

GAME ORGANIZATION DOCUMENT | (EDU-)LARP

BY MYRIEL BALZER [H++PS://MYRIELBALZER.DE](https://myrielbalzer.de)

I. Constraints

Art der Teilnehmer:	Alter, Fitnessgrad (z.B. Ü50), freiwillige Teilnehmer?, Milieu, Interessen, Erwartungen Bei Edu-Larp für die Schule --> Genaue Klasse und Bundesland festlegen
Teilnehmeranzahl:	Spieler und NSCs (Nicht Spieler Charaktere) einzeln gezählt
Zeitliche Vorgaben:	Dauer, einmalige oder regelmäßige Veranstaltung, Einbindung der Teilnehmer vor oder / und nach der Veranstaltung möglich oder / und gewünscht?
Lerninhalte: (Edu-Larp)	grobe Beschreibung der zu vermittelnden Lerninhalte Bei Edu-Larp für die Schule --> Verortung der Lerninhalte im konkreten Curriculum (fächerübergreifend und Kompetenzen mit einbeziehend?)
Location:	drinnen / draußen, ungestört / durch nicht Teilnehmende frequentiert, privat / öffentlich?
Budget / Ressourcen:	Teamstärke und Kompetenzen der Teammitglieder. Zugriffsmöglichkeiten auf Räume, Werkzeuge, Fähigkeiten, Kontakte zu Dienstleistern (z.B.: Programmierer, Artisten, Schauspieler, Sprecher, Webdesigner), etc., Budget
Entwicklungszeit:	Zeitraum für die Entwicklung des Spiels bis zur Durchführung

II. Projektplanung

Aufbau Team:	Wer übernimmt welche Aufgaben, wer ist im Team für was zuständig. Entwicklung, zum Beispiel: <ul style="list-style-type: none"> - InTime Texte schreiben - Dokumente verwalten - Plot schreiben - Questen / Rätsel entwickeln - Lernstoff recherchieren - Recherche generell - GDD (Game Design Document) schreiben / verwalten / aktuell halten - Milestones entwickeln und deren zeitliche Einhaltung kontrollieren, Projektleitung? - Erkundung von Locations - Kommunikation mit offiziellen Stellen (z.B. Informieren der Polizei, Uni, Hausmeister) Spieltag <ul style="list-style-type: none"> - SL (Spieleitung) - NSC (Nicht Spieler Charaktere / Statisten) - Runner, Helfer, etc.
Zeitplanung:	Welche Milestones gibt es? Welche Tätigkeiten müssen alle erledigt werden, um einen Milestone als erfüllt zu betrachten? Zu welchem Datum müssen diese Milestones jeweils erreicht worden sein? Wie hängen die Milestones voneinander ab?
Kommunikationspipelines:	Wie soll kommuniziert werden? Über eMail, Telefon, Skype oder nur vor Ort? Wie werden eMails im Betreff und Dokumente benannt? (z.B: EL_Plot_01 = Edu Larp Plot Version 01 oder EL_GDD_02 = Game Design Document Version 2) Wie wird dokumentiert, was besprochen wurde? (z.B.: Ergebnisprotokolle, Übertragung ins GDD) Und wie wird sichergestellt, dass allen entscheidenden Personen diese Informationen zur Verfügung gestellt werden?

Dokumentenverwaltung:	Wo / Bei wem sollen die Dokumente gespeichert werden? (Google Drive, Lokale Festplatte, Dropbox, etc.) Wer kümmert sich darum, dass die Dokumente immer aktuell sind und nichts weg kommt (Backup!) und alle die sie benötigen, darauf Zugriff haben.
------------------------------	---

III. Lerninhalte = Edu Larp

Art des Lerninhalts:	Soft Skills, Hard Skills, Kompetenzen, Erfahrungen, Methoden
Genauer Umriss Lerninhalt:	Was ganz genau sollen die Spieler im Detail lernen?
Curriculum:	Wo genau befindet sich der Lernstoff in welchem Curriculum? Für welche Klasse, welches Bundesland? (fächerübergreifend und Kompetenzen mit einbeziehend?)

IV. Storytelling

Setting / Genre / Thema:	z.B.: Science Fiction, Fantasy, Steampunk, „wie Matrix“, „wie Sakrileg“, wie „8Blickwinkel“, klassische Koffertauschgeschichte, Krimi, ...
Plot:	<p>Genau schriftliche Darstellung der Geschichte, die während des Spiels und theoretisch davor und danach stattfinden soll - inklusive zeitlicher Darstellung, zum Beispiel mit einem Zeitstrang.</p> <p>Hier sollte auch der Konflikt der Story, die Story und die Motivation der oder des Protagonisten und des oder der Antagonisten definiert werden. Auch alle weiteren Hintergrundinfos die relevant sind, wie beispielsweise die Hintergrundgeschichten der NSCs oder auftretender Organisationen, sollten hier verschriftlicht werden.</p> <p>Generell: So knapp wie möglich, so ausführlich wie nötig.</p>
Dramaturgie:	<p>Was soll die Spieler in den Bann der Geschichte schlagen? Wie verläuft der Spannungsbogen? Was sind die aufeinander folgenden POIs (Point of Interests), die die Spieler nach und nach durch die Geschichte führen sollen.</p> <p>Hier sollte der Call to Action, der sukzessive Spannungsaufbau, der Höhepunkt der Dramaturgie und der Showdown definiert werden.</p>

V. Äußerer Aufbau

Pervasive Elemente vor, nach oder während der Veranstaltung:	<p>Bei Pervasiven Spielen wird der ansonsten geschlossene Magic Circle of Gameplay, der das Spiel von der Realität abgrenzt durchbrochen und zwar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - räumlich - zeitlich - sozial und - thematisch <p>Beispielsweise indem der Spieler bereits vor der eigentlichen Veranstaltung InTime Nachrichten der NSCs (Nicht Spieler Charaktere) bekommt oder die Spieler sich während dem Spiel vor nicht mitspielenden Passanten verstecken müssen, die so ohne ihr Wissen in gewisser Weise zu Mitspielern werden. (Wie bspw. bei dem Spiel „Vampire live“)</p>
---	---

Pre Workshops:	Alle Workshops direkt vor der Veranstaltung oder einige Zeit davor. Beispielsweise um die Spieler mit dem Thema vertraut zu machen, oder zum Basteln von Requisiten wie Waffen oder Gewandung oder Schauspielworkshops, oder aber Workshops, in denen sich die Spieler bereits in ihre Spielrolle einfinden sollen.
Warm Ups	Workshops oder Übungen direkt vor der Veranstaltung, die es den Spielern erleichtern sollen, sich auf ihre Rolle oder das Spiel einzulassen. Oder die ihnen helfen sollen locker zu werden oder sich besser kennen zu lernen.
Post Workshops / Follow Ups:	Auch nach der Veranstaltung können Workshops statt finden, die auf das im Spiel Gelernte aufbauen oder dem Debriefing oder dem Transfer dienen können.
Debriefing:	Nach manchen Spielen ist es wichtig, die Spieler wieder bewusst und gezielt aus der Welt des Spiels zurück in die Realität zu holen. Gerade Spiele, bei denen (soziale) Grenzerfahrungen zum Lerninhalt gehören, machen es unter Umständen nötig, mit den Spielern gemeinsam noch einmal zu erarbeiten, was genau Spiel und was Realität war, so dass die Spieler die im Spiel erlebten Emotionen von ihrer realen Situation außerhalb des Spiels besser differenzieren können.
Transfer:	Bei Lernspielen ist ein entscheidendes Kriterium für den Erfolg, dass das im Spiel Gelernte anhand eines Transfers (Gespräche, Reflexionsbögen, anschließende Übungen) bewusst gemacht und auf den realen Kontext übertragen wird.
Evaluation:	Eine Evaluation der Veranstaltung selbst im Hinblick auf unterschiedliche Kriterien. Beispielsweise, ob die Spieler Spaß hatten, ob die gewünschten Lerninhalte vermittelt wurden, wie gut diese vermittelt wurden, ob die Spieler praktische Kompetenzen erworben haben, etc.
Zeitlicher Aufbau und Ablauf der einzelnen Komponenten:	Eine genaue Aufstellung, wie genau der äußere Aufbau aussieht, welche Komponenten verwendet werden und welchen Zeitraum sie jeweils einnehmen sollen.

VI. Game Design

Aufbau des Spiels / Linearität:	Ein Organigramm mit der exakten Darstellung aller Questen (Aufgaben, Herausforderungen) und wie sie miteinander in Verbindung stehen. (Wie kommt der Spieler von der einen zur anderen Quest?) Das Organigramm muss auch die Linearität / Non-Linearitäten der Questen zeigen. Also beispielsweise: Müssen die Spieler erst Quest 1 lösen um Quest 2 spielen zu können und Quest 2 lösen um Quest 3 spielen zu können usw. oder können die Questen auch gleichzeitig oder in beliebiger Reihenfolge gelöst werden?
Kooperativ / Kompetitiv:	Müssen die Spieler zusammen oder gegeneinander arbeiten, um das Spiel zu „gewinnen“? --> Vorsicht mit kompetitiven Spielen und Questen! Vor allem, wenn es nur einen Gewinner geben kann und nicht mit einem Leaderboard gearbeitet wird, wo es nur besser oder schlechter gibt. Wenn es nur einen Gewinner geben kann, sind alle anderen automatisch Verlierer und das ist oft nicht schön.
Siegbedingung(en):	Gibt es eine Siegbedingung, die die Spieler erfüllen müssen, um das Spiel zu „gewinnen“? (Beispielsweise eine Bombe entschärfen). Wenn ja, wie sieht sie ganz genau aus? Was müssen die Spieler exakt tun, um zu gewinnen? Wie erfahren sie das und wie kommen sie an diesen Punkt? --> Vorsicht damit! Eine Siegbedingung schließt idR die Möglichkeit des Verlierens mit ein, was für die Spieler sehr frustrierend sein kann, vor allem, wenn sie es nicht erneut versuchen können.

Spielregeln:	Gibt es spezielle Spielregeln? (Zum Beispiel: Ihr dürft eure Telefone nicht benutzen) Wenn ja, welche genau und wie werden diese den Spielern mitgeteilt und wie werden sie begründet?
Call to Action / Motivation:	Was / Wer ruft die Spieler dazu auf, aktiv zu werden? Was daran soll die Spieler motivieren? Wie wird diese Motivation während des Spiels aufrecht erhalten?
POIs (Point of Interests)	Eine Auflistung der POIs -also der Punkte von Interesse, an denen der Spieler sich nach und nach orientieren soll, um durch das Spiel zu gelangen - zum Beispiel anhand eines Zeitstrahls.
Spielerrollen:	Gibt es Spielerrollen? Wenn ja, stehen diese mit dem Plot in Verbindung? Wenn ja, wie? Haben die Spielerrollen Hintergrundinfos oder Tools, die für die Lösung des Plots relevant sind? Wer entwickelt diese Spielerrollen, die Spieler oder die Veranstalter? Wie wird sichergestellt, dass die Spieler sich mit ihren Rollen identifizieren und „in der Rolle“ handeln?
Spielwelt:	Gibt es eine alternative Spielwelt? Wenn ja, wie sieht diese aus? Nach welchen Regeln funktioniert sie? Ist diese Spielwelt von unserer Realität gänzlich abgegrenzt oder gibt es eine Vermischung zwischen Spielwelt und Realität? Wie soll diese verdeutlicht werden?
Questen (Aufgaben / Herausforderungen):	<p>Genauere Aufstellung jeder einzelnen Quest mit den Punkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was genau ist die Quest? (Textliche Beschreibung) - Um was für eine Art Quest handelt es sich? (Puzzle, Texträtsel, Dialogrätsel, ...) - Was ist die Siegbedingung der Quest? - Was müssen die Spieler in dieser Quest herausfinden? - Welches zusätzliche Wissen benötigen die Spieler, um die Quest lösen zu können und wie kommen sie an dieses Wissen? (Zum Beispiel aus anderen Teilen des Spiels oder indem sie es recherchieren müssen) <p>Bei Edu-Larps --> Was ist der genaue Lerninhalt der Quest? Auf welche Weise lernen sie in der Quest?</p>

VII. Dokumente, Materialien, Props, Fundus

Digitale Medien	Alle digitalen Medien: Homepages, Blogs, Social Network Profile, etc.
Handouts für NSCs	Beschreibungen ihrer Rollen, Texte für sie, Anweisungen, wie sie sich verhalten sollen (auch wenn was anders als geplant verläuft)
Handouts für SLer, Runner, Helfer	Anweisungen für SLer, Runner und Helfer. Was genau ihre Aufgaben sind, wie sie sich in welchen Fällen verhalten sollen, Checklisten, Troubleshootings, etc.
OT Handouts Spieler	Beispielsweise Reflexionsbögen, Einwilligungserklärungen, DSGVO Infos
IT Handouts	Alle Dokumente, die den Spieler oder NSCs während des Spiels zur Verfügung gestellt werden (Beispielsweise das Tagebuch eines NSCs, oder eine IT Akte)
Props	Eine Auflistung aller Gegenstände, die während der Veranstaltung gebraucht werden, und wann und wo sie gebraucht werden (z.B. Namensschilder, Seitenschneider, Taschenlampen, Panzertape, das wichtige mächtige Artefakt von King Dingeling, Laptops ...)
Briefing von NSCs	Anleitungen für diejenigen, die die NSCs vor dem Spiel oder vor Ort noch mal verbal briefen.
Briefing von Helfern	Anleitungen für diejenigen, die die Helfer vor dem Spiel oder vor Ort noch mal verbal briefen.