

Battlemap

Diese Anleitung führt dich Schritt für Schritt durch die Erstellung eines funktionalen Grundgerüsts für eine herausragende BattleMap als "Narratives Schlachtfeld mit Konsequenz". Das Ergebnis ist eine strukturelle Blaupause in Form eines Mermaid-Graphen, die einem Künstler oder Map-Designer als präzise Vorlage dient.

I. Die Design-Prinzipien (Kriterien für Exzellenz)

Bevor du den Graphen zeichnest, stelle sicher, dass dein Entwurf folgende Kriterien erfüllt:

1. **Nicht-lineares Design (Flanker & Flow):** Vermeide „Schläuche“. Jeder wichtige Knoten sollte idealerweise über mindestens zwei Wege (Edges) erreichbar sein.
 2. **Vertikale Dominanz:** Integriere mindestens zwei verschiedene Höhenstufen (Nodes), um mechanische Vorteile und dynamische Sturz- oder Klettermöglichkeiten zu schaffen.
 3. **Sichtlinien-Brecher (Line of Sight):** Platziere Knoten so, dass nicht jeder Fernkämpfer von jedem Punkt aus das gesamte Feld überblicken kann. Nutze die gepunkteten Linien im Graphen, um diese Korridore gezielt zu planen.
 4. **Interaktive Risiken (Hazard-Nodes):** Definiere Zonen, die nicht nur Durchgangsstationen sind, sondern Effekte auslösen (z. B. instabiler Boden, Feuer, magische Fallen).
 5. **Environmental Storytelling (Der „Warum-Faktor“):** Gib für jeden Node ein kurzes atmosphärisches Detail an, das nichts mit Mechanik zu tun hat.
-

II. Erstellung des Mermaid-Graphen

Erstelle den Graphen nach folgender Syntax, um die Logik des Schlachtfelds abzubilden:

1. Knoten-Typen (Positions)

Definiere die Orte als Nodes. Nutze aussagekräftige Kurznamen.

- **Beispiel:** A[Altar-Podest +3m], G[Giftiger Sumpf], D[Deckung/Säulen].

2. Kanten-Typen (Movement)

Kanten sollten ein Label mit einer kurzen Beschreibung der Verbindung tragen.

- **---** (**Ungerichtet**): Ein normaler Pfad, der in beide Richtungen ohne Einschränkung begehbar ist.
- **-->** (**Gerichtet**): Eine Bewegung, die nur in eine Richtung möglich ist (z. B. Hinunterspringen, Einweg-Teleporter, Rutschen).

3. Sichtlinien (Sightlines)

- **-.-** (**Gepunktet**): Markiert eine direkte Sichtverbindung zwischen zwei Knoten. Diese Verbindung hat **kein Label**. Sie zeigt an, dass Fernkampf oder Zauber zwischen diesen Positionen möglich sind, auch wenn kein direkter Laufweg existiert.
-

III. Dokumentation des Grundgerüsts

Nach dem Graphen folgt die detaillierte Beschreibung in einem einheitlichen Format. Dies stellt sicher, dass die taktische Absicht für jede Position klar ist.

Format für Positionen (Nodes)

- **[Node-ID] Name:** Kurze Beschreibung des physischen Ortes.
- **Taktische Eigenschaft:** (z.B. Volle Deckung, Schwieriges Gelände, Höhenvorteil +X, Missionsziel).
- **Narratives Detail:** Ein Hinweis für den Künstler (z.B. „stark verrußt“, „brüchiger Stein“).
- **Zustands-Trigger (Optional):** Was verändert diesen Ort? (z.B. „Nach 2 Runden Feuer“, „Wenn Hebel an Node X gezogen wird“).
 - **Effekt der Änderung:** Wie ändern sich die Werte? (z.B. „Wird zu schwierigerem Gelände“, „Bietet keine Deckung mehr“).

Format für Verbindungen (Edges)

- **[Node A] <-LABEL-> [Node B]:** Beschreibung des Weges (z.B. steile Treppe, schmaler Sims).
- **Besonderheiten:** (z.B. Athletik-Probe zum Klettern erforderlich, verdeckter Pfad).
- **Zustands-Trigger (Optional):** Was zerstört oder öffnet den Weg? (z.B. „Explosion an Node B“, „Kraftprobe Stärke 15“).
 - **Konsequenz:** (z.B. „Verbindung wird gekappt“, „Wird von Einweg- zu Zweiweg-Verbindung“).

IV. Checkliste für das fertige Gerüst

Bevor du das Grundgerüst abschließt, prüfe folgende Punkte:

- ☐ Gibt es einen **zentralen Konfliktpunkt (Chokepoint)**, der durch **Flankenwege** umgangen werden kann?
- ☐ Sind **Sichtlinien** () bewusst so gesetzt, dass Fernkämpfer ihre Position wechseln müssen?
- ☐ Sind **Einweg-Verbindungen** () vorhanden, um Fluchtwege oder riskante Abkürzungen zu markieren?
- ☐ Ist die **Vertikalität** in den Node-Labels (z.B. +3m) klar definiert?
- ☐ **Fokus-Dynamik:** Besitzen mindestens **1-2 Schlüsselpositionen** (z.B. das Ziel oder der zentrale Chokepoint) eine Zustandsänderung?
- ☐ **Risiko-Kanten:** Gibt es mindestens **eine Verbindung**, die im Laufe des Kampfes verschwinden oder entstehen kann (z.B. eine einstürzende Säule, die eine neue Brücke bildet)?
- ☐ **Telegrafierung:** Sind die potenziellen Änderungen für die Spieler optisch **erkennbar** (z.B. Risse im Boden, brennende Lunte), damit sie strategisch darauf reagieren können? Oder wird die Änderung zumindest Fore-Shadowed?
- ☐ **Vermeidung von Overkill:** Haben maximal 30% der Nodes/Edges eine Zustandsänderung, um die **Komplexität** für den Spielleiter handhabbar zu halten?

Revision #1

Created 2026-03-02 21:39:33 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 21:40:41 UTC by Lester