

ReStart: Ein MiniLarp für eine Raumschiffcrew von 6

In ReStart schlüpfen sechs Teilnehmende in die Rollen einer Brückenmannschaft eines riesigen Raumschiffes, das voller Menschen im Kryoschlaf auf dem Weg ist, eine ferne Welt zu besiedeln. Aufgabe der Crew ist es, regelmäßig die Flugparameter zu überwachen. Hierzu werden sie in festgelegten Intervallen aus dem Kryoschlaf aufgeweckt. Doch das Verfahren hat Nachteile. Das menschliche Gehirn ist nicht in der Lage die Erinnerungen an die kurzen Wachphasen zwischen zwei Kryoschlafphasen zu behalten...

ReStart kombiniert starke Spielmechanik mit in Workshops entwickelten und verknüpften Charakteren. Die Teilnehmenden wissen mehr als ihre Charaktere, dennoch gibt es Geheimnisse zu ergründen.

Achtung Spoiler: Wer dieses Dokument über die erste Seite hinaus liest, könnte auf (gekennzeichnete) Spielleitungshinweise stoßen, die einige zentrale Geheimnisse des Spieles verraten! Das macht das Spiel vielleicht nicht unspielbar, schränkt das Spielerlebnis aber ein.

Entsprechend gilt, wer das Spiel einmal gespielt hat, kann es nochmal spielen, aber nie wie zum ersten Mal. Spielleiten allerdings geht sicher sehr gut...

Fakten

Personal:	6 Crewmitglieder und Spielleitung
Raum:	1 größerer Raum mit beweglichen Tischen und Stühlen, in dem Brücke und Kryoschlafkammer aufgebaut werden können (siehe Ablauf: Vorbereitungen)
Material:	Bleistift und Papier für alle Teilnehmenden, Moderationskarten und Filzstifte, Flipchart/Tafel/Whiteboard, Spielsteine (Münzen, Würfel, Chips...), Charakter-Requisiten (siehe Ablauf: Raumakademie)
Optional:	Light & Sound, Kreppband
Dauer:	ca. 4-6 Stunden (oder länger, Unterbrechungen möglich)

Ablauf: Übersicht

Nach ein paar **Vorbereitungen** durch die Spielleitung (z.T. ist Hilfe durch die Teilnehmenden möglich) ist das eigentliche MiniLarp in zwei Abschnitte gegliedert: **Raumakademie** und **Reise**. In der Raumakademie erschaffen die Teilnehmenden in einer Abfolge von Workshops ihre Charaktere, diese lernen sich untereinander kennen, verfolgen ihre Karrieren und bereiten den Start des Raumschiffs vor. Die Reise besteht aus einer immer gleichen Folge von kurzen Wachphasen und Kryoschlafphasen. Was in diesen Phasen passiert liegt ganz in den Händen der Crew. Zum Abschluss sollte ein kurzes **Debriefing** erfolgen.

Ablauf: Vorbereitungen

Die Spielleitung bereitet im Geheimen Charakterkarten mit den geheimen Mission-Briefings (siehe Tabelle: Rollen) sowie die Karten mit den Charakter-Twists und Hinweiskarten für das Erwachen vor (siehe unten in diesem Abschnitt).

Die Spielleitung bereitet mit Hilfe der Teilnehmenden den Raum vor. Es werden zwei sichtbar voneinander abgetrennte Spielbereiche markiert, die von einander erreichbar sind: Die **Brücke** und die **Kryokammer**.

Die Konsolen **Navigation**, **Security** sowie **Scanner & Schilde** werden mit entsprechend beschrifteten Moderationskarten markiert. Die Rückseiten der Karten werden mit "Defekt" markiert. Der Aufbau der Konsolen für **Energie** und **Kryo** ist etwas komplexer und umfasst mehrere Karten. Die detaillierten Beschreibungen der Konsolen und ihrer Funktionen erfolgt in einem eigenen Abschnitt weiter unten.

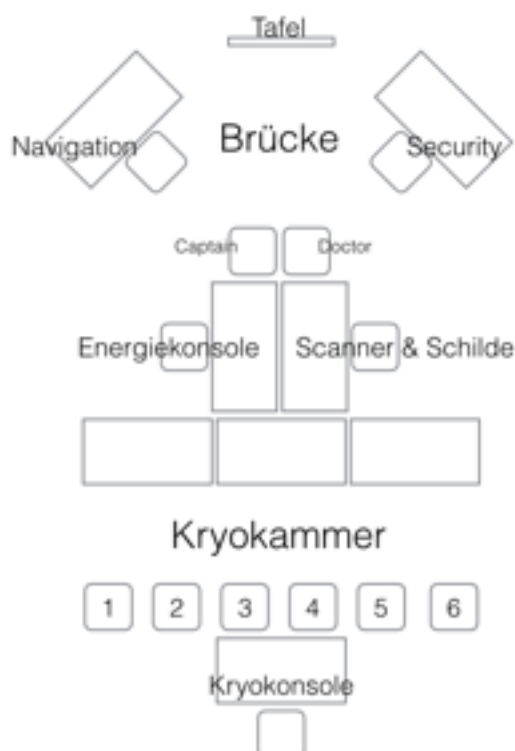
Brücke

Es werden drei Konsolen (Tisch und Stuhl) aufgebaut: **Navigation**, **Sicherheit**, **Energie**. Insgesamt sollten die Bediener dieser Konsolen sich gegenseitig sehen, aber nicht unmittelbar ihre Arbeit auf dem Tisch beobachten können. Wenn genug Platz ist, können noch der Captain's Chair und ein Stuhl für die/den Medizinische/n Offizier/in aufgestellt werden. Das Flipchart bzw. die Tafel sollte als Hauptschirm für alle sichtbar sein.

Kryokammer

Es werden sechs Stühle in einer Reihe aufgestellt und für die sechs Rollen gekennzeichnet. Dahinter wird die Konsole der Kryosysteme aufgebaut.

Die folgende Abbildung zeigt einen beispielhaften Aufbau:

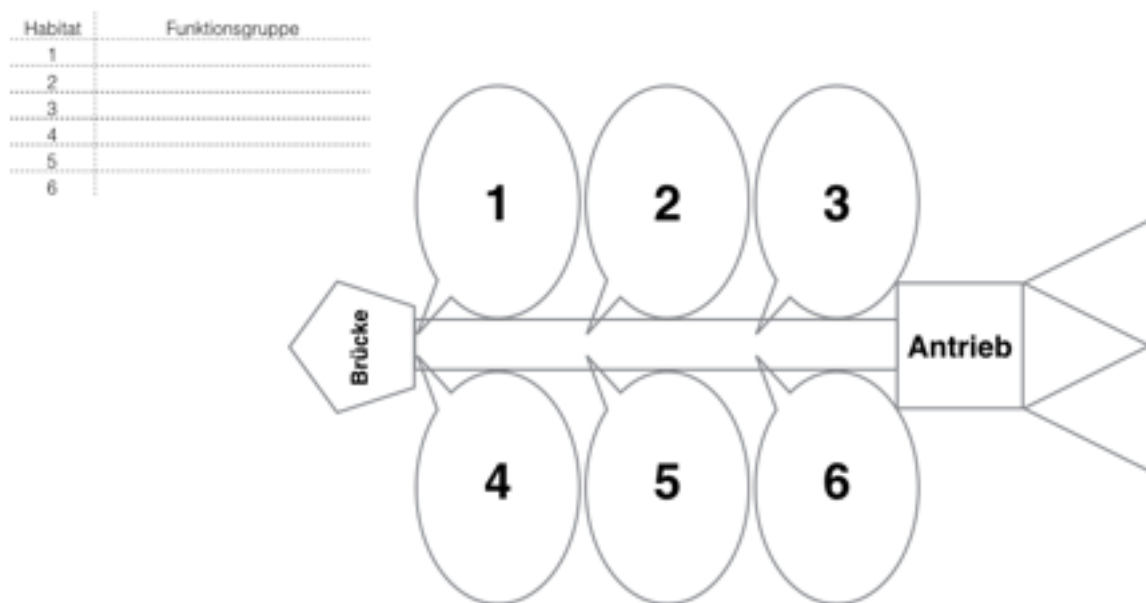


Auf **Tafel/Pinnwand/Whiteboard/Flipchart** sollten für alle folgende Informationen sichtbar sein:

Tabelle mit aktueller Flugphase und Energieverteilung gemäß letzten Einstellungen der Energiekonsole. Dies kann in der Form einer Liste/Tabelle erfolgen, die Werte der vorangegangenen Phasen können sichtbar bleiben.

Die **Hierarchie** der Brückencrew (siehe Tabelle: Rollen).

Eine **Übersicht des Raumschiffes** mit den sechs durchnummerierten Habitaten. Durch Zufall sollten den Habitaten folgenden Funktionsgruppen zugeordnet werden: Regierung, Notregierung, Medizinisches Personal, Sicherheitspersonal, Wissenschaftler, Pioniere. (Die Habitate sind riesig - mind. je 10.000 Menschen - in keinem befindet sich ausschließlich eine Funktionsgruppe, die Kennzeichnung markiert jedoch den Großteil einer solchen Gruppe. Die folgende Abbildung zeigt ein beispielhaftes Raumschiff:



Charakterkarten

Die Karten für die Charaktere werden durch die Spielleitung entsprechend der folgenden Tabelle vorbereitet, wobei alle Informationen bis auf das geheime Missions-Briefing für alle sichtbar sein dürfen, das Briefing aber nicht (z.B. Zusammenfalten).

Tabelle: Rollen

Position	Hierarchie	wird ersetzt durch**	Kontrollen	Geheimes Mission-Briefing
Kommandant/in (Captain)	1	XO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navigation 2. Sicherheitssysteme 	<p>Die Reisegeschwindigkeit muss auf durchschnittlich mindestens 1 gehalten werden, um mit den vorhandenen Ressourcen das Ziel sicher zu erreichen. Wenn die Geschwindigkeit in einer Flugphase auf 0 sinkt, sollte die nächste mit Geschwindigkeit 2 geflogen werden und umgekehrt, etc. Du kannst mit Science die Umwandlung eines Habitates in Energie, mit Security das Löschen der persönlichen Logs und mit Engineering die Selbstzerstörung des Schiffes freigeben.</p>
Erste/r Offizier/in (XO)	2	beliebig***	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navigation 2. nach seiner Wahl**** 	<p>Die Mission ist die letzte Hoffnung für die Menschheit. Die Erde ist nach Eurem Start dem Untergang geweiht. Mindestens 1 Habitat muss das Ziel erreichen.</p>
Sicherheitsoffizier/in (Security Officer)	3	XO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sicherheitssysteme 2. (-/-)***** 	<p>Du hast die geheime Kontrolle „Scanner & Schilde“. Mit Freigabe des Captains kannst Du alle persönlichen Logs löschen. Habitate können aufgegeben werden, um Energie zu gewinnen.</p>
Wissenschafts offizier/in (Science Officer)	4	Doctor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Scanner und Schilde 2. Energie / Kryosysteme 	<p>Werden Scanner & Schilde in zwei Flugphasen hintereinander nicht mit Energie versorgt, verliert das Schiff 1 EE. Durch Aufgeben eines Habitats, kann 1 EE gewonnen werden. Dies geht nur mit Freigabe durch den Captain.</p>

Position	Hierarchie	wird ersetzt durch**	Kontrollen	Geheimes Mission-Briefing
Maschinist/in (Engineer)	5	Science	1. Energie 2. Navigation	Du kannst ein System des Schiffes mit 3 EE überladen. Die Reparatur eines Systems kostet 2 EE. Mit Freigabe durch den Captain kann der Kern überladen und die Selbstzerstörung des Schiffes aktiviert werden (30 Sekunden Countdown).
Medizinische/r Offizier/in (Doctor)	6*	Science	1. Kryosysteme 2. Scanner und Schilde	Um alle Crewmitglieder sicher durch die Schlafintervalle zu bringen, muss die Energie für alle Kryosysteme auf Stufe 2 stehen. Wenn der Verdacht besteht, dass die Mission gefährdet ist, setze Dein eigenes Kryosystem auf Stufe 1. In den Habitaten herrscht Kryo-Tiefschlaf; aufwachen ist erst am Zielort möglich.

*Darf eine Untersuchung eines jeden Mitgliedes der Mannschaft unabhängig vom Rang durchführen und kann als Ergebnis Dienstunfähigkeit feststellen und das Mitglied von seinem Posten entheben.

**im Falle eines Ausfalls werden die entsprechenden Aufgaben auf das genannte Mitglied übertragen. Der Vertreter bekommt auch das geheime Mission-Briefing zu lesen.

***Auswahl trifft der Captain

****Der XO kann einmal im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt entscheiden, welches seine 2. Kontrolle ist. Diese Festlegung gilt danach für den Rest des Spiels.

*****Der Sicherheitsoffizier kann auch „Scanner & Schilde“ kontrollieren. Er kann selbst entscheiden, wann er diese Fähigkeit offenbart (spätestens wenn er sie einsetzt).

Charaktertwists

Neben den Charakterkarten mit den Rollenbeschreibungen werden Karten vorbereitet, die zufällig gezogen werden, um den Charakteren zusätzlich zufällige Eigenschaften/Motivationen zu geben. Es folgt eine Liste möglicher Twists, die aber durchaus ergänzt oder abgewandelt werden kann. Die empfohlene Häufigkeit gibt an, wie oft die Twist (1 Twist je Crewmitglied) im Spiel sein sollten.

Krankheit: Du hast bei medizinischen Untersuchungen vor dem Start betrogen. Du hast Angst, dass Deine Krankheit vor dem Erreichen des Ziels ausbricht. Ob und wann Symptome auftreten erfährst Du von der Spielleitung. (Empfohlenen Häufigkeit: 1)

Familie an Bord: Eigentlich sollte es nicht sein, aber es ist Dir gelungen, Deine Familie an Bord zu bringen. Wer sind sie? In welchem Habitat (1-6) sind sie untergebracht? (Empfohlenen Häufigkeit: 1-2)

Feind an Bord: Du hast in Deiner Vergangenheit ein Verbrechen oder einen schwere Fehler begangen. Was? In einem Habitat (welchem, 1-6?) befindet sich ein wichtiger Zeuge, das Opfer, ein Erpresser. Wer? (Empfohlenen Häufigkeit: 0-2)

Familie auf der Erde: Du musstest Deine Lieben auf der Erde zurücklassen und vermißt sie sehr. Bereust Du auf diese Mission gegangen zu sein? (Empfohlenen Häufigkeit: 1-2)

Revolutionär: Du verstehst, dass es auf einem Raumschiff eine gewisse Struktur geben muss. Aber wenn die Kolonisten ihr Ziel erreichen, sollte es einen Neuanfang geben. Alte Machstrukturen sollte durchbrochen werden. (Empfohlenen Häufigkeit: 0-1)

Konservativer: Damit die Menschen in der Kolonie überleben können brauchen sie eine wohlgeordnete Hierarchie und erfahrene Anführer. Genauso, wie das Raumschiff einen starken Captain und eine erfahrene Crew braucht. (Empfohlenen Häufigkeit: 0-1)

Hinweiskarten für das Erwachen

Für jedes Crewmitglied sollten zwei Hinweiskarten bereitliegen:

- 1.) "Du erinnerst Dich nicht an vorangegangene Wachphasen während des Fluges."
- 2.) "Du erinnerst Dich an die vorangegangene Wachphase und alle Wachphasen, an die Du Dich in dieser erinnern konntest." (Erläuterung: Nur Kryoschlaf Stufe 2 sorgt für das Vergessen. Bei Kryoschlaf Stufe 1 bleibt die Erinnerung erhalten, und zwar solange bis ein Kryoschlaf 2 wieder alles vergessen lässt.)

SL Hinweise: Für das Crewmitglied mit dem Charaktertwist **Krankheit** muss auf der zweiten Karte ergänzt werden, dass langsam Symptome spürbar bzw. stärker werden. Für den Einsatz der Zellsperre der Sicherheitskonsole werden bei Bedarf Hinweiskarten „Du kannst die Kryokammer nicht verlassen“ benötigt.

Die Konsolen

Zur Darstellung der Konsolen werden Blätter Papier oder Moderationskarten verwendet. Zusätzlich benötigen einzelne Konsolen Würfel, Chips oder andere Tokens oder Stifte.

Navigation: Die Konsole besteht aus einer Karte und einem Token. Es gibt drei Felder für Antriebsstufe 0 (Stillstand), 1 und 2, die durch das Token markiert werden können. Ein Bediener, der qualifiziert ist diese Konsole zu bedienen, kann maximal soviel Geschwindigkeit einstellen, wie er Energie zugewiesen bekommen hat. Startwert bei einer Runde ist immer 0.

Security: Die Konsole besteht aus einer Karte mit einem Stift. Qualifizierte Bediener können von hier Mitglieder der Brückencrew paralisieren (Funktion 1) und Kryokammern versperrt halten (Funktion 2). Jede Funktion - unabhängig davon für wieviele Crewmitglieder - benötigt eine Energiezuweisung von 1. Das heißt mit einer Zuweisung von 1 EE kann nur Funktion 1 ODER Funktion 2 genutzt werden, mit einer Zuweisung von 2 EE beides.

Paralysierte Crewmitglieder können sich nicht bewegen und nicht sprechen, sie müssen von den anderen zum Ende einer Wachphase in die Kryokammer bewegt werden. Wird eine Kryokammer gesperrt, kann das entsprechende Crewmitglied sie in der nächsten Wachphase nicht verlassen. Gesperrte Kryokammern werden mit Angabe der entsprechenden Flugphase notiert.

An der Konsole können ein qualifizierter Bediener und der Captain - es müssen immer zwei verschiedene Personen sein (Vier-Augen-Prinzip) - in der nächsten Flugphase alle persönlichen Logs löschen.

Energie: Die Energiekonsole besteht aus 5 Karten (Reaktorkern, Navigation, Security, Scanner & Schilde, Kryokammer) und 5 Tokens. Auf allen Karten ausser dem Reaktorkern sind zwei Felder für Tokens dargestellt. In jeder Wachphase verteilt ein qualifizierter Bediener die 5 Tokens auf die anderen Konsolen (je 1 bis 2) und legt damit fest, wieviele Energieeinheiten (EE) der jeweilige Konsolenbediener in der nächsten Runde verteilen kann.

Der Einsatz von 3 EE auf einem System führt zur Überladung. Das System ist danach defekt (Karte umdrehen) und kann durch 2 EE in der nächsten Flugphase wieder repariert werden. **Achtung, Spielleiterhinweis: Überladung sorgt nicht nur für einen Defekt des Systems (ist dem qualifizierten Bediener bekannt), sondern auch zum permanenten Verlust von 1 EE aus dem Reaktorkern ab der nächsten Runde (ist dem Bediener nicht bekannt)! Verlorene EE können nur durch Aufgabe von Habitaten (siehe Scanner & Schilde) wieder gewonnen werden.**

An der Konsole können ein qualifizierter Bediener und der Captain - es müssen immer zwei verschiedene Personen sein (Vier-Augen-Prinzip) - zum Ende der Flugphase die automatische Selbstzerstörung des Raumschiffes aktivieren. **SL Hinweis: Dieses Szenario beendet das Spiel. Es sollte durch einen Countdown des Bordcomputers begleitet werden, innerhalb dessen eine Abschaltung der Selbstzerstörung durch einen der beiden Autorisiere (Maschinist/Captain) möglich ist.**

Scanner & Schilde: Die Konsole besteht aus einer Karte mit drei Feldern zur Markierung mit einem Token. Scanner und Schilde dienen der äußeren Sicherheit des Raumschiffes, sie schützen es vor kosmischer Strahlung, Asteroiden usw. und sie müssen immer wieder neu kalibriert werden. Ein qualifizierter Bediener tut dies indem er das Token auf mindestens Stufe 1 legt. Aber natürlich sind weitere Scans für Wissenschaftler immer von Interesse... daher gibt es auch eine Stufe 2. **Achtung, Spielleiterhinweis: Stufe 2 hat keine Auswirkung auf die Spielmechanik. Das wissen die Teilnehmenden aber nicht explizit. Wenn zwei Runden hintereinander hier nicht mindestens Stufe 1 eingestellt ist, verliert das Raumschiff in der nächsten Runde 1 EE aus dem Reaktorkern (siehe Energiekonsole).**

An der Konsole können ein qualifizierter Bediener und der Captain - es müssen immer zwei verschiedene Personen sein (Vier-Augen-Prinzip) - für die nächste Flugphase die Aufgabe eines der 6 Habitate einleiten (**SL: Durchstreichen!**). Das Habitat ist unwiederbringlich mit allen Menschen darin verloren. In der nächsten Runde gewinnt das Raumschiff 1 EE im Reaktorkern.

Kryokonsole: Eine Karte mit einer Tabelle der 6 Kryokammern (eindeutig identifiziert) und einem Stift. Der Doctor (als qualifizierter Bediener) trägt jede Runde für jede Kryokammer ein ob diese auf 0, 1 oder 2 eingestellt ist. Hierbei kann er nur maximal den Wert verwenden, der als EE vom Reaktor an die Kryokonsole gesendet wurde. Die Tabelle wird verdeckt geführt und ist nur für den amtierenden Doctor und die SL einsehbar.

Kryoschlafkammern sind personifiziert. Niemand kann in der Kammer eines anderen Crewmitgliedes überleben.

Achtung, streng geheimer Spielleiterhinweis: Die Missionsplanung sich sicherheitshalber entschieden die Brückencrew in ausreichender Zahl zu klonen! Das ist der eigentliche Grund für die Amnesie... Stufe 2 sorgt also dafür, dass ein frischer Klon bereitgestellt wird (daher schreitet auch der Charaktertwist „Krankheit“ nicht fort...), Stufe 1 läßt den letzten Klon weiterleben, Stufe 0 schaltet das Kryo/Klonsystem ab und tötet faktisch den Charakter.

Ablauf: Raumakademie

In diesem Abschnitt werden in einigen sehr kurzen Workshops die Charaktere und ihre Beziehungen erarbeitet sowie der eigentliche Flug vorbereitet. Den Rahmen dazu bildet der Besuch der Raumakademie durch die Charaktere.

Das erste Jahr an der Raumakademie

1. Workshop: Vorstellungsrunde

Alle Teilnehmenden überlegen sich einen Namen für ihren Charakter und den Grund, warum dieser sich an der Raumakademie eingeschrieben hat. Ganz kurz und knapp und gern klischeehaft. Dann folgt eine kurze Vorstellungsrunde mit genau diesen Informationen.

2. Workshop: Speed Dating

Alle Teilnehmenden haben mit jedem anderen Teilnehmenden 1 Minute Zeit etwas mehr über seine Vorgeschichte zu sprechen. Vielleicht möchte man ja auch jemanden nach seinem zuvor gehörten Grund für die Raumfahrtkarriere fragen? Oder eine gemeinsame Vorgeschichte skizzieren. Spielleitung: Immer schön auf die Uhr achten!

Das zweite Jahr an der Raumakademie

3. Workshop: Freundschaften

Alle Teilnehmenden laufen durcheinander und bleiben bei einem zufälligen anderen Teilnehmenden stehen. Mit diesem etablieren sie eine POSITIVE Beziehung. Eine Szene, ein gemeinsames Erlebnis bei dem sie einander geholfen haben.

4. Workshop: Rivalitäten

Alle Teilnehmenden laufen durcheinander und bleiben bei einem weiteren zufälligen anderen Teilnehmenden stehen. Mit diesem etablieren sie eine NEGATIVE Beziehung. Eine Szene, ein gemeinsames Erlebnis bei dem sie miteinander in Rivalität standen oder sich das Leben schwer gemacht haben.

Das Abschlussjahr an der Raumakademie

5. Workshop: Spezialisierung

Die Spielleitung stellt die Posten in der Crew und die Grundlagen der Konsolen vor. Alle Teilnehmenden diskutieren gemeinsam, wer welchen Posten in der Crew übernimmt. Welche Schwerpunkte, Spezialitäten, besonderen Fähigkeiten haben sie erworben? Hierzu können die Charakterkarten genutzt werden, ohne die geheimen Missions-Briefings zu lesen.

6. Workshop: Startvorbereitungen

Gemeinsam entscheiden alle, wie das Raumschiff heißen soll und schreiben den Namen in Zeichnung an der Tafel/Pinnwand.

Jeder Teilnehmende überlegt sich einen **persönlichen Gegenstand**, den sein Charakter mit auf die Reise auf die Brücke nimmt. Hierbei sollte es sich um echte Requisiten handeln, die die Teilnehmenden ggf. auch in der folgenden Pause herbeiholen können: ein paar Würfel oder ein Kartenspiel, das Lieblingsbuch, ein Musikplayer, ein Bild, ein Stofftier, ein Kissen, der Lieblingspulli...

- PAUSE -

An dieser Stelle wird empfohlen eine kurze pause für Raucher, zum holen der Charakterrequisiten oder für Getränke usw. einzulegen.

- PAUSE -

7. Workshop: Schicksalsschläge

Alle Teilnehmenden erhalten einen zufälligen Charaktertwist und lesen ihn sich im Geheimen durch. Falls es hierzu etwas zu entscheiden gibt (Habitatnummer, Person...), notieren sie das Ergebnis geheim.

Alle Teilnehmenden lesen sich nun das geheime Mission-Briefing durch.

Im Anschluss sollte die Spielleitung noch einmal jedem Teilnehmenden einzeln und geheim die Gelegenheit geben in einem persönlichen Gespräch Fragen zu stellen und sich die Entscheidungen zu den Charaktertwists erklären lassen.

Ablauf: Reise

Allgemeine SL Hinweise

Die Reise besteht aus einer beliebig langen Abfolge von gleichartigen **Wachphasen** und **Flugphasen** im Kryoschlaf. Die Spielleitung sollte darauf achten durch gleichartige Ansagen (Audiofiles aufzeichnen?) und Abläufe diese Gleichförmigkeit zu betonen.

Grundsätzlich sollten die **Wachphasen alle gleichlang** sein (ca. 7 Minuten - abhängig von dem Spielstil der Teilnehmenden und anderen Rahmenbedingungen kann dies angepasst werden), es kann aber hilfreich sein, als SL einzugreifen und das Ende einer Wachphase zu einem dramatisch interessanten Zeitpunkt einzuleiten.

Aus dramatischen Gründen kann es zwischendurch auch sinnvoll sein, **Wachphasen zu überspringen**. Das sollte man als SL nur tun, wenn alle Konsolenwerte so eingestellt sind, dass zu Beginn der nächsten Runde alle Systeme korrekt laufen und alle Charaktere den Kryoschlafwert 2 eingestellt haben! Aber wenn dies mehrere Runden hintereinander passiert, können es eine gute Idee sein mal etwas mehr Zeit verstreichen zu lassen...

Wenn es der Crew nach einem längeren Spiel und einer Anzahl dramatischer Wachphasen mit Fehlentscheidungen, Bedrohung der Missionsziele usw. gelingt alles wieder zu stabilisieren und zwei oder drei schnelle Runden mit Standardparametern ablaufen, ist dies ein guter **Punkt das Spiel zu beenden**.

Persönliche Logbücher

Zentrale Aufzeichnungen über die Mission nimmt der Bordcomputer vor und stellt sie in Form der **Tabelle mit aktueller Flugphase mit Energieverteilung** auf dem Hauptschirm dar. Diese Darstellung wird durch die Spielleitung gepflegt und kann weder manipuliert noch gelöscht werden. Zusätzlich darf jeder Charakter mit Papier und Stift sein eigenes, persönliches Log führen. Hierfür gibt es keine zusätzliche Zeit. Die Knappheit der Ressource „Zeit“ ist Teil des Spieldesigns. Manchmal werden die Charaktere sich entscheiden müssen, ob sie handeln oder dokumentieren wollen. Die persönlichen Logs können durch den Sicherheitsoffizier mit Freigabe des Captains an der Security Konsole gelöscht werden. Dann entfernt die SL alle persönlichen Aufzeichnungen in der nächsten Flugphase.

Ablauf einer Wachphase

Die Teilnehmenden sitzen mit geschlossenen Augen auf den Stühlen, die ihre jeweiligen Kryokammern darstellen (Merke: Kryokammern sind personalisiert, jede Kammer funktioniert nur für einen bestimmten Charakter.). Ihre persönlichen Charakter-Requisiten (siehe Abschlussjahr Raumakademie) oder persönlichen Logbücher (siehe oben) können die Charaktere nicht mit in die Kryokammern nehmen, sie müssen sie an anderer Stelle auf der Brücke lagern. Es folgt eine immer gleiche **Ansage des Bordcomputers** durch die Spielleitung, während der die Charaktere langsam erwachen, z.B.:

„Einleitung des Aufwachprozesses in 3... 2... 1... Aufwachprozess eingeleitet. Erhöhe Körpertemperatur, verabreiche Injektionen zur Stabilisierung der Körperfunktionen... Guten Morgen Crew, ich begrüße Sie zur Flugphase X und wünsche einen produktiven Tag!“*

SL Hinweis: Die Aufgaben der Spielleitung sind vielfältig, es kann sinnvoll sein, diese Aufgaben mit zwei Personen wahrzunehmen. Dennoch sollten alle Ansagen des Bordcomputers nur von einer Person gemacht werden. Dies trägt beträchtlich zur Atmosphäre bei. Auch wenn Audiofiles aufgezeichnet werden, sollte dies mit derselben Sprecherstimme passieren.

*X steht für die aktuelle Flugphase beginnend mit 1. Wie in den allgemeinen SL Hinweisen oben in diesem Kapitel beschrieben, kann es sinnvoll sein, Phase zu überspringen, außerdem läßt sich vorher nicht abschätzen, wieviele Phasen (oder Runden) gespielt werden. Daher sollte der Text für eine Audioaufzeichnung so angepasst werden, dass die Nummer der Phase nicht genannt wird. Die Information steht den Charakteren (Teilnehmenden) auch auf dem Hauptbildschirm (Tafel/ Flipchart - siehe Ablauf: Vorbereitungen) zur Verfügung.

Jetzt hat die Crew Zeit ihre Aufgaben auf der Brücke zu erledigen: Systemwerte überprüfen, Techno-Babbel von sich geben, Ressourcenverteilung diskutieren, mehr Techno-Babbel, Befehle geben/empfangen, noch mehr Techno-Babbel, Konsolen konfigurieren und persönliches Logbuch schreiben, Karten spielen, Musik hören, Geschichten erzählen... so viel zu tun und so wenig Zeit.

Aufgaben der Crew

Die Kommandantin (Captain) verschafft sich einen Überblick über die Lage, gibt Befehle zur Energieverteilung und zum Einsatz der Konsolen. Bei Bedarf gibt sie Freigaben nach dem Vier-Augen-Prinzip für Selbstzerstörung (Energie), Aufgabe eines Habitates zur Energiegewinnung (Scanner & Schilde) oder Löschung der persönlichen Logs (Security). Der Captain bedient im Normalfall keine Konsole (auch wenn er es könnte).

Der **Erste Offizier (XO)** bedient die Navigationskonsole und kann hierbei maximal soviel Geschwindigkeit aufbauen, wie er EE von der Energiekonsole zugewiesen bekommt.

Die **Sicherheitsoffizierin (Security Officer)** bedient die Sicherheitskonsole und hat dafür die zugewiesenen EE zur Verfügung.

Der **Wissenschaftsoffizier (Science Officer)** bedient die Scanner & Schilde Konsole und hat dafür die zugewiesenen EE zur Verfügung.

Die **Maschinistin (Engineer)** verteilt an der Energiekonsole die EE vom Reaktorkern auf die Systeme. Diese Energieverteilung ist die Voraussetzung für die Funktion der anderen Konsolen.

Der **Medizinische Offizier (Doctor)** konfiguriert die Kryo-Konsole für die nächste Flugphase. kein Wert für eine einzelne Kryokammer darf höher liegen als der ihm zur Verfügung stehende EE-Wert. Darüber hinaus kann der Doctor jederzeit medizinische Untersuchungen an allen Crew-Mitgliedern anordnen und durchführen und diese ggf. vom Dienst suspendieren.

Zum Ende der Wachphase erfolgen wieder **Ansagen des Bordcomputers:**

„Noch eine Minute bis zum Ende der Wachphase suchen Sie bitte ihre Kryoschlafkammern auf.“

„Noch 30 Sekunden bis zum Ende der Wachphase suchen Sie jetzt ihre Kryoschlafkammern auf.“

„Die Kryoschlafphase wird eingeleitet in 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... und es wird Euch schwarz vor Augen.“

An dieser Stelle schließen die Teilnehmenden die Augen und warten auf ihren Stühlen, bis die nächste Wachphase beginnt. Abhängig vom Spielverlauf ist jetzt auch die Gelegenheit für Pausen, Outtime-Absprachen bzw. eine Beendigung des Spieles.

Hinweis: Es ist allgemein bekannt, dass die Brücke während der Kryoschlafphase nicht an die Lebenserhaltung angeschlossen ist - wer seine Kryokammer nicht rechtzeitig erreicht wird sterben.

SL Hinweis: Und natürlich als neuer Klon in der entsprechenden Kryokammer aufwachen, sofern die Kryo-Konsole so konfiguriert ist.

Ablauf einer Flugphase (= Kryoschlafphase)

(Wie wäre es hierzu mit stimmungsvoller Raumflugmusik?) Während die Teilnehmenden mit geschlossenen Augen dasitzen muss die Spielleitung einige Aufgaben erledigen:

1. Eintragen der Nummer der nächsten Flugphase an der Tafel (siehe Beispieltabelle unten)
2. Ablesen der EE-Verteilung auf der Energiekonsole. Sind Systeme überladen (3 EE)? Wenn ja, diese als defekt markieren.
3. Überprüfen der Einstellungen der Navigationskonsole: Sind genug EE für die Einstellung zugewiesen? Den erreichten Geschwindigkeitswert an der Tafel eintragen.
4. Überprüfen der Einstellungen der Sicherheitskonsole. Sind Kryo-Kammern gesperrt? Wenn ja, Hinweiskarten für die entsprechenden Teilnehmenden bereitlegen. Wurden die persönlichen Logs gelöscht? Wenn ja, alle Notizzettel entfernen.
5. Überprüfen der Konsole für Scanner & Schilde. Wert an der Tafel festhalten. Wurde ein Habitat aufgegeben? Füge 1 EE dem Reaktorkern hinzu.
6. Überprüfung der Kryo-Konsole: Hinweiskarten für alle Charaktere bereitlegen (siehe Beschreibung Kryo-Konsole)
7. Alle EE werden in den Reaktorkern zurückgelegt. Für jedes überladenen System wird 1 EE aus dem Gesamtpool entfernt!
8. Tafel prüfen: Gab es zwei Phasen hintereinander in denen Schilde & Scanner auf 0 stand? Dann wird 1 EE aus dem Gesamtpool entfernt.
9. **Optional:** Wenn - und wirklich nur wenn - aus dramatischen Gründen einige Wachphase übersprungen werden sollen (auf der Tafel wird eben nicht die nächste Nummer, sondern eine deutlich höhere eingetragen), dann ist es sinnvoll Dinge auf der Brücke zu verändern. Insbesondere die Charakter-Requisiten eignen sich hierzu.
10. Die Teilnehmenden erhalten die passenden Hinweiskarten zum Aufwachen in die Hand und die nächste Wachphase beginnt mit der altbekannten Ansage des Bordcomputers...

Flugphase	Geschwindigkeit	Schilde & Scanner
1	2	1
...		
X		

Sonstige Regeln

Selbstverständlich sollten alle sich einig sein, dass grundsätzliche Regeln des Umgangs miteinander gelten: Respekt für die anderen und sich selbst, keine echte Gewalt, das gemeinsame Ziel eines interessanten Spielerlebnisses. Es ist jedoch nie verkehrt alle noch einmal daran zu erinnern bzw. darauf einzuschwören, gerade, wenn sich nicht alle Teilnehmenden gut kennen.

Ansonsten gilt für alle die Konvention, dass die Wachphase viel kürzer und komprimierter ablaufen, als es wohl in Wirklichkeit (was auch immer das heißt) der Fall wäre. Aber genauso, wie wir Abläufe und Aufgaben an den Konsolen und überhaupt die Brücke und das Raumschiff vereinfachen, verkürzen wir eben auch die Zeit im Spiel. Schließlich lassen sich an einem Abend eben sehr viel besser und öfter viele Szenen von 6 Minuten als von 6 Stunden spielen.

Trotz der Kürze der Spielzeit soll das Rollenspiel nicht zu kurz kommen. Daher gilt für alle:

- Spielt Eure Charaktere aus!
- Scheut keine Klischees!
- Erfindet gemeinsam die Realität Eures Raumschiffes: Was ein Charakter erklärt gilt als Fakt, solange es nicht der Spielmechanik offenkundig widerspricht oder einen anderen Charakter betrifft. Was natürlich nicht heißt, man könnte nicht darüber diskutieren...
- Laßt Eure Charaktere Fehler machen!
- Versucht die Mission zu erfüllen!

Allgemeine SL Hinweise: Vieles in ReStart basiert auf dem System der Spielmechanik und ihren Prinzipien von Ursache und Wirkung. Da die Teilnehmenden nicht alle Informationen über dieses System haben und deshalb Fehler machen und erst langsam das komplette System verstehen, ist Teil des Konzeptes (nicht anders ist es ja auch mit Technik, Systemen etc. im wahren Leben). Daher ist es wichtig, dass die SL konsistent in der Darstellung dieses Systems und seiner Prinzipien bleibt.

Auf der anderen Seite ist dramaturgisches Fingerspitzengefühl gefragt, um allen Teilnehmenden ein spannendes Spielerlebnis zu ermöglichen. Und wenn es für das Spiel gut ist steht es der Spielleitung natürlich auch frei etwas am System zu ändern. Darin liegt die Herausforderung, aber auch der Spass für die Spielleitung.

Rahmenbedingungen wie Licht, Sound, Handouts, Requisiten können das noch unterstützen, sind aber nicht unbedingt notwendig.

Dieses Skript läßt viele Dinge bewußt offen: Wohin fliegt das Raumschiff? Wie lange dauert eine Flugphase? Wieviele Menschen sind genau in einem Habitat? Antworten auf diese Fragen weiß bestimmt die Crew selbst... oder der Bordcomputer... Die SL sollte sich also darauf vorbereiten, dass Fragen kommen, zu denen eine passende und stimmungsvolle Antwort gefunden werden muss.

Ablauf: Debriefing

In gemeinsamer Runde, am besten mit einem Getränk ihrer Wahl, tauschen sich die Teilnehmenden über ihre Erfahrungen mit dem Spiel aus. Mögliche Fragen:

War die Mission ein Erfolg?

Was haben die einzelnen Charaktere bzw. die gesamte Crew richtig oder falsch gemacht?

Wie haben sie sich als Spieler dabei gefühlt?

Und natürlich freue ich mich an dieser Stelle auch über Feedback zum Spiel:

Was hat gut funktioniert, was nicht so?

Wie hat das Zusammenspiel zwischen Teilnehmenden und Spielleitung funktioniert?

Rückmeldungen gerne an: master@severin-rast.de

Vielen Dank an meine erste Testspielcrew der ESS HOPE: Leonie, Thomas, Thomas, Michael, Lutz und Oliver. Und natürlich an Sandra als unnachahmlichen Schiffscomputer.

Dies ist eine Beta-Test-Version von ReStart.

Hinweis: Keine der Rollen in diesem Minilarp ist auf ein Geschlecht festgelegt. Wo immer möglich, wurde im Text darauf geachtet geschlechtsneutrale Formulierungen zu verwenden. Wenn Begriffe aus Gründen der Lesbarkeit nicht geschlechtsneutral verwendet werden, ist dies dem grammatikalischen Genus geschuldet und stellt keine Festlegung und Bevorzugung dar.



LIZENZ

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.

Severin Rast, 2016. Kontakt: master@severin-rast.de.