

Allgemeine Informationen zum Splittermond-Betatest

Willkommen zum Beta-Test des *Splittermond*-Regelwerks. Wir freuen uns sehr, dass ihr alle Interesse daran habt, die Regeln gemeinsam mit uns auf Herz und Nieren zu prüfen. Die Regeln selbst werdet ihr zum Start der Beta als separate Datei erhalten. Hier sollen vor allem ein paar Grundlagen zum Beta-Test geklärt werden, damit ihr wisst, was überhaupt getestet und wie alles organisiert werden soll.

Wozu dieser Beta-Test?

Ganz offensichtlich dient der Test dazu, die Regeln zu testen. ;-) Das ist aber natürlich noch etwas unspezifisch. Es geht nicht mehr um ein allgemeines Testen der grundlegenden Spielmechaniken, diese wurden inzwischen ausgiebig erprobt und sind gewissermaßen die Grundpfeiler des Spiels. Zum jetzigen Zeitpunkt werden etwa Sachen wie der Probenmechanismus, das Ticksystem oder die Art, wie Zauberei funktioniert, nicht mehr angetastet. Es geht vielmehr um ein umfassendes Balancing und Feintuning, sowie die Suche nach Fehlern. Das heißt, dass praktisch alle Aspekte und Ausprägungen der einzelnen Spielkomponenten auf den Prüfstand gehören, nicht aber die Spielkomponenten selbst. Beispielsweise geht es sehr wohl um die Schwierigkeitswerte für Proben, nicht aber um die Art wie gewürfelt wird. Im Kampf steht nicht das Ticksystem selbst auf dem Prüfstand, sehr wohl aber alle Waffenwerte, die Kosten der einzelnen Aktionen und ähnliches. Und vor allem geht es natürlich auch um die vielen Wechselwirkungen der unterschiedlichen Komponenten, also auch wie bestimmte Meisterschaften in Kombination mit Zaubern funktionieren – und wo möglicherweise Regellücken ausgenutzt werden können.

Wir haben uns entschieden das ganze mit diesem Test auf eine breitere Basis zu stellen als wir es im Team selbst gewährleisten können. Zum einen sehen mehr Augen natürlich auch immer mehr. Zum anderen ist es für uns aber auch sehr wertvoll das System von Leuten testen zu lassen, die nicht am Design beteiligt waren. Denn sie sind nicht betriebsblind für etwaige Fehler, die man nach monatelanger Beschäftigung mit den Texten nicht mehr sieht, und gehen vor allem auch nur nach den geschriebenen Regeln vor. Ihr wisst nicht was wir uns mit einzelnen Sachen gedacht haben, daher fallen euch Probleme oder nicht explizit genannte Lösungen schneller auf als uns.

Weiterhin ist es uns wichtig, dass die Regeln nicht nur in der Theorie getestet werden, sondern auch und vor allem am Spieltisch. Beim reinen Lesen von Regeltexten fallen viele Sachen nicht auf, die aber am Spieltisch wichtig werden können. Praxis schlägt hier unserer Ansicht nach die Theorie, weshalb wir beim Aufruf zum Beta-Test auch so viel Wert darauf gelegt haben, dass sich tatsächliche Testspieler melden.

Zu den Beta-Regeln

Das Dokument, das ihr alle erhalten werdet, ist ein bereits intern getestetes und vollwertiges Regelsystem. Es sind die meisten der regelrelevanten Inhalte des Grundregelwerks enthalten, so dass ihr wirklich umfangreich und vollwertig testen könnt. Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich die Texte in einer unlektorierten Rohversion befinden. Lektorat und Korrektorat sind immer die letzten Schritte bei

einem Produkt, daher sind sie hier noch nicht geschehen. Ihr könnt allerdings alle Rechtschreibfehler oder ähnliche Sachen komplett ignorieren. Es wird noch einen eigenen Arbeitsschritt dafür geben und daher muss jetzt nicht auf etwaige sprachliche Fehler hingewiesen werden.

Ansonsten sind die Regeln wie gesagt soweit vollständig, das heißt ihr braucht keine Kenntnisse anderer Texte oder Inhalte, um sie zu verstehen. Wenn doch irgendwie Verständnisprobleme auftauchen, dann habt ihr da schon einen Grund, um Rückfragen im Beta-Forum zu stellen. ;-) Was nicht enthalten sind, sind die Welttexte aus dem Grundregelwerk (soweit sie nicht direkt mit den Regeltexten verknüpft sind).

Wie und was soll getestet werden?

Wie bereits gesagt wünschen wir uns vor allem Tests am Spieltisch. Das heißt nicht zwingend, dass es nur um echte Spielrunden mit Abenteuern geht (auch wenn das natürlich der Idealfall ist), sondern ihr könnt auch auf andere Weise die Regeln im Einsatz testen, etwa indem ihr einfach Kämpfe mit unterschiedlichen Parametern macht, Abenteurer generiert oder einzelne Regelelemente einem Intensivtest unterzieht. Das heißt natürlich nicht, dass ihr nicht auch die Regeln lesen sollt (offensichtlich ist das eh nötig ;-) – und wenn euch dabei schon etwas auffällt, dann könnt ihr es natürlich gerne anmerken.

Grundsätzlich soll das ganze Regelsystem getestet werden, aber natürlich gibt es auch Bereiche, bei denen wir selbst noch besonderen Testbedarf sehen oder wo wir zwischen unterschiedlichen Lösungen schwanken. Solche Bereiche werden im Forum in extra Topics genannt, damit ihr da einen besonderen Auge werfen könnt. Bitte verliert dabei aber nicht die Sachen aus den Augen, die wir nicht extra anmerken – denn vielleicht gibt es ja auch Probleme in Bereichen, die wir noch gar nicht auf dem Schirm haben.

Was Spielmaterial angeht, könnt ihr natürlich auf das Abenteuer „Die Bestie von Krahorst“ aus dem Schnellstarter zurückgreifen, sowie auf „Die Nacht von Tannhag“ im Download-Bereich unserer Website. Daneben werden im Laufe des Beta-Tests im Forum zwei Abenteuer aus der für 2014 geplanten Dragorea-Anthologie zur Verfügung stehen, die man ebenfalls nutzen kann. Dazu sind „Testsplitter“ geplant, die in eher kleinem Rahmen einzelne Regelelemente gezielt testen.

Dabei bitten wir aber explizit auch darum, dass ihr eigene Abenteuer entwerft und spielt. Denn wenn alle die selben fünf Szenarien testen, dann wird es stets auch nur Tests der selben Spielsituationen geben. Wenn ihr aufgrund von Fragen zur Spielwelt unsicher seid, ob irgendwas funktioniert, dann fragt einfach im Forum. Wir sind dort mit mehreren Autoren anwesend und helfen euch gerne mit Infos aus, wenn ihr sie braucht. Ansonsten aber einfach Fünfe gerade sein lassen, denn es geht vor allem um einen Regeltest. Die Rollenspielpolizei kommt jedenfalls nicht vorbei, wenn irgendwas aus euren Szenarien nicht zu 100% mit späteren Lorakis-Büchern kompatibel ist. ;-)

Feedback zu den Regeln

Das Feedback zum Beta-Test regeln wir vollständig über einen versteckten Bereich im **Splittermond**-Forum, für den ihr alle noch freigeschaltet werdet. Dort haben wir Forenbereiche für einzelne Themenbereiche eingerichtet, in denen ihr jeweils passende Topics eröffnen könnt und sollt. Ein paar allgemeine Richtlinien dazu, was ihr wie aufschreiben solltet (damit wir alles für die Auswertung möglichst übersichtlich haben), findet ihr direkt im Forum in einem angepinnten Post.

Grundsätzlich sollt ihr zu Testbeginn erst einmal nach eigenem Ermessen vorgehen (mit den besonders zu beachtenden Punkten im Hinterkopf). Wie gesagt wollen wir da noch nicht zu viel lenken, um nicht zu viel Einfluss auf die Rückmeldungen zu nehmen. Später im Laufe des Beta-Tests wird es aber auch noch ein Feedback-Formular geben, in dem wir Umfragen zu bestimmten Bereichen machen, die uns wichtig sind.

Auf zwei Dinge möchten wir euch allerdings bereits im Vorhinein (nochmal) hinweisen: Der Beta-Test ist nicht dafür gedacht, zum jetzigen Zeitpunkt noch Grundsatzdebatten anzufangen; die Kernregelmechanismen stehen fest und werden auch nicht mehr geändert (wenn euch also ein bestimmter Mechanismus grundsätzlich gar nicht zusagt, wie z.B. das Ticksystem, dann braucht ihr keine lange Argumentation schreiben, warum nicht; gerne könnt ihr dann einfach andere Bereiche separat testen).

Danksagung und Dank

Um euch unseren unendlichen Dankbarkeit für eure Mühe und Arbeit auszudrücken, wird jeder Beta-Teilnehmer, der uns Feedback zu **Splittermond** gibt, natürlich zum einen in einer Dankesliste auf unserer Website genannt. Ins Buch wird es voraussichtlich leider nicht passen, da die 1-3 Seiten dafür sinnvoller beispielsweise für Zauber oder Monster gebraucht werden. Ich denke damit ist auch allen von euch mehr gedient. :-)

Gleichzeitig wird es aber für jeden aktiven Beta-Teilnehmer nach Erscheinen des GRW ein kleines Dankeschön geben. Was das genau ist steht noch nicht fest – lasst euch da einfach überraschen!

Zeiträumen und Formalia

Nach Zusendung der Dateien werden grob 7-8 Wochen Zeit für den Test sein. Der genaue Zeitplan wird im Forum gepostet, sobald er final feststeht.

Ansprechpartner für organisatorische Fragen ist Uli Lindner (uli@uhrwerk-verlag.de). Ansonsten alles einfach im Forum schreiben, da lesen mehrere Autoren und Redakteure mit.

Sämtliche PDFs mit den Regeltexten werden mit eurem jeweiligen Namen signiert und sind auch nur für euren persönlichen Gebrauch im Rahmen der Beta gedacht. Natürlich könnt ihr sie euren Spielern zugänglich machen, weist sie jedoch bitte ebenfalls daraufhin, dass sie sie nicht weitergeben sollen. Im Zweifel seid ihr dafür verantwortlich, dass die Dateien nicht plötzlich im Internet landen. Passt da also bitte einfach ein wenig auf! Entsprechend brauchen wir auch von euch allen noch eine Bestätigung, dass ihr die Dateien vertraulich behandelt, bevor wir euch für das Forum freischalten können.

Es gilt natürlich auch, dass über die Beta an sich nicht nach Außen groß kommuniziert wird (das heißt bitte keine Interviews dazu geben oder große Beiträge im öffentlichen Forum verfassen). Erstmal ist der Test nur geschlossen und intern. Solltet ihr eigene Webseiten oder Blogs haben, in denen ihr gerne über irgendwas im Rahmen des Tests berichten wollt, dann sprecht uns einfach an. Da findet sich sicher im Einzelfall eine Lösung. Uns geht es nicht um absolute und totale Geheimhaltung, sondern nur darum, dass der Test erstmal intern bleibt.

Wir danken euch für eure Unterstützung und wünschen viel Spaß beim Spielen und Testen!

Euer **Splittermond**-Team