

Welt Erschaffen

Immersion vs. Suspension of Disbelief

- ▶ Suspension of disbelief (selten auch: Willentliche Aussetzung der Ungläubigkeit):
Spieler (oder Leser) willigt ein über alle Ungereimtheiten hinwegzusehen, um unterhalten zu werden
⇒ Es gibt keine inneren Regeln
- ▶ Immersion:
Es gibt einen festen Satz an Regeln, welcher in der fiktiven Welt gilt
⇒ Zusammenspiel der inneren Regeln muss berücksichtigt werden

Immersion schafft tiefere Verbindung zur Spielwelt

Welt Erschaffen

Unter dem Erschaffen der Welt (world building) versteht man die Hintergrundkonzeption der Spielwelt

Dies beinhaltet unter anderem

- ▶ Wer lebt hier? Wieso, wo kommen sie her?
- ▶ Welche Möglichkeiten haben diese Wesen? Technologie, Magie?
- ▶ Welche Ziele haben diese Wesen, welche Verhaltensweisen?

Probleme bei unzulänglicher Weltkonzeption

- ▶ Spiel wirkt flach, im schlimmsten Fall widersprüchlich
⇒ mangelnde Immersion, Welt wird von Spielern nicht angenommen
- ▶ Unsaubere Weltkonzeption erschwert Balancing: Es stellt sich kein Gefühl dafür ein, was natürlich wäre

Epoche

- ▶ In Erdzeit: Steinzeit, Antike, Mittelalter, Gegenwart, . . .
Vorzugsweise konkretes Jahr zur Orientierung benennen;
Abweichungen vom konkreten Jahr sind dann mit Grund
möglich, hilft aber zur Orientierung
- ▶ Alternativweltgeschichte: Die Vergangenheit war eine
Weile parallel zur Erdgeschichte, dann aber
Abweichungen. Wann waren diese Abweichungen, was
hat sie ausgelöst?
Beispiele: Steampunk; Inka haben Europa entdeckt und
kolonisiert; Griechen haben vor 2100 Jahren mit
weiterentwickeltem Heronsball (antike Dampfmaschine)
industrielle Revolution ausgelöst; . . .
- ▶ Märchenwelt: In einem Land vor unserer Zeit, anderer
Planet, . . .
Auch hier: Erdzeitvergleiche können helfen

Tiefere Hintergrundwelt

Fast immer: Mehr Hintergrundwelt, als durch Spielmechanik abgebildet

Lose Enden der Hintergrundwelt können auffallen

Hintergrundwelt bestimmt viele Aspekte, mit Hintergrundwelt werden diese einheitlicher

Bestehende Welten

Hintergrundwelt kann an bestehende Welten angelehnt werden:
Real existierende Welten (Länder, Zeiten, ...), bestehende Phantasiewelten (Franchisesysteme, Legenden, ...)

Je näher an einem bestehenden System: Spieler, die sich mit dem System auskennen, haben gewisse Erwartungshaltungen

Copyrightproblematik: Viele Franchisesysteme dürfen nicht einfach ohne Erlaubnis genutzt werden

Je weiter von bestehenden Systemen entfernt: Mehr Aufwand notwendig, um das System einheitlich zu gestalten.

Technologie und Magie

In manchen Situationen wirken Technologie und Magie austauschbar; vereinheitlich nennen wir sie auch Effektsysteme

Zentraler Einfluss auf die Welt: Welche Effekte kann man damit verursachen?

Beispiele:

- ▶ Teleportation durch Maschinen – kann Technologie oder Magie sein
- ▶ Telepatie – durch Magie, oder durch Gehirnimplantate

Für die Geschichte sollte man sich trotzdem überlegen, was ist Technologie, was ist Magie

Technologie- und Magieskala

- ▶ Reale Technologie: In Realität heutzutage vorhandene Technologie (Solarplatten, Handy, ...)
- ▶ Harte Sci-Fi: Technologie, die heutzutage absehbar (nicht zwingend sicher) aber noch nicht vorhanden ist (Kernfusion, effizientes Gehirn-Computer-Interface, ...)
- ▶ Weiche Sci-Fi: Nicht absehbare oder nicht gründlich erklärte Technologie (Überlichtgeschwindigkeit, Teleportation, ...)
- ▶ Magie in strengem Regelsystem (Magische Artefakte können immer die gleichen Effekte wirken, feste Zaubersprüche, ...)
- ▶ Willkürliche Magie: Art und Stärke der magischen Effekte unbegrenzt (Märchen, Götter, ...)

Technologie- und Magieauswahl

Da Hintergrundwelt viel davon beeinflusst ist, sollte man frühzeitig das Effektsystem auswählen: Welche Technologien, welche Magieformen gibt es

Aus Geschichtserzählungssicht sind Technologie und Magie mitunter sehr unterschiedlich: Konzepte nicht verwechseln

Festgelegte Effekte beeinflussen den Aufbau anderer Weltaspekte

Beispiel: Flugfähigkeiten und Verteidigungssysteme

- ▶ Keine Flugfähigkeiten: Nicht überkletterbare Wände
- ▶ Katapulte/Kanonen: Höhere und stabilere Mauern, auch für Schutz dahinter befindlicher Objekte
- ▶ Heißluftballone: Sichtschutz nach oben, einfache Verteidigung nach oben
- ▶ Flugzeuge/Drachen: Bunkeranlagen, Flugabwehr; keine Stadtmauern

Weitere Effektsysteme

Abgesehen von Technologie und Magie gibt es weitere Effektsysteme

- ▶ Psychologische Massenphänomene
- ▶ Kulturelle Regeln
- ▶ Körperliche Fähigkeiten (Bewohner nicht zwingend Menschen)
- ▶ ...

Auch hier: überlegen, welche es gibt und was diese bewirken

Anzahl Effektsysteme

Es ist oft nützlich wenige Effektsysteme zu haben und alle Auswirkungen zu durchdenken; durch längeres Nachdenken kommen oft unerwartete Wechselwirkungen zutage, gerade bei Kombination Magie und Technologie; ggf. Gegenmaßnahmen einbauen

- ▶ Teleportationssystem mit niedrigem Energieaufwand
- ▶ Große Blöcke Reinstoff können magisch erschaffen werden
- ▶ Billiges Reaktordesign, kann bei unsachgemäßem Umgang eine große Explosion verursachen

Anzahl Effektsysteme

Es ist oft nützlich wenige Effektsysteme zu haben und alle Auswirkungen zu durchdenken; durch längeres Nachdenken kommen oft unerwartete Wechselwirkungen zutage, gerade bei Kombination Magie und Technologie; ggf. Gegenmaßnahmen einbauen

- ▶ Teleportationssystem mit niedrigem Energieaufwand
Endloses Wasserkraftwerk, billiger Ressourcenabbau, . . .
- ▶ Große Blöcke Reinstoff können magisch erschaffen werden
- ▶ Billiges Reaktordesign, kann bei unsachgemäßem Umgang eine große Explosion verursachen

Anzahl Effektsysteme

Es ist oft nützlich wenige Effektsysteme zu haben und alle Auswirkungen zu durchdenken; durch längeres Nachdenken kommen oft unerwartete Wechselwirkungen zutage, gerade bei Kombination Magie und Technologie; ggf. Gegenmaßnahmen einbauen

- ▶ Teleportationssystem mit niedrigem Energieaufwand
Endloses Wasserkraftwerk, billiger Ressourcenabbau, . . .
- ▶ Große Blöcke Reinstoff können magisch erschaffen werden
Uran? Besser: Nur nicht radioaktive
- ▶ Billiges Reaktordesign, kann bei unsachgemäßem Umgang eine große Explosion verursachen

Anzahl Effektsysteme

Es ist oft nützlich wenige Effektsysteme zu haben und alle Auswirkungen zu durchdenken; durch längeres Nachdenken kommen oft unerwartete Wechselwirkungen zutage, gerade bei Kombination Magie und Technologie; ggf. Gegenmaßnahmen einbauen

- ▶ Teleportationssystem mit niedrigem Energieaufwand
Endloses Wasserkraftwerk, billiger Ressourcenabbau, . . .
- ▶ Große Blöcke Reinstoff können magisch erschaffen werden
Uran? Besser: Nur nicht radioaktive
- ▶ Billiges Reaktordesign, kann bei unsachgemäßem Umgang eine große Explosion verursachen
Billige Waffe

Effektsysteme abbilden

Nicht alle Effektsysteme der Hintergrundwelt abbildbar, auch nicht immer notwendig

- ▶ Drachen in der Welt: Selbst wenn man den Drachen nie sieht, Anpassungen an Burgen vorhanden, Statuen, ...
- ▶ Telepathie: Ohnehin vorhanden (Chat)
- ▶ Vollautomatische Fabriken für alles: Nicht dort, wo der Spieler ist; billige Produkte trotzdem in der Welt verstreut
- ▶ Fahrzeuge, Flugzeuge: Stehen an verschiedenen Orten, selbst ohne implementiert Bewegungsmechanismen

Zusammenfassung Effektsysteme

Stimmige Effektsysteme machen die Welt alleine nicht stimmig, unstimmige machen sie aber unstimmig

Auswirkungen der Effektsysteme gründlich durchdenken
(Spieler sollen sich nicht fragen: Warum wird nicht folgendes gemacht; Spieler sollen auch nicht übermächtig werden durch ungeplante Kombinationen)

Inkonsistente Effektsysteme: Suspension of disbelief statt Immersion

Völker, Kulturen, Lebewesen

Weitere zentrale Frage: Wer lebt in dieser Welt

Motivationen: Was ist den Leuten wichtig, woran glauben sie

Interaktion der Völker miteinander

Vergangenheit der Kulturen: Alle Fragen auch für vergangene Epochen beantworten, inklusive vergangener Effektsysteme – können sich im Laufe der Zeit geändert haben

Teilweise HintergrundsWelt

Da Mods mit anderen Mods kombiniert werden sollen: Teile von HintergrundsWelten getrennt und kombinierbar entwerfen.

Wenn Aspekte aus anderen Mods nicht sauber automatisch erkannt werden können: Konfiguration anbieten

Beispiel: Burgenmod mit Konfiguration, wie weit die Flugfähigkeiten in der Welt sind

Für Kombinierbarkeit: Besser einzelne Aspekte gründlich durchdenken, als viele Konzepte einführen