

SPIELPLATTE DRACHENSTEINER DORF – TEIL 1 | Nachdem GamesOrbit zusammen mit Miniaturen-Gelände- und Tabletop-Bautenspezialist Ziterdes euch bereits gezeigt hat, wie man ein (kleineres) Diorama baut, wollen wir uns nun an die Erstellung einer ganzen Spielplatte wagen. Dieser Workshop soll euch zeigen, wie man eine Spielplatte konzipiert, und welche Schritte notwendig sind, um am Ende ein tolles Gesamtergebnis zu haben, das auch im Detail zu überzeugen weiß.

VOM HAUS ZUR STADT

Das haben wir aber zugegebenermaßen nicht selbst gemacht, sondern uns Verstärkung von Fachleuten geholt: Wir bedanken uns beim Miniaturen- und Tabletopclub „Stuttgarter Wahnzinn“ (www.stuttgarter-wahnzinn.de, Spiele „Warhammer“, „Confrontation“ u.v.a.) für die Konzeption und Erstellung der Platte sowie für die Bemalung aller Teile aus der Bautenschmiede Ziterdes, im speziellen bei Clubleader und Chefbastler Thomas Hülsmann sowie seinem Helfer Alex Palla. Des weiteren danken wir dem Fachgeschäft „Fantasy Stronghold“ (Ludwigsburg, siehe Händlerliste) für die Beheimatung unserer Plattenbauer in den letzten Wochen und Monaten. Die Gesamtplatte entstand innerhalb von circa zwei Monaten und insgesamt 100 Stunden Arbeitszeit.

Nun aber zur Spielplatte, die wir „Drachensteiner Dorf“, nach der kleinen Burg die ein Ende der Platte ziert, genannt haben. Genau genommen haben wir vier Platten verwendet, und zwar quadratische Ziterdes „Modular-Gaming-Table“ (MGT) - Geländeplatten in der Größe 60 x 60 Zentimeter und diese dann aneinandergelegt, so dass eine Grund-

fläche von über einem Meter je Seitenkante entsteht. Für das Dorf stand folgendes zum Aufbau zur Verfügung: Bauernhäuser, Bürgerhäuser, Gutshäuser, Stadtmauer (Mauer, Turm, Tor, Endstück und Ruine), Kirche, Friedhof, Brunnen, Statue, diverse Bits-Päckchen und natürlich die Drachensteiner Warte (die Burg) selbst (Bild 1).

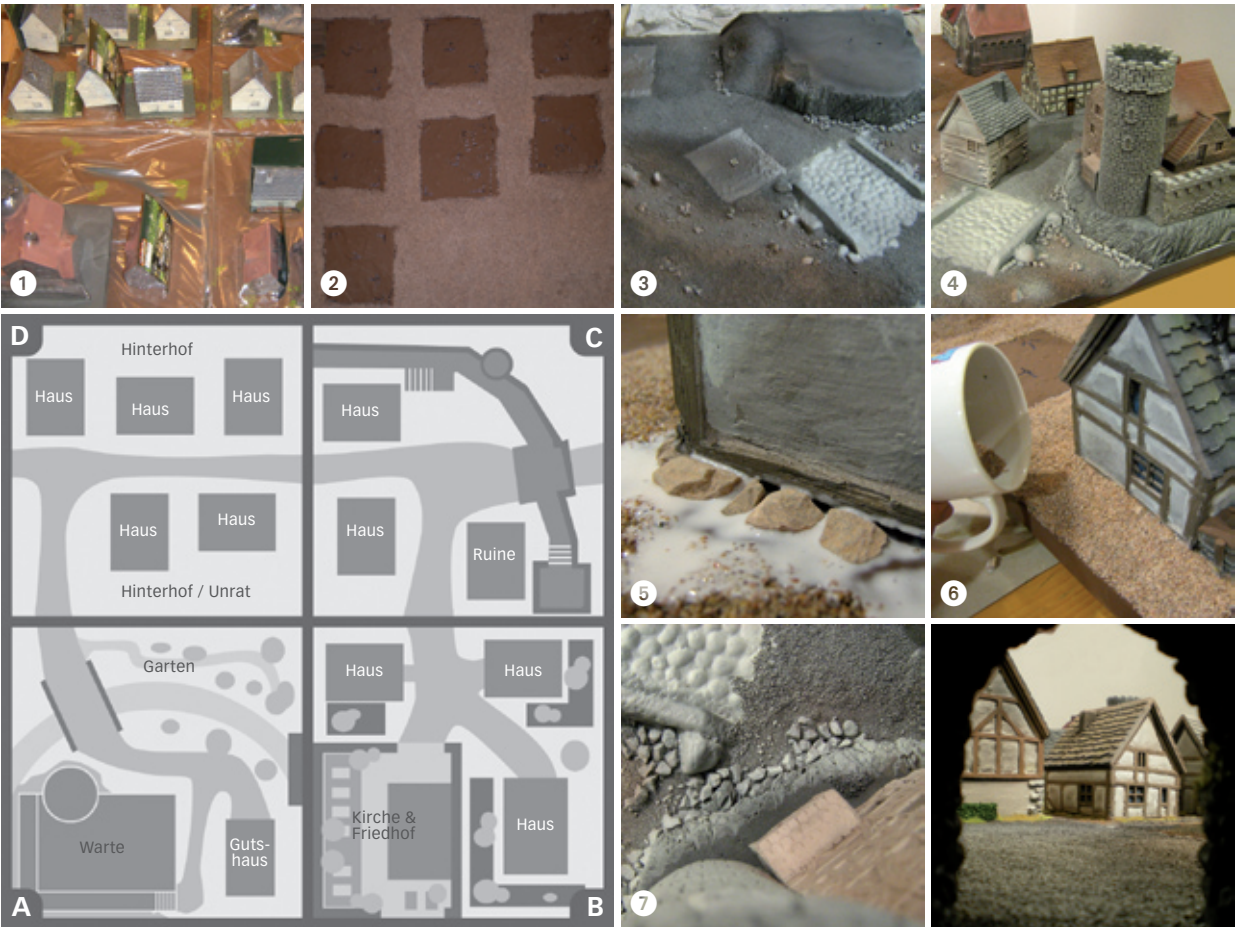
Bevor es überhaupt los ging, haben wir als Vorüberlegung uns für einen „Stil“ und „Epoche“, wie die Platte aussehen sollte, entschieden. Die Stadtplatten sollten den Dorfcharakter einer mittelalterlichen Bebauungsart widerspiegeln, wie ihn viele Fantasyminiaturensysteme, vor allem Skirmish-Systeme, verwenden. Natürlich eignen sich die Ziterdes-Bauteile auch, um ein Diorama daraus zu erstellen. Selbstverständlich ist die Platte, wie hier angegeben, beispielbar, aber sicherlich würde man für eine Spielplatte einige Dinge weglassen, die wir hier aus Gründen der optischen Vorzeigbarkeit, und um zu zeigen, was basteltechnisch machbar ist, eingebaut haben. Entscheiden sollte man sich am besten auch gleich vor Beginn für den Zustand des Dorfes oder der Stadt: Ist es eine neu oder gut erhaltene Bebauung

oder hat diese Siedlung schon bessere Tage gesehen. So kann man von Anfang an auf klare und einfache Farben, klare Linien und eine saubere Bemalung achten, wenn es neu wirken soll. Man verwendet hingegen viele Farbverläufe, wenn es alt wirken soll. Dann sollte man am besten auch alles mit „Zeitspuren“ versehen, sprich etwas Moos anbringen sowie Wasserablaufspuren und ähnliches einarbeiten.

Nachdem die vier Einzelplatten, bestehend aus dreimal MGT „Desasta“ (#12908) und einer MGT „Chinkal“ (#12905), zusammengelegt waren, wurde der Bebauungsplanung (siehe Grafik) wie folgt festgelegt.

MGT A: (Burg-)Warte (Vogthaus)
MGT B: Kirche („Bessere Gegend“)
MGT C: Stadtmauer (Freifläche)
MGT D: Stadt (Unterstadt, „Arme Leute“)

Auf MGT A entstand die Burgwarte auf einem Felsensockel. Hierzu wurden Polyurethan-Platten ausgeschnitten, der Rand wurde mit einem Cutter von Hand selbst zugeschnitten, so dass er wie ein Felsrelief wirkt. Das geht ganz einfach, indem man diesen gegeneinander einschneidet. Durch dieses



„Wettergerben“ entsteht so eine „natürlich“ wirkende Felswand (Bild 3). Neben der „Drachensteiner Warte“ wurden hier ein Gutshaus, ein Bürgerhaus, kleine Mauern, Holzstapel, ein kleiner Fluss (aus Ziterdes-Zweikomponenten-Wassergel), Schilfgras, Büsche aus Dekormoos, Hecken und Efeu „verbaut“.

Auf MGT B kamen die Kirche, drei Gutshäuser, ein Friedhof, ein Bauernhaus sowie Gräber, Mauern, ein kleines Mausoleum und Zierhecken zum Einsatz.

Die MGT C zieren die Stadtmauerteile, bestehend aus Wehrturm, Imperator-Tor, Decertorturm, Mauerendstück sowie ein Bürgerhaus. Auf MGT D schließlich kommen in der Unterstadt fünf Bauern- und zwei Gutshäuser sowie jede Menge Steppengras, Grasstreu, Holzstapel zum Einsatz.

Ziterdes-Sand, Grasstreu und verschiedene Farben (sowohl Spray- als auch Pinselfarbe) wurden auf allen Platten verwendet.

Zunächst wurde der Grundplan (Stadtplan) skizziert, ehe er auf die Platte mit einem Filzstift übertragen wurde. Um die danach zu erkennenden Grundrisse herum haben wir dann Sand mit Bastelleim aufgeklebt, wel-

cher nach Trocknung bemalt bzw. besprüht wurde (Bild 2). Wir empfehlen sprühen, da es bei großen Flächen einheitlicher und damit stimmiger wirkt, und das am besten über alle Platten-Module hinweg. Das ist besser, weil man so gleichmäßigere Schattierungen und Lichteffekte erreicht, aber auch Straßen und den Untergrund möglicher Grünanlagen realistischer aussehen lässt. Zu guter Letzt wurde noch das Bachbett angelegt und ausgebaut (Bild 4).

Nun geht bei entsprechender Vorarbeit, zu welcher wir in der nächsten Ausgabe kommen, alles relativ schnell: Die fertig bemalten Häuser und Gebäude werden nun aufgeklebt. Dies lässt sich sehr gut mit einer Heißklebepistole erledigen, alternativ auch mit Bastelleim, was aber zu einer viel längeren Trocknungsdauer führt. Durch das Aufkleben entsteht nun so oder so eine „Problemzone“ zwischen aufgeklebtem Gebäude und bestehender Platte: Die Übergänge sind

momentan deutlich zu erkennen und müssen deshalb erst noch verfeinert werden. Ein Übergang lässt sich am besten mit Steinen (Bild 5: echte, kleine Steine) und Sand „verschalen“ (Bild 6), welche noch bemalt werden müssen (Bild 7). Feinheiten werden mit Grasstreu und Grasbüscheln eingearbeitet. Häuser und Platten kann man zu Beginn einfach nie hundertprozentig genau aufeinander abstimmen, so dass eine Anpassung im Nachhinein immer vorgenommen werden sollte. Die Häuser vorab auf der Platte anzubringen, möchten wir dagegen nicht empfehlen, da sie dann nur noch schwierig zu bemalen sind. Teil 2 des Workshops zum Bau des Dorfes lest ihr in der nächsten Ausgabe des GamesOrbit. [imic | thj](#)

