

INHALTS- VERZEICHNIS



Einleitung: In adoptierten Welten Verstecken spielen – Ken Scholes

Was ist das Design von Hintergrundwelten überhaupt? – Wolfgang Baur

Verschiedene Arten des Weltenbaus – Monte Cook

Weltenbau von innen nach außen und von außen nach innen – Chris Pramas

Wie real ist Deine Welt? Über Geschichte und Hintergrundwelt – Wolfgang Baur

Geschichte zum Leben erwecken – Keith Baker

Apocalypso: Das Spiel nach dem Zusammenbruch – Jeff Grubb

Hier gibt es Drachen: Über das Kartografieren – Jonathan Roberts

Wie man einen Stadtstaat, einen Stamm oder eine Nation entwirft – Wolfgang Baur

*Was, bitte sehr, tun sie jetzt? Über das Erschaffen von Gesellschaften und Kulturen
– Michael A. Stackpole*

Wie man eine magiereiche Welt entwirft – Keith Baker

Welten und Technologie – Wolfgang Baur

Warum kein Monotheismus? – Steve Winter

Ein Pantheon entwerfen – Wolfgang Baur

Es ist ein Mysterium! Wie man einen Myterienkulte entwirft – David „Zeb“ Cook

Eine Gilde entwerfen – Wolfgang Baur

Wie man die Bibel einer Welt schreibt – Scott Hungerford

In anderer Leute Garten spielen – Janna Silverstein

Die Grenzen des Designs: Das Küchenspülen-Design – Wolfgang Baur

Biografien der Autoren

– Auszug –

IN ADOPTIERTEN WELTEN VERSTECKEN SPIELEN

Ken Scholes

Wie so viele von euch habe ich neue Welten schon lange mit dem Gedanken im Hinterkopf besucht, mir dort etwas Land zuzulegen und mich niederzulassen. In meinem Reisepass sind mehr Stempel, als ich überhaupt zählen kann.

Ich war mit John und Dejah in Barsoom und habe Carson auf Amptor geschnappt. Ich bin schön gemächlich mit Bilbo, Frodo und den anderen Gefährten durch Mittelerde geschlendert, bevor ich in Arrakis vorbei geschaut habe, um nachzusehen, wie es mit Paul und seinen Spice-Minen läuft- Auf dem Weg nach Hyperborea habe ich einen Schlenker nach Almuric gemacht, um etwas Zeit mit Esau und Conan zu verbringen. Und irgendwann, schlussendlich, saß ich in Greyhawk – genauer im Dörfchen Hommlet – in der Patsche, wo mir ein Riesenfrosch zwei Finger abbiss. Später wanderte ich endlose Stunden durch die Viertel von Baldurs Tor in den Vergessenen Reichen.

Ich bin ein Wanderer in vielen Welten.

Das war notwendig, weil diese Welt mir nie genug war. Daher wurden die anderen zu adoptierten Welten, wenn Sie so wollen, wo ich durch das Lesen von Romanen mit mir selbst oder durch Rollenspiele mit anderen Verstecken spielen konnte. Und ich weiß genau, dass ich da nicht der einzige bin. Ich erinnere mich, wie Tim Powers in meinem Workshop „Writers of the Future“ die These aufstellte, dass wir alle nicht das schreiben würden, was wir schreiben, wenn wir uns auf dieser Welt zu Hause fühlen. Das hörte sich für mich absolut richtig an und ich vermute für einige andere auch.

Und ab irgendeinem Zeitpunkt genügte es mir nicht mehr, in den Welten Anderer Verstecken zu spielen – ich musste mich einfach im Pantheon der Götter verewigen,

die ihre eigenen Welten erschufen. Ich begann mein großes Abenteuer wie so viele von uns mit der Dungeons & Dragons-Box, ein paar Blättern Karopapier und einem Gehirn, das mit all den Welten angefüllt war, die ich bis zu diesem Zeitpunkt besucht hatte. Ein wichtiger Faktor war die Tatsache, dass TSR irgendwann eine Liste mit all den anderen Welten da draußen veröffentlichte, die einem dabei halfen, eigene Abenteuer zu entwerfen. Dies stieß eine Tür weit für mich auf und ich entdeckte immer mehr Kreationen verschiedenster Weltenbauer, die allesamt das Feuer der Kreativität weiter in mir entfachten.



– Auszug –

WELTENBAU VON AUSSEN NACH INNEN UND VON INNEN NACH AUSSEN

Chris Pramas

Es gibt zahllose Methoden fiktionale Welten zu erschaffen. Wenn du ein talentierter Sprachwissenschaftler wie J.R.R. Tolkien bist, kannst du damit beginnen, neue Sprachen zu entwickeln und anschließend eine Hintergrundwelt um sie herum zu weben. Bist du ein begnadeter Zeichner, kannst du zuerst das Aussehen der Welt definieren und von dort aus weiter arbeiten. Ich aber bin ausgebildeter Historiker und so ist die Geschichte die Linse, durch die ich eine Welt betrachte. Ich will nicht einfach wissen, welcher Ort sich in der Welt wo befindet, sondern auch wie er zu dem wurde, was es nun ist. In den ganzen 20 Jahren, in denen ich mich nun schon mit dem Entwerfen von Welten befasse, haben sich zwei Methoden herauskristallisiert.

Manchmal beginne ich, indem ich eine kleine Gegend beschreibe und von dort aus langsam die Welt im immer größeren Kontext beschreibe. Das bezeichne ich als Weltenbau von innen nach außen. Ein anderes Mal wiederum beginne ich mit einem groben Rahmen, der eher groß als genau definiert ist und konzentriere mich dann auf einzelne Punkte, die ich mit einem höheren Detailgrad versehe. Dies ist der Weltenbau von außen nach innen.

In diesem Aufsatz werde ich beide Prozesse genauer vorstellen und ihre Stärken und Schwächen herausarbeiten. Denkt aber vor allem immer daran, dass es niemals die eine richtige Vorgehensweise geben kann.

VON INNEN NACH AUSSEN

Diese Vorgehensweise ist die praktischere, weil Du das, was Du für dein Spiel benötigst, nach und nach im Spiel entwickeln kannst. Sie ist besonders dann sinnvoll, wenn Du eine Rollenspiel-Kampagne beginnst, der Ansatz funktioniert aber ebenso gut für Romane oder Drehbücher. Du legst fest, wo deine Geschichte beginnt und machst dir zuerst Gedanken über die Startregion und die nähere Umgebung. Du kannst mit etwas Kleinem wie einem Dorf oder etwas Ambitioniertem wie einem Stadtstaat beginnen. Hoffentlich hast du eine oder gar mehrere Geschichten im Hinterkopf, damit du zuerst die Details genauer beschreiben kannst, die dafür benötigt werden. Wer sind die wichtigsten Personen in deiner Geschichte? Was sind ihre Ziele und wodurch entstehen die Konflikte? Nachdem du ein paar grobe Ideen gesammelt hast, kannst du damit beginnen, Details einzufügen. Welche Kultur herrscht in diesem Landstrich vor? Sind die Bewohner religiös und, falls das die Fall ist, wie äußert es sich? Gibt es weitere Charaktere, die wichtig für Nebenhandlungen werden könnten? Welche Geheimnisse warten nur darauf, aufgedeckt zu werden? Im Laufe des Spiels oder während du deine Geschichte weiterschreibst, werden dir immer wieder fehlende Elemente auffallen, die du spontan einfügen und verwenden kannst. Auf diese Art und Weise wächst deine Hintergrundwelt organisch.