

FYSIEK WORDEN

'Fysiek worden' is een samenwerkingsspel
waarin digitale
wezens de verbinding met
de fysieke wereld proberen te herstellen.
Tijdens dit spel creëer je
samen een verhaal door middel van eenvoudige
instructies. Maar laat je niet misleiden
uit eenvoudige dingen kan complexiteit ontstaan.
Samen creëren jullie karakters,
een wereld en een reeks gebeurtenissen
die zich in die wereld afspelen.
Dit boek begeleidt je bij het proces
om je digitale wezens fysiek te maken.

$$\begin{array}{cc} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{array}$$

This is a highly detailed ASCII art representation of a city skyline. The image is constructed from a variety of characters, including '@', '#', '%', '+', and spaces, arranged in a precise grid. The skyline itself is composed of vertical columns of these characters, with some columns being taller than others, creating a sense of depth and perspective. The buildings are stylized, with some having flat tops and others having more complex, stepped profiles. The background is a dense, repeating pattern of the same characters, which gives the impression of a vast, digital cityscape. The overall effect is one of a complex, data-driven visual representation of an urban environment.

Ko de Beer

$$\begin{array}{cc} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{array}$$

INHOUD

Zo maak je dit boekje:

Stel de printer in op dubbelzijdig afdrukken en draai de pagina's om over de korte zijde. Leg de pagina's horizontaal neer. Vouw de omslagpagina dubbel. Ga verder met de volgende pagina en vouw deze in de vorige pagina. Ga zo door tot je bij de extra pagina's komt. Deze pagina's hoeven niet te worden gevouwen en kunnen voorlopig apart worden gelegd. Nu kun je het boekje afmaken door de rug te nieten.

Hoe speel je dit spel?

De focus van dit spel ligt op samenwerken en het maken van een verhaal. Het gaat niet om winnen. Deze handleiding dient als richtlijn voor het spel. Als je de regels in deze handleiding wilt aanpassen of negeren, doe dat dan gerust als dat het spel voor iedereen leuker maakt.

01-02 Introductie

Geeft een introductie over wat het spel is en het doel.

03-08 Het maken van de fysieke en digitale ruimte.

Hoe je de omgeving maakt

09-12 De uitdagingen

Wat zijn de uitdagingen in deze wereld?

13-14 Maak je karakter

Maak een karakter in deze wereld.

15-16 Voorbeeld karakter

Als inspiratie of als POV karakter.

17-18 Ontsnapping

Hoe gaan jullie karakters ontsnappen?

19-20 Fysiek worden

Print, teken of maak je karakter hoe jij het maar wilt.

Extra Het tekenen van de digitale ruimte
Het tekenen van de fysieke ruimte
Maak je karakter x3
Standaard maken x3

INTRODUCTIE

Je bent digitaal.

Ben je altijd al
digitaal geweest?

Ben je digitaal
geboren of ben je
digitaal geworden?

Deze keuze is aan jou.

Maar je bent digitaal
en hebt één grote wens:
je wil fysiek worden.

Je kunt zelf bepalen
waarom je dit wil.

Hoe is het voor jou om
digitaal te zijn?

Hoe ziet de digitale
wereld eruit? Hoe lang
ben je al digitaal?

Er is fantastisch
nieuws voor je: in dit
spel draait alles om
het waarmaken van
je wens. Aan het eind
word je fysiek.
Samen gaan we op reis
van digitaal naar
fysiek.

Het maken van de fysieke en digitale ruimte 1/3

৳৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳৳

É
æ
Æ
ô
ö
ò
û
ù
ÿ
Ö

Er moet iets aan deze wereld zijn waardoor digitale wezens eraan willen ontsnappen en fysiek willen worden.

ø
£
Ø
×
f
á
í
ó
ú
ñ
Ñ

[illegible][illegible]

Wat maakt de fysieke ruimte aantrekkelijker dan de digitale?

$$\mathbb{L}, \mathbb{I}, \mathbb{T}, \mathbb{=}, \mathbb{H}, \mathbb{X}, \mathbb{O}, \mathbb{D}, \mathbb{E}$$

৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳
 ৳৳৳৳৳৳৳৳

Wat maakt de digitale wereld onaanvaardbaar?

Bijvoorbeeld: gebrek aan gevoel, informatie overload, alles gaat te snel, er is constante verandering.

Wie hebben de touwtjes in handen?

Bijvoorbeeld: vrije wil, mensen zijn aan de macht, hiërarchisch systeem: sommige symbolen zijn belangrijker dan andere.

Waar bevindt de digitale wereld zich ten opzichte van de fysieke wereld?

Bijvoorbeeld: op een server, op iemands privécomputer, op een spelconsole.

Antwoord

Antwoord

Antwoord

î ï j r ■ i ó ß ò ò ö ò μ ρ ρ ú û ü ý ÿ - , ± ¼ ½ ÷ ° ° ° 1 3 2 ■ A α B β γ

γ Δ δ ε ζ η θ ι λ κ λ μ ν ξ ο π ρ ρ σ τ τ υ φ φ χ ψ ω.

Antwoord

Antwoord

Antwoord

Hoe ziet een dag eruit in de digitale wereld? Wat doen de digitale symbolen om hun tijd te vullen?

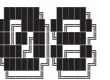
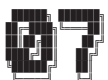
Bijvoorbeeld: filosoferen, werk, hobbies, verveling. familiebezoek.

Zijn er maatschappelijke problemen? Zo ja, welke?

Bijvoorbeeld: ongelijkheid tussen de getallen, de hogere getallen hebben meer macht.

Waar is de digitale wereld uit opgebouwd?

Bijvoorbeeld: elektriciteit, tandwielen, nullen en enen.



DE UITDAGINGEN

Wat maakt het zo moeilijk om aan de digitale wereld te ontsnappen?

Op dit punt zou er een duidelijk beeld moeten zijn van de fysieke en digitale ruimte. Onze volgende stap is het formuleren van uitdagingen die overwonnen moeten worden om je personage fysiek te laten worden. Enkele voorbeelden van wat het uitdagend kan maken:

Niemand is ooit teruggekeerd nadat hij fysiek is geworden. Hierdoor zijn de Karakters bang voor wat er na de digitale wereld komt.

```
*@@*.      +%%%%%%%%%%%%%#-      :#@@=
@@@%      . %@@@@*      .@@@*
#@@@#      +@@@@.      @@@@=
*@@@@      +@@@@      :@@@@-
=@@@@      +@@@@      =@@@@:
.@@@@+      +@@@@      @@@@#.
.%@@@#      +@@@@      :@@@@#
.-#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@+-.
.      . +@@@@.      .
.      . +@@@@
.      . =@@@@      . . .
.      . +@@@@
.      . #@@@@=
+%%%%%%%%%%%%%#-
```

!
"

\$
%
&
'
(
)
*
+
,
-
.
/
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
:
;
<
=
>
?
@
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M

M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
[
\
]
^
_
a
b
c
d
e
f
g
h
i
j
k
l
m
n
o
p
q
r
s
t
u
v
w
x
y

```
*@@*.      +%%%%%%%%%%%%%#-      :#@@=
@@@%      . %@@@@*      .@@@*
#@@@#      +@@@@.      @@@@=
*@@@@      +@@@@      :@@@@-
=@@@@      +@@@@      =@@@@:
.@@@@+      +@@@@      @@@@#.
.%@@@#      +@@@@      :@@@@#
.-#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@+-.
.      . +@@@@.      .
.      . +@@@@
.      . =@@@@      . . .
.      . +@@@@
.      . #@@@@=
+%%%%%%%%%%%%%#-
```

Zelfs praten over de fysieke wereld is verboden en kan leiden tot zware straffen. Stel je voor wat de machthebbers met je zouden doen als ze erachter komen dat je probeert te ontsnappen naar de fysieke wereld.

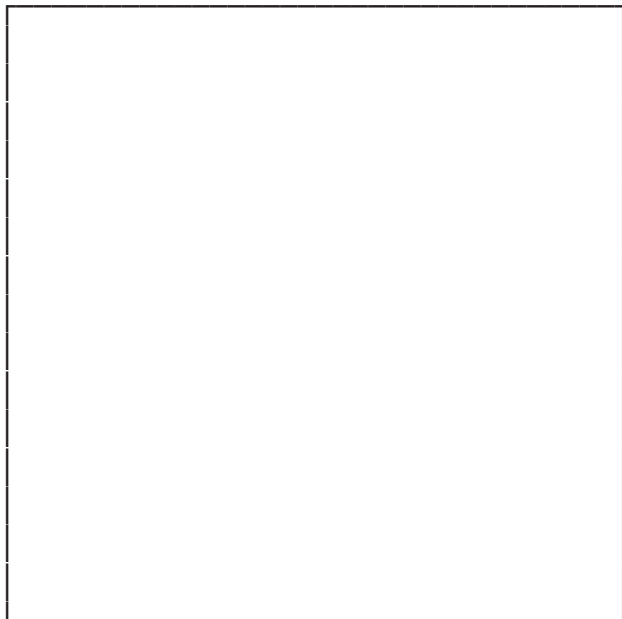
```
*@@*.      +%%%%%%%%%%%%%#-      :#@@=
@@@%      . %@@@@*      .@@@*
#@@@#      +@@@@.      @@@@=
*@@@@      +@@@@      :@@@@-
=@@@@      +@@@@      =@@@@:
.@@@@+      +@@@@      @@@@#.
.%@@@#      +@@@@      :@@@@#
.-#@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@+-.
.      . +@@@@.      .
.      . +@@@@
.      . =@@@@      . . .
.      . +@@@@
.      . #@@@@=
+%%%%%%%%%%%%%#-
```

Je hebt de hulp van een fysiek wezen nodig. Hoe kun je een fysiek wezen om hulp te vragen?

MAAK JE KARAKTER

Jij bent een bewoners van de digitale wereld.

Iedere speler maakt een karakter. Het verhaal wordt verteld vanuit het perspectief van deze karakters. Op de volgende bladzijde vind je een vragenlijst die je helpt bij het maken van een karakter. Je kunt ook het voorbeeld karakter van de volgende pagina gebruiken. Nadat iedere speler een karakter heeft gemaakt, stel je deze kort voor aan alle andere spelers.



Teken hier je karakter.



Maak je karakter 1/1

z
{
|
}
~
Ç
ü
é
â
ä
à
å
ç
è
ë
ì
í
î
ï
Ä
Å
É
æ
Æ
ô
ö
ò
ù
û
ÿ
Ö
Ü
ø
£
Ø
×
f
á
í
ó
ú
ñ
Ñ
a
o

¿
®
¬
½
¼
¡
«
»
•
◼
—
Á
Â
À
©
¶
§
¥
]_
└
┌
┐
└
+
ã
Ä
L
F
T
=
≠
x
ö
ø
ë
è

Naam:

Welk ASCII-karakter ben jij?

(Je kunt er een kiezen uit de rij in het midden van de pagina's in dit boek)

Wat vindt jouw karakter niet leuk aan de digitale wereld?

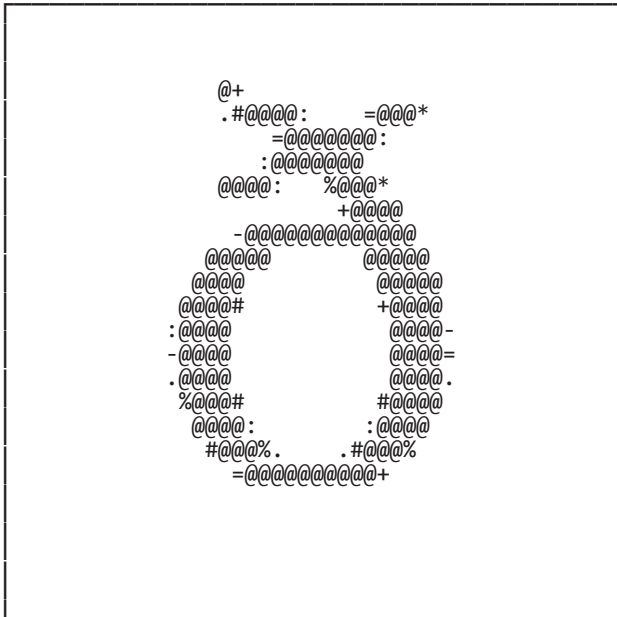
Wat is de sociale status van je karakter?



VOORBEELD KARAKTER

Korte introductie over dit karakter.

Eilifr is het symbool Eth. Het Eth-symbool werd veelvuldig gebruikt in middeleeuwse geschriften. In het digitale tijdperk zijn Eths zeldzaam. Door fysiek te worden, hoopt Eilifr zijn glorieuze verleden te herwinnen.



1
í
î
ï
J
Γ
■
I
I
I
I
Ó
ß
Ô
Ò
ö
õ
Ö
μ
þ
Þ
Ú
Û
Ü
Ý
Ý
-
/
±
= 3/4
¶
§
÷
,
..
.
1
3
2
■
A
α
B
β

Γ
Υ
Δ
δ
Ε
ε
Ζ
ζ
Η
η
Θ
θ
Ι
ι
Κ
κ
Λ
λ
Μ
μ
Ν
ν
Ξ
ξ
Ο
ο
Π
π
Ρ
ρ
Σ
ς
Τ
τ
Υ
υ
Φ
φ
Χ
χ
Ψ
ψ
Ω
ω.

Naam:

Eilífr

Welk ASCII-karakter ben jij?

Eth

(Je kunt er een kiezen uit de rij in het midden van de pagina's in dit boek

Wat vindt jouw karakter niet leuk aan de digitale wereld?

Eilífr's karakter Eth werd in de middeleeuwen veelvuldig gebruikt. Tegenwoordig zijn er nog maar weinig van overgebleven. Daardoor is Eilífr eenzaam.

Wat is de sociale status van je karakter?

Afkomstig uit een familie met een rijke geschiedenis, maar die in ongenade is gevallen. De dromen van grootheid blijven bestaan.

ONTSNAPPING

Het is tijd om te ontsnappen.

Nu de omgeving en karakters zijn gemaakt, is de eerste fase van het spel voltooid. Nu is het tijd om de uitdagingen van pagina 11 en 12 aan te gaan. Verdeel de rollen onder de spelers.

Speler 1 bepaalt wat speler 1's **karakter** doet.

Speler 2 bepaalt wat er met de **omgeving** gebeurt.

Speler 3 zal optreden als **moderator**.

Een beurt verloopt als volgt:

Het karakter gaat een uitdaging aan en vindt een manier om die te overwinnen. Beschrijf dit zo gedetailleerd mogelijk zodat de andere spelers meer aanknopingspunten hebben.

Elke actie heeft een effect op de **omgeving**. Na de beurt van het **karakter** beschrijft de **omgeving** speler voor iedere oplossing twee complicaties/veranderingen aan de omgeving.

De moderator begeleidt het proces, geeft inzicht en stelt verduidelijkende vragen aan beide spelers. Het doel is om het gesprek begrijpelijk te houden.



!
"

\$
%
&
'
(
)
*
+
,
-
.
/
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
:
;
<
=
>
?
@
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M

M
N Het aanpassen van de tekening van de digitale en
O fysieke ruimte.
P
Q Pas na elke ronde de tekeningen aan naar de
R nieuwe realiteit. Bijvoorbeeld: als de digitale
S ruimte eerst zwart-wit was, maar nu kleur heeft
T om de verveling tegen te gaan, voeg dan kleuren
U toe aan de tekening.
V
W
X Een kijkje nemen bij de karakters.
Y
Z
[Na elke ronde is het belangrijk om naar de
\ karakters te kijken. Pas de tekeningen van de
] karakters aan en beantwoord de volgende vragen:
^
⌋ Wat hebben ze ervaren tijdens het oplossen van
a deze uitdaging?
b
c Heeft het hun uiterlijk veranderd of wat ze
d bezitten? (Zo ja, maak een aanpassing aan de
e karakters tekening.)
f
g
h Is hun sociale status daardoor gestegen
i of gedaald?
j
k
l Werd hun motivatie om fysiek te worden groter?
m
n **Wissel en herhaal**
o
p Wissel na elke uitdaging van rol.
q **Karakter > Omgeving > Moderator > Karakter.**
r
s Herhaal dit totdat alle uitdagingen zijn
t voltooid, ga dan verder naar de volgende pagina.
u
v
w
x
y



Geïnspireerd door
Dead Minutes van Tom K. Kemp
The Cloud Dungeon van Andrew Miller

Gebruikte fonts:
Drafting* Mono
Consolas

ASCII art gemaakt met hulp van:
www.asciart.eu/tools

1	Γ
í	Υ
î	Δ
ï	δ
Ĵ	Ε
Γ	Ε
■	Ζ
ı	ζ
ı	Η
İ	η
■	Θ
Ó	θ
Β	Ι
Ô	ι
Ò	Κ
õ	κ
Õ	Λ
μ	λ
ρ	Μ
ρ	μ
Ú	Ν
Û	ν
Ù	Ξ
Ý	ξ
Ý	Ο
-	ο
,	Π
±	π
±	Ρ
¾	ρ
¶	Σ
§	ς
÷	Τ
,	τ
ο	Υ
..	υ
.	Φ
1	φ
3	Χ
2	χ
■	Ψ
Α	ψ
α	Ω
Β	ω.
β	