After Dark

Ein Online-LARP von Mo Holkar

Einführung

After Dark ist ein LARP, das online über Video-/Textchat stattfindet wie z.B. Google Hangouts, WhatsApp, Facebook Messenger, Discord etc.

4-8 Personen können mitspielen. In der Regel übernimmt die Spielleitung auch eine Rolle, das ist aber nicht zwingend nötig.

Der Vorbereitungsworkshop dauert zwischen 45 und 75 Minuten, je nach Gruppengröße.

Das Spiel selbst braucht ebenfalls zwischen 45 und 75 Minuten; je mehr Rollen, desto länger.

Im Anschluss an das Spiel empfiehlt sich ein gemeinsames Nachgespräch.

Insgesamt sollten 3-4 Stunden eingeplant werden.

Voraussetzungen

Jede:r Spielende braucht einen eigenen Video- und Chatzugang. Sofern die Internetverbindung es hergibt, können mehrere aus dem selben Zuhause spielen, aber sie sollten sich räumlich voneinander abgrenzen, sodass sie nicht im Video oder Audio voneinander auftauchen.

Während des Spiels sollten alle Spielenden von Dunkelheit umgeben sein, sodass die einzige Lichtquelle im Videochat der eigene Bildschirm ist, der das Gesicht anstrahlt. (Im Verknüpfungsworkshop ist das noch nicht nötig, der kann in gewöhnlicher Beleuchtung stattfinden.)

Sie sollten sich außerdem an einem Ort befinden, der einigermaßen ruhig ist und wo sie nicht unterbrochen werden.

Bestenfalls sind alle Spielenden bereits im Vorfeld mit dem jeweiligen Video-/Chatsystem und ihrer eigenen Technik vertraut – andernfalls verzögert sich der Ablauf sehr wahrscheinlich.

Jede:r Spielende braucht eine Möglichkeit, den persönlichen Countdown zu notieren und im Blick zu behalten. Das kann ein Zettel mit Stift sein oder ein

privates Textdokument, das sich während des Spiels bearbeiten lässt. Der Countdown startet bei 10 und wird bis 0 runtergezählt.

Als Gedächtnisstütze während des Verknüpfungsworkshops empfehlen sich persönliche Notizen ebenfalls.

Hintergrund

Die Spielleitung liest folgendes zu Beginn als Einleitung vor:

After Dark spielt in einer leicht alternativen Realität zu heute. Die Menschheit wurde von der Grauen Pest heimgesucht, einem sich ausbreitenden Krankheitserreger, der Leute gezielt auszuwählen scheint und auslöscht. Die Überlebenden haben sich einzeln verschanzt in der Gewissheit, nicht mehr lang zu haben.

Die Graue Pest hinterlässt ihre Opfer leblos, aber ohne Spuren. Sie hat sich so schnell und schrecklich verbreitet, dass es unmöglich war, herauszufinden, ob es sich um ein Bakterium, ein Gift oder etwas anderes handelt. Es gab wilde Spekulationen, aber kein fundiertes Wissen über den Ursprung.

Es wird allgemein angenommen *[IT! – OT wissen die Spielenden, dass das nicht stimmt]*, dass der Krankheitserreger von Licht und Schall angelockt wird. Individuen leben daher räumlich getrennt und abgeschottet, verbunden durch das, was vom Internet geblieben ist. Aber sie wissen, dass die Graue Pest sie eine nach dem anderen erwischen wird.

Bis dahin chatten sie online, denken zurück an bessere Zeiten und sagen, was sie sich schon lange sagen wollten.

Sicherheit

Ihr solltet Sicherheitsmechaniken passend zur Gruppe etablieren, zurückgreifend auf Techniken, die im Online-LARP Standard sind, wie z.B.:

Linien und Schleier; Cut; Brake; die X-Karte (am besten anwendbar durch Tippen von “X” im Chat); Offene Tür. Die Hauptsache ist, dass sich alle über eine gemeinsame Sicherheitskultur einig und im Bilde sind.

Da das LARP recht emotional intensiv werden kann, besteht im Anschluss eventuell das Bedürfnis, es gemeinsam nachzubesprechen und die Rolle mit ihren Lasten abzulegen (Debrief).

Szenarien

After Dark kann als Spielgerüst für eine Bandbreite verschiedener Szenarien dienen. Szenario bedeutet in diesem Fall: wer ist die Gruppe von Personen, die im LARP vorkommen? Das Ausgangsszenario, hier verlinkt, nennt sich "**Familienbande**" und dreht sich um Familienmitglieder im weiteren Sinne. Ein anderes Szenario, das gerade entwickelt wird, besteht aus Wissenschaftler:innen eines Forschungsteams.

Ihr könnt euer eigenes Szenario entwickeln oder eins von denen verwenden, die veröffentlicht und geteilt wurden, ganz wie ihr mögt. Die Website des LARPs wird alle Szenarien zusammenstellen, die Menschen einsenden und öffentlich zur Verfügung stellen.

Ein Szenario besteht aus einer Liste möglicher Verknüpfungen, einer Sammlung von Gesprächsanregungen (Prompts) und ggf. zusätzlichen Anweisungen, die speziell für dieses Szenario gelten, weniger für **After Dark** allgemein. Das Szenario gibt es als Google Spreadsheet.

Am besten erstellst du eine Kopie des Spreadsheets, damit du und die Teilnehmenden während des Workshops darin Eintragungen vornehmen könnt. Es ist außerdem hilfreich, wenn die Teilnehmeden das Szenario im Voraus sehen können, um sich mit dem Inhalt schon ein bisschen vertraut zu machen, statt am Spieltag alles von Null an lesen zu müssen. Aber sie sollten es noch nicht miteinander besprechen oder mit der Charaktererschaffung beginnen!

Workshop

Wenn sich alle Spielenden (virtuell) auf dem gewählten Medium versammelt haben, wenn der Hintergrund vorgelesen wurde und alle Sicherheitsmechaniken besprochen sind, dann ist es an der Zeit, Rollen und Verknüpfungen zu bauen. Wir gehen es hier anhand des Szenarios "**Familienbande**" durch. Falls ihr ein anderes benutzt, sollten die erforderlichen Abweichungen entweder offensichtlich oder im Szenario beschrieben sein.

Vorbereitung

Beginnt damit, dass jede:r Teilnehmende individuell überlegt und entscheidet, welche Art von Rolle si:er in der Gruppe am liebsten spielen würde. In **Familienbande** bedeutet das so etwas wie: Welche Generation möchte ich

spielen? Möchte ich Kinder haben? Eine Beziehung, Geschwister usw.? Besprecht diese Präferenzen nicht miteinander; behaltet sie erst einmal für euch.

Die Teilnehmenden sollten außerdem einen Namen für ihre Rolle bestimmen.

Wenn sich alle entschieden haben, geht der Reihe nach durch und jede:r sagt in ein-zwei Sätzen, wie die eigene Rolle heißt und was si:er innerhalb der Gruppe gerne spielen würde. Noch einmal: diskutiert noch nicht darüber, besprecht noch nicht, wer mit wem wie zusammenpassen könnte!

Es wird helfen, den Rollennamen auf ein sichtbares Namensschild zu schreiben bzw. den digital angezeigten Namen anzupassen.

Verknüpfungsrunde

Abwechselnd von der Spielleitung aufgerufen sollten die Teilnehmenden folgendes tun:

Eine der Verknüpfungen aus Spalte C wählen und den Rollennamen in die zugehörige Zelle in Spalte B schreiben.

Sie einer anderen mitspielenden Person anbieten, um die eigene mit deren Rolle zu verknüpfen; als ein Vorschlag.

Wenn die Person mit dem erhaltenen Angebot einverstanden ist, schreibt diese ihren Rollennamen in die zugehörige Zelle in Spalte E.

(Bei Ablehnung sollte die Person, die an der Reihe ist, einer anderen mitspielenden Person einen anderen Vorschlag machen.)

Die Person an der Reihe stellt der den Vorschlag annehmenden Person die zugehörige Frage in Spalte D. Diese beantwortet sie.

Sowohl die Verknüpfung als auch die Frage können in beidseitigem Einverständnis feinjustiert werden, wenn es ein Detail gibt, das für die Beteiligten nicht funktioniert.

Wenn das geklärt ist, kommt die nächste Person an die Reihe und geht genauso vor.

Geht so die Runde weiter durch, bis jede Rolle genau eine Verknüpfung mit jeder anderen hat (entweder fragend or erhaltend). Wenn ihr also zu fünft seid, habt ihr am Ende insgesamt zehn Verknüpfungen aus der Liste gewählt und zugeordnet; bei sechs Personen 15 usw.

Manche haben ihr “Set” früher komplett als andere; manche erhalten vielleicht viele Angebote aber machen nur wenige – das ist alles in Ordnung. So lange jede:r am Ende die richtige Anzahl an Verknüpfungen bekommt.

Während dieses Prozesses werden manche sich persönliche Notizen aufschreiben wollen, um sich an Absprachen, die die Verknüpfungen betreffen, zu erinnern.

Ihr solltet euch auch notieren, dass euer Countdown zu Beginn des Spiels bei 10 steht.

Spiel

Jetzt seid ihr bereit, **After Dark** zu spielen. Alle sollten sich in Dunkelheit begeben. Idealerweise ist nur das vom Bildschirm angestrahlte Gesicht zu sehen. Das lässt sich eventuell nicht umsetzen, aber versucht es um euch so dunkel wie möglich zu bekommen.

Eure Rollen glauben, dass Licht und Geräusche die Graue Pest anlocken. Also werden sie nicht sprechen – und wenn sie unbeabsichtigte Geräusche machen, wie z.B. Schnappatmung oder Schluchzen, werden sie sich wahrscheinlich nervös umschauen.

(Schweigen ist tatsächlich eine Spielregel, nicht nur ein Verhaltensmuster. Man könnte vielleicht annehmen, dass deine Rolle ihr elendes Leben schnell beenden möchte, indem sie die Graue Pest laut herbeiruft: aber das ist nicht erlaubt, keine Art von gesprochener Sprache oder laute Geräusche. Überleg dir einen Grund, warum deine Rolle diesen Weg nicht wählt!)

Sobald es allen passt, sagt die Spielleitung an, dass das Spiel beginnt. Ab da spricht niemand mehr.

Das Spiel findet als Gruppenchat im Textkanal statt und über das Beobachten der Gesichter der anderen, wie sie nachdenken, reagieren und Gefühle zeigen.

Wenn eine Rolle im Verlauf des Spiels eine starke Emotion erlebt (jeder Art – Liebe, Hass, Lachen, Übelkeit, …), sollte die spielende Person einen entsprechenden Yellow-Face-Emoji in den Chat posten, um das festzuhalten. Und den Countdown (für sich) um eine Stelle herabsetzen. Die Rollen wissen es nicht, aber die Spielenden schon: die Graue Pest wird in Wirklichkeit von Gefühlen angezogen. Wenn ein Countdown bei Null landet, befällt sie die Rolle.

(Alle sollten jeweils für sich selbst entscheiden, was sie als starke Emotion werten, die einen Emoji wert ist. Und es kann sich im Laufe des Spiels verändern: deine Rolle könnte nach und nach abstumpfen bzw. immer empfindlicher werden. Diese Flexibilität kannst du nutzen, um das Tempo deiner Geschichte zu steuern, sodass du auf dem Countdown nicht schneller/langsamer herunterrutschst, als dir lieb ist.)

(Teile deinen aktuellen Countdownstand nicht mit! Das gehört auf die Meta-Ebene; in der Spielrealität existiert keine Nummer. Es geht nur darum, dass du

sie selber kennst. Natürlich kannst du auf dem Laufenden bleiben, wo die anderen stehen, indem du deren Yellow-Face-Emojis zählst, falls du möchtest – aber wir raten davon ab.)

Der Chat ist einfach eine allgemeine Gruppenunterhaltung. Wenn deine Rolle eine andere gezielt ansprechen möchte, solltest du deren Namen nennen, aber alle anderen werden es auch sehen. Die Rollen sollten das gleiche Online-Chatverhalten an den Tag legen wie im normalen Leben – aber sie sollten den Gebrauch von Yellow-Face-Emojis vermeiden, wenn diese nicht wie oben erwähnt den Countdown anzeigen. Andere Emojis können gerne benutzt werden.

Das Szenario enthält eine Sammlung möglicher Gesprächsthemen, die als Inspiration dienen, falls die Unterhaltung erlahmt oder wenn jemandem von den Spielenden spontan nichts zu sagen einfällt. Aber Pausen sind in Ordnung, wenn Leute nachdenken oder intensive Gefühle durchleben – also keine Sorge, wenn zwischen den Textbeiträgen etwas Zeit vergeht.

Sowie der Countdown sinkt, verspürt deine Rolle eine wachsende Bedrohung – ein Gefühl, als würde die Zeit ablaufen. Die Menschen wissen weder wie noch warum; aber sie haben immer mehr den Eindruck, dass das die letzte Unterhaltung sein könnte, die sie je miteinander führen werden.

Darum sollte die Unterhaltung generell in die Richtung gehen: Noch können wir miteinander schreiben, aber bald sind wir vielleicht alle tot. Lasst uns an gemeinsame Erlebnisse denken, an Auseinandersetzungen, die geklärt werden sollten, Bekanntgebungen sollten stattfinden – wir wollen nicht in den Tod gehen, während wir etwas Wichtiges ungesagt lassen.

Spiel nach dem Tod der Rolle

Wenn dein Countdown Null erreicht, ist deine Rolle tot. Schalte deine Kamera aus und dein Mikrofon auf stumm. Du solltest auf Schreie oder geräuschvolle Todesqualen verzichten und auch nicht polternd zu Boden fallen oder dergleichen. Deine Rolle geht einfach still ohne Vorwarnung von einem Leben ins nächste über.

Aber du spielst im Textchat weiter – anstatt deiner Rolle stellst du jetzt die Erinnerungen der anderen an sie dar.

Wenn deine Rolle tot ist, kann sie nur noch über die Erinnerungen schreiben, die die anderen an sie haben, und Ereignisse, die bereits stattgefunden haben – sie kann nichts sagen, was nicht passiert ist oder was nicht zu Lebzeiten gesagt wurde.

(Du kannst diese Erinnerungen jedoch erfinden – es muss nichts sein, das schon im Spiel vorgekommen ist. “Du erinnerst dich daran, wie wir letzten Sommer zusammen eine Fahrradtour unternommen haben…”)

Nach dem Rollentod solltest du deine Textbeiträge in eckigen Klammern oder kursiv oder in der dritten Person formuliert oder eingeleitet durch das Wort “Erinnerung:” bzw. “Du erinnerst dich an…” posten, oder etwas Vergleichbares – sodass sie leicht von denen der Lebenden zu unterscheiden sind.

Versuche, ihnen glückliche oder anderweitig positive Erinnerungen zu bringen – du möchtest, dass die anderen deine Rolle im Guten in Erinnerung behalten.

Wenn die Erinnerung, die du beschreibst, nur für eine bestimmte Person relevant ist (“Du erinnerst dich an diese geheime Sache, die wir zusammen gemacht haben, von der sonst niemand wusste…”) und nichts, woran sich die Gruppe als Ganze erinnert, dann sollten die anderen, unbeteiligten Personen nicht auf den Beitrag reagieren.

Nach dem Tod fühlst du nichts mehr, solltest also keine Yellow-Face-Emojis mehr posten.

Spielregeln zusammengefasst

- Kamera einschalten, Bildschirm als einzige Lichtquelle
- keine Stummschaltung, aber leise sein und nicht sprechen
- Countdown bei 10 starten
- Spiel im Textchatkanal, Spielzeit = gespielte Zeit, keine Zeitsprünge
- keine Angst vor Gesprächspausen
- ggf. Gesprächsanregungen nutzen
- bei jeder starken Emotion deiner Rolle einen entsprechenden Emoji im ingame-chat posten und eigenen Countdown -1 notieren
- (Countdown nicht posten, nur für dich selbst notieren)
- sinkender Countdown → wachsende Angst der Rolle, dass die Zeit abläuft
- Countdown bei 0 = tot; Kamera aus und stummschalten
- Sobald deine Rolle tot ist, spielst du die [Erinnerungen] der anderen an dich – markiert in Klammern und möglichst positiv

Ende des LARPs

After Dark endet, wenn die letzte Person stirbt. Die Spielleitung tippt “ENDE” in den Chat.

Alle können Kamera und Mikro wieder anschalten und die Teilnehmenden können wieder normal sprechen – als sie selbst, nicht in der Rolle.

Wahrscheinlich werdet ihr das Bedürfnis nach einem Debrief haben. Wir geben keine Anweisung für ein bestimmtes Vorgehen: ihr solltet – gemeinsam und individuell – entscheiden, was für euch am besten funktioniert, um die Gefühle zu verarbeiten, die während des LARPs entstanden sind, und wie ihr wieder zurück zu eurem normalen Selbst findet.

Mögliche Varianten

- (Vorschlag von Lorraine: danke!) – anstatt den Countdown alle bei 10 zu beginnen, steigt individuell bei einer beliebigen Zahl ein, um die unterschiedlichen Level an Widerstandskraft gegen die Graue Pest zu repräsentieren! Der Mindestwert sollte nicht zu niedrig liegen und die Bandbreite nicht zu groß sein: vielleicht 6-11 oder so.
- Statt deterministisch von 10 bis zum Tod herunterzuzählen, würfeln die Teilnehmenden jedes Mal, wenn sie den Countdown verringern, mit einer steigenden Wahrscheinlichkeit zu sterben. Beispiel: Wenn du mit einem d10 höher als dein Countdownstand würfelst, stirbst du. Das bringt ein Zufallselement ins Spiel, sodas niemand sicher sein kann, wann genau der Tod eintritt.
- (Vorschlag von Anne: danke!) – anstatt Verknüpfungen von den Teilnehmenden wählen zu lassen, teilt sie zufällig zu. Das setzt vermutlich eine Verknüpfungsliste voraus, die gut durchdacht ist, um sicherzugehen, dass alles miteinander funktioniert.

Danksagungen

Vielen Dank an alle, die mit Kommentaren, Gedanken und Playtests geholfen haben! Besonders Anne Marchadier, David Owen, Karolina Soltys, Laura Wood, Lorraine Kipling, Nadja Lipsyc und Will Osmond.

Szenarien

Ein Szenario besteht aus einem Setting, einer Liste von 28 (oder mehr) Verknüpfungsmöglichkeiten, einer Auswahl an Gesprächsthemen and ggf. Fragen sowie Anweisungen, die speziell für dieses Szenario gelten.

Hier ist das Familienbande-Szenario, das sich um eine erweiterte Familie dreht. Speichert bitte eine Kopie für den eigenen Gebrauch ab, wenn ihr es ausprobieren möchtet. After Dark – scenarios

Andere mögliche Szenarien:

- ein zerbrochenes Forschungsteam
- Kolleg:innen auf einer wichtigen Mission
- die größten Fans von [etwas]
- Mitglieder einer sozialen Gruppe, deren Identität ihnen immens viel bedeutet
- ein Polykül