

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



Session 4

Storytelling

29. OKTOBER 25

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 15.20	<i>Kreatives Aufwärmen</i>
15.20 - 15.35	Narrative Kategorien
15.35 - 16.00	Storytelling Grundlagen
16.00 - 16.30	<i>Übung 1: Player Journey Lotterie</i>
16.30 - 17.00	Story & Mechaniken
17.00 - 17.15	PAUSE
17.15 - 17.45	<i>Übung 2: Narrative Design Canvas</i>
17.45 - 18.05	Figurenentwicklung
18.05 - 18.45	<i>Übung 3: Rollendefinition und Prototyp</i>
18.45 - 19.00	ABSCHLUSSRUNDE

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal line separates the pink area from a solid orange area at the bottom. The text 'CHECK-IN' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

CHECK-IN

KREATIVES AUFWÄRMEN

REFLEXION

Definiere "Story" – Was ist das eigentlich?

Was braucht es für eine Story?

**Erzähler*in/
Medium**



**wahrnehmende
Person**

Welt + Figur(en) + Ereignisse

Bedeutung (subjektiv)

mentales Konstrukt

Zusammenhänge
(kausal/zeitlich)

Zusammenhänge
(subjektiv)

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text is centered in the pink area.

NARRATIVE KATEGORIEN

Narrative Tiefe (in Brettspielen)

Abstrakt

- keine Story

Thematisch

- Narration durch Kontext (Setting, Symbolik, Benennungen, Rollen, Mechaniken)

Narrativ

- Spiel folgt Verlauf einer Story (Szenarien/Kapitel)
- Komplexität von Eventkarten bis Kampagne mit Storybook/App

basierend auf Kategorien von Pawel Bornstedt

Auktorial vs. Emergent

Auktoriale Narration

- vorgegebene Story

Emergente Story

- “system driven”
 - Materialveränderung
 - narrative Mechaniken
- “player driven”
 - Entscheidungen
 - ko-kreatives Storytelling

Wichtig: Balance zwischen Narration und spielerische Freiheit!

Linear / non-linear / modular

Linear

- unveränderbarer Ablauf einer chronologisch erzählten Story

Non-linear

- achronologisch: Ereignisse springen zeitlich
- episodisch: zeitlich oder kausal unabhängige Ereignisse
- multi-linear: verschiedene Story-Stränge parallel

Modular

- optionale Inhalte
- Story wird episodisch in kleinen "Häppchen" exploriert

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A diagonal line separates the pink upper section from an orange lower section.

STORYTELLING GRUNDLAGEN

REFLEXION

Welche Geschichten mögt ihr und warum?
Was macht eine gute Story aus?

Das Grundgerüst vieler Geschichten

Jemand will etwas und hat Schwierigkeiten, es zu bekommen.

Figur(en) → Ziel → Konflikt

Konfliktarten:

Figur vs. Figur

Figur vs. Welt

Figur vs. sich selbst

Das Grundgerüst vieler Spiele

Jemand will etwas und hat Schwierigkeiten, es zu bekommen.

Spieler*innen → Ziel → Konflikt

Konfliktarten:

Spieler*in vs. Spieler*in
Spieler*innen vs. das Spiel
Spieler*in vs. sich selbst

REFLEXION

Was erzeugt Spannung in Spielen?
Welche Beispiele fallen euch ein?

Spannung & Zufall

Erwartungen (aktionsbedingt)

- Eigene Handlungen / Mitspieler*innen
- Siegbedingungen

Fragen (wissensbedingt)

- Neugier, Mysterium
- Unbekannte Konsequenzen

Anteilnahme (emotionsbedingt)

- Identifikation, Involvement

Wichtig: Zu viel Zufall → Verlust von Kausalität und damit Spannung!

Strukturen

Medien wie Bücher und Filme folgen oft einem erzählerischen Bogen:

Exposition – Konfrontation – Resolution
mit Wendepunkten zwischen den Akten
und einer Charakterentwicklung

Wie ließe sich das auf Brettspiele übertragen?

REFLEXION

Womit sollte man in der Entwicklung von Brettspielen beginnen?

Entwicklungsprozess



basierend auf der "Story Stack" Methode von Jason Vandenberghe

Übung:

Player Journey Lotterie

Rollen, Aktionsverb, Setting, Ziel

STORY & MECHANIKEN

Immersion

Eintauchen in eine Umgebung.

Dafür notwendig:

“Suspension of Disbelief” (Aussetzung der Ungläubigkeit)

REFLEXION

Was verstärkt / bricht Immersion?

Thema-Mechanik-Dissonanz

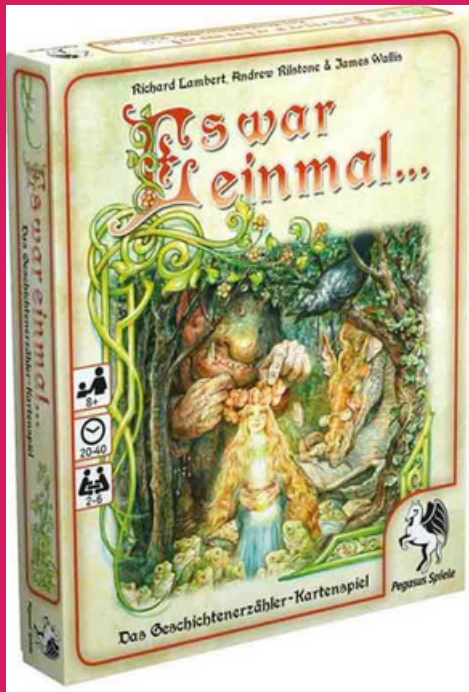
Thema oder Story-Setup wecken **Erwartungen**, die mitunter enttäuscht werden, wenn Mechaniken unpassend sind oder ein anderes Spielgefühl erzeugen. Dies kann auch die **Immersion** brechen.

Beispiele:

Pandemie – Globale Dramatik vs. rein mathematische Optimierung
Gloomhaven – Fantastisches Abenteuer vs. ressourcen-fokussierte Strategie

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'NARRATIVE MECHANIKEN' is centered in a white, bold, sans-serif font with a subtle drop shadow.

NARRATIVE MECHANIKEN



1. Vorgegebene Narration (linear oder verzweigt)

Die Geschichte ist bereits im Spiel enthalten und wird im Verlauf „freigeschaltet“.

Mechaniken / Methoden:

- Szenarien & Kapitel – jede Partie oder Runde erzählt einen neuen Teil der Geschichte → Beispiel: Pandemic Legacy, Aufbruch nach Newdale
- Eventkarten / Storykarten – Texte, die beim Ziehen vorgelesen werden und neue Ereignisse oder Wendungen auslösen → Beispiel: Legenden von Andor, Arkham Horror LCG
- Verzweigte Story-Pfade – Entscheidungen führen zu unterschiedlichen Kapiteln oder Konsequenzen → Beispiel: Legacy of Dragonholt, Choose Your Own Adventure: House of Danger
- Kampagnen mit Progression – Geschichte entwickelt sich über mehrere Partien mit bleibenden Veränderungen → Beispiel: Gloomhaven, Pandemic Legacy

2. Narration durch Entscheidungen (emergente Erzählung)

Hier entsteht die Geschichte durch die Handlungen und Konsequenzen der Spielenden – oft ganz ohne vorgelesene Texte.

Mechaniken / Methoden:

- Dynamische Entscheidungspfade – Entscheidungen verändern den Spielzustand dauerhaft oder öffnen neue Optionen. → Beispiel: This War of Mine (jede Aktion verändert Ressourcen, Stimmung, Ereignisse), King's Dilemma
- Dilemmata und Zielkonflikte – Story entsteht aus moralischen oder strategischen Entscheidungen. → Beispiel: Fog of Love, Kingdom Death: Monster
- Weltverändernde Aktionen – Spielhandlungen beeinflussen Setting, Orte oder Fraktionen und erzählen dadurch eine Story → Beispiel: Charterstone (Dorfentwicklung erzählt Geschichte), Root (Machtverschiebungen zwischen Fraktionen)

3. Ko-kreatives Storytelling (gemeinsam erzählt)

Die Story entsteht aktiv durch die Spieler*innen selbst. Das Spiel liefert nur Rahmen, Impulse oder Bausteine.

Mechaniken / Methoden:

- Prompt-Karten / Erzählaufgaben – Karten geben Fragen oder Situationen vor, die erzählt werden müssen. → Beispiel: For the Queen, Es war einmal...
- Welt- oder Geschichtsbau – Spieler*innen gestalten gemeinsam Orte, Epochen oder Kulturen. → Beispiel: The Quiet Year
- Charakterentwicklung durch Entscheidungen – Figuren entwickeln sich je nach Handlungen weiter und „erzählen“ ihre Biografie → Beispiel: Fiasko

4. Narration durch Materialveränderung

Hier erzählt das Spiel eine Geschichte, indem sich das Material selbst verändert – die „Welt“ entwickelt sich über Zeit.

Mechaniken / Methoden:

- Aufkleber / Zerstören / Ergänzen – Karten oder Spielpläne werden dauerhaft verändert, was zukünftige Spiele beeinflusst.
- Spielende schreiben oder zeichnen selbst – z. B. Namen, Orte oder Ereignisse ins Material eintragen.
- Freischalten neuer Komponenten – neue Storyelemente, Mechaniken oder Charaktere kommen hinzu.
- Beispiele: Clank! Legacy, Aeons End Legacy, Charterstone, Pandemic Legacy

5. Narration durch Kontext & Atmosphäre

Auch ohne direkten Text kann ein Spiel eine starke Geschichte transportieren – durch Weltbau, Symbolik und Atmosphäre.

Mechaniken / Methoden:

- Illustration & Grafikdesign – erzählen Hintergrundgeschichten oder gesellschaftliche Zustände.
- Aufbau- oder Ressourcenmechaniken – spiegeln narrative Entwicklungen wider (z. B. Rebellion, Zusammenbruch, Evolution). Z.B. Eclipse, Star Wars Rebellion
- Asymmetrische Rollen – unterschiedliche Perspektiven auf ein gemeinsames Narrativ → Beispiel: Root, Pax Pamir (jede Fraktion hat eine eigene Story)
- Diese Art von Narration wirkt subtiler, kann aber besonders stark sein, wenn Spielende die Lücken selbst füllen.

6. Modulare Erzählung / Szenarien-Auswahl

Narration entsteht durch einzelne Story-Bausteinen, die jede Partie neu kombiniert oder ausgewählt werden. Anstatt einer festen Kampagne ergeben sich dadurch immer wieder andere Erzählverläufe, Wendungen und Konflikte. So entsteht eine flexible, dynamische Geschichte.

Mechaniken / Methoden:

- Szenario- oder Kartenmodule – jede Partie nutzt andere Kombination von Elementen
- Flexible Storypfade – Reihenfolge und Auswahl einzelner Story-Bausteine formen das Gesamtnarrativ
- → Beispiel: Paleo (jede Partie kombiniert unterschiedliche Karten zu einer neuen Geschichte), Too Many Bones

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A diagonal line separates the pink upper section from a solid orange lower section.

PAUSE



Übung: Narrative Design Canvas



FIGUREN

REFLEXION

Was sind Figuren, die ihr mögt – und warum?

Figuren-Entwicklung

- “Backstory” (Vergangenheit der Figur)
- Stärken und Schwächen
- Motivation
- Konfliktpotential / Widersprüche
- Kohärenz / Glaubwürdigkeit

Protagonist*in / Spieler*innencharakter:

- ein herausforderndes Problem
- Ermöglichen Empathie
- Entwicklung

Wie kann man das auf Brettspiele übertragen?

Archetypen

- Klare Lesbarkeit
- Fokus auf Spiel-Mechanik statt Persönlichkeit
 - Spielstile
 - Fähigkeiten
 - Ressourcen

Wichtig: Balancing beachten!

Beispiele:

Forscherin, Sanitäter, Wissenschaftlerin, Krisenmanager – Pandemie Captain, Hausmeister, Soldat, Überlebende, Hacker*in – Nemesis

“Player Shaped Hole”

Anders als Protagonist*innen in Büchern/Filmen werden Spieler*innencharaktere verkörpert!

Diese Figuren werden daher gern bewusst so gestaltet, dass Raum für Projektion und Interpretation bleibt.

Identifikation vs. Distanz

Spieler*innen sind Handelnde

Immersion

Freiheit

Verantwortung

Avatare als Stellvertreter*innen

Distanz

Rollenspiel

“Schutzschild” bei Konflikt

Was denkt ihr darüber? Empfindet ihr es ebenso?

*basierend auf Blogpost von Georgios Panagiotidis
(Lest my opinions go unheard)*

Diversität

In der Figuren-Entwicklung:

- von der Funktion her starten
- Gender später festlegen, um Rollen-Stereotype und Unausgewogenheit zu vermeiden
- Repräsentation von Diversität in Spieler*innencharakteren und der Welt
 - Gender
 - Ethnie / Kultur
 - sexuelle Orientierung
 - Körper (Alter, Form, Fähigkeiten, Beeinträchtigungen)
 - Privilegien



Übung:

Rollendefinition und Protoyp

ABSCHLUSS RUNDE