

Inhaltsverzeichnis

VORWORT

Ein Fremder in einem seltsam vertrauten Land	v
--	---

SPIEL-DESIGN

1. Was ist „Design“ eigentlich?	3
2. Design von Rollenspielen: Computer- und Tischrollenspiel	15
3. Der Prozess des kreativen Denkens	20
4. Design, das bewegt	26
5. Nutze Deinen Aufhänger	31
6. Die unendliche Zwiebel	43
7. Glückliche Zufälle	47
8. Grundlegende Kampf-Systeme für Tischrollenspiele	49
9. Mehr Leerräume	59
10. Fantasie und Realismus	66
11. Entwerfen von Magie-Systemen	70
12. Wie man einen magischen Gegenstand NICHT entwirft	75
13. Der Ort des Geschehens als Dreh- und Angelpunkt für ein überlegenes Design	81
14. Weltenbau	87

ABENTEUER VERBESSERN

15. Wie man einen heimtückischen Plot bastelt	99
16. Herausforderung und Reaktion	106
17. Auf der Straße, dort wo Helden leben	113
18. Abenteuer in der Stadt	119
19. Das Unterreich	125
20. Karten, Kreaturen und Bottom-Up-Design	130
21. Horden von Monstern	136
22. Abenteuer für Hartgesottene	142
23. Was macht eine Nacht arabisch?	148
24. Das Mysterium der Mysterien	151

25. „Der Amboss in des Zwergen Suppe“	157
26. Verwendung und Missbrauch der Irreführung	162
27. Schauspielerisches Können	166

SCHREIBEN, ABSTIMMEN, VERÖFFENTLICHEN

28. Die drei Zielgruppen	173
29. Kürzer, schneller, härter, weniger	175
30. Eimer im Sandkasten	180
31. Zusammenarbeit und Design	187
32. Mythen und Realitäten der Spiel-Balance	193
33. Temporegulierung	197
34. Testrunden	205
35. Versprechen, Versprechen	209
36. Fehlschläge und Neuanfänge	215
37. Warum Autoren bezahlt werden	219
38. Talent wird Dich nicht retten ...	223
39. Die Universallösung für die Veröffentlichung	228
40. Kreativer Wahn und Zweifel am Design	232

Nutze deine Aufhänger

– *Auszug* –

Entwirf ein Spiel, das du gerne spielen würdest aber nichts kannst, weil noch niemand es entwickelt hat.

Firmen entwickeln Produkte so, dass sie sich ihrer Meinung nach verkaufen lassen. Genauso handeln auch manche Autoren und manche sehr talentierte Spiele-Entwickler. Das kann ein kluger Zug sein, vor allem wenn Du verdienstermaßen von Deinem kreativen Können und Deiner Fähigkeit überzeugt bist, kreative Blockaden und andere Hindernisse, die in jedem Projekt lauern, zu überwinden. Wenn Du gerade erst als Spiele-Entwickler anfängst oder Du eher durch einen kreativen Drang als durch Deinen Geschäftssinn motiviert wirst, dann solltest Du Dich auf die Momente konzentrieren, in denen Du an ein Spiel denkst, das Du gerne spielen würdest, welches aber noch nicht existiert.

Dieser Moment kommt vielleicht, während Du eines Deiner Lieblingsspiele spielst, aber Dir fällt dann auf, dass es mit einem anderen Hintergrund, mit anderen Siegbedingungen oder mit mehr als zwei Spielern noch viel besser wäre. Diesen Prozess, auf etwas aufzubauen, das bereits recht gut ist, nenne ich die „Rolling-Stones-Herangehensweise“, nach der Art wie Keith Richards und Mick Jagger zusammen neue Lieder geschrieben haben. Es fing damit an, dass Richards ein Lied, das sie kannten und mochten, auswählte, dann begannen sie das Lied zu verändern, bis sie etwas hatten, das sie auf einen neuen Weg führte.

Die Rolling-Stones-Herangehensweise kann funktionieren, aber ich habe eher Aha-Erlebnisse, wenn ich an eine bestimmte Gruppe von Leuten denke, mit denen ich etwas spielen möchte. Ich bekomme dann eine klare Vision von dem Spiel, an dem wir gemeinsam am meisten Spaß hätten. Schließlich begreife ich, dass es dieses Spiel, das ich mir gerade vorstelle, noch gar nicht gibt. Und das ist ein gutes Gefühl: Jetzt kann ich es entwickeln.

Diese soziale Grundstruktur Deiner Design-Vision ist ein wertvolles Werkzeug. Schriftsteller lernen ihr Publikum zu berücksichtigen, an die Menschen zu denken, für die sie schreiben, als würden sie ihre Arbeit diesen ausgesuchten Personen laut vorlesen. Als Spiele-Entwickler hast Du vielleicht sogar etwas mehr Glück als die Schriftsteller, denn beinahe alle Spiele werden bereits im Team oder aus sozialen Erfahrungen heraus entwickelt. Es ist so etwas leichter zu wissen, für wen Du Dein Spiel entwickelst: Für Dich und manche Deiner Freunde, die gerne mit Dir spielen.

Wie man einen heimtückischen Plot bastelt

– *Auszug* –

Von der Geschichte gefesselt

Anders als bei einem Roman oder einer Kurzgeschichte, deren Ziel es ist, zu unterhalten, wo es aber nur einen Zirkusdirektor (den Autor) gibt, der den Weg zum Vergnügen der Erzählung vorgibt, sollten Rollenspiele es den Spielern erlauben und sie dazu ermutigen, die Handlung selbst zu bestimmen. Ihre Freude am Spiel wird geschmälert, wenn die vom Spielleiter vorbereiteten Höhen und Tiefen zu offensichtlich sind, und gänzlich beseitigt – oder zumindest in kraftzehrende lebenserhaltende Maßnahmen gezwungen – wenn die Reihe von Ereignissen sich „durchgepeitscht“ anfühlt.

Es ist zwar für einen Moment befriedigend, die Tür einzutreten, das verlorene Juwel zu finden, oder endlich mit Deinem Schwert den grausigen, totenköpfigen Drachenmagus zu durchbohren, aber anhaltende Freude fühlen Spieler im Rollenspiel erst, wenn sie etwas Bedeutungsvolles erreichen, wenn sie die Welt ein wenig verändern oder wenn sie einen deutlichen Schritt auf ein bestimmtes Ziel zu gemacht haben. Spieler wollen einen wichtigen Anteil an der Erzählung und die Art, wie ein Spielleiter ein sich entwickelndes Stück strukturiert, sollte den Spielercharakteren Entscheidungsmöglichkeiten und etwas Bedeutsames zu tun geben – etwas, das sich bedeutsam anfühlt, auch wenn es nicht immer die ganze Welt rettet.

„Bringt mir die Gleise mit dem gefesselten Gefangenen,
den Schnurrbart zum Zwirbeln und den Plan, um die
Welt, wie wir sie kennen, zu gefährden.“

Bis ein Spielleiter die Motivation jedes einzelnen Spielers sehr gut kennt, werden die Spielercharaktere wohl kaum tun, was er von ihnen will. Unerfahrene Spielleiter werden vielleicht unzählige Schaubilder der „Wenn die Spieler das Juwel kriegen, passiert dies, wenn nicht, dann das“-Möglichkeiten erstellen, aber es macht allen Beteiligten mehr Spaß, das auf ein Minimum zu beschränken.

(Jemals eine Sportveranstaltung gesehen, wo die Mannschaften vorher nicht gemeinsam trainiert haben? Oft chaotisch, aber normalerweise ein Heidenspaß.) Wenn der vom Spielleiter ausgearbeitete Metaplot unbedingt einen bestimmten Punkt erreichen muss (der König stirbt, das Schloss wird zerstört), sollte er vor Spielbeginn drei mögliche Wege erarbeiten, um dieses Ergebnis zu erzielen. Und sollten die Handlungen der Spielercharaktere dieses Ereignis scheinbar vereiteln, dann sollte der Spielleiter die Handlung so anpassen, dass die Spielercharaktere an einem Ort oder mit einem Nichtspielercharakter abgelenkt oder mit etwas Großem und Wichtigem beschäftigt sind (so dass sich die Spieler nicht betrogen fühlen), während das Ereignis an einer anderen Stelle stattfindet.

Zusammengefasst sind literarische Plots starr, während Rollenspielplots flexibel sein müssen und am besten versteckt bleiben, damit die Spieler zumindest denken, dass ihr Charakter die Handlung bestimmt.
