

# MAZE OF THE RAGE MAGE

Dokumentation zum Projekt bei Herrn Rehfeld

Von Rael Anders (2170378)  
& Volkan Demiroglu (2096856)

## Inhaltsverzeichnis

1.	Spielidee .....	2
2.	Umsetzung.....	2
3.	Charakterbogen.....	3
4.	Ausrüstung & Tränke.....	4
5.	Spielfluss.....	4
6.	Ebenen.....	5
7.	Monster und Aktionen .....	6
8.	Einfach halten: Weniger ist mehr.....	6
9.	Fazit .....	7
10.	Mögliche Erweiterungen .....	8
11.	Stundenaufstellung .....	9
12.	Anhang.....	10

## 1. Spielidee

Maze of the Rage Mage ist ein Karten-Legespiel mit Rollenspiel-Elementen.

Alle Spieler beginnen in der untersten Ebene eines gefährlichen Labyrinthes, dass bei jedem Spiel einzigartig ist. Während des Spielverlaufs müssen die Spieler das Labyrinth erkunden, nützliche Schätze finden, tödlichen Fallen entkommen und gegen immer stärker werdende Monster kämpfen. Jeder Spieler hat dabei die Möglichkeit, die Fähigkeiten seines Avatars zu verbessern und ihn auszurüsten. Um dem Spiel zusätzlich einen Zufalls-Charakter zu verleihen, gibt es einen Würfel, der bei den meisten Interaktionen Verwendung findet.

Ziel des Spiels ist es, das Labyrinth nicht als letzter zu verlassen. Es gibt also nicht einen einzigen Gewinner, sondern nur einen einzigen Verlierer (und alle anderen haben gewonnen).

## 2. Umsetzung

Das Labyrinth besteht aus quadratischen Gang-Kärtchen, die aneinander gelegt werden. Es gibt hierbei gerade Gänge, Kurven und Abzweigungen (Bild rechts). Diese Karten werden aneinander gelegt und ergeben so das Labyrinth. Da die Karten auf einem Stapel liegen und die Reihenfolge immer wieder eine andere ist, ergibt sich dadurch jedes Mal eine völlig neue Gestaltung des Labyrinths und jedes Spiel wird einzigartig.

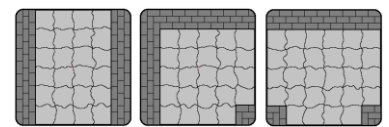
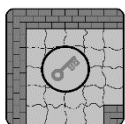
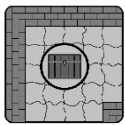


Abbildung 1: Gerader, kurviger und abzweigender Gang



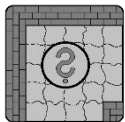
Zusätzlich zu den „leeren“ Gängen gibt es Sonderkarten mit speziellen Symbolen darauf. Jedes dieser Symbole steht für eine bestimmte Interaktion, die mit diesem Feld möglich ist. Es gibt fünf verschiedene Symbole: Schlüssel, Schatztruhe, Monster, Aktion und Treppe (Bild links).



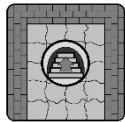
Zu jedem Symbol (außer Treppe) gibt es einen farbigen Spielstein, der direkt auf das Feld gelegt wird, nachdem diese dem Labyrinth hinzugefügt wurde.



Legt ein Spieler eine Karte mit **Schlüssel**-Symbol, so wird ein gelber Marker darauf gelegt. Ein Spieler, der auf dieses Feld gelangt, darf diesen Schlüssel aufheben: Der Marker wird dann neben ihn gelegt und der Spieler besitzt damit einen Schlüssel. Jeder Spieler darf max. fünf Schlüssel besitzen.



Legt ein Spieler eine Karte mit **Schatztruhen**-Symbol, wird ein weißer Marker darauf gelegt. Gelangt ein Spieler auf dieses Feld, so darf er einen seiner Schlüssel zusammen mit dem weißen Marker ablegen und sich eine Ausrüstung vom Stapel nehmen.



Legt ein Spieler eine Karte mit **Monster**-Symbol, so wird ein roter Marker darauf gelegt. Gelangt ein Spieler auf dieses Feld, so muss er gegen ein Monster kämpfen. Welches Monster das ist, wird vom linken Spieler vom Monsterkarten-Stapel gezogen und vorgelesen.

Abbildung 2: Kartentypen

Legt ein Spieler eine Karte mit **Fragezeichen**-Symbol, so wird ein blauer Marker darauf gelegt. Gelangt ein Spieler auf dieses Symbol, so passiert eine bestimmte Aktion, die ebenfalls vom linken Spieler vom Aktionskarten-Stapel gezogen und vorgelesen wird.

Zieht ein Spieler ein Treppen-Feld, so wird dies nicht mit einem Marker versehen. Das Treppen-Feld ist das einzige im ganzen Spiel, das eine Sackgasse bildet. Gelangt ein Spieler auf dieses Symbol, so gelangt er auf die nächste Ebene des Labyrinths. Die Anzahl der Treppenkarten im Stapel entspricht immer ein weniger als der Anzahl der Spieler.

In der fünften und letzten Ebene stehen die Treppen für „Portale in die Freiheit“. Gelangt ein Spieler in Ebene fünf auf dieses Feld, so wird der Spieler UND die Treppe aus dem Spiel genommen. Der

jeweilige Spieler hat damit gewonnen. Da die Anzahl der Treppen immer ein weniger als die Anzahl der Spieler ist, bleibt zwangsläufig ein Spieler zurück und ist der Verlierer. (Vergleich mit dem Spiel „Die Reise nach Jerusalem“, bei dem stets ein Stuhl weniger vorhanden ist, als es Mitspieler gibt und somit immer ein Spieler ausscheidet.)

Jede Ebene beginnt mit einem Startraum. In der ersten Ebene hat der Startraum einen Ausgang, in der zweiten Ebene zwei, usw. Lediglich am Startraum der fünften Ebene gibt es wie in der vierten Ebene vier Ausgänge. Der Startraum entspricht etwa der Größe von 3x3 Gang-Karten, wird aber wie ein einzelnes Feld gewertet.

### 3. Charakterbogen

Der Avatar eines jeden Spielers hat Lebenspunkte, bestimmte Fähigkeiten und – sofern vorhanden – eine Ausrüstung. Das Leben, die Fähigkeiten und die Ausrüstung der Charaktere sind an den Charakterbögen abzulesen, die vor jedem Spieler ausliegen (Bild rechts). Jeder Spieler startet mit 20 Leben und hat 5 freie Punkte, die er beliebig auf seine Fähigkeiten verteilen kann. Es gibt insgesamt 5 Fähigkeiten:

**Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz** sind relevant, sobald sich ein Spieler im Kampf befindet oder eine Aktion durchlebt. Muss ein Spieler auf eine bestimmte Fähigkeit würfeln, so darf er die Punkte der jeweiligen Kategorie und die seiner Ausrüstung hinzuaddieren. Um keine der Fähigkeiten stärker oder nützlicher als andere zu machen, wurde darauf geachtet, dass jede dieser Fähigkeiten bei Monster- oder Aktionskarten zu gleichem Anteil vorkommt.

**Zähigkeit** reduziert den von Monster- oder Aktionskarten verursachten Schaden. Je nach Zähigkeit wird einer, zwei oder drei Schaden vom zugefügten Schaden abgezogen. Wieviel Schaden das ist, kann vom Charakterbogen abgelesen werden. Da es viel zu stark wäre, wenn durch jeden investierten Punkt je ein Schaden abgeblockt wird, muss gelegentlich ein Punkt investiert werden, ohne dass man einen Vorteil davon hat. (Vergleich Abbildung 3: Der erste Punkt in Zähigkeit reduziert den Schaden um 1. Erst nach 2 weiteren investierten Punkten wird die Schadenreduktion auf 2 erhöht.)

**Lauftempo** erhöht die Anzahl an Schritten im Labyrinth. Hat ein Spieler erwürfelt, wie viele Felder er vorrücken darf, so kann er seinen Lauftempo-Bonus hinzuaddieren. Wie bei Zähigkeit bringt nicht jeder investierte Punkt einen weiteren Schritt (denn das wäre viel zu mächtig!). Auch hier muss abgelesen werden, wie viele Schritte man hinzuaddiert.

Durch Ausrüstungen ist es möglich, die jeweiligen Fähigkeiten zu erhöhen. Dabei verändern sich nicht die Fähigkeiten des Charakterbogens, sondern diese werden zusätzlich draufaddiert. Dadurch ist es möglich, insgesamt mehr als 5 Punkte in einer Fähigkeit zu haben.

(Bei Zähigkeit und Lauftempo hat dies jedoch keinen Effekt! Es können maximal 3 Schadenspunkte abgewehrt und maximal 3 Schritte hinzuaddiert werden, auch wenn man eigentlich mehr Zähigkeit oder Lauftempo hat.)

Das Bild zeigt einen Charakterbogen mit folgenden Feldern:

- LEBEN:** Eine 2x10-Matrix von roten Feldern, die die Lebenspunkte darstellen. Die Zahlen 1 bis 20 sind in den Feldern eingeprägt.
- STÄRKE:** Eine Reihe von 6 roten Feldern mit den Zahlen 0 bis 5.
- GESCHICKLICHKEIT:** Eine Reihe von 6 grünen Feldern mit den Zahlen 0 bis 5.
- INTELLIGENZ:** Eine Reihe von 6 blauen Feldern mit den Zahlen 0 bis 5.
- ZÄHIGKEIT:** Eine Reihe von 6 gelben Feldern mit den Werten 0, -1 Dmg, -2 Dmg, -3 Dmg.
- LAUFTEMPO:** Eine Reihe von 6 grauen Feldern mit den Werten 0, +1, +2, +3.
- Ausrüstung:** Ein Feld mit einem Kreuz-Symbol.

Abbildung 3: Der Charakterbogen



Abbildung 4: Eine Ausrüstung (links) und ein Trank (rechts)

## 4. Ausrüstung & Tränke

Es gibt zwei Arten von Gegenständen, die man vom Ausrüstungs-Stapel ziehen kann: Ausrüstungen und Tränke (Bild links).

Jeder Spieler darf maximal **eine** Ausrüstung besitzen und legt diese auf das Feld seines Charakterbogens. Erhält ein Spieler eine weitere Ausrüstung, so muss er sich entscheiden, welche er behalten möchte. Die andere wird auf den Ablagestapel gelegt.

Des Weiteren darf jeder Spieler **bis zu drei** Tränke mit sich führen. Diese werden (wie die Schlüssel) neben den Charakterbogen gelegt. Tränke dürfen vor einem Würfelwurf gespielt werden, es sei denn, die Beschreibung des jeweiligen Trankes sagt etwas anderes. (Heiltränke dürfen zum Beispiel immer genutzt werden.)

## 5. Spielfluss

Ist ein Spieler an der Reihe, so hat er die Möglichkeit, sich im Labyrinth zu bewegen. Dazu würfelt der Spieler, wie viele Felder er gehen darf und addiert seinen Lauftempo-Bonus hinzu. Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit einem Marker und es kommt zu einer Interaktion (Schlüssel aufheben, Schatztruhe öffnen, Monster bekämpfen, etc.), so ist nach der Interaktion seine Runde vorbei.

Alternativ zu seiner Bewegung darf sich ein Spieler „regenerieren“. Dies muss vor dem Würfelwurf angesagt werden. Der Spieler würfelt dann und heilt sich um den gewürfelten Betrag plus seinem Zähigkeitsbonus.

Gelangt ein Spieler an ein Gang-Ende und hat noch Schritte übrig, so darf er diese Schritte zur „Erkundung“ nutzen. Beim Erkunden zieht der jeweilige Spieler Karten vom Gang-Stapel. Die erste gezogene Karte muss direkt an das Gang-Ende gelegt werden. Steht der Spieler auf einer Karte mit mehreren freien Gängen (bei Abzweigungen oder Starträumen), so darf er sich aussuchen, an welche Stelle die Karte gelegt wird. Jede weitere gezogene Karte darf der Spieler nacheinander (in gezogener Reihenfolge und ohne vorher anzusehen) an ein beliebiges anderes Gang-Ende auf der gleichen Ebene anlegen.

Die Spielmechanik des Erkundens wurde einige Male bearbeitet. Zuerst durften die gezogenen Karten nur an dem Gang angelegt werden, an dem der erkundende Spieler steht. Dies hatte zur Folge, dass jeder Spieler seinen eigenen Gang ausgebaut hat und das Labyrinth dadurch nicht gemeinsam durchschritten wurde. Um dies zu vermeiden, wurde es den Spielern freigestellt, wo sie die Karte anlegen. Dann kam es jedoch dazu, dass manche Spieler lediglich an einem freien Gang standen und jede Runde erkundet haben, während die anderen Spieler mit seinen gelegten Karten interagieren mussten. Dieser Spieler zog so lange nach, bis er eine Treppe gezogen hat und diese dann direkt vor sich legen konnte. Daher wurde die Regel hinzugefügt, dass die erste Karte beim Spieler selbst angelegt werden muss, denn dadurch ist jeder Spieler gezwungen, auch sich selbst etwas Unvorteilhaftes bereitzulegen. Diese Regel wertete das Erkunden derart auf, dass sie als endgültige Regel festgelegt wurde. Eine weitere Schwierigkeit war, dass das Labyrinth durch ungünstiges Legen abgeschlossen ist. Daher wurden Legeregeln festgelegt, die insgesamt auf drei heruntergebrochen wurden:

### Legeregel 1: Keine Gänge gegen Mauern!

Jede Labyrinthkarte hat 2 oder 3 Ausgänge. Diese Ausgänge dürfen nicht an eine Mauer angelegt werden. (Bild rechts)

Einzige Ausnahme: Die **erste** gelegte Karte beim „**Erkunden**“. Gibt es keine andere Möglichkeit, muss die Karte gegen eine Mauer führen, **solange das Labyrinth dabei nicht abgeschlossen wird!**

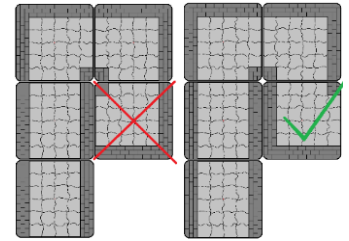


Abbildung 5: Legeregel 1

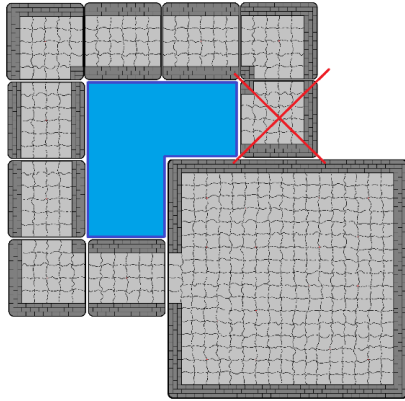


Abbildung 6: Vermeidung von Hohlräumen

### Legeregel 2: Nicht in Hohlräume bauen!

Des Weiteren ist auch zu beachten, dass Gänge nicht in Richtungen gelegt werden, bei denen bereits feststeht, dass es eine Sackgasse wird. Zieht ein Spieler eine Karte, bei der es keine andere Möglichkeit gibt, als dass ein derartiger „Hohlraum“ (Bild links) entsteht, mischt der Spieler die Labyrinthkarte unter den Stapel und zieht eine neue. Dies wird solange wiederholt bis sich eine gültige Möglichkeit ergibt. Diese Regel gilt nur dann, wenn es nur noch **einen einzigen** unvollständigen Ausgang gibt! Durch Abzweigungen kann es vorkommen, dass mehrere Ausgänge möglich sind. In diesem Fall gilt „Regel 2“ nicht, da das Labyrinth **an einem anderen Ausgang** weitergeführt werden könnte!

### Regel 3: Bis zur Tischkante!

Die Tischkante begrenzt das Spiel. Beim Legen einer Labyrinthkarte wird mit Tischkanten verfahren, als wären sie Mauern. Auch hier muss beachtet werden, dass es **immer mindestens einen** möglichen Ausgang gibt. Würde das Legen einer Karte das Labyrinth abschließen, wird so lange neu gezogen, bis sich eine gültige Variante ergibt.

Die Legeregeln wurden vor allem beim Testen festgelegt. Es stellte sich heraus, dass es schnell zu unübersichtlichen Situationen kommen kann, bei denen nicht klar ist, ob eine gelegte Karte das Labyrinth abschließt. (Dies würde das Spiel beenden, da es keine Treppe zu nächsten Ebene gäbe!) Die drei Legeregeln begrenzen dieses Problem und wurden daher so im Regelwerk gefestigt.

## 6. Ebenen

Erreicht ein Spieler eine Treppe, so gelangt er in die nächste Ebene. Der Startraum der jeweiligen Ebene wird auf eine freie Stelle auf dem Spielfeld gelegt und der Spieler darauf. Es können maximal 2 Ebenen gleichzeitig ausliegen. Erreicht ein Spieler beispielsweise Ebene 3, obwohl sich noch Spieler in Ebene 1 befinden, so stürzt Ebene 1 ein und alle Spieler darin sterben. (Sie starten dann in Ebene 2, verlieren ihre Ausrüstung, Tränke und Schlüssel und würfeln zwei Mal. Die Addition der Würfelzahlen ist dann das Leben des jeweiligen Spielers.) Durch diese Spielmechanik sind die Spieler dazu gezwungen, möglichst schnell die Ebenen zu wechseln und das Spiel geht schneller voran.

Haben alle Spieler eine Ebene verlassen, so wird alles Dazugehörige abgelegt: Die Marker, die Gang-Karten, die Monster, etc.

Stirbt ein Spieler, weil seine Lebenspunkte unter 1 fallen, wird auf das Feld des Spielers ein Grabstein-Marker gelegt und daneben seine Ausrüstung, Tränke und Schlüssel. Jeder Spieler darf dieses Grab nun „plündern“. Er geht auf das jeweilige Feld und darf die ausliegenden Gegenstände aufnehmen.

## 7. Monster und Aktionen

Monster und Aktionen werden durch Karten repräsentiert. Wird eine jeweilige Karte gezogen, so wird sie vom Spieler zur Linken vorgelesen. Sind die Karten mit einem (X) markiert, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt. Falls nicht, wird sie offen neben den Marker gelegt und ist dann mit diesem Marker „gekoppelt“. Dies verhindert, dass ein Spieler, der auf das gleiche Monster- oder Aktions-Feld geht, plötzlich mit etwas völlig anderem konfrontiert wird.

## 8. Einfach halten: Weniger ist mehr

Die Vereinfachung des Spielgeschehens war eine persönliche Anforderung. So sollte jedes Spiel zwar einzigartig sein, aber nicht an zu vielen Möglichkeiten ersticken.

Daher wurde der Charakterbogen derart vereinfacht, dass es nur fünf Fähigkeiten gibt, die man bis maximal 5 aufskillen kann. Dabei wurde sich an Pen & Paper – Charakterbögen bedient und diese stark vereinfacht. Ein geübter Pen & Paper – Spieler hat selbstverständlich kein Problem damit, unseren Charakterbogen zu verstehen, doch es sollte von **jedem** problemlos verstanden werden und wurde sich daher auf das oben beschriebene Exemplar geeinigt.

Auch gab es Überlegungen, mehr als eine Ausrüstung zu besitzen. So könnte man (ähnlich wie bei MMORPGs) einen Helm, eine Waffe, eine Rüstung, etc. tragen und hätte damit mehr Möglichkeiten des Ausrüstens. Doch dies würde einerseits bei jedem Kampf dazu führen, dass man jedes Mal mühsam seine Punkte zusammenzählt und andererseits den Wert von Ausrüstung reduzieren. Daher wurde entschieden, dass man nur eine einzige Ausrüstung haben dürfte, diese dann aber auch entsprechend stark sein sollte.

Ganz zu Anfang des Game Designs gab es noch keine Marker. Stattdessen sollten Pfeil-Karten verhindern, dass ein Spieler die Richtung wechselt und sich die Taschen mit Schlüsseln vollstopft, obwohl der dortige Schlüssel bereits weg ist. Da diese Pfeilkarten jedoch die freie Bewegung im Labyrinth einschränken würden und viel zu umständlich waren, wurden die Marker eingeführt. Doch hierbei ergab sich ein weiteres Problem: Ein Marker sollte zu einem ganz bestimmten Monster oder einer ganz bestimmten Aktion gehören. Wurde beispielsweise ein Monster entdeckt, so sollte es dort auch bleiben, bis es besiegt (abgelegt) wird oder die Ebene einstürzt. Es sollte nicht plötzlich ein anderes Monster dort auftauchen, sondern das gleiche. Bei der Realisierung dachten wir dann an nummerierte Marker oder welche mit Buchstaben. Wird ein Monster aufgedeckt, so wird ein Marker auf die Monster-Karte und ein weiterer Marker mit der gleichen Zahl (bzw. dem gleichen Buchstaben) auf das Monster-Feld gelegt. Diese Möglichkeit wurde jedoch als viel zu umständlich eingestuft, da dies einerseits unübersichtlich wird und andererseits die Dynamik aus dem Spiel nimmt. Auch gab es die Überlegung, die Monster- und Aktionskarten durchzunummerieren. Monster- und Aktions-Felder würden dann mit einem zufälligen Marker mit einer bestimmten Zahl belegt. Wird das Feld betreten, so wird der Marker umgedreht und je nach Zahl das jeweilige Monster gezogen. Doch auch dies würde der Dynamik des Spiels schaden. Außerdem würde man nach häufigem Spielen auswendig wissen, um welches Monster es sich handeln wird und dies wäre ein unfairer Vorteil. Daher wurde sich für die einfachste und (nach ausgiebigem Testen festgestellt)



Abbildung 7: Eine Monster-Karte. Beim „Sprengsymbol“ muss der Spieler würfeln und darf seine Fähigkeit hinzuaddieren. Gelingt es, wird dem grünen Pfeil gefolgt, ansonsten dem roten. Bei (X) wird die Karte abgelegt.



beste Methode entschieden: Die Marker sind alle gleich und wenn eine Interaktion durchgeführt wurde, ohne dass die jeweilige Karte abgelegt wird, so legt man diese in unmittelbare Nähe des Markers. Zwar kommt es dadurch hin und wieder zu Platzmangel, allerdings werden die Karten immer so bereitgelegt, dass jeder Spieler erkennen kann, welches Monster und welche Aktion zu welchem Marker gehört.

Es gab auch die Idee, Räume einzubauen. Dafür sollte es Sonderkarten geben, die zum Beispiel nur eine Wand an einer Seite haben. Gelangt ein Spieler auf ein Feld mit einem Raumsymbol, dann zieht er eine Raum-Karte, auf der beschrieben ist, wie sich der Raum aufbaut und was sich in ihm befindet. Da dies jedoch in den meisten Fällen zu Platzproblemen führen würde (weil sich an der jeweiligen Stelle zum Beispiel bereits ein weiterer Gang befindet) und weil die Sonderkarten das Spiel nur unnötig verkompliziert hätten, wurde entschieden, diese Spielmechanik herauszunehmen.

Die letzte zugefügte Regel war das „Regenerieren“. Während des Spiels ist es nur selten möglich, seine Lebenspunkte wieder aufzufüllen. Daher wurde die Regel eingeführt, dass man sich um Würfelwurf + Zähigkeits-Bonus heilen kann, anstatt sich zu bewegen. Da ein Zug im Spielverlauf sehr wertvoll ist, erweist sich der Verzicht eines Zuges zur Regeneration als immer noch fair und erweitert so das Spielgeschehen um weitere strategische Möglichkeiten.

## 9. Fazit

Die Erstellung von „Maze of the Rage Mage“ hat großen Spaß gemacht und zu einem spannenden und abwechslungsreichen Spiel geführt, dass bei allen Testpersonen einen sehr hohen Anklang fand. Anfängliche Überlegungen wurden lange diskutiert, verändert oder sogar fallen gelassen. Die endgültig festgelegten Regeln sind gut durchdacht und mehrfach getestet und ausgereift.

Vor allem wurden darin Erfahrungen gewonnen, wie man Spielmechaniken verändern muss, um sie möglichst einfach zu halten, den Spielfluss jedoch nicht zu stören. Jeder Spieler sollte durchgehend am Spielgeschehen beteiligt sein, damit er sich nicht langweilt. Das wird durch das freie Legen der erkundeten Karten und durch das Vorlesen der Karten durch den linken Nachbarn realisiert. Es ist nämlich ein sehr angenehmes Gefühl zu sehen, wie ein Spieler sich durch Monster-Horden kämpfen muss, die man selbst ihm dort hingelegt hat, während man selbst fröhlich eine Schatztruhe nach der anderen öffnet.

Auch sollte die Runde eines Spielers nicht zu lange dauern. Deshalb wurden die Optionen auf zwei reduziert: Laufen und Interagieren. Dadurch ist das Spiel auch fairer und es bekommt nicht ein Spieler alle Schlüssel in einer Reihe, nur weil er eine 6 gewürfelt hat und einen nach dem anderen einsammelt. Seine Runde endet deshalb mit dem Aufnehmen eines Schlüssels. Jeder Spieler hat also immer nur so viele Möglichkeiten der Interaktion, wie Marker in seiner Umgebung liegen, aber er muss sich für eine Interaktion entscheiden.

Auch die Gestaltung des Spiels hat einige Erfahrungen mit sich gebracht. Mit Paint gezeichnet, dann gedruckt, geschnitten, geklebt und nochmals geschnitten führten zu einem Ergebnis, das deutlich schöner war, als erwartet. Die Spielsteine wurden dazugekauft oder von anderen Spielen (Carcassonne) entnommen.

Auch wenn viele Ideen gar nicht erst umgesetzt wurden, kristallisierte sich aus der Menge an Ideen ein solides Spiel heraus, dass sogar Sucht-Potential besitzt.

Nur ein einziger Punkt ist unserer Meinung nach zu kritisieren: Manche Monster- und Aktions-Karten bedürfen keines Würfelwurfs sondern lediglich einer Entscheidung. Spieler, die dieses Spiel bereits



kennen, wissen selbstverständlich, welche Entscheidung sie dann treffen sollten. Neue Spieler wissen das jedoch nicht. Die Lösung dieses Problems wäre eine Neugestaltung der Karten, von denen bei Entscheidungs-Karten mehrere Exemplare mit **gleichem** Titel und Anfangstext, aber **anderen** Konsequenzen gefertigt werden. Selbst ein Spieler, der weiß, was passieren könnte, wüsste dann jedoch nicht genau, **was** passiert, da die Konsequenzen jedes Mal anders wären.

Aus Zeitgründen konnte dieser Kritikpunkt nicht ausgehebelt werden, würde jedoch das Spielgeschehen noch weiter aufwerten.

Es hat sich heraus gestellt, dass das Entwerfen von Spielregeln bei einem analogen Spiel vieler Testdurchläufe bedarf, um eine sinnige Feinjustierung vornehmen zu können. Ohne Test-Spiele kein vernünftiges Ergebnis!

## 10. Mögliche Erweiterungen

Eine mögliche Erweiterung wäre es – wie im Fazit schon angesprochen – die Monster- und Ereigniskarten im Spiel (welche kein Würfeln sondern lediglich eine Entscheidung erfordern und bei denen so der Ausgang nach mehrmaligem spielen bekannt ist) zu duplizieren und mit unterschiedlichen Konsequenzen bzw. Ausgängen zu definieren, um so eine zufallsbasierte Variation ins Spiel zu bringen. Somit wäre gewährleistet, dass neue Spieler gegenüber erfahrenen Spielern keinerlei Benachteiligung gegenüberstehen.

Eine weitere wäre es, mehr Möglichkeiten für das Erhöhen der Fähigkeiten zu bieten. Bislang ist dieses nur durch das Besiegen von Monstern oder durch einige Ereigniskarten möglich. Eine Idee hierfür wäre es, Tränke mit ins Spiel einzubauen, von denen man zwei bis drei im Inventar zusammen sammeln muss, (würden dementsprechend wichtige Plätze für andere nützliche Tränke blockieren) um diese gegen entsprechende Skillpunkte einzutauschen. Konkreter wären für eine bestimmte Fähigkeit beispielsweise zwei entsprechende Tränke erforderlich und für eine beliebige drei Universal-Tränke.

Des Weiteren könnte das Spiel beliebig mit weiteren neuen Monstern- Ereignis- und Ausrüstungskarten jederzeit erweitert werden. Zusätzlich besteht die Möglichkeit einen kompletten Kooperativen Modus auszuarbeiten, bei dem die Spieler nicht alle für sich, sondern alle gemeinsam sich durch das Labyrinth bekämpfen, wofür jedoch die Stärken der Monster und Fallen etc. angepasst werden müssten.

## 11. Stundenaufstellung

Datum	Beschreibung	Stunden	
		Volkan Demiroglu	Rael Anders
10.03.18	Projekt-Treffen: Ideen sammeln	5	5
11.03.18 bis 30.03.18	Skizzierung der ersten Gang-Karten, Monster und Charakterbögen	30	30
31.03.18	Projekt-Treffen: Umgestaltung	5	5
01.04.18 bis 27.04.18	Zeichnen und Finalisieren der Gang- Karten		60
28.04.18	Projekt-Treffen: Gestaltung des Charakterbogens, der Gegenstände, Monster und Aktionen	10	10
29.04.18 bis 25.05.18	Zeichnen und Finalisieren der Gegenstände, Monster und Aktionen	50	80
26.05.18 bis 30.05.18	Drucken, Schneiden und Kleben der Karten	70	70
02.06.18	Alpha-Tests mit offenen Regeln		10
09.06.18 bis 17.07.18	Weitere Tests mit festen Regeln	20	20
18.07.18	Ausarbeitung und Finalisierung des Regelwerkes		10
20.07.18	Fertigstellung der Dokumentation	10	10
<b>Stunden Total</b>		<b>200</b>	<b>310</b>

## 12. Anhang

**Leben**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

**Kampfstärke**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

**Schnelligkeit**

	2	3	4	5
--	---	---	---	---

**Glück**

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

+1 +2 +3

Anhang 1: Anfängliche Idee des Charakterbogens. „Glück“ sollte bei jedem Würfelwurf den darunter stehenden Bonus bringen, was eindeutig viel zu mächtig gewesen wäre

Du triffst auf ein Tentakelmonster, dass mit seinen Armen nach dir greift!

**S4** Kannst du ausweichen?

↓

**Schnelligkeit +1**

**K3** Du musst kämpfen!

↓

**Schnelligkeit +1**

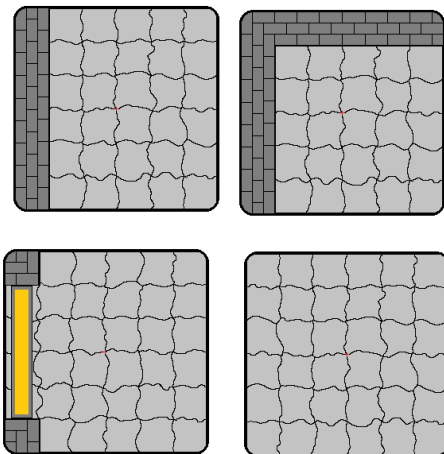
**Leben -3**

Anhang 2: Erste Skizze eine Monsterkarte

<p><b>EINTAUSEND ARME</b></p> <p>Ein Tentakel-Monster greift mit seinen schleimigen Armen nach dir!</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 4+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Es hat dich gepackt! Kannst du dich losreißen?</p> <p><b>STARKE</b></p> <p>&gt; 2+Ebene? → Du entkommst.</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>3+Ebene</del> LEBEN.</p>	<p><b>VOLLMOND UNTER TAGE</b></p> <p>Vor dir steht ein mächtiger Werwolf! Schleichst du dich vorbei?</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 3+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Es hat dich gesehen und springt dich an! Kannst du dich schützen?</p> <p><b>STARKE</b></p> <p>&gt; 3+Ebene? → Du entkommst.</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>3+Ebene</del> LEBEN.</p>	<p><b>DUMM, ABER KRÄFTIG</b></p> <p>Ein Höhlentroll richtet sich vor dir auf! Kannst du ihn mit Worten beruhigen?</p> <p><b>INTelligenz</b></p> <p>&gt; 1+Ebene? → +1 SCHATZ</p> <p>↓</p> <p>Er greift dich an!</p> <p><b>STARKE</b></p> <p>&gt; 5+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>4+Ebene</del> LEBEN.</p>	<p><b>LODERNDE SILUETTE</b></p> <p>Ein Feuertroll! Kennst du den Spruch, um ihn zu verbannen?</p> <p><b>INTelligenz</b></p> <p>&gt; 4+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Zornig stürzt er sich auf dich!</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 2+Ebene? → Du entkommst.</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>3 LEBEN</del> und deine Ausrüstung verbrennt.</p>
<p><b>BEWEGLICHES GESTEIN</b></p> <p>Ein lebloser Golem bewacht ein interessantes Objekt. Kannst du dich unauffällig hinschleichen?</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 3+Ebene? → +1 SCHATZ</p> <p>↓</p> <p>Keine Chance! Lauf um dein Leben!</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 3+Ebene? → Du entkommst.</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>6 LEBEN</del>.</p>	<p><b>DUNKLE MAGIE</b></p> <p>Ein böser Magier schleudert einen Feuerball auf dich! Kennst du den Schutzzauber?</p> <p><b>INTelligenz</b></p> <p>&gt; 5+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>2 LEBEN</del>. Erschlag ihn!</p> <p><b>STARKE</b></p> <p>&gt; 1+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>1+Ebene</del> LEBEN.</p>	<p><b>GOLD UND REPTILIEN</b></p> <p>Ein Drache schläft über einem Schatz! Vorsichtig anschleichen?</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 2+Ebene? → +1 SCHATZ</p> <p>↓</p> <p>Er ist erwacht! Fällt dir eine Ausrede ein, damit er dich verschont?</p> <p><b>INTelligenz</b></p> <p>&gt; 4+Ebene? → +1 FÄHIGKEIT</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>3 LEBEN</del> und deine Ausrüstung wird zerstört.</p>	<p><b>DIEBISCHE KREATUR</b></p> <p>Ein Schatz-Goblin springt dich an!</p> <p><b>STARKE</b></p> <p>&gt; 2+Ebene? → +1 SCHATZ</p> <p>↓</p> <p>Es ist zu flink! Kannst du ihn packen?</p> <p><b>GESCHÜRCHT</b></p> <p>&gt; 4+Ebene? → +1 SCHATZ</p> <p>↓</p> <p>Du verlierst <del>2 LEBEN</del>. Außerdem klaut es deine Ausrüstung! (Auf DIESE Karte legen. Der Spieler, der den Goblin besiegt, erhält auch diese Ausrüstung.)</p>

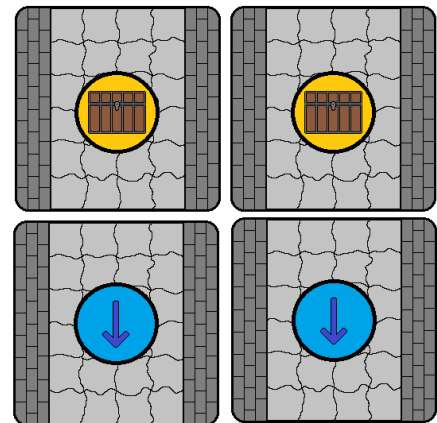
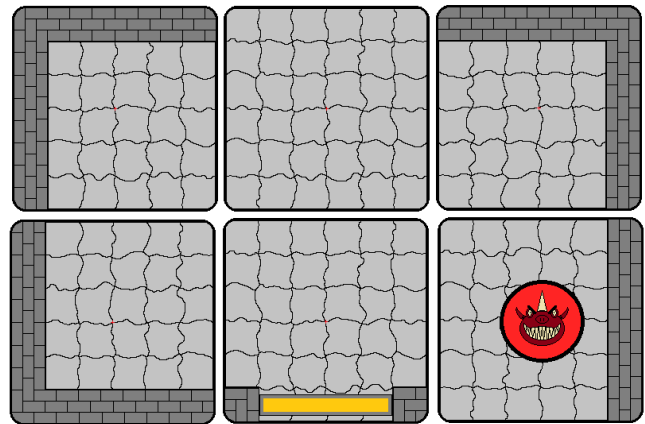
Anhang 3: Einige Monsterkarten (noch nicht finalisiert)

### Raumbau-Karten

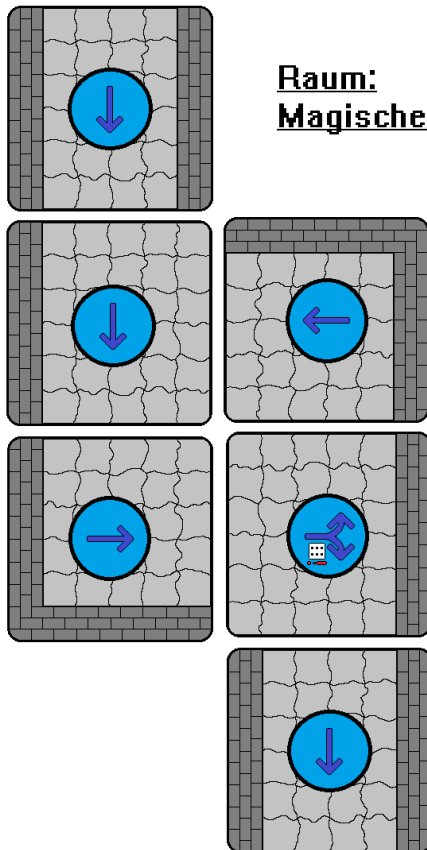


### Raum:

Der Schlüssel ist mächtiger als das Schwert



### Raum: Magischer Strudel



Anhang 4: Verworfenene Idee von **Raumbau-Karten**, **Pfeil-Karten** und **Türen** (sollten mit Schlüssel geöffnet werden können)



Anhang 5: Das fertig gebastelte Spiel mit den zugehörigen Spielsteinen.