

# *Telling Stories*

Eine Sammlung musikbezogener Erzählspiele

FEATURING

A SONG FOR  
OUR  
REMAKERS

HEY, THIS  
SONG  
REMINDS ME  
OF YOU

MIXTAPE  
MIRACLES

RADIO  
SILENCE

SONGS

TONIGHT  
ONLY!  
SOUNDCHECK  
PRESENTS...

THE LAST  
SHOW



# Telling Stories

---

## IMPRESSUM

---

### Übersetzer\*innen

#### Spiele

A SONG FOR OUR REMAKERS	Andrea Rick
HEY, THIS SONG REMINDS ME OF YOU	Jörg Hagenberg
MIXTAPE MIRACLES	Jörg Hagenberg
RADIO SILENCE	Mario Croner
SONGS	Conrad Rodenberg
TONIGHT ONLY! SOUNDCHECK PRESENTS...	Christopher Gmelch
THE LAST SHOW	Waldemar Müller

#### Sonstige Texte

KURSKORREKTUR	Markus Widmer
---------------	---------------

---

### Weitere Arbeiten

LAYOUT	Jörg Hagenberg
--------	----------------

---

### Sicherheitsmechaniken

## Sicherheit im Spiel

VON BEEPEEGEE

MIT UNTERSTÜTZUNG VON GERRIT REININGHAUS,  
BEAU JÁGR SHELDON, HARALD ECKMÜLLER &  
MARKUS WIDMER

<https://www.3w6-podcast.com/con-stuff/2019/9/10/spielsicherheit-auf-der-con>

## Kurskorrektur

VON BEAU JÁGR SHELDON

Script Change wird in englischer Sprache regelmäßig aktualisiert auf <http://briebeau.com/thoughty/script-change/>  
Script Change steht unter einer Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Lizenz.

Deutsche Übersetzung unter  
<https://www.3w6-podcast.com/safetytool>

---

## A Song For Our Remakers

BY RAPH D'AMICO

<http://laughingkaiju.com/>

## Hey, This Song Reminds Me Of You

BY LYRIC FONTANILLA

<https://200wordrpg.github.io/2019/rpg/winner/2019/10/12/Heythissongremindsmeofyou.html>

## Mixtape Miracles

BY JÖRG HAGENBERG

<https://carragen.itch.io/>

## Radio Silence

BY HANNAH J. GRAY

<https://hjgray.itch.io/>

## Songs

BY TOBIE ABAD

<https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/8791/Tobie-Abad>

## Tonight Only! Soundcheck Presents...

BY JONATHAN LAVALLE

<https://www.firestorm-ink.com/books-and-reviews/books/>

## The Last Show

BY CRAIG GORDON

<https://badhorse84.itch.io/>



**M**usik macht, für die Menschen, die sie lieben, die Momente im Leben besonderer. Es gibt Menschen, die haben ihren Song, der sie immer aneinander erinnert oder Rituale, die sich um Musik drehen, wie den Hochzeitstanz. Daneben hat die Musik auch schon fast seit dem Beginn der Erfindung des Films Einzug in das Medium gefunden und unterstützt nun das Erlebnis auf der Leinwand, um Szenen dramatischer, epischer, romantischer zu machen.

Es ergibt also Sinn, dass Musik auch im Rollenspiel eingesetzt wird und das in mannigfaltiger Ausprägung. Als Untermalung einzelner Szenen, Themensongs für Nebencharaktere oder die durchgehende Nutzung während des Spieltermins. Und dann gibt es noch die Rollenspiele, in welchen die Musik fest verankert ist. Das kann sein, dass sie durch Musik inspiriert sind (ich denke an dich *The Tears Devour You*, dass bei mir immer wieder einen Ohrwurm erzeugt) oder auch, dass Musik ein integraler Bestandteil des Spiels ist. Um letztere Spiele

soll sich diese Anthologie drehen.

Am 18.05.2021 haben sieben Rollenspielenhust\*innen über die 3W6 Community solche Spiele online angeboten. Unser Ziel war es einmal, ein kleines Event zu schaffen, an dem Rollenspieler\*innen zwar nicht alle miteinander spielen, aber durch das Thema ein wenig Gemeinschaftsgefühl über den Bildschirm hinaus zu verspüren. Als Artefakt aus diesem Event haben wir eine gemeinsame Playlist geschaffen, die aus den Songs besteht, welche am prägnantesten in den jeweiligen Spielen waren. Falls ihr die Musik entdecken wollt, die uns an dieses Event erinnert, so hört euch die Playlists an.

YouTube

<https://bit.ly/3zmxbtG>

Spotify

<https://spoti.fi/2VTt5Q3>

Doch wir haben noch mehr für euch. Um das Spielerlebnis noch leichter zugänglich zu machen liegen hier sieben solcher musikbezogener Erzählspiele von unterschiedlichen Autor\*innen vor, die wir übersetzt haben. Vorangestellt haben wir noch zwei Beiträge zum

Thema Sicherheit im Spiel, denn uns war es wichtig nochmal zu betonen, dass Sicherheitsmechaniken beim Rollenspiel unerlässlich sind!

Mein Dank gebührt allen, die sich bereiterklärt haben, bei dieser Anthologie zu unterstützen, namentlich

**Mario Croner**

**Christopher Gmelch**

**Waldemar Müller**

**Andrea Rick**

und **Conrad Rodenberg**

sowie

**Harald Eckmüller**

und **Markus Widmer**

die dieser Anthologie und uns Rollenspielenden ein digitales Zuhause geben.

Damit bleibt mir nun nichts anderes übrig, als euch viel Spaß beim blättern durch dieses Heft zu wünschen. Lest es von vorn bis hinten oder auch nur einzelne Spiele, lest auf jeden Fall die Abschnitte **Sicherheit im Spiel** sowie **Kurskorrektur** und dann bringt die Spiele an den Spieltisch.

Rock on!

**Jörg** (Köln September 2021)

---

# Sicherheit im Spiel

VON BEEPEEGEE

MIT UNTERSTÜTZUNG VON GERRIT REININGHAUS, BEAU JÁGR SHELDON, HARALD ECKMÜLLER & MARKUS WIDMER

Die Menschen am Tisch sind wichtiger als das Spiel.

Deshalb bieten wir hier einen Abschnitt zum Thema Sicherheit und Sicherheitsmechaniken, mit denen ihr helfen könnt, dass sich alle Personen am Tisch wohl fühlen.

---

**D**en Übersetzenden dieser Spiele ist wichtig, dass alle Mitspielenden sich beim Spielen wohlfühlen und Spaß haben. Daher findet ihr hier Werkzeuge als Unterstützung für Sicherheit in euren Spielrunden.

Lest bitte diesen Abschnitt und macht euch, wenn ihr eine Runde anbietet, mit den nachfolgenden Themen vertraut. Nutzt die Informationen und Werkzeuge, um ein sicheres Spiel zu unterstützen. Wie und in welchem Umfang ihr diese Methoden einbringt, liegt in eurem Ermessen und hängt sicherlich auch von eurer Spielrunde sowie eurem persönlichen Hintergrund ab.

---

### Spielrahmen

Besprecht kurz am Anfang der Spielrunde gemeinsam den Spielrahmen. (Siehe auch CATS: Concept, Aim, Tone, Subject Matter in den Quellen)

#### Stelle das Spielkonzept vor (Concept)

Beschreibe kurz in ein bis zwei Sätzen, worum es in eurem Spiel geht.

#### Stelle die Zielsetzung des Spiels vor (Aim)

Beschreibe kurz, was die Mitspielenden im Spiel erreichen sollen. Kann und soll jemand gewinnen? Kann und soll jemand verlieren? Versuchen wir, eine bestimmte Art an Geschichte gemeinsam zu erzählen?

#### Diskutiert gemeinsam die Atmosphäre des Spiels (Tone)

Diskutiert zusammen kurz über die Atmosphäre des Spiels. Gibt es eine grundsätzliche Ausrichtung? Gibt es mehrere Optionen zur Auswahl (z. B. ernst oder überdreht, Action oder Drama)? Einigt euch, was ihr als Gruppe möchtet.

#### Besprecht inhaltliche Themen (Subject)

Beschreibe kurz, um welche inhaltlichen Themen es allgemein in diesem Spiel geht. Besprecht kurz

gemeinsam, wo für euch mögliche Grenzen liegen.

#### \* Grenzen (Lines)

Gibt es Themen oder Inhalte, die ihr aus persönlichen Gründen nicht im Spiel behandeln und grundsätzlich ausschließen möchtet?

#### \* Ausblendungen (Veils)

Gibt es Inhalte, die ihr nur andeuten und dann ausblenden wollt, ohne sie auszuspielen?

Ihr könnt im Spielverlauf jederzeit weitere Grenzen und Ausblendungen einführen sowie die Safety Tools nutzen, das nachfolgend vorgestellt wird. Überlegt euch als Spielleitung oder Moderation jeweils mindestens eine Grenze und eine Ausblendung im Vorfeld, die ihr hier einbringen könnt.

---

### Safety Tools

#### Kurskorrektur

Auf den folgenden Seiten wird die Sicherheitsmechanik Kurskorrektur (im Original *Script Change*) vorgestellt. Es dient dazu immer wenn ein\*e Spieler\*in oder die Spielleitung (SL) sich zu irgendeinem Zeitpunkt mit dem, was gerade im Spiel vorkommt, sich nicht wohl fühlen, die Möglichkeit zu bieten, eine Kurskorrektur vorzunehmen.

#### Offene Tür

Es steht allen jederzeit frei, die Spielrunde ohne Erklärung zu verlassen. Ein kurzer Hinweis an die Spielleitung, dass du jetzt gehst, ist jedoch hilfreich. Es ist auch keine Schande, eine Spielrunde abbrechen, wenn es nicht läuft. Euer Wohlbefinden ist wichtiger, als ein Spiel durchzuziehen.

#### Ausklangsgespräch

Nehmt euch am Ende der Spielrunde etwas Zeit für ein Ausklangsgespräch. Die Intention hierbei ist

nicht primär, Feedback zu geben, sondern die Spielrunde stimmig abzuschließen.

Sprecht gemeinsam über das persönliche Erleben der Spielrunde. Wie habt ihr die Spielrunde für euch emotional erlebt?

Geht danach zur Reflexion der

Spielrunde über. Was nehmt ihr aus diesem Spiel für euch mit? Es ist völlig in Ordnung, wenn ihr keine besonderen Rückmeldungen oder Emotionen zum Spiel habt.

Ausführliches Feedback hat außerhalb des Spielrahmens besser Raum und kann z. B. in einer späteren Pause geteilt werden.

---

**Achtet beim Spiele auf euch selbst und alle anderen in eurer Runde. [...] Seid einfühlsam miteinander und habt viel Spaß am Spielen!**

---

---

### Zum Schluss

Achtet beim Spielen auf euch selbst und alle anderen in eurer Runde. Sprecht miteinander und nutzt bei Bedarf die hier vorgestellten Methoden.

Seid einfühlsam miteinander und habt viel Spaß am Spielen!

---

### Einige Quellen und weiterführende Links

\* Allgemein

<https://t1p.de/sicherspiel>

\* CATS

<https://200wordrpg.github.io/2016/supplement/2016/04/12/CATS.html>

\* Script Change

<http://briebeau.com/thoughty/script-change/>

\* Lines & Veils

<https://rpg.stackexchange.com/questions/30906/what-do-the-terms-lines-and-veils-mean>

\* Debrief(ing)

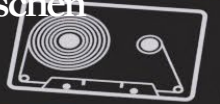
<https://alles-ist-zahl.blogspot.com/2019/02/sharing-cognitive-load.html>

MICROFON

# Kurskorrektur

VON BEAU JÄGR SHELDON

Rollenspiele sind spannend, machen Spaß und lassen uns Abenteuer erleben, wie wir es sonst nicht könnten. Allerdings behandeln sie gelegentlich Themen, die manchen Menschen unangenehm sind. Hier kommt *Script Change* – wir nennen es im Deutschen eine Kurskorrektur – ins Spiel.



30 20 10 0 10 20 30

REC

CASS

STOP

PAUSE

START

0 10 20 30 40 50

C 410 AUTOMATIC

GRUNDIG



**R**ollenspiele sind spannend, machen Spaß und lassen uns Abenteuer erleben, wie wir es sonst nicht könnten. Allerdings behandeln sie gelegentlich Themen, die manchen Menschen unangenehm sind. Manche mögen düstere Runden mit Splatter-Action oder wollen Spiele mit Sex und Romantik, während andere Blutorgien oder sexuelle Inhalte lieber diskret ausblenden.

Manchmal sind wir nicht darauf vorbereitet, wenn so etwas passiert. Manche Menschen kennen ihre eigenen Grenzen noch nicht alle. Vielleicht kennen sie sie, erwarten aber einfach nicht, dass sie die Tür eintreten und dahinter etwas finden, das Angst oder Unbehagen auslöst. Hier kommt *Script Change* – wir nennen es im Deutschen eine Kurskorrektur – ins Spiel.

Die wichtigsten Werkzeuge der Kurskorrektur sind Zurückspulen, Vorspulen, Pause und Zeitlupe. Es gibt auch noch einige zusätzliche Werkzeuge wie die Highlights, die Wiederholung oder das Ausklangsgespräch, auf die wir später eingehen.

Wenn ein\*e Spieler\*in oder die Spielleitung (SL) sich zu irgendeinem Zeitpunkt mit dem, was gerade im Spiel vorkommt, nicht wohl fühlen, dann kann er\*sie eine Kurskorrektur vornehmen.

Stelle *Script Change* immer vor der Charaktererstellung und dem Weltenbau vor. Eine Kurskorrektur kann auch beim Erzählen der Hintergrundgeschichte der Charaktere benutzt werden, wenn die Details zu düster oder zu albern werden, für Elemente der Welt wie Außerirdische oder Zombies oder für Motive wie Verrat oder Trauer.

Kurskorrekturen sollten ein Teil eures Gesprächs werden, ein Teil dessen, was ihr beim Spielen tut. Das kann alles sein vom Auslösen einer Pause zum Durchatmen oder für eine kurze Diskussion bis zu einem Ausklangsgespräch, bei der ihr Probleme der Runde durchgeht. Denkt daran, dass ihr zwar nicht füreinander Therapeut\*in seid, ihr

aber dennoch eure Grenzen gegenseitig respektieren und euch zuhören könnt, wenn es Bedenken gibt.

**Am Anfang** entscheidet ihr euch für eine „Altersfreigabe“ für eure Spielinhalte. Ihr könnt dabei die üblichen FSK-Freigaben benutzen oder eure eigenen erfinden! Grundsätzlich solltet ihr euch dessen bewusst sein, für welches Publikum ihr spielt – wird es jugendfreier Spaß für jedes Alter oder eher eine Vorstellung ab 18? Gibt es Sex? Blutige Details?

Diskutiert über bestimmte Inhalte, die ihr vielleicht generell meiden oder auf ein Minimum reduzieren wollt, wie zum Beispiel die Beschreibung von Alkoholismus oder Gedächtnisverlust. Es kann nützlich sein, diese Dinge aufzuschreiben, aber lasst dabei die Namen der Spieler\*innen weg und bleibt bei den Motiven. Niemand muss etwas beitragen, aber alle sollten die für sie problematischen Themen nennen können. Nehmt aufeinander Rücksicht, denn meist wollen alle nur sicher gehen, dass alle am Tisch Spaß haben – und manchmal machen angepasste Inhalte genau das möglich!

Nehmt euch auch Zeit dafür, zu notieren, was die Leute gerne im Spiel sehen wollen – lustige, spannende oder einfach interessante Dinge. Seid bereit zu verhandeln, seid respektvoll und stellt sicher, dass ihr sowohl das Nicht-Gewünschte als auch das Gewünschte in dieser Diskussion und während des Spiels beachtet. Wenn Spieler\*innen Kurskorrekturen benutzen und ein neues Thema als Problem aufscheint, dann solltet ihr es zur Nicht-Gewünscht-Liste hinzufügen.

Der Einfachheit halber sollte die SL „Zurückspulen“, „Vorspulen“, „Pause“ und „Zeitlupe“ auf je eine Karteikarte schreiben oder die Kurskorrektur-Karten ausdrucken.

## Kurskorrektur - Was bringt das?

Wenn du mit anderen Leuten spielst, solltest du immer zuerst über gegenseitiges Einverständnis sprechen. Fragt, was für alle am Tisch okay ist und was nicht, und fragt nach, bevor ihr irgendetwas macht, mit dem sich andere unwohl fühlen könnten. Ihr müsst auch die Erwartungen des Spiels klären – Stimmung, Inhalte, Elemente der Geschichte. Auch während des Spiels können sich solche Elemente ändern. Kurskorrekturen helfen dabei, problematische Elemente, die im Spiel aufkommen, anzusprechen bzw. sie zu erkennen, wenn sie unerwartet auftauchen.

**Die Kurskorrektur-Karten können unter folgendem Link heruntergeladen werden:**  
<http://briebeau.com/thoughty/script-change/>

## Wie setzt du Kurskorrekturen ein?

Sag einfach „Zurückspulen“, „Vorspulen“, „Pause“, „Zeitlupe“, oder berühre die Kurskorrektur-Karte bzw. halte sie hoch. Am besten ist es, aus diesen Begriffen einen ganzen Satz zu machen, wie zum Beispiel: „Können wir diese Aussage zurückspulen? Mein Charakter würde das eigentlich gar nicht sagen!“, oder „Ich brauche eine Pause, das ist ziemlich heftig“, oder sogar „Das fühlt sich wie der richtige Zeitpunkt an, um diese Szene zu beenden, können wir vorspulen?“.

Achte darauf, dass du auch wahrgenommen wirst. In der digitalen oder schriftlichen Kommunikation kannst du die Kürzel verwenden, um das entsprechende Werkzeug zu signalisieren. Du kannst auch ein Online-Würfeltool wie [rollforyour.party](http://rollforyour.party) verwenden, das *Script Change* integriert hat.

Nachdem du eines der Werkzeuge eingesetzt hast und die Situation geklärt ist, sag einfach „weiter“,

tippe auf die Karte oder benutze das Kürzel.

Wenn ihr Highlights und Ausklangsgespräche einsetzt, wie später in diesem Text beschrieben, diskutiert das mit eurer Gruppe und macht es zur Routine, diese am Schluss eurer Spielsitzung durchzuführen.

---

## Kürzel

◀◀ Zurückspulen

▶▶ Vorspulen

|| Pause

▶ Weiter

▶| Zeitlupe

||◀ Wiederholung

---

## Wie könnt ihr die unterschiedlichen Grundwerkzeuge einsetzen?

Ihr könnt die momentan agierende Person darum bitten, entweder zurück- oder vorzuspulen. Wenn du unangenehme Inhalte einfach überspringen willst – vielleicht willst du die Sexszene abblenden, die blutigen Details bei brutalen Szenen überspringen, oder einfach zum nächsten Punkt in der Geschichte weitergehen, um das Tempo hochzuhalten – dann setze **Vorspulen** ein.

Wenn etwas gesagt oder getan wurde, mit dem du nicht einverstanden bist, bitte darum, zu einem bestimmten Zeitpunkt **zurückzuspulen**, um dort das Spiel fortzusetzen. Sage, um welchen Inhalt es geht, und redet gemeinsam darüber, wohin sich die Geschichte von hier aus entwickeln soll.

Dieses Werkzeug sollte generell eher für kleinere Veränderungen und spezifische Probleme eingesetzt werden, die mit einer kurzen Diskussion und einer veränderten Entscheidung in der Szene aus der Welt geschafft werden können.

Du kannst auch eine **Pause** ein-

fordern. Pausen sind dann sinnvoll, wenn es gerade zu heftig wird, du aber die Szene trotzdem weiterspielen willst. In der Pause müsstest ihr die gerade gespielten Inhalte nicht diskutieren, es kann aber sinnvoll sein. Nach einer Pause kannst du dich immer noch dafür entscheiden, zurück- oder vorzuspulen. Du kannst sie aber auch einfach als kurze Unterbrechung der Handlung nutzen, in der du tief durchatmest, und danach ohne Veränderung oder Auslassungen weiterspielen. Du kannst so auch eine kurze Pause für persönliche Bedürfnisse anstoßen – Toilette, Hydrisierung und so weiter – oder die Pause nutzen, um ein Thema zu diskutieren, das gerade hochgekommen ist, und damit zusammenhängende Bedürfnisse ansprechen.

Die Zeitlupe ist ein Mechanismus, mit dem du ausdrückst, dass du die nächste Szene langsam angehen möchtest. Wenn eine Person die Zeitlupe einsetzt, dann signalisiert sie, dass die folgende Szene neu oder heikel ist, oder vielleicht ein Thema beinhaltet, das Unsicherheit auslöst. Sie signalisiert damit der Gruppe, dass sie die Szene sorgfältig ausspielen möchte. Die Person, die diese Zeitlupe ausgelöst hat, sollte „weiter“ sagen, wenn das normale Spieltempo wieder aufgenommen werden kann.

Die Zeitlupe kann eingesetzt werden, wenn Spieler\*innen auf Inhalte stoßen, von denen sie wissen, dass sie darauf sensibel reagieren, oder auch bei neuen Themen oder Inhalten. Die Gruppe sollte auf die Bedürfnisse des\*der Spieler\*in Rücksicht nehmen. Fahre mit dem geplanten Thema oder Inhalt fort, aber vergewissere dich gelegentlich bei der Person, die die Zeitlupe eingesetzt hat, ob es für sie weiterhin okay ist weiterzumachen. Das schafft für den\*die Spieler\*in die Möglichkeit, sich beim Einsatz anderer Kurskorrektur-Werkzeuge sicher zu fühlen, ohne Angst zu haben, das Spiel zu unterbrechen.

Eine Zeitlupe kann auch am Anfang eines Spiels oder einer Runde eingesetzt werden, damit die Grup-

pe es langsam angehen kann, wenn die entsprechenden Themen vorkommen. Ihr könnt diese Themen auch für die SL auf Karteikarten schreiben.

---

## Muss ich irgendetwas erklären?

Es ist immer gut, den anderen Spieler\*innen und der SL zu erklären, was dich während der Runde oder bei einem spezifischen Inhalt irritiert hat. So haben alle ein klares Bild und es wird vermieden, dass es wieder zur gleichen Situation kommt. Wenn du dich wirklich unwohl dabei fühlst, ins Detail zu gehen, dann ist das in Ordnung. Nenne einfach das problematische Thema, damit es nicht wieder vorkommt.

Wenn du darüber reden willst, kannst du dafür eine Pause einsetzen und erklären, was gerade passiert. Die anderen Spieler\*innen sollten zuhören. Es ist auch gut, solche Themen beim Ausklangsgespräch zu diskutieren. Denkt auch daran, zu respektieren wie viel ihr voneinander verlangt, und dass die anderen hier nur als Spieler\*innen und möglicherweise als Freund\*innen fungieren. Seid großzügig und habt gegenseitig Verständnis für eure persönlichen Grenzen.

Solltest du während der Diskussion etwas ansprechen wollen, was möglicherweise ein Trauma einer anderen Person triggern könnte, warne die anderen vorab, damit sie sicher bleiben. Wenn sie kurz den Raum verlassen müssen, damit du das Thema ansprechen kannst, hab Verständnis dafür.

---

## Was bedeutet es für die Geschichte, wenn wir Dinge ausradieren und so tun, als wären sie nie passiert?

Wenn du mit dem Standardwerkzeug zurückspulst, dann kann man sagen, dass die ursprünglichen Ereignisse nicht mehr Teil

des Kanons dieser Geschichte sind und ihr neue Inhalte erschafft. Ihr könnt das aber auch in einen anderen Kontext setzen, indem ihr sie als Traum oder filmartige Vorhersage einer möglichen Auswirkung beschreibt. Manchmal bitten Spieler\*innen auch um einen Perspektivenwechsel für die ursprüngliche Szene, oder um einen für sie sichereren Kontext. Besprecht miteinander, wie ihr das handhaben mögt, und was das Zurückspulen in eurer Erzählung bedeuten soll.

Das letzte Wort hat jedoch jene Person, die das Werkzeug eingesetzt hat – in manchen Fällen wollen Leute einfach auch sagen, dass dies nicht passiert ist und auf eine erzählerische Repräsentation verzichten. Wenn das die für sie sicherste Variante ist, dann müssen wir das respektieren – genau so, wie wir in einer anderen Situation den Wunsch respektieren sollten, dass das Zurückspulen als Teil der Fiktion dargestellt wird, wenn der\*die Nutzer\*in des Werkzeugs das so möchte.

---

### Was könnt ihr noch tun, um euer Spiel mit Kurskorrekturen zu verbessern?

Es gibt viele Möglichkeiten, aber zwei besondere Optionen sind die Highlights und die Wiederholung. Ausklangsgespräche eignen sich perfekt für das Ende einer Spielsitzung.

Mit der **Wiederholung** setzt du eine Pause direkt nach einer Szene ein, um außerhalb der Rolle das, was gerade passiert ist, zu diskutieren. Sie ist ein Metaspiel-Werkzeug, kann aber auch sicherstellen, dass alle dasselbe Verständnis einer Szene haben. Das funktioniert besonders gut, wenn ihr intensive soziale Szenen oder komplizierte Action spielt, oder wenn ihr längere Szenen habt, bei denen vielleicht nicht alle mitkommen.

Die **Highlights** kommen am Ende einer Runde. Hier geht es nur ums Positive – alle sollen erzählen

können, was ihnen an der Runde gefallen hat. Jede\*r Spieler\*in sollte die Möglichkeit haben, eine spezifische Szene oder Interaktion zu nennen, auch die SL. Nachdem es kaum zu vermeiden ist, dass Spieler\*innen auch negative oder konstruktive Rückmeldungen zum Spiel haben, sollten alle Runden auch Ausklangsgespräche als optionales Werkzeug haben – bei intensiv emotionalen Spielen sind sie höchst empfehlenswert.

Beim Ausklangsgespräch hat die Gruppe die Möglichkeit, alles anzusprechen, was geschehen ist und möglicherweise diskutiert werden sollte, auch konstruktives und negatives Feedback. Es lohnt sich, diese Besprechungen zur Gewohnheit zu machen. Vielleicht wollen einige von euch darüber reden, dass eine bestimmte Handlung im Spiel ihre Grenzen überschritten hat und sie nicht Pause oder Zurückspulen einsetzen wollten oder konnten – oder etwas hat euch emotional berührt und ihr wollt euch aussprechen.

Wir wollen eine unterstützende Umgebung bieten, und niemand sollte jemand anderem sagen, dass seine\*ihre Gefühle „falsch“ sind. Konstruktive Kritik ist gut, auch im Hinblick auf Entwicklungen des Plots, fehlendes Gleichgewicht beim Charakterfokus oder Regelunstimmigkeiten. Nutzt das Ausklangsgespräch, um über die Runde und mögliche Verbesserungen zu sprechen, und wie sie auf die Spieler\*innen und die SL gewirkt hat. In diesem Gespräch sind alle gleichberechtigt.

Beim **Ausklangsgespräch** solltet ihr auch Themen anbringen, die im Laufe der Runde vorgekommen sind und weiterer Diskussion bedürfen, auch wenn es harte Themen sind. Niemand sollte sich dazu gedrängt fühlen, ihr persönliches Trauma oder intime Details über die Gründe ihres Unbehagens preiszugeben, aber sie sollten die Möglichkeit haben, laufende Probleme anzusprechen. Kurskorrektur-Werkzeuge können im Moment des Geschehens, aber auch später

und eingesetzt werden, sodass du während der Runde wenn nötig jederzeit zurückspulen kannst, um dann das entsprechende Thema im Ausklangsgespräch näher zu diskutieren, solange alle am Tisch sich damit wohl fühlen.

Es kann sein, dass sich jemand nicht dabei wohl fühlt, das Thema während des Ausklangsgesprächs offen zu diskutieren. Schafft dann die Möglichkeit, eine E-Mail bzw. eine Nachricht zu schicken, oder das Gespräch auf später zu verschieben. So kann sichergestellt werden, dass sich alle wohlfühlen und auskennen.

Wie bereits erwähnt, solltet ihr die anderen warnen, wenn ihr etwas erzählen wollt, das möglicherweise die Traumata anderer triggert, damit sie sich sicher fühlen können. Respektiert auch, wenn sie sich kurz entschuldigen müssen, damit du die heiklen Inhalte ansprechen kannst, weil sie auch dich besser unterstützen können, wenn es ihnen gut geht.

---

### Einige Fragen für das Ausklangsgespräch

- \*Auf welche Weise würdest du eine bestimmte Erfahrung der heutigen Runde verbessern?
- \*Welche Gefühle erlebst du gerade, und wie sind sie mit der Runde verbunden?
- \*Wie können andere Spieler\*innen dich dabei unterstützen, alles, was dir wichtig ist, während der Runde anzusprechen, auch Kurskorrekturen?
- \*Was hast du während der heutigen Runde gelernt, was nimmst du dir für die Zukunft mit?

Nenne einen positiven Gedanken aus der heutigen Runde und eine Verbesserungsmöglichkeit für zukünftige Runden.



A stack of several smartphones is shown in the upper portion of the image, resting on a dark, reflective surface. The phones are slightly out of focus. Below the stack, a dark metal plate is engraved with the text "THIS MACHINE KILLS FASCISTS" in a bold, sans-serif font. The lighting is dramatic, highlighting the metallic texture and the sharp edges of the phones and the engraving.

THIS MACHINE  
KILLS FASCISTS



---

# A Song For Our Remakers

VON RAPH D'AMICO

Ein Spiel über kosmische Wesen, die eine längst ausgestorbene Menschheit aus deren emotionalsten Liederinnerungen neu erschaffen.

---

# A SONG FOR OUR REMAKERS



2-5



2-4 Stunden



Musik



ohne SL



lustig bis ernst

## Vorbemerkung

Willkommen! Das Spiel wurde dafür gemacht, über Videoplattformen wie Zoom zu spielen. Dies ist eine Transkription der Präsentation, in der ein paar Anpassungen gemacht wurden, die darauf abzielen, dass ihr dieses Spiel am Tisch erleben könnt - oder auf dem Fußboden oder in der Natur ...

Wenn ihr es online spielen wollt, dann verwendet dafür am besten die Präsentation unter diesem Link:

<https://bit.ly/3BKYLEv>

## Bevor du deine Spielenden versammelst

### Für dieses Spiel braucht ihr eine geteilte Playlist.

Ihr könnt dafür eine Spotify Collaborative Playlist nutzen, du kannst nach den Songs der anderen fragen und sie selber in einer Playlist zusammenfügen oder du erlaubst den Mitspielenden später kurz Zugriff auf deinen PC, dein Handy oder ähnliches, damit sie darauf ihre Musik hinzufügen können. Nimm dir ein paar Minuten Zeit, alles vorzubereiten.

### Wenn du startbereit bist:

Versammele deine Spielenden, gehe zum Abschnitt „SPIEL-START“ und folge der Anleitung.

## Hinweis des Autors

### Dies ist ein Spiel über Verbundenheit.

Ich möchte dir die Erfahrung ermöglichen, bedeutungsvolle Erinnerungen von deinen Freund\*innen, Familienmitgliedern oder sogar Unbekannten zu hören. Erinnerungen, die du sonst vielleicht nicht gehört hättest. Erinnerungen, die euch nach dem Teilen einander näher bringen. Wie gut kennst du die großartigen Momente ihres Lebens?

### Die geteilte Playlist, die ihr erstellt, symbolisiert diese Verbindung.

Zusammen Welten zu erschaffen ist imaginär, aber die Playlist ist sehr real. Überlege dabei, wie alle Zugang zu der Playlist bekommen. Nicht jede Person nutzt zum Beispiel Spotify. Vielleicht wollt ihr ja auch physische Kassetten erstellen.

Nichts verbindet uns mehr als ein gemeinsames Ziel. Seid kosmische Wesen, mit metaphorischer Ironie auf der Zunge. Spielt so ernsthaft wie die fünfdimensionalen Wesen aus Christopher Nolans Interstellar, oder seid Slartibartfaß und macht euch bereit, euch über all diese Erinnerungen über Fjorde zu beschweren. (Das Spiel wurde für letzteres entwickelt, aber es lässt sich leicht an einen ernsthaften Ton anpassen.)

## Erstelle die Playlist

### Ein gutes Tool dafür ist eine Spotify Collaborative Playlist

...aber du solltest das nutzen, was für dich und deine Spielenden funktioniert. Wenn du Spotify nutzt, ist deren Anleitung:

<https://support.spotify.com/us/article/collaborative-playlists/>

### Kläre die technischen Details bevor ihr anfangt

Erstelle die Playlist bevor ihr anfangt, damit du deinen Spielenden den Link schicken kannst und sicherstellen kannst, dass es für sie funktioniert. Mach dich damit vertraut, wie ihr die Playlist später verwenden werdet, damit du eventuelle Probleme beseitigen kannst.

### Wenn ihr keine Collaborative Playlist nutzt

In diesem Fall kannst du als moderierende Person die Playlist manuell erstellen und dir von den Spielenden die Links zu den von ihnen gewählten Liedern schicken lassen oder sie an dein Abspielgerät lassen. Du bist sowieso DJ für die Playlist, daher funktioniert das ziemlich gut. Teste auch hier das Abspielen der Songs vorher einmal, so dass beim Spielen keine Probleme auftauchen.

### Kann ich spielen, ohne eine Playlist zu machen?

Natürlich! Lass die Leute dann einfach einzeln ihre Lieder abspielen, wenn sie dran sind. Allerdings macht das das eigentliche Spiel deutlich frickeliger, weil alle einzeln ihr Audio teilen müssen, was nervig und fehleranfällig ist. Und ihr verliert das flauschige Gefühl, ein erinnerungswürdiges Artefakt zu haben, nachdem das Spiel vorbei ist.

Ihr könnt nach dem Spiel aber natürlich dann alle Songs nachträglich zu einer Playlist zusammenfügen und diese teilen. Es geht ein wenig das Gefühl verloren, sie gemeinsam aufgebaut zu haben, aber die Erinnerung an eure Runde wird sie dennoch herbeizaubern können.

Anleitung für die moderierende Person

## Über die Erinnerungen

### Der beabsichtigte Ton des Spiels ist leicht und spaßig

Denk an ein schönes erstes Date oder ans Abhängen mit Freund\*innen am Lagerfeuer, wo ihr miteinander Geschichten aus eurem Leben teilt. Es macht besonders viel Spaß, es intergenerational zu spielen. Zum Beispiel kannst du Details über deine Eltern entdecken, die du sonst nie herausgefunden hättest!

### Das Spiel kann in einem ernsteren Ton gespielt werden

Wenn ihr einander gut kennt und gemeinsam eure Erwartungen klar stellt, könnt ihr einen ernsteren Weg einschlagen. Es ist an euch, das zu entscheiden. Allerdings wollt ihr vielleicht einige der Fragen umschreiben und einen ernsteren Ton für die kosmischen Wesen etablieren.

### Wenn ihr euch entscheidet, ein ernsteres Spiel zu spielen

Stellt sicher, dass ihr extra Zeit am Anfang habt, um festzulegen, welche Inhalte ihr abdecken und vermeiden wollt und was zwischen FSK12 und FSK18 sich richtig anfühlt. Ihr kennt einander am besten, also seid achtsam. (Und wenn ihr einander nicht kennt, überlegt, ob der ernstere Weg wirklich sinnvoll ist).

## Spielstart

Wir haben uns versammelt, um kosmisch zu sein!

**BEGINNT NUN** und wechselt euch ab, die Anleitungen vorzulesen.

## Dieses Spiel

Dies ist ein Spiel über **Verbundenheit**

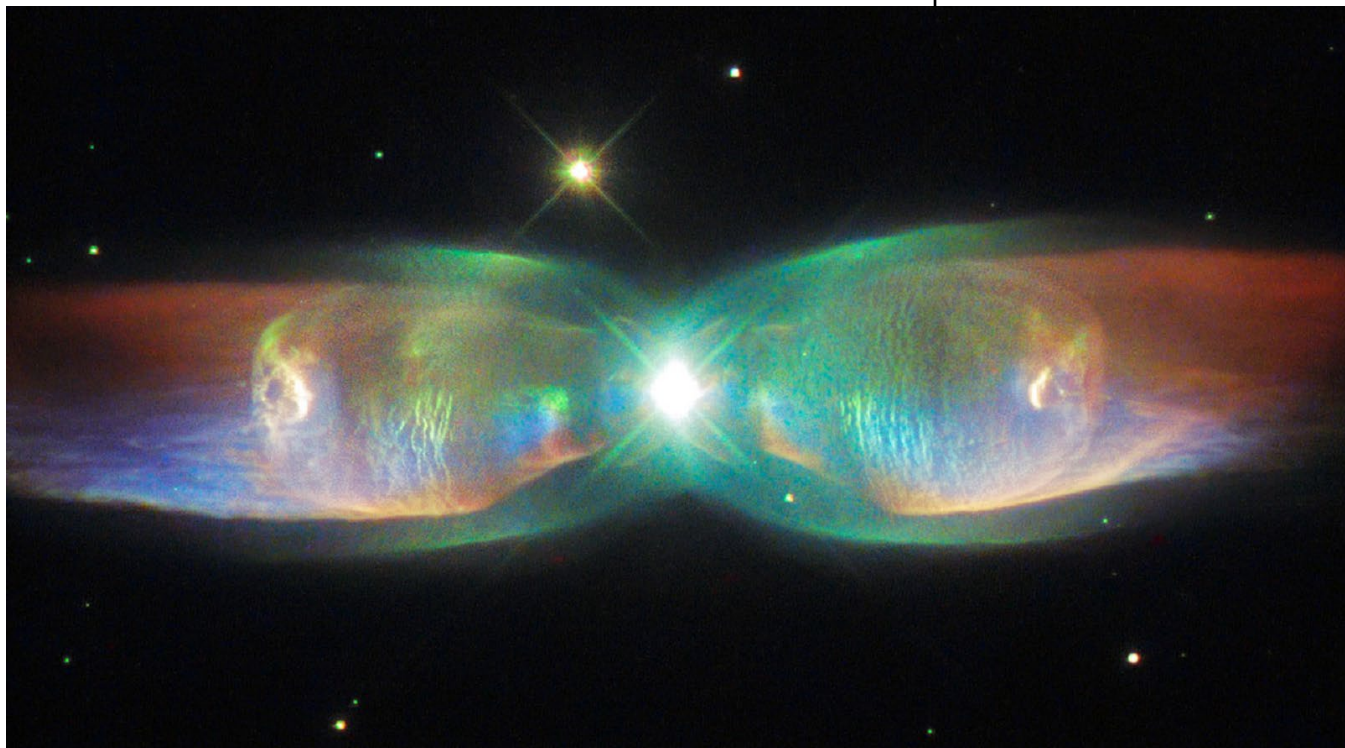
Wir werden **kosmische Wesen**, die Cosmic Reliefs, spielen, die versuchen, aus den realen Erinnerungen und Liedern, die wir als Spielende ausgesucht haben, **zusammenzupuzzeln, was es bedeutet, ein Mensch zu sein.**

Es gibt ein wenig Rollenspiel, aber es ist hauptsächlich ein Vorwand, um Geschichten aus unseren jeweiligen erinnerungswürdigen Vergangenheiten zu hören, **eine Playlist zu machen, die wir auf ewig wertschätzen können**, und vielleicht ein kleines bisschen die Menschheit zu retten.

Das Spiel dauert 2-4 Stunden. Die Stimmung sollte warmherzig, spielerisch und locker sein — **denkt an den Film Bill & Ted's verrückte Reise durch die Zeit oder an Per Anhalter durch die Galaxis (Buch und Film - aber vor allem das Buch).**

## Wie die nächsten 2-4 Stunden sein werden

1. Wir werden zusammen kosmische Wesen spielen (die Cosmic Receivers) und Erinnerungen & Lieder aus unseren Leben einbringen.
2. Bevor wir anfangen, klären wir kurz die Grundregeln dafür, wie wir exzellent zueinander sein können.
3. Dann erschaffen wir gemeinsam die Cosmic Receivers, um zu definieren, welche Art kosmische Wesen sie sind.
4. Dann suchen wir drei Lieder aus, die in unserem realen Leben eine besondere Bedeutung haben, und konkrete Erinnerungen, die mit diesen Liedern verbunden sind. Wir fügen diese Lieder zu einer Playlist hinzu, die von der Moderation des Spiels gemacht wurde.
5. Im Spiel selbst teilen wir abwechselnd 30-60 Sekunden des Liedes und kurz die dazugehörige Erinnerung. Nach jeder Erinnerung ziehen wir eine Fragekarte (z.B. „Wie drücken Menschen Liebe aus?“ „Was ist ‚Dessert‘?“) und beantworten sie gemeinsam als die Cosmic Receivers.
6. Das Spiel endet, wenn wir alle Erinnerungen gehört haben, mit einem Epilog über diese neue Menschheit und ein paar wertschätzenden Worten füreinander.





### Ein paar goldene Regeln Die X Geste

#### Seid exzellent zueinander

Ihr werdet Dinge aus eurem realen Leben teilen. Das funktioniert nur, wenn ihr einander mit Freundlichkeit und Respekt behandelt. Gebt einander Raum für die jeweiligen Geschichten und Lieder.

Wenn ihr einander noch nicht kennt, macht das nichts! Dies ist eine großartige Möglichkeit, das zu ändern - aber immer mit diesem Prinzip im Hinterkopf.

#### Baut auf den Ideen der Anderen auf

Ihr werdet aufeinander aufbauen, um diese neue Menschheit zu erschaffen, und es wird ein bisschen albern sein - diese kosmischen Wesen haben keine Ahnung, was ein Mensch ist.

Vielleicht wollt ihr in-character etwas spielerisch debattieren und das ist gut. Es macht Spaß als die abstrusen Gedanken der Cosmic Receivers nachzufolgen, die ja keine Ahnung von der Menschheit haben. Aber diskutiert es nicht tot und versuche nicht zwanghaft, deine Idee durchzusetzen. Wenn ihr anfangt, Meinungsverschiedenheiten zu haben, denkt dran, dass es viel mehr Spaß macht, auf den Ideen der anderen aufzubauen - egal, wie seltsam sie sind - und herauszufinden, wohin sie euch führen!

#### Die Spielenden sind wichtiger als das Spiel

Falls es jemals eine Wahl gibt zwischen dem Spiel und den echten Menschen, mit denen ihr spielt - wählt die Spielenden.

Dabei geht es nicht nur um den Inhalt des Spiels, sondern um das ganze Drumherum, wie z.B. Zeitmanagement, also zum Beispiel wie lange ihr spielt und Pinkelpausen.

Macht Check-ins. Fragt also öfters nach, wie es den anderen am Tisch geht und stellt sicher, dass alle das haben, was sie brauchen. Zögert nicht, das Spiel jederzeit zu pausieren, wenn das nicht der Fall ist.

Falls du an irgendeinem Punkt das Spiel pausieren möchtest, mach ein X mit deinen Armen sage „X“ oder tippe auf die X-Karte, wenn ihr eine habt.

Wir pausieren dann und besprechen, was du brauchst. Und wenn etwas passiert ist, was wir lieber nicht im Spiel haben möchten, dann spulen wir zurück und schreiben es um oder versuchen einfach etwas anderes.

Das Einsetzen der X Geste dient dabei der Sicherheit der Mitspielenden. Nehmt es nicht als Kritik auf, wenn eure Inhalte zurückgespult werden. Akzeptiert, dass der Inhalt hier nicht in die Runde passt und nehmt eure nächste tolle Idee.

---

### Moderations-Versprechen

Diesen Abschnitt liebt die moderierende Person vor.

Ich werde ein Auge auf euch haben und aufpassen, dass ich nichts verpasse.

Ich Sorge dafür, dass alle sich gehört fühlen und dass alle, die länger nichts gesagt haben, wieder ins Gespräch zurückkommen können.

Ich bin für diese Dinge verantwortlich, aber es ist einfacher, wenn wir die Aufgabe teilen. Schließlich ist exzellent zueinander sein etwas, wobei wir alle mithelfen können!

---

### Die offene Tür

Da es bei diesem Spiel um das Teilen der eigenen Erinnerungen geht ist es wichtig noch einmal zu betonen, dass ihr euch dabei wohlfühlen sollt. Tut ihr es nicht, steht es euch jederzeit frei, die Spielrunde ohne Erklärung zu verlassen. Ein kurzer Hinweis, dass du jetzt gehst, ist jedoch hilfreich. Es ist auch keine Schande, eine Spielrunde abbrechen, wenn es nicht läuft. Euer Wohlbefinden ist – und es gut, dass es wiederholt wird – wichtiger, als ein Spiel durchzuziehen.

---

### Das Signal

Der letzte Atemzug der Erde, bevor sie von der Sonne verschluckt wurde; ein Ausstoß an Information, die ein paar Erinnerungen der Menschheit enthielt, jede mit einem Lied verbunden.

Die Menschheit hoffte, der Stoß würde genug Informationen enthalten, dass eine kosmische Zivilisation weiter oben auf der Kardaschow-Skala ihr eine zweite Chance gewähren würde.

Die Menschheit hoffte zu Recht.

Ungezählte Millionen Meilen entfernt wurde **das Signal endlich von den Receivern gehört**, kosmische Wesen, die Energie, Materie und das Leben selbst manipulieren können und welche die Menschheit - oder jedenfalls eine Version davon - zurück in die Existenz bringen.

---

### Die Receivern

Die Receivern sind transzendente Wesen, die vor langer Zeit die körperlichen Bindungen abgestreift haben und als Gottheiten im Kosmos schweben. Sie sind in der Lage, Materie und Energie zu ihrem Vergnügen zu manipulieren. Als die Receiver habt ihr Welten erschaffen, Sterne entzündet und nach Herzenslust mit den bunten Gasen der Nebel gemalt. Es liegt absolut in eurer Macht, dieses Signal zum Leben zu erwecken und am Ende des Spiels werdet ihr genau das tun.

Allerdings ist das Signal unvollständig und diese „Menschen“ sind euch vollkommen fremd. Ihr habt nur dieses kleine Paket mit Erinnerungen und diese seltsamen Lieder, um zu entscheiden, was die „Menschheit“ und ihre neue Welt sein sollen.

**Lasst uns ein paar Minuten damit verbringen, diese kosmischen Wesen zu definieren.**

---

## A SONG FOR OUR REMAKERS

---

Das letzte Mal, als ihr  
eine Welt erschaffen  
habt, was der nervigste  
Teil ...

---

Die kosmischen Wesen  
sind ...

Eine\*r von euch wählt eine  
Antwort. Besprecht, was sie für  
euch bedeutet.

- \* Gasplaneten
- \* pure Energie
- \* in einer anderen Dimen-  
sion
- \* schwebende Berge
- \* maschinenartig
- \* planetarisch (Wie?)
- \* wirklich riesige Kreaturen  
(Wie sind sie?)
- \* seltsam vertraut (Warum?)

---

Wie kommunizieren die  
kosmischen Wesen?

Eine\*r von euch wählt eine  
Antwort. Besprecht, was sie für  
euch bedeutet.

- \* Es klingt ein bisschen wie  
Walgesänge
- \* Durch pulsierendes, rei-  
nes Sternenlicht
- \* Mit Wortspielen (Weltall-  
Wortspielen)
- \* Telepatisch
- \* Gar nicht - sie vertrauen  
einfach auf den Zufall und  
irgendwie klappt es immer
- \* Sie hatten zu viel des Gu-  
ten (Wovon?)
- \* Was Menschen vielleicht  
Space Twitter nennen  
würden
- \* Aktennotizen

Eine\*r von euch wählt eine  
Antwort. Besprecht, was sie für  
euch bedeutet.

- \* Vögel
- \* Das Leben ... fand keinen  
Weg
- \* Fjorde
- \* Viel zu viele Monde
- \* Die richtige Form hinkrie-  
gen
- \* Freier Wille
- \* Wie ging nochmal Schwer-  
kraft?
- \* Planet fiel immer in sich  
zusammen
- \* Mist, Monde vergessen
- \* Zeug benennen
- \* Die Umlaufbahnen richtig  
hinkriegen

---

Die erste Welt, die ihr er-  
schaffen habt ...

Eine\*r von euch wählt eine  
Antwort. Besprecht, was sie für  
euch bedeutet.

- \* ist jetzt in einem hübschen  
Ausstellungskasten (Was  
steht dran?)
- \* ist explodiert (Beschreibe  
es)
- \* hörte nicht auf, sich über  
euch lustig zu machen  
(Wie?)
- \* ist jetzt eure beste Freun-  
din (Was? Wie?)
- \* ist eine ziemlich cute (Er-  
zähle uns wie)
- \* hatte zu viel des Guten  
(Wovon?)
- \* hat anscheinend ein klei-  
nes Ungezieferproblem  
(Womit?)
- \* ist immer noch Gesprächs-  
stoff (Warum?)

---

Das Beste am Weltener-  
schaffen ist ...

Eine\*r von euch wählt eine  
Antwort. Besprecht, was sie für  
euch bedeutet.

- \* das Massenaussterben  
machen
- \* es einfach können
- \* leckerer Snack für später
- \* Fjorde
- \* Selbstdarstellung
- \* ein bisschen angebetet  
werden ist echt nett
- \* der Ausdruck auf ihren  
Gesichtern
- \* transzendent sein ist lang-  
weilig. Was soll man sonst  
machen?

---

### Es ist Zeit, 3 Lieder & Erinnerungen auszusuchen

**Wähle 3 Erinnerungen, die mit je einem Lied zusammenhängen**

Jede Erinnerung ist geeignet, solange sie mit einem Lied verbunden ist und das Lied selbst nicht die Erinnerung ist. Wir wollen die Geschichte, die mit dem Lied zu tun hat oder von ihm inspiriert ist.

**Eine gute Daumenregel:** Nimm Erinnerungen und Lieder, die unterhaltsam für dieses spezielle Publikum sind. Wenn es ein kleines bisschen peinlich ist, ist es wahrscheinlich ideal.

---

### Füge deine 3 Lieder zur Playlist hinzu

**[Für die Moderation]**

Stelle sicher, dass alle den Link zur Playlist haben und wissen, wie man dort Lieder hinzufügt.

Denk dran, dass du die\*der DJ für die Playlist bist und dein Audio teilen wirst, wenn das Spiel begonnen hat.

(Das ist etwas frickelig — aber es ist den Aufwand wert. Ihr könnt die Playlist hinterher behalten!)

---

### Moderation, bereite die Playlist vor

**[Für die Moderation]**

Vermische die Lieder von Hand und stelle sicher, dass niemand zweimal hintereinander dran ist. Idealerweise ist die Playlist in derselben Reihenfolge wie die Spielenden (Spieler\*in 1 > 2 > 3 > 4 > 1 etc...).

**Dies ist ein guter Zeitpunkt für eine kurze Pinkel- oder Bildschirmpause. Wenn die Playlist fertig ist, beginnt das Spiel.**

## Lasst uns anfangen!

Spielt, bis ihr keine Erinnerungen mehr habt, dann geht zum Epilog über.

### Moment, was machten wir nochmal?

1. In jeder Runde spielt die Moderation die ersten 30-60 Sekunden des nächsten Lieds.
2. Die Person, von der das Lied stammt, erzählt kurz die dazugehörige Erinnerung.
3. Dann beantworten wir als Cosmic Receivers die nächste Frage, basierend auf dem, was wir bisher über die Menschheit gelernt haben.

---

## Die Erinnerungen

Beantwortet diese Frage zusammen und nutzt dabei nur die Informationen, die ihr bisher in den Erinnerungen und Liedern gehört habt.

Denkt daran, dass ihr keine Ahnung habt, was diese Dinge sind.

- \* Wie groß ist ein Mensch?
- \* Wie viele Menschen sollen wir machen?
- \* Wie lange sollen diese Menschen leben?
- \* Was ist „Gefühl“?
- \* Was ist dieses „Lachen“? Warum?
- \* Was will ein Mensch?
- \* Was soll die Schwerkraft der neuen Welt sein?
- \* Welche Gliedmaßen hat ein Mensch?
- \* [Wenn ein Ort erwähnt wurde] Was ist das für ein Ort?
- \* Welche Kreaturen sollen fliegen dürfen?
- \* Was ist „Essen“?
- \* Wie viele Leben soll ein Mensch haben?
- \* [Wenn ein Tier erwähnt wurde] Was ist „Tier“?
- \* Was ist „Liebe“?
- \* Was ist „weinen“? Warum tun Menschen das?
- \* [Wenn ein Nahrungsmittel erwähnt wurde] Was ist dieses Nahrungsmittel?
- \* Was ist ein\*e „Freund\*in“?
- \* Was ist „singen“ ?
- \* Wodurch fühlt ein Mensch sich begrenzt?
- \* Was ist ein „Gesicht“?
- \* Warum ist „Liebe“?
- \* Wenn ein Mensch alleine im Wald umfällt, welches Geräusch macht er?
- \* Wenn ein Mensch aufhört zu funktionieren, was tun die anderen?
- \* Wodurch hat ein Mensch das Gefühl, genug zu haben?
- \* Was tun Menschen, wenn sie verschiedener Meinung sind?
- \* Was ist „tanzen“?
- \* Wie soll ein Mensch sich verändern, wenn er älter wird?
- \* Wie sieht ein Mensch?
- \* Warum lügt ein Mensch?
- \* Was glauben die Menschen, wer sie erschaffen hat?
- \* Wie sehen Menschen aus, so ungefähr?

## Epilog

Teilt abwechselnd ...

\*Eine Sache, die ihr dank dieses Spiels  
wertschätzt am Leben auf diesem blass-  
blauen Punkt

\*Und eine Sache, die ihr dank dieses  
Spiels aneinander wertschätzt

**Und das war's!**

Wertschätzt das, was ihr zusammen er-  
schaffen habt.



---

**Wir haben uns hier ver-  
sammelt.  
Wir waren kosmisch.**

---

Danke, meine Freund\*innen.  
Seid exzellent zueinander.

Play

LOVE



---

# Hey, this song reminds me of you

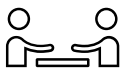
VON LYRIC FONTANILLA

Eine Erfahrung darüber, Musik zusammen zu hören.

---



## = HEY, THIS SONG REMINDS ME OF YOU



2+



2+ Stunden



Musik



ohne SL



lustig bis ernst

**E**ine Erfahrung darüber, zusammen Musik zu hören für 2 Spieler\*innen.

Für den Aufbau des Spiels teilt jede\*r von euch Spieler\*innen einen Song mit der anderen Person. Dann erzählt ihr basierend auf diesen Song, wer euer Charakter ist. Jeder Song wird zu einer neu erstellten Playlist hinzugefügt.

Das Spiel startet, indem Spieler\*in A ein Lied mit Spieler\*in B teilt und sagt: „Hey, dieser Song erinnert mich an dich“.

Spieler\*in B leitet nun eine Szene inspiriert von dem Song.

Eine Szene muss sich um eine Zeit drehen, bei der die beiden Charaktere diesen Song zusammen gehört haben und dabei eine Art Verletzlichkeit teilen. Dies kann sein, dass sie sich etwas in einem Auto anhören oder während eines Telefonats tief in der Nacht oder auch in einem überfüllten Raum mit geteilten Kopfhörern.

Lass die Charaktere sich unterhalten und miteinander interagieren.

Am Ende jeder Szene stimmt ihr beide gleichzeitig ab, ob der Song zu der Playlist hinzugefügt wird.

Sagt ihr beide Nein: Das Lied kommt nicht auf die Playlist

Bei Uneinigkeit: Wer von euch Nein gesagt hat, entfernt einen Song aus der Playlist.

Sagen ihr beide Ja: Fügt den Song hinzu.

Nun ist Spieler\*in B an der Reihe einen Song zu teilen und Spieler\*in A leitet eine Szene an. Szenen können Stunden, Tage oder Jahre nach der vorangegangenen Szene handeln.

Wenn ihr beide das Gefühl habt, eure Geschichten sind erzählt, dann gebt der Playlist einen Namen.

### Option - Mehrere Mitspielende

Das Spiel lässt sich auch mit mehr als zwei Spieler\*innen spielen. Wählt einfach, wenn ihr an der Reihe seid, mit welchem Charakter der anderen Mitspielenden ihr eine Szene erleben möchtet, teilt mit der\*dem entsprechenden Spieler\*in euren Song und diese\*r Spieler\*in leitet dann eine gemeinsame Szene mit euren beiden Charakteren an.

### Option - Szenen schreiben

Eine Möglichkeit dieses Spiel zu spielen ist, dass ihr es asynchron macht und

die Szenen schreibt.

Tauscht euch kurz aus, wie euer Charakter ist, mit Bezug auf den ersten Song, den ihr jeweils wählt oder schreibt eine erste Szene auf, die euren Charakter beschreibt und in der das Lied vorkommt. Falls ihr dies tut, teilt den Text untereinander. Dann schickt Spieler\*in A einen Song an Spieler\*in B. Spieler\*in B schreibt dann eine Szene, wie oben beschrieben. Es muss darin vorkommen, dass gemeinsam der Song angehört wurde und etwas von dem Charakter offenbaren.

Achtet beim Schreiben darauf, den Ton des anderen Charakters zu treffen und nicht gegen die Intention der\*des Mitspielenden zu schreiben. Schicke den Text an deine\*n Mitspieler\*in.

Falls dir etwas an dem Text, den du bekommen hast, nicht gefällt, bitte deine\*n Mitspieler\*in den entsprechenden Part zu ändern. Es geht hierbei um Dinge, die du in deinem Charakter nicht siehst oder die du nicht im Spiel haben möchtest.

Wenn ihr denkt, dass ihr eure Geschichte erzählt habt, dann einigt euch mit dem Spiel aufzuhören. Lest von Zeit zu Zeit die Szenen

durch, die ihr entworfen habt und freut euch über die Charaktere und die Erinnerungen. Spielt die Charaktere in anderen Rollenspielen und füllt sie weiter mit Leben. Hört euch die Playlist immer wieder an.

**Eine Szene muss sich um eine Zeit drehen, bei der die beiden Charaktere diesen Song zusammen hören und dabei eine Art Verletzlichkeit teilen.**



You are  
What you live

er

THE  
GLES

the    
listen to

INDUSTRIAL LAMP POWER SUPPLY  
Model: 100-010A  
100W, 100V, 100mA  
Produced in Taiwan  
ib





# Mixtape Miracles

VON JÖRG HAGENBERG

Jemand aus deinem Freundeskreis hat  
ein Problem.

Da kann nur ein Mixtape helfen!

## MIXTAPE MIRACLES



2+



1+ Stunden



W6, Musik



ohne SL



lustig

Wirf zu deinem Song mit einem sechsseitigen Würfel.

■● Der Song hat einen positiven Effekt

■●● Der Song hat keinen Effekt

■●●● Der Song hat einen negativen Effekt.

Beschreibe, warum sich der Song so auswirkt und zwar bezogen auf ein Ereignis oder Umständen in der Vergangenheit (bei einem ungeraden Würfelwurf) oder der Gegenwart (bei einem geraden Ergebnis).

Erzählt gemeinsam einen Epilog basierend auf euren Ergebnissen. Wurde das Problem überwunden oder war das Mixtape vielleicht nicht gut genug?

Für ein längeres Spiel wählt einfach jede\*r von euch mehrere Songs oder ihr kreiert eine\*n neue\*n Freund\*in und ein neues Problem.

**J**emand aus deinem Freundeskreis hat ein Problem. Da kann nur ein Mixtape helfen! Beschreibt zusammen eure\*n Freund\*in und das Problem. Wählt jede\*r reihum einen Song für das Mixtape. Spielt ihn laut.

WE CAN BE  
JUST FOR

THE HEROES  
ONE DAY



# Radio Silence

VON HANNAH J. GRAY

Ihr zwei redet die ganze Nacht über Musik. Du realisierst zu spät, dass ihr gar keine Chance hattet Nummern auszutauschen. Eine Woche später, als du deine Sorgen tief in der Nacht mit Musik erträgst, erkennst du den Lieblingssong der Person, mit der du dich so verquatscht hast im Radio und fragst dich, ob sie gerade auch zuhört.





2



1 Stunde



Musik



ohne SL



ernst

Ihr zwei redet die ganze Nacht über Musik; versunken in den Worten des Gegenübers, vergisst du, dass du niemals auf diese Party kommen wolltest. Aber sie endet schneller als gedacht. Du realisierst zu spät, dass ihr gar keine Chance hattet Nummern auszutauschen. Eine Woche später, als du deine Sorgen tief in der Nacht mit Musik ertränkst, erkennst du den Lieblingssong der Person, mit der du dich so verquatscht hast im Radio und fragst dich, ob sie gerade auch zuhört.

## Ein Wort zu dieser Version des Spiels

Radio Silence ist ein Live-Action-Rollenspiel, designt für das Spielen online. Erlebt eine digitale Romanze, in der Musik lauter spricht als Worte. Dieses Spiel wurde mit viel Liebe von Hannah J. Gray geschrieben. Eine Rohfassung entstand im März 2020, während der Covid-19-Pandemie. Jetzt kehrt es aufpoliert zurück - viel Spaß damit!

Radio Silence wurde ursprünglich als ein Beitrag für den Quarantine RPG Contest von Game & a Curry geschrieben, der im März 2020 stattfand. Dieses Spiel hat keine weitere Verbindung zu dieser Firma - aber sie machen großartige Spiele, also schaut euch das mal an!

## Übersicht

Radio Silence ist ein Live Action Roleplay (LARP), das sich um eine aufblühende digitale Romanze zwischen zwei Fremden dreht. Das Spiel besteht darin, dass die Charaktere Musik statt Worte verwenden, um miteinander zu kommunizieren. Es ist für zwei (2) Spieler\*innen gedacht, mit einer optionalen, weiteren Rolle, die größtenteils als Moderation des Spiels fungiert. Die Spielzeit beträgt ungefähr fünfundvierzig (45) Minuten; schätzungsweise genug Zeit für zehn (10) Lieder und einige Pausen dazwischen.

### Anmerkung

*Wenn ihr die Lieder erst während des Spiels herausucht, probiert und hin und her überlegt, ob und wie gut ein Lied gerade passt, dann könnt ihr die Spielzeit locker verdoppeln - an der Stelle braucht das Gegenüber auch ein bisschen Geduld.*

### Die Rollen

Es gibt also 2 Zuhörer\*innen (das Paar) und eine\*n Radiomoderator\*in: Im weiteren Verlauf des Texts werden die Zuhörer\*innen männlich, also Zuhörer, und die Moderation weiblich, also Radiomoderatorin, gegendert - aber bitte nutzt im Spiel selbst jede Geschlechtsidentität und sexuelle Orientierung, die euch gefällt. Die Beispielcharaktere greifen das nochmal auf.

## Vor dem Spiel

Erstellt einen Discord-Server, der Folgendes beinhaltet:

- \*OOO (out of character) (Text/)Audio-Kanal, um vor und nach dem Spiel miteinander reden zu können
- \*IC (in character) Text-Kanal, um Anfragen in der Form von Textnachrichten an die Radiostation darstellen zu können
- \*Audio-Kanal mit Spotify-Anbindung oder einem Musik-Bot (alternativ schickt euch einfach die Links zu den Songs), um die Radiostation selbst darzustellen

Besprecht vor Spielbeginn Themen, die ihr vermeiden wollt. Aufgrund der Natur des Spiels und der Art und Weise wie die Konversation funktionieren wird, sollte es einfach sein den Inhalt des Spiels zu regulieren. Wie geht es euch mit düsteren Themen oder aggressivem Gesang? Fühlt ihr euch wohl mit Texten, die für Kinder und Jugendliche nicht geeignet wären und/oder sexuell explizit sind? Bedenkt, dass ihr diese Themen für das Wohlbefinden und die Sicherheit der Spieler\*innen besprecht und nicht als Ausrede für Gatekeeping oder um bestimmte Genres auszuschließen. Versucht offen zu sein, ihr werdet mehr über den Musikgeschmack eurer Mitspieler\*innen lernen, während ihr herausfindet, was für Charaktere sie spielen.

## Wie man Radio Silence spielt

Das Spiel beginnt mit dem Start einer Radioshow, in der man sich Lieder wünschen kann. Alle Spieler\*innen treten dem Audio-Kanal mit stumm geschalteten Mikrofonen bei. Falls ihr mit einer dritten Person spielt - die Moderation, ab sofort die Radiomoderatorin genannt - kann diese ihr Mikrofon an lassen. Ihre Rolle besteht darin der Radioshow Charakter zu verleihen, indem sie mit den Hörer\*innen

spricht und Lieder ansagt. Diese\*r Spieler\*in kann außerdem verantwortlich dafür sein, die Lieder abzuspielen, die von den anderen Spieler\*innen angefragt werden. Sie verhält sich wie eine enthusiastische - oder womöglich zynische - Kupplerin während das Spiel voranschreitet und spielt immer, um die anderen mitzunehmen. Diese Rolle ist gänzlich optional und nicht essentiell, um zu spielen; sie könnte etwas zum Realismus der Radioshow beitragen, aber - obwohl sie die einzige Person sein wird, die spricht - der Fokus wird niemals wirklich auf ihr liegen.

### **Die Charaktere und der Grundton**

Die Spieler\*innen wählen jeweils ein Lieblingslied für ihren Charakter - ein Lied, das ihn\*sie ausmacht und an dem sich der andere Charakter bezüglich der gewünschten Stimmung orientieren kann. Mit diesen beiden Liedern wird der Grundton des Spiels gesetzt, von dem aus sich das musikalische Gespräch entwickelt.

### **Der ersten zwei Songs**

Der erste Charakter - ab sofort Zuhörer Eins genannt - fragt das Lieblingslied des anderen an - ab sofort Zuhörer Zwei genannt. Zuhörer Zwei hört es. Zunächst denkt er, dass es ein Zufall sein könnte. Dann aber denkt er an die Party und ist hoffnungsvoll, dass Zuhörer Eins noch wach ist und der Radioshow lauscht. Zuhörer Zwei fragt nun das Lieblingslied von Zuhörer Eins an. Dies wird als eindeutige Kontaktaufnahme erkannt; durch das Radio kommt es genau so laut und deutlich wie ein "Hallo!" an.

### **Fragen und Antworten**

Zuhörer Eins wird dann in den IC Text-Kanal schreiben. Die Radiomoderatorin - oder einer der Zuhörer, falls diese Rolle nicht besetzt ist - wird den nächsten Song abspielen. Dieses Lied stellt das erste "Frage"-Lied dar. Das Lied selbst kann eine hervorstechende Frage im Titel oder Text haben, oder der Titel kann eine Aussage



sein, die als Frage oder Kompliment gedeutet werden kann. Dadurch wird die Konversation zwischen Zuhörer Eins und Zuhörer Zwei begonnen.

Zuhörer Zwei fragt ein weiteres Lied an - ein "Antwort"-Lied. Ein Lied, das irgendwie, durch eine Aussage im Titel oder im Text, auf den vorhergehenden Track antwortet. Manchmal werden diese Antworten klar sein. Hin und wieder werden sie nicht ganz so eindeutig klingen. Teil des Spielspaßes besteht darin, zu interpretieren, was der Charakter durch seine Liedauswahl mitzuteilen versucht. Zuhörer Zwei fragt anschließend sein eigenes "Frage"-Lied an.

Das geht bis ungefähr fünf (5) Minuten vor Ende der Radioshow und dem Ende des Spiels weiter, hin und her zwischen Zuhörer Eins und Zuhörer Zwei. Die Musik wird ohne Unterbrechungen gespielt (bis auf Pausen zum Nachdenken über die Liedauswahl), außer eine Radiomoderatorin spielt mit - in diesem Fall wird es einleitende Worte zu den Liedern geben und kleine Anekdoten dazwischen, um dem Ganzen etwas Charakter zu verleihen.

### **Das Ende**

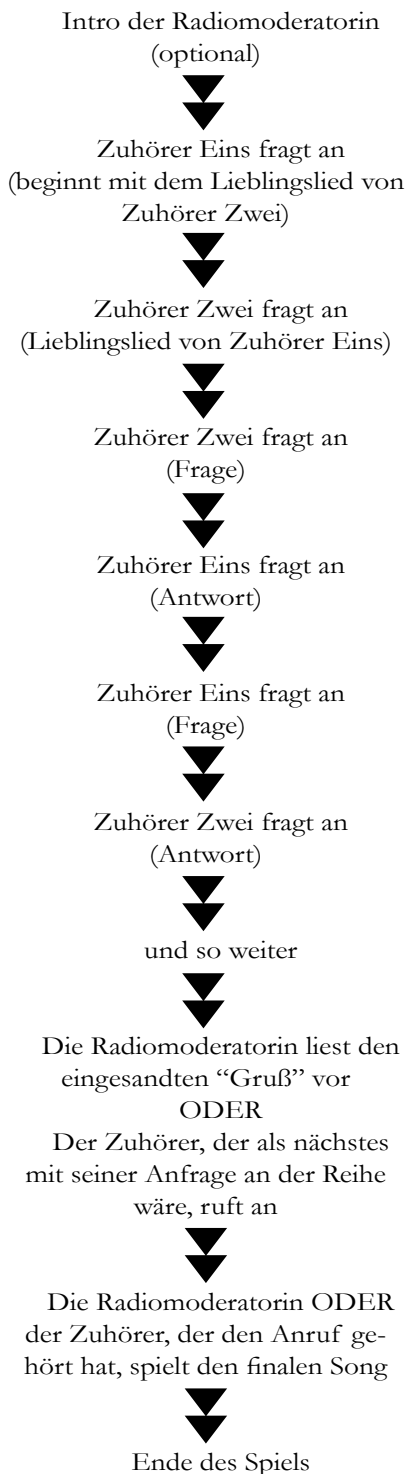
Vierzig (40) Minuten nach Beginn gibt es ein kurzes Segment, das die Show beendet, in dem die

Hörer\*innen eine Textnachricht senden oder einen Anruf tätigen können, um Menschen zu grüßen, die sie kennen. Der Zuhörer, der als nächstes damit dran wäre ein Lied anzufragen, nimmt nun Kontakt auf - statt aber Grüße zu senden, fragt er den anderen Zuhörer nach einem Date, zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort, damit sie Nummern austauschen und mehr Zeit miteinander verbringen können. Falls eine Radiomoderatorin mitspielt, schickt der Zuhörer eine Nachricht in den IC Text-Kanal und sie wird diese vorlesen. Falls nicht, kann der Zuhörer sein Mikrofon an machen und seinen Vorschlag live on air via Anruf machen.

Die Show - und das Spiel - wird mit einem letzten Lied zu Ende gebracht. Falls eine Radiomoderator\*in mitspielt, ist es ihre Wahl welcher Track das Programm beendet. Falls nicht, darf der Zuhörer, der keinen Kontakt zur Show aufgenommen hat, den letzten Song abspielen. Gewöhnlich handelt es sich dabei um einen warmen, gut gelaunten, romantischen Song - es sollte das aufregende Gefühl einer frischen Liebe und die Erwartung dessen, was die Beziehung wohl in der Zukunft bringen mag, wenn beide Zuhörer wieder vereint sind, ausdrücken.

## Spielreihenfolge

Die Reihenfolge der Anfragen mag auf den ersten Blick etwas verwirrend aussehen, deshalb gibt es hier eine Übersicht darüber, wer welche Anfrage zu welcher Zeit stellt. Vergesst nicht, dass eine Radiomoderatorin zwischen den Liedern Ansagen machen kann, falls ihr eine im Spiel habt.



## Vereinfachte Regeln

Radio Silence wurde als ein strukturiertes Spiel entwickelt, um sicherzustellen, dass die Konversation durch Lieder dem gleichen Hin und Her folgt, wie ein richtiges Gespräch. Allerdings kann es sein, dass manche Spieler\*innen mit dem Konzept spielen wollen, ohne die oben genannten Einschränkungen durch die Lieder zu sprechen. Eine vereinfachte Version kann gespielt werden, bei der Zuhörer Eins ein Lied anfragt, dann Zuhörer Zwei und wieder zurück zu Zuhörer Eins. Diese Herangehensweise basiert weniger auf direkten Fragen und Antworten und mehr darauf, die Stimmung des anderen zu treffen und dabei in character zu bleiben - in etwa wie musikalisches Worte-Assoziieren.

## Songs

Es gibt keine Grenzen - abgesehen von denjenigen, die ihr im Vorfeld selbst gesetzt habt und den Liedern, auf die ihr persönlich Zugriff habt - bezüglich der Musik, die im Spiel verwendet werden kann. Bedenkt die Persönlichkeit und den Musikgeschmack eures Charakters. Falls diese sich sehr stark von euren eigenen unterscheiden, fühlt euch frei vor dem Spiel etwas Audio-Recherche zu betreiben. Wer weiß? Vielleicht entdeckt ihr einen neuen Sound, der euch gefällt!

## Nach dem Spiel

Da es sich bei Radio Silence um ein entspanntes, romantisches Spiel handelt, ist es unwahrscheinlich, dass viele - falls überhaupt - emotional aufgeladene Inhalte vorkommen, die sich negativ auf die Spieler\*innen auswirken werden. So oder so, Wohlbefinden und Sicherheit der Spieler\*innen ist wich-

tig. Nachdem das Spiel vorbei ist, nutzt den OOC Audio-Kanal, um darüber zu sprechen, wie das Spiel gelaufen ist.

Wurden die Grenzen - falls ihr welche etabliert hattet -, die vor dem Spiel vereinbart wurden, von allen Spieler\*innen eingehalten?

Wie könnte man das Spiel nächstes Mal besser gestalten?

Und, am wichtigsten, hattet ihr Spaß?

## Beispielcharaktere

Hier findet ihr drei vorgefertigte Charaktere, die im Spiel genutzt werden können. Es ist komplett optional, diese Charaktere zu benutzen - tatsächlich empfiehlt es sich eher sich eigene Figuren zu überlegen, damit sie besser zu der Geschichte passen, die ihr erzählen wollt. Im Folgenden findet ihr lediglich die Art von Dingen, die man bedenken könnte, wenn man seine eigenen schreibt. Im englischen Original wird alles neutral

**Es gibt keine Grenzen - abgesehen von denjenigen, die ihr im Vorfeld selbst gesetzt habt und den Liedern, auf die ihr persönlich Zugriff habt.**

mit they/them formuliert und alle vorgefertigten Charaktere haben als Vornamen nur einen einzelnen Buchstaben bekommen; dies dient dazu euch die Freiheit zu geben, passende Pronomen zu benennen und zu vergeben und, um queere Beziehungen zu ermöglichen. In unserer Übersetzung hier können die Spieler\*innen das genauso frei gestalten, allerdings

sind die Beispieltexthe den im Text verwendeten Varianten (Zuhörer und Radiomoderatorin) angepasst.

### J. Robbins

*My Baby Just Cares For Me - Nina Simone*

J. Robbins ist eine etwas seltsame, alte Seele und empfindet sich als solche ein wenig als Außen-seiter. Partys sind nicht wirklich sein Ding, aber M. Carter hat den Abend erträglich gemacht. Obwohl es ihm schwer fällt die rich-

tigen Worte zu finden, berührt seine Herzlichkeit jede Person, die er trifft. Er ist verliebt in Musik - im Plattenladen seiner Familie zu arbeiten, bringt ihm endlose Freude. Im Gegensatz zu seiner Familie ist er allerdings ebenso offen für neue Musik wie für bekannte Klassiker und Oldies.

### **M. Carter**

*Two Slow Dancers - Mitski*

Wenn du M. Carter betrachtest, würdest du nie erraten, dass er ein Kunststudent ist. So wie er Fremde ausfragt, würdest du erwarten, dass er eine Art Psychologe ist. Vielleicht ist das der Grund, warum er sich zu J. Robbins hingezogen fühlte. Er würde dir aufgeregt erzählen, dass Kunst das Leben nachahmt - je besser dein Verständnis des Lebens ist, desto besser ist deine Kunst. Er ist gesprächig, flirty und mutig,

### **A. Rowley - Radiomoderatorin**

*Still Into You - Paramore*

A. Rowley hasst diesen Job. Diese Radioshow soll eine einmalige Aktion sein und jetzt hängt sie hier fest und das jeden Abend. Sie ist launisch und leidet unter Schlafentzug, aber immerhin hören heute Nacht Menschen zu, die sich doch tatsächlich Lieder wünschen.

---

## Anmerkungen

Die Spielzeit von Radio Silence beträgt ungefähr fünfundvierzig (45) Minuten. Das ergibt die Möglichkeit zehn (10) Songs mit einer durchschnittlichen Länge von je drei (3) Minuten zu spielen, was bedeutet, dass die übrigen fünfzehn (15) Minuten von der Radiomoderatorin gefüllt oder für andere Notwendigkeiten genutzt werden können. Die Spielzeit kann gekürzt

oder verlängert werden, ganz nach eurem Bedarf (hat man nicht alle Lieder bereits im Vorfeld parat, kann das Aussuchen während des Spiels bisweilen ein paar Minuten dauern). Genauso können einzelne Songs abgebrochen werden, um Zeit zu sparen, falls ihr entscheidet, dass das nötig ist.

Radio Silence hat keine Verbindung zu irgendeinem der genannten Interpret\*innen oder der Musik in diesem Dokument. Bitte stellt sicher, dass die Musik, die im Verlauf des Spiels genutzt wird, von Streamingdiensten kommt oder ihr den verwendeten Discord-Bot mit Links eines offiziellen YouTube-Kanals nutzt. Bitte unterstützt die Künstler\*innen, indem ihr die offiziellen Kanäle nutzt, statt Raubkopien zu verwenden, besonders wenn ihr kleine und unabhängige Künstler\*innen hört.



## 178 wunderbare Songs mit Fragen im Titel und zwei von Nickelback

Um euch das Finden von Songs für **Radio Silence** etwas zu erleichtern haben wir von der Seite <https://spinditty.com/> eine Liste mit Songs übernommen, die Fragen im Titel haben. Ihr könnt sie als Inspiration verwenden, welche Frage-songs ihr in dem Spiel nutzen wollt - oder auch nur so darin stöbern und den ein oder anderen guten Track entdecken. Natürlich ist diese Liste nicht abschließend. Es gibt noch viele, viele weitere Songs, deren Titel Fragen sind und ebenso soll dies auch keine Liste der ‚besten‘ Songs sein. Entscheidet selbst, was ihr gut findet.

---

**#**

**2020 Riots: How Many Times?**  
Trey Songz (2020)

---

**A**

**Ain't Love a B\*tch?**  
Rod Stewart (1978)

**Am I Evil?**  
Metallica (1984)

**Am I Wrong?**  
Nico & Vinz (2013)

**Are „Friends“ Electric?**  
Tubeway Army (1979)

**Are You Experienced?**  
The Jimmy Hendrix Experience (1967)

**Are You Gonna Be My Girl?**  
Jet (2003)

**Are You Gonna Go My Way?**  
Lenny Kravitz (1993)

**Are You Happy Now?**  
Michelle Branch (2003)

**Are You Lonesome Tonight?**  
Elvis Presley (1960)

**Are You Man Enough?**  
Four Tops (1973)

**Are You Ready for Love?**  
Elton John (2003)

**Are You Ready?**  
AC/DC (1991)

**Are You Sitting Comfortably?**  
The Moody Blues (1969)

**Are You There?**  
Anathema (2003)

---

**B**

**Baby Can I Hold You?**  
Tracy Chapman (2001)

**Brother, Can You Spare a Dime?**  
George Michael (1999)

---

**C**

**Can I Be Him?**  
James Arthur (2017)

**Can I Get a Witness?**  
Marvin Gaye (1963)

**Can I Sit Next to You Girl?**  
AC/DC (1974)

**Can I Touch You ... There?**  
Michael Bolton (1995)

**Can We Talk?**  
Tevin Campbell (1993)

**Can You Feel It?**  
The Jacksons (1981)

**Can You Feel My Heart?**  
Bring Me the Horizon (2013)

**Can You Feel the Love Tonight?**  
Elton John (1994)

**Can't We Be Friends?**  
Linda Ronstadt (1984)

**Can't You Hear Me Knocking?**  
The Rolling Stones (1971)

**Can't You See That She's Mine?**  
The Dave Clark Five (1964)

**Could I Have This Kiss Forever?**  
Enrique Iglesias and Whitney Houston (2000)

**Could It Be Magic?**  
Barry Manilow (1975)

**Could This Be Magic?**  
Van Halen (1984)

**Could You Be Loved?**  
Bob Marley (1980)

---

**D**

**Da Ya Think I'm Sexy?**  
Rod Stewart (1978)

**Did You Ever Have to Make Up Your Mind?**  
The Lovin' Spoonful (1966)

**Didn't I?**  
OneRepublic (2020)

**Do I Wanna Know?**  
Arctic Monkeys (2013)

**Do They Know It's Christmas?**  
Band Aid (1984)

**Do You Believe In Love?**  
Huey Lewis & the News (1982)

**Do You Believe in Magic?**  
The Lovin' Spoonful (1965)

**Do You Feel Like We Do?**  
Peter Frampton (1976)

**Do You Hear What I Hear?**  
Harry Simeone Chorale (1962)

**Do You Know the Way to San Jose?**  
Dionne Warwick (1968)

**Do You Know Where You're Going To?**  
Diana Ross (1975)

**Do You Love Me (Now That I Can Dance)?**  
The Contours (1962)

**Do You Really Want to Hurt Me?**

Culture Club (1982)

**Do You Wanna Dance?**

The Beach Boys (1965)

**Do You Want Crying?**

Katrina and the Waves (1985)

**Does Anybody Really Know What Time It Is?**

Chicago (1970)

**Does Your Mother Know?**

ABBA (1979)

**Doesn't Anybody Stay Together Anymore?**

Phil Collins (1985)

**Don't You Know Who I Think I Am?**

Fall Out Boy (2007)

**Don't You Want Me?**

The Human League (1981)

**H**

**Have I Told You Lately (That I Love You)?**

Van Morrison (1989)

**Have You Ever Really Loved a Woman?**

Bryan Adams (1995)

**Have You Ever?**

Brandy (1998)

**Have You Heard?**

The Moody Blues (1969)

**Have You Seen Her?**

The Chi-Lites (1971)

**How Am I Supposed to Live Without You?**

Michael Bolton (1989)

**How 'Bout Us?**

Champaign (1981)

**How Can I Forget?**

Marvin Gaye (1969)

**How Can We Be Lovers?**

Michael Bolton (1990)

**How Can You Mend a Broken Heart?**

The Bee Gees (1971)

**How Deep Is Your Love?**

Bee Gees (1977)

**How Did I Get By Without You?**

John Waite (1995)

**How Do You Feel Right Now?**

Axwell & Ingrosso (2017)

**How Do You Sleep?**

Sam Smith (2019)

**How Does It Feel?**

Slade (1975)

**How Long (Has This Been Going On)?**

Ace (1974)

**How Long Will I Love You?**

Ellie Goulding (2013)

**(How Much Is) That Doggie in the Window?**

Patti Page (1953)

**How Old Am I?**

Frank Sinatra (1965)

**How Soon Is Now?**

The Smiths (1984)

**How Will I Know?**

Whitney Houston (1985)

**I**

**Is She Really Goin' Out with Him?**

Joe Jackson (1978)

**Is That All There Is?**

Peggy Lee (1969)

**Is This Love?**

Whitesnake (1987)

**Isn't It a Pity?**

George Harrison (1970)

**Isn't Life Strange?**

The Moody Blues (1972)

**Isn't She Lovely?**

Stevie Wonder (1976)

**J**

**Johnny Are You Queer?**

Josie Cotton (1981)

**N**

**(Nadine) Is It You?**

Chuck Berry (1964)

**R**

**...Ready for It?**

Taylor Swift (2017)

**S**

**Should I Stay or Should I Go?**

The Clash (1982)

**Should We Tell Him?**

The Everly Brothers (1958)

**So What?**

Pink (2008)

**T**

**Tommy, Can You Hear Me?**

The Who (1969)

**W**

**Was It a Dream?**

30 Seconds to Mars (2005)

**What**

**What About Love?**

Heart (1985)

**What About Me?**

Moving Pictures (1982)

---

---

## RADIO SILENCE

---

---

**What About Us?**

Pink (2017)

**What About Your Friends?**

TLC (1992)

**What Are You Waiting for?**

Nickelback (2014)

**What Becomes of the Broken-hearted?**

Jimmy Ruffin (1966)

**What Do All the People Know?**

The Monroes (1982)

**What Do I Know?**

Ed Sheeran (2017)

**What Do You Mean?**

Justin Bieber (2015)

**What Does It Take (To Win Your Love)?**

Junior Walker and The All Stars (1969)

**What Does the Fox Say?**

Ylvis (2013)

**What Have I Done to Deserve This?**

Dusty Springfield (1987)

**What Have They Done to My Song Ma?**

Melanie (1970)

**What Have You Done for Me Lately?**

Janet Jackson (1986)

**What Is Love?**

Haddaway (1993)

**What Kind of Fool am I?**

Sammy Davis Jr. (1962)

**What Kind of Man Would I Be?**

Chicago (1989)

**What Now?**

Rihanna (2013)

**What Would You Do?**

City High (2001)

**What's Going On?**

Marvin Gaye (1971)

**What's Love Got to Do With It?**

Tina Turner (1984)

**What's My Age Again?**

Blink-182 (1999)

**What's My Name?**

Rihanna (featuring Drake) (2010)

**What's New Pussycat?**

Tom Jones (1965)

**What's the Frequency, Kenneth?**

R.E.M. (1994)

**What's the Matter Here?**

10,000 Maniacs (1987)

**What's the Matter with You Baby?**

Marvin Gaye (featuring Mary Wells) (1964)

**What's Up?**

4 Non-Blondes (1993)

**What's Your Name?**

Lynyrd Skynyrd (1977)

---

## When

**When Will I Be Loved?**

Linda Ronstadt (1975)

**When Will I See You Again?**

The Three Degrees (1974)

---

## Where

**Where Are Ü Now?**

Skrillex, Justin Bieber and Diplo (2015)

**Where Can We Go From Here?**

Backstreet Boys (2000)

**Where Did Our Love Go?**

The Supremes (1964)

**Where Did You Sleep Last Night?**

Nirvana (1994)

**Where Do Broken Hearts Go?**

Whitney Houston (1987)

**Where Do I Go From Here?**

Barry Manilow (1977)

**Where Do I Hide?**

Nickelback (2001)

**Where Do the Children Play?**

Cat Stevens (1970)

**Where Do We Go From Here?**

Deborah Cox (1996)

**Where Do You Go To (My Lovely)?**

Peter Sarstedt (1969)

**Where Does My Heart Beat Now?**

Celine Dion (1990)

**Where Have All the Flowers Gone?**

Pete Seeger (1965)

**Where Have You Been?**

Rihanna (2012)

**Where Is Everybody?**

Nine Inch Nails (1999)

**Where Is My Mind?**

The Pixies (1988)

**Where Is the Love?**

The Black Eyed Peas (2003)

**Where Is the Love?**

Roberta Flack and Donny Hathaway (1972)

**Where Is Your Heart?**

Kelly Clarkson (2004)

**Where's the Party At?**

Jagged Edge (featuring Nelly) (2001)

---

## Who

**Who Are You?**

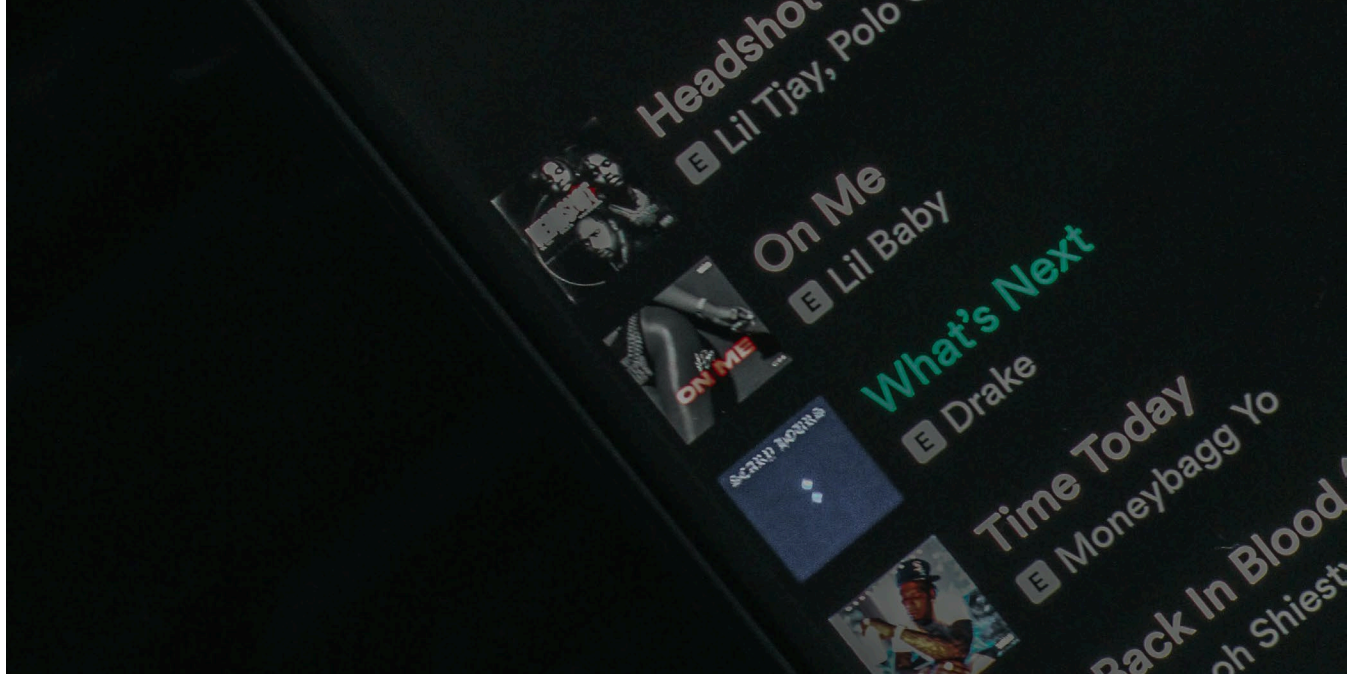
The Who (1978)

**Who Can It Be Now?**

Men at Work (1982)

**(What's So Funny, Bout) Peace, Love, and Understanding?**

**Elvis Costello & The Attractions (1978)**



**Who Do You Love?**

The Chainsmokers (featuring 5 Seconds of Summer) (2019)

**Who Is It?**

Michael Jackson (1991)

**Who Let the Dogs Out?**

Baha Men (2000)

**Who Loves You ?**

The Four Seasons (1975)

**Who Needs Sleep?**

Barenaked Ladies (1998)

**Who Put the Bomp (in the Bomp, Bomp, Bomp)?**

Barry Mann (1961)

**Who Wants to Live Forever?**

Queen (1986)

**Who'd Have Known?**

Lilly Allen (2009)

**Who'll Stop the Rain?**

Credence Clearwater Revival (1970)

**Who's Sorry Now?**

Connie Francis (1957)

**Who's That Girl?**

Madonna (1987)

**Who's Zoomin' Who?**

Aretha Franklin (1965)

---

**Why**

**Why (Are We Still Friends)?**

98 Degrees (2002)

**Why Are We So Broken?**

Steve Aoki (featuring Blink-182) (2018)

**Why Can't I Be You?**

The Cure (1987)

**Why Can't It Wait ,Til Morning?**

Phil Collins (1983)

**Why Can't This Be Love?**

Van Halen (1986)

**Why Can't We Be Friends?**

Smash Mouth (1997)

**Why Do Fools Fall in Love?**

Frankie Lymon & the Teenagers (1956)

**Why Does It Hurt When I Pee?**

Frank Zappa (1979)

**Why Don't We Do It In the Road?**

The Beatles (1968)

**Why Don't We Fall in Love?**

Amerie (2002)

**Why Don't We Go There?**

One Direction (2013)

**Why Don't You Come Over?**

Garbage (2005)

**Why Don't You Get a Job?**

The Offspring (1999)

**Why Don't You Love Me?**

Beyoncé (2008)

**Why Don't You Try?**

Kelly Clarkson (2011)

**Why Is Love So Hard to Find?**

Jesse McCartney (2004)

**Why Should We End This Way?**

Chuck Berry (1965)

**Why Try to Change Me Now?**

Frank Sinatra (1959)

**Why Worry?**

Dire Straits (1985)

**Why?**

Annie Lennox (1992)

**Why'd You Only Call Me When You're High?**

Arctic Monkeys (2013)

---

**Will**

**Will You (Still) Love Me Tomorrow?**

The Shirelles (1960)

**Will You Still Love Me?**

Chicago (1986)

---

**Would**

**Would I Lie to You?**

Eurythmics (1985)

**Would You Be Happier?**

The Corrs (2001)

**Wouldn't It Be Good?**

Nik Kershaw (1984)

**Wouldn't It Be Nice?**

The Beach Boys (1966)



**MUSIC  
IS THE ANSWER**





---

# Songs

VON TOBIE ABAD

Zwei Menschen treffen sich wieder,  
nachdem sie sich für lange Zeit aus den  
Augen verloren haben. Sie haben sich  
einst geliebt.

---



2



30 Minuten bis 2 Stunden



16 Karteikarten, Musik (optional)



ohne SL



ernst

## Schnappt euch ein Tape

**D**ies ist ein Rollenspiel, in dem es um Beziehungen geht. Es braucht zwei Spielende, die gewillt sind, einen emotionalen Moment miteinander zu teilen.

Die Spielzeit kann 30 Minuten, ebenso gut aber auch ein oder zwei Stunden betragen. Das entscheidet ihr.

Von euch gewählte Songs, die ihr zu Beginn auswählt, repräsentieren Emotionen und Erinnerungen eurer Charaktere. Das Spiel ist so konzipiert, dass das Abspielen von Musik nicht zwingend nötiger Bestandteil ist. Es empfiehlt sich aber, Musik von einem Abspielgerät eurer Wahl mit einzubeziehen. Später mehr dazu.

## Wählt die Songs aus

Beide Spielenden erhalten zunächst **je 5 Karteikarten**.

Ihr werdet Charaktere darstellen, die früher einmal in einer Liebesbeziehung miteinander waren, nun getrennt leben und sich aus den Augen verloren haben.

Ihr beginnt damit, jeweils einen Titel eines Songs auf die 5 Karteikarten zu schreiben. Ihr dürft nicht sehen, was die andere Person wählt, aber es ist möglich, dass beide den gleichen Song aufschreiben. Dazu

später mehr. Die 5 Songs sollen für die emotionalen Höhen und Tiefen stehen, welche die Beziehung hatte. Ihr wählt diese Songs jeweils aus der Perspektive eures Charakters aus. Wichtig ist, dass einer der 5 Titel *dieser eine bestimmte Song* sein muss, der eure Charaktere wie magnetisch zueinander hingezogen hat – der Song, der die intimen und erotischen Momente so unglaublich intensiv und echt gemacht hat. *Dieser eine Song!*

Ja, ihr werdet wahrscheinlich unterschiedliche Songs für diesen Moment haben.

Alle 5 dieser Karten werden hier als **„Unsere Songs“** bezeichnet. Regeltechnisch werden diese alle gleich behandelt. Legt die Karten zunächst verdeckt zur Seite.

## Erweitert die Tracklist

Beide Spielenden erhalten noch **je 3 weitere Karteikarten**.

Auf die erste dieser 3 Karten schreibt ihr den Titel eines Songs, mit dem sich euer Charakter identifiziert, mit dem er sich selbst stärkt, sich selbst aufbaut und ermächtigt. Dies ist der **„Ich Song“**. [“I will Survive” von Gloria Gaynor oder “Don’t Stop Me Now” von Queen

wären hier sehr einschlägige Beispiele. Der “Ich Song” kann aber alles mögliche sein. Feierlich, fröhlich, traurig, nachdenklich. Was auch immer zu eurem Charakter passt oder wonach euch der Sinn steht.]

Auf die zweite Karte schreibt ihr jeweils den Grund dafür auf, warum euer Charakter glaubt, dass beide nicht wieder zusammenkommen können. Dies ist **„Der Grund“**. [Diese Karte kommt nur dann zum Einsatz, wenn beide Spielenden den gleichen Titel auf eine der 5 Karten mit “Unseren Songs” geschrieben haben.]

Auf die letzten dieser drei Karten schreibt ihr noch den Vorname eures Charakters. Ihr platziert den Namen vor euch auf dem Tisch, so, dass die andere Person ihn gut sehen kann.

Nehmt die übrigen 7 Karteikarten auf [5 x “Unsere Songs” + “Ich Song” + “Der Grund”].

**Dann startet das Spiel.**

## Drückt auf »Play«

Ihr könnt die Szenerie nach euren Vorstellungen gestalten und seid frei darin zu überlegen, an welchem Ort,

zu welcher Zeit und in welcher Stimmung das Zusammentreffen eurer Charaktere stattfinden soll. Die beiden Charaktere treffen sich nach langer Zeit ohne Kontakt wieder. Sie waren einmal verliebt. Aber sie haben gelernt, ohne einander ihr Leben zu meistern. Vielleicht beginnen sie mit vorsichtigen Versuchen, ein bisschen Smalltalk zu betreiben. Oder aber mit nervösen Fragen. Möglicherweise ist einer der beiden Charaktere schon über die Beziehung hinweg und trifft sich mit jemand Neuem. Vielleicht trifft das aber auf keinen von beiden zu.

## Wann immer es sich richtig anfühlt, kannst du einen von „Unseren Songs“ aufdecken.

*Anmerkung: Wenn ihr die Songs auf einem Abspielgerät habt, spielt sie jeweils kurz an, um die Szene aufzubauen. Blendet sie nach einem Moment langsam aus. Die Texte der Songs sollten sich nicht zu sehr mit dem Rollenspiel vermischen.<sup>1</sup>*

Und dann sprich an, was der Song bei deinem Charakter auslöst. Rede über den Moment, an den du erinnert wirst. Sprecht darüber, wie ihr euch zu einem bestimmten Zeitpunkt gefühlt habt. Bezieht euch aufeinander. Teilt etwas. Oder entgegnet etwas. Dann spielt den nächsten Song.

## Lasst diese Momente sich abwechseln, während die Songs alte Erinnerungen wachrufen.

Die Erinnerungen kreisen sich um mögliche Gründe dafür, dass die Beziehung schwierig war. Oder gewachsen ist. Oder geknistert hat. Oder zerbröckelt ist. Teilt unbequeme Wahrheiten. Seid aufgewühlt. Lacht. Weint

Aber verlasst nicht die Situation. Beendet nie die Szene, in der sich das Zusammentreffen abspielt.

Ihr seid beide noch nicht bereit, mit der Sache abzuschließen. Und keine\*r von beiden ist bereit für das, was als nächstes passiert.

## Das Tape umdrehen

Sobald alle „Unsere Songs“ gespielt worden sind, bleiben beide

<sup>1</sup> Ihr könnt ausprobieren, wie lange ihr die Songs laufen lassen wollt, ob ihr sie vielleicht noch leise im Hintergrund etwas laufen lassen möchtet. Es ist auch möglich, ohne das Abspielen von Musik zu spielen. Ihr könnt nur mit dem Aufdecken der Songtitel spielen, die ihr für euren Charakter als „Unsere Songs“ ausgewählt habt. Bedenkt, dass dadurch die Auswahl an Songtiteln vielleicht insofern eingeschränkt sein wird, dass es sich sinnvollerweise um Titel handeln sollte, die beide Spielenden kennen sollten. Wenn ihr Musik direkt mit einbezieht transportiert sich die Stimmung auch bei Songs gut, die nicht beide bereits kennen.

für einen Moment lang still. Beide halten inne und wägen ab, was sie durchlebt haben. Beide überlegen, was wohl nun passieren wird.

Je nachdem was aufgedeckt worden ist oder welche Geständnisse einander gemacht wurden – oder abhängig davon, was vielleicht ungelöst bleibt, **bekommen nun beide einen Moment, um den „Ich Song“ preiszugeben.**

Entscheidet wer von beiden damit beginnt. Einer der Charaktere könnte aufstehen und vorgeben, er müsse eben die Toilette aufsuchen, nur um sich dort selbst unbemerkt den eigenen „Ich Song“ vorzusingen, um wieder Fassung zurückzuerlangen. Oder vielleicht fängt die andere Person an, den Text ihres „Ich Songs“ vor sich hin zu murmeln, während sie wegschaut und versucht, die Tränen zurückzuhalten. Wichtig ist in jedem Fall, dass beide ihren Raum und ihre Zeit erhalten, ihren „Ich Song“ zu genießen. Okay, möglicherweise nicht ihn zu *genießen* – aber ihn auszukosten und anzunehmen. Wenn ihr mögt, spielt den „Ich Song“ an und beschreibt was euer Charakter tut.

## Was passiert, wenn beide zufällig den gleichen Song gewählt haben?

*Die Person, die einen Song aufdeckt, den ihr Gegenüber ebenfalls gewählt hat, muss die „Der Grund“-Karte an den anderen Spielenden übergeben. Diese*

*Person war im Verlauf der gemeinsamen Beziehung verletzlich – ehrlicher. Und die andere Person hat dies gemerkt. „Der Grund“ wird vielleicht nur ganz kurz angesprochen. Oder es wird sich lange darüber ausgelassen. Oder er wird vielleicht nur dann akzeptiert, wenn es für eine der beiden Personen Zeit ist, ihre eigene Selbstsicherheit zurückzuerlangen.*

## Drückt auf »Eject«

Und am Ende entscheiden die zwei letztlich entweder, dass sie der Sache noch eine weitere Chance geben – oder sie stehen auf und sagen einander Lebewohl.

## Credits

„SONGS“ wurde ursprünglich eingereicht für „Indie Mixtape Vol. 3: New Hotness“.

Danke an:

- \* Rocky Sunico für's an mich Glauben und die Unterstützung
- \* Meine Eltern, Lito und Dulce, für ihr stetes Vertrauen in mich
- \* Josh Jordan dafür, dass er mich auf die Ausschreibung für das „Indie Mixtape“ aufmerksam gemacht hat.
- \* Yoshi dafür, dass er mich dazu gebracht hat, mein Bestes zu geben



CRYING  
IS  
OKAY  
HERE

---

# Tonight Only! Soundcheck presents...

VON JONATHAN LAVALLEE

Dies ist das Finale der Show Tonight Only!: Soundcheck Presents... Die siegreiche Band wird bei einem Videodreh für MTV dabei sein. Ihr müsst nur alle anderen mit der Kraft eures Songs schlagen! LET'S ROCK!

---





4+



2+ Stunden



W6, W12, Musik



ohne SL



lustig

## Dies ist das im Fernsehen übertragene Finale der Show **Tonight Only!**: **Soundcheck Presents...**

Die siegreiche Band wird bei einem Videodreh für MTV dabei sein. Euer Gesicht wird überall zu sehen sein und eure Musik wird weltweit gekauft werden! Ihr müsst nur alle anderen mit der Wucht eures Songs schlagen! LET'S ROCK!

In **Tonight Only!**:

### **Soundcheck Presents...**

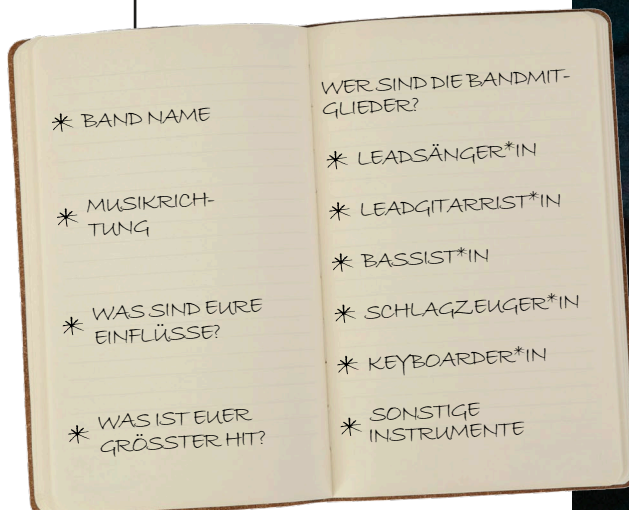
spielt ihr eine Battle of Bands Show in den 1980ern mit leichten LARP Einflüssen, das kollaborativ aber auch leicht kompetitiv ist. Ihr schlüpft in verschiedene Rollen, aber hauptsächlich eine Band spielen, die am Finale der Show teilnimmt. Das Spiel kann ab drei Leuten gespielt werden, aber es können so viele Bands mitspielen wie ihr wollt. Und denkt daran, je mehr Bands teilnehmen desto mehr wird das Spiel ROCKEN!

## PHASE 1 - Die Band zusammen bringen

Versucht die Spielenden in möglichst gleich große Gruppen zu teilen. Falls ihr nur ein paar Leute

seid, dann wird jede Person eine Band repräsentieren. Diese eine Person wird dann der\*die Bandleader\*in sein und alle anderen Bandmitglieder werden durch Nebenfiguren dargestellt. Bei größeren Gruppen kann die Aufteilung so erfolgen, dass alle Bandmitglieder von Spielenden porträtiert werden.

Damit eure Band an dem Wettbewerb teilnehmen kann, muss folgendes ausgefüllt sein:



Seid euch darüber im Klaren, dass die Show im Fernsehen übertragen wird und ihr die Fragen der Presse live vor der Kamera und dem Publikum beantworten müsst. Behaltet das im Hinterkopf, wenn ihr eure Band kreiert. Hier spielt ihr nicht mehr in Provinzkäffern oder Hinterhöfen, hier geht es auf die ganz große Bühne.



---

---

### Welche Art von Musik spielt ihr?

Bestimmt zusammen welche Art von Musik eure Band spielt. Dazu könnt ihr euch von den folgenden Listen inspirieren lassen. Nehmt eine Musikrichtung aus der oberen Liste und kombiniert sie mit einem Adjektiv aus der unteren. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, würfelt 2 mal mit einem W6 auf diese zwei Tabellen und kombiniert die obere und untere Tabelle:

---

#### Musikrichtungen

1	Rap
2	Rock
3	R&B
4	New Wave
5	Pop
6	Funk

---

#### Adjektiv

1	Death
2	Soul
3	Futuristic
4	Bubblegum
5	Fusion
6	Lyric

---





# TONIGHT ONLY! SOUNDCHECK PRESENTS...

## Was sind eure Einflüsse?

Gebt einige Künstler\*innen an, die eure Bandmitglieder hören. Alle Spielenden in der Band sollten sich mindestens eine Band aussuchen. Einige Beispiele findet ihr unten; oder nehmt eine Band die nicht auf der Liste ist, gerne auch Bands aus unterschiedlichen Kontinenten und Ländern. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt würfelt mit 1W12 auf diese Tabelle:

### Einflüsse

1	Eurythmics
2	Stevie Wonder
3	Run-DMC
4	Pet Shop Boys
5	Tina Turner
6	Beastie Boys
7	Kool & The Gang
8	Guns N' Roses
9	B52's
10	Blondie
11	Grandmaster Flash
12	Bananarama

## Euer größter Hit

Denkt euch zusammen den Titel eures größten Hits aus. Die anderen Mitspielenden werden dazu später im Spiel etwas beitragen.

## Liste der Bandmitglieder und ihrer Instrumente

Macht eine Liste der Bandmitglieder und welches Instrument die einzelnen Mitglieder spielen. Wenn eines der Bandmitglieder von einer mitspielenden Person gespielt wird, dann macht das für alle anderen im Spiel gut erkenntlich damit die Presse und die Moderation weiß wie ihr angesprochen werden wollt.

## Gebt eurer Band einen Namen!

Sucht euch einen abgefahrenen Namen für eure Band aus.

## Phase 2 - Die Pressekonferenz

Jede Band wird auf einer Pressekonferenz mit den Fragen der Presse konfrontiert. Stellt ein paar Stühle vor einen Tisch, um einen Presseraum nachzuahmen. Das ist keine Voraussetzung, aber erzeugt eine tolle Atmosphäre.

Die Moderation wird von einer Person gespielt. Sie nimmt die Fragen der Presse entgegen und gibt sie an die Band weiter. Die Moderation kann und sollte je Band wechseln.

Die anderen Spielenden schlüpfen in die Rolle der Presse, und werden der Band Fragen stellen. Es sollten lustige, schwierige und bohrende Fragen sein, die versuchen, die Band schlecht aussehen zu lassen. Wie die Band mit den Fragen umgeht sollte Einfluss darauf haben, wer den Wettbewerb gewinnen wird.

**Anmerkung:** Die Moderation sollte mit den Spielenden der Band sprechen und sehen, ob es Themen gibt, die tabu sein sollten, weil sie den Spaß am Spiel beeinträchtigen. Zum Beispiel, wenn jemand vermeiden möchte zum Thema Drogen- und Alkoholmissbrauch befragt zu werden, dann sollte die Gruppe das besprechen und entscheiden, bevor die Presserunde

beginnt. Beim Spiel geht es darum Spaß zu haben und Fragen die den Spaß beeinträchtigen, sollten vermieden werden.

### Die Moderation sollte...

- \* alles im Fluss halten
- \* lange Pausen vermeiden
- \* die ganze Band involvieren
- \* mit Fragen einspringen, falls der Presse nichts einfällt
- \* einschreiten falls es zu intensiv wird

### Die Presse sollte...

- \* Fragen stellen über die Musik der Band
- \* Fragen stellen über mögliche Fehltritte in der Vergangenheit
- \* Fragen stellen über Auseinandersetzungen und Rivalitäten
- \* Fragen stellen über Vorbildfunktion, die die Band einnimmt
- \* Fragen stellen über die musikalischen Einflüsse der Band

### Die Band sollte...

- \* alle Fragen nach bestem Wissen und Gewissen beantworten
- \* versuchen negative Fragen abzuwehren, oder unangenehme zu entschärfen
- \* den Style der Band und des Charakters verkörpern
- \* jede Frage zurück zur Musik der Band führen und dazu wie die Band den Wettbewerb gewinnen wird.



### Phase 3 - Der Auftritt

Schreibt alle Bandnamen auf Zettel, tut sie in einen Hut und zieht sie nacheinander. Das ist die Reihenfolge in der die Bands aufzutreten werden.

Falls ihre mehrere Bandmitglieder seit, beschreibt zusammen euren Auftritt. Lasst euch von anderen Musikwettbewerben inspirieren. Welche grandiosen Kostüme tragt ihr? Welche Kulissen sind auf der Bühne? Sprecht über eure Musik und die Spezialeffekte. Es geht nicht nur um die Band, es geht auch um die Show. Stellt sicher, dass ihr als Gruppe zumindest diese Fragen beantwortet:

- \* Welche zwei Songs spielt ihr?
- \* Wie sieht die Bühne aus, welche Kulissen sind aufgebaut?
- \* Welche Spezialeffekte sehen die Zuschauenden?
- \* An welcher Stelle geht etwas schief?

### Phase 4 - Die Abstimmung

Nachdem alle Aufführungen beendet sind folgt die Abstimmung. Alle stimmen nun für eine der **anderen** Bands. Ihr könnt die Abstimmung öffentlich oder geheim machen. Schreibt dazu euren Bandnamen und den Namen der Band die gewinnen soll auf einen Zettel.

### Phase 5 - Abkühlen und herunterkommen

Nach einem intensiven Spiel, vor allem wenn ihr es als LARP gespielt habt, ist es immer wichtig sich Zeit zu nehmen. Sprecht in der Gruppe darüber was euch gefallen hat und was euch nicht angesprochen hat. Gab es bestimmte Momente an die ihr euch erinnern werdet? Wenn sich alle gut fühlen und entspannt haben kann die siegreiche Band über ihren Auftritt bei MTV sprechen.



MUSIC

FOR

THE

PEOPLE

---

# The Last Show

VON CRAIG GORDON

Moderiere deine letzte Show zusammen mit einer weiteren, ganz besonderen Person. Während ihr den Songs zuhört, erforscht ihr die Show-Vergangenheit, inklusive der Gedanken, Gefühle, Motivationen und Erlebnisse.

---





2+



2+ Stunden



Musik



ohne SL



lustig bis ernst

**S**pielt das Ende einer Show und Show-Karriere ...

Moderiere deine letzte Show zusammen mit einer weiteren, ganz besonderen Person.

Erstellt eine Playlist und nutzt diese als Countdown.

Während ihr den Songs zuhört, erforscht ihr die Show-Vergangenheit, inklusive der Gedanken, Gefühle, Motivationen und Erlebnisse, aber auch die Beteiligung der anderen Person. Warum ist ausgerechnet sie dabei? Für was war sie verantwortlich und wie sieht ihre Zukunft ohne die Show aus?

## Vorbereitung

Einigt euch darauf wer die Moderation und die Gastrolle in der Show übernimmt, wird die Playlist gemeinsam oder getrennt voneinander erstellt. Wie soll der Ton der Show sein und welche Themen ihr im Spiel behandeln und vor allem nicht behandeln wollt.

Redet offen miteinander, einigt euch wie ihr spielen und was ihr erleben möchtet, aber geht sowohl bei der Vorbereitung wie auch im Spiel dabei bitte immer achtsam und rücksichtsvoll miteinander um, denn ihr als Menschen seid immer wichtiger als das Spiel.

Beachtet hierzu bitte auch „SICHERHEIT IM SPIEL“ AUF DER SEITE 6 und folgende.

## Moderation

Entscheide dich für einen Moderationsstil und Art der Show. Ist es eine Radio-Show? TV-Show, Internet-Show, Podcast? Es könnte um Popkultur, Comedy oder Musik gehen, aber auch einfach nur eine Talk-Show mit wechselnden Themen sein. Stehst du Anrufer:innen womöglich mit Rat und Tat zur Seite?

## Stelle dir selbst diese Fragen

Warum hörst du auf? Wurdest du gefeuert, wird es Zeit für den Ruhezustand oder strebst du nach Größerem?

Hörst du auf während du und deine Show ganz oben oder ganz unten seid? Was war dafür der Auslöser? Bist du über das Ende wütend, glücklich, traurig, erleichtert oder enttäuscht?

## Erstelle eine Playlist

Wähle 5 bis 8 Songs. Mehr Songs würden für eine längere Show sorgen.

Die Songs wirken wie eine natürliche Pause, um sich auf den nächsten Abschnitt vorzubereiten. Sie sollten so gewählt werden, dass sie eine Bedeutung für deinen Charakter haben und als Ausgangs-

punkt für Geschichten, Erinnerungen oder die Einführung einer neuen Gastrolle dienen.

## Gastrolle

Du bist in der Show eingeladen, entweder telefonisch oder persönlich im Studio anwesend.

Du kannst sein, wer du möchtest. Wie ist deine Beziehung zur moderierenden Person? Wie ist eure Vergangenheit?

Ihr könnt durch eine lange Freundschaft miteinander verbunden oder auch verwandt sein, euch gegenseitig geholfen oder geschadet haben. Du kannst sogar mehrere Personen spielen, aber alle sollten eine Verbindung zur moderierenden Person oder der Show haben.

Die Gastrolle sollte wissen, um welchen Art Show es sich handelt, gleichzeitig aber nicht unbedingt, welche Pläne die Moderation für die letzte Show hat. Sprecht bitte darüber, damit ihr euch in diesem Punkt einig seid. Wenn es Pläne gibt, aber diese vorab nicht benannt werden, dann sollte dies bekannt sein.

Denkt hier auch an Sicherheitstechniken, falls es zum Beispiel drastische Pläne sind, die eventuell bei der anderen mitspielenden Person Unwohlsein hervorrufen könnten.

## Beginne mit der Show

Das ist deine letzte Show. Du moderierst sie zum letzten Mal. Nutze deinen Charakter und die Hintergrundgeschichte, die du kreiert hast, um zu entscheiden, wie du sie beginnen möchtest.

Trittst du mit einem großen Knall ab? Lässt du deinen Gefühlen freien Lauf, verhältst du dich wie ein Vollprofi, lässt dabei deine Karriere Revue passieren oder wirst du ein paar Dinge über die Menschen ausplaudern, mit denen du noch zusammen arbeitest?

Was willst du in deiner letzten Sendung den Menschen mitteilen, was hinterlassen, womit abschlie-

---

---

ßen und was noch unbedingt loswerden?

Wenn ein Thema, eine Geschichte, euer Gespräch, eine Tirade und so weiter zu einem natürlichen Ende kommt oder eine Unterbrechung angebracht ist, spiele einen Song ab. Dies gibt dir die Möglichkeit zu entscheiden wohin die Show als Nächstes gehen soll. Sobald der letzte Song erreicht ist, ist die Show vorbei. Stelle das Lied vor, verabschiede dich und spiele es ab ...

---

## Wenn Du dich nicht entscheiden kannst oder möchtest

Für den Fall, dass du dich nicht entscheiden kannst, welche Art der Show du bespielen willst oder bei den anderen Optionen, so kannst du einfach auf die folgenden Tabellen mit einem sechsseitigen Würfel würfeln. Falls dir die Option nicht passt, würfle erneut oder wähle dir direkt eine der angegebenen Optionen aus, dich dich am meisten anspricht.

Vielleicht hilft dir ein Blick auf die Liste aber auch, eine eigene Idee zu entwickeln.

---

### Art der Show

1	Talkshow
2	Interview
3	Popkultur
4	Ratschläge
5	Comedy
6	Kritik

---

### Moderationsstil

1	hochnäsig / seriös
2	frech / unhöflich
3	lebhaft / fröhlich
4	fachkundig
5	albern
6	mit allen befreundet

# ON AIR



## Grund für das Ende

1	schlechte Bewertungen
2	als irrelevant eingestuft
3	Ruhestand
4	neue Show in Planung
5	aus Kostengründen
6	Karrierewechsel

## Gastrolle

1	externer Anruf
2	Megastar
3	nahestehende Person
4	Produktionsleistung
5	Co-Moderation
6	3 beliebige von oben

## Option - Stärkung der Gastrolle

In der Originalversion des Spiels soll die Moderation über die Geschichte und die Playlist entscheiden. Ihr könnt den Regeln aber auch gerne euren eigenen **Remix** verpassen.

Um die kreative Last von den Schultern der Moderationsrolle zu nehmen und um die Gastrolle stärker in die Geschichte einzubinden, könnt ihr alle Punkte des Spiels von Beginn an gemeinsam besprechen, entscheiden und so auch zusammen eine passende Playlist wählen, in der alle ihren Beitrag liefern.

Erstellt gemeinsam oder getrennt voneinander die Playlist und lasst euch von den Songs inspirieren, berühren, mitreissen, überraschen oder auch provozieren.

Für welche Rolle haben die Songs eine Bedeutung? Sind die Songs alle auf die Moderation ausgerichtet oder sollen sie die Gastrollen besonders hervorheben? Wer hat eine Geschichte zu den jeweiligen Songs zu erzählen? Stellen sie gar die gemeinsame Vergangenheit oder den Übergang von Vergangenheit zur Zukunft dar?

Nutzt die Songs um das aktuelle Thema zu unterstreichen, als Überleitung, als Bezug auf die Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft, für neue Gastrollen und deren Abschied oder als den Abschluss einer intensiven Diskussion.

Lasst die Songs natürlich in euer Gespräch einfließen und dabei das Gespräch sowie auch euch vorantreiben.

Natürlich können auch mehrere Personen, als Co-Moderation oder weitere Gäste, mitspielen und auch so eigene Songs, Geschichten und Ideen einbringen. Achtet dabei besonders darauf, wann euer Auftritt ist und wann ihr euch zurücknehmen solltet, um anderen nicht das Scheinwerferlicht zu stehlen. Mit steigender Anzahl der Songs steigt dann auch die Spieldauer.





SOLOS DE GUITARRA  
NÃO VÃO ME CONQUISTAR

## Cover und Backcover

Photo by **Mike Giles** on **Unsplash**

## Vorwort

Seite 4-5: Photo by **Dark Rider** on **Unsplash**

## Safety Tools

Seite 6: Photo by **Louis Comar** on **Unsplash**

## Kurskorrektur

Seite 8: Bild von **MasterTux** auf **Pixabay**

## A Song For Our Remakers

Seite 14 und 17: The interior of the Sun is constantly moving (Credit: **Nasa/JPL-CalTech/GSFC/JAXA**)

Seite 16: © **ESA/Hubble & NASA**

Seite 18: Bild von **WikiImages** auf **Pixabay**

Seite 19: **NASA, ESA, Hubble Heritage Team**

Seite 21 **ESA/Herschel/PACS/MESS Key Programme Supernova Remnant Team; NASA, ESA and Allison Loll/Jeff Hester** (Arizona State University)

Seite 22: **NASA/JSC**

## Hey, This Song Reminds Me Of You

Seite 24: Photo by **Wesley Tinney** on **Unsplash**

Seite 25: Photo by **blocks** on **Unsplash**

## Mixtape Miracles

Seite 28: Photo by **Tobias Tullius** on **Unsplash**

Seite 29: Photo by **dusan jovic** on **Unsplash**

## Radio Silence

Seite 32: Photo by **Eric Nopanen** on **Unsplash**

Seite 34: Photo by **Anthony Tran** on **Unsplash**

Seite 36: Photo by **Thomas Kinto** on **Unsplash**

Seite 40: Photo by **Daren Inshape** on **Unsplash**

## Songs

Seite 42: Photo by **Reinhart Julian** on **Unsplash**

Seite 44: Photo by **Dollar Gill** on **Unsplash**

## Tonight Only!

Seite 46: Photo by **Austin Neill** on **Unsplash**

Seite 47: Photo by **engin akyurt** on **Unsplash**

Seite 47 (Rand): Photo by **Magnus Olsson** on **Unsplash**

Seite 48: Photo by **Jordon Conner** on **Unsplash**

Seite 50: Photo by **Taylor** on **Unsplash**

## The Last Show

Seite 52: Photo by **Jonathan Velasquez** on **Unsplash**

Seite 54 und 55: „**On Air**“ Gettyimage

Seite 56: Photo by **andrzej brown** on **Unsplash**

## Unterbrecher

Seite 12 und 13: Photo by **Josh Appel** on **Unsplash**

Seite 23: Photo by **Clem Onojeghuo** on **Unsplash**

Seite 26 und 27: Photo by **Mohammad Metri** on **Unsplash**

Seite 30 und 31: Photo by **Gabriel Bassino** on **Unsplash**

Seite 41: Photo by **Artem Ka** on **Unsplash**

Seite 45: Photo by **AMU** on **Unsplash**

Seite 51: Photo by **Tallie Robinson** on **Unsplash**

Seite 57: Photo by **Leonardo Sanches** on **Unsplash**

Seite 59: Photo by **Jon Tyson** on **Unsplash**

## Icons

Alle Icons stammen von **The Noun Project**

rewind by **Universal Icons**

slow motion by **Ralf Schmitzer**

pause by **Hassan ali**

play by **Mister Pixel**

slow motion by **Ralf Schmitzer**

Exclamation Mark by **alex**

players by **Jonathan Coutiño**

Time by **LUTFI GANI AL ACHMAD**

moderation by **Leo**

materials by **DinosoftLab**

Theater by **Rediffusion**

YOU'RE  
DOING  
GREAT

