

Religion

Gamedesign Dokument

Entstanden im Fach Gamedesign Workshop

Wintersemester 2022/23

bei Prof. Jirka Dell'Oro-Friedl

Florian Malitschenko

Alexander Thier

Nils Bergmann

Vasilii Gurev

Alida Kohler

Inhaltsverzeichnis

Themenfindung und Recherche	2
Idee	3
Tauschtafel	7
Karten	8
Goldkarten	8
Erste Goldkarten	9
Ereigniskarten	10
Erste Kartendesigns	11
Agendakarten	15
Religionskarten	16
Design	17
Spielbrett	17
Frühere Versionen des Spielbretts	17
Spielablauf	21
Verworfene Ideen	24
Wissenschaft	24
Würfeln für Events	24
Verdeckte Identitäten	24
Zerstören der Tempel	25
Geheime Agenden	25
Eigene Religion "basteln"	25
Teams	25
Regler und Skalen	26
Ideen für die Zukunft	26

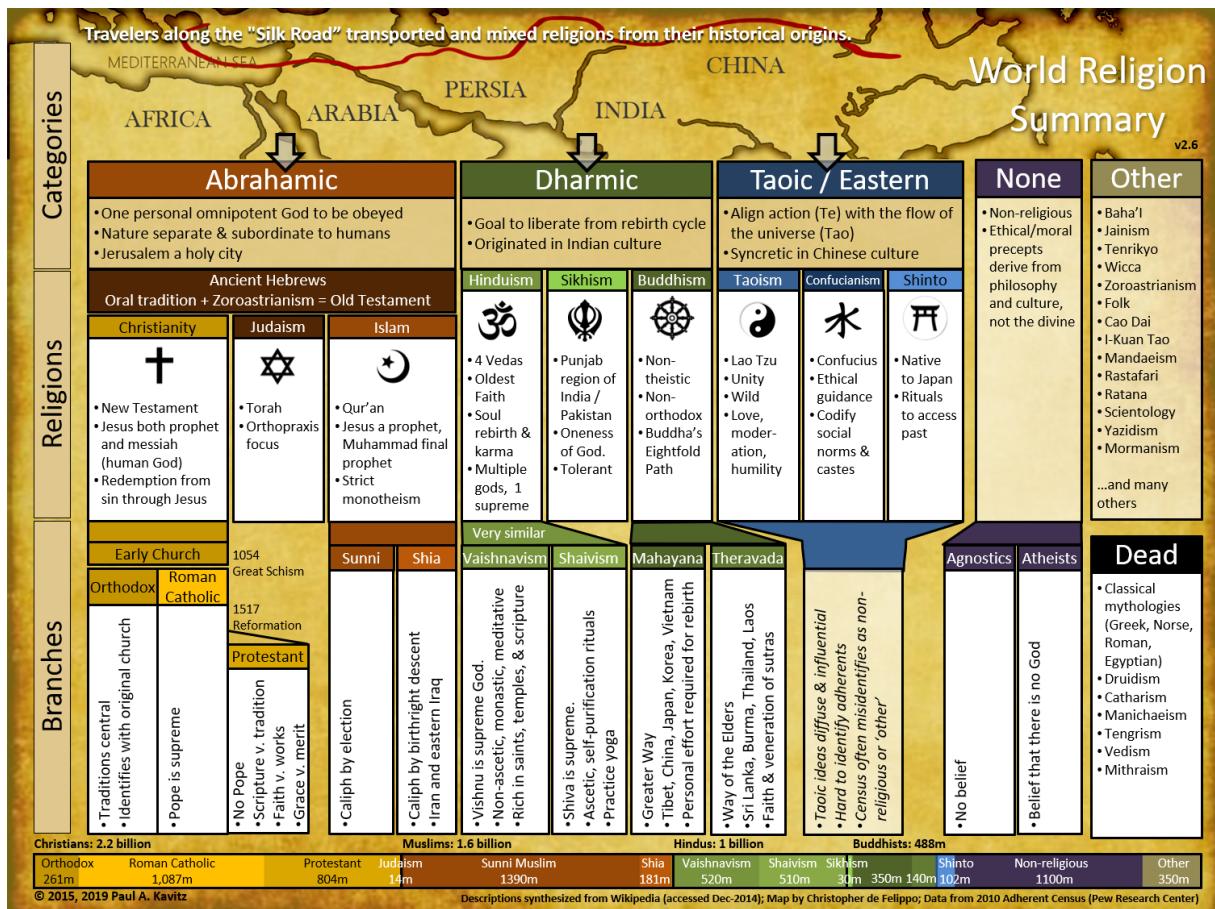
Themenfindung und Recherche

Zu Beginn des Semesters ging es zunächst darum, zu überlegen, zu welchem Thema wir ein Spiel entwickeln möchten.

Nach einer Brainstorming-Session, bei der wir sowohl konkrete als auch allgemeinere Themen sammelten, und Gesprächen mit Freunden und Familie einigten wir uns auf Religion als übergeordnetes Thema.

Im nächsten Schritt ging es darum, konkrete Informationen über unser Thema zu finden. Wie definiert sich eine Religion? Braucht eine Religion einen Gott?

Bei unserer Recherche stießen wir auf ein Schaubild über die Weltreligionen, das uns für den Rest des Projektes begleiten sollte.



Quelle: <http://www.kavitz.com/>

Den Begriff "Religion" definierten wir für dieses Projekt als den Glauben an Übernatürliches und / oder an Übersinnliches. Unterscheiden lassen sich Religionen durch folgende Merkmale:

- Symbole und Rituale
- Gottheiten
- Regeln für das Verhalten und Moralvorstellungen

Wir entschieden uns dazu, mehr Informationen über die im Schaubild aufgeführten Weltreligionen zu sammeln, mit besonderem Fokus auf die oben genannten Stichpunkte. Aus den Rechercheergebnissen entstand in den folgenden Wochen eine Matrix, in der die gefundenen Informationen gesammelt und sortiert wurden. Anschließend wurde die Tabelle noch um weitere Kategorien wie heilige Orte, Tempel / Religiöse Orte und Ursprünge ergänzt.

Idee

Mit den gesammelten Informationen machten wir uns daran, zu überlegen, wie wir das Ganze in ein Spiel umsetzen wollen. Zunächst haben wir überlegt, welche Art von Spiel wir konzipieren wollen, um das Thema bestmöglich aufzugreifen. Die Idee eines Kartenspiels hatten wir bereits von Anfang an, neben Überlegungen zu einem digitalen oder einem hybriden Spiel mit analogen und digitalen Elementen. Entschieden haben wir uns für ein Karten/ Gesellschaftsspiel, da wir ein Spiel schaffen wollen, das zur Kommunikation und Diskussion anregt, was unserer Auffassung nach mit am besten funktioniert, wenn man sich in Präsenz sieht und besser sozial interagieren kann.

Anhand der recherchierten Daten zu den Weltreligionen haben wir dann nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden gesucht, um diese in das Spiel zu integrieren. Wir einigten uns darauf, dass jeder Spieler eine der neun Weltreligionen vertreten sollte, mit dem Ziel, Spielsteine zu sammeln und daraus einen Tempel zu bauen, da das Erbauen von Gotteshäusern bzw. Gebetsstätten in allen Religionen eine zentrale Rolle einnimmt.

Die wichtigste Ressource neben den Steinen für die Tempel sind Anhänger und Gold. Anhänger, da sie benötigt werden, um Aktionen auszuführen und Tempel zu bauen und Gold als Währung für Handel/Ressourcen. Jeder Spieler startet mit drei Anhängern. Diese können auf eins oder mehrere der vier Aktionsfelder gestellt werden.

Wir einigten uns im Verlauf der Konzeptionsphase auf die folgenden vier Aktionen:

Besinnen: Die Religionen, die auf dem Besinnen Feld vertreten sind, ziehen eine Goldkarte vom nächsten rechten Nachbar, der ebenfalls Anhänger auf dem Besinnen Feld platziert hat. Hat eine Religion mehr als einen Anhänger auf diesem Feld stehen, darf sie die gezogene Goldkarte zurückgeben und eine neue Goldkarte von der gegnerischen Religion ziehen. Dieser Vorgang darf so oft wiederholt werden, wie Anhänger der eigenen Religion auf dem Besinnen-Feld stehen. Es darf keine Goldkarte zurückgefordert werden. Wenn man sich für eine Goldkarte entschieden hat, darf man nicht nochmals ziehen.

Die Religion mit dem höchsten Goldwert gewinnt. Bei Gleichstand ziehen die jeweiligen Religionen eine Goldkarte vom Stapel und legen diese offen vor sich auf den Tisch. Die Religion mit der höchsten Goldkarte gewinnt. Der Gewinner legt die gezogene Goldkarte auf den Ablagestapel und erhält dafür eine Ereigniskarte. Die anderen Religionen behalten die gezogenen Goldkarten.

Ältere, verworfene Mechaniken für das Besinnen waren:

- Jeder Spieler darf beim rechten oder linken Nachbarn so viele Goldkarten ziehen, wie man selbst Anhänger auf dem Feld stehen hat. Wer mehr Geld zieht, gewinnt.
Wurde verworfen, weil das Besinnen als catch-up Mechanik für die Spieler da sein sollte, die gerade nicht so gut dastehen und je mehr Anhänger man auf dieses Feld stellt, desto größer die Gewinnchance.
- Jeder Spieler legt verdeckt so viele Geldkarten, wie er bereit ist, auf die Aktionskarte zu bieten. Die maximale Anzahl ist die Anzahl der Anhänger, die der jeweilige Spieler auf dem Feld stehen hat. Der Höchstbietende darf eine Aktionskarte vom Stapel ziehen. Aktionskarten können direkt gelegt oder für später aufbewahrt werden.
Wurde verworfen, weil jede der vier Mechaniken unterschiedlich sein sollte und damit Besinnen und Missionieren gleich gewesen wären.
- Jeder Spieler legt verdeckt bis zu der Anzahl der eigenen Anhänger auf dem Feld Geldkarten, und zwar direkt beim Setzen der Anhänger. Wenn das Feld aufgelöst wird, werden die Karten aufgedeckt und jede individuelle Summe berechnet, der Summenwert der jeweiligen Spieler muss über allen gespielten Karten x2 liegen, die Spieler, die das geschafft haben, bekommen eine Aktionskarte.
Wurde verworfen, weil die Mechanik zu kompliziert geworden wäre

Missionieren: Jede Religion, die auf diesem Feld vertreten ist, bietet Goldkarten verdeckt aus ihrer Hand – maximal die Anzahl der Anhänger auf dem Missionieren-Feld. Selbst wenn nur eine Religion auf dem Aktionsfeld steht, muss mindestens eine Karte geboten werden.

Nachdem jede Religion ihre Goldkarten geboten hat, wird geprüft, wer die höchste Summe an Gold gesetzt hat.

Der Gewinner bekommt für jede Religion, auch die eigene, die auf dem Missionieren-Feld vertreten ist, einen Anhänger. Bei Gleichstand ziehen die jeweiligen Religionen eine Goldkarte vom Stapel und legen diese offen vor sich auf den Tisch. Die Religion mit der höchsten gezogenen Goldkarte gewinnt. Die Religionen legen untereinander fest, wer die erste Karte vom Goldkartenstapel zieht.

Erbauen: Die Kosten für ein Bauteil (Nr. 1 - 3) müssen aus der Tabelle der Religionstafel entnommen werden. Diese müssen zwingend der Reihe nach erwirtschaftet werden. Zum Zeitpunkt des Erbauens müssen ausreichend Anhänger der eigenen Religion auf dem Erbauen-Feld stehen. Alle Religionen, die Anhänger auf dem Erbauen Feld stehen haben, müssen die geforderte Anhängerzahl sowie das geforderte Gold einreichen. Die Anhänger werden auf das Potenzial-Feld der jeweiligen Religion zurückgelegt und das Gold wird auf den Ablagestapel gelegt.

Die Religionen müssen den geforderten Betrag möglichst passend bezahlen. Sollte die Religion die passenden Goldkarten nicht auf der Hand haben, darf der Betrag auch übertroffen werden. Das überschüssig bezahlte Gold erhält die Religion nicht zurück. Anschließend erhält die Religion das erworbene Bauteil zum Errichten der Glaubensstätte.

Verworfene Ideen für das Erbauen:

- Das Erbauen war jederzeit möglich.

Wurde verworfen, weil das ständige Erbauen zu chaotisch wurde und den Spielfluss gestört hat

- Das Erbauen war für alle, die bauen wollen, am Ende der Runde möglich.

Wir wollten dem Bauen mehr strategische Tiefe geben und haben uns daher dazu entschieden, dass das Bauen eine eigene Mechanik mit eigenem Feld werden soll

Konvertieren: Es beginnt die Religion, die am wenigsten Anhänger auf das Konvertieren-Feld gesetzt hat. Bei Gleichstand entscheidet der Würfel die Reihenfolge. Diese Religion darf nun eine beliebige andere Religion angreifen und versuchen, deren Anhänger zu konvertieren.

Die angreifende Religion darf sich aussuchen, wie viele ihrer Anhänger vom Konvertieren-Feld eingesetzt werden sollen. Es darf nur mit maximal so vielen Anhängern angegriffen werden, wie der Verteidiger auf dem gesamten Spielfeld platziert hat. Für jeden eingesetzten Anhänger muss die Religion eine Goldkarte verdeckt bereitlegen.

Die verteidigende Religion darf maximal die Anzahl ihrer angegriffenen Anhänger auf dem gesamten Spielfeld in Goldkarten bieten, muss dies aber nicht.

Nachdem beide Religionen ihre Goldkarten ausgewählt haben, werden diese verdeckt getauscht. Der Höchstbietende gewinnt. Bei gleichem getauschten Goldwert gewinnt der Verteidiger. Die Religionen behalten die getauschten Goldkarten.

Der Verlierer muss die Hälfte der eingesetzten Anhänger zurück auf das Potenzial-Feld stellen. Bei einer ungeraden Anzahl wird abgerundet. Der Gewinner entscheidet, von welchem Aktionsfeld die Anhänger des Verlierers genommen werden sollen.

Gewinnt die angreifende Religion, bekommt sie die Anzahl an Anhängern, die die verteidigende Religion verloren hat. Die neuen Anhänger werden vom Potenzial-Feld auf das Anhänger-Feld auf der jeweiligen Religionstafel gestellt.

Verworfene Ideen für das Konvertieren:

- Der Spieler auf dem Konvertieren-Feld darf einen anderen Spieler zum Zweikampf herausfordern. Beide Spieler dürfen so viele Geldkarten legen, wie sie möchten. Wer

verliert, muss seine Anhänger vom Spielfeld nehmen, der Gewinner darf seine Anhänger behalten und bekommt noch welche dazu.

Wurde verworfen weil: Die Mechanik war unfair für den angegriffenen Spieler und generell empfanden wir die Mechanik als zu unausgeglichen. Außerdem sollte es eine Sicherheit für die Spieler geben, dass sie auf jeden Fall eine bestimmte Anzahl Anhänger behalten können.

- Der Gewinner bekommt keine Anhänger, der Verlierer verliert aber welche.

Wurde verworfen, weil uns das Ergebnis dieser Mechanik als zu schlechter Anreiz vorkam, auf diesem Feld zu spielen.

- Die Spieler können auch um Geldkarten oder Bauteile attackieren.

Wurde verworfen, um das Spiel zu vereinfachen, beziehungsweise nicht zu kompliziert zu machen.

Tauschtafel

Die Tauschtafel wird zum Eintauschen von Ressourcen für Bauteile verwendet. Hierbei hat jede Religionskategorie, also Abrahamsch, Dharmisch und ostasiatisch eine unterschiedlich verteilte Kostentabelle. Wenn die Spieler sich entscheiden, Anhänger auf das Erbauen Feld zu legen, werden, sobald das Feld aufgelöst wird, die nach Tauschtafel anfallenden Kosten bezahlt. Das heißt, es werden so viele Anhänger entfernt, wie für die jeweilige Stufe des Bauteils nötig sind, sowie das nötige Gold mit genauer oder minimal übertroffenem Wert eingereicht. Die Tabelle (im Anhang referiert) weist den Anhängern einen gewissen Goldwert zu, welcher für eine balancierte Tauschtafel benötigt wird. Mit jeder Stufe wird das Bauteil üblicherweise teurer, um dem Ressourcenfortschritt signifikanter entgegenzustehen bzw. diesen auszugleichen.

Abrahamische Religionen		
1. Bauteil	4	5
2. Bauteil	7	8
3. Bauteil	8	9

Dharmische Religionen		
1. Bauteil	4	11
2. Bauteil	4	12
3. Bauteil	5	15

Ostasiatische Religionen		
1. Bauteil	5	4
2. Bauteil	7	5
3. Bauteil	8	6

Alternativgedanke: Die Anpassung der Preise auf einen teureren Einstieg, aber einem billigeren Ende, kann alternativ auch ausprobiert werden, besonders weil in der ersten Runde nicht gebaut werden soll. Dies wäre eine praktische Lösung für die dharmische Kategorie, welche mit geringen Anhängerkosten identifiziert ist.

Die Tauschtafel unterscheidet in abrahamischen Religionen, als größte Religionen mit einem äquivalenten Kostenbetrag für Anhänger und Geld, dharmische Religionen mit einem niedrigeren Anhänger Aufwand, aber höherem Geldaufwand und schlussendlich den ostasiatischen Religionen mit höherem Anhängeraufwand, aber niedrigeren Geldaufwand.

Frühere Version der Tauschtafel

Abrahamistische Religionen		Dahrmische Religionen		Taoistische Religionen	
Anhänger	Gold	Anhänger	Gold	Anhänger	Gold
3	3	1	5	4	2
4	4	2	6	5	3
6	6	3	9	8	4
8	8	4	12	11	5
10	10	5	15	14	6

Abrahamistisch: ca 50 / 50

Dahrmisch: mehr geld, weniger anhänger

taoistisch: mehr anhänger, weniger geld

Karten

Goldkarten

Obgleich weltliche Güter im Glauben bzw. den Religionen eine nur untergeordnete Rolle spielen, so ist Geld oder Gold eine weltweit anerkannte Währung, mit deren Spende auch die Untergebenheit zu einer Gottheit und das Anerkennen einer Religion verbunden sind.

Goldkarten dienen im Spiel grundlegend als Währung für das Handeln, Bauen oder Besinnen. Sie bilden neben den Anhängern die Grundmechanik, um der eigenen Religion zum Fortschritt und dem Sieg über die anderen Glaubensströmungen zu verhelfen.

Goldkarten besitzen einen Wert zwischen eins und fünf. Dabei gibt es mehr Karten mit geringerem Wert als solche mit hohem Wert. Jedoch ist der Durchschnittswert der insgesamt 60 Karten bei drei. Durch das Mischen der Karten vor Beginn des Spieles werden die Wertigkeiten zufällig verteilt, was einer Beschleunigung des Spielgeschehens vorbeugt. Zudem gibt es jedem Spieler die gleiche Chance, eine höhere Karte zu ziehen.

Die Wertigkeiten der Karten setzen sich wie folgt zusammen:

Kartenwert	Anzahl der Karten	Gesamtwert	Gesamtes Gold
1	10	10	10
2	20	40	50
3	24	72	122
4	18	72	194
5	8	40	234

Daraus folgt eine Gesamtzahl von 80 Goldkarten mit einem Gesamtwert von 234. Pro Ziehen erhält man also $234 / 80 = 2,925$ Gold. Dieser Wert spiegelt den Durchschnitt des Ziehens wider und liegt absichtlich knapp unter dem mittleren Kartenwert von 3. Dadurch soll ein faires Aufteilen des Goldes gelingen und gleichzeitig die Aktionskarten keinen übermäßigen Vor- oder Nachteil verschaffen.

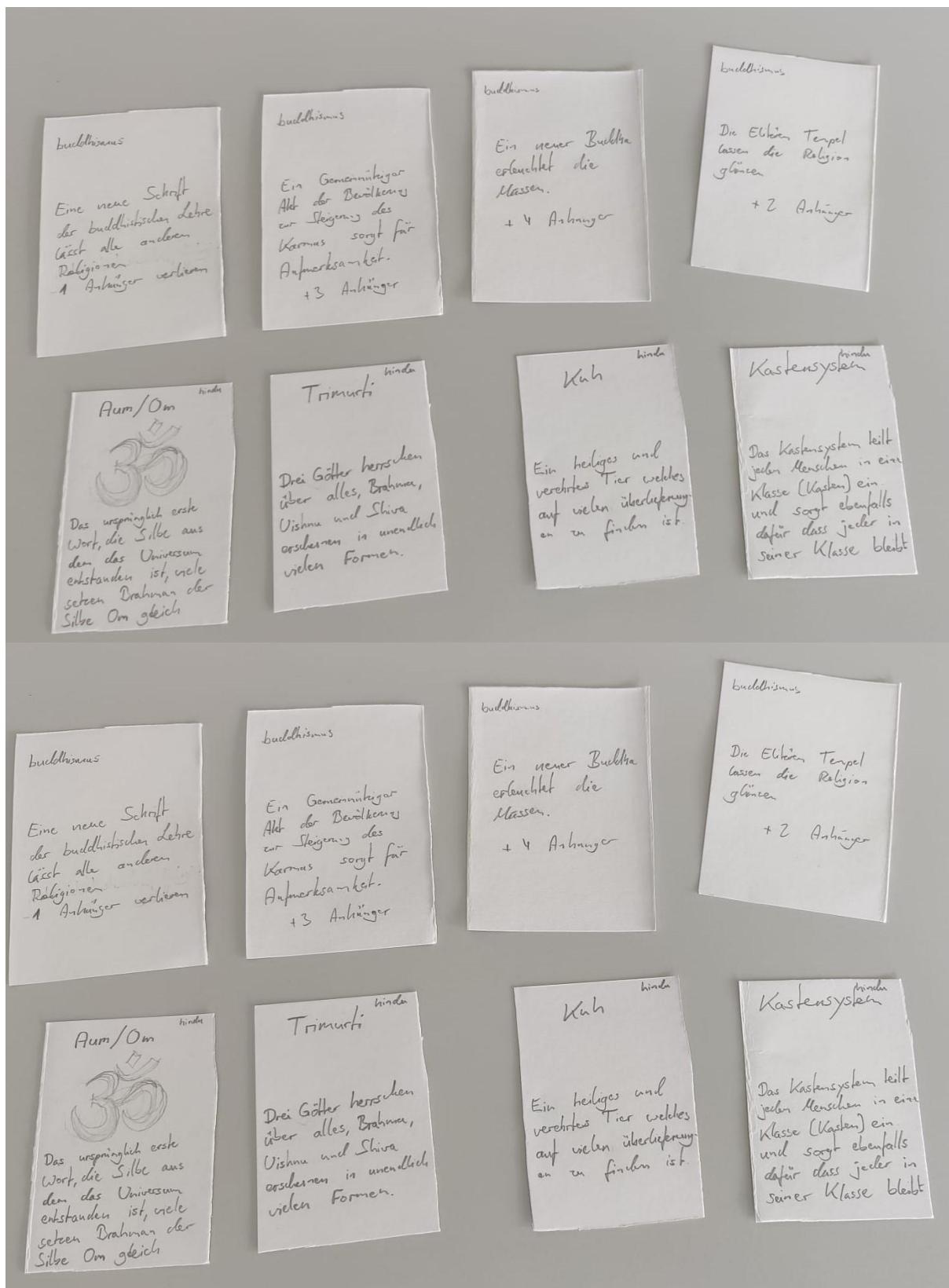
Erste Goldkarten

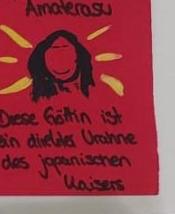
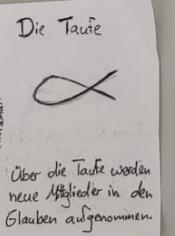
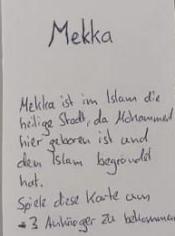
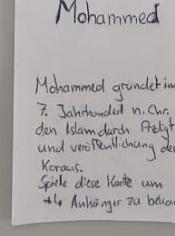
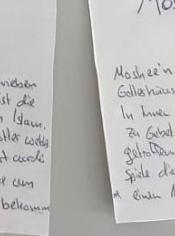
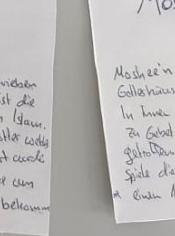


Ereigniskarten

Die verschiedenen Kulturkreise und Religionen haben eigene Forschungen und wissenschaftliche Erkenntnisse vorgebracht, sowie historische Ereignisse ausgelöst. Um diese abzubilden und weitere Informationen über die Religionen an die Spieler weiterzugeben, werden diese auf den Ereigniskarten erklärt und an Verstärkungen für die eigene Religion gekoppelt. Es ist auch möglich, andere Religionen mit diesen Karten zu schwächen. Ereigniskarten können beim Besinnen gewonnen und jederzeit gelegt werden.

Erste Kartendesigns



 道	 道	 道		Mekka Gemeinschaft
<ul style="list-style-type: none"> • Ahnenverehrung • Talismane • Alchemie • Meditation 	<ul style="list-style-type: none"> • Bescheidenheit • Selbstlosigkeit • Demut • Duldsamkeit • Friedfertigkeit 	Es werden keine Götter angebetet		Mekka ist im Islam die Heilige Stadt. Hier entstand durch Mohammed der Islam.
 道	 道		!	
Es gibt keine besonderen oder heiligen Orte	Ziel ist es, dem Tao zu folgen, den Wandel in der Welt zu akzeptieren und in sich selbst zu ruhen		Eine sich schnell ausbreitende Pandemie fordert viele Opfer. Jeder Spieler verliert einen Anhänger.	Es gibt Tempel oder Klöster, die für die Ausübung aber nicht zwingend besucht werden müssen
 +				
Die Feierlichkeiten zu Ostern stärken den Zusammenhalt deiner Anhänger. [+ 2 Anhänger]	Ein neuer Tempel zieht neue Anhänger an und stärkt den Zusammenhalt. [+ 4 Anhänger]			
 Ursprung 700n.Chr.	 Kannon & Kanagi Diese beiden Göttler erschufen die japanischen Inseln	 Reinigungsritual	 Gebot Die Harmonisierung zwischen Mensch, Natur und Kami hat den höchsten Stellenwert	 Amaterasu Diese Göttin ist ein direktes Umhän des japanischen Kaisers
Nach dem Tod	Schrein	Kaiser	Moschee	Mohammed
Der Tod wird hier Shintoismus nicht thematisiert	Jeder Schrein ist einem bestimmten Gott gewidmet. Hier wird um die Förm der Göttin gebeten.	Der japanische Kaiser ist das Oberhaupt des shintoistischen Staates.	Gemeinschaft Moschee Gotteshaus des Islams OT für Gebet und austausch.	Gemeinschaft Begründer des islamischen Glaubens. Geboren in Mekka
 Die Taufe Über die Taufe werden neue Mitglieder in den Glauben aufgenommen.	 Mekka Mekka ist im Islam die heilige Stadt, da Mohammed hier gelebt ist und den Islam begründet hat. Spiele diese Karte um +3 Anhänger zu bekommen.	 Mohammed Mohammed gründete im 7. Jahrhundert n.Chr. den Islam durch Predigt und Veröffentlichung des Korans. Spiele diese Karte um +1 Anhänger zu bekommen.	 Koran Der Koran geschrieben von Mohammed ist die Heilige Schrift im Islam. Es gilt als Wort Gottes. Mohammed übertrug durch Spiele diese Karte um +2 Anhänger zu bekommen.	 Moschee Moscheen sind die Gotteshäuser im Islam. In ihnen wird Gott zu Gott und Menschen gesprochen. Spiele diese Karte um +1 Anhänger zu bekommen.

Konfuz.

Eine Tempelglocke
lässt die Bevölkerung
harmonieren.
+ 2 Anhänger

Konfuz.

Das Kaiserliche
Profanzeugstück wird
in einem Tempel
abgezettelt.
+ 4 Anhänger

Konfuz.

Der Buchdruck ist
eine willkommene Erfindung
alle nicht-knöchtischen
Religionen - 2 Anhänger

Konfuz.

Diese Lehren werden
mit anderen Religionen
vereint
wenn 2 Anhänger
einer anderen Religion

Tora

In der Tora wird
die Geschichte des
Judaismus und
dieser Hochverehrung
beschrieben.

Spiele diese Karte
um zwei neue
Anhänger zu bekommen.

Tempelberg

Der Tempelberg ist ein
Hügel im Süden des
Jerusalem, auf dem
später ein Sozialer Tempel
und eine Moschee gebaut
wurde.
Spiele diese Karte gegen
wieder das Judentum
um 2 und der Islam
um 1

Synagoge

Synagogen und Tempel
sind die Gotteshäuser von
den Judenmenschen. In ihnen
wird Gott in Gebet und
Zeremonien gehorcht.
Wird diese Karte gespielt
wieder das Judentum
um einen Anhänger

Abraham

Abraham und seine
Söhne Israhel und
Jakob agieren als Gründer
des Judentums 3761
v.Chr.
Spiele diese Karte um
vier Anhänger zu
gewinnen.

Die Fünf Konstanten Konfuz.

Menschlichkeit, Gerecht-
igkeit, Schlichtheit, Weis-
heit und Aufrichtigkeit.
Nach diesen Werten
soll gelebt werden.

Konfuzius Konfuz.

Ein weiser Mann
und Gründer des
Glaubens.

Sawara hindu

Ein eisiger Kreislauf
woraus das Ende die
Vollkommenheit ist.
Endlose Wiedergeburt
der „unwürdigen“.

Reinwaschen hindu

In vorgesehenen sog.
heiligen Flüssen
kann die Seele
„rein“ gewaschen werden.

Erde ist eine
Kugel



Wissenswert
Seefahrer entdeckten
das Erde keine Scheibe
ist. (wurde von Kirch
als Scheibe beschrieben)

Vererbung

Gesellschaft
Geistige Wissenschaftler
entdeckten wie Erbgut
funktioniert (Tulpent
Versuch)

+ die Bibel



Die Bibel gilt dem
Christentum als heilige
Schrift. Diese ist in
neues und altes Testamente
unterteilt

+ Nach dem Tod



Je nach den Taten und
dem Glauben an Gott,
leben Christen nach ihrem
Tod im Himmel oder
der Hölle weiter.

+ Kirche



Eine Einrichtung zur
Zusammenkunft der
Gläubigen. Hier werden
Gottesdienste und Riten
angestellt.

+ Papst



Oberhaupt der kath.
Kirche.

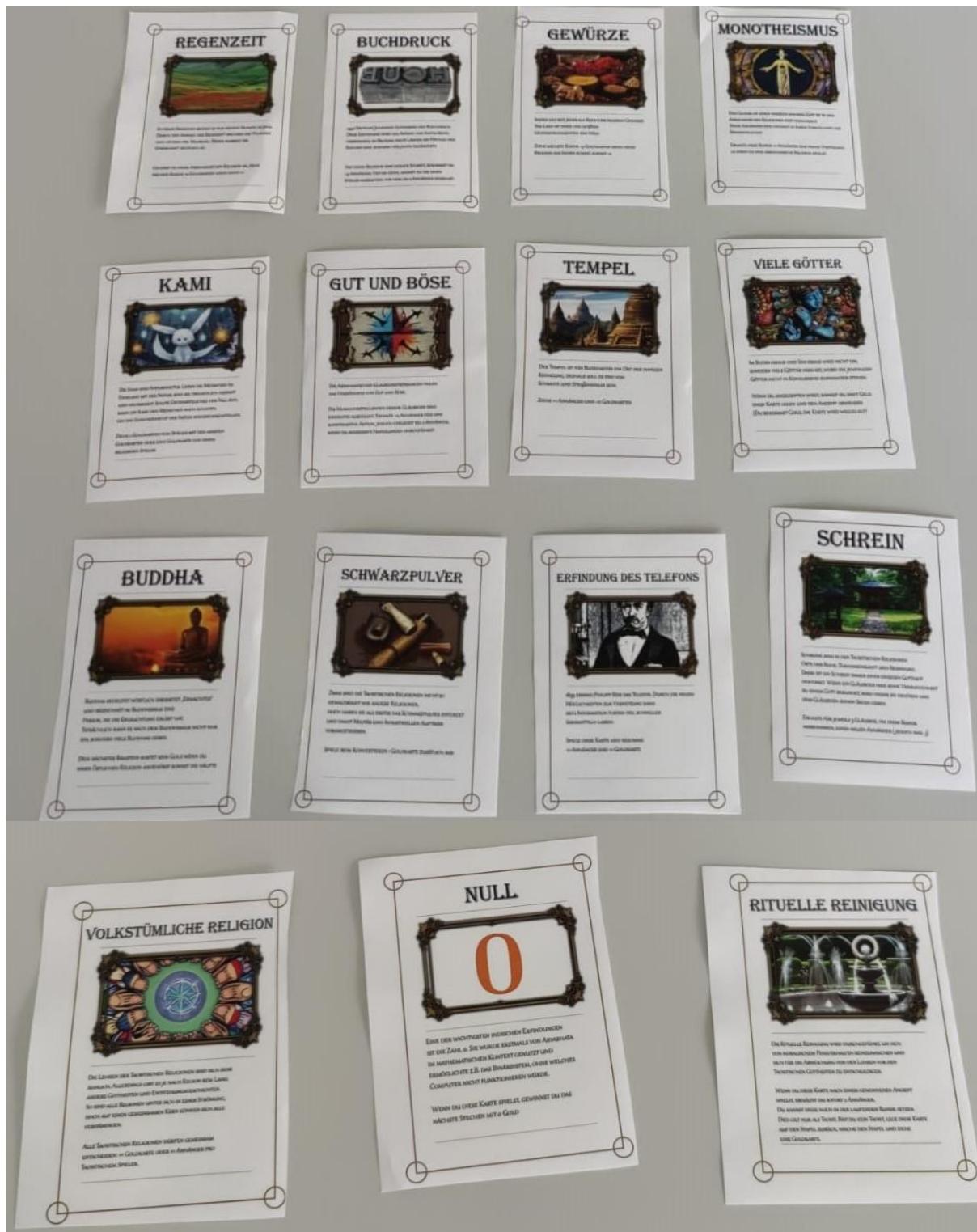
Gebote (10)

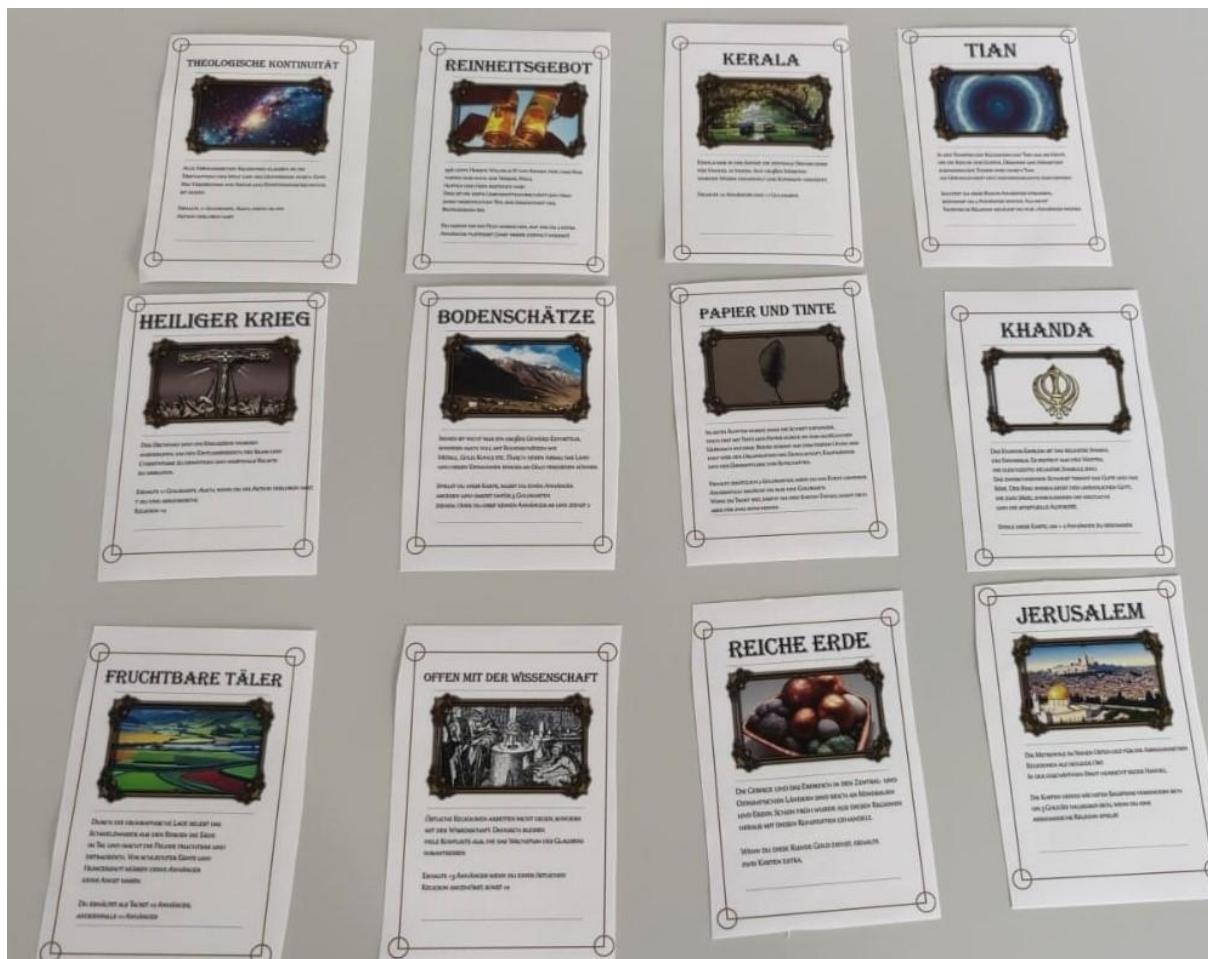
Religionsschulden
Formuliert moral und
ethik Vorstellung des
Glaubens.

Papst



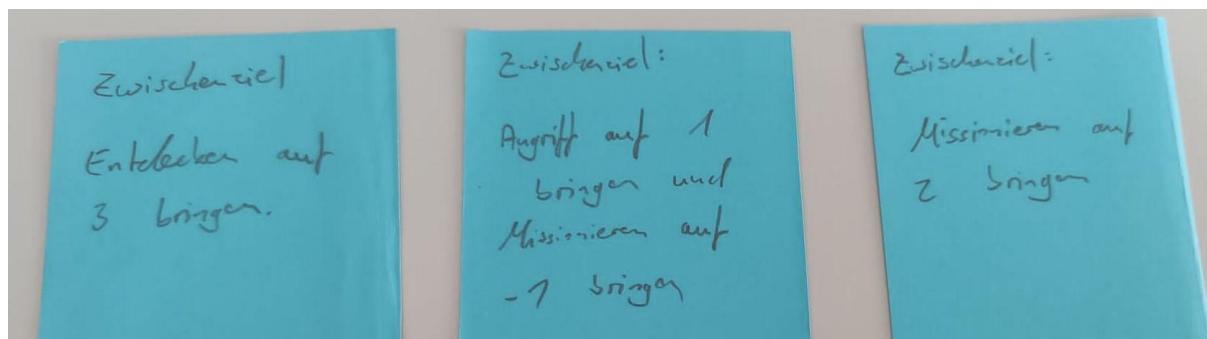
Religionsschulden
Oberhaupt der Kirche
kümmert sich um geistige
Gebung, Ausführung
und spirituelle Gewalt
in der Gemeinde.





Agendakarten

Während der Entwicklung des Spiels gab es die Idee, dass die Spieler geheime Agenden oder Zwischenziele haben. Wir haben hierfür auch prototypisch Karten entworfen, die Idee hat es jedoch nie ins finale Spiel geschafft.



Religionskarten

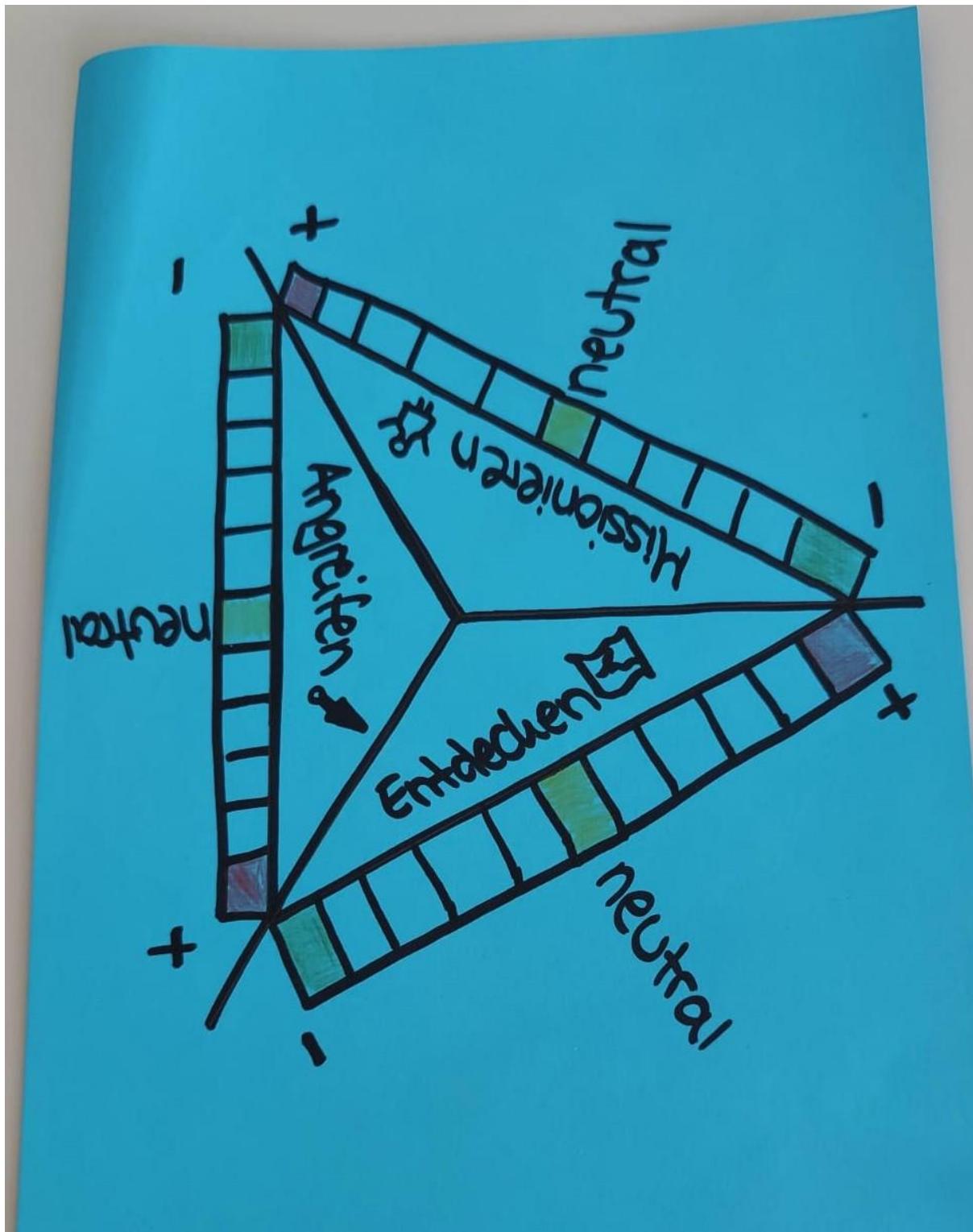
Zu Beginn waren die Religionskarten lediglich der Name der Religion auf einem Stück Papier, die Informationen kamen erst in einer späteren Iteration auf die Karten.



Design

Spielbrett

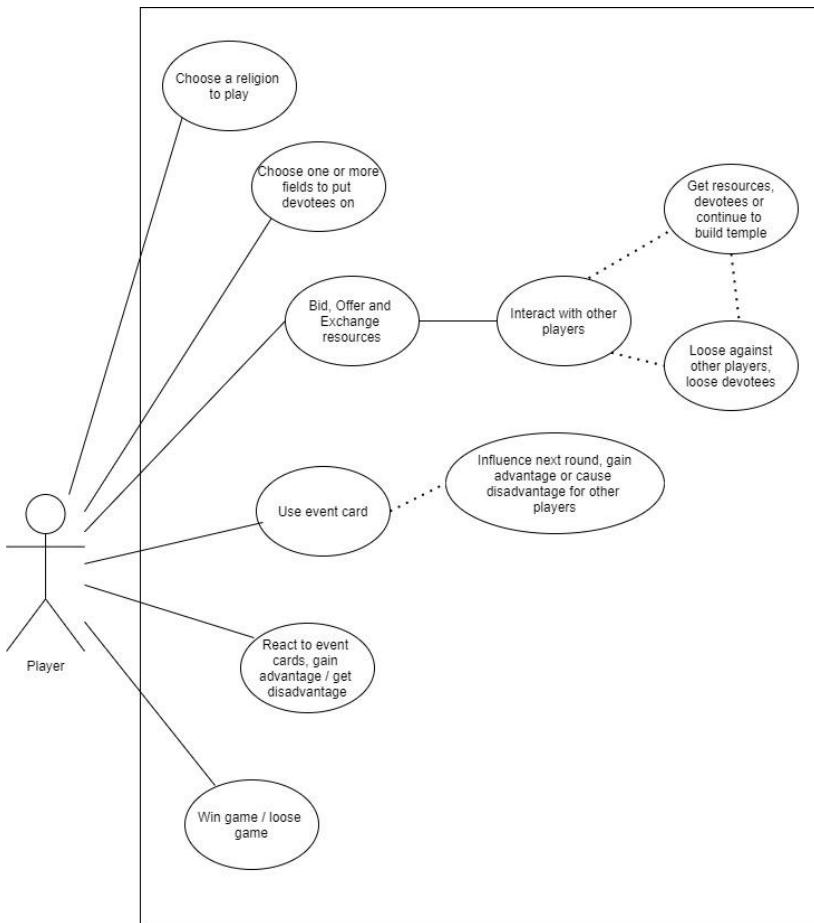
Frühere Versionen des Spielbretts



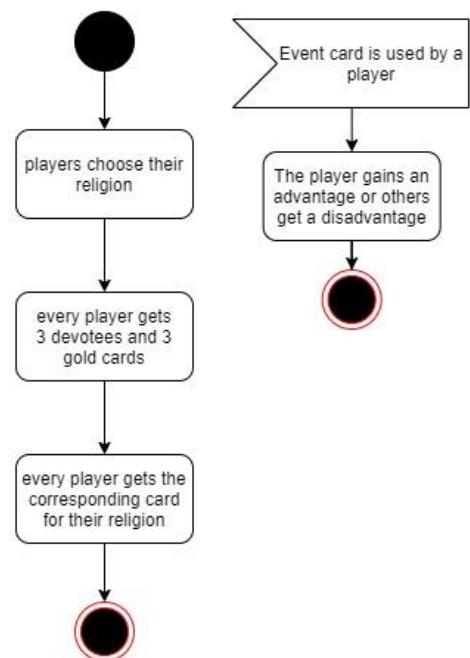




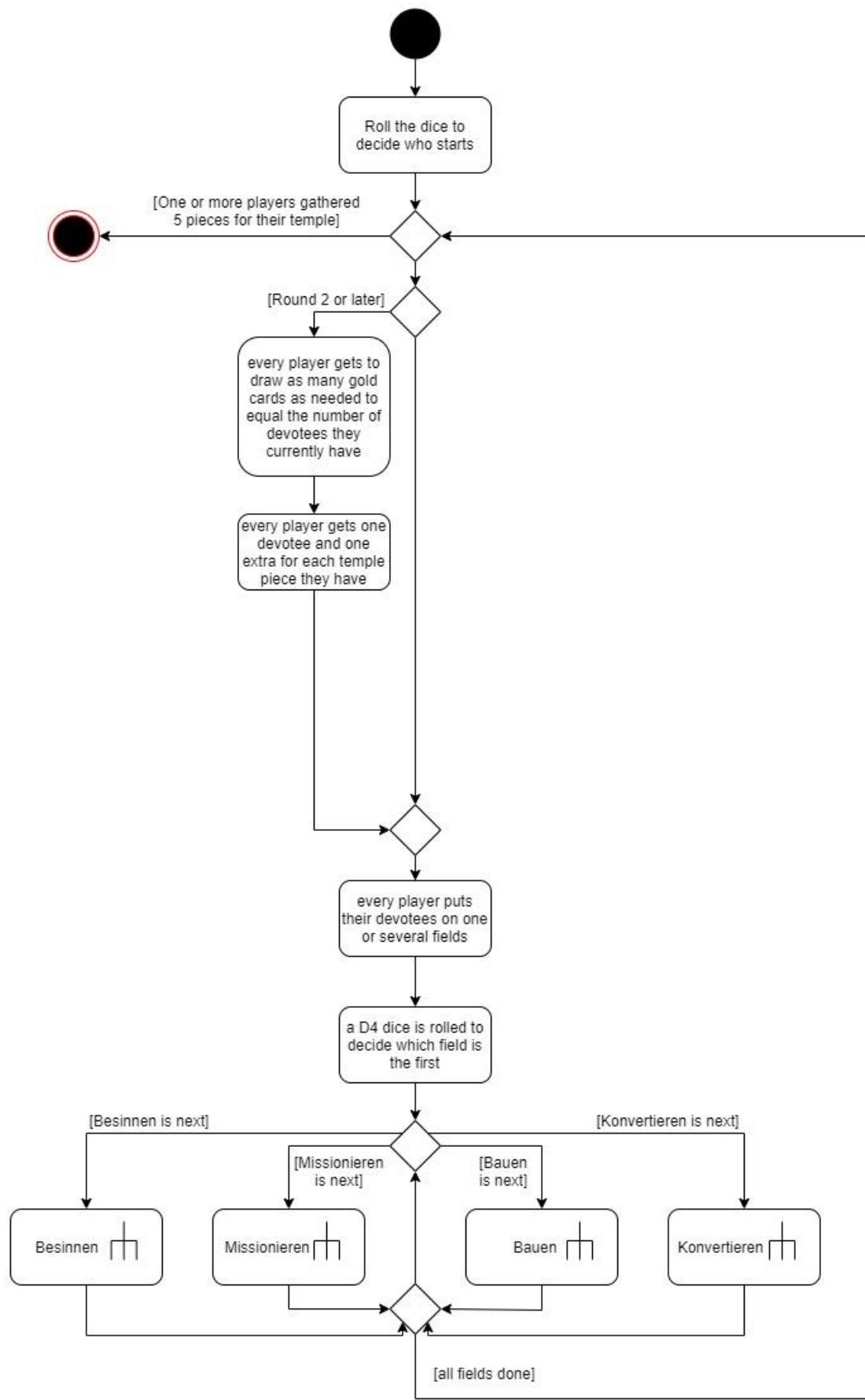
Spielablauf

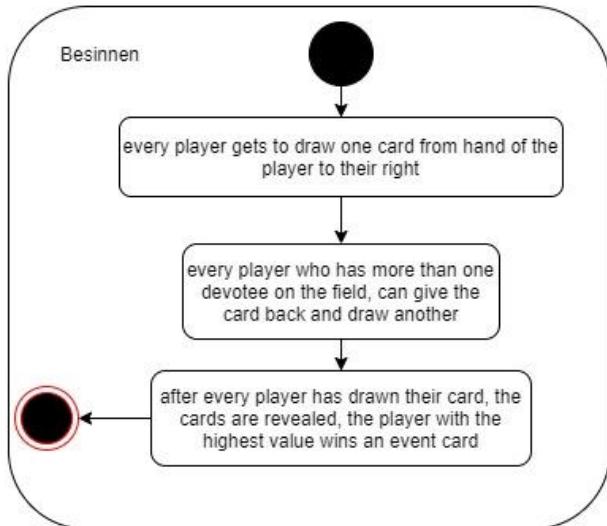
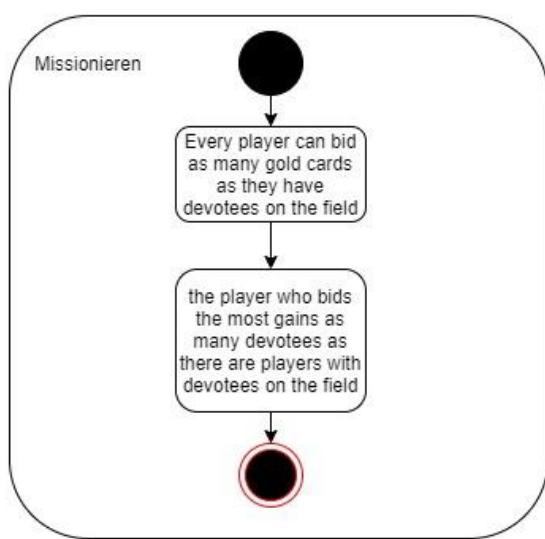
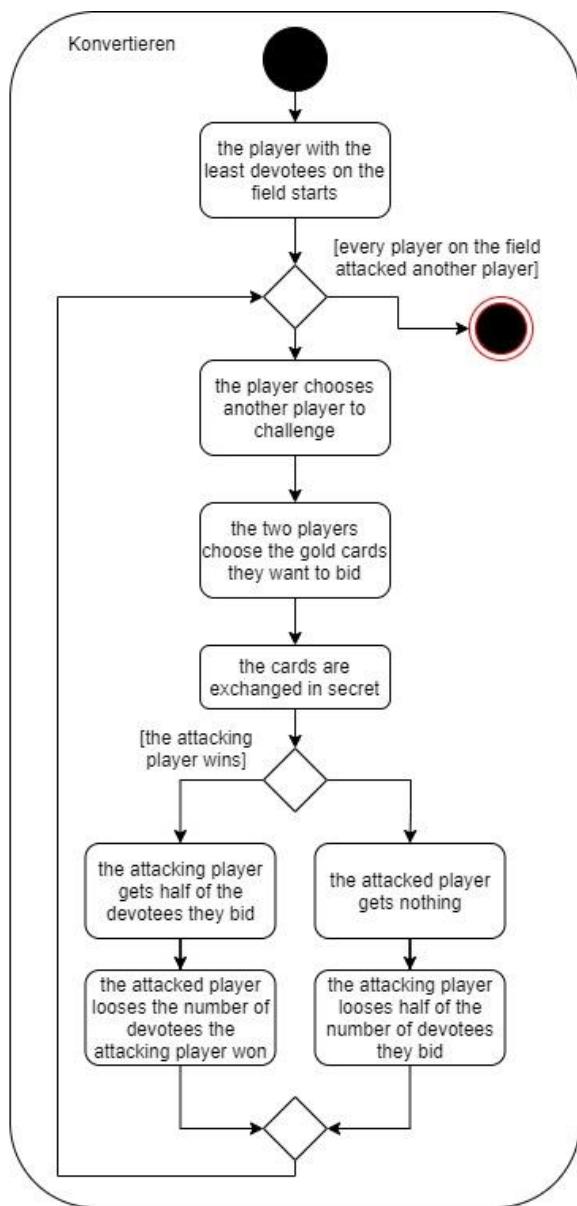
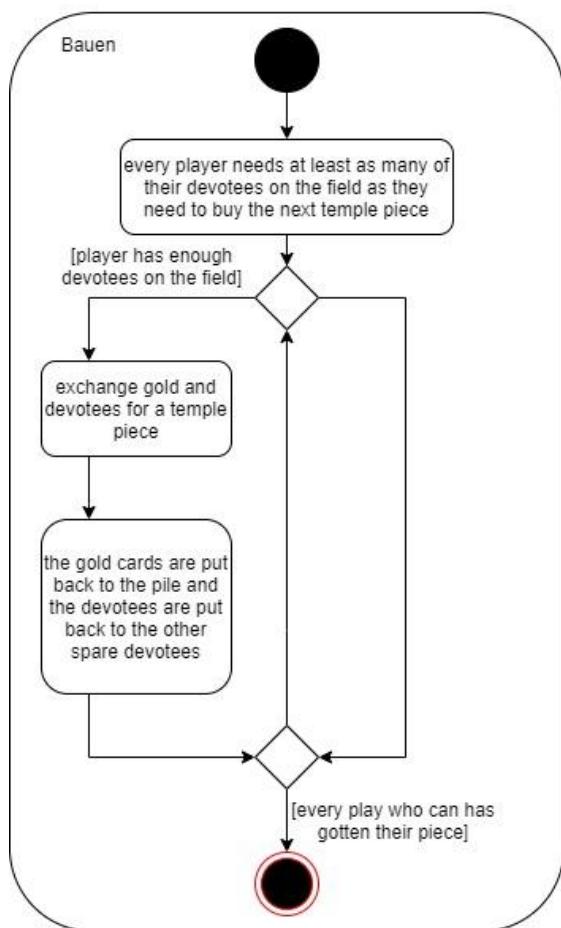


Before the game starts



Game





Verworfene Ideen

Wissenschaft

Eine Idee, die uns lange begleitete, die wir aber schlussendlich verworfen haben war die Spielpartei der Wissenschaft bzw. eines Wissenschaftlers. Ein Spieler sollte keine Religion, sondern eben die Wissenschaft vertreten und mit der Agenda, wissenschaftliche Erkenntnisse zu verbreiten, ins Spielgeschehen eingreifen. Mit dem Gedanken im Hinterkopf, für alle Spieler ein möglichst gutes Spielerlebnis zu gestalten, verworfen wir die Idee dann aber und einigten uns stattdessen auf die Ereigniskarten. Damit gibt es also keinen Spieler, der die Wissenschaft vertritt, sondern das Spiel selbst, streut wissenschaftliche Ereignisse und andere Events wie Naturkatastrophen ein.

Würfeln für Events

Es gab die Idee, dass die Ereignisse ins Spiel gebracht werden sollten, wenn eine bestimmte Zahl gewürfelt wurde. Nach einem Testen entschieden wir uns aber dafür, dass die Ereignisse verlässlicher und kontrollierter ins Spiel kommen sollten.

Es gab zudem die Überlegung, dass es neben den Ereigniskarten, die durch die Besinnen-Mechanik ins Spiel gelangen, auch Karten geben sollte, die das Spiel allgemeiner, dafür aber langfristiger beeinflussen sollten. Diese Idee mussten wir aber wegen zu wenig Zeit hinten anstellen.

Verdeckte Identitäten

Nach vielen Diskussionen verworfen wir außerdem die Idee von verdeckten Identitäten. Es sollte geheim bleiben, wer welche Religion vertritt. Der Hauptgrund, weshalb wir uns dagegen entschieden, war die Tatsache, dass die eigene Religion nichts sein sollte, was versteckt werden muss. Wir wollten die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der verschiedenen Religionen aufzeigen und den Spielern die Möglichkeit geben, etwas beim Spielen zu lernen. Daher entschieden wir uns, dass die Religionen bzw. die Identitäten der Spieler von Anfang an offenzulegen.

Zerstören der Tempel

Um gegnerische Spieler am Gewinnfortschritt zu hindern, kamen wir auf den Gedanken, in einer Aktion die gegnerischen Tempel mit einem Spielstein zu bewerfen und damit zum Einsturz zu bringen. Nur die nach dem Wurf auf dem Spielbrett verbleibenden Bausteine sollten weiter für den Angegriffenen zur Verfügung stehen.

Wir wollen das Thema jedoch mit Respekt behandeln und das Zerstören durch andere Spieler barg in unseren Augen die Gefahr, das Thema ins Lächerliche zu ziehen.

Geheime Agenden

In einer frühen Phase der Entwicklung stand die Idee im Raum, mit geheimen Spielzielen eine weitere Gewinnmöglichkeit einfließen zu lassen. Da diese Thematik sehr nah mit den unbekannten Religionen einhergeht, verworfen wir auch diese Idee. Der Grund hierfür liegt in der Öffentlichkeit und der Zugänglichkeit der gewählten Religionen. Der Einfluss bzw. die weltweite Verbreitung einer Religion definiert sich über offensichtliche Faktoren wie das Verbreitungsgebiet, die globale Anhängerzahl und auch den weltlichen Gütern, wie Vermögen und Imposanz der Gebäude.

Eigene Religion "basteln"

Zu Beginn gab es die Idee, dass die Spieler sich aus den verschiedenen Tabellenspalten eine eigene Religion zusammenstellen können. Es gab aber zu viele verschiedene Eigenschaften, die sich widersprechen würden, als dass es uns möglich gewesen wäre, ein sinnvolles Spiel zu entwickeln. Zudem wollten wir uns mehr auf den edukativen Aspekt fokussieren und wir waren der Meinung, dass die Spieler mehr lernen können, wenn wir uns auf die vorhandenen Religionen konzentrieren.

Teams

Die Idee, Teams zu integrieren, entstand gemeinsam mit der Idee der geheimen Agenden. Nach einiger Überlegung und nachdem sich das Spiel weiterentwickelt hatte, entschieden wir uns, dass sich die Spieler freiwillig zusammenschließen können, wenn sie das möchten. Die Spieler können miteinander handeln und Absprachen treffen, müssen aber nicht. Uns

kam es unrealistisch vor, Religionen zu zwingen, zusammenzuarbeiten, schließlich ist es in der Realität auch eher die der Normalfall, dass jede Religion für sich arbeitet.

Regler und Skalen

Wir hatten die Idee, dass es Regler oder Skalen geben könnte, die das Spielgeschehen in das Weltgeschehen „übersetzen“ und so das Spiel beeinflussen sollten. Je nachdem wie sich das Spiel entwickelt, bekommen bestimmte Religionen einen buff und andere einen debuff. Die Skalen machten das Spiel aber in unseren Augen unnötig kompliziert, besonders weil sich die Spieler selbst um alles hätten kümmern und immer darauf achten müssen, welche Einflüsse gerade aktiv sind. Das hätte zu sehr von unserem Hauptfokus abgelenkt.