerteams in der Kantine. Ich habe einmal den Fehler gemacht und mich zu ihnen gesetzt. Dachte, man kann mit denen mal übers Fach reden, doch die wollten sich lieber über irgendwelche VR Spiele und Serien unterhalten. Weiß der Geier, wovon die da gesprochen haben.

Ein Wunder, dass denen die Anlage noch nicht um die Ohren geflogen ist. Da bleib ich lieber für mich.

Nach dem Essen ging ich, wie jedes Mal, den zweiten Teil meiner Route ab.

Backbordseite, elektromechanische Steuermodule der Notfallantriebsdüsen.

Das waren meine Lieblinge. Mächtig und Robust. Keine unnötige Elektronik und notfalls per Hand zu steuern. Eben echte Notfallsysteme.

Die Arbeitsschritte konnte ich schon nach der ersten Woche auswendig.

Brücke benachrichtigen - Anlage in Wartungsmodus versetzen - Verbindungen überprüfen - Schaltakteure überprüfen - Beweglichkeit manuell prüfen - Auf Testmodus umschalten - Module manuell bewegen - Belastungstest durchführen - Testmodus abschalten und auf Brückensteuerung umschalten - Brücke benachrichtigen - Arbeit abgeschlossen - Feierabend.

Weitere Wochen sind vergangen und so langsam zweifle ich an meiner Überzeugung, dass dies hier eine gute Idee war. Klar, werden sich die Aufgaben drastisch ändern, wenn wir erst einmal gelandet sind, doch soweit sind wir noch nicht. Die anderen Teams drehen mir mittlerweile den Rücken zu. Sind wohl eingeschnappt, weil ich etwas

besser wusste. Anfänger eben. Wusste ich vom ersten Tag an. Naja, egal. Nach dem Essen geht es wieder zum zweiten Teil.

Bei den Steuermodulen spule ich das altbekannte ab.

Brücke benachrichtigen - Anlage in Wartungsmodus versetzen - Verbindungen überprüfen - Schaltakteure überprüfen - Beweglichkeit manuell prüfen - Auf Testmodus umschalten - Module manuell bewegen - Belastungstest durchführen - Brücke benachrichtigen - Arbeit abgeschlossen.

Anschließend geht es wieder in die Koje.

Den Feierabend hab ich mir verdient.

Mal wieder.

(Die Steuerdüsen befinden sich weiterhin im Testmodus, weshalb die Brücke nicht darauf zugreifen kann)

Ein Handwerker vom alten Schlag, der für die Arbeit lebt. Er ist zwar durchaus fähig, aber er lebt mehr von seinem eigens heraufbeschworenem Ruf. Er ist überheblich und selbstverliebt. Ohne Publikum fehlt ihm die so dringend benötigte Zustimmung. Leider versteht er sich bei sozialer Interaktion nur aufs Prahlen wirklich gut.

Charakterkonzept: Begehren mit Folgen

Kommunikationsoffizierin Janette Jamosh, Jüngste ihres Ausbildungsregiments. Sie trinkt gerne Tee, am liebsten den, aus den genetisch gekreuzten Kräutern die im Biolabor hergestellt werden. Vor Schichtbeginn läuft sie 10 Runden über das Achterdeck in Sektor 2. Ihr Haar trägt sie im Dienst immer zu einem strengen Dutt geknotet, in der Freizeit liebt sie ihr Haar offen. Die spärliche Freizeit verbringt sie in der Bibliothek. Sie hat eine Schwäche für die Geschichte der Nautik. Sie liebt Tiere. Auf der Erde hatte sie einen Hund namens Humboldt. Die Besatzung schätzt sie über alles und sie hat selbst für das Kombüsenpersonal immer ein freundliches Wort und ein Lächeln über.
Ich weiß über Janette Jamosh mehr als über mein eigenes Team. Ihre Augen sind so grün wie die Farbe unseres Radarsignals.

Es hat mich einiges an Überstunden und getauschte Schichten gekostet, aber jetzt sehen wir uns fast täglich. Irgendwann werde ich sie auch ansprechen. Also wenn ich wirklich dafür bereit bin. Solange beobachte ich sie einfach von meinem Posten an den Navigationsinstrumenten aus. Ich bin primär für das Radar und die Außensensoren verantwortlich, um frühzeitig Kurskorrekturen an unseren Steuermann weiterzugeben. Bis auf kleinere Korrekturen aufgrund kleinerer Meteoriten war unsere Reise bis jetzt ziemlich unspektakulär. Was soll ich sagen. So bleibt mir mehr Zeit mit Janette. Ihre Kommunikationsstation ist nur ein paar Meter von meinem Arbeitsplatz entfernt und wenn ich mich ganz intensiv Konzentriere kann ich sogar ihr Parfüm riechen.

Die letzten Tage war die Crew deutlich angespannter. Die Reise und die harten Bedingungen unseres Fluges forderten von allen langsam

ihren Tribut. Auch Janette wirkte abgespannt, also entschied ich mich für ein gewagtes Manöver. Ich verließ meinen Platz für eine verfrühte Pause, die wir alle zwei Stunden einlegen mussten um das Risiko von Übermüdung beim ständigen Monitoren überwachen zu minimieren. Ich begab mich auf schnellstem Weg zu den Jungs vom Biolab. Ich wusste das einer der Biohacker ein neues Kraut gekreuzt hatte, das er Jamaica Roses nannte. Witzig, dabei war der Typ doch ein blasser Engländer. Egal, wenn ich Janette daraus einen Tee kochte und ihr brachte, würde sie mich auf alle Fälle bemerken.

Im später ausbrechenden Chaos haben wir wohl die Scanner aus den Augen verloren. Oder hatte ich etwas übersehen? Als der Annäherungsalarm die Brücke in rotes Licht tauchte war es schon zu spät und wir flogen mitten in einen Asteroidensturm hinein. Es war nicht die Größe der Asteroiden die uns gefährlich wurde, aber die schiere Anzahl der kleinen Weltraumstreuner konnte uns richtige Probleme bescheren. Dann überschlugen sich die Meldungen aus den unterschiedlichsten Bereichen des Schiffs.

Ich hoffe, ich werde Janette wiedersehen, jetzt bleibt mir nur noch die Flucht nach vorne.

Mögliche Spielvariationen: Zwanghaft fixiert / Uneinsichtig – wünscht sich Bestätigung und Aufmerksamkeit .
Die Überlebenskapseln bieten nicht viel Technik,
Umgebungsscans ergeben keine weiteren Lebenszeichen.

Charakterkonzept: Mein Freund die Maschine

Ich liebe meinen Computer und er liebt mich... Ich kann mich nicht mit Smalltalk in einer Gruppe beliebt machen… Ich muss im Grau verschwinden.
Schon in der Schule… die Sportler, die Theater AG, die Cheerleader… alle konnten sich darstellen, lachten über ihre komischen Witzchen… und ich glaube auch über mich.
Nur Herr McMullon, unser IT Lehrer, nahm sich ab und an Zeit mir zuzuhören, führte so etwas wie ein Fachgespräch mit mir. Aber selbst er verstand die Computer und die Programmierungen nicht so wie ich es tue. Für ihn sind sie auch nur Maschinen

Ich möchte doch nur dazugehören, aber selbst wenn sich mir eine Chance bietet, fange ich an zu stammeln und bringe keinen geraden Satz heraus.

Damals im Abschlussjahr, als ich Evelyn fragte ob sie mit mir zum Abschlussball gehen würde… sie, die doch auch nur ein Mauerblümchen war, selbst sie gab mir einen Korb.

Als ich nach dem Studium dann den Aufruf für die Mars Exxplorer las, erkannte ich sofort meine Chance…weit weg von allen… Und MEIN Name würde in den Geschichtsbüchern stehen und nicht der von Johnny, dem Quarterback, oder Kate, der Schauspielerin.

Wer konnte schon ahnen, dass sich auf diesem Schiff auch so viele Ignoranten und Selbstdarsteller sich tummeln würden, die in den Kaffeküchen die gleichen dummen Späße machen, wie auf der Erde…

Die mich wieder nur als den Nerd sehen. Den, der mit den Computern spricht.

Aber als ich diesen kleinen Alarm sah… eigentlich nur in einem SubSystem… dies könnte meine Chance sein es ihnen allen zu zeigen. Klar könnte ich einfach die Energiekopplungen neu konfigurieren und es würde nie jemand Notiz davon nehmen, oder ich warte bis der Core Reaktor in ein auffälliges Energieniveau kommt und dann bin ICH es, der mit ein paar einfachen Programmierungen den Tag rettet. … wenn man weiß wo…

Sie stehen alle hinter mir und blicken mir über die Schultern. Ich kann ihre Angst beinahe körperlich spüren…

… jetzt nur noch ein paar Befehle eingeben…
die Basisroutinen umgehen und…
Wieso reagiert das nicht???
Der Computer ist doch mein Freund!!

Er muss doch das machen was ich ihm sage!!

Ich muss hier weg.

Ich verschwinde im Grau!

Mögliche Spielvariationen: Schüchtern und unsicher; leicht paranoid. Wenn es um Programmierungen geht sehr sicher, lässt sich aber schnell ablenken

Charakterkonzept: Lose Enden

Jeden Abend, in meiner Koje, höre ich mir die Videobotschaft der Begründerin unserer Mission an. Zwischen der Botschaft die alles veränderte und dem Start unserer Mission waren 100 weitere Jahre vergangen.

Als ich ihre Worte das erste Mal im Geschichtsunterricht hörte, wusste ich es sofort. Ich werde Teil der Mars Exxplorer One.

Jetzt bin ich ein Teil der Crew und erste/r technische Entwicklungsoffizier/in. Ich bin stolz auf unser Schiff und jeden Einzelnen der auf ihm Dienst tut. Ich bewundere jeden einzelnen Siedler der sich freiwillig gemeldet hat um mit uns gemeinsam den Grundstein für einen Neuanfang zu legen. Jeder Mensch auf diesem Schiff greift wie ein kleines Zahnrädchen ineinander. Nichts, was nicht doch irgendwie Einfluss auf unser kleines Öko- und Sozialsystem hat.

Die letzten Wochen wurde das gemeinsame Zusammenhalten merklich angespannter. Viele Menschen auf engem Raum sind auf Dauer eine Herausforderung. Dennoch habe ich das Gefühl, dass alle an einem Strang ziehen und unserer Ankunft entgegenfiebern.

In meiner Freizeit nutze ich die Möglichkeit mit Jeanette laufen zu gehen. Laufen hält uns fit und wach. Die letzten Wochen hat sie von jemandem berichtet, der ihr offensichtlich nachstellt. Sie sprach davon das Gefühl zu haben, ständig beobachtet zu werden. Vielleicht ist es aber auch nur die Enge in unserem Schiff. Vielleicht.

Ich war gerade auf dem Weg um meinen Dienst zu beginnen, als ein Gruppe Sicherheitsoffiziere hektisch Richtung Arche lief. Die Arche ist der Bereich, in dem unsere Nutztiere gehalten werden. Kurz darauf wurden weitere Kräfte und ein Teil unserer Ärzte in die Arche beordert.

Dann brach weiteres Chaos aus. Erst klang es wie Hagel und wenn hier etwas wie Hagel klingt, dann ist das ganz und gar kein gutes Zeichen. Der Hagel wurde zu metallenem Donnerschlägen. Orangener Alarm wurde ausgelöst und das Schiff begann zu trudeln.

Ich musste schnell Richtung Maschinenraum. Etwas stimmte nicht mit den Antrieben.

Auf dem Weg fing mich einer meiner Techniker ab. Die Energieversorgung der Antriebssegmente wurde beschädigt und wir konnten nur noch die Systeme notumleiten.
Dazu mussten wir tief in den Bauch des Schiffes vordringen, aber der direkte Zugang war durch eine Stampede laufende Rinderherde in der Arche blockiert.

Wir brauchten mehr Zeit. Explosionen über uns… wir erreichen den Zugang zu den Notsystemen. Es riecht nach verschmorten Kabeln und beißendem Rauch. Als wir die Luke zum Versorgungstunnel öffnen, schlagen uns Flammen entgegen. Keine Chance noch an etwas heran zu kommen.

Es gab noch eine rettende Idee. Es gibt noch die Möglichkeit, die Systeme auf ein zweites System zu verlagern. Das Schiff, unser Schiff, ist das reinste Chaos. Wir erreichen eine Kommunikationsstation und melden der Brücke das sie das System umleiten sollen. Doch die teilweise fragile Elektronik scheint nicht zu funktionieren. Die Menschen, meine Freunde, unser armes Schiff.

Weitere Explosionen, Schreie, Verzweiflung, es bleibt nur noch eins… Wir müssen zu den Überlebenskapseln…. Wie konnte das nur passieren?

Mögliche Spielkonzepte: Hoffnung / HelferX – VisionärX / MediatorX – Glaubt an die Mission und die Crew

Epilog

Liebe Zuschauerinnen und Zuschauer, zum heutigen Start der Mars Exxplorer Mission möchten wir unsere Reportage mit den Worten einleiten, die vor 100 Jahren das Fundament dieser bedeutenden Mission gelegt haben, die heute endlich Wirklichkeit wird.

„Ich habe einen Traum! In diesem Traum verlassen wir den Boden unserer Mutter Erde nicht mehr nur, um uns schneller von einem Kontingent zu einem anderen zu bewegen. Nein, in meinem Traum sehe ich wie wir die Erde Richtung Weltraum verlassen. Ich sehe, wie Menschen unterschiedlicher Nationalitäten, unterschiedlichstem Glauben und frei von geschlechtlichen Vorurteilen, gemeinsam an einem Strang ziehen. Ich sehe, wie die unterschiedlichsten klugen Köpfe unseres Planeten, gemeinsam daran arbeiten, uns einen Neuanfang zu ermöglichen. Einen Neuanfang, den wir und viel mehr noch unsere Kinder, so dringend benötigen. In meinem Traum höre ich die Präsidentinnen und Präsidenten der Re-United Nations gemeinsam sagen: „Wir haben Euch gehört! Wir haben Euch verstanden! Wir können nicht mehr ändern, was frühere Generationen zu verantworten haben, aber wir können jetzt etwas unternehmen. Wir können jetzt einen Neuanfang wagen. Wir werden Worten Taten folgen lassen! Ich habe einen Traum! In diesem Traum erkennen wir endlich, dass das Gemeinwohl aller, über den Bedürfnissen des Einzelnen steht. Wir aber das Individuum genauso in seiner Einzigartigkeit anerkennen und schätzen. Das Leben ist etwas Magisches und es ist das größte Geschenk was wir haben. Es gilt deshalb umso mehr, eben jenes Leben, egal ob Mensch, Tier oder Pflanze zu schützen. Gerade weil wir nur das eine haben welches wir gerade leben dürfen. In meinem Traum, sehe ich nicht nur eine Mission, nein, ich sehe eine Botschaft. Eine Botschaft an uns alle. Eine Botschaft, die lautet, wir können alles, wirklich alles gemeinsam erreichen. Selbst fremde Planeten können wir für uns bewohnbar machen. Wenn wir nur zusammen arbeiten. Zusammen, an einem großen Ziel. Die Mars Exxplorer One.

Was am Ende zu sagen bleibt

Wir hatten unheimlich viel Spaß bei der Entwicklung dieses Design Dokuments und wir hoffen, dass Ihr die es spielen werdet, genauso viel Spaß damit haben werdet.

Es ist der 08. April 2020. Wir haben in sechs Tagen etwas entwickelt, während wir zu Hause arbeiten mussten und das Weltgeschehen um uns herum verfolgten. Vielleicht klingt es zynisch in einer Zeit, in der leider weltweit die Infektionen immer noch steigen, ein Spiel zu entwickeln dem es an Hoffnung mangelt.
Vielleicht ist aber auch genau das Gegenteil die Botschaft. Was wir spontan in kurzer Zeit gemeinsam schaffen können, haben wir gezeigt und vielleicht hätte auch die Mars Exxplorer ein anderes Ende genommen, wenn alle bis zum Schluß zusammengehalten hätten.
Wer weiß…

Wir haben uns dazu entschieden, dieses Design Dokument unter die Creative Common Lizenz zu stellen.

Den vollständigen Text findet Ihr hier

Die Trello Board Vorlage für Euer eigenes Projekt

Das LAOG Manifest

Wir sagen Danke und wünschen Euch viel Spaß im Weltraum

Idee und Konzept: Markus Schönell

Story & Charaktere:

Florian Miller – Simon Moskala – Markus Schönell