

Inspirationen:

"Spuren der Geschichte" Beispiel: Schutzengraben spuren (hellere Umgebung aus Vogelperspektive)

Detail Karten (Drama Karten) für Hotspots

Mehrere Karten für die selbe Gegend ("im Wandel der Zeit")

Menschen sind Opfer der Umgebung (man kann keinen Berg verrücken, man muss sich arrangieren).

Am Anfang unorganisierte und großzügige Flächen-Nutzung
Später eine organisierte Verteilung von Grund und Boden.
Stufenweises Wachstum von Städten.

Plausible Orte haben eine plausible Geschichte.

Sich selbst beim Erstellen Fragen stellen. Welche Probleme hatten die Generationen/Wie haben Sie die gelöst?

Vergangenheit prägt die Zukunft und ist Aufhänger für Geschichten.

(Kartenbau <-> Worldbuilding | Wechselwirkung)

Alte Karten angucken um ein Gefühl für Fantasy-Probleme zu kriegen

- > Wie ist die Versorgung bei voller Bevölkerungsdichte
- > Wie bei Belagerung?
- > Was bei Schädlingen?

Kultivierte Kräutergärten um Laufwege zu minimieren.

Arme Leute haben Gärten um Geld zu sparen. Kann man es sich vom Platz leisten?

- > Am Anfang einer Siedlung ja, bei mehr Bevölkerungsdichte nein.

Easy-Lighting: 2 Himmelsrichtungen festlegen, die haben Licht

- > Die Dacherseiten heller schattieren.
- > 2 Pegel reichen.

Karten vs Bilder:

- > Karten sind einfacher zu interpretieren.
- > Bilder bieten eventuell mehr Details Informationen.

Kompromiss Battlemaps:

- > Limitiert das Denken der Spieler
- > Limitationen können helfen.

Karten geben Spielern viel Spieler-Wissen.

Je weniger man vorgibt desto mehr Freiheiten.

"Kein Messer auf einem Tisch gemalt -> Spieler kommt vlt deshalb nicht auf die Idee ein Messer vom Tisch zu nehmen."

Amerikanischer Stadtbau ist überraschend Schachbrettformig. (Modulares Tileset)

Amerika wurde erst zur Moderne erbaut.

Es gab 'keine' Gedanken zu "Wie lagere ich 3 Winter an Nahrungsmitteln."

Keine Stadtmauern. Keine Felder in den Städten.

Amerikanische Fantasy Karten "vergleichsweise" schlecht. Man zeichnet was man kennt.

Europäer zeichnen keine Gärten.

Amerikaner zeichnen rechteckige Strukturen und keine Expansionswellen.

Ungewollte Schwachstellen am Beispiel vom liebgewonnenen Apfelbaum, der sich ausgewachsen auf einmal

zum Palisaden erklimmen eignet.

Rattazustra