

Worlds: Der Weltengenerator

Von Jens W. Kroker

Anleitung

Der Weltengenerator dient dazu, schnell Inspirationen für neue Welten zu erhalten, in denen man ein Rollenspiel spielen oder die man als Grundlage für Geschichten aller Art nutzen kann. Dabei ist es nicht das Ziel vollständig durchdachte Welten zu generieren sondern eben Inspirationen zu sammeln, die die weitere Bearbeitung der Welt mit eigenen kreativen Ideen vereinfachen. Der Generator ist dabei ein Gerüst, das aus meiner Sicht heraus universal für jede denkbare Welterstellung nutzbar ist.

Auch ist der Generator so wie ich ihn veröffentlichte nicht ansatzweise vollständig und will es nicht sein. In sechs Phasen mit zahlreichen Kategorien bildet er viele für das Spiel oder erzählen wichtige Aspekte einer Welt ab, aber es gibt noch viele weitere Aspekte, die eben nicht einbezogen wurden. Auch sind die Kategorien, die mit von mir gewählten Begriffen gefüllt wurden nicht vollständig und wollen das auch nichts ein. Ich werde sämtliche Rohmaterialien, Exeltabellen und Strukturen kostenfrei zur Verfügung stellen und fordere jeden und jede auf, sich den Generator zu eigen zu machen und nach den eigenen Bedürfnissen anzupassen und zu ergänzen. Ein Youtubevideo wird genauer erläutern.

Kommen wir aber zu den veröffentlichten Versionen und wie sie zu verwenden sind.

Ich veröffentliche den Generator in zwei Varianten. 1. als playingcard.io Tisch, dessen Speicherdatei auf rollenhörspiel.de mit allen anderen Materialien herunterladbar ist, und den man dann nur noch auf playingcadsr.io importieren muss. Diese Variante ist genau genommen ein Kartenspiel, durch das man sich nur durchklicken muss. Im Idealfall von oben links nach unten rechts um eine Welt zu erschaffen. Keine der Phase muss man jedoch benutzen, der Generator ist vollkommen modular und jede Phase kann für sich alleine verwendet werden.

Die zweite Version des Generators sind PDF Würfeltabellen. Man wird ein virtuelles Würfeltool benötigen, ansonsten kann man diese Version aber vollkommen analog benutzen.

Es folgt eine Erläuterung der einzelnen Phasen, ihrer Kategorien und wie sie zu interpretieren sind.

Phase Eins: Setting

Hier wird das Grundgerüst der Welt gebaut. Es soll ein grundsätzliches Gefühl für das Setting in dem gespielt wird entstehen, indem leicht nachvollziehbare Assoziationen miteinander verknüpft werden. Dabei ist wichtig, dass alle Begriffe keine exakten und unbeweglichen Vorstellungen sind, sondern rein als

Assoziationsfläche dienen. Die Interpretation der Begriffe ist ausdrücklich erwünscht und notwendig.

Genre: gibt einen ersten Eindruck des Settings. Hier soll ein Grundton gesetzt werden, der sich je mehr Phasen verwendet werden, aber spezifizieren oder auch völlig abändern kann.

Zeitalter: Hier soll die Vorstellung eines gewissen technologischen Standes etabliert werden. Die Zeitalterbeispiele sind reine Assoziationen und die Technologiebegriffe ebenso. Mittelalter heißt z.B nicht, dass alles so sein muss wie im europäischen Mittelalter, sondern nur, dass der technologische Stand dem Mittelalter ungefähr entspricht.

Stil: ist optional und soll wie Genre den Grundton der Welt weiter definieren. Hier werden jedoch spezifischere Begriffe aufgelistet, die eine Vorstellung davon geben könnte, wie die Welt etwa aussieht oder sich anfühlt. Phase 1 funktioniert auch gut ohne die Kategorie Stil und diese sollte nur angewendet, wenn man seine Vorstellung der Welt deutlich konkretisieren will.

Phase Zwei: Region

Hier werden die natürlichen Faktoren einer Welt oder einer bestimmten Region der Welt genauer betrachtet. Man kann die gezogen Begriffe also auf die Gesamtwelt

beziehen, aber genauso gut diese Phase mehrfach durchspielen, um verschiedene Regionen zu erschaffen.

Klima: Hier wurden leicht verständliche Begriffe gewählt welche die klimatischen Bedingungen einer Region bestimmen. Dabei bedeutet der gezogene Begriff nicht, dass es immer nur eine Wetterlage gibt, sondern nur, dass diese in der Regel vorherrscht. Saisonale und tägliche Wechsel sind dennoch vorgesehen.

Biome: bestimmen, welche Landschaftsformen in der Region dominieren. Auch hier bedeutet es nicht, dass es nur diese Landschaftsformen in der Region gibt, sondern nur, dass sie das Landschaftsbild prägen. Es ist zu empfehlen 1-3 Karten für eine Region zu ziehen.

Natürliche Gefahren: Um die Landschaft interessant zu gestalten, kann man Karten ziehen, die bestimmte Gefahren platzieren. Manche der Begriffe, wie etwa Monster verändern unter Umständen die Vorstellung der Welt deutlich. Man muss in einem solchen Fall überlegen, ob die gezogene Karten zur Welt passt, die man erschaffen will. Auch hier sind die gezogenen Gefahren natürlich nicht die einzigen, sondern nur die prominentesten.

1-2 Karten zu ziehen, ist sinnvoll.

Natürliche Ressourcen: Passend zu den Gefahren platzieren die Ressourcen Vorteile in der Landschaft, die etwas über die Nutzbarkeit des Gebietes aussagen. Auch hier machen 1-2 Karten Sinn.

Phase Drei: Reich

In dieser Phase wird ein Reich, welches sich in der gebauten Region befindet, erstellt. Man kann in eine Region natürlich mehre bauen und diese in Konkurrenz stellen, ein einzelnes als Setting zu verwenden ist aber auch ausreichend abhängig von den eigenen Bedürfnissen.

Zuallererst wird aber bestimmt oder ausgewürfelt, welche Geschlechterordnung im Reich herrscht.

Organisation: Hier wird differenziert, wie das Reich in seiner Struktur und Größe organisiert ist. Handelt es sich um einen kleinen Stamm oder um einen Verbund von Stämmen. Ist es etwa ein Kleinstaat wie in unabhängiges Herzogtum mit viel Landschaft, aber keinen großen Städten oder ein einziger Stadtstaat. Vielleicht ist es aber auch eine große Nation mit vielen Städten und Dörfern über eine große Fläche verteilt, oder gar ein Verbund verschiedener Nationen in Form eines gewaltigen Imperiums.

Form: Hier wird die Regierungsform beschrieben, die im Reich vorherrscht. Das bedeutet die Art wie regierte wird und wer die macht, ausübt wird bestimmt. Es ist sinnvoll nur eine Karte zu ziehen , will man experimentieren kann man aber auch mehrere ziehen, oder wählen.

Hierarchie: Hier wird zusätzlich zur Regierungsform noch einmal konkretisiert, wer die Macht hat, in dem

Personengruppen bestimmt werden, die in der Hierarchie der Gesellschaft an vorderster Stelle stehen. Zieht man nur eine Karte bestimmt man damit, wer die Vormachtstellung im Land hat aber nicht unbedingt, wer es regiert. Das hängt dann natürlich noch von der Regierungsform ab. Zieht man mehrere Karten oder gar alle kann man in der Reihenfolge von erster bis letzter Karte die Hierarchie des Reiches bestimmen.

Phase Vier: Gesellschaft

Nun kann man mit verschiedenen Kategorien die Gesellschaft des Reiches genauer bestimmen und einen Eindruck davon bekommen, wer in ihr lebt, am was sie glaubt, welche Werte sie dominieren und was die Wirtschaft dominiert.

Bevor man Karten zieht, kann man wieder entweder würfeln oder sich entscheiden ob die Gesellschaft 1. heterogen oder homogen ist und ob sie zweitens auf Sklavenwirtschaft beruht oder nicht.

Beim Ersteren geht es um die Frage, ob es nur eine ethnische Gruppe, beziehungsweise nur eine Spezies gibt oder mehrere. Die möglichen ethnischen Gruppen sind im Generator nicht ermittelbar, sondern kann man getrost selbst abhängig vom Bild der Welt bestimmen, das man bereits hat. Beantwortet man die Sklavenwirtschaft mit Ja, ist auch zu überlegen, welche Funktion die Sklaven haben und ob sie einer bestimmten Spezies oder ethnischen Gruppe angehören oder welche Faktoren sonst zur Versklavung führen.

Spezies: Diese Kategorie ist rein optional und hängt davon ab, ob man andere Spezies als Menschen in der Welt haben will oder nicht. Wie man die Kategorie benutzt, kann auch stark variieren. Man kann einfach eine Karte ziehen und damit in einer homogenen Gesellschaft die Spezies wählen, die in diesem Reich lebt oder man zieht eine Karte in einer heterogenen Gesellschaft, um zusätzlich zu den Menschen eine weitere Spezies einzuführen. Wie viele Karten man zieht, ist komplett offen und hängt vom Bild der Gesellschaft ab, das man zeichnen will.

Glaube: Hier wird die Basis der Religion definiert. Momentan existiert keine eigene Phase, um eine Religion zu erschaffen, aber hier wird zumindest die Art der Religion festgelegt. Neben Monotheismus, dem Glaube an einen oft transzendenten Gott und Polytheismus, dem Glauben an mehre oft gestaltliche Götter gibt es noch Animismus, den Glauben an beseelte Natur wie Windgeister oder ein Totem. Statt Atheismus wurde hier als gottfreie Glaubensvorstellung e, die Wissenschaft gewählt, wobei, der Glaube an die Erklärbarkeit der Welt durch Wissenschaft darstellt.

Werte und Tabus:

Die Kategorien Werte und Tabus gehören zusammen und haben den exakt selben Kartenpool, was interessante Kombinationen hervorrufen kann. Werte und Tabus bestimmen dabei, was in einer Gesellschaft als angesehen und was als unerwünscht gilt. Tabus meinen dabei aber keine Dinge die komplett gebannt

und verboten sind, sondern eher Wertvorstellung die wenig geachtet und teilweise mit sozialen Restriktionen belegt sind. Es können dadurch aber durchaus Werten sein, die bei bestimmten Gesellschaftsgruppen besonders beliebt sind. Ein Beispiel dafür ist das Ausleben von Sexualität in den 60 Jahren. Die Mehrheitsgesellschaft sah dies noch als Tabu an, während eine junge Generation anfang, genau dieses Tabu als erstrebenswert zu erachten. Durch das Gegenüberstellen von Werten und Tabus können Spannungsfelder der Gesellschaft gezeichnet werden. Man kann die Werte und Tabus in einer religiösen Gesellschaft im übrigen auch gut mit den Religionsvorstellungen gleich setzten. Eine säkularisierte Betrachtung ist aber genauso gut möglich. Es macht Sinn von beiden Kategorien 1-4 Karten zu ziehen. Sollte sich ein Wert und ein Tabu gleichen, kann man entweder neu ziehen oder in diesem Begriff verschiedene Bedeutungen suchen und dann die positive und die negative Interpretation bestimmen.

Probleme: Hier werden Probleme beschrieben, mit denen die Gesellschaft zu kämpfen hat. Zwischen 1 und 4 Karten zu ziehen, ist sinnvoll.

Wirtschaft: Ein wichtiger Teil einer Gesellschaft ist die Frage, welcher wirtschaftliche Zweig und damit welcher Arbeitgeber dominiert. Das bedeutet wieder nicht, dass es nur diesen Zweig gibt, sondern nur, dass er den meisten Einfluss auf die Gesellschaft hat.

Phase 5: Übernatürliche Kräfte

In dieser Phase wird bestimmt, ob es übernatürliche Kräfte in der Welt gibt und wenn, ja wie ausgeprägt und wie mächtig sie im Durchschnitt sind.

Wie sie genau in die Welt integriert sind, wer sie nutzt und in welchem Zusammenhang wird nicht ermittelt und muss selbst erarbeitet werden.

Zunächst aber wird durch Würfelwurf oder Wahl bestimmt, ob es solche Kräfte überhaupt gibt.

Verbreitung: Hier wird festgelegt verbreitet Übernatürliche Kräfte sind. Nur indirekt bedeutet, dass sie in der Natur vorkommen aber nicht von Personen bewusst gewirkt werden können, während allgegenwärtig heißt, dass sie praktisch jeder und jeder nutzen kann und sie fest im Alltag der Welt integriert sind. Der Mittelwert üblich ist dabei etwas geringer als häufig. Letztlich sind, die Begriffe aber Interpretationssache.

Potenz: bedeutet, wie mächtige die übernatürlichen Kräfte im Mittelwert sind. Auch hier sind die Begriffe interpretierbar.

Arten: differenziert, welche Form von übernatürlichen Kräften in der Welt existieren. Von Klassiker Magie über Superkräfte bis zu Technologie, die so komplex ist, dass sie letztlich wie Magie wirkt, sind verschiedenste Arten dabei. Man kann so viele der Karten aufdecken oder auswählen, wie man es für die eigene Welt für richtig hält.

Phase 6: Spezial:

Hier werden besondere experimentelle Kategorien gesammelt, welche die Spielwelt massiv verändern und beeinflussen oder gezielt Spiel und Erzählangebote inspirieren. Diese Kategorien sollten nur eingesetzt werden, wenn man einen besonderen Twist für die Spielwelt ergänzen möchte.

Apokalypsen: Dies sind verschiedene Apokalypsenszenarien, die auf jede denkbare Welt spielbar sind, wie etwa Zombieapokalypse oder das magische Erwachen der Welt wie bei Shadowrun.

Gimmicks: Hier werden interessante Aspekte einer Welt gesammelt, die etwas speziell sind oder die Spielwelt massiv verändern, wie etwa die Existenz einer Hohlwelt oder einem zukunftsweisenden Orakel. Diese Gimmicks sind besonders sinnvoll, wenn man gleich Anhaltspunkte zum Losspielen oder Schreiben haben möchte.

Hook:

Hier handelt es sich um Storyhooks, die eine Geschichte anregen sollen, es sind kurze grundsätzliche Ideen, die eine Abenteuer initiieren, wie der Mord an einem Prominenten oder die Suche nach einem Schatz, wenn man direkt losspielen oder schreiben will. Sie dienen natürlich wie alles nur als Anregung und müssen dann ausformuliert oder im Spiel ergründet werden.