

Thomas Finn



Werkstattbericht Himmelsbrand

von Thomas Finn

(Über die Entstehung eines Mobile-Spiels)

Werkstattbericht Himmelsbrand

Himmelsbrand

Wer meine Publikationen kennt, weiß, dass ich mich bis 2003 nicht gerade als Autor von Solo-Abenteuern hervorgetan habe. Die einzige Ausnahme stellte das PP&P-Printsolo „Popcorn, Plüsch & Petticoats“ dar, das Mitte der 90iger in einer wunderschönen Poket-Ausgabe veröffentlicht wurde - und das (ebenfalls 2003) nicht ganz zufällig in einer Nebenlinie der Chromatrix-Mobile-Spiele erschienen ist.

Grund dafür war, dass ich als Autor die Aussicht enttäuschend fand, dass sich ein Spieler durch ständiges „cheaten“ an den Herausforderungen quasi vorbeimogeln konnte. In einem Printsolo braucht er ja nur bestimmte Abschnitte zu ignorieren und entsprechend vorzublättern.

Bei einem Gruppenabenteuer ist dies nicht so ohne weiteres möglich, obschon es bekanntlich auch hier Spieler gibt, deren Vorbereitungen vor dem Spielabend darin bestehen, einen heimlichen Blick in die Unterlagen des Spielleiters zu werfen ...

All dies änderte sich, als ich Ende 2002 von Chromatrix gefragt wurde, ob ich nicht ein exklusives DSA-Solo für die neue Handy-Spielreihe schreiben wolle. Stefan Blanck, der Geschäftsführer von Chromatrix, reiste dazu eigens nach Hamburg, um mich von den aufregenden Möglichkeiten zu überzeugen, die die neue Spielplattform Autor und Spielern bietet.

Um es kurz zu machen, es dauerte nicht lange, und er hatte mich am Wickel. Die Möglichkeiten, die er mir aufgezeigt hatte, waren für einen Autor einfach ideal.

Unterschiede zu Print-Solos

Wer schon einmal ein Mobile-Soloabenteuer gespielt hat, kennt die Unterschiede zu den Print-Varianten. Nicht nur, dass die Mobile-Spieler weitaus mehr Charaktere erschaffen und diese getreu der DSA4-Regeln nach Belieben ausgestalten können, die Programmierung weiß auch Geschlecht und Rasse der Spielfiguren, sowie die Anzahl der bestandenen Abenteuer zu unterscheiden (was individuelle Handlungsstränge ermöglicht). Hinzu kommen weitere Features, die dem Autor den Einbau dramaturgischer Kniffe erlauben, die in Printsolos undenkbar sind. Sei es, dass in jedem Abenteuerabschnitt abgefragt werden kann, ob der Spieler dieses oder jenes Fundstück besitzen; oder sei es, dass es die Programmierung erlaubt, bestimmte Herausforderungen den bis dahin gesammelten Erfahrungen der Spieler anzupassen. Vor allem: Schummeln ist ausgeschlossen.

Vorüberlegungen

Als ich Ende 2003, kurz nach der Abgabe des Manuskripts zu meinem ersten DSA-Mobile-Abenteuer „Drachenfeuer“, von Chromatrix gefragt wurde, ob ich auch 2004 ein weiteres Mal für die Spielreihe schreiben würde, war meine Antwort ein deutliches: Ja.

Zu diesem Zeitpunkt war die aufregende ‚Jahr des Feuers-Kampagne‘, die die Spielerschaft derzeit nicht ohne Grund in Atem hält, noch im redaktionellen Planungsstadium. Damals war noch nicht vorgesehen, „Himmelsbrand“ (das diesen Titel natürlich noch nicht trug) in die JdF-Kampagne einzubetten. Wie aber schon bei „Drachenfeuer“ geschehen, war es meine Absicht, auch das neue Szenario im zentralen Mittelreich anzusiedeln – und zwar in Gareth!

Als Schauplatz hatte ich mir das berühmte Kaiserturnier von Gareth ausgesucht, da ich mich auch heute noch mit viel Vergnügen an den einstigen DSA-Klassiker, das Gruppenabenteuer „Die Verschwörung von Gareth“, zurück erinnere. Nicht nur, dass seitdem kein Turnierabenteuer mehr publiziert wurde (das Setting also relativ unverbraucht war), hinzu kam eine reizvolle Idee: die DSA-Mobile-Spieler können sich im Chromatrix-Forum in der sogenannten „Ruhmeshalle“ freundschaftlich messen, indem sie die Abenteuerpunkte ihrer Charaktere miteinander vergleichen. Meine Idee war es, die vorhandene Programmierung dazu zu nutzen, nach Bestehen des Abenteuers, einen gemeinsamen Groß-Turniersieger zu ermitteln.

Leider – oder vielleicht: zum Glück? - kamen die aktuellen Planungen für die ‚Jahr des Feuers-Kampagne‘ dazwischen. Anton Weste, Hauptautor des Kampagnenbandes „Schlacht in den Wolken“ (erster Teil der JdF-Kampagne, an dem ich ebenfalls mitgeschrieben habe; im Folgenden kurz SidW genannt), wählte als Auftakt ebenfalls das Große Turnier von Gareth. Dies aus gutem Grund. Denn wie konnte man eine bessere Fallhöhe für die Spieler schaffen, als das Mittelreich alter Prägung auf dem berühmten Turnier noch einmal in Glanz

und Gloria vorzuführen, um es dann mit einem Paukenschlag dem Untergang preiszugeben? Mein ursprüngliches Vorhaben ging damit aber ebenfalls in Flammen auf.

Einbettung in die JdF-Kampagne

Als redaktionell feststand, dass über Gareth eine Katastrophe apokalyptischen Ausmaßes hereinbrechen würde, disponierte ich kurzerhand um. Das Kaiserturnier als Aufhänger blieb aus oben genannten Gründen bestehen; ich entschied jetzt aber, den Mobile-Spieler ebenfalls an den spektakulären Geschehnissen teilhaben zu lassen.

Schnell war mit Anton vereinbart, dass wir SidW und „Himmelsbrand“ (also Pen&Paper- und Mobile-Abenteuer) auf bislang ungeahnte Weise miteinander verzahnen würden. Wir trafen uns in Hannover und suchten eine Szene heraus, bei der sich diese Verknüpfung erzählerisch als sinnvoll erwies. Schnell war eine solche auch gefunden: der Ritt der Greifenreiter gegen die Fliegende Festung Galottas. Davon abgesehen, dass uns bei näherer Überlegung die Schar der Gegner an dieser Stelle des Abenteuers ohnehin als zu übermächtig erschien (die Pen&Paper-Spieler also Hilfe gebrauchen konnten ...), bot mir diese Verknüpfung die Gelegenheit, jene geheimnisvolle Institution Gareths mehr zu würdigen, die mir in SidW etwas zu kurz gekommen schien: der Oktagontempel der Hesinde.

Katastrophenstimmung

Von äußerster Wichtigkeit erschien mir ferner, dass Mobile- und Print-Abenteuer die gleiche Untergangsstimmung vermittelten. Der Wiedererkennungseffekt sollte äußerst hoch sein. Als ich die Ereignisse in „Himmelsbrand“ festlegte, orientierte ich mich daher 1:1 an den Geschehnissen, die wir in SidW vorgesehen hatten. Der Spieler begegnet in beiden Abenteuern prominenten Meisterfiguren des Schwarzen Auges, und er muss sich in beiden Szenarien sehr ähnlichen Herausforderungen stellen.

Potentiellen Spielern des Pen&Paper-Abenteuers sollte „Himmelsbrand“ beispielhaft vermitteln, wie wir uns die Darstellung der dramatischen Ereignisse in Gareth vorgestellt hatten. Diejenigen hingegen, die SidW als Spieler erlebten, sollten sich an die spannenden Geschehnisse in der heimischen Spielrunde erinnert fühlen. Darüber hinaus wimmelt es in „Himmelsbrand“ von schrecklichen Situationen, in denen der Held einer Situation gegenüber steht, in die er zwar eingreifen kann, die ihn aber einen Gutteil seiner Kräfte kosten mag. Gemein? Nein, ein Dilemma, in das ich den Spieler mit voller Absicht stürze. Erzählerisch ist es natürlich eine Frage der Moral, ob ich es zulasse, dass das arme Mütterchen auf dem Marktplatz von Gargylen zerrissen wird. Was aber, wenn mein Eingreifen auf „Nebenkriegsschauplätzen“ dazu führt, dass meine eigentliche Queste, Gareth zu retten, scheitert?

Dieser Gewissenskonflikt ist zugleich ein Hauptmerkmal der ganzen Kampagne. Das Mittelreich überstrahlt den Helden nicht mehr mit hellem Glanz, vielmehr strahlt der Held vor einem verschatteten Hintergrund.

An allen Ecken und Enden „brennt es“, überall werden jetzt Helden gebraucht - ein Held allein KANN aber nicht überall zugleich sein. Er muss, so bitter das auch ist, Prioritäten setzen.

Konzeptionelle Gedanken

Mit Sicherheit lässt sich sagen, dass ich bei „Himmelbrand“ von den Erfahrungen profitierte, die ich zuvor mit dem Mobile-Abenteuer „Drachenfeuer“ gesammelt habe.

„Himmelsbrand“ bietet daher die Möglichkeit (und vielleicht auch die Notwendigkeit), einzelne Schauplätze mehrfach aufzusuchen. Der Spieler sollte maximale Freiheit bei seinen Entscheidungen haben, zugleich trug dieser Kniff dazu bei, die subjektiv erlebte Spiellänge des Szenarios zu erhöhen.

Darüber hinaus sollte „Himmelsbrand“ Abenteuer auf drei unterschiedlichen Ebenen ermöglichen: in der Stadt, unter der Stadt und über der Stadt. Faktisch hieß das: der Spieler sollte frei darüber entscheiden können, auf welche Weise er die plotimmanenten Schauplätze aufsuchte. Natürlich macht es einen Unterschied, ob ich mich inmitten des Geschehens, also in den umkämpften Straßen Gareths bewege, oder ob ich zum Beispiel die Kanalisation nutze, und mich im dortigen Gängesystem zu meinen Zielen durchschlage. Bei den Testspielen zeigte sich schnell, dass es „Himmelsbrand“ mit diesem Trick vermochte, auch die Spieltiefe um ein mehrfaches zu erhöhen. Sprich: das Abenteuer bietet auch beim zweiten oder dritten Durchlauf noch immer neue Herausforderungen.

Insbesondere sah ich diesmal zwei grundsätzlich unterschiedliche Showdown-Optionen vor. Allein diese sind es sicher wert, das Abenteuer noch ein weiteres Mal zu spielen.

Graphik

Von Anbeginn an, begleitet der Illustrator Folko Streese die DSA-Mobile-Reihe. Bei „Himmelsbrand“ hat er sich unserer Ansicht nach selbst übertroffen.

Als Beispiel dafür mag das spektakuläre Himmelsbrand-Cover anzusehen sein, das man auf der Hauptseite von Chromatrix einsehen kann: <http://www.chromatrix.com/html/himmelsbrand.html>.

Als „Cover-Motiv“ für ein Handy-Display erwies sich dieses Bild natürlich als zu groß. Auch Folko steht bei jedem Mobile-Spiel erneut vor der künstlerischen Herausforderung, möglichst viele Bildinhalte auf relativ kleinem Raum unterzubringen.

Sein erster, um einige Elemente reduzierter Vorschlag sah daher so aus:



Leider erwies es sich dieses Titelbild immer noch als zu reich an optischen Elementen. Folko sah sich daher gezwungen, das Motiv noch einmal um einige Elemente zu verschlanken.



Das veränderte Cover, das sich so auch auf dem Handy-Display findet, sieht nun so aus.

Auch bei den Abschnitts-Illustrationen sind stets Zugeständnisse an die Displaygröße nötig. So lautete meine (etwas naive) Vorgabe für den Pentagontempel der Hesinde wie folgt:

Bild 8: Ein gepflasterter Platz, auf dem sich ein großer, eigentümlicher Tempel mit fünfseitigem Grundriss erhebt: der altehrwürdige Pentagontempel Hesindes, die Göttin der Magie (ihr Symbol ist die Schlange).

Wichtig: umgeben ist das Gebäude von 20 mächtigen Ulmen.

Auf dem Vorplatz: aufgebrachte Magier, Studiosi und Geweihte (in grün-gelben Kutten) im Kampf (Blitze, Flammenlanzen?) gegen beliebige Schreckgestalten, die brennend vom Himmel stürzen.

Jeder, der künstlerisch etwas versierter ist als ich, wird bei solch unzureichenden Vorgaben die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Vielleicht hat das auch Folko getan, als er meinen Vorschlag das erste Mal in Händen hielt.

Sein erster Entwurf sah so aus:



Natürlich hatte ich mir den Tempel etwas größer vorgestellt.

Beschrieben hatte ich das aber nicht ...

Ohne zu klagen besserte Folko das Bild nach.



Das war schon eher der Pentagontempel, wie ich ihn mir vorgestellt hatte. Man sieht, auch das Zusammenspiel zwischen Autor und Künstler bedarf einer gewissen Erfahrung.

Programmierung

Während so nun nach und nach alle Graphiken entstanden, von denen einige auf der Seite von Chromatrix, einige andere aber auch auf meiner Webseite einzusehen sind (wobei das schönste Motiv von allen, die Fliegende Festung Galottas, derzeit nur den Mobile-Spielern zugänglich ist), begann Stefan Blanck damit, einige Gimmicks für das Abenteuer zu programmieren.

Hierzu zählt der Handelskontor Störrebrandts, der seine Waren – je verzweifelter die Lage in Gareth wird – zu dementsprechend unterschiedlichen Preisen herausrückt; dazu zählt aber auch ein Zufallsgenerator auf dem Marktplatz vor dem Immanstadion, den der Held immer mal wieder überqueren muss.

Dieser Zufallsgenerator koordiniert ein gutes Dutzend unterschiedlicher Begegnungen, mit denen der Spieler auf dem Platz konfrontiert wird. Dadurch ist gewährleistet, dass ein Spieler das Abenteuer mehrfach spielen kann, ohne in die Verlegenheit zu geraten, einer ständig gleichen Abfolge von Herausforderungen ausgesetzt zu werden.

Auch dieser Kniff dürfte dazu beitragen, die Spieltiefe des Abenteuers um ein Weiteres zu erhöhen.

Fazit

„Himmelsbrand“ hat mir in mehrfacher Hinsicht Spaß bereitet. Zum einen, da ich dadurch die Gelegenheit erhielt, die Freunde des Schwarzen Auges auch mit den Mitteln des neuen Mediums Mobile an der Jahr des Feuers-Kampagne zu beteiligen, zum anderen, weil ich mir sicher bin, dass die aufregenden Handy-Abenteuer als Medium sehr dazu geeignet sind, neue Spieler an das Genre der Pen&Paper-Rollenspiel heran zu führen.

Denn seien wir ehrlich: welche Gelegenheit wär e dafür besser geeignet gewesen, als der Auftakt der spektakulärsten Kampagne seit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad?

Viel Spaß also mit „Himmelsbrand“
Thomas Finn