



EIN WORKSHOP ÜBER ROLLENSPIEL-DESIGN

Ein pbta-Spiel entwickeln

Von der Spielphilosophie zum eigenen Spiel – am Beispiel von »Gegen alle Stürme«





GRUNDLAGEN

Was ist pbta?



Was ist pbta?



Kein homogenes Spielsystem

... im Sinne von D&D, DSA, Warhammer oder OSR-Systemen.



Eine Spielphilosophie

Wenige, immer wiederkehrende – aber eben nicht einheitliche – Mechaniken.



Genre-Emulation

Philosophie und Kernmechanismen eignen sich hervorragend, ein Thema oder Genre zu emulieren.



Nicht starr

pbta entwickelt sich seit dem Erscheinen von Apocalypse World (2010) stetig weiter.

2010

erscheint Apocalypse World
von D. Vincent & Meguey Baker

*„Einzelne pbta-Spiele sind sehr
unterschiedlich – obwohl sie sich alle
pbta nennen.“*

Powered by the Apocalypse



Empfehlung: Vincent Baker über pbta



PbtA, RPG-Design & Development

Powered by the Apocalypse, part 1

<https://lumpley.games/2019/12/30/powered-by-the-apocalypse-part-1/>

Powered by the Apocalypse, part 2

<https://lumpley.games/2020/02/29/powered-by-the-apocalypse-part-2/>

2010

erscheint Apocalypse World
von D. Vincent & Meguey Baker



Baker schreibt über...

- seinen Designprozess
- die grundsätzliche Struktur von Apocalypse World als Framework
- System und Subsysteme
- seinen Prozess zur Erstellung eines PbtA-Spiels.



EVOLUTION von PbtA-Spielen

Welche Entwicklung hat pbta durchlebt?

PbtA ist nicht gleich PbtA



Eingebaute Sicherheit & Consent

1

Apocalypse World (2010)

Keine Mechanik für Sicherheit oder Consent – „harte“, ungefilterte Fiktion.



2

Monsterhearts (2012)

Lines & Veils als Vorläufer der X-Card – Sicherheit rückt erstmals ins Regelwerk.



3

Bluebeard's Bride (2017)

Consent- und Safety-Werkzeuge werden fester Bestandteil des Designs.



4

Thirsty Sword Lesbians (2021)

Jede Mechanik verstärkt Consent, Sicherheit und emotionalen Ausdruck.

Consent & Safety werden Teil des Regelwerks selbst: Session-Zero-Tools, Lines & Veils und eingebaute Opt-out-Mechanismen – ein deutlicher Kontrast zur Frühzeit von pbta.



Von Überleben und Gewalt zu Beziehung und Identität

Apocalypse World

Roh, körperlich, moralisch grau: Harm-Clocks, History (Hx) als Beziehungspunkte, Sex Moves als Machtspiel. Der zentrale Einsatz: das physische Überleben.

Monsterhearts: Begehren und Verletzlichkeit als Kerndynamik – Strings statt Hx als Beziehungswährung.

Masks: Labels (Fremd- vs. Selbstbild) statt Hx – der Konflikt heißt nicht mehr „überlebe die Welt“, sondern „werde du selbst“.

Thirsty Sword Lesbians: Daring, Grace, Heart, Wit, Spirit statt physischer Attribute.



Design-Kniff: Mechanik fokussiert Narrative – nicht Aufgaben oder Simulation.

Autorin April Kit Walsh (Thirsty Sword Lesbians) benennt dies explizit als bewussten Kniff, den sie von Monsterhearts und Masks übernimmt und weiterentwickelt.



Die Spielleitung verliert die Deutungshoheit

Klassisch: Apocalypse World

- Der MC ist „Wahrheits“-Inhaber der Fiktion.
- Prinzipien wie „Sei ein Fan der Charaktere“ ...
- ... aber volle Autorschaft über die Welt.
- Vorbereitete „Fronts“ strukturieren die Bedrohungen.

Radikaler Bruch: Brindlewood Bay

- Theorize-Move: Die Theorie der Spielenden wird zur Wahrheit der Geschichte.
- Bedingung: Hinweise überzeugend verknüpfen und einen Wurf schaffen.
- Der Mordfall existiert erst durch die Spieler:innen – nicht durch vorab geschriebene GM-Wahrheit.

Ein philosophischer Bruch mit dem Apocalypse-World-Prinzip der vorbereiteten „Fronts“.



Neue Ressourcen- und Fortschrittslogiken



Urban Shadows & Root

Fraktionspolitik und Corruption/Debts als taktische, fast strategiespielartige Ebene. PbtA nähert sich klassischem Konfliktdesign an.



Avatar Legends

Balance-/Fatigue-System: seelisches Gleichgewicht statt reiner Erfolg/Misserfolg-Logik – Fortschritt wird zu emotionalem Wachstum statt Levelaufstieg.



Masks

XP durch das Erleben eines Labels in seinem Extrem (nicht durch Scheitern wie im Original) – Charakterentwicklung wird explizit zum Spielziel, nicht Nebenprodukt.



Der Kern der meisten pbta-Spiele



2W6 + Stat

Auflösung mit drei Ergebnisstufen



Playbooks

Archetypen als Spielbücher



Moves

Spielzüge als konkrete Trigger



GM-Prinzipien

statt starrer Regeln

»Fiction first«

Für mich die wichtigste Prämisse von pbta – sie sollte Einfluss auf alle Spielmechaniken haben. Auch wenn das für manche banal klingen mag.

PbtA ist nicht gleich PbtA – und entwickelt sich stetig weiter! Mehrere Dutzend bekannte, insgesamt mehrere hundert Spiele nennen sich PbtA.



EXPERIMENT

Der schnelle Weg zu einem (kleinen) pbta-Spiel



Der schnelle Weg zu einem (kleinen) pbta-Spiel

1

Hab eine Grundidee

**2**

Denk dir Spielbücher aus

**3**

Denk dir Spielzüge aus

**4**

Denk dir Prinzipien aus

Unsere Grundidee für den Schnelltest: Ein klassisches Fantasy-Spiel.



Die Würfelmechanik

Wenn der Ausgang deiner Handlung spannend ist: **würfle 2W6 + Modifikator (–3 bis +3)**

10+

Voller Erfolg

Du erreichst dein Ziel ohne wesentlichen Nachteil.

7–9

Teilerfolg

Du schaffst es, aber es gibt einen Preis, eine Komplikation oder eine schwierige Entscheidung.

≤ 6

Misserfolg

Die Spielleitung macht einen Spielleitungszug – die Situation verschärft sich.



Drei Spielbücher



Klinge

Rolle: Beschützer und Frontkämpfer

Spezialzug – Schildwall

Wenn du einen Verbündeten vor Schaden schützt, erhält dieser +1 auf seinen nächsten Wurf.



Schatten

Rolle: Späher und Trickser

Spezialzug – Aus dem Nichts

Wenn du aus dem Verborgenen handelst, stelle nach dem Erfolg eine Frage über die Situation; die Spielleitung antwortet ehrlich.



Weise

Rolle: Magiekundiger und Berater

Spezialzug – Arkane Einsicht

Wenn du einen Zauber oder ein altes Mysterium untersuchst, erfährst du zusätzlich eine verborgene Wahrheit.



Drei Basis-Spielzüge



Gefahr trotzen *Wenn du trotz unmittelbarer Gefahr handelst, würfle.*

Erfolg: du schaffst es · Teilerfolg: es gelingt mit einem Preis · Misserfolg: die Spielleitung verschärft die Lage.



Im Kampf handeln *Wenn du einen Gegner direkt angreifst oder überwältigst, würfle.*

Erfolg: du erreichst dein Ziel · Teilerfolg: Erfolg gegen Nachteil · Misserfolg: du gerätst in Bedrängnis.



Erkunden *Wenn du einen Ort untersuchst oder mit jemandem sprichst, um Informationen zu gewinnen, würfle.*

Erfolg: nützliche Erkenntnisse · Teilerfolg: zusätzlich eine Komplikation · Misserfolg: deine Suche bringt neue Probleme.



Drei Prinzipien für die Spielleitung – und ein Fazit



Zeige eine lebendige, gefährliche Welt.



Lass jede Entscheidung spürbare Folgen haben.



Stelle Fragen und baue auf den Antworten der Spielenden auf.

FAZIT

Wir erhalten ein sehr generisches, austauschbares „Spiel“, ohne Seele.



PRAXIS

Meine Herangehensweise bei »Gegen alle Stürme«

Ein thematisch leichtes Rollenspiel um eine Luftschiffcrew – mit Fokus auf Gemeinschaft und Abenteuer.

- | | | | |
|-----------|---|-----------|--|
| 01 | Warum bastle ich überhaupt ein eigenes Spiel? | 08 | Welche Spielzüge benötigen die Archetypen? |
| 02 | (Wie) will ich es veröffentlichen? | 09 | Benötige ich Attribute – und wenn ja, welche? |
| 03 | Was ist die Kernidee? | 10 | Welche speziellen Regeln transportieren das Spielgefühl? |
| 04 | Welches Genre will ich emulieren? | 11 | Welche MC/GM-Prinzipien benötigt mein Spiel? |
| 05 | Was gibt es an ähnlichen Spielen bereits? | 12 | Wie finde ich die richtige „Sprache“? |
| 06 | Welche Archetypen benötigt das Spiel? | 13 | Testen und testen lassen |
| 07 | Welche Basis-Spielzüge benötigt das Spiel? | | |



Warum ein eigenes Spiel?

Warum bastle ich überhaupt?

- Weil ich nichts gefunden habe, was meiner Idee und Vision entspricht?
- Weil ich Spaß am Basteln habe?
- Weil ich es in meiner Spielrunde nutzen möchte?
- Weil ich es veröffentlichen möchte?
- Weil ich reich und berühmt werden möchte?



(Wie) möchte ich veröffentlichen?

Nur für mich / meine Runde

- Kein perfektes Ausformulieren und Layouten nötig
- Die eigene Gruppe reicht als Testgruppe
- Muss nicht zwingend „fertig“ werden · kein Druck, außer dem, den ich mir selbst mache

Für eine Veröffentlichung

- Testspielende, Layout und Illustrationen nötig
- Deadlines und Projektkoordination (wenn ich nicht alles selbst mache)
- Mit Kritik von Fremden umgehen

SCHRITT 3



Was ist die Kernidee?

Apocalypse World: Überleben und moralisch ambivalente Machtkämpfe in einer brutalen, postapokalyptischen Welt.

Dungeon World: Dungeon-Fantasy-Abenteuer mit erzählerischem statt taktischem Fokus auf Heldentum und Erkundung.

Monsterhearts: Jugendliche Monster ringen um Begehren, Identität und zerstörerische Anziehungskraft – Teenage-Horror-Drama.

Brindlewood Bay: Ältere Amateurdetektivinnen lösen kollaborativ Mordfälle – die Theorie der Spielenden wird zur Wahrheit.



Gegen alle Stürme

Ein thematisch leichtes Rollenspiel um eine Luftschiffcrew mit dem Fokus auf Gemeinschaft und Abenteuer.

Herausforderung: Eine spannende Kernidee entwickeln, die genug für ein ganzes Spiel hergibt.

SCHRITT 4



Welches Genre will ich emulieren?

Apocalypse World: Postapokalyptische Survival-Fiction

Dungeon World: Klassisches High-Fantasy-Dungeon-Crawling

Monsterhearts: Teen-Horror und übernatürliches Coming-of-Age-Drama

Brindlewood Bay: Cozy-Mystery mit Lovecraftschem Unterton



Gegen alle Stürme

Abenteuer- und Piratenfilme in einer Luftschiffwelt.

Herausforderung: Die Definition des Genres soll helfen, die Stimmung des Spiels zu entwickeln.



Was gibt es da draußen bereits?



Was mache ich mit den Spielen?

- Spiele ausprobieren und testspielen ...
- ... aber noch mehr: lesen, um zu lernen.



Warum mache ich das?

Inspiration finden: Ideen finden, ändern oder verwerfen.

Ideen-Fundgrube: Einzelne Mechaniken, Spielzüge oder Strukturen übernehmen und für mich anpassen.

Herausforderung: *Plagiat vermeiden* - Ich will kein zwölftes „Dungeon World“ schreiben.



Was gibt es da draußen bereits?

Rapscallion

In den Tiefen des Großen Meeres folgt in diesem Piraten-Setting deine schräge Crew dem verlockenden Ruf unbekannter Schätze.

Impulse Drive

Eine Crew aus Außenseitern und Gaunern macht ihr Raumschiff in einem farbenprächtigen Sternenmeer zum Zuhause.

Wildsea

Eine von endlosem Wald überwucherte Welt – bereist mit einem Schiff auf den Baumwipfeln wie auf einem Ozean.

Scum and Villainy

Forged in the Dark: eine Raumschiffcrew erledigt am Rande der Galaxis lukrative Jobs und Schmuggelgeschäfte.

Airship Pirates

Steampunk-Luftschiffpiraten durchstreifen die Wolken einer postapokalyptischen Welt – in Schach gehalten von der imperialen Flotte.

Lady Blackbird

Minimalistisches Indie-Erzählspiel: Lady Blackbird flieht mit einer Luftschiffcrew vor einer arrangierten Ehe zum Piratenkönig Uriah Flint.

Vereinzelte Ähnlichkeiten – aber nichts deckt die Vision komplett ab.

SCHRITT 6



Welche Archetypen benötigt das Spiel?

Apocalypse World: Gunlugger (wandelnder Waffenschrank), Battlebabe (tödlich und unwiderstehlich), Hocus (Kultführer mit eigener Anhängerschaft)

Dungeon World: Fighter (zäher Nahkämpfer), Wizard (Zauberkundiger), Thief (heimlicher, tödlicher Dieb)

Monsterhearts: Vampire (verführerisch, blutabhängig), Werewolf (von Wut und Instinkt getrieben), Ghost (gefangen zwischen den Welten)



Gegen alle Stürme: 12 Heuerbücher

Ahab: Erbarmungslose Bestienjägerin

Ahnensucherin: Weise Forscherin auf der Suche nach den Wurzeln des eigenen Volkes

Anne Bonny: Legendäre Freibeuterin

Da Vinci: Brilliantester Tüftler der Menschen

Dämmerherz: Naturverbundenes Sturmkind mit Seelentier

Elmsfeuer: Geschichtenerzähler und moralischer Kompass

Halo: Personifiziertes Licht oder Dunkelheit

Long Jane: Die größte Luftschiffkriegerin

Nestverräterin: Abtrünnige des extremistischen Aquila-Schwarms

Schmuckfinderin: Königin der Diebe

Tempest: Verdammtes Sturmkind, dessen Macht einst sein eigener Untergang sein wird

Wolkendeuterin: Große Prophetin der Aquila



Archetypen und: Acht Positionen an Bord

Herausforderung: An Bord braucht es Rollen wie Kapitänin oder Quartiermeisterin. Das sind keine Archetypen, aber sie dürfen nicht unter den Tisch fallen.

Lösung: Positionen zusätzlich zu den Archetypen.

Aeronautin

Steuerung, Navigation, Orientierung

★ Volle Fahrt voraus

Kapitänin

Anführen der Crew

★ Klar zur Wende

Waffenmeisterin

Koordination der Gefechte

★ Zu den Waffen und Feuer frei

Quartiermeisterin

Versorgung, Verladung, Buchhaltung, Sold- und Beuteverteilung

★ Schatz bergen

Schiffszimmererin

Reparaturarbeiten am Schiff

★ Zusammenflicken (Schiff)

Seelsorgerin

Seelische Versorgung der Crew

★ Meuterei abwenden

Smutje

Leibliches Wohl der Crew

★ Nachschub

Wundärztin

Medizinische Versorgung der Crew

★ Zusammenflicken (Crew)

SCHRITT 7



Welche Basis-Spielzüge benötigt das Spiel?

Apocalypse World: Act under Fire · Read a Situation · Seize by Force

Dungeon World: Hack and Slash · Defy Danger · Discern Realities

Monsterhearts: Turn Someone On · Shut Someone Down · Lash Out Physically

Brindlewood Bay: Day Move · Night Move · Cozy Move



Gegen alle Stürme: Basisspielzüge

Angriffe (BRUTALITÄT oder LAVIEREN) · Auskundschaften (Speziell) · Beschützen (BRUTALITÄT oder LAVIEREN) · Diesmal nicht (Speziell) · Gefahr trotzen (Speziell) · Helfen oder Hindern (KAMERADSCHAFT) · Jemanden beeinflussen (PARLEY)

Herausforderung: Wie genre-spezifisch sollen die Spielzüge sein?

Meine Entscheidung: Die Basis-Spielzüge bleiben relativ generisch und Genre-Spezifika kommen über Crew-&-Schiffs-, Sonder- und Heuerbuch-Spielzüge.



Besonderheit: Crew-, Schiffs- und Sonderspielzüge



Crew- & Schiffsspielzüge

- Klar zur Wende (KAMERADSCHAFT)
- Meuterei abwenden (KAMERADSCHAFT)
- Nachschub (RUHM)
- Schatz bergen (KAMERADSCHAFT)
- Volle Fahrt voraus (KAMERADSCHAFT)
- Zu den Waffen und Feuer frei (KAMERADSCHAFT)
- Zusammenflicken (KAMERADSCHAFT)



Sonderspielzüge

- Zu Beginn der Fahrt (Speziell)
- Im Hafen (Speziell)
- Zum Ende der Fahrt (Speziell)

Herausforderung: Besonderheiten wie eine Schiffscrew wollen auch regeltechnisch abgebildet sein.

Mein Weg: Zusätzliche Crew- & Schiffsspielzüge, um gemeinsame Aktionen abzubilden.



Welche Spielzüge benötigen die Archetypen?

Apocalypse World: **Gunlugger:** Battle-Hardened · **Battlebabe:** Dangerous & Sexy · **Hocus:** Charismatic

Dungeon World: **Fighter:** Signature Weapon · **Wizard:** Cast a Spell · **Thief:** Backstab

Monsterhearts: **Vampire:** The Feeding · **Werewolf:** Primordial Dominance · **Ghost:** Unresolved Trauma

Herausforderung: Individuelle Spielzüge schreiben, die das Spielbuch besonders machen.



Gegen alle Stürme: Spielzüge für Archetypen

Long Jane: **Gefährliches Anstacheln** - Wenn du eine Menge Leute an einem öffentlichen Ort anstacheln möchtest, um die Stimmung kippen zu lassen, würfel...

Nestverräterin: **Militärische Gefallen** - Wenn du in großen Schwierigkeiten steckst, kannst du auf Hilfe von Freunden aus dem Schwarm hoffen...

Schmuckfinderin: **Quid pro quo** - Wenn du jemanden aus deinem kriminellen Netzwerk oder ihrem Umfeld um Hilfe bittest, würfel ...

Tempest: **Donnergrollen** - Du entfesselst einen ohrenbetäubenden Knall, der jedes Geräusch unterdrückt, Lebewesen desorientiert zurücklässt und den Boden zum Beben bringt. Gib dafür 2 Energiepunkte aus...

Wolkendeuterin: **Vorahnung** - Du erhältst +1 auf Helfen oder Hindern, wenn du jemandem hilfst, da du eine Vorahnung der unmittelbaren Zukunft hast...

Ahab: **Jagdfieber** - Wenn du eine feurige Rede vor eurer Crew hältst, um andere zu einer Jagd anzustacheln, würfel...

Anne Bonny: **Spektakulär** - Wenn du um der Aufmerksamkeit Willen kämpfst, würfel...

Dämmerherz: **Band der Natur** - Durch deine Naturverbundenheit kannst du spüren, ob etwas oder jemand die natürliche Ordnung gestört hat...

Da Vinci: **Uhrwerk-Scherge** - Du hast einen autonomen Roboter entwickelt...

Elmsfeuer: **Anglerlatein** - Wenn du anderen von euren Abenteuern erzählst und dabei mächtig übertreibst, würfel...

SCHRITT 9



Benötige ich Attribute – und wenn ja, welche?

Apocalypse World: Cool, Hard, Hot, Sharp, Weird

Dungeon World: Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma

Monsterhearts: Hot, Cold, Volatile, Dark

Herausforderung: Attribute definieren, die das Flair des Spiels transportieren.



Gegen alle Stürme: Fünf Attribute

AUSGUCK: hilft, etwas wahrzunehmen, zu finden oder zu entdecken – u. a. beim Auskundschaften.

RAFFINESSE: Klugheit, Wissen und Auffassungsgabe – oder das Trotzen einer kniffligen Gefahr.

BRUTALITÄT: körperliche Robustheit, Stärke und Kampffähigkeit – u. a. für Nahkampf-Attacke.

LAVIEREN: Fingerfertigkeit, Geschick und Geschwindigkeit – u. a. für Fernkampf-Attacke.

PARLEY: Verhandlungen – u. a. um jemanden zu beeinflussen.



Das Schiff als eigener Charakter



KAMERADSCHAFT

Zusammenspiel und Stimmung der Crew. Ohne Anerkennung, Rücksicht und Achtung seid ihr dem Untergang geweiht – egal wie überlegen euer Schiff ist.



RUHM

Bekanntheitsgrad und Ruf. Gemeinsam angehäuft durch eure Taten – verloren durch Niederlagen oder schlechte Entscheidungen.



BEUTETRUHE

Je voller, desto reicher. Nötig, um die Crew bei Laune zu halten und kostbare Anschaffungen zu machen.



CREWSTÄRKE

Wie viele Personen unter eurem Kommando stehen. Verliert ihr Crewmitglieder, sinkt auch die KAMERADSCHAFT.

Herausforderung: Das Schiff ist Piratenfilmen und so auch in Gegen alle Stürme ein elementarer Bestandteil. Wie werde ich dem gerecht?

Mein Weg: Schiff & Crew werden zusammen ein eigener Charakter mit eigenen Attributen und Spielzügen.



Spezielle Regeln für das richtige Spielgefühl

Apocalypse World: Barter (Tauschhandel) als abstraktes Währungssystem der Postapokalypse.

Dungeon World: Klassenbasierte Playbooks, Hitpoints.

Monsterhearts: Playbooks heißen Skins – jedes Monster ist Metapher für eine Adoleszenz-Erfahrung: Werewolf = unkontrollierbare Wut, Vampire = emotionale Manipulation und Abhängigkeit, Ghost = Unsichtbarkeit und unverarbeitetes Trauma.

Brindlewood Bay: Day vs. Night Move: tags Postkartenidyll, nachts sickert der Horror durch. Cozy Move zum Regenerieren und für Hinweise – die Essenz der Cozy Mystery.



Gegen alle Stürme

- Positionen (Kapitänin, Quartiermeisterin, Waffenmeisterin ...) zusätzlich zu den Archetypen
- Schiff & Crew als eigener „Charakter“
- Crew- & Schiffs-Moves wie *Volle Fahrt voraus* und *Zu den Waffen und Feuer frei*



Welche Agenda und Prinzipien benötigt mein Spiel?



Agenda

- Mache die Hauptfiguren zu Heldenfiguren
- Beschreibe eine Welt voller Abenteuer und Wunder
- Bewirke konstanten Wandel



Prinzipien

- Sei ein Fan der Hauptfiguren
- Mache Crew und Schiff zum Mittelpunkt der Geschichte
- Versprich ihnen Schätze, die erst noch geborgen werden müssen
- Beschreibe eine fantastische, ehrfurchtgebietende Welt
- Mache Vergangenheit und Fortschritt kenntlich
- Lasse Gefahren in Action münden
- Gib Nebenfiguren und Fraktionen Glaubwürdige Antriebe
- Stelle Fragen und nutze die Antworten
- Wende dich an die Hauptfigur und nicht an die Mitspielenden
- Lasse die Mitspielenden entscheiden
- Reagiere mit passenden Spielzügen

Die richtige Sprache finden



Die richtige „Sprache“

- Genretypisches Wording integrieren
- Welcher Ton passt zu meinem Spiel und dem Genre?
- Gendern – ja oder nein oder wie?



Beispiele

- “Navigation“ vs. „Master of Ceremonies“
- „Deine Figur ist Held dieser Geschichte“ vs. „Ihr Recke steht im Mittelpunkt“
- Generisches Femininum als Stilmittel

Testen, testen, testen



Testen und testen lassen

- Viel, viel, viel testspielen
- Feedback einholen
- Feedback bewerten und ggf. Anpassungen vornehmen
- Viel testspielen lassen

Goal: Create a Playable Outline



- Game design means iteration.
- The first step is to create something you can try.
- Is PbtA your final goal? Could be, could be not.

Quelle: lumpley.games – Vincent Baker



DISKUSSION

Herausforderungen im pbta-Spieldesign

Welche besonderen Mechaniken kennt ihr aus pbta-Spielen?

Was gefällt euch am Design eures Lieblings-Spiels besonders und welche Design-Entscheidung macht euer Lieblings-(pbta-)Spiel zu eurem Liebling?

Wo liegen typische Stolpersteine im Rahmen des „pbta-Designrahmens“?

Was sollte ein gutes (pbta-) Spiel aus eurer Sicht bieten?