Pläne zeichnen für Das Schwarze Auge und andere Fantasy-Rollenspiele

von Daniel Jödemann

Für die diesjährige *Hannover Spielt!* hatte ich mir selbst eine interessante Herausforderung auferlegt: Einen Workshop zum Thema **Pläne zeichnen**, in dem ich interessierten Teilnehmern ein paar Tipps und Kniffe zu diesem Thema mit auf den Weg geben wollte. Da es so etwas wohl noch nie zuvor gegeben hatte, war ich selbst gespannt, wie gut der Workshop bei den Anwesenden aufgenommen werden würde.

In diesem Beitrag möchte ich noch einmal den Inhalt des Workshops zusammenfassen und aufarbeiten. Da ich auch und vor allem auf die Zielgruppe derer abziele, die zu ihren Wettbewerbsabenteuern (sei es für den *Goldenen Becher* der *Hannover Spielt!* oder den bald wieder anstehenden *Gänsekiel & Tastenschlag*) eigene Pläne anfertigen möchten, kann sich so der ein oder andere hier vielleicht noch ein paar wertvolle Tipps holen.
Zudem möchte ich hier vier **Skizzen**, die von Workshopteilnehmern gefertigt wurden, präsentieren und stelle auch noch einmal ein **Handout**, das ich für den Workshop gefertigt hatte, zum Download bereit.

Vorhaben

Mein Workshop war gleich für Samstag Vormittag angesetzt, so dass er auch gleich mein erster Punkt der Tagesordnung für den Con wurde. Bewaffnet hatte ich mich mit einer Mappe, gefüllt mit vorzeigbaren Skizzen und Plänen, und allerlei Zeichenmaterialien.
Die Thematik versuchte ich den Anwesenden dann mit Anschauungsmaterial, Beispielen und gemeinsamer Erarbeitung in lockerer Diskussion näher zu bringen.

Natürlich war es nicht das Ziel des Workshops, den Teilnehmern Zeichnen beizubringen – zum einen ist dies in den zwei Stunden, die mir zur Verfügung standen, kaum machbar (und ich selbst wäre sicher nicht in der Lage, dies jemanden in nur zwei Stunden beizubringen), zum anderen halte ich es auch nicht für nötig, dass jemand Zeichnen lernen muss, um vorzeigbare Pläne anzufertigen.

Ich selbst habe ja eine gewisse Erfahrung mit Zeichnen (ich habe eine Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten absolviert und daran noch ein halbes – also abgebrochenes – Architekturstudium angehängt) und inzwischen auch mit dem Anfertigen von Plänen für Das Schwarze Auge: Meine Erstlingswerke fanden sich schon in *Angroschs Kinder* (Xorlosch), das ja auch meinen Einstieg als Autor darstellte. Danach folgten Pläne für *Karawanenspuren* (u.a. Port Kellis, Selem), *Basargeschichten* (u.a. Al'Ahabad), *Kar Domadrosch* (alle), *Vermächtnis der Völker* (Gerasim) und anderen.
Als Juror in der Jury des *Goldenen Becher 2006* hatte ich zudem viele Pläne zu Gesicht bekommen – darunter natürlich auch sehr viele sehr gute. Neben der Idee, die Qualität von Plänen für die verschiedenen Wettbewerbe zu verbessern (der *G&T* steht ja nun auch bald wieder ins Haus), brachten mich vor allem verschiedene Leute, die mich über die Zeit angeschrieben und zu meinen Plänen befragt haben (meine Lieblingsmail ist immer noch die mit der Frage „Welches Programm verwendest Du eigentlich?") darauf, einen Workshop zu dem Thema abzuhalten.
Und daneben natürlich meine Begeisterung für Karten und Pläne, die mich Zeit meines Rollenspielerdaseins begleitet hat: Pläne zu Dungeons, Palästen oder Drachenhorten, die von

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

den Helden erkundet werden können, sind schon immer wichtige Bestandteile des Rollenspiels gewesen.

Außerdem scheinen Pläne ja immer ein gewisses Schattendasein zu führen: Sobald das Cover eines Abenteuers oder einer Spielhilfe veröffentlicht wurde, wird es bereits in den Foren heiß diskutiert, erscheint die Publikation dann schließlich, so werden zuerst die Illustrationen, dann die Inhalte genau erörtert. Die beiliegenden Pläne dagegen werden zumeist nur dann erwähnt, wenn zu wenige dabei sind. Kritik wie „Die Prachtstraße von Al'Ahabad ist aber viel zu schmal" oder „Der Rondra-Tempel liegt aber viel zu nahe am Stadtkern" habe ich noch nie gelesen. Aber das spricht vielleicht auch einfach nur für die Qualität der Pläne, die für DSA-Publikationen angefertigt werden …

Siedlungen und ‚Dungeons'

Für meinen Workshop hatte ich zunächst einmal eine Einteilung der Pläne in zwei Kategorien vorgenommen:
Die einen fasste ich unter dem Begriff **Siedlungen** zusammen. Dazu gehört alles, was in der Aufsicht gezeigt wird und meist als reiner Abenteuerschauplatz dient, an dem die Helden sich frei bewegen können; Vornehmlich also Städte und Dörfer, aber auch das Nachtlager am Strand einer Thorwaler-Ottajasko oder ein Militärfort gehören in diese Kategorie.
Die anderen bezeichnete ich dagegen kurzerhand als **‚Dungeons'**. Darunter fielen nun alle Örtlichkeiten, die von den Helden Raum für Raum und nicht selten mit der Waffe in der Hand nach und nach erforscht werden. Also vor allem die Geheimverstecke von Schwarzmagiern, die sich irgendwelche Katakomben haben graben lassen, und die im Abenteuer von den Helden erforscht werden können (man öffne die Tür, erschlage das Monster in dem Raum, plündere die Schätze und wende sich dem nächsten Raum zu). Aber auch Gebäude jeder Art fasste ich unter diesem Oberbegriff zusammen, da diese zumeist ebenfalls in dieser Manier erkundet und begangen werden.

Für den Workshop wollte ich mich nun auf die zweite Kategorie, die ‚Dungeons' beschränken: Immerhin wird ein Autor oder Zeichner (gerade wenn es um Wettbewerbsabenteuer geht) sehr viel öfter in die Verlegenheit kommen, ein Dungeon zu planen und zu zeichnen, da gerade bei DSA fast alle Großstädte und sehr viele weitere kleinere Siedlungen bereits als Plan vorliegen.
Dagegen wird es in Aventurien aber sicher noch hunderte, wenn nicht gar tausende Magiertürme, Burgen, Schlösser, Schmugglerverstecke und Drachenhorte geben, in die noch nie eine Heldengruppe auch nur einen Fuß gesetzt hat – es aber in irgendeinem zukünftigen (Wettbewerbs-)Abenteuer bestimmt noch tun wird. Und dann wäre es doch gut, wenn auch ein passender Plan vorliegen würde.

Gemeinsam mit den Teilnehmern sammelte ich nun einige Beispiele für ‚Dungeons' und bat danach die Anwesenden, sich eines dieser Beispiele auszusuchen und neben dem Workshop her an einer Skizze zu arbeiten. Diese sollte nicht besonders hohen Ansprüchen genügen und auch nicht unbedingt bis zum Ende des Workshops fertig werden. (Die Ergebnisse können weiter unten bestaunt werden.)

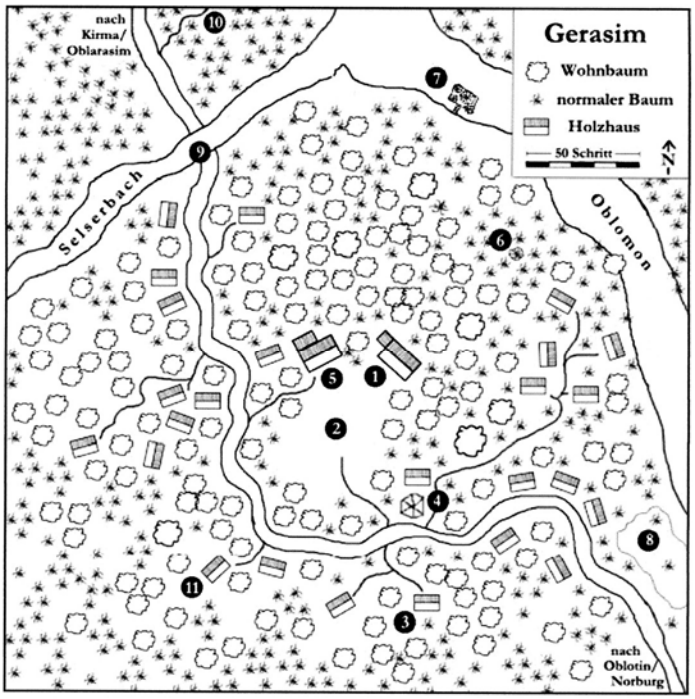
Von der Idee zum Plan

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

Zunächst wollte ich den Anwesenden anhand diverser Beispiele vermitteln, wie ein Plan entsteht. Die Techniken und Methoden, derer ich mich dabei bediene, sind natürlich nur meine eigenen, für andere Illustratoren kann ich hier nicht sprechen.

Um auch hier zu verdeutlichen, wie der genaue Ablauf aussieht, sind dem Bericht verkleinerte Versionen von Vorlagen, Skizzen etc. eines bestimmten Auftrags beigefügt. (Der Gerasim-Plan aus dem Abenteuer *Das Vermächtnis der Völker* von Katharina Pietsch, welcher auch der Elfen-Spielhilfe *Aus Licht und Traum* beiliegen wird.)

-- Wenn ich den Auftrag erhalte, sammle ich zunächst einmal **Informationen** zusammen: Geht es zum Beispiel um einen Stadtplan, der zu einer bereits bestehenden Stadtbeschreibung erstellt werden soll, so wird diese natürlich hinzugezogen. Aber auch andere Quellentexte, wie zum Beispiel über die Baustile der Region, in der die zu zeichnende Stadt steht, sind relevant. Geht es dagegen um irgendeine Art von ‚Dungeon' für ein Abenteuer, so ist natürlich vor allem der Abenteuertext von Belang.
Mitunter gibt es schon eine Vorlage oder Skizzen vom Autor des Textes (so auch beim Gerasim-Plan).



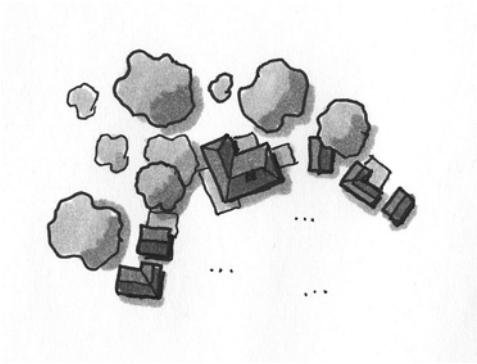
-- Danach fertige ich (mit Bleistift auf Papier) erste **Skizzen und Entwürfe** an. Vor allem geht es dabei darum, alle Informationen aus den Texten zu berücksichtigen und für die Planung des Plans zu interpretieren.
-- Anhand dieser Skizzen fertige ich dann eine **Vorzeichnung**, die dem Autor bzw. Redakteur zur letzten Abstimmung vorgelegt werden kann.

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

-- Ist dieser Abgleich erledigt, zeichne ich eine **Vorlage** mit Bleistift. Diese berücksichtigt bereits die gewünschten Abmessungen für den späteren Plan (also ob es sich um einen halbseitigen oder ganzseitigen Plan handeln soll). Der Maßstab für den Plan wird hier auch schon festgelegt. Da es sich nur um eine Vorlage handelt, kann ich hier mit Hilfslinien arbeiten, Fehler wieder ausradieren und mitunter genau konstruieren.
Zudem kommt hier schon ein kleiner Designertrick zum Tragen, den ich gerne verwende: Fertige eine Zeichnung, ein Rendering, etc. größer an als es werden soll. Wird dieser dann später verkleinert, so verschwinden kleinere Fehler und Unregelmäßigkeiten einfach. Schon die Vorlage fertige ich deshalb gleich in anderthalbfacher oder zweifacher Größe an.
-- Diese Vorlage verwende ich dann als Unterlage für den eigentlichen **Plan**: Diesen zeichne ich auf Layoutpapier (ein Papier, das sich für die von mir verwendeten und geschätzten Marker eignet). Das Papier ist zudem dünn genug, dass selbst die Bleistiftlinien der Vorlage gut durchscheinen.
Zunächst einmal werden die Linien mit Finelinern unterschiedlicher Stärke (mehr zu Strichstärken siehe unten) nachgezogen.

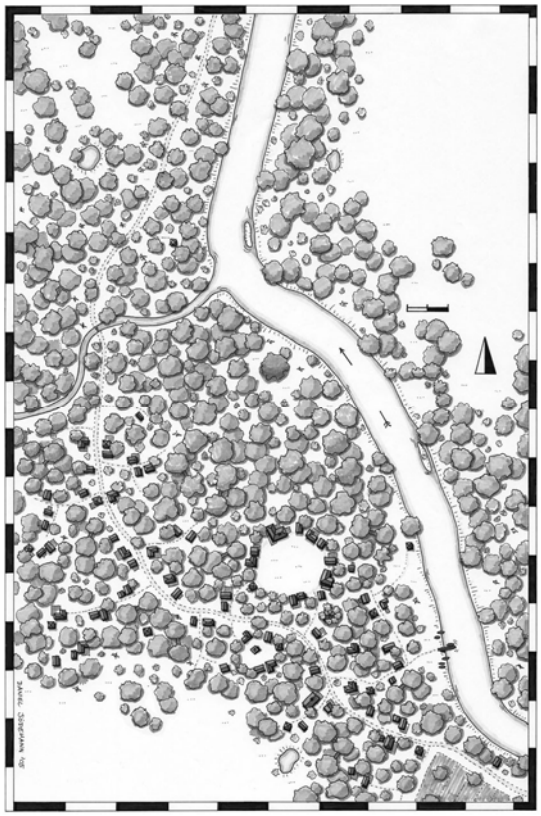
© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

Als nächstes lege ich dann die verschiedenen Schattierungen und Abstufungen mit diversen Markern an.

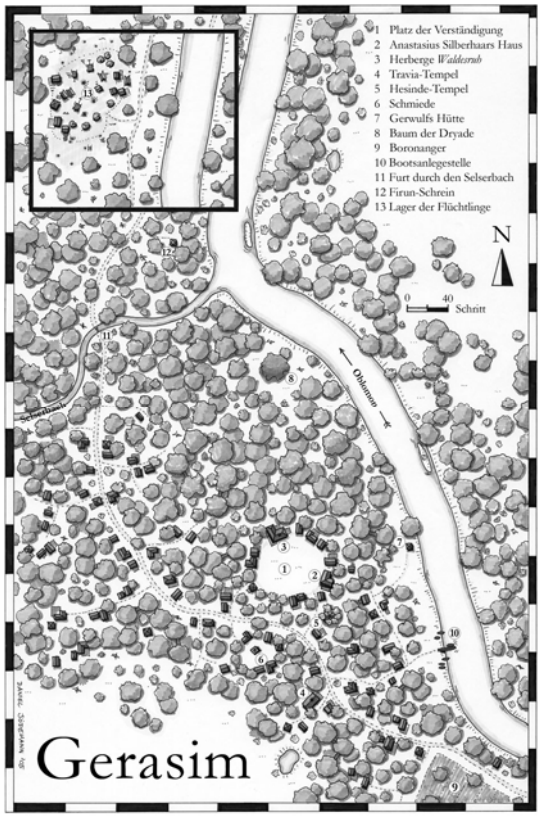


Hierbei verwende ich nur selten Lineale oder Schablone, sondern zeichne die Linien der Vorlage (die wiederum natürlich meist mit solchen Hilfsmitteln gezogen wurden) freihändig durch, um dem Plan etwas mehr Natürlichkeit zu geben.
-- Ist der Plan soweit fertig, wird er in Graustufen **eingescannt**.

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de



-- Danach erfolgt noch eine **Nachbearbeitung** am Bildschirm: Hier mache ich noch kleinere Retuschierungen, schneide das Bild auf die korrekte Größe zu und ergänze natürlich noch die Beschriftung des Plans.



© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

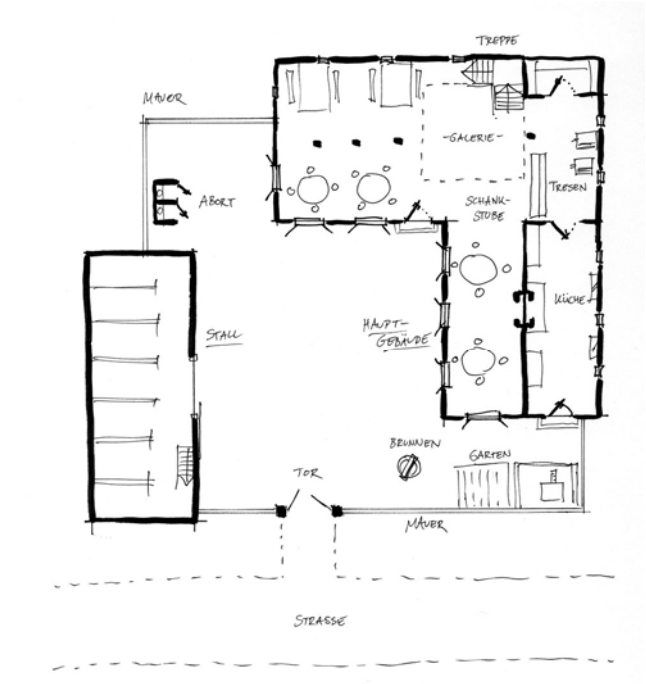
-- Der nun fertige Plan wird schließlich per Mail an FanPro geschickt und geht bald darauf schon in **Druck**.

Einen Plan zu planen …

Nun ging es konkret darum, Tipps für die Erstellung eigener Pläne zu vermitteln. Das Wichtigste ist meiner Meinung nach die „Planung eines Plans“, die schon während der Entstehung des Textes, also des Abenteuers durchgeführt werden sollte.

Ich fasste diese Überlegungen wiederum unter zwei Oberbegriffen zusammen:
Als **logische Erwägungen** bezeichnete ich alles, was mit der Nutzung der Örtlichkeit zu tun hat, also vollkommen unabhängig davon ist, ob irgendwann einmal eine Heldengruppe hier durchkommt oder nicht.
Als **dramaturgische Erwägungen** betitelte ich solche Überlegungen, die direkt mit der Planung des Abenteuers in Zusammenhang stehen und sich deshalb natürlich auch auf den Plan selbst auswirken.

Am Entwurf einer Wegherberge, die des Nachts, während die Helden dort eingekehrt sind, von einer Söldnerbande überfallen wird, versuchte ich diese Erwägungen zu demonstrieren und erarbeitete mir gemeinsam mit den Anwesenden einen Entwurf für diesen ‚Dungeon’.



Zu den **logischen Erwägungen**, die wir erarbeiteten, zählten hier:

-- Da die Herberge in relativer Wildnis steht, sind Hauptgebäude und Stall so zueinander angeordnet, dass sie nach außen hin wehrhaft sind und sich gegenseitig Schutz vor Wind, Wetter und sonstigen Gefahren der Wildnis bieten.
Zur Straße öffnet sich die Örtlichkeit jedoch, um einladend auf passierende Reisende zu wirken.

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

-- Die Laufwege sollten auch berücksichtigt und möglichst kurz gehalten werden: Vom Tor zum Stall, von der Küche zum Garten und Brunnen kann man hier leicht und ohne Umwege zu machen, gelangen.
--Die Fenster sind zum Hof hin groß und einladend (wenn des Nachts Feuerschein hindurch fällt), nach außen hin, zur umgebenden Wildnis klein und schießschartenartig-wehrhaft.
-- Tresen, Treppe zum Obergeschoss und Eingangstür sind so zueinander angeordnet, dass der Wirt einen guten Blick darauf hat, wer den Schankraum betritt und verlässt.
-- Der Kamin liegt zwischen Küche und Schankraum und kann von beiden Seiten genutzt werden: Als Kochstelle in der Küche und als Wärmequelle in der Schankstube.
Im Obergeschoss wird der Kamin sicher noch mal Wärme für zwei weitere angrenzende Zimmer spenden (für die der Wirt deutlich höhere Preise verlangen kann oder aber die er mit seiner Familie möglicherweise selbst bewohnt).

Einige der **dramaturgischen Erwägungen** waren:

-- Die Fenster und Tische sind so angeordnet, dass dort sitzende und zechende Helden immer noch einen guten Blick auf den Hof haben und damit auf alles, was dort geschieht (so möglicherweise auch auf eindringende Banditen).
-- Die Fenster nach außen sind zu klein, um dort einzudringen, die Herberge besitzt auch nur zwei Zugänge: Sieht das Abenteuer also vor, dass die Helden sich in dem Gebäude verschanzen, so wird dies leicht möglich sein.
-- Die Helden werden sicher nicht erwarten, dass die Übernachtung in der Herberge den Auftakt zu einem Abenteuer darstellt. Wenn der Autor wünscht, dass die Helden rechtzeitig mitbekommen, dass die Söldnerbande sich anschleicht, so muss ein Trick her: In unserem Plan wurde der Abort nach außen auf den Hof verlegt. Ein Held, der des Abends also noch einmal austreten muss, kann so möglicherweise auf verdächtige Vorgänge jenseits der Mauern (Kundschafter der anrückenden Bande) aufmerksam werden und seine Kameraden warnen.
-- Wenn die Dramaturgie es vorsieht, dass es zu einem wilden Gefecht in der Schankstube kommt, dann sollte dies im Plan berücksichtigt werden: Die Bereitstellung von reichlich Mobiliar, das zu Bruch gehen und im Gefecht als provisorische Waffen verwendet werden kann, oder sogar eine Galerie, die zu wilden Mantel- und Degen-Gefechten auf der Treppe inklusive herabfallendem Kronleuchter einlädt, sind nur zwei Möglichkeiten.

Dies alles zeigte, dass es nur gut ist, einen Plan und damit den Schauplatz eines in Arbeit befindlichen Abenteuers schon während der Schreibarbeiten zu planen.

Tipps zum Pläne zeichnen

Danach skizzierte ich eine Reihe wichtiger Elemente, die typisch für ‚Dungeon'-Pläne im Fantasy-Bereich sind. Die wichtigsten habe ich auf einem Handout versammelt, der hier auch zum Download bereit steht.

-- Der wichtigste Tipp vorneweg: **Abgucken**! Man lernt am meisten und am besten, wenn man von bestehenden Plänen abguckt und schaut, wie andere Zeichner bestimmte Aufgaben gelöst haben.
-- Zum Anfertigen von Plänen werden nur wenige **Materialien** benötigt: Bleistift und Papier sind schon ausreichend. Um verschiedene Strichstärken zu ermöglichen (siehe unten) empfehle ich jedoch Faserschreiber mit unterschiedlicher Dicke (es genügen im Grunde 0,5 mm, 0,3 mm und 0,1 mm). Faserschreiber sorgen zudem für deutlichere Zeichnungen,

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

während Bleistiftzeichnungen oft wenig kontrastreich sind (gerade bei einem gescannten Plan).
-- **Maßstab und Nordpfeil** sollten natürlich auf keinem Plan fehlen. Gerade bei Wettbewerbsabenteuern mit Seiten- oder Zeichenbegrenzungen sind diese sehr nützlich, sparen sie doch aufwendige Beschreibungen der Abmessungen und Ausrichtungen von Räumen. (Wer erinnert sich noch an Beschreibungen in alten Abenteuern wie „Der Raum misst vier auf fünf Schritt, in der Mitte der Nordwand befindet sich eine Tür, in der Ostwand …“ ?)
Wenn der Spielleiter dagegen diese Informationen einfach einem sauber gezeichneten Plan entnehmen kann, ist dies schon ausreichend.
Überhaupt sollte der Maßstab auch berücksichtigt werden und auf vernünftige Abmessungen der Räume geachtet werden. Ein Speisesaal mit den Maßen anderthalb auf sieben Schritt macht wenig Sinn, ein sechs Schritt breitet Gang ist nur glaubhaft, wenn er sich in einem Kaiserpalast befindet (oder von Trollen angelegt wurde …).
Um hier die Übersicht zu behalten, empfiehlt es sich, ein Karopapier unterzulegen oder aber eine Vorlage direkt auf kariertem Papier anzufertigen und dann durchzupausen.
Etwas aufwendiger ist es, den Maßstab für die Zeichnung festzulegen („1 Schritt entspricht 1cm“) und dann die Abmessungen genau abzunehmen.
-- Bei einem **Grundriss** handelt es sich im Grunde um eine Aufsicht auf ein Gebäude (Dungeon …), bei dem das nächste Geschoss oder die Decke abgenommen wurde, wobei die Schnittkante immer tief genug liegt, um noch durch Fenster und Türen zu laufen.
-- Mit unterschiedlichen **Strichstärken** zu arbeiten, kann die Übersichtlichkeit eines Plans sehr erhöhen: Dünne Linien werden für Gegenstände verwendet, die sich direkt auf oder nahe des Bodens befinden (Teppiche, Hocker, Treppen, Stufen, etc), mittelstarke Linien für alles, was erhöhter liegt und ein Hindernis darstellt (Tische, Schränke, Fenster, Treppen- oder Balkongeländer, etc) während dicke Linien eindeutig als Wände, Türen, Fensterläden (also alle geschnittenen Bauteile), bei unterirdischen Gängen dagegen als Abgrenzungen zu identifizieren sind.
-- Ähnlich sieht es mit **Wandstärken** aus: Es ist nicht nötig, Statik studiert zu haben, um zu wissen, wie stark tragende und nicht tragende Wände sein müssen. Außenwände sollten aber schon deutlich dicker dargestellt werden als Innenwände.
-- Um bei Dungeons, unterirdischen Gängen oder Kellern den **Unterschied zwischen Gängen und Erdreich** zu zeigen, empfehlen sich Schraffierungen entlang der Abgrenzungslinien.
-- **Architektonische Symbole** (etwa für Türen, Fenster, Schränke und Bodenöffnungen) wirken meist recht uncharmant, sind nicht allen Betrachtern bekannt und deshalb weniger hilfreich.
Mitunter sind sie jedoch recht nützlich, vor allem um Kanten anzudeuten, die über der Schnittebene liegen: Seien es Fortführungen von Treppen, Galerien oder Falltüren in der Decke des Raumes. Solche Kanten werden dann gestrichelt dargestellt.
Auch ein Laufpfeil, der die Richtung anzeigt, in der eine Treppe geht (ein solcher Pfeil läuft immer von unten nach oben), ist noch gut verständlich und nützlich.
-- Um einen Plan nun letztendlich noch **plastischer** wirken zu lassen, eignen sich vor allem Schattierungen, daneben aber auch angedeutete Maserungen bei Holzmöbeln, angedeutete Fliesen auf dem Boden und kleinere Details wie herumliegende Steinchen oder ähnliches.

Planskizzen der Workshopteilnehmer

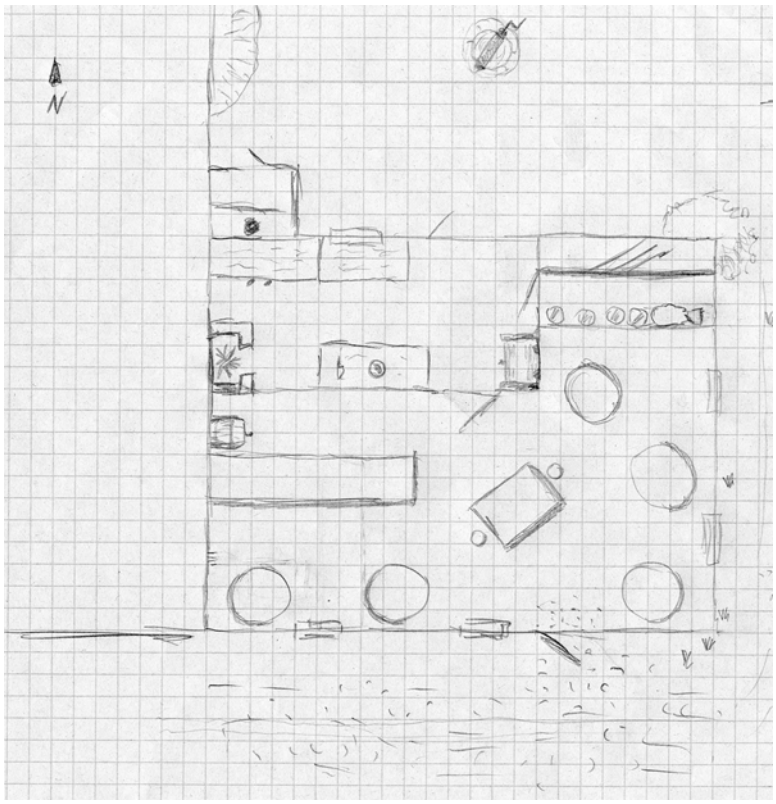
Zuletzt möchte ich hier natürlich noch einige Skizzen präsentieren, die von den Anwesenden während des Workshops gezeichnet wurden:

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

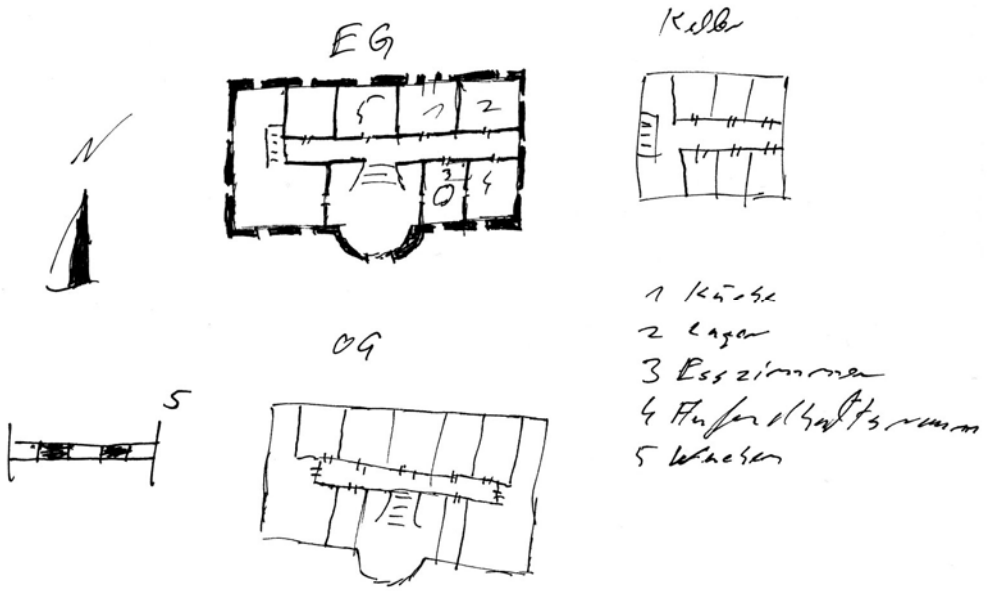
Eine **Schmugglerhöhle** von Dorothea Faulbusch: Natürliche Grotten, die an einer Felsenküste liegen. Weiter hinten haben die Schmuggler eine Treppe in den Fels geschlagen (oder aber diese bei ihrer Ankunft hier vorgefunden …?), wohin diese führt, mag sich der Betrachter selbst ausmalen – und dann seine Heldengruppe dieses Geheimnis ergründen lassen.

Eine **Kneipe** von Rüdiger Freiboth: Ein komplett möblierte Schänke mit Küche und Vorratsraum sowie Abort und Brunnen auf dem Hof hinter dem Gebäude.
In diesem zwielichten Etablissement treffen die Helden vielleicht einen Auftraggeber, dem im beengten Schankraum möglicherweise sofort ein Dolch in den Rücken gerammt wird …

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de



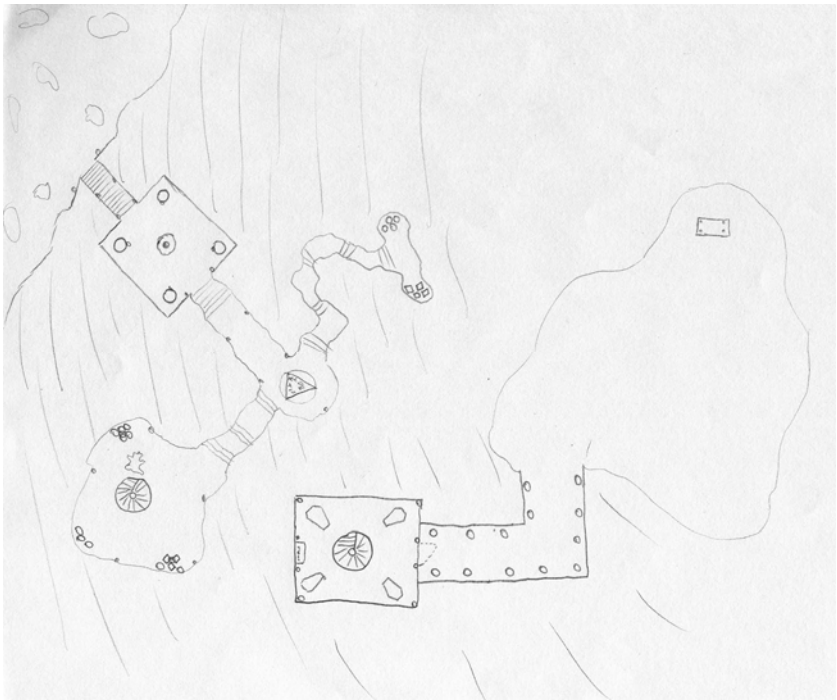
Eine **Villa** mit großer Eingangshalle, wie man sie im Horasiat oder in Garetien finden mag von –anonym–: In der Halle gibt es eine Freitreppe, die in das Obergeschoss und zu einer Empore hinaufführt. Die Gänge liegen in der Mitte, so dass alle Räume an die Außenwände angrenzen und damit über Fenster (und Tageslicht) verfügen. Im Obergeschoss gibt es große Räume, in denen man sich gleich einen rauschenden Maskenball vorstellen möchte – und mittendrin die Helden, die einer Intrige in Adelskreisen auf der Spur sind …



Ein **Kultistenversteck** von „T.O.“: Ein detailliertes, zweigeschossiges Dungeon mitsamt Einrichtungsgegenständen wie Särgen und Altar in der großen Opferhöhle.

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de

Die Gänge überwinden erkennbar einige Höhenunterschiede und führen an mehreren Stellen in Sackgassen. Der Hauptgang zur großen Höhle wird von Säulen gesäumt (und bietet den sich anschleichenden Helden perfekt Deckung …). Ein eigentlich spielbereit ausgearbeiteter Abenteuerschauplatz.



Fazit

Ich war sehr gespannt, ob und wie viele Tipps zum Zeichnen von Plänen sich überhaupt in einem zweistündigen Workshop vermitteln lassen. Da die Rückmeldungen am Ende jedoch durchweg positiv waren, denke ich mal, dass jeder etwas mitnehmen konnte. Ich selbst hatte jedenfalls viel Spaß in diesen zwei Stunden. Deshalb danke ich natürlich noch einmal allen Anwesenden für ihre engagierte Mitarbeit.
Alle anderen finden vielleicht in diesem Bericht noch einige nützliche Tipps, die ihnen bei der Erstellung eigener Pläne helfen mögen.

© Daniel Jödemann / www.daniel-joedemann.de