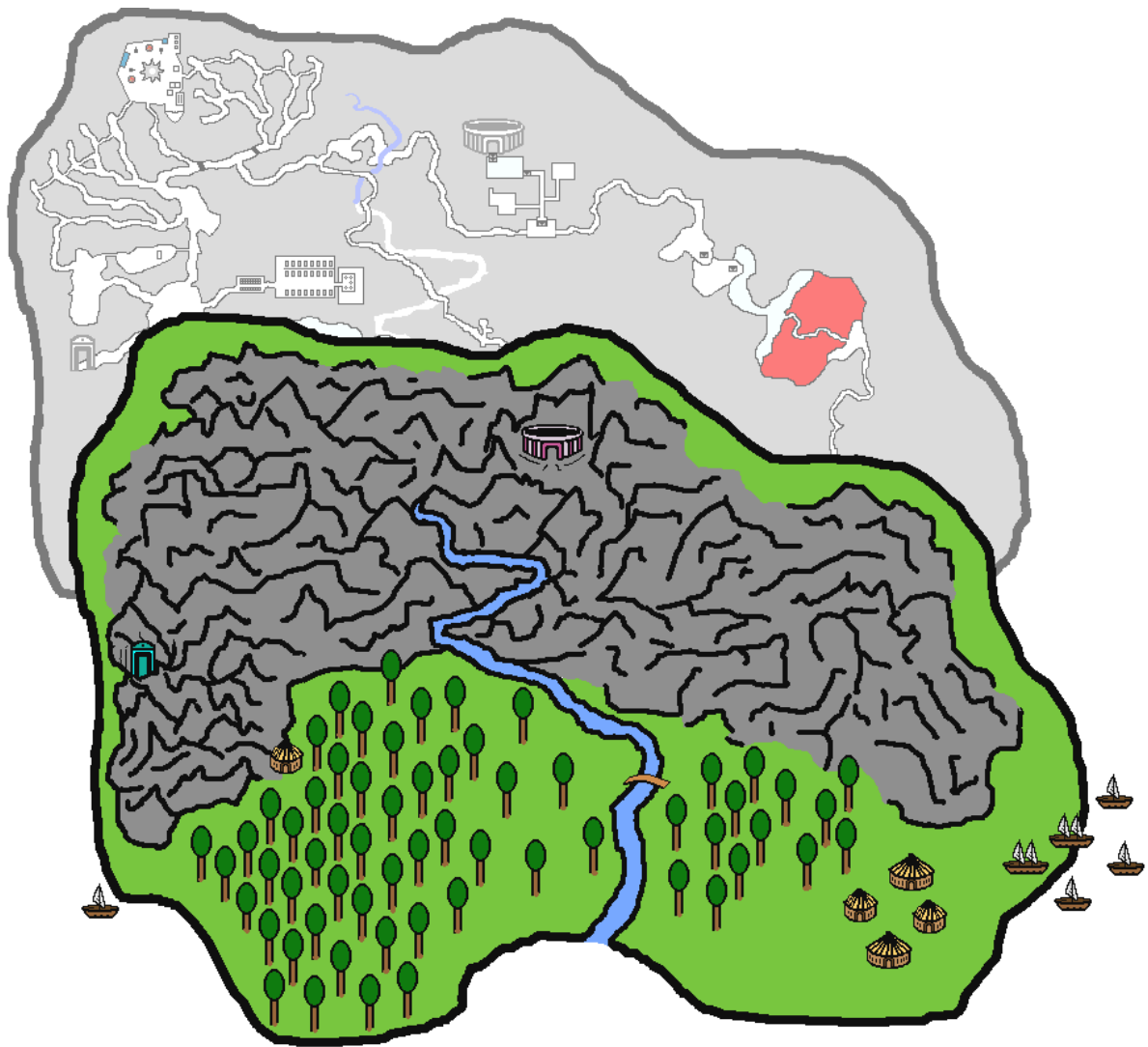


Das Orakel

... ein unvergessliches Abenteuer

Abschlussbericht



Abenteuer: Das Orakel
Entwicklung und Leitung: Benjamin Groß
Spielzeit: 27.05.2002 bis 07.09.2004

Vorwort

Freunde, das Abenteuer ist nun vorbei. Das Leben der Charaktere auf Gratogel muss jetzt weitergehen. Ich hoffe, ihr seid nicht allzu traurig darüber, denn das "Orakel" ist in der Abenteuerwelt dieses Spieles bisher unerreicht. Bevor ich auf Näheres eingehe, möchte ich mich erst einmal aufs Herzlichste bei euch für die wunderschöne Zeit bedanken. Ihr wart eine der besten Gruppen, die ich je leiten durfte und jeden von euch habe ich ins Herz geschlossen, zum einen als Charaktere und zum anderen auch als Persönlichkeiten, obwohl für letzteres viel zu wenig Zeit war.

Kurz: es hat einfach riesigen Spaß gemacht, mit euch das Abenteuer zu bestehen.

Features:

- rund 2,5 Jahre Spielzeit ohne Unterbrechung
- Top-Charakterspiel ohne Flauten
- Optimal ineinander greifende Handlungsstränge
- Beste Ausspielung des retardierenden Moments
- spezielle Charakterentwicklung möglich

Rollenspielerisch finde ich es sehr wichtig, dass man nach einer so langen und intensiven Spielzeit auch etwas Zeit für die Auswertung aufbringt, denn letztendlich gewinnt durch jedes Abenteuer nicht nur der Charakter, sondern auch der Spieler an Erfahrung. Deshalb möchte ich, damit ihr euch überprüfen könnt, darlegen, was ursprünglich für das "Orakel" geplant war, welche Möglichkeiten es gab und natürlich auch eure Spielzüge Off-Topic auswerten.

Zur Story

Das Abenteuer bestand aus drei Haupthandlungssträngen (Plots):

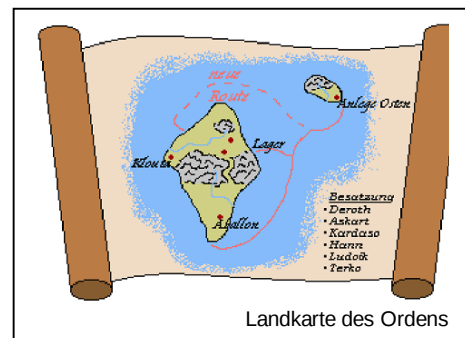
- Kräutersuche auf Geheiß Arjanos
- Angriff des „Ordens des Orakels“ auf Gratogel
- Rache Traitos' an Tharnos und am „Orden des Orakels“

Als Rahmenhandlung fungierte die Kräutersuche, die euch zum einen in die Haupthandlung führte, zum anderen das Abenteuer abschloss. Weil die Haupthandlung recht wenig mit Gratogel an sich zu tun hatte, baute ich einen persönlichkeitsbezogenen Plot ein, der sich mehr auf das dorfinterne Leben bezog und auch viele Widersprüche am Ende auf einen Punkt brachte, nämlich die Rache des von Tharnos und vom Orden verstoßenen Traitos.

Die Gruppe nahm so im Laufe des Abenteuers viele Rollen ein, ohne dass sie sich dessen bewusst war. Als erstes waren sie Helfer für Arjano, doch schon im Wald östlich von Vanello wurden sie unter dem Vorwand eines Improvisationsplots (Kampf mit Warniaks) mit merkwürdigen Begebenheiten der Haupthandlung konfrontiert, die nach einer Auflösung verlangten, z.B. die Stimme des Sehers im vereisten Wald, das Verschwinden Gandalfs, der durch Feuer und Eis ging, etc.

Die Kräutersuche führte sie unmittelbar in die Gefangenrolle gegenüber dem Orakel (Höhle an den Ostklippen).

Ihre spätere Freilassung in Aballon jedoch verdankten sie einem Mann, dessen Rolle sich am Ende des Abenteuers auf den ersten Blick gewendet zu haben scheint, im Nachhinein jedoch mit der ursprünglichen Geschichte widerspruchsfrei vereinbar ist. Während die Abenteurer (im Traitos-Plot) seinen Auftrag an der Alten Furt annahmen, glaubten sie, im Dienste ihrer Heimat zu handeln, denn von dem geplanten Angriff des Ordens auf Gratogel wussten sie noch nichts –Traitos übrigens auch nicht -, lediglich die Zerstörung Arjanos und unlautere Handelsgeschäfte schrieb Traitos dem Orden zu, was die Helden aufgrund des gefälschten Briefes bereits schon selbst herausgefunden hatten.

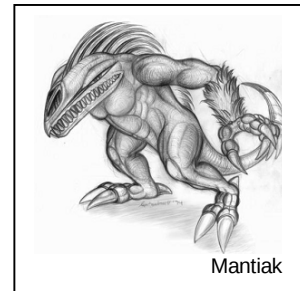


Nach dem erbitterten Kampf Alkis' gegen den Schwertmeister Askart begaben sich die Helden zur Insel des Orakels. Wieder tauchte eine Person mit einer Schlüsselrolle auf: Kardaso.

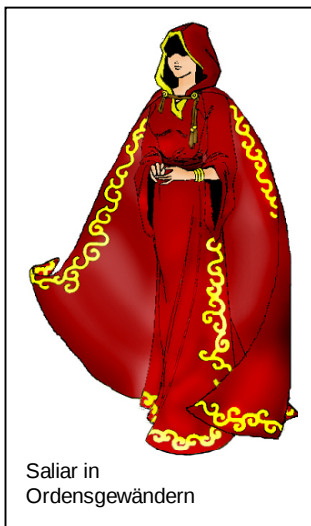
Auf der Insel angekommen hatten die Helden absolute Narrenfreiheit, denn alle Wege standen offen.

- **Möglichkeit 1:** (Weg der Helden) Bergwerk, Gang zum Orakel, Gang ins Dorf à Strand
- **Möglichkeit 2:** Weg ins Dorf, Weg zum Orakel, Gang zum Bergwerk à Schiff an der Westseite
- **Möglichkeit 3:** Weg ins Dorf, Gang zum Orakel, Gang ins Dorf à Strand

Der Weg ins Bergwerk bescherte den Helden einen weiteren Gegner: Gernot, den Magier und Leiter der Mine. Außerdem wurden sie Zeuge der Waffenherstellung für die Armee. Die Helden wurden durch einen verschütteten Gang nun darauf hingewiesen, dass die Story innerhalb des Bergwerks fortgesetzt würde. Es folgte ein weiterer Improvisationsplot, nämlich der Angriff der Mantiaks auf die Bergarbeiter. Als Saliar im Sterben lag, wurden die Gefährten Zeuge einer wundersamen Heilung - und zwar durch einen Mann, dessen Markenzeichen lederne Handschuhe sind - Kardaso. Ein Zeichen also, dass er ihnen auf die Insel gefolgt war.



Nun folgte der Seher, eine wahrlich spannende Begegnung, obwohl sie recht kurz verlief. Neben den drei magischen Steinen erhielt Siles die Prophezeiung magischer Gaben, die sich nun entwickeln konnte, da eine Händlerin ja ursprünglich nicht über solche Kräfte verfügt.



Dann ging es über weitere Handlungsfinten und -ansätze, z.B. die Brücke und die Lava, welche sich später als Pseudogefahren herausstellten, weiter ins Dorf. Der Kampf gegen Gernot sollte den Bergwerks-Plot endgültig abschließen, während der kräftezehrende Schlagabtausch mit dem Druiden Arreth eigentlich mittels eines kurzen Schlages oder Bolzens vermeidbar gewesen wäre.

Es folgte ein Freilandkampf, der wieder taktisch viele Möglichkeiten beinhaltete, jedoch eine weitere Schwierigkeit in den Spielablauf brachte, nämlich Saliars gelähmte Hand als dauerhaften Schaden.

Die Armee des Orakels hatte sich nun also formiert und war bereit, gegen das Festland anzutreten. Drei mächtige Kriegsschiffe legten also von der Insel ab, um Gratogel zu erobern –natürlich dicht gefolgt von den Helden auf Kardasos Schiff. Um die rechtzeitige Ankunft der großen Kriegsschar für das Finale zu gewährleisten, wurden die Gefährten von einem Kriegsschiff attackiert. Nach einem erbitterten Kampf, mit dem die Zerstörung beider Schiffe einherging, konnten die drei Abenteurer ihre Gegner besiegen.

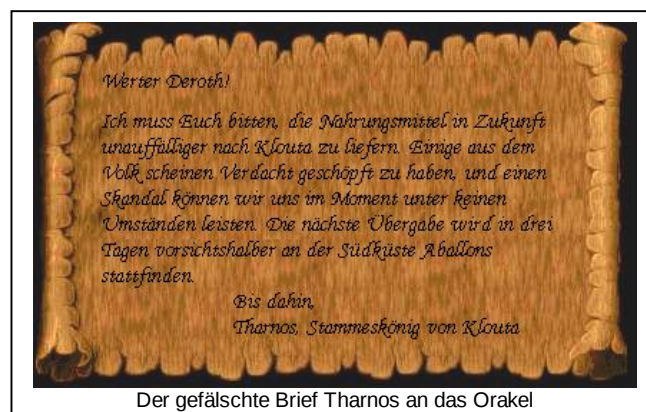
Das Schiff trieb in Höhe von Klouta an den Strand, wo nun endlich die Auflösung des Traitos-Plots statt fand. Der Truchsess von Klouta, der Tharnos während seiner Reise vertrat, wurde von Traitos vor den Augen der Helden kaltblütig erschossen. Mit Hilfe von Terko, den er als Wache an den Königshof geholt hatte, konnte er nun den Thron an sich reißen und hatte mit dem gefälschten Brief, den die Helden mitbrachten, ein stichhaltiges Argument für seine Tat.

Nachdem er die Abenteurer des Hofes verwiesen hatte, machten sich diese auf den Weg nach Vanello, um auch der dortigen Zerstörung des Dorfes gewiss zu werden.

Nachdem der erste Schock den Gefährten noch in den Gliedern steckte, machte das gewaltige Heer des Orakels, das inzwischen an der Südküste Gratogels gelandet war, ihnen weiter zu schaffen. Dieses Finale wurde jedoch komplett durch eine Endsequenz ersetzt, so dass die Helden keinen Einfluss mehr darauf hatten. Durch das Zusammenlegen der Steine des Sehers wurde ihnen ein Schutzschild in Form einer gleißenden Lichtsäule gegeben, das den feindlichen Kriegern schwere Verluste beibrachte.

Der letzte Schritt war das Auftauchen Gandalfs, was dessen eigenen kleinen Improvisations-Plot zuende brachte. Er konnte sich hier noch einmal von den Helden verabschieden, Saliars gelähmte Hand heilen und die Unvergänglichkeit ihrer Liebe offenbaren. Anschließend führte er das gegnerische Kriegsheer in den Canyon und brachte diesen zum Einsturz, so dass nun keine weiteren Gefahren mehr für Gratogel existierten.

Somit konnten die Helden das Abenteuer erfolgreich beenden und in ihr altes und zugleich neues Leben zurück kehren.



Zeitlicher Ablauf

- 27.05.02 - Auftrag Kräutersuche
- 05.06.02 - Aufbruch nach Vanello
- 20.06.02 - In den Wald, Geschichte mit Gandalf
- 02.11.02 - Erreichen der Klippen
- 20.12.02 - Abreise des Schiffs mit den Gefangenen
- 31.01.03 - Ramina kommt in Aballon an
- 24.02.03 - Gefangene werden an Traitos übergeben, reisen nach Norden
- 17.04.03 - Gefährten treffen an der Alten Furt zusammen
- 25.07.03 - Helden finden das Schiff des Ordens
- 12.08.03 - Abenteurer haben das Schiff erobert
- 11.10.03 - Helden brechen zur Insel des Orakels auf
- 25.10.03 - Ankunft auf der Insel
- 29.11.03 - Gefährten überfallen einen Trupp Bergleute
- 17.12.03 - Abenteurer passieren verkleidet die Wachhütte
- 25.12.03 - Helden kommen im Bergwerk an
- 08.01.04 - Unterirdische Gänge werden erkundet, Kampf gegen Mantiaks
- 28.01.04 - Abenteurer kommen am Orakel an
- 29.01.04 - Zusammentreffen mit dem Seher
- 01.02.04 - Rückweg durch den Berg
- 15.02.04 - Kampf gegen Gernot
- 29.02.04 - Helden erreichen das Lager, Kampf gegen Arreth
- 07.04.04 - Die Gefährten beobachten die Krieger beim Aufbruch
- 08.05.04 - Verfolgung mit Kardasos Schiff
- 01.06.04 - Seeschlacht gegen das Orakel
- 25.08.04 - Ankunft in Klouta, Traitos ernennt sich zum König
- 26.06.04 - Reise nach Vanello
- 07.09.04 - Finale Schlacht gegen das Heer des Ordens

Zu den NSCs

Makaio	Als Druide Arjanos hat er lediglich die Aufgabe, die Kräutersuche zu inszenieren und den Plot wieder abzuschließen.
Deroth	Das erste Mitglied des Ordens, auf das die Gefährten stoßen. Mit seinem schulterlangen und ungepflegten Haar zeigte sich der Handelsmeister bereits auf den ersten Blick als feindseliger Mann. Von ihm stammt auch die dunkelrote Robe.
Askart	Ein aufstrebender Anführertyp. Ein muskulöser Hüne, dessen erste Handlung im Spiel das Niederstrecken des von Traitos angeheuerten Spions an der Südküste Gratogels war. Später lieferte er sich einen heftigen Schlagabtausch mit Alkis, dem er jedoch unterlegen war.
Kardaso	Eine Schlüsselfigur im Abenteuer. Stattlich gebaut, hochgewachsen mit langem, rotbraun gelocktem Haar und Schnauzbart fällt der Seefahrer vor allem durch seinen eigentümlichen Akzent auf. In einem früheren Kampf hatte er seine rechte Hand verloren und trägt seitdem braune Lederhandschuhe, um den Stumpf zu verbergen. Alle seine Tätigkeiten führt er deshalb mit der Linken aus; auf dem Schiff beispielsweise das Schälen der Kortaffeln, was sich dadurch als sehr umständlich gestaltete. Später folgte er den Helden auf die Insel und konnte seine Kenntnisse im Bergwerk anwenden, indem er Saliar mit dem magischen Umhang heilte. Auch hier war neben seinen Handschuhen wieder auffällig, dass er alles mit der linken Hand machte.
Terko	Ein kleiner, korrupter Söldner, der nur für den arbeitet, der ihm genügend Gold bietet. Zunächst als Bandit im Canyon, verdiente er sich bald sein Geld bei Traitos.
Hann und Ludoik	Zwei bemitleidenswerte Träger und Arbeiter des Ordens, sie werden von Traitos unter dem Vorwand der Ordenszugehörigkeit an der Alten Furt hinterrücks erschossen.
Traitos	Der wohl zwiespältigste Charakter des Abenteuers. Vom Stammeskönig und vom Orden verstoßen setzt er nun alles daran, Krieg gegen das Orakel zu führen und schickt deshalb die Gefährten in den vermeintlich sicheren Tod. Dabei ahnt er nicht, dass er damit den Grundstein für die Rettung Gratogels gelegt hat, denn von den Eroberungsplänen des Geheimbundes weiß er noch nichts. Nachdem am Ende des Abenteuers seine wahren Motive bekannt werden, ist es zu spät –er hat das Königtum bereits an sich gerissen.

Gernot	Ein hochrangiger Magier und der Leiter des Bergwerks. Eine obligatorische und symbolische Rolle im Spiel ohne Tragweite für den Verlauf des Abenteuers.
Der Seher/ Das Orakel	Der Namensgeber und Ursprung der mysteriösen Ordensgemeinschaft. Durch seine Gabe, die Dinge auf dem entfernten Festland sehen zu können, wird er für die korrupten Machenschaften interessant und ist seit Jahrzehnten mehr oder weniger nur ein Sklave des Ordens. Die Prädestination der Helden für das Abenteuer wird dadurch deutlich, dass der Seher bereits im Wald östlich von Vanello zum ersten Mal zu ihnen spricht. Nun unterstützt er die Abenteurer durch seine magischen Steine maßgeblich im Kampf gegen den Orden.
Arreth	Ein Druiden des Ordens und Leiter eines Labors im Dorf. Lediglich eine begleitende Rolle im Spiel. In der durch den vermeidbaren Kampf abgebrannten Hütte hätten die Helden wohl noch allerhand Nützliches finden können.
Colbha	Ein bedauernswerter alter Truchsess, der erst von den Helden verwirrt und dann von Traitos getötet wird.



Alkis im Kampf gegen Askart

Zu den ehemaligen Spielercharakteren

Gandalf	Eine interessante Figur, dessen Liebe zu Saliar jedoch den Anfang vom Ende bedeutete. Ursprünglich als distanzierter und mächtiger Charakter konzipiert, führte seine Hingabe an Emotionen und Zärtlichkeit schließlich zum Bruch seiner eigenen bisherigen Identität, die jedoch am Ende des Abenteuers durch sein schicksalhafter Eingreifen in den Kampf gegen das Heer des Ordens wiederhergestellt wurde, so dass sein Geist nun Ruhe finden kann.
Xiara	Ich hatte den Eindruck, dass für Xiara zu wenig Zeit und Individualität zur Verfügung stand, um sie als Charakter dauerhaft interessant zu machen, dennoch einige gute Postings zu Anfang.
Lana und Ghikra	Hier setzten die Spieler durch ihre Inaktivität und vielleicht auch mangelndem Einfühlungsvermögen in die Charaktere und die Storyline ein Ende.
Rangold	Rangold wurde, wie auch Siles, nachträglich angeheuert. Ein Klasse Spiel, eine funktionierende Beziehung mit Siles, gutes Rollenspiel.
Scatha	Eine aktive Spielerin und ein interessanter Char, den ich wirklich eine Zeit lang vermisst hatte. Zugegeben, durch ihre ständige Skepsis konnte sie sehr unangenehm für die restliche Gruppe werden, Streitigkeiten auch innerhalb der Gefährten wären nicht ausgeschlossen. Der Umgang mit solchen Konstellationen erfordert sehr viel rollenspielerisches Talent, selbst erfahrene Spieler können in solchen Situationen sowohl IC als auch OOC in Bedrängnis kommen. Übrigens stieß sie zu der Gruppe, als der Gefangenentrupp durch Aballon marschierte.
Alkis	Wie schade, dass er gegangen ist. Ein erfahrener Spieler und Spielleiter, ein schlüssiges Charakterkonzept und einfach gutes Rollenspiel. Super. Leider brach mit seinem Ausstieg auch ein äußerst interessantes Tachtelmechtel ab.
Son (umgekehrt)	Nun gut, hier gibt es vielleicht nicht viel zu sagen. Stellt sich nur die Frage, ob seine Handlungen lediglich IC- oder auch OOC-bedingt waren. Da ich immer von ersterem ausgehe, ist vielleicht anzumerken, dass ein Charakter nicht nur Schwächen, sondern auch Stärken zeigen muss, damit er für die Gruppe trotz seiner Reaktionen tragbar bleibt. Inzwischen ist Son ja aber in anderen Foren tatkräftig am Werk, was er sehr gut macht.

Siobhan
(umgekehrt)

Sie war zu Anfang dabei, postete jedoch nicht allzu häufig. Irgendwann kehrte sie dann um und ging in ihr Heimatdorf zurück. Im Moment ist sie im "Kampf den Dämonen" - Abenteuer sehr engagiert.



Die Gefährten im Kampf gegen Bergleute

Zu den Spielercharakteren

Ramina	Sie gehörte zu der ursprünglichen Abenteurergruppe, die von Makaio den Auftrag der Kräutersuche erhielten. Man kann sie mit den Worten unauffällig, hilfsbereit und emotional beschreiben. Sowohl im Team als auch als Einzelkämpfer zeigt sie eine sehr gute Charakterführung, die vor allem schlüssig ist. Einen großen Teil des Abenteuers, nämlich von der Gefangennahme der Helden bis zum Zusammentreffen an der Alten Furt war sie auf sich allein gestellt und meisterte diese Situation ausgezeichnet. Neben den abenteuerbedingten Inhalten integrierte sie auch die Zyklen von Nahrungsaufnahme und Rast erfolgreich in das tägliche Leben und vermittelte so einen realistischen Eindruck vom Abenteurerdasein. Die Charakterentwicklung empfand man daher als abgeschlossen und so war es für sie schwer, neue Aspekte in ihren Charakter einzubinden, ihn weiterzuentwickeln oder auszubauen. Tipp: Ihre Stärken in der Ausspielung zwischenmenschlicher Qualitäten lassen sich meines Erachtens auf ihre persönlichen Begabungen im interpersonellen Bereich zurückführen, weshalb es für ihre rollenspielerische Erfahrung sicherlich nicht von Nachteil wäre, auch einmal einen chaotischen, extrovertierten oder egozentrischen Charakter zu spielen. Eventuell lässt sich das sogar in Absprache mit den Spielleitern in Form einer Krankheit durchführen, damit sie ihrem vermutlich noch starken Drang nach Eigenidentifikation entgehen kann.
Saliar	Auch sie gehörte zur ursprünglichen Abenteurergruppe, obwohl sie erst im zweiten Teil des Abenteuers, also seit der Befreiung an der Alten Furt, richtig aufblühte. Sie hat das Orakel wirklich zu ihrem Abenteuer gemacht und war maßgeblich am Voranschreiten der Gruppe betätigt. Dies gelang ihr, ohne dass sie eine besondere Führungsposition innerhalb der Gruppe einnehmen musste. Obwohl ihre Beiträge nie gefühllos oder spartanisch wirkten, ging sie stets taktisch und gezielt vor, konnte damit auch gut einschätzen, wann die Zeit und Notwendigkeit für emotionale Reaktionen gegeben waren. Jedoch konnte ich ebenso wie bei Ramina kaum Ziele für eine eventuelle Charakterentwicklung ausmachen. Das spricht zwar zum einen für ein beständiges und stabiles Charakterkonzept, zum anderen läuft man dadurch Gefahr, leichter in eine Stagnation zu geraten, welche auf Dauer den Spielspaß enorm gefährden kann, da man selbst die Gründe dafür nicht kennt. Tipp: Durchdenke dir einmal, was du auf längere Sicht mit deinem Charakter erreichen willst. Soll er nur Mittel für deinen persönlichen Spielspaß sein oder willst du ihn auch als Figur selbst für die spielinterne Umwelt interessant machen. Versuche einmal, konkrete

spielinterne Umwelt interessant machen. Versuche einmal, konkrete Ziele, beispielsweise das Erlernen des Zauberns, das Ausbilden von Spezialfähigkeiten oder auch persönliche Dinge etc. zu formulieren, die du mit Saliar umsetzen willst.

Siles

Nein, entgegen aller nur zu berechtigten Vermutungen war sie nicht von Anfang an dabei, sondern sie wurde von Traitos nachträglich in Klouta angeheuert und stieß bei der Eroberung des Schiffes zur Gruppe hinzu. Dann beobachtete sie über einen Monat lang nur, danach allerdings ging es richtig los. Super Rollenspiel mit Rangold und den anderen Abenteurern, konkrete Handlungsplanung und Implementierung. Siles konnte sich trotz der weit voran geschrittenen Story sehr gut in die bestehende Gruppe einordnen, ohne den Touch eines Mitläufers zu bekommen. Bei ihr habe ich mit Freude einen Aspekt ganz besonders beobachten können: Nachdem Rangold aus der Gruppe ausgeschieden war, veränderte sich ihr Charakter und ihr Wesen zusehens. Siles suchte ein neues Ziel in ihrem Leben, wie es in vielen Fällen auch in der Realität der Fall ist. Ihre Wünsche, Visionen, aber auch ihre Orientierungslosigkeit konnte man Siles zeitweise in vielen Postings abspüren. Nicht zuletzt konnten wir auch out-of-charakter in Kontakt über diese Entwicklung kommen, was ich als sehr positiv empfand. Angefangen beim Gespräch mit dem Seher konnte sie deshalb leicht ihre neuen magischen Fähigkeiten entwickeln und austesten.

Tipp: Versuche, die neuen Fähigkeiten zu erweitern und vor allem zu trainieren, gib diese Ziele auch weiterhin den Spielleitern zur Orientierung mit, damit sie auf deine Charakterentwicklung optimal eingehen können.

Zusammenfassung und Bedeutung

Das Orakel-Abenteuer war die gesamte Spieldauer über ein wichtiger Teil von Gratogel und hatte nicht nur die Spieler als Teilnehmer, sondern auch einige sehr aktive Mitleser. Es war das wohl bisher in diesem Umfang einzige einheitlich geführte Abenteuer, das zudem bis zum Schluss Stammcharaktere der ursprünglichen Heldengruppe beherbergte.

Die weitreichenden Konsequenzen für Gratogel bilden eine wichtige Grundlage für das zukünftige Abenteuer- und Handelsleben:

- Stammeskönige müssen Nahrungsmittel und Rohstoffe zukünftig von den Spielern kaufen
- Die gesamte Südseite Gratogels ist unbewohnt
- Canyon ist nur sehr schwer passierbar

In wie weit die einzelnen Elemente die Grundlage für Abenteuer bilden kann und sollte hier aus verständlichen Gründen natürlich noch nicht erwähnt werden.

Ich als Spielleiter muss, wie anfangs bereits erwähnt, sagen, dass das Orakel-Abenteuer das kontinuierlichste und für mich schönste Abenteuer von Gratogel war. Es gab keine langen Wartezeiten, die meistens zur Folge haben, dass sich die Spieler nicht mehr in ihre Charaktere und deren Handlung einfinden, es gab keine unnötig langen Unterbrechungen der Story für Improvisationsplots oder gar Geplänkel, die Spieler nahmen sich untereinander freundlich an und es machte mir immer wieder Spaß, die Geschichte voran zu treiben.

Zu meiner eigenen Einschätzung –und ich hoffe, dass ich in diesem Punkt noch möglichst viel Feedback von den Spielern bekomme –, muss ich sagen, dass die Story trotz ihrer Komplexität eine ausreichende Transparenz erhalten hat, obwohl gewisse Schlüsselsituationen in ihrer Wirkung wohl noch etwas hätten verstärkt werden können. Insbesondere fiel mir z.B. die fehlende Identifikation von Kardaso anhand der Handschuhe und seiner ausnahmslosen Linkshändigkeit im Bergwerk sowie Terko in der Auflösungsszene des Traits-Plots auf.

Ein Nachteil war in diesem Zusammenhang definitiv das Fehlen eines Logbuches für eben solche Situationen und deren spätere Assoziation.

Der neu entwickelte und getestete Kampfbildschirm erwies sich als äußerst sinnvoll und wird wohl auch Bestandteil weiterer Abenteuer werden. Das kombinierte Kampfsystem in Form von Beschreibungstext einerseits und Treffer-/Magie-/Erfahrungswerten andererseits schaffte Übersicht und brachte Klarheit in die oftmals so unübersichtlichen Kämpfe mit zwei oder mehreren Gegnern. Zu überlegen wäre noch die Umsetzung der Erfahrungspunkte in eine auch für andere Spielleiter verwendbare Statistik, eventuell ist hier eine für Gratogel insgesamt geltende Bestimmung notwendig.

Vorteilhaft war ebenso der schrittweise Aufbau mehrerer Übersichtskarten und der Einsatz einer Bildersammlung bzw. die verstärkte Verwendung von Grafikmaterial zur anschaulichen Darstellung. Auch Saliars Beiträge haben gezeigt, dass man als Spieler keine Scheu zu haben braucht, eigenes Material anzubringen, um damit die Spielergruppe zu erfreuen.

Manche Forenabenteuermodelle arbeiten nach einer Schauplatzsystematik, in der mehrere Schauplätze in Form von Threads geöffnet werden und man die Charakterhandlung immer dort fortsetzt, wo man sich gerade befindet, auch wenn man mehrmals die Orte wechselt und wieder zurück kehrt. Dies hat zum Teil ellenlange Threads und eine Unlesbarkeit des Abenteuers für spätere Interessenten zur Folge. Als vorteilhaft empfand ich daher die szenengestützte Gesamtstruktur des Forums, d.h. die aufeinander folgende Abarbeitung der einzelnen Schauplätze und das Schließen der Beiträge nach Beendigung einer Spielsituation.

Insgesamt wünsche ich mir –wie bereits angesprochen –an dieser Stelle noch jede Menge Feedback von den Spielern sowie auch mitlesenden „passiven“ Teilnehmern, die wesentlich besser den Unterhaltungswert des Abenteuers einschätzen können. Meine eMail-Adresse: benjamin@albionsounds.de

Vielen Dank an dieser Stelle an:

- Den Spielern von: Alkis, Gandalf, Ghikra, Lana, Ramina, Rangold, Saliar, Scatha, Siles, Siobhan, Son und Xiara
- Haran für fleißiges Mitlesen und Kommentieren
- Stephan für Hilfe bei der Entwicklung der gratogelbezogenen Inhalte
- Michi für beständige OT-Aktualisierungen
- Sven für Urlaubsvertretung vom 22.06. –07.07.2002
- allen SLs für ihr Interesse und ihre Ideen zur Verwirklichung des Abenteuers
- allen anderen Spielern und Freunden von Gratogel für ihre Unterstützung

Euer Benjamin Groß