

Apéritif für Die Legenden von Andor



Roter Faden aus der Parallelwelt

Am 11. August war ein Päckchen in der Post. Ohne Absender, ohne Anschreiben. Inhalt: die Fotokopie eines Zeitungsartikels über eine verschwundene Archäologin, zwei abgebrochene Zweige und ein Stück Fell, das als Umhüllung eines Holzkärtchens diente. Letzteres zeigt eine Längs- und mehrere Querlinien, irgendwie gruppiert. Ist es ein Spiel? Ist es Werbung? Wenn ja, wofür?

Ein Posting im spielbox-Forum zeigt: Auch andere haben ein solches Päckchen bekommen. Spontan gründet sich eine Facebook-Gruppe mit Namen „Suchaktion Potsdamer Forst“, denn dort ist die Archäologin verschwunden, und Erkenntnisse werden ausgetauscht. Eine Google-Suche nach Josephine Martenstein, so ihr Name, ergibt, dass sie Aufzeichnungen im Internet hinterlassen hat. Auch ihr Arbeitgeber, das Archäologische Institut Brandenburg, hat eine Website. Laut DENIC, der Registrierungsstelle für .de-Domains existiert die schon seit mehreren Jahren. Also doch kein Spiel?

I Fiktion oder Realität?

Die Institutsseite nennt Josephines Mailadresse. Eine Mail dorthin beantwortet ein Autoresponder: Sie befinde sich derzeit auf einer Ausgrabung. In ihrem Tagebuch nennt sie Geo-Koordinaten von einer Fundstelle, an der sie ein Metallstück ausgegraben hat, das ähnliche Strichmarkierungen wie unsere Holzkärtchen aufweist. Und sie vermutet dort

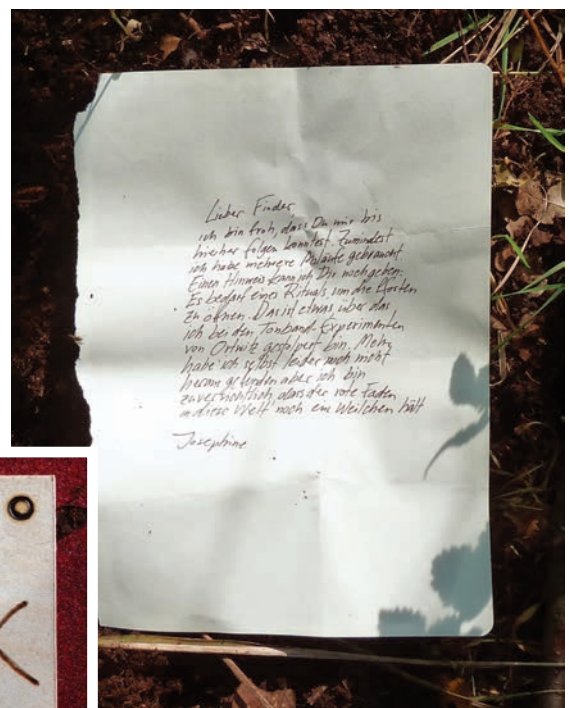
noch weitere Funde. Der Ort liegt aber nicht im Potsdamer Forst, sondern am anderen Ende von Berlin, nur 1 km Luftlinie vom Domizil des spielbox-Chefredakteurs entfernt. Leider ist der gerade im Urlaub. Schlechtes Timing!

Stattdessen gräbt Kai Blitz (er heißt wirklich so und betreibt unter anderem ein Esoterik-Forum) an der genannten Stelle ein Kästchen mit keltischen Ornamenten aus. Es enthält einen Brief der Archäologin und ein weiteres Kärtchen. Inzwischen – es ist immer noch

der 11. August! – hat die Community in der Facebook-Gruppe herausgefunden, dass die Zeichen auf den Kärtchen zum irischen Ogham Alphabet gehören. Zwei der bis dahin sieben verschiedenen Kärtchen ergeben zusammengelegt das Wort Andor. Dieses in die Eingabemaske einer Website eingegeben bewirkt, dass sich die erste Pforte nach Andor öffnet.

I Das Aha-Erlebnis

Damit sollte klar sein, warum es hier eigentlich geht: Um ein Brettspiel, und zwar DIE LEGENDEN VON ANDOR. Der Verlag Kosmos hat im Vorfeld ein Alternate Reality Game, kurz ARG gestartet, ein Novum in





der Spielebranche. Rund 70 Päckchen wurden verschickt, nicht nur an Journalisten und Blogger aus der Spieleszene. Erfreulicherweise ließen sich die meisten in das Abenteuer hineinziehen.

Ausgedacht hat sich die Geschichte ein Mann mit dem klangvollen Namen Alexander Maximilian Otto Serrano, kurz Amos (unten im Bild), der mit seiner Firma soma-labs den „Erzählkosmos“ geschaffen hat, ein Unternehmen, das eine Vielzahl von Abenteuern anbieten will. Der Kosmos-Verlag war der erste Auftraggeber und ist deshalb Namenspathe. Amos hat jedoch in der Vergangenheit schon zahlreiche ARGs mitverantwortet, unter anderem für Microsoft, PONS, den Aufbau Verlag und Rowohlt.

Das Andor-ARG wurde in enger Zusammenarbeit mit Kosmos und dem Autor (sic!) des Spiels, Michael Menzel erdacht. Literarische Vorbilder gibt es nicht. Drei Monate dauerten die Vorbereitungen. Und natürlich läuft nicht immer alles wie geplant. Aber das ist das Schöne am Job: „Zum Glück passiert immer etwas Unerwartetes“, sagt Amos. Das

Abenteuer ist ganz bewusst darauf angelegt, aktiv auf das Verhalten der Spieler einzugehen.

! Das Vorspiel zum Spiel

Bei der Konzeption kam es ihm darauf an, neben der Welt des Brettspiels mehrere historische Zwischenebenen einzubeziehen, die in der realen Welt auch tatsächlich recherchierbar sind. So hat das Institut, in dem die verschwundene Archäologin arbeitet, zwar eine eigene Homepage, ist aber trotzdem reine Fiktion. Ebenso natürlich die Vorgeschichte. Josephine Martenstein hatte herausgefunden,



den, dass ihr Urgroßvater Cornelius in den letzten Jahren seines Lebens an merkwürdigen Séancen und keltischen Ritualen teilgenommen hat, die er wohl selbst nicht ganz durchschaute. In seinen Aufzeichnungen, die nur noch als Fragmente vorliegen, ist von Andor und sechs Pforten die Rede. Auch Radiowellen und Reka, eine mächtige weiße Hexe, werden erwähnt (Reka findet sich auch im Brettspiel wieder). Bedauerlicherweise kommt der Mann bei einem Brand seiner Villa in der Walpurgisnacht 1912 ums Leben. Seine Urenkelin, für die ihr Beruf Berufung ist, beginnt in der Vergangenheit nachzuforschen. Dabei gerät sie offenbar in eine Parallelwelt. In ihren Notizen, die in den Schatztruhen gefunden werden, spricht sie von einem roten Faden, der sie mit dieser Welt verbindet.

! Open End?

Doch zurück zu den aktuellen Ereignissen: Es dauert einige Tage, bis sich die zweite Pforte nach Andor auf der Website endgültig geöffnet hat. Dann aber offenbart sie neue Geo-Koordinaten, diesmal 5 Kilometer Luftlinie vom Domizil des Online-Redakteurs der spielbox entfernt. Der macht sich am nächsten Tag auf die Suche und gräbt ebenfalls ein Kästchen aus, dessen Deckel keltische Ornamente schmückt. Auch dieses enthält ein Kärtchen und eine Notiz von Josephine Martenstein. Darin spricht sie von Tonbandexperimenten eines gewissen Herrn Ortwitz. Nur wenige Tage später liegt eine Krankenakte des Klinikums Nürnberg im Briefkasten. Sie enthält ein Gesprächsprotokoll zwischen Arzt und Patient. Dessen Name: Johannes Ortwitz. Er hat sich selbst in die Psychiatrie eingeliefert, weil er Stimmen hörte. Dem Brief liegt ein USB-Stick bei, auf dem ein Teil einer Zip-Datei gespeichert ist.



In der Facebook-Gruppe wird schnell klar, dass die verschiedenen Teile vereint werden müssen. Das Problem: Die Zip-Datei ist mit einem Passwort gesichert. Das

findet sich nach einigem Probieren in der übersandten Krankenakte. Endlich entpackt entpuppt sich die Datei als Tondokument, das allerdings nur ein Rauschen

abspielt. Andreas Buhlmann von Cliquenabend.de, ein weiterer Mitspieler, kann dem Soundfile nach langem Experimentieren schließlich eine deutlich vernehmbare Stimme entlocken: Reka, der wir schon in Dokumenten begegnet sind, hat eine Botschaft an die Mitspieler. Unter anderem weist sie darauf hin, dass die Hölzer, die in den Paketen lagen, noch gebraucht werden. Ein Mitspieler bei Facebook hat inzwischen einem Baumexperten konsultiert, um herauszufinden, von welchen Bäumen sie stammen. Das schlägt jedoch fehl, die Fotos reichen nicht.

Mittlerweile hat sich die dritte Pforte geöffnet und offenbart, dass der nächste Fundort im Nationalpark Sächsische Schweiz liegt. Bis unmittelbar vor dieser Enthüllung hat spielbox-Kollege Udo Bartsch dort seinen Urlaub verbracht. Wäre er nur einen Tag länger geblieben ...

An dieser Stelle unterbricht der Redaktionsschluss die aktuelle Berichterstattung. Auf der Internetseite www.spielbox.de/sb125.php berichten wir über die weiteren Ereignisse. *KMW*