

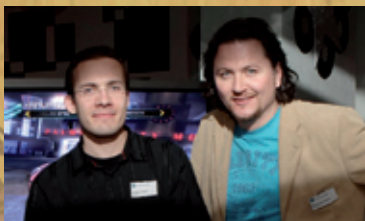
Die GamesOrbit-Serie  
**FINSTERDORN**  
 EIN SPIEL ENTSTEHT  
**TEIL 1**

FINSTERDORN | Selbst einmal Einfluss auf die Entwicklung eines Brettspiels nehmen und die einzelnen Schritte bei der Entstehung des Werks beobachten zu können, die Möglichkeit geben Lukas Zach und Michael Palm von LudoCreatix jetzt allen Interessierten bei ihrem neuen Projekt „Finsterdorn – ein Spiel entsteht“. GamesOrbit stellt euch das neuartige Konzept vor und wird die Entwicklung des Spiels auch in kommenden Ausgaben begleiten.



# ENTWICKELT EUER SPIEL!

Die Ideenschmiede LudoCreatix will mit „Finsterdorn - Ein Spiel entsteht“ ein Brettspiel kreieren, in dessen Entwicklung interessierte Spieler permanent einbezogen werden. Auf der Homepage wird jeder Entwicklungsschritt des Spiels nicht nur veröffentlicht, sondern auch mit den Spielern besprochen. Notwendige Rahmenbedingungen für das neue Spiel wurden per Blog auf [www.fensterdorn.de](http://www.fensterdorn.de) bereits abgesteckt und die Entwicklung so gestartet. Jeder kann per Kommentar Kritikpunkte und Anregungen äußern, neue Ideen einbringen und aus dem eigenen Erfahrungsschatz schöpfen. Herunterladbare Prototypen - der erste ist seit August verfügbar - sollen Mitwirkenden ermöglichen, das Spiel zu testen. Die beiden Entwickler versprechen, dass alles möglich sein wird. Neuen Ideen wird Freiraum gegeben, alte Ansätze können durchaus vollkommen verworfen werden: „Vom Herzen kommen wir aus der Welt der phantastischen Spiele und deshalb ist für die neue Idee ein Grundgedanke in Stein gemeißelt: Das Spiel muss Atmosphäre haben, die spürbar ist! Sie soll eine phantastische und düstere Welt zeigen und der Spielablauf soll dazu passen. Alle Elemente - seien es Material oder Regeln - sollen die Stimmung aufgreifen.“



**FINSTERDORN**  
 EIN SPIEL ENTSTEHT

VERLAG | SPIELER | ALTER | DAUER | INHALT | in Arbeit  
 AUTOR | Michael Palm, Lukas Zach und viele Mitautoren  
 GRAFIK | Eckhard Freytag  
 ERST-VERÖFFENTLICHUNG | SPIEL 2010  
 INTERNET | [www.fensterdorn.de](http://www.fensterdorn.de)

Das Spannende bei der Entwicklung von „Finsterdorn“ ist, dass nicht nur ein Spiel, sondern eine ganze Spielwelt entworfen wird. Illustrator Eckhard Freytag gibt der neuen Welt und deren Bewohnern ein Gesicht. Für die Macher ist es nur konsequent, dass „Finsterdorn“ in der düsteren Kulisse ihres Erfolgs „Die Kutschfahrt zur Teufelsburg“ aus dem Adlung Verlag spielt. Denn schon bei dessen Entwicklung hatten die beiden mit dem Gedanken gespielt, mehrere Spiele in diese Welt zu versetzen.

Nun wird dies tatsächlich Realität. Ein erster Teaser gewährt schon einen kleinen Einblick in die Geschichte: „Fremder, wenn Du nach Finsterdorn kommst, bring Kameraden mit, denen Du vertrauen kannst. In der Stadt, in der Gesetze nur existieren, um auf sie zu spucken, bedeutet ein Lächeln, dass Du bald eine Klinge spürst und ein Lachen, dass Dein Eigentum einen neuen Besitzer gefunden hat. Brutale Schläger trachten Dir nach dem Leben, gerissene Beutelschneider kennen sich besser in Deiner Westentasche aus, als Du selbst. Und verführerische Giftmischerinnen versprechen Dir Liebe, Lust und Laster, um Dich im passenden Augenblick in das Land der Träume zu schicken... wenn Du Glück hast. Selbst die religiösen Orden jagen in Finsterdorn nicht nur der Erleuchtung hinterher. Sie schröpfen die Einwohner und geben sich dennoch als Wohltäter aus. Doch sind sie ein Machtfaktor, der nicht zu unterschätzen ist. Denn was wäre, wenn die Predigen doch Wahrheit enthalten würden? Am Besten, Du schließt Dich einer der zwielichtigen Gilden an. Du wirst dort zwar keine Noblen finden, doch verlängern sie die Lebensdauer ihrer Mitglieder durch gekonntes Intrigieren. Und halte den Kopf unten, dann trifft Dich nicht die erste Klinge.“

Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg. Im Laufe eines Jahres soll „Finsterdorn“ gemeinsam mit den Spielern verwirklicht werden. Ziel ist, das Spiel auf der Messe

SPIEL in Essen 2010 zumindestens als Prototyp zu präsentieren. Wer sich vorstellen kann, was einen Schurken antreibt oder warum die gute Seele von Heiler noch immer in der Stadt weilt, sollte in die Tastatur hauen und alle daran teilhaben lassen. Wer weiß, wie die Gilden der Stadt agieren und welche Ziele die Orden genau verfolgen, kann seiner Meinung freien Lauf lassen. Doch nicht nur die Geschichtenerzähler sind angesprochen. Auch diejenigen, die sich Gedanken über neue Spielmechanismen und Spielregeln machen, können sich austoben. „Man kann ein Spiel auch abstrakt entwickeln, d.h. man kombiniert verschiedene Spielmechanismen miteinander ohne sich um die Hintergrundgeschichte zu kümmern. Spielmechanismen gibt es reichlich und die meisten neuen Spiele sind eine Kombination aus bestehenden Zutaten, in etwa wie bei einem Cocktail. Wir entwickeln aber am liebsten basierend auf einem Hintergrund. Wir machen uns zunächst Gedanken über die Geschichte und Atmosphäre des Spiels und schaffen passende Spielmechanismen. So entwickelt sich später auch die Geschichte weiter, wenn wir beim Testen feststellen, dass ein spezieller Mechanismus dem Spiel gut tun würde. Außer der Atmosphäre haben wir weitere Wünsche, wohin die Reise gehen soll. Das Spiel sollte schon für zwei Spieler spannend sein, doch auch mit mehr Spielern überzeugen. Die Dauer sollte eine Stunde nicht übersteigen. Wünschenswert wäre ein flexibler Spielaufbau, damit schon der Start einer Partie neue Herausforderungen bringt. Wir möchten das Spiel nicht in einem weitläufigen Land, sondern in einer engen düsteren Stadt spielen lassen, wo sich allerhand üble Schurken rumtreiben. Darum auch der Stadtname „Finsterdorn“, der nun auch als Projekttitel dient.“

Wer jetzt Lust bekommen hat ein Teil von „Finsterdorn“ zu werden, der schaut am besten umgehend auf [www.fensterdorn.de](http://www.fensterdorn.de) vorbei. 