

# ACES IN SPACE

nanogames

Jonas Richter  
Version 1.0 (November 2020)

CC-BY-SA 4.0 International

Verwendete Schriftarten: Liberation;  
Cintra Stencil Unica (Graviton)

## //GETRÄUMTE GEFÄHR

*Eignung: Play-by-Video, anpassbar auf Face-to-Face-Spielrunden*

Du erzählst einen Traum, den dein Charakter kürzlich hatte. In diesem Traum fliegt deine Figur ihren Chopper durch eine gefährliche Situation. Wenn du eine Inspiration brauchst, würfel mit vier Fudgewürfeln auf die folgende Tabelle:

-4 bis -1	Kampf im Weltraum
0	Allein gegen die Naturgewalten des Universums (oder die technischen Probleme deines Choppers)
+1 bis +4	Wettrennen (meist: mit Hindernissen)

Würfel vier Fudge-Würfel (oder: würfel auf PILOT). Nimm etwas Abstand zur Webcam ein, und mit deiner Hand oder einem Objekt, das deinen Chopper repräsentiert, beschreibst du deine Flugbahn auf die Kamera zu. Lass dich vom Würfelwurf inspirieren, ob es läuft wie geschmiert oder eher hart für dich läuft – aber unmittelbar vor der Kamera darfst du frei entscheiden, wie der Traum endet.

Alle Mitspieler:innen, die möchten, erzählen nacheinander einen Traum.

## //GIB EIN BISSCHEN AN

*Eignung: Play-by-Video, anpassbar auf Face-to-Face-Spielrunden*

Aus einer entspannten Situation heraus wendest du dich mit einem kurzen Video an deine Follower. Erzähl, welche luxuriöse Erholung du dir gönnst. Sei ein dekadenter Show-Off, mach sie richtig neidisch!

Steht dir schließlich zu!

# //STIMMEN AUS DEM OFF

*Eignung: Play-by-Video, anpassbar auf Face-to-Face-Spielrunden*

In diesem Spiel werden überzogene persönliche Aussagen geäußert (sowohl abwertend/angreifend als auch wohlmeinend/anhimmelnd). Bitte verwendet Sicherheitstechniken (im Vorfeld und während dieses Nanospiels), um euch selbst und eure Mitspieler:innen zu schützen. (Sowieso, aber gerade hier.) Niemand wird bei diesem Spiel gegen seinen:ihren Willen in den Fokus gerückt.

Mögliche Projektionsflächen für die Ab- und Aufwertung:

- Körper, Aussehen, Stimmklang...
- Leistung, Können
- Verhalten
- Gefühle, Gedanken
- Entscheidungen
- Chopper u.a. Besitz
- ...

Ein:e Spieler:in bzw. ihr Charakter rückt in den Fokus (und kann bei Bedarf natürlich jederzeit abbrechen). Das Nanospiel läuft in drei Phasen:

## 1. DOWN

Alle Spieler:innen schalten ihre Kameras aus. Der:die Fokusspieler:in ist still und hört nur zu.

Die anderen übernehmen die Rolle negativer Stimmen und Gedanken, die den Fokuscharakter kritisieren und angreifen. Sprecht die Figur (nicht den:die Spieler:in) in der 2. Person an („du, dein, dich...“).

Die Aussagen sind abwertend und ausgrenzend, sie können als Selbstkritik oder als Angriff durch Dritte (NSCs) gemeint sein, niemals aber als Aussagen durch SCs.

Die Stimmen haben etwa 30 Sekunden Zeit. Gebt euch danach ein paar Sekunden Pause.

## 2. GANG

Alle Spieler:innen schalten ihre Kameras wieder an; sie sprechen nun wieder als ihre eigenen Spielfiguren. Der:die Fokusspieler:in ist still oder gibt nur kurze Reaktionen von sich.

Die Mitspieler:innen sprechen die Fokusfigur an. Ihr dürft sie aufziehen, necken, frotzeln, aber ruhig auch mal Aussagen ohne persönliche Spitze machen („Hey Snack, sehen wir uns nachher im Nigerian Nights?“). Findet einen Mittelweg zwischen Toxizität und Freundlichkeit, Kollegialität und Konkurrenz: Ihr akzeptiert euch als Gangmitglieder gegenseitig (wenn auch vielleicht widerwillig), weil im Notfall euer Leben voneinander abhängt.

Ihr habt 30 bis 60 Sekunden Zeit. Gebt euch danach wieder ein paar Sekunden Pause.

## 3. UP

Der:die Fokusspieler:in bricht das Schweigen und startet die nächste Phase mit den Worten: „Ich nehme mein AnsVi-Gerät und öffne die Nachrichten meiner Fans.“

Die Mitspieler:innen übernehmen die Rolle der Fans im Datanet, sie können dazu ihre Kameras ausmachen. Himmelt die Fokusfigur ein bisschen an, lobt ihr Aussehen, ihre Flugmanöver, ihre

coolen Sprüche usw. Unterlasst Kritik oder verdeckte Sticheleien. Vergöttert den Charakter ein bisschen.

Wenn es genug ist, beendet der:die Fokusspieler:in das Spiel mit den Worten: „Ich mache mein AnsVi aus.“

Optional:

Notiert euch Stimmen bzw. Rollen, z.B. Eltern oder Expartner:innen (von den negativen Stimmen) oder bestimmte Fan-Accounts, um sie an anderer Stelle wiederzuverwenden.

## **//CHOPPER PREP & PEP UP – POLIERT EUCH AUF!**

*Eignung: Face-to-Face*

Alle (auch die GQ) übernehmen in diesem Spiel neue Rollen. Ihr seid unbedeutende Wichte/Nobodies, die für ihr Leben gern Gramstars wären. Morgen wollt ihr der ganzen Welt zeigen, dass ihr Professionals seid, mit denen man rechnen muss. Heute bereitet ihr euch vor. Ihr helft euch gegenseitig damit, eure Chopper zu warten und vorzubereiten/ in Form zu bringen.

Du hast kaum Erfahrung, kaum Follower auf Social Media, und bestenfalls mittelmäßige Ausrüstung. Aber es kommt nicht darauf an, womit du fliegst, sondern wofür du fliegst.

Alle, die mitspielen, nehmen Blatt und Stift. Mit geschlossenen Augen zeichnest du deinen Chopper. Du hast ihn aus Schrott zusammengestückelt und bist irre verliebt in ihn und schämst dich gleichzeitig für ihn. Vielleicht ist dein Chopper klobig und unförmig. Macht nichts.

Öffne deine Augen. Betrachte deinen Chopper. Er kann nicht mit den Raumjägern der beliebten Pros mithalten. Definitiv nicht mit dem, den dein Idol fliegt. Deiner sieht seltsam und nicht besonders stabil aus. Du könntest darin sterben, während du auf Social Media angibst.

Der Reihe nach kommen eure Chopper dran. Die Person, der er gehört, fängt an und zählt die Probleme ihres Raumschiffs auf. Warum es nicht gut genug ist.

Dann beschreiben alle anderen jeweils eine Eigenschaft dieses Choppers und fügen es zur Zeichnung hinzu bzw. heben es hervor, wenn es schon zu sehen ist. Sagt, warum es etwas Besonderes ist und perfekt für die Sachen im Weltraum, die ihr anstellen wollt.

Bleibt mit euren Gefühlen in Verbindung – eurer Unsicherheit und den Zweifeln, aber auch dem Stolz und der Freude, die ihr daraus zieht, wie euer Chopper aufgepeppt wird. Ja, ihr begeben euch in Gefahr, aber ihr habt Freunde, die alles liken und teilen, was ihr darüber postet.

Das Spiel endet, wenn alle Chopper dran waren.

Optional:

Verwendet Figuren aus diesem Spiel in eurer Kampagne als NSCs, z.B. als kleine Geschwister eines SC oder als anstrengende Fans.

*Chopper Prep & Pep Up ist ein #AcesInSpace-Hack von auras “skin like armor”*

<https://twitter.com/auracait/status/970104234309050369>

# //BROTTRÖSTEN

Eignung: *Play-by-Video & Face-to-Face*

Brotrösten ist ein Spiel für zwei. Ein Bro ist traurig, der andere Bro tröstet.

Ob das gelingt, könnt ihr entweder ganz aus euren Charakteren und ihrem Verhältnis ableiten, oder dem Zufall überlassen, indem ihr würfelt (s.u.). Die meisten Jockeys sind nicht für ihr einfühlsames Verhalten und ihre emotionale Intelligenz bekannt, aber wer Raumjäger abschießen kann, kann auch Depri-Stimmung verjagen, um Mitglieder der eigenen Gang zu beschützen, oder?

Trauriger Bro, worüber bist du traurig? Der Anlass kann in Ereignissen eurer bisherigen Spielsessions liegen oder davon unabhängig sein. Er kann klar benennbar sein oder auch nicht. Manchmal ist es schwer, Gründe für Traurigkeit zu erkennen.

Tröstender Bro, wie tröstest du? Möchtest du einen Fudge-Würfel entscheiden lassen, ob es dir gelingt? Bei einem + bist du erfolgreich, bei einer 0 richtest du nichts aus, aber dein Versuch wird zur Kenntnis genommen. Bei einem – machst du es noch schlimmer.

## Optional:

In Rücksprache mit der GQ könnt ihr vereinbaren, dass Brotrösten (unabhängig vom Ausgang) Erfahrungspunkte triggert, sobald alle SC in mindestens einer Brotröste-Szene waren. Diese Szenen könnt ihr an beliebiger Stelle in eure Session einbauen. Markiert euch eure Teilnahme am Brotrösten (einmal genügt, auch wenn ihr mehrmals dabei seid), und erhaltet den EP, wenn alle wenigstens eine Brotröste-Szene hatten. Von da an wird neu gezählt. Setzt euch ggf. eine Obergrenze von Tröste-Szenen pro Session.