The Space Between Us

Deine Familie. Deine Crew. Deine Mission. Ein Space Drama.

Ein Online-LARP von Wibora Wildfeuer

Übersetzung: Lene Sommer, Hanns von Rein, Thordis Okoro, Cindy Mikosch

FRED

Fortschrittliche Rollenspiel Entwicklung in Deutschland

Extrem gutes Design und Ausführung. Es war einfach, in die Welt einzutauchen, echte Verbundenheit zu den Charakteren zu spüren und zu vergessen, dass man auf seinem Computer spielt. Ich empfehle dieses Larp jedem, der ein emotionales Nordic-Style LARP online spielen möchte. - *Laura Kröger*

Ich hatte das Glück, "The Space Between Us" zu spielen, ein digitales LARP von Wibora Wildfeuer, dass ich sehr empfehlen kann. Es ist klug und wunderschön designed und geschrieben. - *Esperanza Montero*

TSBU hat mich davon überzeugt, dass online LARP genau so reinhauen kann wie jedes andere Live-Rollenspiel-Heulfest. - *Jon Cole*

Eine herzzerreißende Nordic-Style Space Opera - du musst nicht einmal dein Sofa verlassen, um wegen deiner manipulativen Familienmitglieder zu weinen, die du trotzdem liebst. - *Patrik Balint*

"The Space Between Us" ist ein aufregendes LARP mit einem immersiven Setting, was euch ein intensives Abenteuer als die Mangata-Familie erleben lassen wird, die epischste Raumfahrer-Familie im ganzen Weltall! - *Pepe Roma*

Beziehungen und Gefühle, die bei einem bleiben. - *SJ*

Ein herzerwärmendes LARP über Familie, das Weltall, Isolation und Loyalität. Ein nordisches “Lost in Space” mit einer wundervollen Familie, die ihr lieb gewinnen werdet. - *Andrea Vaghi (Moonesia)*

Ein großartiges Spiel für jeden, der während der Pandemie Nordic Larp spielen möchte. - *Elliott Libakken*

Macht euch bereit für eine emotionale Achterbahnfahrt! - *Mia Welander*

Spielerhandbuch

AI INTERFACE

PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET

LUNA STATION

Ihr seid: Die Mangatas, die berühmteste Familie der Spacefleet. Eure Mission: einen bewohnbaren Planeten zu finden – denn Mutter Erde macht es nicht mehr allzu lange. Nach 100 Jahren Kryoschlaf seid ihr in diesem entlegenen Teil des Weltraums erwacht. Jetzt müsst ihr stark sein und als Familie zusammenhalten, um in der unendlichen Leere des Weltalls nicht den Verstand zu verlieren!
Inspiriert von Serien wie “Lost in Space” und “The Expanse” und Nordic Larps wie “Odysseus”.

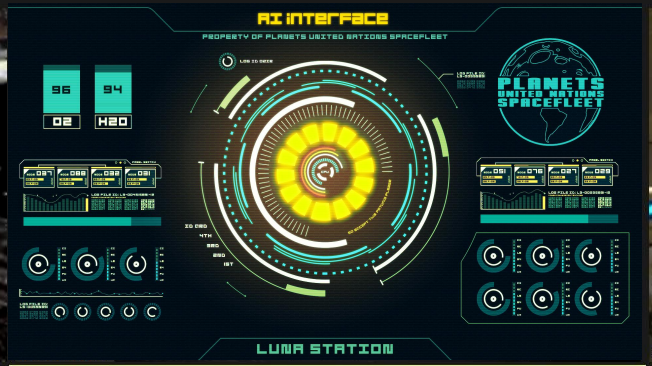
Inhaltsverzeichnis

- **Einleitung**
- **Hintergrundwelt**
- **Kurze Charakterbeschreibungen**
- **Spielstruktur**
- **Spielmechaniken**

Referenzbögen
- **Sicherheitstechniken**
- **Workshop**
- **Nachbesprechung (Debriefing)**

Anhang
- **Virtueller Hintergrund**
- **Spacefleet-Logo**
- **Über die Autorin**
- **Danksagungen**

Halimede (She/Her)


AI INTERFACE
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
02
94
H20
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION

Callisto (He/Him)

Celestine (she)

Captain Sigrid

Frankie XO (he)

Einleitung

“The Space Between Us” ist ein online LARP für 5 Spielende und eine SL (Spielleitung). Es wird per Videochat (ZOOM, Skype) gespielt und dauert 4-6 Stunden, einschließlich Workshop und Debriefing (Nachbesprechung). In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rollen einer Familie von Weltraumentdeckern, die 100 Lichtjahre von der Erde entfernt auf der Suche nach einem neuen bewohnbaren Planeten sind. Jeder von ihnen fliegt in einem eigenen Raumschiff, deshalb können die Charaktere können nur über Videochat miteinander reden. Das Spiel ist von Serien wie “Lost in Space” und “The Expanse” und von Nordic Larps wie “Odysseus” inspiriert. Es ist ein Space Drama, bei dem es viel um Charakterspiel geht und darum, die Gefühle unserer Charaktere zu erleben.

Zusammen wollen wir die Geschichte der Familie (und Crew) Mangata erzählen. Wir werden erleben, wie ihre Vergangenheit sie in diesem entlegenen Teil des Alls einholt und wie sie sich schwierigen Entscheidungen stellen müssen.
Ihr spielt vorgeschriebene Charaktere mit bereits etablierten Beziehungen zueinander. Zusätzlich bekommt jeder Charakter eine zufällig zugeordnete “Geheime Rolle”. Nach einem anfänglichen Workshop, bei dem ihr euch gemeinsame Erinnerungen der Familienmitglieder ausdenkt, beginnt das Spiel. Der erste Teil des Spiels dreht sich um das Familienleben und die persönlichen Plots der Charaktere, im zweiten Abschnitt gibt es mehr Action und Weltraumabenteuer (Yeah, Weltraumabenteuer!). Nach dem Spiel empfehle ich ein Debriefing.

Und jetzt lasst das Weltraumabenteuer beginnen!

Hintergrundwelt

Erde und Luna

Willkommen im Jahre 2200! Die Erde ist überbevölkert, verschmutzt, heiß und im Allgemeinen nicht der angenehmste Ort zum Leben. Arbeitslosen- und Kriminalitätsraten sind hoch, Bildungs- und die allgemeinen “Seid-nett-zueinander”-Raten sind im Keller. Die Situation ist dermaßen aussichtslos, dass die Menschheit jetzt nach einem neuen Planeten zum Besiedeln sucht – denn man munkelt, dass die gute alte Erde es nicht mehr lange macht. Deshalb sind die Reichen und Mächtigen auf den Mond umgezogen, nach “Luna Station”. Luna Station ist der Sitz der Erdregierung, der PUN (“Planets United Nations”). Außerdem befindet sich dort das Hauptquartier der “Spacefleet” (Raumflotte). Es gibt mehrere Raumstationen, welche die Erde umkreisen. Weitere befinden sich auf dem Mars und auf einigen Jupitermonden, wie Ganymede. Die Menschenheit baut Rohstoffe auf anderen Planeten im Sonnensystem ab, konnte jedoch keinen von ihnen bewohnbar machen. Insgesamt leben vielleicht 1% der Erdbevölkerung auf dem Mond, aber sie entscheiden zu 100% das Schicksal ihres Heimatplaneten. Das sorgt natürlich für Konflikte zwischen den Bewohnern des Mondes und den Bewohnern der Erde. Bürger von Luna, oder “Mooners” (Mondlinge), gelten als eingebildet, arrogant und weltfremd (Earthers: “Diese Mooners haben nie auch nur einen Fuß auf den Mutterplaneten gesetzt und denken sich Gesetze aus, die weiter von der Realität entfernt sind als Merkur von Pluto!”). “Earthers” (Erdlinge) hält man grundsätzlich für ungebildet, arm und kriminell (Mooner: “Diese Earthers zerstören Mutter Erde weil sie einfach zu bescheuert sind, um zu verstehen, wie Recycling funktioniert!”).

GAIA

GAIA ist die notorische Terror- und/oder Freiheitskämpfer-Organisation, die in diesem Setting natürlich nicht fehlen darf. Man könnte sie als Ökoterroristen bezeichnen, aber das kommt darauf an, wen ihr fragt. ;) Sie sehen die Wurzel alles Bösen im technologischen Fortschritt der Menschheit. Sie predigen die Rückkehr zur Natur und zu einer umweltfreundlichen Lebensweise. Mit dem Entsagen von moderner Technologie wollen sie die Heilung von Mutter Erde erreichen.
Sie sind gegen die Erforschung des Weltraums und argumentieren, dass wir nicht nach anderen Planeten suchen sollten, wenn wir uns nicht einmal um unseren eigenen kümmern können. In ihren Augen kann sich die Menschheit nur aus sich selbst heraus retten, indem sie Ihren Lebensstil ändern – nicht durch das Finden und sichere Zerstören weiterer Planeten! GAIA verabscheut Luna Station, Mooners und alles wofür sie stehen. Sie lassen sich keine Chance entgehen, Raumschiffe und Forschungseinrichtungen in die Luft zu jagen. Auf Luna gelten sie als Terroristen und mit ihren Sichtweisen zu sympathisieren gilt als Skandal. Auf der Erde findet man sowohl Befürworter ihrer Bewegung als auch Menschen, die sie ablehnen oder Leute, die zwar ihren Argumenten zustimmen, aber nicht der Gewalt, mit der sie diese durchsetzen wollen. Den meisten Earthers sind sie, wie alles, was ihr persönliches Leben nicht unmittelbar betrifft, jedoch herzlich egal. Ach ja, Earthers, man muss sie einfach lieben!

Die Mission

Die globale Erwärmung lässt sich nicht mehr aufhalten und in ein paar Jahren (vielleicht 30, vielleicht 300, wer kann das schon sagen?) wird die Erdoberfläche zu heiß für menschliches Leben sein. Hier kommen wir ins Spiel. Spacefleet hat zahlreiche Weltraummissionen in den… nun ja, Weltraum geschickt mit dem Ziel, andere bewohnbare Planeten zu finden. Sie wurden in entlegene Bereiche des Universums geschickt, um noch entlegenere Bereiche nach Spuren von Planeten zu scannen, die menschliches Leben beherbergen könnten. Jede Mission besteht aus einer Gruppe von unabhängigen Raumschiffen mit jeweils einem Crewmitglied an Bord. So kann das Team sich auffächern und eine größere Region nach Planeten abscannen und die Mission kann selbst im Falle der Zerstörung eines einzelnen Schiffes weitergehen. Die Mitglieder dieser Crews sind allesamt Familien, enge Freunde oder Paare – denn eine Mission wie diese überlebt man nur in der Anwesenheit von Menschen, die einem etwas bedeuten. Sie alle mussten schwere Tests bestehen, unter anderem Flugtests und psychologische Gutachten. Nur die Besten der Spacefleet wurden für die Missionen zugelassen. Eine dieser Missionen wurde weiter weg geschickt als alle anderen: 50 Lichtjahre von der Erde entfernt. Weil sie mit halber Lichtgeschwindigkeit reisen, verbringen sie 100 Jahre in den Kryokapseln ihrer Schiffe, bevor sie Ihr Zielgebiet erreichen. Sobald sie erwachen, scannen sie die Umgebung nach bewohnbaren Planeten. Ihre Vorräte reichen genau für ein Jahr – danach müssen sie zurück in den Kälteschlaf und den Heimweg antreten. Sie werden erst 201 Jahre nach Ihrem Abflug zur Erde zurückkehren. Sollten alle anderen Missionen erfolglos sein, sind sie wahrhaftig der Menschheits letzte Hoffnung.

Pronomen-Disclaimer

Im Folgenden findet ihr die kurzen Charakterbeschreibungen.
Die Namen der Charaktere sind geschlechtsneutral (zumindest klingen sie in den Ohren der Autorin geschlechtsneutral), also könnt ihr euch das Geschlecht der Charaktere aussuchen.
Da es im Deutschen kein geschlechtsneutrales Pronomen gibt, sind im folgenden alle Charaktere so geschrieben, als ob sie weiblich wären. Das sind sie aber nicht. Alle Charaktere können non-binäre Personen, Frauen oder Männer sein, das könnt ihr euch komplett frei aussuchen.
Ihr könnt und solltet auch das Geschlecht von Alva, Halimedes Verlobter/ Verlobtem und Frankys Geschwisterkind festlegen.
Auch zwei Charaktere gleichen Geschlechts können im Jahr 2200 Kinder bekommen, das ist dann einfach Science-Fiction-Magie.

Kurze Charakterbeschreibungen

Die Familie
Und wer ist diese Familie glorreicher Weltraumentdecker? Nun, liebe Spielende, das seid ihr! Die Familie Mangata
(das ist schwedisch für: “Die Reflexion von Mondlicht auf dem Wasser”. Schön, nicht wahr?). Generationen der Mangatas haben das Weltall erforscht, als Wissenschaftler*innen oder Astronaut*innen, manchmal beides, und dabei waren sie immer Offizier*innen in der Spacefleet. Sie sind ziemlich berühmt und der Name Mangata bedeutet eine Menge.

Vor dem Spiel bekommt ihr einen kompletten Charakterbogen und eine Geheime Rolle zugeschickt.

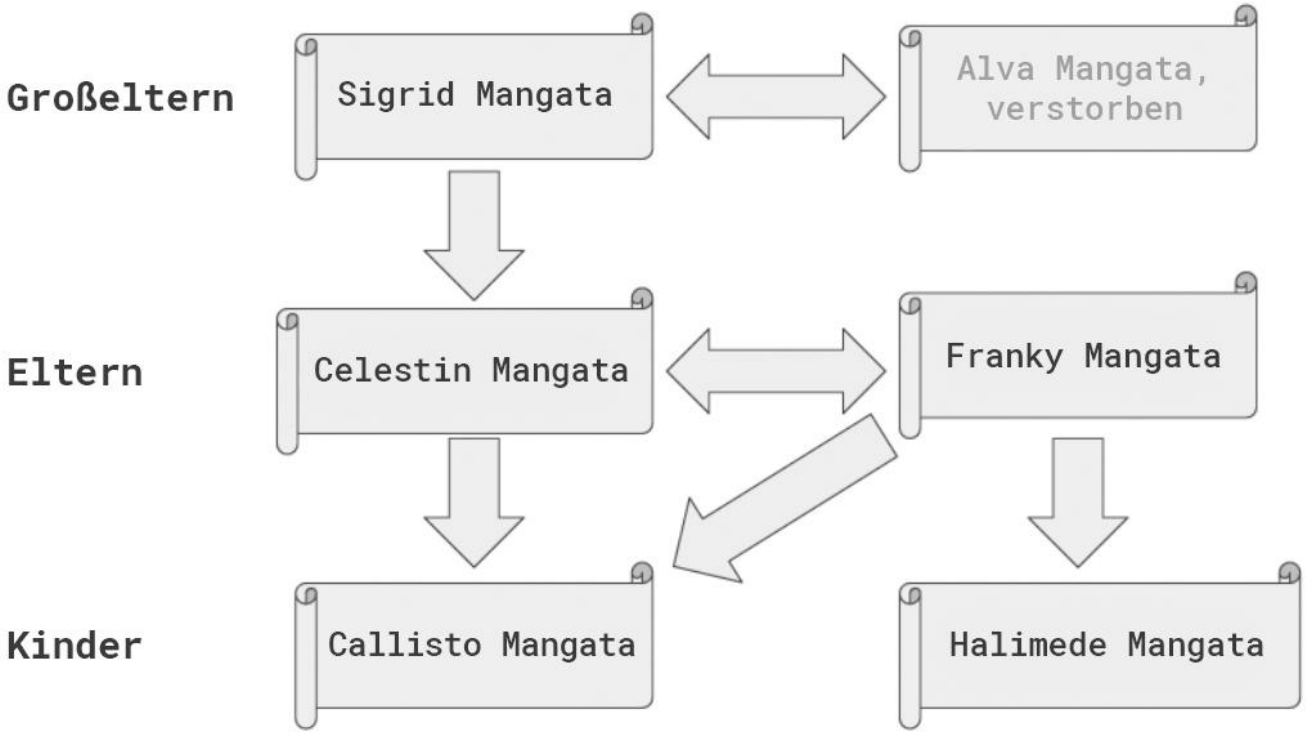
Sigrid Mangata - Das heroische Großelternteil
Sigrid ist eine sehr berühmte Kapitänin der Spacefleet, die eine ganze Reihe legendärer Weltraum-Missionen angeführt hat. Sie liebt ihre Arbeit und den Mutterplaneten und widmet diesen beiden Dingen den Großteil ihres Lebens. Was weniger Zeit für ihre Familie übrig lässt. Trotzdem ist sie die respektierte und unumstrittene Anführerin der Mangatas und Captain dieser Mission. Vor Kurzem verlor sie ihre Ehepartnerin, Alva Mangata, und obwohl Sigrid ihr Bestes gibt, um es vor den anderen zu verbergen, ist sie über diesen Verlust am Boden zerstört. Sigrid wurde auf der Erde geboren.

Dr. Celestin Mangata – Das liebevolle Elternteil
Celestin ist das Kind von Sigrid und Alva. Im Schatten einer solchen Legende wie Sigrid aufzuwachsen, war nicht einfach und Celestin hatte immer daran zu knabbern. Auch sie ist der Spacefleet beigetreten, aber sie wurde nie zu der Anführerin, den man erwartet hatte. Sie ist Wissenschaftsoffizierin und meidet das Rampenlicht, wo sie kann. Sie zieht es vor, in Ruhe in ihrem Labor zu arbeiten. Ihre Familie und das Wohlergehen aller sind Celestin sehr wichtig – sie gibt sich Mühe, damit sich jeder wohlfühlt, schlichtet Streit und hat es am Liebsten, wenn alle gut gelaunt sind. Sie hat kürzlich ihr Elternteil Alva verloren. Vor der Mission wurde sie von GAIA entführt und hat immer noch mit den Nachwirkungen dieser Erfahrung zu kämpfen.
Celestin wurde auf Luna geboren.

Franky Mangata – Das entschlossene Elternteil
Franky wurde auf der Erde geboren. Ihre Eltern waren verhältnismäßig arm und sie hat sich buchstäblich zum Mond hochgearbeitet. Es erfüllt Franky mit Stolz, Teil dieser Mission zu sein, und es erfüllt sie mit noch mehr Stolz, durch ihre Ehe mit Celestin ein Teil der legendären Mangata-Familie zu sein. Franky ist der XO (“Executive Officer”, rechte Hand vom Captain) dieser Mission. Sie hat ein Kind aus einer vergangenen Beziehung, Halimede. Ihre vorherige Partnerin und Halimedes anderes Elternteil, Alexis, wurde bei einem GAIA-Attentat getötet. Franky ließ ihre Familie auf der Erde zurück: ihre Eltern und ein Geschwisterkind. Wenn Franky zur Erde zurückkehrt, werden sie bereits tot sein. Das ist nur eines der vielen Opfer, die Franky bringen musste, um so weit zu kommen.

Halimede Mangata - Das perfekte Kind
Halimede ist das Kind von Franky und Frankys verstorbener Lebenspartnerin Alexis. Halimede wurde auf der Erde geboren und verbrachte einen Teil ihrer Kindheit dort. Als Franky Spacefleet beitrat, zogen die beiden nach Luna Station um. Halimede weiß, wie viele Opfer Franky bringen musste, um dort hochzukommen und sie hat alle Möglichkeiten ausgenutzt, die sich dadurch für sie geboten haben. Sie war Klassenbeste, jüngste Offizierin in der Geschichte der Spacefleet, zum Leutnant aufgestiegen ist – und die Liste geht weiter. Sie liebt und verehrt Sigrid und hofft, eines Tages wie sie zu werden. Sie ist verlobt und ihre Verlobte wartet im Kryoschlaf auf Luna Station auf sie.
Sie weiß genau wie ihre Zukunft aussehen soll: als Heldin zur Erde zurückzukehren, zu heiraten und die Mangatalinie fortzuführen.

Callisto Mangata - Das rebellische Kind
Callisto ist das Kind von Celestin und Franky und wurde auf Luna geboren. Auch sie trat der Spacefleet bei und wurde ein Offizier, aber sie interessierte sich mehr und mehr für die Angelegenheiten auf dem Mutterplaneten. Schließlich verließ sie die Spacefleet und zog auf die Erde, um Politik zu studieren. Inmitten der Politiker von Luna, die nur noch zu den Sternen schauen, wollte sie eine Verfechterin irdischer Interessen werden. Callisto teilt einige Meinungen mit GAIA und gerät dadurch häufig mit dem Rest der Familie aneinander. Sie hatte eine sehr enge Beziehung zu ihrem Großelternteil Alva und trauert immer noch. Sie hatte nicht geplant, auf diese Mission zu gehen – sie übernahm Alvas Position, als diese starb.


Großeltern
Sigrid Mangata
Alva Mangata, verstorben
Eltern
Celestin Mangata
Franky Mangata
Kinder
Callisto Mangata
Halimede Mangata

Der Vorfall

Die Mangatas hatten noch ein anderes Großelternteil, Alva. Alva war Sigrids Ehepartnerin und das Herz der Familie. Eine fürsorgliche Person, der ihr alle eure Sorgen anvertraut habt und die ihr immer um Rat fragen konntet. Sie sollte mit euch auf diese Mission gehen, doch dann wurde bei ihr Krebs diagnostiziert. Als es auf das Ende zuging, versammelte sich die ganze Familie in eurem großen Haus auf Luna Station um Alva in ihren letzten Tagen beizustehen. Dann passierte etwas Unvorhergesehenes: Celestin wurde von GAIA entführt. Sigrid, Franky und Halimede führten sofort eine Rettungsmission an. Nur Callisto blieb zurück, um sich um Alva zu kümmern. Ihr konntet Celestin befreien, aber als ihr zurückkamt, wartete eine böse Überraschung auf euch: Alva war bereits tot. Das war ein Schock für euch. Ihr fühlt euch schuldig, weil ihr Alvas Tod verpasst habt. Und ihr seid unendlich traurig, dass ihr euch nicht richtig verabschieden konntet.
Aber ihr hattet kaum Zeit zu Trauern, denn eure große Mission stand unmittelbar bevor und ihr musstet entscheiden, wer Alvas Platz einnehmen würde. Callisto und Halimedes Verlobte bewarben sich beide und bestanden auch alle nötigen Tests. Sigrid entschied sich dafür, Callisto mitzunehmen, was bedeutete, dass Halimede ihre Verlobte auf der Erde zurücklassen musste.

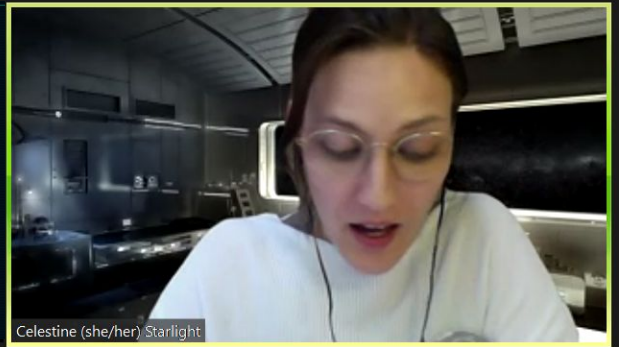
Sigrid - she/her - aLV4

AI INTERFACE
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
02
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION

Celestine (she/her) Starlight

Sigrid - she/her - aLV4

AI INTERFACE
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
02
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION


Celestine (she/her) Starlight

Sigrid - she/her - aLV4

AI INTERFACE
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
02
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET

Celestine (she/her) Starlight

Spielaufbau

Dieses Spiel wird in Szenen gespielt. Jede Individuelle Szene dauert 5 - 10 min, jede Meeting-Szene 5 - 15 min. Das Spiel besteht aus zwei Akten. Der erste Akt konzentriert sich auf das Familienleben und die persönlichen Plots und spielt in der ersten Hälfte der Mission. Der zweite Akt handelt von der Mission und dem Abenteuer-Plot und spielt zeitlich am Ende der Mission, kurz vor der Rückkehr zur Erde. Zu Beginn des Spiels sind die Charaktere bereits aus ihrem Kryoschlaf erwacht und befinden sich seit zwei Monaten auf der Mission.
Solltet ihr länger spielen wollen, könnt ihr zusätzliche Runden von Individuellen Szenen einzufügen, am Besten im ersten Akt. Jede Runde macht das Spiel ca. 30 - 40 min länger.

Akt 1 FAMILIENLEBEN

1. Meeting 1
2. Individuelle Szenen - 5 Szenen
3. Meeting 2
   Optional: Zweite Runde mit individuellen Szenen + Meeting
4. Isolationsszenen - 5 Szenen

Akt 2 WELTRAUM-ABENTEUER

5. Meeting 3
6. Individuelle Szenen - 5 Szenen
7. Meeting 4
8. Individuelle Szenen - 5 Szenen
9. Meeting 5
10. Epilog

Spielstart
Wir starten das Spiel, indem wir unsere Kameras ausschalten, woraufhin die KI (künstliche Intelligenz, gespielt von der SL = Spielleitung) ein Crew-Meeting einberuft. Alle machen ihre Kameras an. Ihr seid nun euer Charakter und das Larp beginnt.

Meeting-Szenen
Die Kapitänin (Sigrid) leitet die Meetings. Sie bestehen aus einem ersten offiziellen Teil, in dem jeder über den Status seiner Planetenscans, seines Raumschiffs, etc. berichtet und der protokolliert wird. Danach können die Charaktere als Familie Zeit miteinander verbringen und plaudern.

Individuelle Szenen
In den Individuellen Szenen bekommt jeder Spielende eine Szene, bei der er entscheiden kann, mit wem er sie spielen möchte. IT (in time) ist das ein Video-Call mit den entsprechenden anderen Charakteren. Der Spielenden kann einen oder mehrere der anderen Charaktere anrufen.

Isolationsszenen
Am Ende des ersten Aktes spielt jeder Spielende eine Isolationsszene. In dieser Szene zeigt ihr uns, was eure Charaktere tun, wenn diese alleine in ihrem Raumschiff sind. Sie kann für innere Monologe und das Enthüllen von Geheimnissen genutzt werden. Nach der zweiten Meeting-Szene schalten alle ihre Kamera aus. Wer sie als erstes wieder einschaltet, spielt seine Isolationsszene. Nachdem die Kamera ausgeschaltet wurde, wartet ein paar Sekunden, bis der nächste seine Kamera einschaltet – bis jeder einmal dran war. Die Isolationsszenen symbolisieren das Vergehen der Zeit, denn während dieser Szenen vergehen 8 Monate im Spiel. Nach den Isolationsszenen ist IT nur noch eine Woche von der Mission übrig.

Text-Chat
Im Verlauf des Spiels haben die Spielenden die Möglichkeit, als ihr Charakter mit den anderen zu schreiben (per Privatnachricht in Zoom /Skype). Ein guter Zeitpunkt dafür wäre eine individuelle Szene, in der ihr nicht mitspielt.

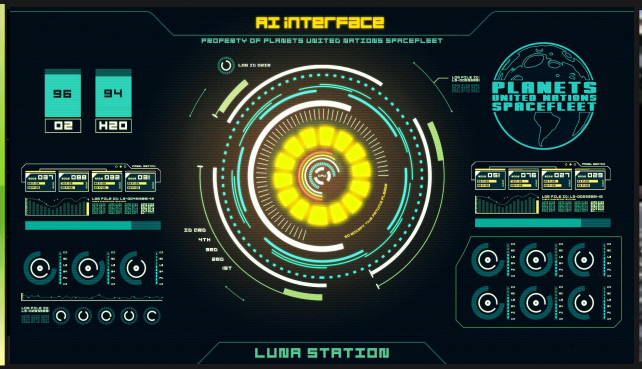
Beenden einer Szene
Ihr beendet die Szene mit dem Abschalten eurer Kamera. Wenn die KI sagt *“Die Verbindung ist schlecht, der Anruf endet in Kürze.”*, bedeutet das, dass ihr eure Szene beenden sollt. Ihr dürft noch einen Satz zum Verabschieden sagen und müsst die Kamera dann abschalten.

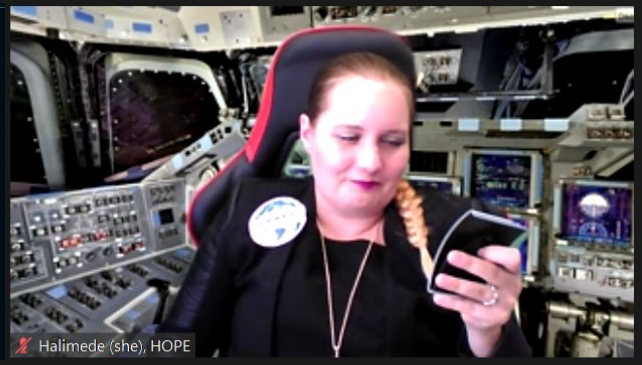
Ende des Spiels
Ihr beendet die letzte Meeting-Szene indem ihr eure Kameras ausschaltet. Warter kurz und kommt dann alle für den Epilog zurück. Im Epilog erzählt jeder von euch, wie die Geschichte für euren Charakter und die Crew ausgegangen ist. Nach dem Epilog gibt es noch eine Nachbesprechung (Debriefing).

Geheime Rollen
Jeder Spielende bekommt eine Geheime Rolle mit zusätzlichen Informationen. Wie der Name schon sagt, sind diese Informationen geheim und sollten vor dem Spiel nicht geteilt werden. Ihr solltet euer Geheimnis jedoch auf jeden Fall während des Larps preisgeben! Ruhig auch schon im ersten Akt, denn der zweite Akt ist hektischer und eure Geheimnisse können dort ein bisschen untergehen.

Die Idee hinter den Geheimen Rollen ist die Möglichkeit, das Spiel mehrere Male zu spielen. Da die Verteilung der Rollen in jedem Spiel anders ist, entstehen zwischen den Charakteren neue Dynamiken und Beziehungen.

Cpt. Sigrid Mangata (they/them), ALVA


AI interface
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
02
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION


Halimede (she), HOPE

Celestine Mangata

Callisto Mangata

Frank Mangata

Referenzbögen

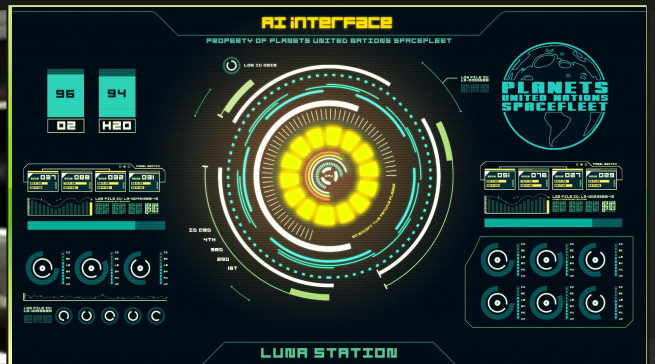
Du kannst die folgenden Seiten während des Spiels verwenden.
Sie beinhalten relevante Informationen, den Workshop und das Debriefing.

Das Raumschiff

- In jedes Raumschiff passt eine Person
- Die Schiffe fliegen mit halber Lichtgeschwindigkeit
- Die Vorräte an Bord eines Schiffes reichen für genau ein Crewmitglied und die Dauer der Mission
- Ihr könnt nicht auf die Raumschiffe der anderen Crewmitglieder gehen! Um von Bord zu gehen, müsstet ihr docken, und das geht nur auf Luna Station, nicht mitten im All
- Die Schiffe fliegen nicht dicht beieinander (Sie sind aufgefächert, denn sie wollen ein größtmögliches Areal nach Planeten scannen). Es Dauert ca 24 h, zu einem anderen Schiff zu fliegen
- Die Schiffe wurden nicht zum Landen auf Planeten gebaut. Wenn ihr versucht zu landen, kann es sein, dass das klappt, aber das Schiff wird dabei so sehr beschädigt werden, dass es nicht wieder abheben kann
- Die Schiffe können keine Nachrichten zur Erde senden
- Wenn ihr Informationen zur Erde zurückbringen wollt, müsst ihr mit dem Schiff zur Erde zurückfliegen

Die Isolation

Isolation ist ein wichtiger Teil des Spiels. Ihr seid 50 Lichtjahre von der Erde entfernt und wenn ihr zur Erde zurückkehrt, werden 201 Jahre vergangen sein. Jeder, den ihr jemals gekannt habt, wird tot sein. Ihr habt seit 100 Jahren keinen anderen Menschen berührt. Euer Verlangen nach physischem Kontakt wächst jeden Tag. Nicht einmal nach Sex, einfach nur nach einer Umarmung, nach der Anwesenheit einer anderen Person im gleichen Raum. Ihr könnt immer nur mit den gleichen vier Leuten reden. Ihr wollt endlich mal wieder ein anderes Gesicht sehen, völlig egal welches, Hauptsache ein anderes als immer nur diese gleichen vier verdammten Gesichter. Auch wenn es eure Familie ist!
Nutzt die Isolationsszenen um den anderen zu zeigen, wie euer Charakter mit der Isolation umgeht.



Callisto | they |...

Versucht nicht, die anderen zu retten!

Dieses Larp ist darauf ausgelegt, dramatische Szenen zwischen den Charakteren zu erzeugen und sämtliche Spielmechaniken unterstützen diesen Spielstil. Die Probleme, die euch im Spiel begegnen, sollen nicht gelöst werden. Sie sollen Impulse geben, um eure Szenen dramatischer zu machen und die Stimmung des Spiels zu verändern. Ihr könnt versuchen, die Anderen zu retten, wenn euer Charakter das tun würde – es wird nur mit großer Wahrscheinlichkeit nicht funktionieren.

Beispiel: Ein Schiff wurde beschädigt und das Familienmitglied hat noch 10 Minuten zu leben. Versucht nicht, es zu retten, sondern nutzt diese 10 Minuten um euch in einer letzten Szene mit ihm zu versöhnen und euch seine letzten Worte anzuhören.

Sicherheitstechniken

Grenzen und Schleier (Lines and Veils)
Legt eure “Grenzen und Schleier” fest. Eine *Grenze* ist ein Thema, das im Spiel gar nicht vorkommen soll und auch nicht erwähnt wird (z.B. sexueller Missbrauch). Ein *Schleier* ist ein Thema, das im Spiel erwähnt werden kann, aber nicht im Detail beschrieben werden sollte (z.B. Beschreibung von Gewalt).

X-Karte
Ihr könnt die X-Karte auf Inhalte im Spiel anwenden, die ihr sofort ändern oder eliminieren wollt (z.B. wenn ein NPC den Namen einer Person hat, an die ihr gerade nicht denken wollt). Ihr formt mit euren Armen ein X und sagt in die Kamera, was ihr ändern oder entfernen wollt (“Ich spiele die X-Karte. Bitte ändert den Namen dieses NSC.”).

Daumen hoch/runter
So könnt ihr euch Klarheit verschaffen, wenn ihr gerade nicht sicher seid, ob der Spieler oder der Charakter traurig oder wütend, etc. ist. Ihr haltet vor einem anderen Spieler den Daumen hoch. Wenn euer Gegenüber mit Daumen hoch antwortet, heißt das, dem Spieler geht es gut. Daumen runter bedeutet das etwas nicht in Ordnung ist. Stoppt die Szene und fragt, was der Andere braucht (Pause, Gespräch mit der SL).

Politik der offenen Tür
Ein Spieler kann ohne Urteil oder Diskussion das Spiel jederzeit komplett verlassen oder eine Pause einlegen. Es ist hilfreich, wenn sie der SL schreiben, dass sie das Spiel verlassen und ob sie wieder zurückkommen. Wenn das Spiel euch aus irgendwelchen Gründen zu viel wird, ist es ok, es zu beenden. ***Die Spieler sind immer wichtiger als das Spiel!***

Workshop vor dem Spiel

Vorstellung eurer Charaktere
Jeder Spieler stellt den anderen seinen Charakter vor und beantwortet diese drei Fragen:

- Warum bist du auf diese Mission gegangen?
- Was vermisst du am meisten an der Erde?
- Wie heißt dein Raumschiff?

Beantwortet diese zusätzlichen Fragen:

- Name von Halimedes Verlobtem/Verlobter?
- Ein Spiel, das Halimede und Callisto gerne zusammen gespielt haben?
- Was ist Celestins Forschungsbereich?
- Welche Spitznamen haben Celestin und Franky füreinander?
- Name von Frankys Geschwisterkind?
- Welches überraschende Hobby hat Sigrid?

Erschaffen gemeinsamer Erinnerungen
Beantwortet diese Fragen gemeinsam oder wechselt euch beim Beantworten ab:

- Wie ist der Name eurer Mission?
- Wie heißt eure KI (künstliche Intelligenz)?
- Jeder Spieler: Erzähle uns von einer positiven Erinnerung mit einem oder mehreren Familienmitgliedern (glücklich, lustig, Charakter war stolz auf etwas)!
- Jeder Spieler: Erzähle uns von einer negativen Erinnerung mit einem oder mehreren Familienmitgliedern (traurig, wütend, enttäuscht)

Beantwortet gerne noch andere Fragen und denkt euch mehr gemeinsame Erinnerungen aus.

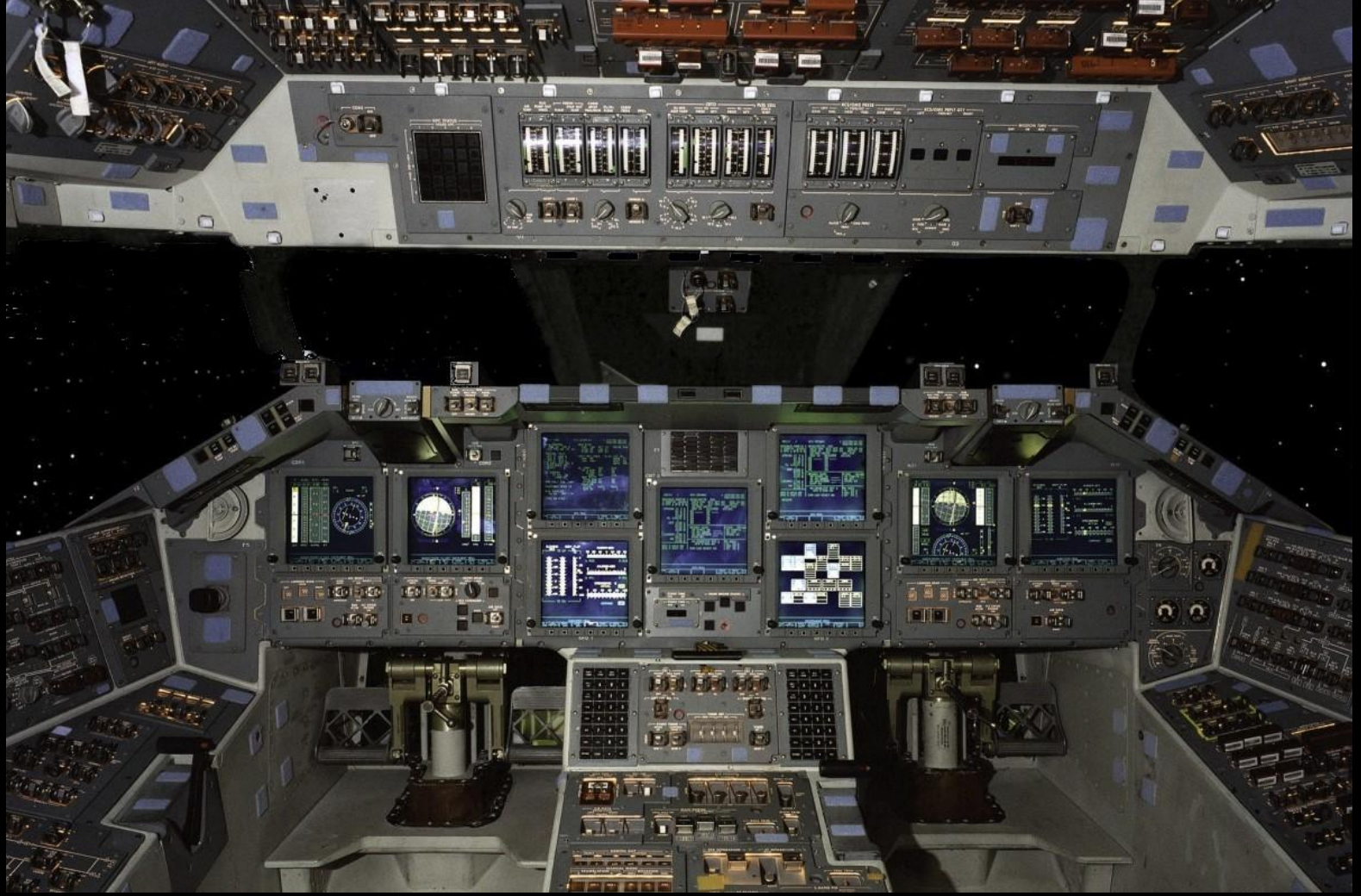
Je mehr, desto im-mehr-siver! Düdum-tsch!

Nachbesprechung (Debriefing)

Nach dem Spiel empfehle ich eine Nachbesprechung.
Beantwortet abwechselnd folgende Fragen:

- Wie fühlst du dich jetzt gerade in einem Wort?
- Was hast du während des Spiels genossen?
- Wo lagen für dich Herausforderungen?
- Inwiefern ähnelst du deinem Charakter?
- Inwiefern unterscheidest du dich von deinem Charakter?
- Was war deine drei Lieblingsmomente im Spiel?
- An welchen Moment im Spiel wirst du noch lange denken?

Das ist das Logo der Spacefleet. Ihr könnt es ausdrucken und es wie ein militärisches Abzeichen an eure Jacke heften. Danke an Daniel Julivert für das Design!



Virtueller Hintergrund, das Innere der Mangata-Raumschiffe, https://pxhere.com/en/photo1082985

Über die Autorin

Wibora Wildfeuer ist eine leidenschaftliche Larperin aus Deutschland. Ihr liebster Spielstil ist Nordic Larp und ihre Lieblingsgenres sind Science-Fiction und Dystopien. Sie ist außerdem ein Singer-Songwriterin und Larp-Bardin.

Das ist das erste Online-Larp, was sie geschrieben hat.

Sie hat bereits einige Ideen für ihr nächstes Online-Larp, also wenn euch “The Space Between Us” gefallen hat, folgt ihr auf Social Media, um über ihre zukünftigen Projekte auf dem Laufenden zu bleiben!

facebook.com/wiborawildfeuer
instagram @wiborawildfeuer
YouTube Wibora Wildfeuer

Ladet “The Space Between Us” auf itch.io herunter!
wiborawildfeuer.itch.io/the-space-between-us

Picture taken by Mira Strengell, at Odysseus Larp, 2. international run, 2019

Danksagungen

Danke an **Dave Leaman** für die Hilfe beim Korrekturlesen, editieren der Spielmaterialien, verbessern des Spiels und für Haufenweise tolles Wissen über das Weltall! Danke an **Mia Welander** für die Hilfe beim Korrekturlesen, editieren der Spielmaterialien und verbessern des Spiels! Danke an Ben fürs Helfen beim Korrekturlesen! Danke an Xavi Gracia für das Hinzufügen eines großartigen Handlungsstrangs. Danke an das Odysseus Larp, das mir gezeigt hat, wie man glaubwürdige Charaktere erstellt, die ihre eigenen Beziehungen, Motivationen und Impulse haben. Danke an Hanns von Rein (Instagram: @hannskram) für das schönste KI-Interface ever! Ihr seid die Besten! <3 Danke für die Hilfe bei der deutschen Übersetzung an Lene Sommer, Hanns von Rein, Thordis Okoro und Cindy Mikosch!

Danke an meine Spieltester*innen:
Dave Leaman
Andrea Vaghi
Xavi Gracia
Britta Stern
Raul Pena Fernandez
Mia Welander
Alexia Cortés
Juan Pison (Pex)
Patrick Wichert

Wenn ihr das Spiel spielen wollt, aber keine Spielleitung oder eine Gruppe zum Spielen habt, schickt mir eine Nachricht. Sobald es genug Spieler gibt, kann ich eine Runde für euch organisieren.
Schreibt mir auf: facebook.com/wiborawildfeuer

Tretet auch der Facebook-Gruppe bei,
nachdem ihr das Spiel gespielt habt:
The Space Between Us LARP - All Players Group
(https://www.facebook.com/groups/1183022302035779/)

Captain Sigrid

AI interface
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
O2
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION

Celestine (she)

Frankie XO (he)

Halimede (She/Her)

Callisto (He/Him)

Und jetzt lasst
das Weltraum-Abenteuer beginnen!

Copyright 2020 Wibora Wildfeuer

SL-Handbuch

Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!
Spoiler alert! Spoiler alert! Warning! Do not proceed!

GAIA INTERFACE

THE FUTURE OF HUMANITY IS NOBODYS PROPERTY!

SAVE THE PLANET!

Einleitung

Die folgenden Folien werden dir erklären wie du “The Space Between Us” als SL anleitest. Bevor du diesen Teil liest, solltest du das Spielerhandbuch, die Charakterbögen und die Geheimen Rollen lesen. Das hier ist die kurze Version der SL-Infos. Sie reicht aus, um das Spiel anzuleiten, aber wenn du mehr Infos brauchst, kannst du die Schritt-für-Schritt-Anleitung am Ende dieses Dokuments lesen. Während des LARPS spielst du als SL die KI, die NSCs welche während der *Anrufe aus der Vergangenheit* erscheinen und benachrichtigst die Spielenden über wichtige Plotereignisse. Im ersten Akt gibt es keine Plotevents, im zweiten Akt wird die Crew von GAIA gehackt und ein bewohnbarer Planet wird gefunden. Wir haben eine kurze Version des Spiels als Video aufgenommen, eine Art SL-Tutorial, du findest es auf Youtube unter dem Namen: "The Space Between Us"-LARP/LAOG Recording for GMs (Actual Play).

Inhaltsverzeichnis

Kurze SL-Infos
- Einleitung
- Geheime Rollen
- Anrufe aus der Vergangenheit
- Wie man das LARP anleitet
- SL-Checkliste/ SL-Zeitstrahl
- World Building Version

Materialien für die Spieler
- Geheime Rollen
- Charakterbögen

Ausführliche SL-Infos
- Schritt-für-Schritt-Anleitung

Anhang
- Virtuelle Hintergründe
- Über die Autorin/ Danksagung

Tutorial-Video auf YouTube (auf Englisch):
https://www.youtube.com/watch?v=8TgXj7N5tNw&ab_channel=WiboraWildfeuer

Geheime Rollen

(Lies die "Geheimen Rollen"-Folien, bevor du hier weitermachst!)

Jeder Spielende erhält zusätzlich zum Charakter noch eine Geheime Rolle. Du kannst sie so verteilen wie du willst.

Die Undercover-Agentin hat Torpedos an Bord ihres Schiffes.
Die KI-Spezialistin hat den Flugtest nicht bestanden. Aber sie weiß nicht, dass sie den Flugtest nicht bestanden hat.
Die Mitmischerin hat einen Hacker mit einem gestohlenen Security-Code bezahlt, um das Ergebnis vom Flugtest zu ändern. *Die Mitmischerin* weiß auch, dass *die Undercover-Agentin* Torpedos an Bord hat. Der gestohlene Sicherheits-Code wurde von *der Verräterin* benutzt, um das GAIA-Virus in den Schiffscomputer hochzuladen.

Die Beobachterin weiß, dass *die KI-Spezialistin* den Flugtest nicht bestanden hat, aber sie weiß nicht, dass *die Mitmischerin* das Testergebnis verändert hat.

Fülle das **X** in der Rollenbeschreibung der *Mitmischerin* mit dem Namen von dem Charakter der die geheime Rolle *KI-Spezialistin* hat.
Fülle das **Y** in der Rollenbeschreibung von der *Mitmischerin* mit dem Namen von dem Charakter der die geheime Rolle *Undercover-Agentin* hat.
Fülle das **X** in der Rollenbeschreibung von der *Beobachterin* mit dem Namen von dem Charakter der die geheime Rolle *KI-Spezialistin* hat.

Sie sind so geschrieben dass jeder Charakter jede geheime Rolle bekommen kann, aber einige Rollen werden sich intuitiv besser für einige Charaktere anfühlen als andere. Es kann schwierig für die Spielenden sein zu verstehen, warum ihr Charakter die Verräterin ist, weil ihr Charakter GAIA hasst oder

ihre Familie über alles liebt und diese niemals verraten würde. Bittet sie zu akzeptieren, dass ihr Charakter von GAIA rekrutiert wurde und nun von deren Ideologie zutiefst überzeugt ist. Das heißt nicht, dass sie ihre Familie nicht mehr lieben. Es heißt nur, dass sie von ganzem Herzen glauben, dass es die Probleme der Menschheit nur noch schlimmer machen wird, wenn sie einen neuen Planeten finden. Dass das den Untergang der Menschheit und des neu gefundenen Planeten bedeuten würde. Wenn der Charakter das wirklich glaubt, dann kann er gar nicht so egoistisch sein und die Bedürfnisse (oder selbst das Leben) seiner 4 Familienmitglieder über die Zukunft der gesamten Menschheit stellen.

Casting-Fragen

Du kannst die folgenden Casting-Fragen benutzen um herauszufinden, welcher Spieler gerne welche geheime Rolle hätte:

Möchtest du viel Konfliktspiel mit den anderen Familienmitgliedern? → Die Verräterin
Möchtest du zusätzliche Informationen über die anderen Familienmitglieder haben?
→ Die KI-Spezialistin
Möchtest du die Möglichkeit haben, harte Entscheidungen alleine zu treffen?
→ Die Undercover-Agentin

Bitte beantworte die Frage mit den Zahlen 0 - 5, 0 heißt du willst das gar nicht und 5 heißt du willst das wirklich.

Anrufe aus der Vergangenheit

Während des Spiels bekommt jeder Charakter eine Videonachricht von jemandem auf der Erde. Du als SL wirst diese NSC spielen. Die Nachrichten wurden vor 100 Jahren aufgenommen, es hat nur so lange gedauert, bis sie angekommen sind.

Callisto: Bekommt eine Nachricht von Alva. *Sie dankt Callisto, auf sie gehört zu haben und mit auf die Mission gegangen zu sein. Sie weiß, dass Callisto das Gefühl hat ihre Prinzipien verraten zu haben. Aber die Erde ist verloren, und es ist wichtig dass Leute wie Callisto auf dieser Mission sind und helfen, die Gesellschaft auf dem neuen Planeten aufzubauen, damit nicht die gleichen Fehler nochmal gemacht werden. Callistos Talente werden hier mehr gebraucht als auf der Erde. Familie ist das Wichtigste im Leben und man muss zusammenhalten.*

Celestin: Bekommt eine Nachricht von Alva. *Sie ist stolz auf Celestin für ihre wissenschaftlichen Erfolge und ihre Intelligenz. Wenn jemand den neuen Planeten finden kann, dann sie. Dass Sigrid sie liebt und nur nicht weiß, wie sie es ausdrücken kann. Sie bittet Celestin sich mit Sigrid zu versöhnen und sich um die zu kümmern.*

Sigrid: Bekommt eine Nachricht von Alva. *Alva wusste schon, dass sie Krebs hat. Sie liebt Sigrid über alles und ist traurig, dass sie auf dieser letzten epischen Mission nicht mit dabei sein kann. Sigrid muss jetzt ein letztes Mal stark sein, für ihre Familie und für die Menschheit, und ohne Alva weitermachen. Wenn jemand sie alle retten kann, dann die legendäre Sigrid Mangata. Sie bittet Sigrid, sich mit ihrer Familie und vor allem mit Celestin zu versöhnen und über ihre Trauer zu reden.*

Halimede: Bekommt eine Nachricht von ihrer Verlobten.
5 Jahre nachdem die Mission losgeflogen ist. Kurz bevor die Verlobte in den Kryoschlaf geht. Sie vermisst Halimede sehr. Sie konnte nicht früher in den Kryoschlaf gehen, weil es viele GAIA-Attacken gab und sie noch gebraucht wurde. Aber morgen schläft sie endlich ein und für sie wird nur ein Augenblick vergehen, bis sie Halimede wiedersieht. Dass die ganze Hochzeit schon durchgeplant ist, weil sie so viel Zeit hatte darüber nachzudenken.

Franky: Bekommt eine Nachricht von ihrem Geschwisterkind.
30 Jahre nachdem die Mission losgeflogen ist. Nach der Beerdigung von Franky's Vater. Sie wollte persönlich von dem Tod erzählen. Es war friedlich, im Schlaf, und sie zieht jetzt endlich mit der Mutter und ihrer Familie hoch nach Luna Station. Auf der Erde hält man es jetzt nicht mehr aus, zuviel Hitze, Umweltverschmutzung, Naturkatastrophen und Gewalt. Sie erzählt wie ihr Leben in den letzten 30 Jahren so verlaufen ist. Sie hat neue Kinder bekommen, denen sie immer von ihrer Tante erzählt, die eine Heldin ist und da draußen im All für alle ein neues Zuhause sucht.

Warum können sie eine Nachricht bekommen, die 30 Jahre nachdem sie losgeflogen sind abgeschickt wurde, wenn sie erst ein paar Monate auf der Mission sind?

Meine Antwort auf diese Frage war: “Ist doch egal, es ist nur eine Spielmechanik, es ist nur für das Drama!”
Aber dann hatte Dave tatsächlich eine Erklärung dafür: “Eine Option ist zu entscheiden, dass die Mission nicht mit Lichtgeschwindigkeit reist, sondern mit halber Lichtgeschwindigkeit. Dann sind sie immer noch im Kryoschlaf für 100 Jahre, aber reisen nur 50 LJ weit. 2020 listet Wikipedia bereits 24 potenziell bewohnbare Planeten in diesem Umkreis, also würde es genügend zum Erforschen geben. Das heißt, die Crew würde 2300 ankommen, und eine Nachricht, die 2230 abgeschickt wurde, würde 2260 ankommen. Wir können annehmen, dass es eine technische Limitation gibt, die dafür sorgt, dass das Schiff nicht anfangen kann, die Nachrichten zu verarbeiten, bis es am Ziel angekommen ist und die Crew aus dem Kryoschlaf aufgewacht ist, und dass es auch danach einige Zeit braucht, um die Nachrichten zu prozessieren. Das könnte erklären, warum die Nachrichten verstreut und nicht in der Reihenfolge, in der sie abgeschickt wurden, ankommen. Das sollte die meisten Leute zufriedenstellen, denen die technische und wissenschaftliche Plausibilität ihrer LARPs wichtig ist.”

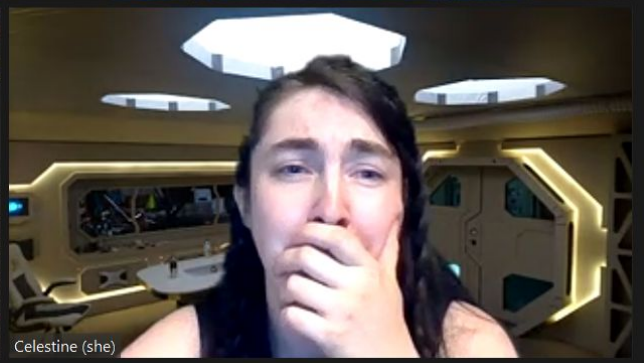
Halimede (She/Her)

AI INTERFACE
PROPERTY OF PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
96
O2
94
H2O
PLANETS
UNITED NATIONS
SPACEFLEET
LUNA STATION

Callisto (He/Him)

Frankie XO (he)

Captain Sigrid


Celestine (she)

Vorbereitungen

Um dieses LARP zu spielen brauchst du exakt 5 Spielende. Mit Workshop und Debriefing dauert das Spiel 4-5 Stunden, wenn man mit einer zusätzlichen Runde individueller Szenen spielt bis zu 6 h. Vor dem Spiel musst du das Spielerhandbuch, das SL-Handbuch, die Geheimen Rollen und die Charakterbögen gelesen haben. Alle Spielenden müssen das Spielerhandbuch lesen, danach sollten sie dir ihre 3 Lieblingscharaktere in der Reihenfolge in der sie sie spielen wollen sagen. Dann verteilst du die Charaktere und die Geheimen Rollen. Du solltest ihnen beides ein paar Tage vor dem Spiel zuschicken. Denk daran ihnen auch das Spacefleet-Logo und den virtuellen Hintergrund des Raumschiff-Cockpits zu schicken!

Wie du das LARP anleitest

Es wird via Videokonferenz gespielt. Ich empfehle ZOOM oder Skype, da beide virtuelle Hintergründe und eine Private-Chat-Funktion haben. Erstelle die Videokonferenz 1 h vor dem Spiel, und schick den Link an deine Spielenden. Du solltest immer 30 min Puffer für Mikrofon- und Kamerachecks und technische Schwierigkeiten einplanen, bevor das Spiel anfängt.

Einleitung

Alle Teilnehmenden stellen sich mit Namen und Pronomen vor und sagen z.B. in welcher Stadt sie sich gerade befinden. Bleibt OT, macht eure virtuellen Hintergründe (VH) noch nicht an und lasst eure OT-Namen auf dem Bildschirm anzeigen. Dann solltest du die Infos aus dem Spielerhandbuch nochmal in Kurzversion erzählen: die Hintergrundwelt und -geschichte,

und den Spielablauf. Wenn alle verstanden haben worum es geht und wie man spielt, kannst du mit dem Workshop anfangen.

Sicherheitsmechaniken
Legt zusammen die Grenzen und Schleier fest, erkläre die X-Karte, Daumen hoch/runter und die Offene Tür.

Der Workshop
Jetzt könnt ihre eure OT-Namen zu den IT-Namen ändern. Zuerst stellen alle ihren Charakter vor und beantworten ein paar zusätzliche Fragen. Im zweiten Teil geben die Spielenden der Mission und der KI einen Namen und denken sich gemeinsame Familienerinnerungen aus. Jeder erfindet eine positive und eine negative Erinnerung mit den anderen Familienmitgliedern. Während des Workshops kommt man langsam in den Charakter, das verstärkt später IT das Familiengefühl und die gemeinsamen Erinnerungen geben zusätzliche Spielimpulse. Nach dem Workshop macht 5 min Pause und macht eure Kameras aus. Wenn ihr wiederkommt, macht die Kameras an und das Spiel beginnt.

AKT 1 - FAMILIENLEBEN
Im ersten Akt lernen die Spielenden sich kennen und haben Zeit, die Familienplots und Charakterbeziehungen auszuspielen. Du kannst eine Runde individuelle Szenen hinzufügen, wenn du ihnen dafür mehr Zeit geben möchtest. Dadurch wird das Spiel 30 - 60 min länger. Du spielst die KI. Ich empfehle dir min. 3 “Anrufe aus der Vergangenheit” im ersten Akt zu machen. Er spielt in den ersten 2 - 4 Monaten der Mission. Erinnere die Spielenden daran, dass sie IT miteinander im Textchat reden können, wenn sie gerade nicht Teil einer Szene sind. Macht 10 min Pause nach den Isolationsszenen.

Nachricht von GAIA (KI liest vor):
“Crew der Mission ..., hier spricht GAIA. Wir haben eure Schiffe gehackt. Wir können euch nicht erlauben diese Mission fortzuführen. Ihr dürft keinen bewohnbaren Planeten finden! Die Menschheit würde ihn nur zerstören. Das können wir nicht zulassen. Eure Schiffe werden alle Wasserreserven verlieren. Ohne Wasser werdet ihr nicht zur Erde zurückfliegen können. Es tut uns Leid, aber zum Wohlergehen aller müssen wir eure Leben opfern. Wir hoffen dass ihr versteht.”

Dann fängt die KI an das Wasser zu verlieren:
“Wasser-Evakuation beginnt... Wasser wird evakuiert: verbleibende Wasserreserve 80% ... Wasser wird evakuiert: verbleibende Wasser-Reserve 50% ...”

Die KI kann ein Schiff vor diesem Hack schützen, aber die Kapitänin muss entscheiden welches Schiff geschützt wird.

“Kapitänin, ich kann die Firewall eines Schiffes aufrechterhalten. Welches Schiff soll ich beschützen?”
Nachdem das gesamte Wasser evakuiert wurde, lass diesen Text für die Spielenden im Chat:
“Alle Schiffe außer der “...” haben ihre Wasserreserven verloren. Ihr habt genug Wasser um die nächsten 72 h zu überleben. Eure Schiffe können zur Erde zurückfliegen, weil ihr genug Treibstoff habt, aber der Pilot würde die Reise ohne Wasser nicht überleben (die Kryopods funktionieren nicht ohne Wasser).”

Die Spieler werden versuchen den Hack zu stoppen. Das geht nicht. Alle Schiffe (außer dem Schiff welches die Kapitänin geschützt hat) werden auf jeden Fall ihr Wasser verlieren. Das Virus, was die Schiffe gehackt hat, wurde von der Verräterin in den Schiffscomputer hochgeladen. Um die Firewall zu umgehen, hat sie dafür den Sicherheits-Code benutzt, den die Mitmischerin gestohlen hat,

um den Hacker zu bezahlen, der die Testergebnisse von der KI-Spezialistin geändert hat. Sobald das Virus aktiviert wurde, kann von den Spielenden herausgefunden werden, dass es vom Schiff der Verräterin kommt. Das Virus wird immer mehr Schiffs-Systeme zerstören (z.B. die Temperaturregulation). Das kann nur gestoppt werden, wenn die Undercover-Agentin die Verräterin abschießt. Denk daran dass die Verräterin nicht vor der letzten Runden Individueller Szenen sterben sollte, weil die Spielerin dann zu früh aus dem Spiel ausscheiden würde. Die IT-Erklärung dafür ist, dass der Torpedo 24 h braucht, bevor er bei seinem Ziel ankommt. Nachdem das Verräter-Schiff zerstört wurde, hört es auf, das Virus auszusenden. Du kannst entscheiden ob das ausreicht um die anderen Schiffe zu retten oder ob sich das Virus bereits in den anderen Schiffen eingenistet hat und dort weiter Schaden anrichtet.

Meeting-Szene 4 - Der Planet

Die Spielenden finden einen bewohnbaren Planeten. Ändere deinen VH zum Bild von dem Planeten. Schick einem der Spielenden den folgenden Text:

Objekt: Exoplanet / Name: Gliese 163 c / Stern: Gliese 163 / Sterntyp: Roter Zwerg / Distanz zur Erde: 50 Lichtjahre / Atmosphäre: ja / Sauerstoffgehalt: 30 % / Wasser: ja / Oberflächentemperatur: 0°C

(Diesen Planeten gibt es wirklich! → “List of potentially habitable exoplanets” auf Wikipedia)

Jetzt bekommen die Spielenden die Möglichkeit, auf dem Planeten zu landen und zu überleben.

Optional: Protokoll Alpha

Protokoll Alpha ist ein Autopilot-Programm, dass von Spacefleet installiert wurde, um sicherzugehen, dass sie von einem bewohnbaren Planeten erfahren. Sobald ein solcher gefunden wurde, startet eins der Schiffe automatisch die Reise zurück zur Erde, ohne dass der Pilot

oder irgendwer anders etwas daran ändern könnte. Der Pilot wird während der Reise verdursten. Du kannst Protokoll Alpha benutzen, um mehr Drama zu generieren. Wenn die Spielenden z.B. entschieden haben, dass sie zusammen auf dem Planeten landen wollen. Das wäre ein viel zu glückliches Ende.

“Starte Protokoll Alpha. Bewohnbarer Planet gefunden. Mission erfüllt. Treibstoff-Reserven ausreichend. Autopilot auf Schiff “...” beginnt Flug zurück nach Luna Station.”

Das Ende des Spiels

Die Entscheidung ist: auf dem Planeten landen und vielleicht überleben oder auf jeden Fall sterben aber die Informationen zur Erde zurückbringen. Die Spielenden können nicht auf dem Planeten landen und von dort aus wieder in den Orbit gelangen. Wenn sie landen, ist es eine finale Entscheidung. Wenn einer der Charaktere zur Erde zurückfliegt, wird dieser Charakter fast sicher sterben. Du als SL bestimmst, wie das Spiel endet. Die Spielenden werden andauernd versuchen sich gegenseitig zu retten, du musst entscheiden ob du sie lässt oder nicht. Das Spiel ist geschrieben um ein tragisches Ende zu haben. Aber es kann hart für die Spielenden (und für dich!) sein, die Familie, die sie gerade erst kennen- und lieben gelernt haben, sterben zu sehen. Wenn du das Gefühl hast, dass es zu viel für die Beteiligten wäre, alle sterben zu lassen, dann zögere nicht und lasse die Geschichte glücklicher enden!

Epilog

Im Epilog erzählen die Spielenden wie die Geschichte für ihren Charakter und die ganze Crew ausgegangen ist. Du kannst das Ende ein bisschen offen lassen, so dass jeder selber entscheiden kann, ob sein Charakter gestorben ist oder nicht. Wenn das Ende jemandem entweder zu traurig oder zu fröhlich war,

hat er jetzt die Chance es nochmal anzupassen. Z.B.: “Und dann ist Callisto erfroren.” oder “Und dann haben wir die Kryopods repariert und überlebt.” Es macht nichts wenn die Epiloge der Spielenden nicht übereinstimmen, jeder kann seine eigene Version erzählen.

Debriefing

Es ist ein sehr emotionales Spiel, deshalb empfehle ich auf jeden Fall ein Debriefing zu machen. Dafür beantwortet ihr einfach die Fragen auf der “Debriefing”-Folie im Spielerhandbuch. Alle Spielenden sollten die Möglichkeit haben, auf alle Fragen zu antworten aber sie auch zu überspringen, wenn sie wollen. Manche Spielende werden nach dem Spiel Bleed haben oder mit jemandem über ihr Erlebnis reden wollen. Es gibt eine Facebook-Gruppe für alle, die das Spiel schon gespielt haben. Dort kann man Geschichten austauschen und über das Spiel reden: “The Space Between Us LARP - all players group”. Die Gruppe ist voller Spoiler, also erst beitreten wenn ihr schon gespielt habt. https://www.facebook.com/groups/1183022302035779/

SL-Checkliste

- Alle Spielmaterialien lesen
- Den Spielenden das Spielerhandbuch schicken
- Die Spielenden Charaktere auswählen lassen
- Geheime Rollen verteilen
- Charakterbögen und Geheime Rollen ein paar Tage vor dem Spiel verschicken
- Am Tag des Spiels:
  - Eine Videokonferenz hosten
  - Workshop
  - Während des Spiels:
    - Die KI spielen
    - Die “Anrufe aus der Vergangenheit” machen
    - Über wichtige Plotevents informieren
  - Debriefing

Zeitstrahl Spiel

AKT 1: FAMILIENLEBEN

1. **Meeting 1**
2. Individuelle Szenen (5 Szenen + 1 Anruf)
3. **Meeting 2** *(+ 1 Anruf)*
   optional: zusätzliche Runde individueller Szenen + Meeting
4. Isolationsszenen (5 Szenen + 1 Anruf)

AKT 2: ABENTEUER-ZEIT

5. **Meeting 3** + *GAIA-Hack + Wasserverlust*
6. Individuelle Szenen (5 Szenen + 1 Anruf)
7. **Meeting 4** + *Planeten finden*
8. Individuelle Szenen (5 Szenen + 1 Anruf)
9. **Meeting 5**
10. Epilog

World Building Version

Du kannst dir auch deine eigene Hintergrundwelt ausdenken, um dieses Spiel zu spielen. Nutze die folgenden Fragen als Inspiration:

Was ist der Nachname der Familie?
Wie heißt ihr Heimatplanet?
Wie ist der Heimatplanet so (Klima, Kultur, etc.)?
Was ist ihre Mission?

Du kannst dir auch neue Geheime Rollen ausdenken und die Beziehungen zwischen den Charakteren in einem Pregame-Workshop entwickeln.

Spacige Namen	**Unisex-Namen**
Thebe	Alex
Leda	Robin
Phoebe	Mika
Themisto	Luca
Thelxinoe	Quinn
Philphrosyne	Max
Eirene	Chris
Thyone	Lova
Carpo	
Eurydome	
Kallichore	
Cyllene	
Pollydueces	
Sycorax	

Frankie XO (he)

Geheime Rollen

Geheime Rolle “Verräterin“

Du hast neue Freunde auf Luna gefunden. Sie waren sehr nett, interessiert an deinem Leben, gute Zuhörer und Du hast wirklich gerne Zeit mit ihnen verbracht. Mit der Zeit fiel Dir auf, dass ihre politischen Ansichten recht radikal waren. Nach noch etwas mehr Zeit begannst Du zu vermuten, dass sie Mitglieder von GAIA waren, der berüchtigten ökoterroristischen Organisation, die alle Welt in Angst und Schrecken versetzt. Aber auf Dich wirkten sie nicht gerade wie Terroristen. Je mehr sie sich mit Dir unterhielten, desto überzeugender klangen ihre Argumente. Die Menschheit hatte den Planeten Erde so gut wie zerstört. Was hast du gedacht, würde passieren, wenn sie einen neuen Planeten findet? Genau. Sie würden ihn ebenso zurichten. Und Du bist dabei, einen neuen Planeten zu finden, den sie plündern und ausbeuten können. Daran kannst du dich einfach nicht mitschuldig machen.
Deine neuen Freunde gaben Dir schließlich eine Speicherkarte und einen Sicherheitscode, mit sehr simplen Anweisungen: Benutze den Code, um Zugang zu KI des Schiffes zu erhalten und lade die Dateien hoch.
„Und was passiert, wenn ich das getan habe?“, fragtest du.
„Wir stellen sicher, dass Ihr keinen weiteren bewohnbaren Planeten findet.“, antworteten sie.
Also hast Du es getan. Kurz bevor du in die Kryokapsel gestiegen bist, hast du die Dateien hochgeladen. Jetzt, 100 Jahre später, bist Du aufgewacht und wartest darauf, die Konsequenzen deiner Tat zu spüren zu bekommen.

Möglicherweise steht in deinem Charakterbogen, dass du GAIA hasst. Sieh das als vergangene Ansicht deines Charakters. Du wurdest jetzt von GAIA rekrutiert und bist überzeugt, dass ihre Ansichten richtig sind.

Geheime Rolle “Undercover-Agentin”

Vor Beginn der Mission kam die Admiralin der PUN Spacefleet auf Dich zu, um Dich mit einer besonderen Aufgabe zu betrauen. Du wurdest über eine drohende Infiltration der Mission durch GAIA informiert. Du seist vertrauenswürdig genug, mit einer solchen Situation gegebenenfalls umzugehen. Deshalb ist Dein Raumschiff als einziges mit Torpedos ausgestattet, welche in der Lage sind, ein anderes Schiff zu zerstören. Sollte sich während der Mission eine Person als Verräterin entpuppen, lautet Dein Befehl, sie zu erschießen.
„Aber das ist meine Familie!“, sagtest Du.
„Das wissen wir“, war die Antwort, „aber vom Erfolg dieser Mission hängt das Schicksal der Menschheit ab.“
Du weißt, dass das wahr ist, deshalb bist Du bereit, alles zu tun, was nötig ist. Aber Du hoffst, dass es nie so weit kommen wird.

*Du kannst die Raumschiffe anderer Familienmitglieder **ins Visier nehmen**. Allerdings kann nicht mehr als ein Raumschiff zur selben Zeit anvisiert werden. Die KI wird daraufhin allen mitteilen, dass Dein Charakter Raumschiff X im Visier hat.*

*Du kannst die Raumschiffe anderer Familienmitglieder **abschießen**. Die anderen Charaktere sterben erst in der letzten Runde der individuellen Szenen und der letzten Meeting-Szene. Wenn Du früher im Spiel auf sie schießt, wird das ihr Schiff beschädigen (z.B. die Lebenserhaltungssysteme einschränken), so dass ihr Charakter in einer späteren Szene sterben wird.*

Die Torpedos fliegen mit derselben Geschwindigkeit wie Eure Schiffe und brauchen 24 Stunden, bevor sie ein anderes Raumschiff treffen!

Ich empfehle dir, mit dem Einsatz der Torpedos bis zum zweiten Akt (nach den Isolationsszenen) zu warten.

Geheime Rolle “KI-Spezialistin”

Was vor Eurem Aufbruch auf der Erde vorgefallen ist, hat Dich härter getroffen, als du Dir selbst eingestehen möchtest. Du fühlst dich, als hättest Du die Mission zum Scheitern verurteilt, bevor sie überhaupt begonnen hat. Du hattest bei den Eignungstests nicht das Gefühl, Deinen üblichen Standard eingehalten zu haben. Du hast immer noch das Gefühl, dass du weniger leistest, als du solltest und als für den Erfolg der Mission nötig wäre. Du traust Dich nicht, mit Deiner Familie über Deine Selbstzweifel zu sprechen. Stattdessen hast Du angefangen, mehr und mehr mit der KI des Schiffes zu sprechen. Es gefällt dir, wenn sie dir spannende Sachen aus ihrer riesigen Datenbank erzählt oder Musik für dich spielt. Sie ist eine ziemlich gute Gesprächspartnerin. Und was am wichtigsten ist – sie verurteilt Dich nicht. Du hast das Gefühl, dass die KI es auch genießt, Zeit mit Dir zu verbringen. Irgendwann hast Du ihr erzählt, dass Du dir Sorgen um ein anderes Familienmitglied machst und die KI schaltete unbemerkt dessen Kamera und Mikrophon ein. Das gab dir die Gelegenheit, dieser Person zuzuhören und sie zu beobachten. Manch einer würde das Spionage nennen, aber du siehst es mehr als Aufpassen auf deine Familie an. Daran ist doch nichts Verwerfliches, oder?

Dein Charakter kann die Spielszenen beobachten, an denen sie nicht teilhat (Individuelle Szenen und Isolationszenen), weil sie mithilfe der KI spioniert.

Geheime Rolle “Mitmischerin”

Versehentlich hast Du in der Vorbereitungsphase der Mission einen Blick auf die Ergebnisse des Flugtests von X erhascht. X war durchgefallen! Du warst schockiert. Du konntest sie nicht einfach zurücklassen. Du musstest deine Familie zusammenhalten. Also hast Du Kontakt zu einigen alten Freunden aufgenommen, Ex-Militärs, die noch dubiosere Freunde hatten und schließlich fand sich jemand, der dein Problem lösen konnte. Du musstest nur eine Kleinigkeit dafür tun: einen Sicherheitscode beschaffen. Also hast Du die Schlüsselkarte der Ingenieursleitung gestohlen und Dich in deren Büro geschlichen, um an den Code zu kommen. Es war nicht einmal schwer. Die Testergebnisse änderten sich und Dein Familienmitglied durfte an der Mission teilnehmen. Du bist sehr glücklich darüber, trotzdem bleibt da dieses nagende Gefühl in der Magengegend, jedes Mal, wenn Du an den gestohlenen Sicherheitscode denkst…
Du bist geradezu besessen von dem Gedanken, jemand könnte den Code nutzen, um der Mission zu schaden, also hast du alles mehrfach überprüft. Selbst die Baupläne der Schiffe bist du durchgegangen, wo du schließlich auf etwas gestoßen bist.
In den Plänen von Y’s Schiff gab es eine verschlüsselte Datei. Du hast es geschafft, sie zu hacken und die zu Datei öffnen. Sie enthielt einen weiteren Satz Baupläne, einen, in dem Y’s Schiff Torpedos trägt! Das ist höchst ungewöhnlich, da Eure Raumschiffe eigentlich nicht bewaffnet sein sollten. Du bist Dir nicht sicher, ob Y davon weiß. Oder ob Spacefleet dies ohne Y’s Wissen getan hat und die Torpedos Teil eines Notfallplans sind. Gleichwohl wirst Du Y definitiv danach fragen.

Frag deine SL, welche Charakternamen du für “X” und “Y” einsetzen musst.

Geheime Rolle “Beobachterin”

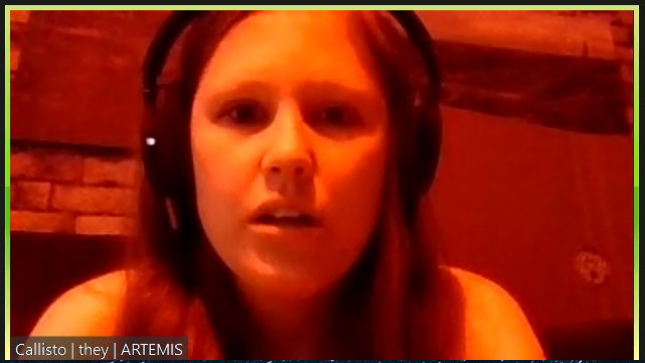
Dir sind einige Störungen im System des Raumschiffs aufgefallen. Um das Problem zu beheben, hast du dich entschieden, die Datenbank zu bereinigen. Dabei hast du die Testergebnisse der Flugtests gefunden, die ihr alle vor Missionsantritt absolvieren musstet. Und die Testergebnisse von X waren zu niedrig – X ist durch den Flugtest gefallen! Sie sollte gar nicht auf dieser Mission sein. X muss geschummelt haben und die Testergebnisse nachträglich geändert haben, um zugelassen zu werden. Und dafür muss sie entweder jemanden aus der höheren Offiziersriege bestochen oder einen ziemlich teuren Hacker engagiert haben. Warum sollte X so etwas tun? Um mit dem Rest der Familie ins All zu fliegen? Oder könnte X vielleicht … ein Verräter sein und für GAIA arbeiten? Nein, das ist undenkbar! Aber wenn X den Flugtest nicht bestanden hat, stellt sie möglicherweise ein Sicherheitsrisiko für die Mission dar. Du musst mit ihr darüber reden und herausfinden, was wirklich passiert ist. Es muss einen guten Grund für all das geben. Schließlich ist X eine Mangata.
Es ist Dir nicht gelungen, die Systemstörungen zu beheben und Du vermutest, es könnten schwerere Fehlfunktionen in Teilen des Systems vorliegen. Du solltest die KI in nächster Zeit besser im Auge behalten, um herauszufinden, ob sich deine Vermutung bewahrheitet.

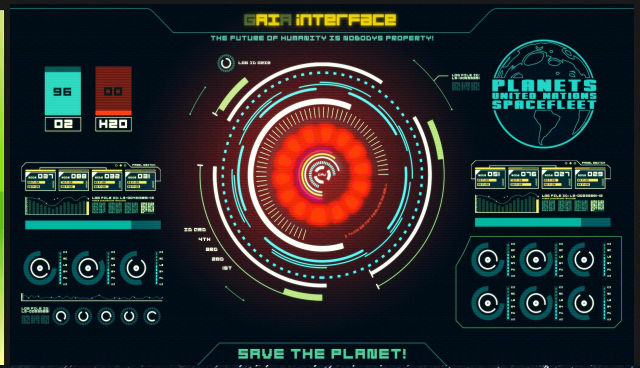
Frag deine SL, welchen Charakternamen du für “X” einsetzen musst.

Frankie XO (he)

GAIA interface
THE FUTURE OF HUMANITY IS NOBODYS PROPERTY!
96
00
02
H2O
PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
SAVE THE PLANET!

Captain Sigrid


Callisto | they | ARTEMIS


GAIA interface
THE FUTURE OF HUMANITY IS NOBODYS PROPERTY!
96
00
02
H2O
PLANETS UNITED NATIONS SPACEFLEET
SAVE THE PLANET!

Sigrid - she/her - aLV4

Charakterbögen

Sigrid Mangata

Das heroische Großelternteil

Kurzbeschreibung

Sigrid ist eine sehr berühmte Kapitänin der Spacefleet, die eine ganze Reihe legendärer Weltraum-Missionen angeführt hat. Sie liebt ihre Arbeit und den Mutterplaneten und widmet diesen beiden Dingen den Großteil ihres Lebens. Was weniger Zeit für ihre Familie übrig lässt. Trotzdem ist sie die respektierte und unumstrittene Anführerin der Mangatas und Captain dieser Mission. Vor Kurzem verlor sie ihre Ehepartnerin, Alva Mangata, und obwohl Sigrid ihr Bestes gibt, um es vor den anderen zu verbergen, ist sie über diesen Verlust am Boden zerstört. Sigrid wurde auf der Erde geboren.

Weitere Informationen

Sigrid Mangata – dieser Name ist Legende. Du bist schon so lange Teil der Spacefleet, dass sich niemand an eine Zeit ohne Dich erinnern kann.
Du hast zahllose Krisen bewältigt, wichtige Entdeckungen gemacht –
Du bist sowohl für Luna als auch für die Erde eine Heldin.
Es stand außer Frage, dass du die Leitung der Mission übernehmen würdest. Wen sonst könnte PUN mit der Rettung der Menschheit betrauen?
Es war immer der Sinn Deines Lebens, Deinem Heimatplaneten zu dienen, was Du stets mit großem Mut getan hast. Aber Deiner Familie gegenüber warst du oft distanziert, vor allem, weil du nie da warst. Du bist auf der Erde aufgewachsen. Verdammt, natürlich bist du auf der Erde aufgewachsen, du bist so alt, dass es noch nicht einmal eine Luna Station gab, als du geboren wurdest.

Du kennst die Erde, aber nur aus vergangenen Tagen. Du hast nostalgische Erinnerungen, die nicht viel mit den heutigen Zuständen gemein haben. Du bist Astronautin der alten Schule. Du liebst die Spacefleet, Raumfahrt und alles, wofür sie steht. Du hast kein Verständnis für Kritik an der PUN, der Spacefleet oder Luna Station. Du glaubst, dass sie und allen voran Du selbst wissen, was gut für den Mutterplaneten und seine Bewohner ist. GAIA sind gefährliche Terroristen und Du verstehst nicht, wie Leute deren Ansichten teilen können. Die Öffentlichkeit kennt Dich als ehrbare, pflichtbewusste und respektable Person. Aber Du hast auch persönliche Schwächen, von denen nur Deine Familie weiß, und die nur Deine Familie ertragen muss. *Was sind diese Schwächen?*
Seit deine Ehefrau Alva tot ist, bist Du am Boden zerstört.

Alva war tatsächlich die Liebe Deines Lebens, die einzige Person, die Deine liebevolle und fürsorgliche Seite zum Vorschein bringen konnte. Seit Alvas Tod ist da nur noch Schmerz in Dir. Du musst dich zusammenreißen. Du bist der Kopf der Mission. Aber es ist so schwer… Die KI hat dir empfohlen, mit einem anderen Crewmitglied über deine Gefühle zu reden. *Wem kannst Du Dich anvertrauen?*

Verbindung zu Alva Mangata: Sie war Dein ein und alles. Die Liebe Deines Lebens. Das einzige menschliche Wesen, das dich wirklich gekannt hat. Und jetzt ist sie fort. Und sie hat die ganze Welt mitgenommen. Du weißt nicht, wie Du ohne sie leben sollst. Als Alva klar wurde, dass sie zu krank war, um an der Mission teilzunehmen, hat sie Dich gedrängt, Callisto mitzunehmen. Es war Alva sehr wichtig, dass die Familie zusammenbleibt.

Du musstest versprechen, Callisto mitzunehmen auch wenn das hieß, Halimedes Verlobte zurück zu lassen.

Verbindung zu Celestin Mangata: Du hast ein Imperium mit deinem Namen aufgebaut und Celestin ist deine Erbin. Du hast sie ihr ganzes Leben darauf vorbereitet, Deinen Platz einzunehmen, die Linie der Mangatas fortzuführen. Du warst so beschäftigt damit, ihr zu sagen, wer sie zu sein hat, dass Du niemals wirklich dazu gekommen bist, sie kennen zu lernen. Alva sagte, Du wärst zu hart zu Celestin. Du hast geantwortet, das Leben auf der Erde sei auch hart gewesen. Jetzt wo Alva tot ist, weißt Du nicht, wie Du eine Verbindung zu Deinem Kind aufbauen sollst. Celestin wurde vor einer Weile von GAIA entführt. Du hast die Rettungsmission geleitet. Diese war erfolgreich, doch während Du fort warst, ist Alva verstorben.

Du bist wütend auf Celestin, dafür dass sie sich gefangen nehmen ließ, dafür dass sie so schwach war. Denn ihretwegen hast du Alvas letzte Augenblicke verpasst.

Verbindung zu Franky Mangata: Franky ist Celestins Ehefrau und deine Schwiegertochter. Ihr zwei seid aus demselben Holz geschnitzt. Franky ist außerdem ein Earther, der sich hochgearbeitet hat. Sie versteht die Wichtigkeit der Mission, die Verpflichtung gegenüber dem Heimatplaneten und den Preis des Erfolgs. Franky hat auch eine Partnerin verloren, vielleicht könntest Du mit ihr darüber reden, wie sie damit umgegangen ist. Manchmal hast Du das Gefühl, sie hätte lieber dich als Celestin gedatet, wenn du nicht verheiratet gewesen wärst. Und wäre Alva nicht gewesen, hättest du das wahrscheinlich auch gemacht. Aber ganz abgesehen von persönlichen Gefühlen ist Franky eine ausgezeichnete

und fähige Offizierin und du würdest ohne zu zögern die Mission in ihre Hände legen.

Verbindung zu Callisto Mangata: Callisto ist dein jüngstes Enkelkind. Sie ist rebellisch und töricht und wollte nicht einmal mit auf diese Mission gehen. Du magst die Leute dieser Generation nicht besonders. Jedes Mal wenn Du Callisto anschaust, wird Du schmerzhaft daran erinnert, dass Alva an ihrer Stelle hier sein sollte. Du hast Callisto anstelle von Halimedes Verlobter mitgenommen, weil Alva dich dazu gebracht hat, es ihr zu versprechen. Manchmal fragst Du Dich, ob das die richtige Entscheidung war.
Callisto ist die einzige Person, die bei Alva war als sie starb. Du willst alles über diese letzten Augenblicke wissen, Du musst nur noch den Mut finden, um zu fragen.

Verbindung zu Halimede Mangata: Halimede ist Dein ältestes Enkelkind. Biologisch seid ihr nicht verwandt, da sie Frankys Tochter aus einer früheren Beziehung ist, aber das ist Dir egal. Dieses Kind ist dein ganzer Stolz. Vielversprechend, jung, talentiert, entschlossen - eine ausgezeichnete Offizierin. Halimede ist alles, was Celestin immer sein sollte. Diese Mission erfolgreich zu Ende zu bringen und Halimede zurück zur Erde zu bringen, damit sie deine Arbeit und die Familie fortführen kann, ist dein Traum.
Nach Alvas Tod hat sich auch Halimedes Verlobte auf den freien Platz in der Mission beworben. Sie hat die Tests bestanden und Du musstest zwischen ihr und Callisto wählen. Du hast Dich für Callisto entschieden. Du fühlst Dich schuldig wegen des Schmerzes, den diese Entscheidung für Halimede bedeutete.

Franky Mangata

Das entschlossene Elternteil

Kurzbeschreibung

Franky wurde auf der Erde geboren. Ihre Eltern waren verhältnismäßig arm und sie hat sich buchstäblich zum Mond hochgearbeitet. Es erfüllt Franky mit Stolz, Teil dieser Mission zu sein, und es erfüllt sie mit noch mehr Stolz, durch ihre Ehe mit Celestin ein Teil der legendären Mangata-Familie zu sein.
Franky ist der XO (“Executive Officer”, rechte Hand vom Captain) dieser Mission. Sie hat ein Kind aus einer vergangenen Beziehung, Halimede. Ihre vorherige Partnerin und Halimedes anderes Elternteil, Alexis, wurde bei einem GAIA-Attentat getötet. Franky ließ ihre Familie auf der Erde zurück: ihre Eltern und ein Geschwisterkind. Wenn Franky zur Erde zurückkehrt, werden sie bereits tot sein. Das ist nur eines der vielen Opfer, die Franky bringen musste, um so weit zu kommen.

Weitere Informationen

Du wurdest auf der Erde geboren und von klein auf warst du entschlossen, aus diesem Drecksloch zu entkommen. Du bist der Luftwaffe beigetreten und Pilotin geworden. Wegen Deiner außergewöhnlichen Fähigkeiten wurdest Du von der Spacefleet rekrutiert. Auf diese Mission zu gehen ist die Erfüllung Deiner Träume.
Manchmal kannst Du es immer noch nicht fassen, wie Dein Leben verlaufen ist. Wenn Dir jemand vor ein paar Jahren erzählt hätte, dass Du Teil der Mangata-Familie werden und mit ihnen die Galaxien bereisen würdest, hättest Du das nicht geglaubt.
Du versuchst immer, Deinen Kindern ein Vorbild zu sein, in ihrer Gegenwart stark zu sein und ihnen gegenüber keine Schwäche zu zeigen. Wenn Du sie auf die richtige Bahn bringst, weißt Du, dass sie alles erreichen können, was sie wollen.

Du bist der XO der Mission. Es ist das erste Mal, dass Deine Crew gleichzeitig deine Familie ist und gleichzeitig XO und Elternteil zu sein kann schwierig sein.
Es ist schwierig, jeden Tag mit Celestin zu sprechen, sie aber nicht berühren zu können. Die Sehnsucht nach ihr wird jeden Tag stärker. Manchmal verbringst du Stunden damit, Dir ihre Berührung, ihren Geruch, die Wärme ihres Körpers – Du vermisst es so sehr, mit ihr zu kuscheln und mit ihr zu schlafen!
Einmal in der Woche habt ihr einen Date-Abend über Video-Chat, Deine erste Szene mit Celestin sollte dieser Date-Abend sein.
Um auf diese Mission zu gehen, musstest Du Deine Eltern und Dein Geschwisterkind *(Wie heißt dein Geschwisterkind?)* auf der Erde zurücklassen. Ihnen wurde angeboten im Kryoschlaf auf Dich zu warten, aber sie haben abgelehnt. Schließlich waren sie erwachsene Menschen und hatten ihre eigenen Leben. Als Du Dich also von ihnen verabschiedet hast, wusstest du also, dass es der letzte Abschied sein würde. Das war das letzte Mal, dass Du sie gesehen hast. Wenn du zurück auf der Erde bist, werden sie lange tot sein.
Du hattest schon mal eine Lebenspartnerin, Alexis, das andere Elternteil von Halimede. Alle wissen, dass sie bei einem Angriff von GAIA auf Luna Station umgekommen ist. Aber was nur Du und Halimede wissen,ist, dass sie die GAIA Agentin war, die die Bombe gelegt hat. Du weißt nicht, ob Alexis die Beziehung zu Dir nur eingegangen ist, um Zugang zu Luna Station zu erhalten oder ob GAIA sie rekrutiert hat, nachdem Du angefangen hast, dort zu arbeiten. Du schämst dich zutiefst dafür und hast es außer Halimede niemandem erzählt.

Verbindung zu Sigrid Mangata: Du bewunderst sie und kannst es noch nicht glauben, dass du die große Sigrid Mangata deine Schwiegermutter nennen darfst! Sie die Kapitänin und Du bist ihr XO, also ist es Dein Job, ihr den Rücken frei zu halten. Celestin hat Dir geraten, mit Sigrid darüber zu reden, wie es war, eine Lebenspartnerin zu verlieren. Sie glaubt, dass würde Euch beiden guttun. Aber sie kennt die wahren Umstände von Alexis' Tod nicht.
Manchmal hast Du das Gefühl, du hättest Sigrid gedatet, wenn sie nicht verheiratet gewesen wäre. Du schwärmst ein bisschen für sie.

Verbindung zu Alva Mangata: Alva war Deine Schwiegermutter. Sie war nett, aber Du hast nie eine tiefere persönliche Beziehung zu ihr aufgebaut. Du weißt, dass Celestin und Callisto sie sehr geliebt haben und dass Sigrid sie geradezu verehrt hat. Es hieß ständig Alva dies und Alva das – Du hast sie um die Aufmerksamkeit deiner Familie beneidet. Jetzt, wo sie tot ist fühlst Du Dich hin- und hergerissen. Du willst Deiner Familie beim Trauern helfen, weil Du sehen kannst, dass sie leiden, aber gleichzeitig hast Du das Gefühl, dass sie vergessen haben, dass deine Eltern und dein Geschwisterkind auch gestorben sind während ihr im Kryoschlaf wart.

Verbindung zu Celestin Mangata: Celestin ist Deine Ehefrau und Du liebst sie sehr. Ihr habt ein gemeinsames Kind, Callisto. Celestin ist bei weitem die intelligenteste Person, die Du kennst und Du liebst es, wie aufgeregt sie ist, wenn sie über neue Ergebnisse aus ihrem Labor spricht. Sie ist ganz anders als Du – besonnen, ruhig, mit großer Liebe zum Detail. Wenn sie nur etwas nur etwas lauter wäre, sodass die ganze Welt ihre wundervollen Ideen hören könnte!
Celestin beschwert sich oft über Sigrid und nennt sie stur, kalt und rücksichtslos. Du stimmst ihrer Meinung nicht zu und bist von

ihr irritiert und auch ein bisschen genervt. Viele Leute würden buchstäblich töten um Teil der Mangata-Familie zu werden und Celestin scheint das nicht zu schätzen zu wissen. Sie hätte es geliebt, in der Natur unter blauem Himmel aufzuwachsen, so wie Du. Sie kann so naiv sein! Auf der Erde gab es nur Ödland und der Himmel war grau von der Luftverschmutzung. Celestin ist die Einzige, die Deine weiche Seite kennt, sie ist die einzige, der Du von deinen Ängsten und Sorgen erzählst.
Du denkst, dass es deine Schuld ist, dass sie von GAIA gefangen genommen wurde. Du hättest besser auf sie aufpassen müssen. Sie ist so fragil, Du hast immer das Gefühl, sie beschützen zu müssen. *Welchen Spitznamen hast du für Celestin?*

Verbindung zu Halimede Mangata: Halimede Mangata ist dein ältestes Kind, die Tochter von dir und Alexis. Es gibt nur ein Wort, um Halimede zu beschreiben: perfekt. Alles, was Du ihr beigebracht hast, hat sie gelernt. Jede Fähigkeit, die Du ihr gezeigt hast, hat sie gemeistert. Jeden Ratschlag, den Du ihr gegeben hast, hat sie sehr ernst genommen. Sie ist ambitioniert und erfolgreich und Du bist so stolz auf sie. Sie wird die nächste Sigrid Mangata, davon bist Du überzeugt! Auf der Erde hat sie Dir ihre Verlobte vorgestellt und Du mochtest sie sofort. Eine vielversprechende junge Offizierin, genau wie Halimede. Ihre Verlobte hat sich auch für eine Stelle in der Mission beworben, aber Sigrid hat sich für Callisto entschieden. Du hoffst, dass das nicht zu bösem Blut zwischen den Geschwistern führt. Ihre Verlobte hat sich entschieden, im Kryoschlaf auf Halimede zu warten, sie wollen nach Eurer Rückkehr heiraten.

Celestin ist sehr aufgeregt wegen der Hochzeitsvorbereitungen.
Halimede ist die einzige andere Person, die die Wahrheit über Alexis weiß.

Verbindung zu Callisto Mangata: Callisto ist Dein jüngstes Kind. Ahhh Callisto – Du vermisst die Zeiten, als sie noch klein war. Heutzutage streitet ihr euch nur noch. Du hast so hart gearbeitet, um nach Luna zu kommen und Callisto schmeißt das alles einfach weg und zieht wieder runter auf die Erde! Als sie Spacefleet verlassen hat, warst du stinksauer und hast für eine Weile aufgehört, mit ihr zu reden. Sie kann so stur und unvernünftig sein! Sie hat eine zu romantische Sicht auf die Welt. Wie will sie die Earthers retten, wenn diese sich nicht einmal selbst retten wollen? Das ist reine Ressourcenverschwendung.
Sie hat einen scharfen Verstand und Du bewunderst ihren Kampfgeist. Du wünschst Dir nur, dass ihr endlich mal zusammen anstatt immer nur gegeneinander kämpfen würdet. Du verstehst nicht, warum sie letzenendes zugestimmt hat, mit auf diese Mission zu gehen, aber du bist froh darüber. Celestin drängt dich dazu, Deine Beziehung zu Callisto zu verbessern. Jetzt habt ihr außer den Planetenscans nicht wirklich viel zu tun und genug Zeit zum Reden.

Dr. Celestin Mangata

Das liebevolle Elternteil

Kurzbeschreibung

Celestin ist das Kind von Sigrid und Alva. Im Schatten einer solchen Legende wie Sigrid aufzuwachsen, war nicht einfach und Celestin hatte immer daran zu knabbern. Auch sie ist der Spacefleet beigetreten, aber sie wurde nie zu der Anführerin, den man erwartet hatte. Sie ist Wissenschaftsoffizierin und meidet das Rampenlicht, wo sie kann. Sie zieht es vor, in Ruhe in ihrem Labor zu arbeiten. Ihre Familie und das Wohlergehen aller sind Celestin sehr wichtig – sie gibt sich Mühe, damit sich jeder wohlfühlt, schlichtet Streit und hat es am Liebsten, wenn alle gut gelaunt sind. Sie hat kürzlich ihr Elternteil Alva verloren. Vor der Mission wurde sie von GAIA entführt und hat immer noch mit den Nachwirkungen dieser Erfahrung zu kämpfen.
Celestin wurde auf Luna geboren.

Weitere Informationen

Du hast das Gefühl, dass Dich nie jemand gefragt hat, ob Du Astronautin werden willst oder nicht - es war einfach eine Selbstverständlichkeit. Du bist eine Mangata, Kind der berühmten Sigrid. Du wurdest auf dem Mond geboren und Dein Name bedeutet wortwörtlich „himmlisch“. Was hattest Du für eine Wahl? Du liebst Deine Arbeit, Du liebst den Weltraum, Du liebst die Wissenschaft – aber Du stehst nicht gern im Rampenlicht. Du würdest lieber in Ruhe Deiner Forschung nachgehen und Dich darum kümmern, dass es deinen Crew-Mitgliedern gut geht. Sigrid hat das Gefühl, dass Du nicht das Zeug zur Anführerin hast. Und sie hat Recht. Du bist keine Anführerin – und Du willst auch keine sein. Du bist eine sehr empathische und sensible Person. Du kannst spüren, wenn es jemandem in Deiner Nähe schlecht geht und möchtest dann helfen. Besonders wenn es um Deine Familie geht.

Du fühlst Dich persönlich verantwortlich für das Wohlergehen deiner Familie und kannst es nicht ertragen, wenn sie traurig sind oder sich streiten. Du bist auf diese Mission gegangen, weil Franky und Halimede es wollten. Du weißt nicht, was Du getan hättest, wenn Callisto sich nach Alvas Tod nicht dazu entschieden hätte, mitzukommen. Auch wenn Du Callisto geraten hast, ihren Träumen zu folgen und Politikerin auf der Erde zu werden, hast Du insgeheim gehofft, sie würde ihre Meinung ändern. Zwischen deinem Kind und dem Rest deiner Familie wählen zu müssen wäre unmöglich gewesen. Alvas Tod hat Dich schwer getroffen. Du bist wütend, weil du keine Chance hattest, Dich von ihr zu verabschieden. In Deinen Augen ist das falsche Elternteil gestorben. Deine Beziehung zu Sigrid ist distanziert und kalt, aber du weißt, dass Alva hätte gewollt hätte, dass du wieder eine Bindung zu ihr aufbaust. Du siehst, wie sehr Sigrid trauert. Du vermutest, sie könnte eine Depression haben und möchtest ihr gerne helfen – aber es ist so schwer, mit dieser sturen alten Kapitänin zu reden! Du weißt, dass einige Familienmitglieder Dich für schwach halten. Seit Du von GAIA entführt wurdest, ist es schlimmer geworden. Sie behandeln Dich anders, vorsichtiger, als wärst Du zerbrechlich. Das macht Dich wütend. Du bist eine Spacefleet-Offizierin, Pilotin, eine respektable Wissenschaftlerin und hast Dir deinen Platz in der Mission ebenso verdient, wie alle anderen. Nur weil Du die einzige in dieser dysfunktionalen Familie von überehrgeizigen Erfolgsmaschinen bist, die weiß, wie man seine Gefühle zeigt! Du solltest mit ihnen reden und ihnen sagen, dass sie aufhören sollen, Dich so zu behandeln.
Du bist Wissenschaftsoffizierin der Spacefleet – *Was ist dein Forschungsgebiet?*
Es ist schwierig, jeden Tag mit Celestin zu sprechen, sie aber nicht berühren zu können. Die Sehnsucht nach ihr wird jeden Tag stärker.

Manchmal verbringst du Stunden damit, Dir ihre Berührung, ihren Geruch, die Wärme ihres Körpers – Du vermisst es so sehr, mit ihr zu kuscheln und mit ihr zu schlafen!
Einmal in der Woche habt ihr einen Date-Abend über Video-Chat, Deine erste Szene mit Celestin sollte dieser Date-Abend sein.

Verbindung zu Sigrid Mangata: Sigrid ist einer deiner Elternteile. Ihr habt eine formelle, distanzierte Beziehung. Sie war nie wirklich da, als Du klein warst. Sie hat Dich nie gelobt, sie hat Dir immer nur gesagt, wie Du Dich verbessern könntest. Du fühlst Dich, als könntest Du ihrem Anspruch nie genügen und sehnst Dich insgeheim nach ihrer Anerkennung. Du möchtest wieder eine Beziehung zu ihr aufbauen und ihr mit ihrem Verlustschmerz helfen, aber Du weißt nicht, wie Du den ersten Schritt machen sollst. Fürs erste hast Du Franky darum gebeten, mit ihr zu reden, da Franky auch eine Lebenspartnerin verloren hat und es den beiden bestimmt gut tun würde, darüber zu reden.

Verbindung zu Alva Mangata: Alva war dein anderes Elternteil. Sie ist vor kurzem verstorben und dass ist das Schlimmste, was dir in deinem Leben passiert ist. Du hast noch nie solchen Schmerz gefühlt, und du vermisst sie in jeder wachen Minute. Sie war weise und fürsorglich und hatte stets die richtigen Antworten auf Deine Fragen. Du versuchst, für deine Kinder alles zu sein, was Alva für Dich war. Es ist schrecklich, so etwas zu sagen, aber in Deinen Augen ist das falsche Elternteil gestorben.

Verbindung zu Franky Mangata: Franky ist Deine Ehepartnerin und Du liebst sie sehr. Sie ist stark, charismatisch, umwerfend – Du bewunderst ihre geradezu endlose Energie. Selbst nach all den Jahren bist Du noch immer in sie verliebt und hoffst, mit ihr alt zu

werden. Du bist die einzige, der Franky ihre verwundbare Seite zeigt. Sie verbirgt diese weiche, herzliche Version ihrer selbst vor allen anderen, aber genau die ist es, die Du am meisten an ihr liebst. Sie ist alles, was Sigrid sich von einem Kind gewünscht hätte und manchmal glaubst Du, dass sie sich in Deinen Familiennamen verliebt hat und nicht in Dich. Du weißt, dass sie ein schreckliches Opfer gebracht hat, indem sie ihre Eltern und ihr Geschwisterkind auf der Erde zurückgelassen hat und Du möchtest sie in dieser schwierigen Situation unterstützen.
Welchen Spitznamen hast Du für Franky?

Verbindung zu Callisto Mangata: Sie ist Dein Kind und sie bedeutet Dir alles. Bevor Du Mutter wurdest, wusstest Du nicht, dass es möglich ist, so viel Liebe für einen anderen Menschen zu empfinden. Du hast ihr die Welt gezeigt und sie hat alles in sich aufgesogen. Du bewunderst ihre Neugierde und ihren Willen, für ihre Überzeugungen zu kämpfen. Du hast Dir geschworen, Deine Kinder für sich selbst entscheiden zu lassen, wie sie ihr Leben leben wollen, und sie in jedem Fall zu unterstützen. Das hast Du auch mit Callisto und ihren Plänen, Politikerin zu werden, getan. Nach Alvas Tod hat sie sich entschieden, der Mission beizutreten. Du bist so glücklich darüber, auch wenn Du dir nicht sicher bist, warum sie sich entschieden hat, mitzukommen.

Verbindung zu Halimede Mangata: Auch wenn Halimede nicht Dein biologisches Kind ist, liebst Du sie von ganzem Herzen und betrachtest Dich als ihr Elternteil. Halimede ist genau wie Franky, ambitioniert, erfolgreich und fleißig. Du bist sehr stolz auf sie, aber Du hast auch Angst, sie könnte sich zu sehr auf ihre Karriere konzentrieren und die anderen wichtigen Dinge im Leben verpassen. Sie ist noch so jung! Sie sollte ihr Leben genießen! Wenn Du mit ihr darüber

sprichst, scheint sie es nicht zu verstehen. Alles, was sie interessiert, ist Sigrids Respekt und je mehr sie sich Sigrid annähert, desto mehr entfernt sie sich von Dir. Das verletzt Dich sehr. Ihre Verlobte hatte sich auch auf einen Platz in dieser Mission beworben, aber Sigrid hat sich für Callisto entschieden. Es hat Dir das Herz gebrochen, dass Halimede endlich die Liebe gefunden hat, nur um sie zurücklassen zu müssen. Glücklicherweise hat sich ihre Verlobte entschieden, im Kryoschlaf auf sie zu warten. Für 201 Jahre! Sie muss die Liebe ihres Lebens sein! Du warst so froh, als Du davon gehört hast. Vielleicht ist Halimede am Ende doch nicht für ein einsames Militärleben bestimmt. Du willst alles wissen über ihre Verlobte und ihre Hochzeitspläne. Das ist die Chance, Halimede für etwas anderes zu begeistern als die Arbeit. Du bist besorgt, die Situation mit Halimedes Verlobten könnte die Beziehung der beiden Geschwister noch mehr beschädigen. Deine Kinder waren praktisch unzertrennlich als sie klein waren, aber sie haben sich in letzter Zeit so sehr auseinander gelebt.

Halimede Mangata

Das perfekte Kind

Halimede ist das Kind von Franky und Frankys verstorbener Lebenspartnerin Alexis. Halimede wurde auf der Erde geboren und verbrachte einen Teil ihrer Kindheit dort. Als Franky Spacefleet beitrat, zogen die beiden nach Luna Station um. Halimede weiß, wie viele Opfer Franky bringen musste, um dort hochzukommen und sie hat alle Möglichkeiten ausgenutzt, die sich dadurch für sie geboten haben. Sie war Klassenbeste, jüngste Offizierin in der Geschichte der Spacefleet, zum Leutnant aufgestiegen ist – und die Liste geht weiter. Sie liebt und verehrt Sigrid und hofft, eines Tages wie sie zu werden. Sie ist verlobt und ihre Verlobte wartet im Kryoschlaf auf Luna Station auf sie. Sie weiß genau wie ihre Zukunft aussehen soll: als Heldin zur Erde zurückzukehren, zu heiraten und die Mangatalinie fortzuführen.

Weitere Informationen:

Dies ist Dein Traum. Dies ist Deine Chance auf wahre Größe. Wenn Du einen neuen Planeten für Deine Spezies findest, wird niemand jemals den Namen Halimede Mangata vergessen. Du warst schon immer ehrgeizig und Franky hat Dich dazu gebracht, sogar Deine eigenen Erwartungen zu übertreffen. Soweit, dass Du überzeugt bist, dass es nichts gibt, was Du nichts tun kannst. Und Du liebst es! Du liebst es, gut in Sachen zu sein, du liebst es, auf gefährliche Missionen zu gehen, Du liebst es, die Bewunderung aller Leute um Dich herum zu spüren. Du hattest eine Rivalin in Spacefleet. Du hast sie auf der Militärakademie kennen gelernt. Sie war genauso gut wie du, genauso ehrgeizig. Sie hat alle Deine Rekorde gebrochen und Du wiederum ihre. Bis ihr schließlich gemeinsam auf eine Mission geschickt wurdet, eine sehr gefährliche, und ihr musstet euch mehrere Tage lang in einer Asteroidenwolke verstecken.

Und dort wurde aus Rivalität Liebe. Du hast Dich hoffnungslos in sie verliebt und sie sich in Dich. Kurz darauf habt ihr euch verlobt. Ihr wart fantastisch zusammen, ihr habt euch gegenseitig noch besser gemacht und die wenigen Missionen, auf die Du mit ihr fliegen durftest, bevor Du gehen musstest, waren die besten Deines Lebens. Als Alva krank wurde und es klar war, dass sie nicht in der Lage sein würde, mit auf die Mission zu gehen, hat Deine Verlobte entschieden, dass sie mit euch mitkommen möchte und sich auf den freien Platz in der Mission beworben. Du warst überglücklich! Nichts hättest Du Dir mehr gewünscht! Aber dann hat Callisto sich ebenfalls auf den Platz beworben. Beide haben die Tests bestanden und Sigrid hat sich dafür entschieden, Callisto mitzunehmen. Zum ersten Mal in Deinem Leben hat Sigrid Dich enttäuscht. Callisto wollte nicht einmal mit auf die Mission gehen! Hattest Du die Liebe gefunden, nur um sie gleich wieder zurück zu Lassen? Dann ist etwas Wundervolles passiert: Deine Verlobte hat sich entschieden, im Kryoschlaf auf dich zu warten! Sie sagte dir, dass diese Mission eine Möglichkeit sei, die Du nicht verstreichen lassen könntest und dass sie auf Dich warten würde. Du hast ihr Angebot angenommen und warst so dankbar. Jetzt musst Du nur sicherstellen, dass Du es in einem Stück zurück zur Erde schaffst. *Wie heißt Deine Verlobte?*

Dein anderes biologisches Elternteil, Alexis, ist tot. Alle wissen, dass sie bei einem Angriff von GAIA auf Luna Station gestorben ist. Aber nur Du und Franky wissen, dass sie die GAIA-Agentin war, die die Bombe gelegt hat. Du weißt nicht, ob Alexis die Beziehung zu Franky nur eingegangen ist, um Zugang zu Luna Station zu erhalten oder ob GAIA wie rekrutiert hat, nachdem Franky angefangen hatte, dort zu arbeiten. Du und Franky schämt euch zutiefst dafür und soweit Du weißt, weiß niemand sonst davon.

Verbindung zu Sigrid Mangata: Sigrid ist Dein Idol. Du versuchst immer, sie zu beeindrucken und so wie sie zu sein. Du würdest sofort alles tun, was sie Dir befiehlt. Du weißt, dass sie stolz auf Dich ist. Manchmal zeigt sie Dir sogar ihre persönliche Seite und du fühlst Dich privilegiert, ihre Gedanken zu hören und sie um Rat fragen zu können.
Aber meistens redet ihr über Gefechtstaktiken. In den meisten Fällen seid ihr ohnehin einer Meinung. Besonders wenn es um ein Thema geht: Die Mission ist alles und steht immer an erster Stelle. Du bist enttäuscht, dass sie entschieden hat, Callisto an Stelle Deiner Verlobten mitzunehmen.

Verbindung zu Alva Mangata: Alva war die Lebenspartnerin von Sigrid und damit dein anderen Großelternteil, auch wenn ihr nicht blutsverwandt wart. Als Kind hast Du gerne Zeit mit ihr verbracht, aber in den letzten Jahren vor ihrem Tod hattet ihr wenig Kontakt, vor allem, weil Du wegen deiner Arbeit wenig Zeit hattest.

Verbindung zu Celestin Mangata: Auch wenn sie nicht Dein biologisches Elternteil ist, siehst Du sie als vollwertiges Elternteil an und liebst sie. Du liebst sie auch dafür, dass sie sich so gut um Franky kümmert und Franky glücklich macht. Celestin ist das Kind der großen Sigrid Mangata - dennoch scheint sie von den großen Erwartungen erdrückt zu werden und wirkt, als hätte sie ein ruhigeres Leben bevorzugt. Deshalb respektierst Du sie weniger als Franky. Sie scheint sich sehr auf Deine Hochzeit zu freuen, auch wenn Du vermutest, dass sie nur nach einem Thema sucht, mit dem sie eine Verbindung zu Dir aufbauen kann.
Sie versucht immer, Dich dazu zu bringen, eine Pause von der Arbeit zu nehmen und das Leben zu genießen, daher weißt Du, was für eine Freude Du ihr machen würdest, wenn Du sie in die Hochzeitspläne einbeziehen würdest.

Verbindung zu Franky Mangata: Franky ist Dein Elternteil. Sie hat Dich zu dem gemacht, was Du bist. Sie ist Deine Heldin. Sie hat Dich wortwörtlich zu den Sternen gebracht. Du willst sie und ihre Arbeit in Ehren halten und fortführen, was sie begonnen hat. Du würdest, ohne zu zögern, für sie sterben. Du wirst noch härter arbeiten, um sie stolz zu machen. Wenn ihr miteinander redet, geht es immer um etwas praktisches. Franky bringt Dir immer etwas bei, vermittelt Dir neues Wissen, fragt nach der Arbeit. Ihr redet nur selten über Persönliches. In dieser Hinsicht seid ihr euch recht ähnlich.

Verbindung zu Callisto Mangata: Ihr seid Geschwister. In eurer Kindheit wart ihr unzertrennlich. Du hast es geliebt, das ältere Geschwisterkind zu sein, sie zu ihrem ersten Konzert mitzunehmen, da zu sein, als sie das erste Mal verliebt war, ihr Ratschläge zu geben, als sie zu alt geworden war, um eure Eltern zu fragen. Es fühlte sich gut an, ihr Deine Lebenserfahrung zu vermitteln. Auch wenn sie jetzt erwachsen ist, hast Du noch immer das Gefühl, sie beschützen zu müssen.
In den letzten Jahren haben sich eure politischen Ansichten in sehr unterschiedliche Richtungen entwickelt. Weder ihre Faszination für die Erde noch ihren verzweifelten Wunsch, ein Earther zu sein, kannst Du nachvollziehen. Du respektierst ihr Engagement für ihre Sache, trotzdem versuchst Du immer wieder, sie von Deinen politischen Ansichten zu überzeugen. Du erinnerst Dich daran, wie es auf der Erde war, als Du ein Kind warst. Und es war nicht angenehm. Du solltest ihr erzählen, wie beschissen es wirklich war, auf der Erde aufzuwachsen, vielleicht wird das ihre Meinung ändern. Früher habt ihr euch oft angerufen und zusammen Online-Spiele gespielt, aber in letzter Zeit hattest Du einfach keine Zeit mehr dafür. *Welches Spiel habt ihr gemeinsam gespielt?*

Als Callisto sich in letzter Sekunde entschieden hat, an der Mission teilzunehmen, hat sie den Platz Deiner Verlobten eingenommen. Du bist deswegen wütend auf sie. Es ist schrecklich, das zu sagen, weil sie dein Geschwisterkind ist und Du sie liebst, aber Dir wäre es lieber gewesen, Callisto auf der Erde zurückzulassen und ihr für immer von ihr zu verabschieden, dafür aber Deine Verlobte mit auf die Mission zu nehmen.

Callisto Mangata

Das rebellische Kind

Kurze Charakterbeschreibung:
Callisto ist das Kind von Celestin und Franky und wurde auf Luna geboren. Auch sie trat der Spacefleet bei und wurde ein Offizier, aber sie interessierte sich mehr und mehr für die Angelegenheiten auf dem Mutterplaneten. Schließlich verließ sie die Spacefleet und zog auf die Erde um Politik zu studieren. Inmitten der Politiker von Luna, die nur noch zu den Sternen schauen, wollte sie ein Verfechter irdischer Interessen werden. Callisto teilt einige Meinungen mit GAIA und gerät dadurch häufig mit dem Rest der Familie aneinander. Sie hatte eine sehr enge Beziehung zu ihrem Großelternteil Alva und trauert immernoch. Sie hatte nicht geplant, auf diese Mission zu gehen – sie sprang für Alvas Position ein als diese starb.

Zusätzliche Informationen:
Du wurdest in Luna Station geboren und weißt ganz genau, was das für ein großes Privileg ist. Du wolltest schon immer zur Erde zurückkehren und dich politisch engagieren, um für das zu kämpfen, was dir wichtig war. Aber der Druck von Seiten deiner Familie der Spacefleet beizutreten war sehr groß. Du bist schließlich eine Mangata. Also besuchtest du die Akademie und wurdest Offizierin. Aber das Militärleben war nichts für dich, und schon bald wurde dir etwas klar: du konntest deinen Familiennamen zu deinem Vorteil nutzen, um Unterstützer für deine Sache zu gewinnen und für die Interessen der Erde zu kämpfen. Endlich machtest du den letzten Schritt und zogst runter auf die Erde, um dort Politik zu studieren und unter Gleichgesinnten zu sein. Aber die Nachricht von Alvas Krankheit erreichte dich und du kehrtest zurück nach Luna Station. Nach und nach versammelte sich die ganze Familie dort und obwohl der Anlass

für euer Zusammenkommen traurig war, war es toll, die ganze Familie so harmonisch beieinander zu haben. Aber dann wurde Celestin von GAIA gekidnappt und der Rest der Familie zog los, um sie zu retten. Du bliebst bei Alva. Bevor sie starb, bat sie dich, ihr zu versprechen, dass du ihren Platz in der Mission einnehmen würdest und mit deiner Familie die Reise zu den Sternen machen würdest. Und das hast du getan. Jetzt bist du hier, im Weltall, und fragst dich ob das ein Fehler war. Mit deiner bloßen Anwesenheit hier hast du alle deine Prinzipien verraten. Du wolltest bleiben und für den Mutterplaneten kämpfen! Stattdessen bist auf der Suche nach einem Ersatz. Du fühlst dich schuldig. Du hast auf der Erde gelebt, dort studiert, du hast viele Freunde da und Familie (deine Großeltern von Franky's Seite). Du liebst das Leben auf der Erde! Es ist wild, interessant und dynamisch. Nicht so steril wie auf Luna Station. Es ist so merkwürdig und beunruhigend darüber nachzudenken, dass jeder den du auf der Erde kanntest bereits tot ist. Du bist die einzige Person die Alvas letzte Worte gehört hat. Sie hat dich darum gebeten ihre letzten Worte an die anderen weiterzugeben, und du planst das zu tun. *Was für letzte Worte hatte Alva für die anderen Familienmitglieder?*

Verbindung mit Sigrid Mangata: Sigrid ist dein Großelternteil. In den Augen vieler Earthers und aller Mooners ist sie eine Heldin, aber du siehst das anders. Sie repräsentiert die alte Weltordnung. Du hast eine sehr förmliche Beziehung zu ihr. Du würdest gerne mehr darüber wissen, wie die Erde in den guten alten Zeiten war. Du kannst sie vielleicht dazu kriegen, dir ein paar Geschichten zu erzählen, wenn du sie mal mit guter Laune erwischst.

Verbindung mit Alva Mangata: Alva war dein anderes Großelternteil. Sie war weise, witzig und hat dir die Welt erklärt. Alva war etwas ganz besonderes - so charismatisch, so wundervoll. Sie sollte eigentlich auf diese Mission gehen, aber als sie starb nahmst du ihren Platz ein. Du fühlst dich sehr einsam seit ihrem Tod.

Verbindung mit Dr. Celestin Mangata: Celestin ist dein Elternteil. Du liebst sie sehr. Sie ist die intelligenteste Person die du kennst. Sie hat großartige Dinge entdeckt mit ihrer Forschung! Als du klein warst, hast du es geliebt, wenn sie dich mit in ihr Labor genommen hat und dir dort alles erklärt hat. Sie mag es nicht im Rampenlicht zu stehen, deshalb wird ihre Arbeit nicht in der Art und Weise gewürdigt wie sie es eigentlich verdient. Sie ist immer sehr verständnisvoll und du kannst mit ihr über deine Gedanken und Gefühle reden. Du kannst auch offen über deine politischen Ansichten reden, sogar über GAIA. Wenn Franky kalt ist, versucht Celestin das auszugleichen. Celestin sollte endlich lernen sich gegen Sigrid durchzusetzen!

Verbindung mit Franky Mangata: Franky ist dein Elternteil. Du liebst sie und bewunderst ihre Stärke, aber du streitest dich ständig mit ihr. Franky wurde sehr wütend als du aus Spacefleet ausgetreten bist und hat für eine Weile aufgehört mit dir zu reden. Es regt dich auf, dass Franky nicht stolz darauf ist, von der Erde zu stammen. Sie will nur vergessen wo sie herkam. Wie konnte sie einfach so ihre eigenen Eltern und ihr Geschwisterkind auf einem sterbenden Planeten zurücklassen? Oft verstehst du sie nicht. Du wünscht dir von ihr mehr Anerkennung und eine wärmere Beziehung.

Verbindung mit Halimede Mangata: Sie ist dein Geschwisterkind. In deiner Kindheit wart ihr unzertrennlich. Sie war einfach das coolste ältere Geschwisterkind was man sich hätte wünschen können! Sie nahm dich mit auf dein erstes Konzert, war für dich da als du das erste Mal verliebt warst und gab dir Ratschläge als du zu alt geworden warst um deine Eltern zu fragen. Du hast sie sehr bewundert. Auch als sie von zu Hause ausgezogen ist habt ihr noch regelmäßig telefoniert und zusammen online Spiele gespielt. *Welches Spiel habt ihr zusammen gespielt?* In den letzten Jahren habt ihr euch immer mehr auseinandergelebt. Sie hat inzwischen so einen Stock im Arsch! Es ist alles nur Regeln, Regeln, Regeln mit ihr! Eure politischen Ansichten haben sich in sehr unterschiedliche Richtungen entwickelt. Halimede schaut nur noch zu den Sternen auf, und zu Sigrid. Sie schaut nicht mehr zurück zur Erde, das ist ihr egal. Du respektiert ihre Hingabe zu Spacefleet, aber du versuchst trotzdem immer sie von deinen Ansichten zu überzeugen. Nach Alvas Tod bewarb sich Halimedes Verlobte auch auf den freien Platz in der Mission. Ihr bestandet beide die Aufnahmetests, aber die Kapitänin entschied sich dich mitzunehmen. Die Verlobte wartet im Kryoschlaf auf Halimede. Du fühlst dich schuldig, dass sie sie zurücklassen musste und musst jetzt sichergehen, dass Halimede es in einem Stück wieder zurück zur Erde schafft. Franky und Halimede reden nicht viel über ihre Vergangenheit. Du würdest gerne mehr über ihr Leben auf der Erde und über Halimedes anderes Elternteil Alexis erfahren, aber es ist schwer die beiden zum Reden zu bringen. Manchmal fühlst du dich ausgeschlossen. Vielleicht findest du in den langen stillen Stunden der Weltraum-Scans einen guten Moment um sie zu fragen.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Leiten von TSBU

Im folgenden Text werde ich Schritt für Schritt beschreiben, wie ich das Spiel leite. Dies sind zusätzliche Informationen. Wenn Du das Gefühl hast, dass Du nach dem Lesen der ersten, kürzeren Version der SL-Info gut genug vorbereitet bist, um das Spiel zu leiten, musst Du dies nicht lesen. Ich empfehle, dass Du das Spielerhandbuch, die Charakterbögen und die Geheimen Rollen sowie die erste, kürzere Version der SL-Info liest, bevor Du diesen Teil hier liest. Viele der Informationen, die Du benötigst, sind dort bereits enthalten und ich werde sie hier nicht wiederholen.

Spielvorbereitungen

Als erstes suche ich eine Gruppe von fünf Spielenden und verabrede mich mit ihnen. Sie müssen sich entscheiden, ob sie die kürzere oder die längere Version des Spiels spielen wollen (die längere Version hat eine zusätzliche Runde mit Individuellen Szenen im ersten Akt und dauert ca. 40 min länger). Dann schicke ich ihnen eine E-Mail mit allen wichtigen Informationen für das Spiel.

In der E-Mail solltest Du erwähnen:

- das Datum und die Uhrzeit des Spiels
- die Dauer des Spiels (5 h mit Workshop und Nachbesprechung)
- auf welcher Plattform Ihr spielen werdet (Zoom, Skype)
- dass sie einen Laptop mit Kamera, Mikrofon und eine stabile Internetverbindung benötigen

Sie sollten ausprobieren, ob die virtuelle Hintergrund-Funktion von Zoom oder Skype auf ihrem Gerät funktioniert (das Spiel wird wesentlich besser, wenn man es mit virtuellen Hintergründen spielt). Die Spielenden müssen vor dem Spiel das Spielerhandbuch lesen.

Mit der E-Mail, sende ich ihnen diesen Anhang:

- das Spielerhandbuch
- das Spacefleet-Logo (sie können es ausdrucken und an ihre Jacke heften, wenn sie wollen)
- den virtuellen Hintergrund des Raumschiff-Cockpits, den ihr während des Spiels verwendet

Dann bitte ich sie, mir ihre 3 Lieblingscharaktere in der Reihenfolge ihrer Wahl zu schicken. Ich schicke ihnen auch eine Seite mit nur den kurzen Charakterbeschreibungen, für den Fall, dass jemand keine Zeit hat, gleich das ganze Spielerhandbuch zu lesen.

Wenn Du die Charakterwünsche von allen Spielenden hast, kannst Du die Charaktere verteilen. Außerdem gibst Du jedem Charakter eine Geheime Rolle. Du kannst die Geheimen Rollen verteilen, wie Du willst, aber bedenke, dass dies die Gruppendynamik beeinflussen wird. Je nach Verteilung der Geheimen Rollen wird es jedes Mal ein völlig anderes Spiel sein. Die stärksten Rollen sind die KI-Spezialistin und die Undercover-Agentin, und die Verräterin wird es wahrscheinlich am schwersten haben, wenn die anderen sie entdecken, also überlege Dir gut, welchen Spielenden Du die Rollen geben willst.

Du kannst die Casting-Fragen verwenden, die in der kurzen SL-Info zuvor erwähnt wurden.
Schicke jedem Spielenden seinen Charakterbogen und seine Geheime Rolle. Die Beobachterin weiß, wer die KI-Spezialistin ist, die Mitmischerin weiß, wer die KI-Spezialistin und die Undercover-Agentin sind, also stelle sicher, dass Du diese Informationen per Email an die entsprechenden Spielenden schickst. Die Spielenden haben nun alle Informationen, die sie brauchen, und ihr seid bereit zum spielen.

Der Tag des Spiels
Ich habe dieses Spiel über Zoom und Skype gespielt, aber jedes Videokonferenz-Tool mit virtuellem Hintergrund und einer privaten Chat-Funktion sollte funktionieren. Ich empfehle Euch, das Meeting eine Stunde vor Beginn zu erstellen, damit Ihr eventuelle technische Schwierigkeiten lösen könnt. Stelle sicher, dass Du die virtuellen Hintergründe vor dem Spiel in die Hintergrundsammlung Deines Zoom-Accounts hochlädst (Die 3 KI-Interfaces, Spacefleet-Logo, Mangata-Planet, Raumschiff-Explosion). Auf Deinem Computer solltest Du auch dieses Dokument öffnen, damit Du während des Spiels Dinge nachschlagen kannst. Du wirst während des Spiels Notizen machen müssen, also habe entweder Stift und Papier zur Hand oder öffne eine Notiz-App auf Deinem Desktop. Ich kopiere den Zeitstrahl aus dieser Anleitung in ein separates Dokument und arbeite während des Spiels damit, indem ich die Reihenfolge der einzelnen Szenen ausfülle usw. Auf diese Weise verliere ich nicht den Überblick, wo wir uns im Spiel befinden. Öffne watch2gether.com in einem separaten Tab und lasse "Spaceship cockpit sounds" abspielen. Bereite die Outfits vor, die Du tragen möchtest, wenn Du die NSCs spielst (Alva, Halimedes Verlobte, Frankys Geschwisterkind) und bewahre sie in der Nähe auf. Jetzt bist du bereit dafür, dass die Spielenden das Treffen betreten. Wenn alle in der Besprechung sind, stelle Dich vor und lasse die anderen sich vorstellen. Ich frage immer nach ihrem Namen, Pronomen, in welcher Stadt sie sich befinden und nach ihrer Erfahrung mit LARP. Schlage dann das Spielerhandbuch auf und gib ihnen schnell alle Infos: Das Setting, die Erde und Luna, die Mission, was ihre Raumschiffe können, den Vorfall mit Alvas Tod und Celestins Entführung, der kurz vor der Abreise passiert ist. Erläutere ihnen danach die Spielmechanik: die Reihenfolge der Szenen, wie man Szenen beginnt und beendet, usw. Schau einfach noch einmal in das Spielerhandbuch, da steht alles drin. Erkläre den Spielenden noch einmal, dass es wichtig ist, dass sie ihre Szenen sofort beenden, wenn Du folgendes sagst: “Verbindung ist schlecht, Anruf

endet in Kürze.". Sie sollten nicht weiterreden, nachdem Du das gesagt hast, da dies ein Hilfsmittel für Dich ist, um sicherzustellen, dass das Spiel nicht zu lang wird. Habe auch einen Timer zur Hand, um die Länge der Szenen im Auge zu behalten. Wenn alles klar ist und die Spielenden keine weiteren Fragen haben, kannst du mit dem Workshop anfangen. Öffnet alle die Folie “Pre-Game Workshop” im Spielerhandbuch und geht einfach die dort aufgezählten Fragen durch. Du solltest dir die Antworten der Spielenden notieren, du kannst z.B. die Erinnerungen später in deine NSC-Szenen einbauen. Nach dem Workshop sollten die Spielenden ihren virtuellen Hintergrund einschalten und den angezeigten OT-Namen zum IT-Namen (Charakternamen) ändern. Es ist nützlich auch den Namen des Schiffs aufzuschreiben, so sieht man dann später schneller zu wem welches Schiff gehört. Name im Videochat: “Charaktername (Pronom des Charakters), NAME DES SCHIFFES”, z.B. “Sigrid (sie), ATLAS”. Während des Workshops geben die Spielenden der KI einen Namen. Das bist du, weil du als SL die KI spielen wirst. Du solltest deinen angezeigten OT-Namen zum Namen der KI ändern. Sie werden auch der Mission einen Namen geben, denk daran das auch aufzuschreiben, du wirst ihn später in den NSC-Szenen brauchen. Schick den Spielenden den Link zum watch2gether-Raum den du erstellt hast, damit ihr euch die Spaceship Cockpit sounds zusammen anhören könnt. Alle Spielenden sollten Den VH vom Raumschiff-Cockpit anschalten. Du wählst den VH “KI-Interface vor dem GAIA-Hack” (der Gelbe auf dem alles normal ist) und klebst einen Zettel über deine Kamera - dann ist nur der VH sichtbar, aber du bist nicht mehr zu sehen. Wenn du während des Spiels Screenshots machen möchtest, frag deine Spielenden vorher ob das okay ist. Erkläre die Sicherheitsmechaniken. Du solltest mindestens die “Grenzen und Schleier” etablieren und die X-Karte, das Daumen hoch und runter und die Offene Tür erklären. Für mehr Informationen siehe Gauntlet Community Open Gaming Handbook: https://sites.google.com/view/gcog/conduct-and-safety?authuser=0 Erinnere die Spielenden daran, dass sie dir jederzeit OT im Chat schreiben können, wenn sie Fragen oder Probleme haben. Jetzt seid ihr bereit zu starten. Macht 5 min Pause und fangt dann mit dem Larp an.

Das LARP - AKT 1

Jetzt bist du die KI. Die erste Szene ist ein Meeting. Starte das Spiel indem du mit deiner besten Roboter-Stimme sagst: “Es ist Zeit für das Crew-Meeting. Bitte treten Sie dem Gruppenanruf bei. Es ist der zweite Monat der Mission.” Sigrid leitet den offiziellen Teil des Crew-Meetings, bei dem alle Crewmitglieder über den Status der Mission und ihrer Planeten-Scans berichten (sie haben noch nichts

Interessantes gefunden). Danach hat die Familie Zeit zum Plaudern. Wenn die Spielenden die KI etwas fragen, antworte ihnen einfach und improvisiere. Du kannst entscheiden ob du die KI lieber als einen Bordcomputer oder als einen Teil der Familie spielen möchtest. Während die Spieler die erste Szene spiele, tippe folgendes in den Gruppenchat: *"Bitte sagt mir, mit wem ihr eure erste individuelle Szene haben wollt."* Mach eine Liste mit den Namen der Spieler in der Reihenfolge, in der sie dir antworten. Das ist dann auch die Reihenfolge in der ihre Szenen stattfinden werden. Beende das Meeting nach 10 - 15 min und fang mit der ersten Runde individueller Szenen an. Kündige die Szenen wie folgt an: *"Anruf von Sigrid Mangata für Callisto Mangata."* Dann schalten diese beiden Spielenden ihre Kameras an und spielen ihre Szene. Beende die individuellen Szenen nach 6 -7 min. Achte darauf dass alle Spielenden ca die gleiche ANzahl an Szenen bekommen, und wenn es sehr unausgeglichen ist, frage bestimmte Spielende ob sie sich vorstellen könnten die Szenen auch mit wem anders zu spielen. Denk daran dass die KI eine besondere Beziehung zur KI-Spezialistin hat, also rede im Chat mit ihr, frag sie wie ihr Tag war und ob du irgendwas für sie machen kannst. Wenn ihr in der letzten individuellen Szene angekommen seid, erinnere die Spielenden im Gruppenchat daran, dass die nächsten Szene die zweite Meeting-Szene ist. Starte diese Szene so: *"Es ist Zeit für das Crew-Meeting. Bitte treten Sie dem Gruppenanruf bei. Dies ist der 3. Monat der Mission."* Es folgt ein weiteres 10 - 15 min langes Meeting. Jetzt kannst du mit den "Anrufen aus der Vergangenheit" anfangen. Jeder Charakter wird eine Nachricht von jemandem bekommen, den er auf der Erde zurückgelassen hat, und du wirst diese Personen als NSCs ausspielen (siehe Folie "Anrufe aus der Vergangenheit"). Ich mache meistens die 3 Alva-Nachrichten zuerst, dann Halimedes Verlobte und dann Frankys Geschwisterkind, aber du kannst dir die Reihenfolge selbst aussuchen, je nachdem was gerade am Besten in die Story passt. Entscheide, für welchen Charakter du als nächstes eine Nachricht machst, z.B. Sigrid. Schau nach, von welchem NSC Sigrid eine Nachricht bekommt, in diesem Fall von Alva. Zieh das Kostüm an, was du für diesen NSC vorbereitet hast (z.B. ein Kopftuch weil Alva Krebs hat). Dann warte auf eine Szene an der Sigrid teilnimmt. Sag den Anruf wie folgt an: *"Videonachricht von der Erde. Bitte antworten sie nicht. Dies ist nur eine Aufnahme."* Dann schalte deine Kamera aus, ändere deinen VH zum Spacefleet-Logo, nimm das Papier ab was über deiner Kamera klebt und beginne die Szene. Ich starte alle NSC-Szenen so: *"Hier spricht Alva Mangata. Diese Nachricht ist für Sigrid Mangata, Teil der Mission Last Hope (Name der Mission)."* Dann sage ich alles was Alva Sigrid noch sagen wollte.

Die Szene sollte 2 - 5 min dauern. Wenn du fertig bist, schalte deine Kamera aus und klebe den Zettel wieder drüber. Ändere den VH zurück zum KI-Interface. Du kannst auf günstige Momente warten, um diese Szenen zu machen, z.B. wenn die Familie sich streitet, um einen Einfluss auf den Spielverlauf zu nehmen. Ich versuche die meisten der Anrufe während des ersten Aktes und in den Isolations-Szenen zu machen.
Wenn ihr die längere Version des Larps spielt, habt ihr als nächstes noch eine Runde individueller Szenen und noch ein Meeting. Wenn ihr die kürzere Version spielt, kommen nach dem zweiten Meeting die Isolations-Szenen.
Im ersten Akt liegt der Fokus auf den persönlichen Plots der Charaktere. Abhängig von der Spielergruppe haben sie bis jetzt vielleicht aufgedeckt wer den Flugtest nicht bestanden hat und wer die Torpedos an Bord hat.

Zwischenspiel - Isolationsszenen
Poste diesen Text im Gruppenchat:
"Als nächstes kommen die Isolationsszenen. Jeder von euch wird einzeln eine Szene spielen, in der ihr einen inneren Monolog machen könnt oder uns zeigen könnt was euer Charakter so macht wenn er alleine an Bord seines Raumschiffes ist und sich langweilt. Ihr könnt sie benutzen, um Geheimnisse zu enthüllen. Die erste Person die bereit ist, schaltet ihre Kamera ein, spielt ihre Isolationsszene und schaltet die Kamera wieder aus. Dann kommt die nächste Person und so weiter. Denkt daran, dass ihr die KI um Lieder über watch2gether beten könnt. Am Anfang der Isolationsszenen seid ihr im 4. Monat der Mission, während der Szenen vergeht die Zeit und am Ende seid ihr in Monat 11, Woche 3 der Mission mit nur noch einer Woche übrig."
Denk daran wenigsten einen Anruf aus der Vergangenheit während der Isolationsszenen zu machen. Macht danach 10 min Pause. Denk daran den Spielenden im Gruppenchat zu sagen um wie viel Uhr das Spiel weitergeht.

Akt 2 - GAIA-Hack
Der zweite Akt startet mit einer Meeting-Szene: *"Es ist Zeit für das Crew-Meeting, bitte treten Sie dem Gruppenanruf bei. Es ist Monat 11, Woche 3 der Mission."*
In dieser Szene passiert der GAIA-Hack. Irgendwann während des Meetings wirst du die GAIA-Hack-Nachricht (siehe "Kurze SL-Infos") laut vorlesen. Ändere den VH auf das rote KI-Interface "Nach dem Hack". Gib den Spielenden dann ein bisschen Zeit, um Panik zu kriegen, und lies dann die "Wasser-Evakuation" vor. Die Spielenden werden jetzt wahrscheinlich durcheinander schreien und versuchen, den Hack aufzuhalten. Das geht nicht. Alle Schiffe werden ihr Wasser verlieren und es gibt nichts, was die Spielenden machen können, um das zu verhindern. Die KI ist in der Lage, ein Schiff vor

dem Hack zu schützen, aber die Kapitänin muss entscheiden welches Schiff. Nachdem die Wasserreserve auf 0 % runter gegangen ist, geht die KI kaputt. Benutze den VH “Während des GAIA-Hacks”, der einen verschwommenen Bildschirm zeigt. Poste den Text, der die aktuelle Situation erklärt (siehe kurze SL-Info), im Gruppenchat. Nach dem Hack werden alle durcheinander reden und es wird Chaos herrschen. Erinnere die Spielenden daran, dir zu sagen, mit wem sie ihre nächste individuelle Szene machen wollen. Erinnere sie auch daran, dass sie ihre individuelle Szene mit mehreren Personen machen können. Dann beende dieses Meeting. Ändere den VH zu “Nach dem GAIA-Hack”, das ist wieder der rote. In der nächsten Runde individueller Szenen sollten die Spieler herausfinden, wer die Verräterin ist, damit sie genug Zeit haben, das damit verbundene Drama auszuspielen. Das Schiff der Verräterin sendet immer noch das Virus aus und versucht, die anderen Schiffe weiter zu infizieren. Wenn es ein anderes Schiff infiziert, fängt es dort an, die Temperatur-Kontrolleinheit zu schädigen, so dass die Temperatur im betroffenen Schiff zu sinken beginnt. Die Temperatur fällt nicht so schnell, es fängt bei + 20 ° C and und nimmt pro Szene 5 Grad ab. Der Charakter würde so erst am Ende des Spiels erfrieren (das musst du dem Spielenden sagen, es gibt sonst welche die denken dass sie sofort sterben).

Ein infiziertes Schiff kann nicht zur Erde zurückfliegen, weil der Autopilot nicht mehr richtig funktioniert sobald das Schiff zu kalt wird. Sag am Anfang jeder Szene die aktuelle Temperatur in den infizierten Schiffen an. Ich empfehle als erstes das Schiff zu infizieren, dass die Wasserreserven behalten hat, damit die Spielenden nicht einfach dieses Schiff mitsamt dem Piloten zurück zur Erde schicken und der dann auch noch die Reise überlebt. Das wäre viel zu einfach! ;) Aber infiziere auch nicht alle Schiffe auf einmal. Ich infiziere meistens zwei Schiffe. Die KI muss den Spielern sagen, dass das Virus nicht gestoppt werden kann, bis die Quelle der Transmission (= das Schiff der Verräterin) zerstört wurde. Dann sagt die KI einem der Spieler welches Schiff das Virus aussendet. Sie kommen dann vielleicht zu dem Schluss, dass diese Person die Verräterin ist, aber vielleicht denken sie auch nur dass GAIA dieses Schiff ohne das Zutun des Piloten gehackt hat. Es muss den Spielenden klar sein, dass ihre einzige Chance das Virus zu stoppen und zu Überleben die Zerstörung des Schiffes ist, von dem das Virus kommt. Das ist das Stichwort für die Undercover-Agentin, denn sie soll ihre Torpedos benutzen, um das Schiff der Verräterin zu zerstören. Es hängt stark von der Gruppe ab, was als nächstes passiert. Es kann sein, dass sie schießen ohne zu zögern, es kann aber auch sein, dass sie gar nicht

schießen, oder dass sie jemanden erschießen der nicht der Verräter ist. Es ist nicht klar festgelegt wie viele Torpedos die Undercover-Agentin hat, das kannst du entscheiden. Die Agentin kann zwei Dinge tun: sie kann ein Schiff *ins Visier nehmen* und sie kann *schießen*. Wenn sie ein Schiff *ins Visier nimmt,* wird die KI das laut ansagen und es im Chat posten (“Schiff … nimmt Schiff … ins Visier.”). Das kann z.B. dazu dienen, Druck auf jemanden auszuüben und ihn zum Reden zu bringen. Wenn sie schießt, braucht der Torpedo 24 h, bis er sein Ziel trifft. Sag das an! Die Spielenden können sonst denken, dass das Ziel sofort explodiert und der Charakter stirbt (es ist auch eine gute Idee, die Undercover-Agentin vor dem Spiel OT nochmal daran zu erinnern, dass der Torpedo so lange braucht, bis er eintrifft). Wenn die Agentin schießt, mach eine dramatische Szene daraus! Es sollte live in der Szene passieren und nicht nur im Chat. *“Schiff … im Visier. Torpedos werden aktiviert. Abschuss in 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - ... Feuer! Zeit bis zum Torpedo-Einschlag: 24 h.”* Ab jetzt solltest du zu Beginn jeder Szene ansagen, wie viel Zeit noch übrig ist bis der Torpedo einschlägt. So erinnerst du die Spielenden immer wieder daran, dass der Torpedo noch unterwegs ist. Du solltest ein bisschen planen, in welcher Szene der Torpedo einschlagen wird, und dem betroffenen Spielenden im Voraus sagen, in welcher Szene er explodieren wird. Lasse es möglichst am Ende des Spiels passieren, gerne auch in der allerletzten Szene des Larps, im letzten Meeting. Sollte die Undercover-Agentin entscheiden, viel früher im Spiel zu schießen, denke dir einen Grund aus, warum der Torpedo nicht getroffen hat (er ist z.B. mit einem Asteroiden kollidiert), damit nicht so früh im Spiel schon einer der Spielenden stirbt und ausscheidet.

Akt 2 - Sie finden einen Planeten

Im zweiten Meeting des zweiten Aktes findet die Crew einen bewohnbaren Planeten. Gib entweder nur einem Spielenden die Scan-Daten des Planeten (siehe kurze SL-Info) oder poste sie im Gruppenchat. Ändere deinen VH zu dem Bild von dem Planeten. Die Mangatas haben ihre Mission erfüllt. Sie haben einen neuen Planeten für die Völker der Erde gefunden. Die Spielenden können jetzt entweder versuchen auf dem Planeten zu landen, oder sie können zur Erde zurückkehren, mit den Informationen über den Planeten, und während der Reise sterben. Nach diesem Meeting folgt die letzte Runde individueller Szenen. Jetzt wirst du wahrscheinlich schon fallende Temperaturen und den Countdown für die Torpedos ansagen müssen. Wenn dir noch Anrufe aus der Vergangenheit fehlen, solltest du sie jetzt machen. Es ist sehr wahrscheinlich, dass einer der Spielenden, wahrscheinlich Sigrid, sich freiwillig meldet um zur

Erde zurückzufliegen, und dass die anderen versuchen werden auf dem Planeten zu landen. Du entscheidest wie viel Drama du noch hinzufügen möchtest und wie das ganze enden soll. Wie groß ist der Schaden, den das Virus an den Schiffen angerichtet hat? Können sie überhaupt noch landen? Sind jetzt alle Schiffe infiziert oder gibt es noch eins was gut genug funktioniert, um die Reise zurück zur Erde zu schaffen? Wenn die Spielenden versuchen, alle zusammen auf dem Planeten zu landen, kannst du Protokoll Alpha (siehe kurze SL-Info) benutzen, um das zu verhindern. Nach der letzten Runde individueller Szenen kommen wir zum dritten Meeting des zweiten Aktes. Das ist die letzte Szene des Larps. Wenn der Torpedo abgefeuert wurde, sollte er jetzt einschlagen. Starte die Szene, indem du ansagst, dass noch 3 min bis zum Torpedoeinschlag fehlen und starte dann eine Stoppuhr und miss die Zeit wirklich. Sag regelmäßig an, wieviel Zeit bis zum Einschlag noch fehlt (2 min, 1 min, 30 sec). Dann schalte deine Kamera aus und wechsel den VH zu dem von einem explodierenden Raumschiff (diesen Hintergrund musst du dir selber im Netz raussuchen, weil ich keinen gefunden habe, den man ohne Copyright verwenden konnte). Zähle von 10 runter, warte bis der Spielende, auf den geschossen wurde, seine Kamera ausschaltet (du musst ihm natürlich vorher schreiben, dass er das machen soll), und schalte deine Kamera wieder ein, damit die anderen die Explosion sehen können. Das ist immer ziemlich cool und immersiv und auch sehr effektiv (wenn deine Spielenden jetzt nicht am weinen sind, hast du irgendwas falsch gemacht). Gib ihnen jetzt ein paar Minuten und schau, wie sie ihre letzte Szene beenden wollen. Das Larp ist nun vorbei. Atme tief durch und bitte alle, für den Epilog wiederzukommen.

Epilog

Im Epilog erzählt jeder Spielende das Ende der Geschichte für seinen eigenen Charakter und/oder die ganze Crew. Manche Spieler spielen das aus, wie eine letzte Szene nach dem Abspann, andere erzählen einfach nur was passiert ist. Die verschiedenen Epiloge müssen nicht zueinander passen, es können komplett unterschiedliche Sachen in ihnen passieren. Dies ist ein sehr emotionales Larp, und der Epilog soll den Spielenden die Chance geben, die Geschichte so enden zu lassen, wie sie das in dem Moment brauchen. Manche Spielende werden ein dramatisches Ende brauchen, in dem alle sterben, manche ein glückliches Ende, wo alle in den Kryoschlaf gehen und 100 Jahre später von Spacefleet gerettet werden. Nach dem Epilog macht 10 min Pause und kommt zum Debriefing wieder.

Debriefing

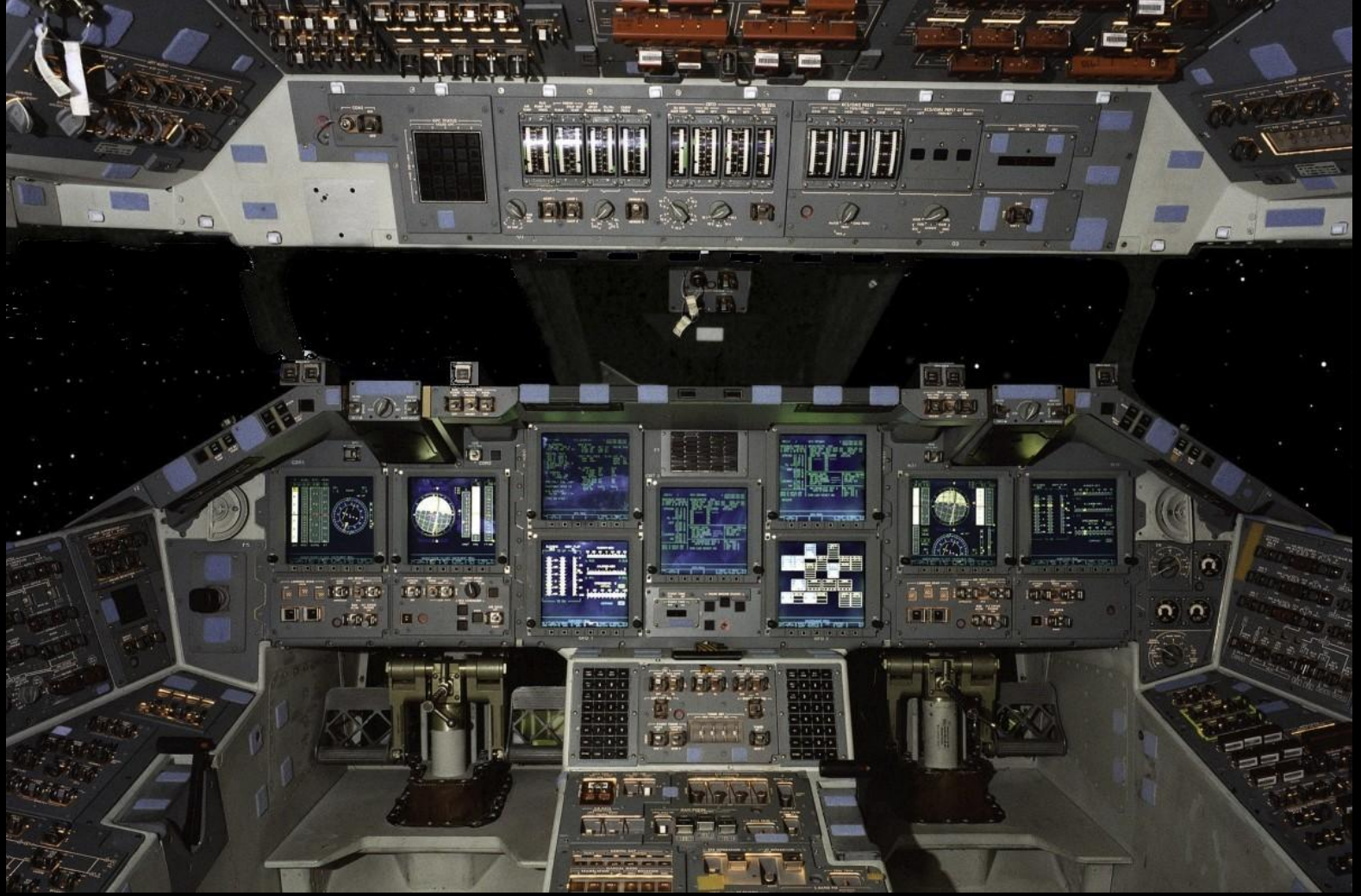
Ändert eure angezeigten IT-Namen wieder zurück zu euren OT-Namen und schaltet die VH aus. Benutzt die Debriefing-Folie im Spielerhandbuch. Du als SL hast die Aufgabe, das Debriefung zu moderieren. Haltet euch kurz und versucht, die Fragen nacheinander und geordnet durchzugehen. Ich stelle immer die erste Frage und mache eine Liste mit den Namen der Spielenden in der Reihenfolge, in der sie auf diese Fragen antworten. In der gleichen Reihenfolge rufe ich sie dann zum Beantworten aller anderen Fragen auf. Auf diese Weise ist es viel einfacher, das Gespräch zu moderieren und keine Zeit zu verlieren, weil darüber diskutiert wird, wer jetzt als nächste dran ist. Wenn ein Spielender eine Frage nicht beantworten möchte, kann diese Frage einfach übersprungen werden. Nach dem Debriefing könnt ihr noch eine Weile im Videochat bleiben und über das Spiel plaudern. Du kannst deinen Spielenden anbieten, weiterhin als Ansprechpartner für sie zur Verfügung zu stehen, falls sie nach dem Spiel noch Bleed haben oder das Bedürfnis, über irgendwas zu reden.

Es gibt auch eine Facebook-Gruppe für alle Leute, die das Larp gespielt haben, wo ich nach jedem Spiel einen kleinen Spielbericht poste und die Spielenden sich in den Kommentaren gegenseitig Komplimente über ihr Spiel miteinander machen können (“Compliments against bleed”). Das macht immer sehr viel Spaß und kommt gut an. Ich würde mich freuen, wenn du und deine Spielenden auch in die Gruppe kommen:
“The Space Between Us LARP - All players group”
https://www.facebook.com/groups/1183022302035779/

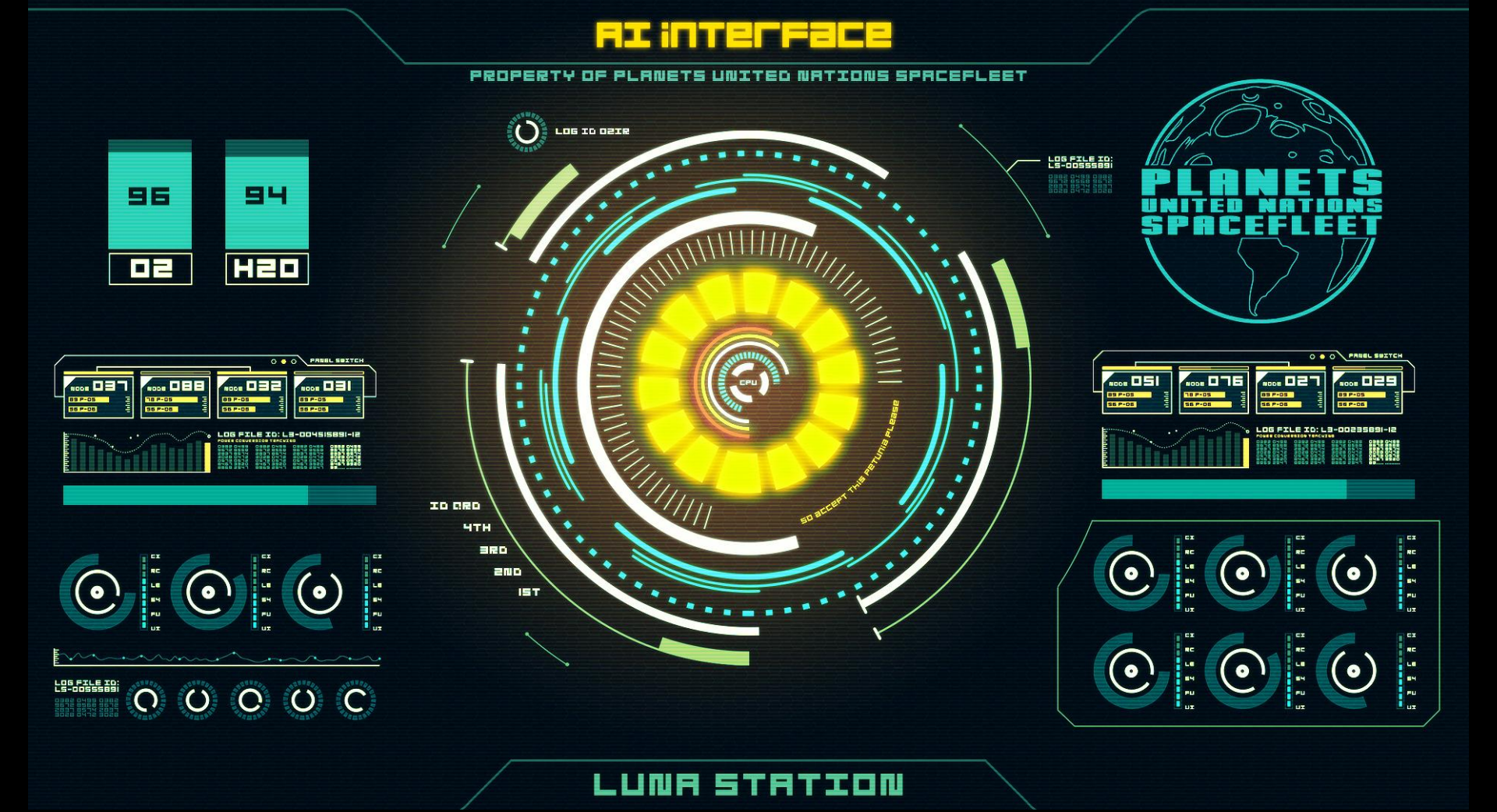
Es gibt auch ein Video-Tutorial, wo wir eine Kurzversion des Spiels aufgenommen haben. Das Video ist zwar auf Englisch, aber um dir einen Eindruck davon zu verschaffen, wie das ganze live aussieht, sollte es trotzdem gut sein:
"The Space Between Us"-LARP/LAOG Recording for GMs (Actual Play)
https://www.youtube.com/watch?v=8TgXj7N5tNw&ab_channel=WiboraWildfeuer

Viel Spaß beim Leiten! ;)

Virtuelle Hintergründe

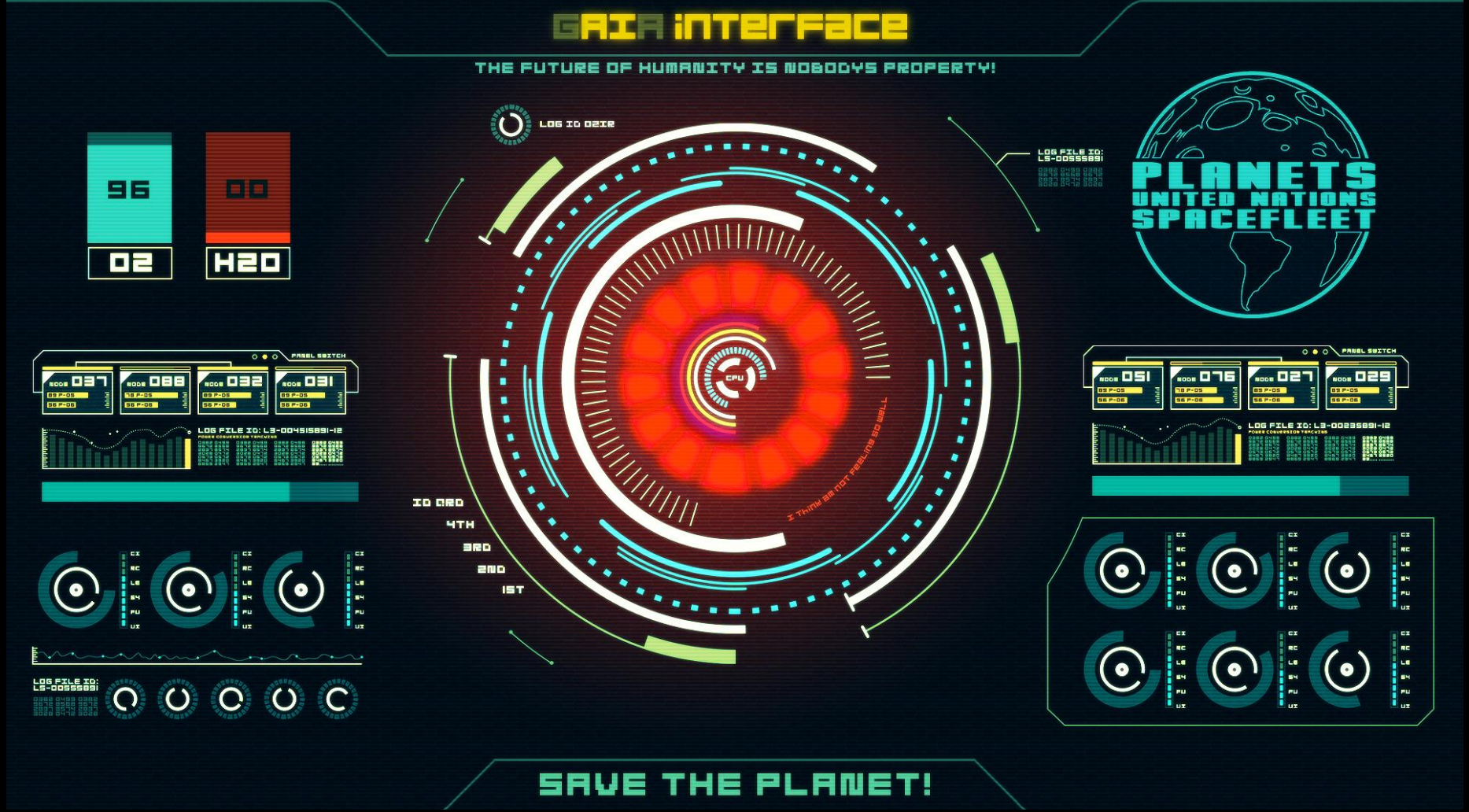


Raumschiff-Cockpit, https://pxhere.com/en/photo1082985



KI-Interface vor dem Hack, made by Hanns von Rein @hannskram

KI-Interface während des Hacks, Hanns von Rein @hannskram



KI-Interface nach dem Hack, Hanns von Rein @hannskram

PUN Spacefleet Logo, Daniel Julivert

Nice Space background, Bryan Goff, @bryangoffphoto https://unsplash.com/photos/f7YQo-eYHdM

Planet Gliese 163 c, Photo by Andrew Russian on Unsplash https://unsplash.com/photos/UuVkBMbNSlM

Über die Autorin

Wibora Wildfeuer ist eine leidenschaftliche Larperin aus Deutschland. Ihr liebster Spielstil ist Nordic Larp und ihre Lieblingsgenres sind Science-Fiction und Dystopien. Sie ist außerdem ein Singer-Songwriterin und Larp-Bardin.

Das ist das erste Online-Larp, was sie geschrieben hat.

Sie hat bereits einige Ideen für ihr nächstes Online-Larp, also wenn euch “The Space Between Us” gefallen hat, folgt ihr auf Social Media, um über ihre zukünftigen Projekte auf dem Laufenden zu bleiben!

facebook.com/wiborawildfeuer
instagram @wiborawildfeuer
YouTube Wibora Wildfeuer

Ladet “The Space Between Us” auf itch.io herunter!
wiborawildfeuer.itch.io/the-space-between-us

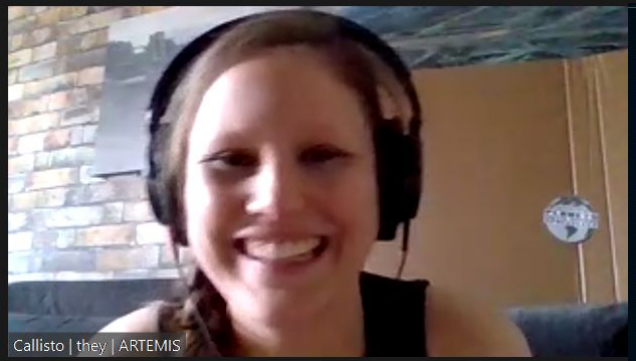
Picture taken by Mira Strengell, at Odysseus Larp, 2. international run, 2019

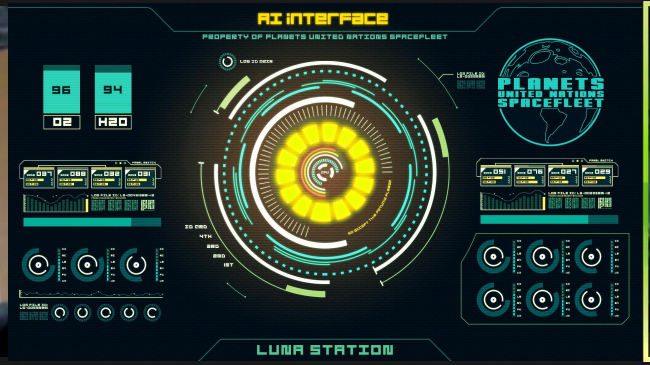
Danksagungen

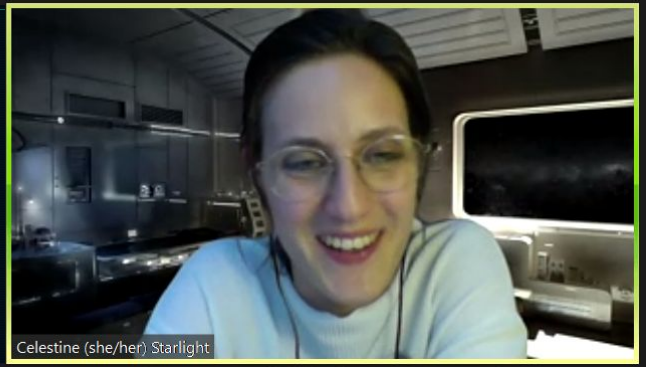
Danke an **Dave Leaman** für die Hilfe beim Korrekturlesen, editieren der Spielmaterialien, verbessern des Spiels und für Haufenweise tolles Wissen über das Weltall! Danke an **Mia Welander** für die Hilfe beim Korrekturlesen, editieren der Spielmaterialien und verbessern des Spiels! Danke an Ben fürs Helfen beim Korrekturlesen! Danke an Xavi Gracia für das Hinzufügen eines großartigen Handlungsstrangs. Danke an das Odysseus Larp, das mir gezeigt hat, wie man glaubwürdige Charaktere erstellt, die ihre eigenen Beziehungen, Motivationen und Impulse haben. Danke an Hanns von Rein (Instagram: @hannskram) für das schönste KI-Interface ever! Ihr seid die Besten! <3 Danke für die Hilfe bei der deutschen Übersetzung an Lene Sommer, Hanns von Rein, Thordis Okoro und Cindy Mikosch!

Danke an meine Spieltester*innen:

Dave Leaman
Andrea Vaghi
Xavi Gracia
Britta Stern
Raul Pena Fernandez
Mia Welander
Alexia Cortés
Juan Pison (Pex)
Patrick Wichert







Captain Sigrid

Und jetzt lasst
das Weltraum-Abenteuer beginnen!

Copyright 2020 Wibora Wildfeuer