

Auszug aus dem Feenwald

Ein Laog – Live action online game – für vier Spielende mit 60 Minuten gemeinsamer Zeit.

Die Fee rief zur Großen Versammlung. Hunderte Zyklen waren vergangen seit der letzten Großen Versammlung. Doch der Grund war ein triftiger. Die Zeit des Feenwaldes neigte sich dem Ende zu. Eine neue Epoche würde beginnen, riefen die einen. Andere flüsterten von der ewigen Finsternis und dass die Zeit der Suche im Äußeren beginne. Oder sollte sich ein Weg in das Gestrige auftun, wie die Zahlreichen raschelten?

Gemeinsam spielen wir Bewohnende des Feenwaldes auf der Großen Versammlung. Können sich die so unterschiedlichen Bewohner verständigen? Welches Schicksal sehen sie für den Feenwald voraus?

Unsere Rollen sind mythische Wesen, deren Kommunikation in anderen Bahnen verläuft als wir es gewohnt sind. Ihnen allen gemeinsam ist der Wunsch danach, dass alle Wesen gehört werden.

Das Spiel ist mystisch und zauberisch leicht. Poetisch und verklärt zu spielen ist in Ordnung und wird begrüßt. Genießt die Asymmetrien im Miteinander. Aber verliert euer Ziel aus den Augen, eine gemeinsame Entscheidung für den Feenwald zu treffen.

Seht euch die Rollen an und wählt eine für euch passende. Achtet dabei besonders darauf, ob die technischen Bedingungen, die die Rollen mit sich bringen, zu euch passen.

Wenn ihr die Rollen verteilt habt, lest euch wie im Folgenden beschrieben, die folgenden Texte vor und folgt den Anweisungen.

1 UNSER SPIEL

Wechselt euch wie beschrieben ab beim Vorlesen der folgenden Abschnitte über eure Rollen und die Struktur des Spiels.

1.1 VORSTELLUNG

Die Fee:

Wir alle sind die Bewohner des Feenwaldes. Ich bin die Fee, die diesen Wald seit Ewigkeiten begleitet. Ich bin euer aller Freund. Ich wünsche uns Harmonie. Ich spreche zu euch, doch kann ich nicht alle Zeichen des Feenwaldes lesen und brauche eure Unterstützung.

Die Winde:

Ich bin ein laues Lüftchen, eine scharfe Brise, der Blumenduft der zu dir herüber weht; kurz: ich bin die Winde des Waldes. Ich bringe in Windeseile Botschaften, die Zeichen des Waldes zu euch allen. Doch muss ich mich auf das was ich höre verlassen.

Der Wald:

Ich bin nur ein Teil des Feenwaldes, auch wenn mein Name so ähnlich klingt: ich bin der Wald. Ich bin die sprießenden Pflanzen, die Pilzgeflechte, die sich wiegenden Bäume. Ich beobachte alles und jeden. Meine Zeichen wiederum zu lesen fällt manchen schwer. Geht es langsam an und wir werden zueinander finden.

Die Tiere:

Wir sind die Tiere des Waldes. Wir kriechen und fleuchen, wir flattern und springen. Wir halten uns verborgen, doch könnt ihr uns hören, wenn ihr gut lauscht.

1.2 DIE VERSAMMLUNG

Die Fee:

Im Spiel werden wir alle gewisse Möglichkeiten der Kommunikation haben. Zum Beispiel sind die Winde, die einzigen, die im Chat schreiben können. Und nur die Tiere und der Wald können lesen, was die Winde zu sagen haben. Die Tiere und ich als Fee können sprechen mit unseren Mikros. Allerdings können wir einander nicht hören. Auf unseren Wesen-Karten finden wir unsere Kommunikationsmöglichkeiten.

Der Wald:

Trotz dieser Herausforderungen wollen wir, dass alle Wesen des Feenwaldes gehört werden in der Großen Versammlung. Unser Wunsch ist, dass alle mit einem guten Gefühl aus der Versammlung gehen. Auch wenn wir nicht alle Sorgen und alle Vorschläge berücksichtigen können.

Die Tiere:

Lasst uns alle auf die poetische, mythische Form des Miteinanders im Feenwald ein. Es geht nicht um das Erreichen eines Ziels, sondern um den Weg dahin.

Die Fee:

Wenn unsere Umgebung es erlaubt, lasst uns das Licht an unseren Spielorten reduzieren oder sogar ausschalten. Die Monitore werden uns ein bisschen Restlicht geben. Versucht auch dafür Sorge zu tragen, dass Störquellen, wie potenziell klingelnde Telefone möglichst minimiert werden. Informiert Mitbewohnende darüber, dass ihr eine knappe Stunde Ruhe braucht.

1.3 ENDE DES SPIELS

Die Winde:

Die Zeit unserer Versammlung ist begrenzt. Wenn der Spielteil gleich beginnt, haben wir 30 Minuten. Danach werde ich meine Stimme erheben und das Ende verkünden. Wir werden dann alle 2 Minuten Pause machen und uns dann gemeinsam mit allen Videokameras und Mikros angeschaltet wieder efinden. Unsere Rollen haben wir dann hinter uns gelassen.

1.4 SAFETY UND KOMPLIKATIONEN

Der Wald:

Die Wesen des Feenwaldes sind wichtiger als der Feenwald an sich. Und genauso sind die Menschen, die dieses Spiel spielen, wichtiger als das Spiel. Als Spieler des Waldes kann ich alles lesen, alles sehen und alles hören. Wenn es etwas gibt, das euch daran hindert, eine gute Zeit hier zu haben, sprecht es an (in einem eurer Kommunikationsmittel).

Ich achte aktiv darauf. Im Zweifelsfall werde ich euch auch off-character ansprechen. Ihr könnt jederzeit das Spiel verlassen. Wenn es ein Safety-Tool gibt, das allen besonders zusagt, schlägt es jetzt vor. Ansonsten ist die X-Karte auf jeden Fall für euch da. Auch für ganz banale Fälle, wie wenn jemand in der Fiktion Fakten schafft, die euch an einem guten Erlebnis hindern.

Die Winde:

Wenn ihr das Spiel plötzlich verlassen müsst (das Telefon klingelt etc), tut das. Wir anderen können ohne Probleme einen Moment ohne euch weiterspielen. Mehr noch: wir bauen das Ereignis eventuell in unser Spiel ein.

1.5 NACH DEM SPIEL

Die Tiere:

Noch haben wir nicht einmal angefangen. Aber ich möchte euch trotzdem bereits darauf aufmerksam machen, dass ich euch nach dem Spiel einlade, am Debriefing teilzunehmen. Niemand ist dazu verpflichtet. Wir werden maximal 15 Minuten reden.

1.6 DER RUF

Die Fee:

Als Fee werde ich gleich zu Spielbeginn zur Großen Versammlung rufen. Und ja richtig, nicht jedes Wesen wird mich hören können.

Bevor ich zur Versammlung bitte, lasst uns noch einmal fünf Minuten Pause machen und alle Videokameras und Mikrofone ausschalten. Die Zeit könnt ihr nutzen, euren Ort vorzubereiten, euch nochmal die Details zu Eurer Figur durchzulesen, Material bereitzulegen und am besten auch etwas zu trinken.

Wenn es noch Fragen gibt, dann ist jetzt die Möglichkeit, diese los zu werden.

[...]

Wir sehen uns dann wieder um [Uhrzeit] und sind von da an *In-Character*.

2 ROLLEN

2.1 DIE WINDE

Technische Bedingung:

Schreiben	Lesen
Sprechen*	Hören
Gesten	Sehen

*Spielende verkünden mit Sprechen

Ich bin ein laues Lüftchen, eine scharfe Brise, der Blumenduft der zu dir herüber weht; kurz: ich bin die Winde des Waldes. Ich bringe in Windeseile Botschaften, die Zeichen des Waldes zu euch allen. Doch muss ich mich auf das was ich höre verlassen.

Noch bist du unsicher, nach was die anderen Bewohnenden des Waldes streben. Du willst für alle nur das Beste.

Grauen, das du siehst und mitteilen möchtest:

Der Feenwald erkaltet und verhärtet - unentrinnbar. Wie nimmst du es wahr? Vor was musst du warnen?

Bedürfnisse für dein Wohlbefinden:

Kein Wesen darf ungehört bleiben. Zeichen müssen buchstäblich und ernst genommen werden.

Du bist zuhause wo Veränderung ist.

Hoffnung für den Feenwald und seine Zukunft:

Die fernen Stätten im rauen Gebirge könnten uns Obhut sein. Sie sind unserem Ort sehr ähnlich.

Sonderrolle:

Als die Winde bist du zuständig dafür das Ende das Spiel zu verkünden. Deine Stimme war das ganze Spiel lang nicht hörbar. Ist das Zeitlimit von 30 Minuten erreicht, verkünde als die Winde, dass die Große Versammlung beendet ist. Bitte alle ihre Kameras auszumachen, sich ein bisschen zu bewegen, eventuell etwas zu trinken zu holen und sich nach 2 Minuten wieder hier einzufinden. Dann übernimmt die Spielerin der Tiere.

2.2 DER WALD

Technische Bedingung:

Schreiben	Lesen
Sprechen	Hören
Gesten*	Sehen

*Als das Wesen, dem nur Gestik zur Verfügung steht, hast du es besonders schwer, angehört zu werden. Halte einen Stapel Schmierpapier parat und verschiedene Stifte. Diese

zu beschreiben und zu bemalen und in die Kamera zu halten, gibt dir zusätzliche Ausdrucksmöglichkeit.

Noch bist du unsicher, nach was die anderen Bewohnenden des Waldes streben. Du willst für alle nur das Beste.

Grauen, das du siehst und mitteilen möchtest:

Der Feenwald wird von etwas vergiftet. Wie macht sich das Gift bemerkbar? Vor was musst du warnen?

Bedürfnisse für dein Wohlbefinden:

Kein Wesen darf ungehört bleiben. Eile fühlt sich für dich schrecklich an. Du fühlst dich wohl, wo alles langsam angegangen wird.

Hoffnung für den Feenwald und seine Zukunft:

Wenn wir die Zeit entschleunigen, können wir das Gift lange aufhalten und haben Zeit eine Lösung zu finden.

Sonderrolle:

*Als Wald bist du prädestiniert dafür, ein aufmerksames Auge und Ohr für das Wohlbefinden in der Runde zu haben. Du bist zwar nicht alleine für die Sicherheit im Spiel verantwortlich, aber es wäre praktisch, wenn du der oder die Ansprechpartner*in wärst. Wenn dir diese Rolle nicht behagt, frage eine andere Mitspielerin, ob sie sich um die Sicherheit statt deiner kümmert.*

2.3 DIE FEE

Technische Bedingung:

Schreiben	Lesen
Sprechen*	Hören
Gesten	Sehen

*beginnt Spiel mit ihrem Aufruf zur Großen Versammlung.

Ich bin die Fee, die diesen Wald seit Ewigkeiten begleitet. Ich bin Euer aller Freund. Ich wünsche uns Harmonie. Ich spreche zu euch, doch kann ich nicht alle Zeichen des Feenwaldes lesen und brauche eure Unterstützung.

Noch bist du unsicher, nach was die anderen Bewohnenden des Waldes streben. Du willst für alle nur das Beste.

Grauen, das du siehst und mitteilen möchtest:

Der Feenwald wird heimgesucht von grässlichen, stummen Geistern. Wie werden sie den Wesen des Waldes gefährlich? Vor was musst du warnen?

Bedürfnisse für dein Wohlbefinden:

Kein Wesen darf ungehört bleiben. Direkter Widerspruch ist dir ein Gräuel – aktiv wie passiv. Du musst Begeisterung bei anderen spüren, um dich gut bei einer Sache zu fühlen.

Hoffnung für den Feenwald und seine Zukunft:

Der Feenwald könnte sich entstofflichen, und sich so den Geistern entziehen. Für alle Entstofflichten geht das Leben weiter.

Sonderrolle:

Als Fee eröffnest du das Spiel. Ruf in der erhabenhaftesteten Stimme, die du dir vorstellen kannst, die anderen Wesen dazu auf, zur Großen Versammlung zu kommen, um den (möglichen) Auszug aus dem Feenwald zu besprechen.

2.4 DIE TIERE

Technische Bedingung:

Schreiben	Lesen
Sprechen	Hören
Gesten	Sehen

Wir sind die Tiere des Waldes. Wir kriechen und flüchten, wir flattern und springen. Wir halten uns verborgen, doch könnt ihr uns hören, wenn ihr gut lauscht.

Noch bist du unsicher, nach was die anderen Bewohnenden des Waldes streben. Du willst für alle nur das Beste.

Grauen, das du siehst und mitteilen möchtest:

Der Feenwald warnt uns vor dem Ende des Lichts. Wo siehst du Zeichen der drohenden Dunkelheit?

Bedürfnisse für dein Wohlbefinden:

Kein Wesen darf ungehört bleiben. Du magst Ermunterung. Wenn Ängste geschürt werden ist es dir ein Graus. Du bist zuhause, wo du das wahre Leben spüren kannst.

Hoffnung für den Feenwald und seine Zukunft:

Licht und Wärme braucht der Feenwald um wieder zu leben. Mehr als je zuvor, um diesem Unheil zu entkommen.

Sonderrolle:

*Wenn das Spiel beendet ist, ist es deine Rolle alle durch das Debriefing zu führen. Wenn ihr nach der kurzen Pause zurückkommt, sag das Folgende (gerne in deinen Worten): "Vielen Dank, dass wir gemeinsam den Auszug aus dem Feenwald spielen konnten. Wer jetzt genug hat, kann einfach auf Wiedersehen sagen. Wer Lust hat, noch einen Moment über das Spiel, oder das Erlebte gemeinsam zu reflektieren, willkommen im Debriefing. Wir beschränken uns auf maximal 15 Minuten. Lasst uns jetzt reihum, jede*r genau ein Gefühl, das wir beim Spiel hatten, teilen. Ich nehme euch reihum dran." [...] "Lasst uns in einer zweiten Runde jede*r einen Eindruck schildern, mit dem man glaubt sich noch etwas näher beschäftigten zu wollen. Ich nehme Euch reihum dran."*

3 DIE VERSTÄNDIGUNGSWEGE

Im Folgenden kommen einige Tipps zur technischen Umsetzung der jeweiligen Kommunikationsformen.

Es macht Sinn sich vor Beginn der Session kurz mit den technischen Anforderungen vertraut zu machen.

3.1 SCHREIBEN

Für SCHREIBEN bietet sich ein Gruppenchat an, auf den (zunächst) alle Zugriff haben. Dieser muss unabhängig vom Videofenster sein, also so, dass er nicht zugleich mit dem Videofenster eingesehen werden kann. Wer nicht SCHREIBEN als Kommunikationsform hat, kann in diesen Chat nichts tippen.

3.2 LESEN

LESEN heißt, den Gruppenchat einsehen zu dürfen. Ohne LESEN sollte es genügen, wenn das Fenster, in dem der Chat stattfindet, minimiert bleibt. Wer SCHREIBEN kann, kann automatisch auch lesen. Will man eine Variante spielen, in der das nicht der Fall ist, kann man mit Emails SCHREIBEN und LESEN.

3.3 SPRECHEN

SPRECHEN bedeutet, dass man im Spiel das eigene Mikrofon eingeschaltet lässt. Ohne SPRECHEN muss man sich auf Stumm schalten.

3.4 HÖREN

HÖREN heißt, dass die Kopfhörer auf bleiben. Ohne HÖREN sind die Kopfhörer weg zu legen oder die Lautstärke auf Null zu regeln. Ohne HÖREN, ist man abgeschnitten vom SPRECHEN anderer.

3.5 GESTEN

GESTEN heißt, dass die eigene Videokamera angeschaltet bleibt und man diese beliebig für Gesten, Mimiken, aber auch für handgeschriebene Wörter und Zeichnungen nutzen kann.

3.6 SEHEN

Wer SEHEN kann, darf den Videochat während des Spiels offen haben. Alle anderen müssen ihn minimieren oder auf andere Weise nicht sichtbar machen. Damit ist man von den GESTEN der anderen abgeschnitten.

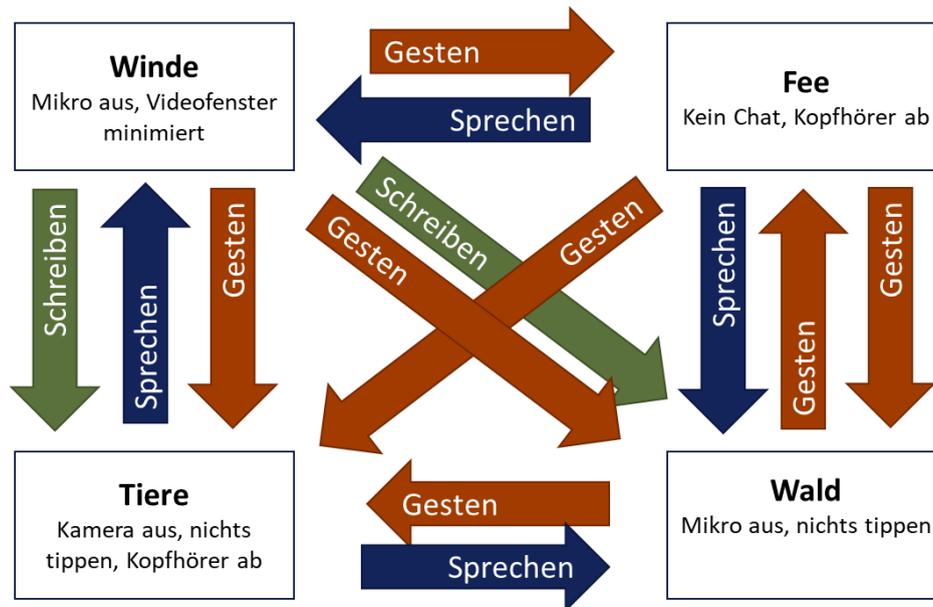
4 ZUSAMMENFASSUNG

4.1 ÜBERSICHT VERTEILUNG DER VERSTÄNDIGUNGSWEGE

Tabellarisch fassen sich die Verständigungswege der Spieler*innen so zusammen.

<u>Schreiben</u> Winde	<u>Lesen</u> Wald Tiere
<u>Sprechen</u> Fee Tiere	<u>Hören</u> Winde Wald

<u>Gesten</u>	<u>Sehen</u>
Winde	Wald
Wald	Fee
Fee	Tiere



4.2 ÜBERSICHT DER SESSION-ROLLEN

Wind: Verkündung des Spiel-Endes

Wald: Safety im Spiel

Fee: Spielbeginn Ankündigung

Tiere: Debriefing

4.3 ÜBERSICHT ÜBER DIE STORY PROMPTS

	Grauen, das du siehst und mitteilen möchtest	Bedürfnisse für dein Wohlbefinden (wie/wozu)	Hoffnung für den Feenwald und seine Zukunft
<i>Winde</i>	Der Feenwald erkaltet und verhärtet - unentrinnbar. Wie	Kein Wesen darf ungehört bleiben. Zeichen müssen	Die fernen Stätten im rauen Gebirge könnten uns Obhut sein. Sie sind

	nimmst du es wahr? Vor was musst du warnen?	buchstäblich und ernst genommen werden. Du bist zuhause wo Veränderung ist.	unserem Ort sehr ähnlich.
<i>Wald</i>	Der Feenwald wird von etwas vergiftet. Wie macht sich das Gift bemerkbar? Vor was musst du warnen?	Kein Wesen darf ungehört bleiben. Eile fühlt sich für dich schrecklich an. Du fühlst dich wohl, wo alles langsam angegangen wird.	Wenn wir die Zeit entschleunigen, können wir das Gift lange aufhalten und haben Zeit eine Lösung zu finden.
<i>Fee</i>	Der Feenwald wird heimgesucht von grässlichen, stummen Geistern. Wie werden sie den Wesen des Waldes gefährlich? Vor was musst du warnen?	Kein Wesen darf ungehört bleiben. Direkter Widerspruch ist dir ein Gräuel – aktiv wie passiv. Du musst Begeisterung bei anderen spüren, um dich gut bei einer Sache zu fühlen.	Der Feenwald könnte sich entstofflichen, und sich so den Geistern entziehen. Für alle Entstofflichten geht das Leben weiter.
<i>Tiere</i>	Der Feenwald warnt uns vor dem Ende des Lichts. Wo siehst du Zeichen der drohenden Dunkelheit?	Kein Wesen darf ungehört bleiben. Du magst Ermunterung, wenn Ängste geschürt werden ist es dir ein Graus. Du bist zuhause, wo du das wahre Leben spüren kannst.	Licht und Wärme braucht der Feenwald um wieder zu leben. Mehr als je zuvor, um diesem Unheil zu entkommen.