



WIE ERSTELLE ICH EINEN DUNGEON?

Eine Spielhilfe für Interessierte
von Lord Sven I.

WIESO DIESE SPIELHILFE?

Sowohl beim Erstellen von Dungeons, Höhlen oder anderen Örtlichkeiten für die Spieler, aber als auch beim Erkunden als Spieler selbst stellt man sich immer wieder die Frage, ob das, was man dort erlebt, sich als sinnhaft darstellt. Ist das stimmig? Habe ich Immersion und komme ich gut in dieses Gebiet oder habe ich das Gefühl, ich laufe jetzt das fünfte Mal durch den gleichen Raum und irgendwie weiß ich gar nicht, was ich hier tue oder warum...

Da mich dieses auf beiden Seiten des Spieltisches regelmäßig gestört hat, habe ich mir verschiedenste Quellen im Netz angeschaut, wie man ein Spielfeld für beide Seiten schön, anschaulich und interessant gestalten kann.

Diese Zusammenstellung ist nicht abschließend oder verbindlich und wer sich im Netz auf die Suche nach diesem Thema macht, wird unzählige Quellen und Referenzen hierzu finden. Aber anbei die Checkliste, welche mir bei meinen

Örtlichkeiten unabhängig vom Setting und teilweise sogar vom Spielsystem hilft, eine Umgebung für den Spielabend zu gestalten. Die Fragen sind zwar nummeriert, aber nicht chronologisch. Bei der Erstellung einer Örtlichkeit wird es öfters vorkommen, dass man aufgrund der

Ausgestaltung feststellt, dass ein früherer Punkt angepasst werden sollte, um das Gesamtbild nicht zu beschädigen. Diese Anpassung ist essenzieller Bestandteil der Erstellung.

11 FRAGEN AN DEN DUNGEON

FRAGE 1: WARUM GIBT ES DIESEN DUNGEON?

Jedes Gebiet, das die Spieler erkunden sollen, muss einen Grund haben! Aus irgendeinem Grund gibt es dieses Haus, das dort steht; aus irgendeinem Grund gibt es diese Höhle oder diese Kanalisation - es gibt immer einen Hintergrund und eine Story. Diese sollte auch für die Spieler logisch herleitbar sein (was nicht heißt, dass sie den Spielern zur Verfügung gestellt werden muss), das heißt, wenn sie als Beispiel in ein Haus einbrechen sollen, brauchen die Bewohner Namen, einen Job, und eine kleine Hintergrundgeschichte. Wenn irgendwo im Wald eine verlassene Burgruine steht, muss es eine Begründung geben, warum es diese Burg dort gab, wie sie sich entwickelt hat und sei es nur ein Dreizeiler. Aber irgendetwas, was den Schauplatz des Abenteurers mit Leben und den Spielern einen Sinn gibt. „Es gibt eine Burg und plündert sie!“, baut nicht wirklich Immersion auf...

FRAGE 2: WELCHE RÄUME GIBT ES?

Wenn ich die Geschichte der Örtlichkeit kenne, kann ich schauen, wie ich sie entsprechend herrichte. Jedes Haus, in das ich einbreche und in dem Menschen wohnen, muss eine Schlafstätte haben, eine Kochstätte und wahrscheinlich auch einen Abort. Wenn ich das Ganze in eine Stadt setze, wird das nicht in einem einzelnen Raum sein, sondern sich wahrscheinlich über mehrere Räume und ggf. Stockwerke erstrecken. Vielleicht gibt es noch Kinder, vielleicht gibt es Gesellen - auch diese brauchen einen eigenen Raum. Diese Räumlichkeiten müssen arrangiert sein damit sie in sich stimmig aneinanderreihen. Der Geselle wird höchstwahrscheinlich eher dichter an der

Werkstatt schlafen als die Kinder des Hausherrn, die wahrscheinlich eher in den oberen Stockwerken des Hauses schlafen. Hier kann man sich sehr gut mit historischen Bauplänen oder Berichten aus kulturhistorischen Museen helfen, um authentische Gebäude darzustellen (z.B. Kramer Amtsstuben in Hamburg, Torfstecher Hütten in Ostfriesland). Auch real existierende Höhlen können die Ausgestaltung einer Örtlichkeit erheblich unterstützen (z.B. Kalkberghöhlen in Bad Segeberg).

FRAGE 3: WER BEWOHNT DIE ÖRTLICHKEIT?

Hier muss eventuell unterschieden werden in ehemalige Bewohner und in die aktuellen Bewohner. Eine Burgruine mag früher Ritter und ihr Gefolge beherbergt haben und jetzt können es Räuber oder Orks und Goblins oder sonst was sein... Das heißt, auch die ehemalige Planung der Räume kann jetzt anders verwendet werden, allerdings sollten die alten Räume immer noch erkannt werden (in einer Burgruine unter Umständen die ehemalige Kapelle oder der Versammlungsraum mit dem großen Kamin. In einer ehemaligen Bärenhöhle im Sommer kann man ggf. immer noch das Winterlager des Bären erkennen). Wiederum ist in einem aktuell bewohnten Stadthaus eventuell mit Werkstatt im Erdgeschoss die Frage, wer wohnt wann wo. Sprich: wenn ich nachts einbreche, wird wahrscheinlich die Werkstatt leer sein. Ich muss aber aufpassen, weil irgendwo wahrscheinlich der Geselle schläft. Wiederum kann ich bei Tag vielleicht über das Dach besser einsteigen, weil die Kinder in der Stadt unterwegs sind.

FRAGE 4: WIE SIEHT DIE ÖRTLICHKEIT AUS?

Dieses ist einer der Punkte, der am stärksten auf die Vorstellungskraft der Spieler abzielt. Jeder hat ein eigenes Bild im Kopf, wenn er sich eine verlassene Hütte im Wald vorstellt, aber es ist wichtig, dass sich alle das Gleiche vorstellen. Somit muss Klarheit über die Umgebung und ggf. die vorhandenen Baustile (z.B. Ziegel, Steinblöcke, Holzbau) oder natürlichen Gegebenheiten (z.B. (Misch-)Wald mit Unterholz, Höhle mit feuchten Wänden) herrschen.

Besonderheiten sind auch hier wieder entsprechend hervorzuheben; ggf. erst nach erfolgreicher Probe durch die Spieler.

FRAGE 5: WELCHE FUSSBÖDEN UND DECKEN GIBT ES?

Auch wenn dieses Thema unglaublich trivial erscheint: wenn ich weiß, wie der Fußboden aussieht, weiß ich, ob ich eventuell mit Fallen, einstürzenden und morschen Decken(-balken) rechnen muss und ob ich auf dem Fußboden z.B. schleichen kann. Ist er dreckig, kann ich dort was erkennen, wenn ich Leute verfolgen muss (Schleifspuren oder Fußabdrücke). All dies ist hilfreich, um darzustellen, wie die Umgebung aussieht und auch um eventuell einen Stil oder ein Gefühl zu vermitteln, wie die Umgebung auf die Charaktere wirkt. Auf einem auf Hochglanz polierten Marmorfußboden in einer hell erleuchteten Tempelhalle, werden sich die Spieler hoffentlich anders verhalten, als auf dreckigen Kopfsteinpflastern in einer dunklen Gasse - aber auch auf dem dreckigen Kopfsteinpflaster können sie eher erwarten, dass sie auf dem Fußboden ausrutschen. Gleiches gilt für morsche Deckenbalken, diese könnten fallen oder herabstürzende Deckenelemente bedeuten. Auch die Deckenhöhe ist durchaus nicht irrelevant: in einem Kriechtunnel braucht man keinen Oger erwarten, aber variierende Deckenhöhen in natürlichen Höhlen können unterschiedlichste Gegner hervorrufen oder Herausforderungen darstellen: eine Tropfsteinhöhle mit Stalaktiten in zehn Meter Höhe könnten für den erfahrenen Abenteurer durchaus die

Gefahr von herabfallenden Tropfsteinen bedeuten, auch könnten bei solchen Deckenhöhen in einer Höhle ganz andere Gegner auftreten als man sie eventuell bislang erwartet hat.

FRAGE 6: BELEUCHTUNG

Auch wenn die Beleuchtung gefühlt als von selbst gegeben angenommen wird, so macht sie doch einen erheblichen Unterschied. Nicht jeder Spielercharakter hat Nachtsicht oder Dunkelsicht und auch nicht jeder Gegner hat diese Optionen. Und abhängig von diesen Sichtverhältnissen kann sich für die Spieler einiges beim Spiel ändern: sehen Sie die Fallen, die Hinweise oder gar die Gegner. Somit hat man sich auch bei der Erstellung des Spielfeldes sich Gedanken zu machen, wo wie viel Beleuchtung zur Verfügung steht und was diese Beleuchtung bewirkt.

FRAGE 7: EINRICHTUNG DER ÖRTLICHKEITEN

Wie bereits weiter oben beschrieben sollte, jeder Raum/Bereich zumindest ursprünglich einmal eine Aufgabe gehabt haben. Diese Aufgabe sollte sich in der Einrichtung irgendwie widerspiegeln – mindestens, wenn diese Aufgabe heutzutage noch Bestand hat. Sollte sich die ursprüngliche Aufgabe geändert haben, könnte man es zumindest noch andeuten oder irgendwie weiterhin zur Kenntnis bringen: ein verlassenes Skriptorium in einem ehemaligen Kloster könnte man heutzutage immer noch durch große Lichteinlassende Fenster und immer noch vorhandene große Kronleuchter an der Decke darstellen; auch wenn vielleicht die Schreibpulte schon lange zerstört sind oder weggeschafft wurden. Allgemein sollte die Einrichtung dem Stil und der Idee des Hauses oder der Örtlichkeit allgemein folgen: in einem städtischen Wohnhaus muss es Betten ebenso wie einen Esstisch und eine Kochstelle geben. Wenn es eine Werkstatt gibt, müssen die entsprechenden Gerätschaften vorhanden sein. Wenn ein Lagerhaus als Örtlichkeit gewählt wurde, sollte man sich darüber Gedanken machen, was für Waren in den Kisten transportiert werden. Nichts ist für beide Seiten trauriger, als wenn die Spieler eine Kiste

öffnen und ihr Spielleiter nicht weiß, was in der Kiste ist - der Spielleiter fühlt sich ertappt und die Helden fühlen sich nicht ernst genommen.

Auch kann man diese Einrichtung nutzen, um den Spielern kreative Lösungsoptionen zu erzeugen: warum nicht den Gegner mit dem hängenden Kronleuchter erschlagen? Oder in ein leeres Fass stoßen? Können die Spieler Einrichtungsgegenstände nutzen, um andere Bedingungen zu ändern: Licht anmachen, Fenster öffnen und nach Hilfe rufen, Feuer legen...

FRAGE 8: FALLEN

Auch Fallen sind ein Thema, über das man sich im Vorfeld Gedanken machen sollte: sie müssen stimmig für die jeweilige Örtlichkeit sein und passend für die Spielergruppe. In einem bewohnten Stadthaus wird es höchstwahrscheinlich keine Schlagfalle aus der Decke geben; das passt einfach thematisch nicht. Dort kann es aber in kleinen Schatztruhen kleine Nadeln mit Gift geben – auch wenn dieses Gift dann wieder in seiner Potenz dem Charakterlevel angepasst sein sollte. Oder eben auch nicht, wenn die Örtlichkeit es entsprechend hergibt (Assassinengilde, Tempel eines Seuchengötzen, etc.). Auch sollten die Fallen den jeweiligen aktuellen Bewohnern angepasst sein; Orks und Goblins werden wahrscheinlich keine filigran ausgeklügelten Giftfallen einrichten, sondern eher auf Schlag- und Schussfallen oder Fallgruben setzen. Andererseits könnten in verlassenem alten Bereichen Fallen der ehemaligen Bewohner noch aktiv sein – was sich dann wieder mit der Geschichte der Örtlichkeit decken sollte.

FRAGE 9: UMWELTBEDINGUNGEN

Unter Umständen ist dieses bei unterirdischen Höhlensystemen oder Dungeons nicht so stark von Bedeutung, aber bei oberirdischen oder städtischen Örtlichkeiten durchaus von Wichtigkeit: haben wir Tag oder Nacht? Wenn wir das eine haben, was passiert dort und was passiert bei dem anderen Zeitbereich. Wie ist das Wetter: regnet es, haben wir Sonnenschein? Ist eventuell Frost und

unser Einbruch über das Dach ist eine blöde Idee geworden, da der Regen von letzter Nacht die Schindeln mit einer Eisdecke überzogen hat? Wie verhält sich die Situation bei Regen? Unter Umständen sind wir in einem sumpfigen Gebiet, dann wird Regen einiges verändern. Auch wirken sich die Umweltbedingungen ggf. auf die Geräuschkulisse aus. Regen in einem Laubwald wirkt sich stärker auf Schleichoptionen aus als Regen an einer Steilküste, gegen die das Meer brandet.

FRAGE 10: DIE GRÖSSE DER KARTE

Die Größe der Karte ist ein Punkt, bei dem eher das spannend ist, wenn sie endet. In einem Höhlensystem sind die Grenzen klar definiert, bei einem Encounter in einem Wald muss man sich Gedanken machen, was ist dort, wo die Spieler eigentlich nicht hinsollen? Was passiert, wenn sie ihren Spielbereich verlassen? Ebenso in Stadthäusern: gibt es Nachbarn? Und wenn ja, wie reagieren diese, und wann und weswegen?

FRAGE 11: VISUALISIERUNG

Dieser Punkt ist jedem komplett selbst überlassen – aber: wenn ich mir eine Örtlichkeit überlegt habe und diese mit meinen Spielern erleben will, ist es sehr hilfreich, mindestens eine grobe Handskizze für die Spielleitung zu haben, um sich die Raumanordnungen und örtlichen Besonderheiten zu markieren. Es wäre doch sehr ärgerlich, im Eifer des Spieleabends die Position des gesuchten Schatzes mit der fiesesten Falle zu vertauschen.

Sollte man mit Kartenelementen oder kompletten Landschaftselementen arbeiten, empfiehlt es sich für den geschmeidigen Spielfluss, diese entsprechend den Räumlichkeiten vorzubereiten, damit man keine große Pause während des Aufbaus im Spiel hat. Auf der anderen Seite kann man die Bauzeit ehr gut nutzen, um den Spielern den Raum zu beschreiben und die Immersion aufzubauen.

Danke an Dzaarion für das Erstellen des Templates
„Wie erstelle ich einen Dungeon“ von Lord Sven I.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International