BEYOND Version 5

# Spielregeln Version 0.2.1

## Draft

Jeder Spieler erhält 3 Booster Packs mit jeweils 10 Karten. Mit diesen wird gedraftet. Zum Schluss draftet jeder Spieler aus dem Fortress Pack jeweils eine Fortress Karte.

## Deckbau

Bevor die eigentlichen Duelle beginnen, muss aus den gedrafteten Karten ein Deck gebaut werden. Ein Deck muss mindestens 20 Karten (ohne Fortress Karte) enthalten. Im Deck dürfen Karten aus maximal 2 verschiedenen Realms + farblose Karten sein. Ein Deck darf maximal 1 legendäre Karte enthalten. Die 5 Realms sind:

### Mortal

Allrounder. Verschiedene an echte Kulturen angelehnte „Kingdoms“ die sich synergetisch nicht ausschließen, aber bessere Synergien mit den anderen Farben haben. Creature Tokens.

### Void

Graveyard Interaktion, Lebenspunkte und Kreaturen opfern; Payoff für sterbende Dinge

### Divine

Control. Gute Single Target removal und spells.

### Nature

Ramp, große Tiere, permanente Buffs.

### Elemental

Aggressiv, Regel brechend / ändernd, Burn, Tempo.

### “Colorless”

„Colorless“ ist kein eigenes Realm und kann zusätzlich zu den maximal 2 Realms pro Deck gespielt werden. Kann alles was andere Farben können, aber schlechter.

## Kartentypen

### Kreaturen

Name, Realm, Level, Attack / Resistence / HP, Kreaturentyp, Effekt, Rarity

### Spells

Name, Realm, Level, Effekt, Rarity

### Items

Name, Realm, Level, Effekt, Rarity

### Fortress

Name, Realm, HP, Prophecy Thresholds, Effekt, Rarity

## Spielablauf

Ein Duell findet prinzipiell zwischen zwei Spielern statt. Im Turnierformat ist es ein Best-of-3. Jeder Spieler mischt sein Deck und legt seine Fortress Karte aufgedeckt vor sich ab. Wer anfängt wird per Münz- oder Würfelwurf entschieden. Dann zieht jeder Spieler 4 Karten. Zu Beginn eines jeden Zuges zieht der Spieler eine Karte. Der Spieler, der den allerersten Zug macht, zieht keine zusätzliche Karte. In einem Zug können maximal 2 Karten gespielt werden, deren Level gleich oder niedriger der aktuellen Rundenzahl ist. Dabei ist unerheblich, um welchen Kartentyp es sich handelt. Gewonnen hat, wer zuerst die HP der gegnerischen Fortress auf 0 reduziert.

### Feldbegrenzung / Zonen

Feld-Zonen: Base Zone, Combat Zone

Andere Zonen: Hand, Deck, Graveyard

Alle Karten werden, wenn sie ausgespielt werden, in die Base Zone abgelegt. Kreaturen haben Summoning Sickness, d.h. sie können nicht in dem Zug angreifen, in dem sie ausgespielt wurden. Kreaturen können, solange sie unter Summoning Sickness leiden, in der Base Zone liegen; sie können aber auch in die Combat Zone verlegt werden. Spätestens wenn die Summoning Sickness abklingt, MUSS die Kreatur in die Combat Zone geschoben werden.

Spells triggern ihren Effekt und gehen danach in den Graveyard.

Items können in der Regel nur ausgespielt werden, wenn sie an eine Kreature gebunden werden können. Stirbt die Kreatur, an die das Item attached war, geht die Item-Karte auch in den Graveyard. Es können sowohl eigene als auch gegnerische Kreaturen mit Items ausgerüstet werden.

## Combat

### Kampfsystem:

Kreaturen können entweder gegnerische Kreaturen oder die Fortress des Gegners angreifen. Wenn eine Kreatur gegen eine andere kämpft, machen sie sich gegenseitig Schaden in Höhe ihres Attack Stats. Ist der Attack Stat höher oder gleich dem Resistance Stat, verliert die Kreatur einen Lebenspunkt (HP). Für jedes Vielfache um die Attack die Resistance übersteigt verliert die Kreatur einen zusätzlichen Lebenspunkt. Mehrere Kreaturen können gleichzeitig eine andere Kreatur angreifen. Ist dies der Fall, entscheidet der angegriffene Spieler, welche der angreifenden Kreaturen den Schaden, den die eigene Kreatur verursacht, erhalten. Kreaturen, die keine Lebenspunkte mehr haben, sterben und wandern in den Graveyard.

Wenn eine Kreatur eine Fortress angreift, verliert die Fortress HP in Höhe des Attack Stats der angreifenden Kreatur. Kreaturen können nur einzeln die Fortress angreifen.

### Prophecy

Wandert der HP-Wert einer Fortress Karte das erste Mal unter einen angegebenen Schwellwert, wird die Prophecy Mechanik ausgelöst. Der entsprechende Spieler darf eine zusätzliche Karte ziehen. Verfügt diese über das Keyword lässt sich die Karte auf Instant speed free casten.

## Ressourcensystem

Alle Karten verfügen über Level. In Turn 1 können lediglich Level 1 oder niedriger Karten gespielt werden, in Turn 2 Level 2 oder niedriger, etc. Dabei werden die Turns für jeden Spieler individuell gezählt (Spieler A Turn 1 🡪 Spieler B Turn 1 🡪 Spieler A Turn 2, etc.). Es können maximal 2 Karten pro Zug gespielt werden. Die Art der Karte ist dabei unerheblich (ist ja auch unterschiedlich gewollt bei Aggro / Mid / Control / Combo). Über synergetische Effekte und Combos lassen sich diese Limitierungen natürlich umgehen. Gibt auch relativ viel Designspielraum. Görzy kann endlich coole Turntimer benutzen.

# Designideen

## Allgemeine Designgrundsätze

Übermäßiges Tutoring / Floating vermeiden; verlangsamt Spielfluss, macht Decks unnötig consistent (geh Schach spielen, Spike!)

Pay-Off für Rampstrategien müssen wir noch erarbeiten. Ließe sich aber zum Beispiel auch mit Levelreduzierungen für bestimmte Karten realisieren (also „Reverse Ramp“; man hat nicht zwingend mehr Ressourcen, aber Karten lassen sich früher ausspielen. Dürfte mechanisch aufs Gleiche kommen).

Wo das Level Cap liegen wird ist natürlich stark abhängig vom allgemeinen Game Pace.

## Flavor

Soliden Middleground finden. Weder stumpfe Chibi-Anime-Waifu-Scheiße noch creepy early 2000 Yugioh Monster Design. Stabiles Fantasysetting in dem alles möglich ist, was wir cool finden. Alles, was wir in so einem Spiel sehen wollen würden, ist denkbar, solange konsistent mit den restlichen Designs.

## Keywords und Terminologie

Prinzipiell ist es sinnvoll die gängige Terminologie für Spielmechaniken zu übernehmen. Beispiel: „Summon: Bounce target enemy creature“ ist viel effizienter als „Wenn diese Karte erfolgreich beschworen wird: wähle eine gegnerische Kreatur und gib sie ihm/ihr auf die Hand zurück“

So spart man sich sperrige neue Begriffe die das Gleiche bewirken und machen die Karten für Veteranen einfacher verständlich. Noobs müssen die Begriffe und Mechaniken eh lernen, unabhängig davon wie sie heißen. Für neue Mechaniken die Einfluss haben auf Synergien und Flavor bzw. weniger sperrig oder wesentlich effizienter als MTG counterparts kann man ja in Klammern kurz erläutern, was die Karte macht.

Ping, Bounce, Equip, Hardcast, Freecast, Sacrifice, etc.

## Tribal-Synergien

Jede Karte bekommt selbst, abhängig von anderen Parametern (Bsp: 3 andere karten mit selben tribal im Feld; Gegner hat mehr Kreaturen als du; du hast weniger als 10 lebenspunkte, mehr als 3 sorcery im grave etc.) Bonus-Stats oder Text. Damit wären Karten relevanter in jedem Stadium des Games, bad-rng (nur high cmc gezogen) wird vermieden.

NACHTEIL: Könnte unübersichtlich werden. YGO like Textwalls oder complexity creep sind zu vermeiden.

## Draftvarianten / Turniersystem

Nach der Entwicklung eines Basis-Sets ließe sich für zukünftige Sets theoretisch der eigentliche Draftprozess interessanter gestalten, indem man über bspw. spezielle Kartentypen Einfluss auf den Draft der Mitspieler nimmt („Curse“-Karten) und auf diese Weise den Deckbau mit dem eigentlichen Draften hybridisiert. Der Gegner ist gezwungen unvorteilhafte Karten in sein Deck mit aufzunehmen, bzw. um diese Karten herum zu draften. Gibt dann auch entsprechende Designmöglichkeiten, wie bspw. Karten, die besser werden je mehr Curses einem zugeschoben werden etc.

Um den Turnierverlauf spannender zu gestalten, könnten sich Verlierer einer Runde eine Bonuskarte aus einem entsprechenden Pool (Gestaltung des Pools müssen wir zu einem späteren Zeitpunkt klären) aussuchen oder eine schlechte Karte (bspw. Curses) aus dem Deck entfernen. Dadurch werden die Powerlevel ein bisschen angeglichen (Catch-up-Mechanik). Wer gewinnt, hat die bessere Statistik, wer verliert, kann sein Deck ausbessern. Sorgt auch für höhere Varianz und macht das Spiel weniger statisch.

Bezüglich der Gestaltung des Kartenpools: Singleton wäre schwerer zu breaken, ergo man ist freier im Carddesign. Alternativ könnte es mehrere Kopien einer Karte im Pool geben, die man allerdings nur einmal im Deck haben darf, sodass mehrere Spieler theoretisch ähnliche Draftkonzepte oder Synergien spielen könnten.

Inhaltlich ist man natürlich frei; mit zusätzlichen Karten können wir regelmäßig Sets rotieren oder unterschiedliche Drafts spielen, je nach Flavor oder Format.

# Ausblick // alte Design oder Flavor-Ideen von vorherigen Beyond-Iterationen

## Sets:

Set 1 / Base Set: „Rebirth“: Viele Vanilla Karten. Farbidentitäten und -Flavor festlegen. Grobe Synergien.

Set 2: „Forgotten Kingdoms“ / „Ancient Secrets”: Auf Identitäten aus Set 1 ausbauen. Ideen für Mechaniken:

* Echsenmenschen (Kopfgeldjäger, Payoff für favorable Trading)
* Zwerge (Synergien mit Fortress Upgrades und Equip Karten)
* Kristallwesen (einfaches Casten auf Kosten von HP)
* Skelette / Tomb Kings (Tokens generieren durch Sacrifice; Fortress Upgrades mit Graveyard Interaktionen)
* Chosen Ones / Demigods (können sich kostengünstig entweder in Void oder Divine Wesen upgraden)
* Wettergeister (erhöhen die Stärke von AOE damage Wetterzaubern)

Set 3: “Menace” / “Underground Legends”

* Hydren und andere große Bossmonster in allen Farben (big and dumb)
* Chaostempel
* Divine Crusaders
* Dark Night Assassin Cult
* Knight Circle

Set 4: “Heaven’s Fall” / “Dimensions Collide”

## Konkrete Designs

Soll ich an gegebener Stelle eine Excel-Tabelle einrichten, in der wir die konkreten Ideen abfrühstücken / eintragen?

* Base + globale Combat Zone
* Kreaturen können die Combat Zone direkt betreten
* Suspense Mechanik nach der Kreaturen spätestens die Combat Zone betreten müssen
* Kreaturen haben Stärke, Resistenz und HP
* Hard limit auf 1 Legendary pro Deck
* Fortress Karten sind farbneutral und werden am Ende gedraftet
* Fortress Upgrades mit entsprechenden Farbidentitäten können in Boostern als Rares auftauchen
* Fortress Karten haben unterschiedliche Prophecy Thresholds

Kartenmechanik Ideen:

**Evergreen:** Haste, Taunt, Prophecy, Poison Touch, Flying (evades taunt), Ward (ignorier 1te schade), Regenerate (entferne wunde am anfang des turn), Summon, Deathrattle, Plunder, Bounce, Silence, Scry 1.

Welche Farbe hat welche Art von **Removal**?

Divine: Construct, Angel,   
- Single Target Zerstörung  
- Removal von besonders starken Kreaturen

Void:  
- Singletarget Suspenden (mit Zeitmarken in die Deploymentzone)  
- Resistenzen Verringern  
- Levelbegrenzung?

Nature:  
- Battle  
- Wundmarken verteilen (?)  
- Removal von “verletzten” Kreaturen (Kreaturen mit Schadensmarken)

Elemental:  
- Multi Target schadensbasierend  
- Symmetrisch auf alle Kreaturen schadensbasierend  
- Bouncen

Mortal:  
- Removal von schwachen Kreaturen

Mortal:  
- Reinforce: Immer wenn eine andere Kreatur unter deiner Kontrolle ins Spiel kommt, Effekt.  
- Cards have “Ally: X”. Wenn du eine andere Kreatur mit X kontrollierst, gibt es Boni.  
- Plunder: When this card deals damage to a Fortress, heal your Fortress the same amount

Divine:  
- Cards can be “Enlightened”: Karten werden stärker wenn 5 oder mehr Karten auf der Hand  
- Cards have “Legend”: Kriegt Boni, wenn nur eine Kreatur auf dem Board

Void:  
- You get “Gravecast”: Karten mit Gravecast können aus dem Friedhof gespielt werden, indem die entsprechende Zahl von Karten aus dem Friedhof gebanished wird.  
- Cards can have “Morbid”: Karten kriegen Boni, wenn etwas diese Runde gestorben ist.

Nature:  
- Cards have “Flourish: X”. Es gibt einen zusätzlichen Effekt, wenn das aktuelle Level größer gleich X ist.   
- Cycling

Elemental:  
- Cards can have “Combo: X”: Du darfst zusätzlich eine Karte mit “X” ausspielen. Z.b. “Combo: Level 1” erlaubt es dir, for free eine Karte mit Level 1 auszuspielen (zählt nicht zu 2 plays/turns regel)  
- Cards can have “Cascade”: Decke die obersten X Karten deines Decks auf bis du eine findest deren Level gleich oder niedriger dem globalen Level ist und spiele sie for free. Der Rest geht unter das Deck in der gleichen Reihenfolge.

Tokens haben Realm-Zugehörigkeit

Poison Keyword: Pro Instanz von Poison auf einer Kreatur kommt nach Schadensberechnung 1 Wunde auf die Angegriffene Kreatur.

# Patchnotes

## Patchnotes Version 0.6.1

### Regeländerungen:

Plunder stackt wie Poison

Cascade-Regel angepasst, sodass die erste Karte die spielbar wäre gespielt werden muss

Kreaturen können nur „einzeln“ die Fortress attackieren weil wegen Prophecy Trigger(s/n)

Poison Regel angepasst: Pro Instanz von Poison auf einer Kreatur kommt nach Schadensberechnung 1 Wunde auf die angegriffene Kreatur, vorausgesetzt es wurde min. 1 Schaden verursacht.

### Kartenänderungen:

#### Kreaturen

Demonpriest: geändert von 5/4/3 auf 5/1/3

Tome Seeker: geändert von 3/2/4 und Cascade 3 auf 3/2/2 und Cascade 2

Lightning Ghost: geändert von 3/3/2 auf 3/1/2

Gatekeeper: geändert von 4/4/4 auf 3/4/2

Moonlight Guardian: geändert von Mortal zu Divine/Mortal und von 3/3/3 auf 3/3/2

Lawkeeper: geändert von Level 4 auf 5 und von 3/3/3 auf 3/5/1

Avenging Ronin: geändert von 5/5/2 auf 5/3/2

Arena Champion: geändert von “This card has +1 Attack/+1 Resistance if it is equipped” zu “This card has +1 Attack if it is equipped”

Guardian Angel: geändert von 3/3/1 auf 5/3/1. Hat jetzt Flying.

Sun Temple Adept: Dämlichen Bindestrich entfernt. Geändert von „Legend: Summon and Death: Draw a card.” zu “Legend: Death: Draw a card.”

Dennis the Menace: Hat kein Haste mehr (thuwusad)

Prime Golem: geändert von 6/3/3 auf 3/2/2

#### Spells

Autismus Nudelsuppe: Reihenfolge der Effekte wurde getauscht. Hat jetzt Forbidden

Golden Shield: hat jetzt Prophecy.

Heatwave: hat jetzt Prophecy

Home Front: geändert von Mortal zu Colorless. Hat jetzt Cycle.

#### Upgrades

Bandit Hideout “… until end of turn”

Presence of the Forbidden One: geändert von “Mortal Level 1 Creatures get +1 for each other Mortal Level 1 Creature” zu “Your Level 1 Creatures get +1 Attack for each friendly Level 1 Creature.”

### FAQ

Wenn 2 Kreaturen gleichzeitig eine andere angreifen, die Ward hat, wie funktioniert dann die Schadensverteilung?

* + Schaden wird vom Ward geblockt - that’s the point of Ward pepega

Cascade lässt auswählen, oder nur die erste Spielbare wirken?

* Erste Spielbare wird gewirkt

Forbidden und Cascade, wie interagieren diese Schlüsselwörter?

* Das gilt es mit Shrenin Meise zu klären. Besonderer Punkt: Fateshaper Goerthy

## PATCHNOTES Version 0.6.2

### Kartenänderungen:

#### Kreaturen

Spirit Assassin: geändert von 3/3/3 (WTF) auf 1/3/2

Necromantic Summoner, Corpse Reader #1: geändert von 2/3/4 auf 2/3/2. Effekt geändert von „Morbid: Draw a card“ auf „End of turn: Morbid: Draw a card” à siehe Regeländerung Morbid

Dragontamer: Revealte Karten werden jetzt unter das Deck gelegt.

Kerochan: geändert von „Target creature attacks next turn if possible.” Auf “Target creature attacks this next turn if possible.” Stats geändert von 5/4/2 auf 5/2/2. Kreaturentyp geändert von Sphinx (WTF) auf Construct.

Barkcrawler: geändert von “Morbid: Increase all stats of this card by 1.” Zu “End of turn: Morbid: Increase all stats of this card by 1.”

Draconic Twins: geändert von 4/2/3 auf 4/1/5

Blood Fanatic: geändert von „Morbid: Regenerate“ auf „Summon: Morbid: Regenerate“

Bone Shaman: geändert von „Morbid: Put a Wound on this and an enemy creature” zu „Summon: Morbid: Put a Wound on this and an enemy creature”

Wandering Longneck: geändert von 5/2/3 auf 2/2/3.

Witness of Sin: geändert von “Summon: Legend: Ward. Flying. Taunt. Gravecast 4.” Zu “Summon: Legend: Ward, Flying, Taunt. Gravecast 4.”

Fateshaper Goerthy: ist jetzt Forbidden

Lightning Crafter: geändert zu 1/3/3 zu 1/2/3

Arcane Golem: geändert von 3/4/3 auf 4/2/2. Geändert von „Enlightened: (Ward) Taunt“ zu „Taunt. Enlightened: Ward.“

Herald of Victory: geändert von “Summon: Friendly Creatures have +2 Attack” zu “Other friendly creatures have +2 Attack”

Mind Eraser: geändert von 7/5/2 auf 7/3/2

Samurai Mentor: geändert von 4/3/3 auf 4/3/2

#### Spells

Martyr: geändert von „Destroy one of your and an opponent's creature.” Zu “Each player sacrifices a creature”

Equilibrium: geändert von Void zu Divine

Cull the Weak: Text bisschen schöner gemacht :hugging:

#### Item(s)

Toxic Whip: geändert von “+3 Attack. End of your Turn: This gets a Wound.” Auf “+3 Attack. This gets a wound” à mehr Kombomöglichkeiten

#### Structures

Forbidden City: Geändert von „At the start of your turn: Draw 2 cards.” Zu “Summon: Draw to maximum hand size.”

### Regeländerungen:

Morbid: Trigger angepasst für Klarheit

Gravecast:

Cycle: Alle Cycle Pay-Off Karten wurden so angepasst, dass sie allgemein bei „When you discard“ triggern und nicht nur bei „When you cycle“.

### FAQ

Impersonation macht momentan zu wenig in Turn 4

* Drassi: Muss auch nicht immer das komplette Board ändern. Nur weil die Karte in manch einer Spielsituation useless ist, ist sie das ja nicht immer. Stell dir die Karte in Kombination mit bspw. Thoughtstealer oder Raijin vor 😊

Ins Face reinbuttern ist recht Stark (Wenige HP im Vergleich zu Kreaturen)– Resistenz-Werte auf Fortress hilfreich z.b.?

* Drassi: Resistenzwerte auf Fortress finde ich keine gute Idee. Das Konzept ist ja grundsätzlich „Schnelles Spiel, Fight for the board“. Wenn ein Spieler nur Face geht und der Gegner nichts am board ändert, ist er selbst schuld. Andersrum genauso. Wenn ich nicht auf einen Threat reagiere ist es meine Schuld, wenn ich verliere. Mir persönlich kam das Spiel im early game manchmal sogar noch zu langsam vor. Heißt jetzt nicht, dass ich 2021 yugioh type game pace will, aber ist ja eh noch alles work in progress 😊

### Miscellaneous

Wording bei Karteneffekten: “a” oder “target” bei Zauber- und Effekt Zielen verwenden?

Mono U und Mono P noch schwer lesbar wegen zu geringer Icon Transparenz

Kein Removal bisher für Fortress Upgrades

Blau Rot und Lila Rot zu ähnlich (farblich)?

Thrillseeker: Zieht man ne Karte? Oder wird nur das Prophecy Keyword blockiert?

4.2.1 PATCHNOTES Version 0.6.2

Kartenänderungen/Ideen:

Siege Catapult verursacht zu viel Schaden, -> 3 Damage pro Runde?

Magical Earthworm zu squishy

Blood Banner Fleet: Effekt reworden zu: “When this creature plunders.”

Graveborn Scholar +1 ATK

Eons-old Dragon: Kann auch direkt aufs Feld gespielt, aber nur Schaden auf gegnerische Kreaturen.

Hired Bodyguard: Sollte Prophecy haben

Packleader: -1 Attack, + Haste

Magic Proof Tortoise: -1 Attack

Enraged Bark: Flourish 6 statt 3

Domesticated Elephant: Soll der auch Gegner betreffen?

Shady Traveler: Punkt in Mitte durch Komma ersetzen

Martyr: Sacrifice a Creature, your opponent sacrifices a Creature.

Military Instructor: other friendly Creature

Brick Furnace: Cant be affected by friendly items or effects.

Fragen/Notizen:

Wenn eine Kreatur fliegend und taunt hat, müssen andere fliegende Kreaturen sie dann angreifen?

Ist Cascade immer noch zu stark?

Deploy/Suspend Extra Board um keine Suspend Marken zu brauchen, sinnvoll?

Warum heisst ein Item Packhunter?

Karte, die Topdeck Prophecy geben kann (Auguren Priester sowas)

Was passiert mit Token Creators, wenn das Battlefield voll ist (mit Karten, die in der Deployment Zone liegen und aufs volle Battlefield wollen?)

Effekte, die nur in der Deployment Zone getriggert werden (on Deploy vs on Summon)

Haben Tokens ein Level (evtl auf Token Karten legen?

Kann Mercenary Company “echte” Karten generieren beim Summon (allgemeiner gesagt, wenn eine Kreatur sich kopiert, sind das Karten oder Tokens? Werden ihre Summon Abilities ausgelöst?)

Karten mit mehreren Modi: Sollten sagen “choose one” oder etwas Ähnliches.

Sollte man Kreaturen mehrfach Gravecasten können

# GROSSE REWORK BEYOND GEHT VON VORNE LOS J@@@@@@@@ (Version 0.7)

Combat Rework:  
Multiplizieren und dividieren ist doof und anstrengend. Deshalb wird der alte Resistenz-Stat generalüberholt. Pro Turn absorbiert der Resistenzs-Stat die entsprechende Menge Schaden, bevor der Schaden von den Lebenspunkten abgezogen wird (X Schaden wird jede Runde geblockt – Shrenin is mehr schlauer wie drasi).

Dementsprechend beginnt auch die grosse Excel-Purge von 2021. Der Resistenz-Stat wird jetzt in Kartentexten von bspw. Token-Creator Karten nicht mehr in der Statline aufgeführt („4/2 Kreatur mit Resistenz 2“ statt „4/2/2 Kreatur“).

Changelog:

Centurion: OTHER friendly... & +1 Attack



ist ein absoluter GigaCHAD (Erklräumhg: er han diseng Dokument auf)

Drassi Commentary zu große Reboot:

Bin nach wie vor großer Fan von vielen Dingen die wir bis jetzt entwickelt haben, wie beispielsweise der globale Turncounter (noch einfacher als Mana Bullshit) und das harte 2 Card per Turn Limit, das macht das ganze sehr intuitiv und schnell zu lernen für neue Spieler. Nachfolgend 1 paar Gedanken vong meiner Seite her:

1. Karten Layout

Das Level einer Karte sollte (wenn wir eh schon den Balken mit dem Namen der Karte nach ganz oben machen) links oben in die Ecke. So sieht man, wenn man physische Karten in der Hand hält, direkt was für Optionen man hat ohne ständig die Hand durchmischen zu müssen wie so 1 autistischer MTG Spike (Spiel Schach, Arschloch!).

1. Board

Ich finde Deployment Zone muss überarbeitet werden, weil das is irgendwie unintuitiv und clunky. Kreaturen haben eh Summoning Sickness (SS ist keine gute Abkürzung[[1]](#footnote-0)), und der erste Spieler kann i.d.R. nicht sofort angreifen. Eine Stealth Mechanik / Keyword wie bei Hearthstone löst das Problem mMn geschickter. Je nach Game Strat ist es doch sowieso unterschiedlich, in welcher Form ich mit dem gegnerischen Brett interagieren möchte. Das schafft auch so Probleme und unintuitive Fragen ab wie „Kann ich Karten in der Deployment Zone Lightning Bolten?“. Ich will auf Aggro Karten reagieren können. So haben viele Karten ggf. einen starken ETB Effekt UND ich habe wenig Möglichkeiten sie mit meinen wichtigsten Karten (Kreaturen, Arschloch) zu entfernen. Aggro Karten wie dieses 1 Katapultteil sind so SEHR gut.

1. Combat

Multiplizieren und dividieren ist WIRKLICH doof und anstrengend. Ehrlich gesagt muss man sich das Ganze auch nicht unnötig schwierig machen. Da die meisten Stats eh kaum größer sind als 6 kann man auch permanente Lebenspunkte die sich nicht regenieren (wie bei Hearthstone, Pokemon) mit nem Würfel auf der Kreatur tracken. Resistenz-Mechanik kann man auch interessanter gestalten, wenn man sich die Mechanik einfach von Pokemon klaut, i.e.: Resistenzen gegen bestimmte Kartentypen und/oder Realms.

„Regenerate“ als Keyword hat dann auch ne intuitive Funktion.

1. Nature und Ramp

Fände vielleicht eine „Reverse Ramp“ Mechanik nicht schlecht, also anstatt den globalen Turntimer um 1 hochzusetzen (profitiert der Gegner in der Regel als erster von, weil er direkt 2 Karten höheren Levels spielen kann, ich als Rampender nur 1), senkt man einfach das Level aller Handkarten um 1 bis zum Ende des Zuges. So kann man a la Ramp früher stärkere Karten spielen ohne Drawback.

1. Lebenspunkte und Prophecy

Ich bin großer Fan von Prophecy. Ich bin kein großer Fan von manuellem Lebenspunkte zählen und Prophecy Thresholds. Wird dann auch unübersichtlich bei Lifegain-Mechaniken. Was ich extrem cool finde ist das Schild System von Duel Masters / Kaijudo: Am Anfang des Spiels werden, anstelle von Lebenspunkten, 5 Karten vom Deck vor dem Spieler abgelegt. Immer wenn man direkt angegriffen wird, „zerbricht“ 1 der Schildkarten und sie wird der Hand hinzugefügt. Verfügt die so aufgenommene Karte über das Keyword „Shield Trigger“ (Prophecy) kann sie direkt for Free gespielt werden. Da wir ja eh Stacks und Effektketten vermeiden wollen (Complexity Creep) ist das sehr intuitiv. Das gibt auch Designspielraum für Fortress Karten. Unterschiedliche Fortress Karten können im Tausch für andere Vorteile / Drawbacks über unterschiedlich viele „Schilde“ verfügen, wie es ursprünglich mit den unterschiedlichen Lebenspunkten gedacht war (wäre auch äußerst clunky mit den unterschiedlichen Prophecy Thresholds. Fortress mit 30 LP: alle 5 LP Prophecy. Fortress mit 20 LP: alle 4 LP Prophecy). Weniger Rechnerei immer gut. Alles für die Kids. So lassen sich auch schöne Build around Fortress Karten designen, die unterschiedliche Playstyles und Strategien begünstigen, oder nur mit bestimmten Farben gespielt werden können, ohne dass das eine Kernmechanik drastisch abändert.

Aggro dürfte so dem bisherigen Playtesting Game Pacing zufolge auch eine bessere Strategie werden. Bzw. einfach weniger „Feels not good“. Klar müssen dann einige Mechaniken neu designt werden, aber es gibt auch mehr Spielraum. Die vergleichsweise geringe Anzahl an „Lebenspunkten“ gekoppelt mit der Tatsache, dass übermäßiges Aggro trotzdem gepunished werden kann, sorgt dafür, dass man eher dazu neigt, vernünftig zu traden und das Board kontrollieren zu wollen – was wir ja ursprünglich erreichen wollten.

Karten können bspw. Schilde wiederherstellen. Es gibt On Summon Progs für eine bestimmte Anzahl eigener Schilde / zerstörter gegnerischer Schilde (Aggro Payoff): Extra Attack, Karten ziehen wenn man mehr Schilde hat als der Gegner. Void Realm könnte eigene Schilde direkt opfern für mächtige Effekte.

Außerdem lassen sich da Farbidentitäten[[2]](#footnote-1) recht einfach dran anpassen.

1. Zukünftige Sets: Mechaniken, Themen, alles jenseits des Basesets

Natürlich ist das Basis Set WEIT weg von fertig, aber da das unser Spiel ist und wir machen können was wir wollen, wollte ich an dieser Stelle noch ein paar Ideen auflisten, die wir vielleicht in zukünftige Sets integrieren könnten.

* *Set Rotation:* liegt natürlich noch in ferner Zukunft, aber ich bin grundsätzlich 1 Fan. Dadurch wird die Meta nicht stale. Ein Spiel wie Yugioh MUSS übertrieben powercreepen, weil sonst niemand neue Karten kauft und spielt. Der Designspielraum ist stark limitiert, weil ALLE Karten legal sind, und man 15000 existierende Karten berücksichtigen muss, die unter entsprechenden Umständen alle FTK/OTK oder Lock Enabler sein können, weil schon Karten mit allen Attribut- und Stat Kombinationen geprinted worden sind. Ein Standardformat wie bei Magic ist insofern scheisse, als dass es existierende Sammlungen von Spielern zu nem großen Teil entwertet, da sie nicht mehr spielbar sind. Ich finde eine Zwischenlösung sinnvoll. Ein Basisset sollte eigentlich immer standardlegal bleiben, ältere Sets könnten zusätzlich zu neuen Sets wieder reinrotieren. So kriegt man häufig neue Mechaniken- und Karteninteraktionen, die in einem YGO style Format nicht möglich gewesen wären. Parallel dazu sollte trotzdem eine Forbidden / Limited List geführt werden, wenn man trotz ausgiebigem Playtesten und dem Gehirn von Shrenrin Meise das Balancing nicht perfekt hinbekommt.
* *Fusionskarten / Extradeck:* Eigentlich bin ich kein großer Fan vom Extradeck, da es Decks unnötig consistent macht und sich beim Deckbau häufig auf die wenigen sehr starken Extra Deck Karten beschränkt wird. ABER ich habe neulich Yugioh Forbidden Memories gespielt, wo es eine sehr interessante Fusionsmechanik gibt: Es gibt viele generische Fusionsmonster, die sich bauen lassen, indem man in einer bestimmten Reihenfolge Karten miteinander kombiniert. Beispiel: 1 Drache und 1 Pflanze = Dschungeldrache. 1 Donner und 1 Drache = Donnerdrache (sehr kreativ…), aber es lassen sich zum Beispiel auch Spells und Equips craften. Blue Eyes Ultimate Ritual ergibt sich aus Drachenschatz und Megamorph. Generische Fusionsmonster finde ich eigentlich ziemlich cool. In Görzys Geburtstagsgeschenk vom letzten Jahr thuwuhug, dem selbst gebauten YGO Set, gab es solche Karten und das hat eigentlich ziemlich Spaß gemacht. Die Mechanik sollte dann natürlich „Kontaktfusion“ ähnlich sein, also dass man keine Karte wie „Polymerisation“ braucht, oder wie, und ich kann kaum glauben, dass ich das schreibe, wie Synchro, d.h. eine Karte hat ein Keyword, z.B. „Fusionist“ und die muss man haben, um mit anderen Kreaturen zu fusionieren. Frage die sich ergibt ist, muss man beide Kreaturen ausgespielt haben (teuer, da min. 2 Aktionen notwendig) oder kann ich direkt aus der Hand fusionieren, da es immer min. ein 2 Karten Investment ist?  
  ***TLDR:*** Fänd zumindest für 1 Erweiterung entweder 1 globales, limitiertes Fusionsdeck eine interessante Idee, da beide Spieler wissen, auf was sie Zugriff haben und um welche Karten sie herumspielen müssen, oder aber – vor allem beim Draft, wo 1 Sidedeck übrigbleibt – 1 quasi Extradeck. Da begrenzt auf 1 Erweiterung können wir die Scheisse wenn sie nicht klappt natürlich einfach rausrotieren und vergessen 😊
* *Ritual- und Götterkarten:* Ähnlich wie der vorherige Punkt, zumindest mechanisch, aber ich bin 1 big sucker (PAUSE) für dumme große Boss Monster. Also lasst die irgendwann mal irgendwie einbauen. Mega Bock 3 Mortal Soldaten und alle meine Handkarten zu opfern um 1 Überdämonengott auf Brett zu hauen, der von Shrenin per Prophecy Yeet einfach ins Nirvana geschallert wird

1. Final Thoughts

Ich denke, wenn wir einige dieser Mechaniken komplett überarbeiten kommen wir wesentlich näher an 1 gutes Spiel / Produkt ran. Statlines und Karteneffekte müssen wir wahrscheinlich vollständig überarbeiten, nicht nur um Curves anzupassen, sondern auch um Identitäten zu streamlinen (weitere beliebige Business Buzzwords einfügen). Wir haben zwar lange nicht mehr gebastelt an der Scheisse aber ich hab das Gefühl es könnte doch noch was werden 😊 \*thuwuhug\*

Notes:

* 1 Aktion kann genutzt werden, um 1 Handkarte in 1 leere Rune Zone zu legen
* Resistence global gegen bspw. Level 1 Kreaturen oder Spells

# Spielregeln Version 0.7

## Draft

Jeder Spieler erhält x Booster Packs mit jeweils xx Karten. Mit diesen wird gedraftet.

* Draft Effekt Karten implementieren: Wann greifen die Effekte von Draft Effekt Karten? Wenn man sie zieht, am Ende des eigentlichen Draftprozesses, wenn man mit einem Booster durch ist? Steht das explizit auf den Karten drauf wann sie progt?
* Ich finde, da wir Fortress Karten entfernt haben, können wir die Varianz, die unterschiedliche Fortress Karten reingebracht hätten, prinzipiell einfach als Draft Effekt Karten drucken. Beispiel: 1 Rune weniger, dafür Upside; 1 Rune mehr, dafür Downside

## Deckbau

Nach dem Draft muss aus den gedrafteten Karten ein Deck gebaut werden. Ein Deck muss mindestens 20 (30?) Karten enthalten. Im Deck dürfen Karten aus maximal 2 verschiedenen Realms + farblose Karten sein. Die 5 Realms sind:

### Mortal

Allrounder. Verschiedene an echte Kulturen angelehnte „Kingdoms“ die sich synergetisch nicht ausschließen, aber bessere Synergien mit den anderen Farben haben. Creature Tokens.

### Void

Graveyard Interaktion, Lebenspunkte und Kreaturen opfern; Payoff für sterbende Dinge

### Divine

Control. Gute Single Target removal und spells.

### Nature

Ramp, große Tiere, permanente Buffs.

### Elemental

Aggressiv, Regel brechend / ändernd, Burn, Tempo.

### “Colorless”

„Colorless“ ist kein eigenes Realm und kann zusätzlich zu den maximal 2 Realms pro Deck gespielt werden. Kann alles was andere Farben können, aber schlechter.

## Kartentypen

### Kreaturen

Name, Realm, Level, Attack, HP, Kreaturentyp, Effekt, Rarity

### Spells

Name, Realm, Level, Effekt, Rarity

### Items

Name, Realm, Level, Effekt, Rarity

## Spielablauf

Ein Duell findet prinzipiell zwischen zwei Spielern statt. Im Turnierformat ist es ein Best-of-3. Jeder Spieler mischt sein Deck und legt 5 Karten von seinem Deck verdeckt als Rune Karten vor sich ab. Wer anfängt wird per Münz- oder Würfelwurf entschieden. Dann zieht jeder Spieler 4 Karten. Zu Beginn eines jeden Zuges zieht der Spieler eine Karte. Der Spieler, der den allerersten Zug macht, zieht keine zusätzliche Karte. In einem Zug können maximal 2 Karten gespielt werden, deren Level gleich oder niedriger der aktuellen Rundenzahl ist. Dabei ist unerheblich, um welchen Kartentyp es sich handelt. Gewonnen hat, wer zuerst alle Rune Karten des Gegners zerstört und dann noch einmal Schaden am gegnerischen Face gemacht hat.

### Feldbegrenzung / Zonen

Feld-Zonen: Combat Zone, Rune Zone

Andere Zonen: Hand, Deck, Graveyard, Exile

Kreaturen haben Summoning Sickness, d.h. sie können nicht in dem Zug angreifen, in dem sie ausgespielt wurden. Spells triggern ihren Effekt und gehen danach in den Graveyard.

Items können in der Regel nur ausgespielt werden, wenn sie an eine Kreature gebunden werden können. Stirbt die Kreatur, an die das Item attached war, geht die Item-Karte auch in den Graveyard. Es können sowohl eigene als auch gegnerische Kreaturen mit Items ausgerüstet werden.

## Combat

### Kampfsystem:

Kreaturen können entweder gegnerische Kreaturen oder das Face des Gegners angreifen. Wenn eine Kreatur gegen eine andere kämpft, machen sie sich gegenseitig Schaden in Höhe ihres Attack Stats. Für Zerstörung von 1 Rune Karte muss dieser mind. 1 Schaden von 1 Kreatur gemacht werden. Der Spieler der alle Rune Karten des Gegners zerstört + 1 extra Attack ins Face gemacht hat, gewinnt.

### Prophecy

Zerstört der Gegner eine vereckte Rune, so wird sie der Hand des Spielers hinzugefügt. Verfügt eine so zerstörte Rune Karte über das Keyword „Prophecy“ lässt sich die Karte sofort free casten.

## Ressourcensystem

Jeder Spieler hat 2 Aktionen pro Turn. Eine Aktion kann entweder das Ausspielen einer Karte sein, oder das Platzieren 1 Handkarte in einer leeren Rune Zone (oder: das Tauschen von 1 Handkarte mit 1 Karte, die bereits in Rune Zone liegt). Das Attackieren mit Kreaturen ist KEINE Aktion.

Alle Karten verfügen über Level. In Turn 1 können lediglich Level 1 oder niedriger Karten gespielt werden, in Turn 2 Level 2 oder niedriger, etc. Dabei werden die Turns für jeden Spieler individuell gezählt (Spieler A Turn 1 🡪 Spieler B Turn 1 🡪 Spieler A Turn 2, etc.). Die Art der Karte ist dabei unerheblich.

## Keywords (D:5, E:5, M:5, N:5, V:5)

Haste: Die Kreatur kann sofort Kreaturen angreifen. (Elemental, Mortal, Nature)

Taunt: Kreaturen mit Taunt müssen zuerst angegriffen werden (alles)

Runeguard: Kreaturen mit Runeguard beschützen eine Rune. Die Rune kann nicht angegriffen werden, solange sie beschützt wird.

Prophecy: Rune Trigger; Sind Prophecy Karten spielbar wenn Level noch nicht erreicht? (alles)

Toxic: Wenn eine Kreatur Schaden nimmt von Toxic, kann sie nächste Runde nicht angreifen. (Nature, Void).

Flying: ignores Taunt and Runeguard (Elemental, Divine, Void)

Ward: Verhindert 1-mal den ersten Schaden den eine Kreatur erhalten würde (Divine, Mortal, Elemental)

Regenerate X: Heilt X Health am Anfang des eigenen Zuges (Nature, Void)

Summon: ETB Prog (alles)

Death: Death Rattle (alles)

Etherealize [eine Karte): Die Karte kann eine leere Rune auffüllen (offen, kommt somit nicht auf die Hand bei Zerstörung). (alles)

Resistance X von Quelle: Verhindert X Schaden von jeder Schadeninstanz von Quelle (Resistance 2 von Spells). (Nature, Mortal, Divine) NICHT IM CORESET

Plunder: Trigger, wenn die Kreatur ein Rune zerstört. (Mortal, Elemental)

Bounce: Return to owner’s hand (Elemental, Divine)

Silence: Target card loses all abilities and Keywords (Void, Divine)

Scry X: Look at X top cards of your deck and return them to the deck or into your graveyard in any order (alles)

Stealth: Cannot be targeted until this card attacks for the first time. (Mortal, Void, Nature)

## **COLOR IDENTITIES**

Divine:

Creature Types: Angel, Construct  
Gameplan:  
- Single Target Zerstörung  
- Removal von besonders starken Kreaturen  
- Card Draw  
**- *Enlightened*: Karten werden stärker wenn 5 oder mehr Karten auf der Hand**  
**- *Legend*: Kriegt Boni, wenn einzige Kreatur auf eigenem Board**

Void: Undead, Demon  
Gameplan:   
- Exile  
- Grave Interaction  
- Sacrifice  
**- *Gravecast* X: Karten mit Gravecast können aus dem Friedhof gespielt werden, indem X andere Karten aus dem Friedhof gebanished werden.**  
**- *Morbid*: Karten kriegen Boni, wenn etwas diese Runde gestorben ist.**

Nature: Plant, Dinosaur, Animal  
Gameplan:   
- Combat kontrollieren (battle, nicht angreifen, goaden)  
- Removal von “verletzten” Kreaturen  
- Wenn Karten in Friedhof kommen  
**- *Cycle*: Wirf die Karte ab, werfe Karte ab. (Support für: Wenn Karten in Friedhof kommen...)**  
**- *Flourish*: Es gibt einen zusätzlichen Effekt, wenn das aktuelle Level größer gleich X ist.**

Elemental: Spirit, Shaman/Wizard, Dragon  
Gameplan:   
- Multi Target schadensbasierend (nicht-face)  
- Symmetrisch auf alle Kreaturen schadensbasierend  
- Bounce

**- *Combo:* Ziehe eine Karte, wenn deine Hand leer ist.**  
***- Unleash X*: Deine nächste Karte hat ein um X geringeres Level beim Spielen.**

Mortal: Human, Soldier  
Gameplan:   
- Removal von schwachen Kreature  
- Kreaturen die gegenseitig profitieren  
**- *Ally: X*. Wenn du eine andere Kreatur mit X kontrollierst, gibt es Boni.**  
***- Plunder*: Wenn diese Karte eine Rune zerstört, proct X.**

## DUAL COLORS

**Mortal / Divine** mythologie/religion crossover, halbgötter (knallhart karte für karte (1 für 1)

**Mortal / Nature** Shapeshifter, (Tribal, Midrange-Effizienz)

**Mortal / Elemental** spartaner piraten mongolen boys (Abfahrt Suicide Aggro)

**Mortal / Void** vampire, undead dudes (stats stealen)

**Divine / Nature** primal beasts, (stalling für big boys) sinnbild:

**Divine / Elemental** schnengel, zauberer, blitze, (Payoff für viele Wards)

**Divine / Void** buddhismus dies das, exile matters (true control)

**Elemental / Nature** drachen (starke kreaturen / gute bodies)

**Elemental / Void** feuerdämonen, balrog, (zerstörung und sacrifice für ramp o.ä.) 

**Nature / Void** undying, untote viecher, pilze, (schwer zu töten)

Nächste Set:

Divine Nature: Zodiac

DRAFT / BOOSTER PACK CONSTRUCTION:

Booster Size: 12 cards (8 Common, 3 Uncommon, 1 Rare)

Booster Draft: 20/36

Draft Deck Size: 20

CONSTRUCTED HIRNSTURM:

* Max Deck Size: 30
* Max Copies of a card/Deck: 2
* Starter Decks: 2 verschiedene (2-3 Boosters included)  
  Was soll ein Starter Deck tun? Möglichst viele (alle) Mechaniken vorstellen + 1 Basic Strategie

# Version 0.8

**Die 3 Designpfeiler:**

1. **Simplicity**
2. **Fight for the Board**
3. **Draftability**

Änderungen:

Mortal und Colorless werden zusammengelegt. Daraus ergibt sich eine „Allrounder“ Fraktion, die in jede Farbkombo gesplashed werden kann.

Neue Fraktionen:

* Mortal: grau
* Void: schwarz / lila
* Divine: weiß / gelb
* Elemental: rot / orange
* Nature: grün

LORE für intuitives Design, Flavor und Kohärenz: Wenn Thema und Flavor klar definiert, wird es einfacher, Karten zu designen, die thematisch passen und aus denen sich intuitiv der Playstyle respektive das „Spielgefühl“ ergibt.  
Basic Idea: Mortal Realm in der Mitte (Flavor? High Fantasy, Ägypten, Japan, heftige Mash-up?) – ggf. bestehend aus sich untereinander bekämpfenden Koalitionen / Clans (da kann man dann verschiedene historische / popkulturelle Referenzen und Flavors) einbauen. Warum kämpfen sie gegeneinander? Um die verschiedenen Edelsteine (Ressourcenmechanikreferenz) zu erlangen, da sie Tore zu anderen Welten öffnen 🡪 Macht, Kontrolle, Einfluss, Struggle, ihr kennt die Vibez

Die menschliche Welt ist quasi wie eine „Oase“. Von außen wird sie bedroht durch große gefährliche Tiere aus Dschungel, Sumpf, Meer und Wüste (Nature), Naturkatastrophen (Elemental), von oben durch die totalitären Götter (Divine) und von unten durch das Chaos (Void). Die verschiedenen Clans haben dabei unterschiedliche „Philosophien“, die sich in den Farben / Farbkombinationen ergeben.

Setting des Core Set ist eine Rom mäßige Zentrum der Welt type Hauptstadt, die am Meer und an Flüssen liegt und in der sich Leute aus aller Welt tummeln, die Interesse an der Macht der Kristalle haben. Stadtfraktionen: Tempel, Senat, rivalisierende Clans (die sich gegenseitig Assassinen auf den Hals hetzen), geheime Kulte, und die Handwerkergilden, die immer genug zu tun haben weil ständig alles kaputt geht

* Mortal: Fokus auf Waffen, Befestigungen und Technologie; einzelne Verbündete aus den anderen Realms
* Nature: das ungezähmte Leben; Dinosaurier, Pflanzen, große Tiere; ungebremstes Wachstum
* Elemental: die rohe Gewalt der Elemente: Vulkane, Flutwellen, Wirbelstürme, Erdbeben sowie Dinge, die diese verkörpern: Geister, Kami, Zauberer
* Divine: die göttliche Ordnung; Dogma und Orthodoxie
* Void: das Chaos, Korruption, der Gegenpol zu allem, was ist; Dämonen, Manifestationen

Die Kombination der vier NM Realms ist quasi wie davor

* Divine Elemental: Schnengel, Mythologie; Sinnbild: Reinigendes Feuer
* Divine Nature: Animal Worship; Sinnbild: Laserschießende ägyptische Krokodile
* Divine Void: Zen-Buddhismus, Ausgleich, Vereinigung von Gegensätzen
* Elemental Nature: im Prinzip legendäre Pokémon; Sinnbild: feuerspuckende Drachen
* Elemental Void: pure Zerstörung, Sinnbild: Balrog
* Nature Void: Mushrooms, Krankheiten

Coreset:

## Ressourcensystem:

Das globale Level wird abgeschafft.

Start of Turn: Add a crystal of any color

Level einer Karte: Anzahl an Kristallen die insgesamt da sein muss

3 Kristalle, die für verschiedene Mechaniken stehen:

* Rot: Aggro
* Blue: Control
* Yellow: Utility

Wird eine Karte gespielt, die Kosten in der Farbe hat, werden die farbigen Kristalle zu „leeren“ Kristallen

Core Set Keywords:

Ally:

Swift: Can attack Creatures the turn it is summoned

Runeguard: Protects a Rune which cannot be attacked

Prophecy: Shield trigger

Toxic: Freezes a creature for a turn when it deals one damage

Evasion: Ignores all types of Guard

Ward: negates the first damage

Regenerate X: Heals X damage at the start of your turn

Guard: Must be attacked first

Restore: “paints” an empty crystal

**How to Lead “Beyond” *(Arbeitstitel)* into a Bountiful and Bloody Amazing Future – A Thought Provoking video blog series about Gamedesigns and its many ~~Trapholes~~ ~~Sinkholes~~ Pitfalls** *(A read of roughly nine minutes, which happens to be exactly a little bit too much time to read the beginner rules for a new trading card game. Go Figure...)*

Da ich dem Drassi nicht die alleinige Lufthoheit im Reich des Gedankengrütze-Verbreitens überlassen hier ein paar Gedanken vom mir/ Dinge aus unseren letzten Sessions die aufgefallen waren:

Es ist potentiell problematisch, wenn ein Removal Spell Ressourcen für den nächsten Liefern kann durch das Kopfgeld auf Kreaturen, und dann I einer Kettenreaktion das gesamte Board eines Spielers aufgefressen wird. Mögliche Lösungsansätze (*die wahrscheinlich eher Symptome bekämpfen, wollte sie aber trotzdem vom Stapel lassen)*:

* *(Mehr)* Kreaturen, die gegen Zauber Immun sind *(wobei “Ward” ja evtl eine ähnliche Nische erfüllt?)*. Hierbei wäre es wahrscheinlich wichtig, eher Shroud als Hexproof zu machen, da man sonst Bogles Type Strategien enabled. Allerdings würde das Interaktivität senken. *(Gleichzeitig aber auch den Kreaturenfokus steigern)*
* Keine *(Removal)* Spells, die 0 Gelb kosten. Da man vermutlich die meisten Kreaturen als nicht utility Kreaturen im Deck hat, wird so die Removal Kaskade erschwert.
* Kopfgeld kommt erst am Ende des Zuges zurück in den Pool. Offensichtlichste Lösung aber folgende Bedenken habe ich: Warum sollte ich eine Kreatur zerstören *(oder sogar 2 Kreaturen traden lassen)*, wenn ich weiss, dass ich im folgenden Gegnerzug ihm so enorm viele Ressourcen zuschiebe, und somit das ganze doppelt zurück aufs Board jumpen sehe?

Wahrscheinlich eher kontrovers, aber ich denke wir können hier über alles miteinander reden: Positioning und eventuell das damit verwandte Thema an Bewegung.

* Momentan haben wir genau 1,75 Mechaniken, die sich in irgend einer Art ums Positioning kümmern.
  + Runeguard: Beschützt immer die Rune hinter der Kreatur. Hat eine Rune bereits eine Karte vor sich liegen, kann sie nicht mehr von *(zusätzlichen)* Runeguard Kreaturen beschützt werden.
  + Runen, Fallen und Prophecies: Recht eng miteinander verzahnt, Interagiert man mit diesen Mechaniken eher mit dem Strategischen abdecken *(oder eben freilassen)* von Runen und oder ihren Fallen.
* Ist das nicht seltsam, wenn eine grundlegende Mechanik wie Runeguard sich mit dem Positioning von Kreaturen beschäftigt, aber der Rest des Spiels das ganze überwiegend ignoriert? Sollte das erstmal im Grundset so bleiben und dann in Erweiterungen erforscht werden?
* Bewegung sehe ich persönlich mehr kritisch *(siehe Cardgames as Boardgames)* aber and es wert, das einmal erwähnt zu haben. Um z.b. Eine besonders garstige Runeguard aus dem Weg zu schieben *(oder auf eine andere verfügbare Rune)* oder etwa einen besonder saftigen Flächenschaden vorzubereiten könnte das ein praktisches Tool sein, wenn man denn diese Grenze überschreiten und erforschen möchte.
* Stichwort Mechaniken/Effekte, die sich um Positioning drehen könnten:
  + *Destroy target lonely/isolated (Creature with no neighbors) Creature.*
  + *Resistance 2 while lonely/isolated (quasi kleine Bruder von Legend).*
  + *Sweep/Splash 2: When attacking, deal 2 damage to neighboring enemy Creatures.*
  + *Cover – While this Creature has 2 friendly neighbors, it cannot be attacked. (alternativ: Sneaky – While there are other friendly Creatures, this cannot be attacked für stärkere Variante des Keywords ohne Positioning)*
  + *Pincer Attack (wollte nicht “Flanking” verwenden) – While this is on one far side and another friendly Creature on the other far side of the field, this gains +2 Attack.*
  + *Frontline – While this is in the middle of the field, it gains regenererate 1.*
* Wenn es keine Bewegung gibt, wäre das vielleicht auch gar nicht übel, da dadurch das Positionieren noch wichtiger ist, und so auch gute Kenntnis des eigenenen Decks wichtiger wird *(sollte ich ganz links irgendeine Kreatur spielen, um Pincer Attack meiner anderen Kreatur zu triggern, oder eher drauf setzen, dass ich noch weitere Karten dieser Mechanik ziehe um direkt 2 Effekte triggern zu können? Soll ich meine Runeguard Kreatur in die Mitte Setzen für Frontline, oder lieber eine meiner nicht-Prophecy Runen damit abdecken? Soll ich auf Cover setzen um meine Utility Kreatur zu schützen, oder lieber hoffen, dass meine Guard Kreatur fürs erste genug Deckung gibt, und damit dem Gegner keine Chance geben, mir mit Sweep damage einen 2for1 reinzudrücken?)*
* Flicker Effekte könnten eine elegantere Möglichkeit effektiv einen Bewegungseffekt in das Spiel zu bringen, ohne direkt die Spieler Karten auf dem Spielfeld herumschieben zu lassen.

Zu guter letzt noch einmal zu einem Punkt, der, wenn ich unsere Vibes richtig gecatched habe, bei allen noch diverse Grade an Unwohlsein oder Unsicherheit hervorruft. Ihr wusstet alle, dass das noch kommen wird, und ich gebe zu, ich habe erst einmal die anderen Probleme angesprochen, weil die mir unmittelbar lösbarer erschienen als das Folgende.

* Warum stirbt ein Spieler nach genau so vielen Angriffen von Filthy Peasants wie von Bossmonstern wie dem Golden Phoenix oder The Saurus of Thesaurus?
  + Während ich suspension of disbelief ja voll und ganz nachvollziehen kann, letztendlich ist alles ja ein Grad an Abstraktion, und wir hetzen *(leider)* nicht wirklich Dinosaurier auf Geflügelte Sphingen.
  + Aber: Rede ist hier von ganz regulärer Gameplay Situation. Egal wie schwierig eine Kreatur zu beschwören ist, sie kann nicht mehr Schaden zufügen, als die kleinste und mieseste, die das Spiel zu bieten hat.
  + Die offensichtlichste Lösung hier: Jeder Schild hat 5 Lebenspunkte. Probleme: Bookkeeping nimmt zu, und Spielfeld wird unübersichtlicher. Außerdem: ob eine Kreature 6 oder 12 Angriff hat, ist für das neue System im Bezug auf Spielerschaden wieder irrelevant. Das Problem wurde also nur auf der Skala verschoben auf einen Punkt, bei dem es bei den meisten, aber nicht allen Fällen besser gebalanced wäre (einmal abgesehen von dem offensichtlichen zusätzlichen Tracking Aufwand).
  + Weitere, möglicherweise noch schlechtere Lösung: Eine Rune wird nur zerstört, wenn sie in einer Runde 5 oder mehr Schaden erhalten hat. Problem: wenn ein Spieler 4 Power auf dem Board hat, selbst wenn der andere keine Karten mehr spielt, kann das Spiel nur in einem Decktod enden, so lange der 5. Punkt Schaden nicht aufs Brett gebracht werden kann. Eine potentiell durchaus denkbare und sehr frustrierende Situation, die ich eher gerne vermeiden würde.
  + Andere Idee: Man nimmt ein reverse-Pokemon Preiskarten System. Es würde für jedes besiegte Monster einen Siegpunkt geben und wahrscheinlich direkte Angriffe auch, weil sonst 0 Creature 99 Removal Decks die offensichtliche resultierende Meta auf einem Interaktionslevel eines Safcon 1v1 Kampfes. Frage wäre nur: Wäre dadurch Control/Ramp in einem zu großen Vorteil, weil weniger kleinere Kreaturen verheizt werden? Um das zu mitigieren, könnte man z.B. größere Kreaturen mehr Siegpunkte geben lassen, was wiederum das Scoring verkomplizieren würde. Nicht unmachbar, aber einige Fragen müssten noch geklärt werden. Was an dem System cool wäre, wäre die einfachere Implementation von Lifegain/alternativen Kosten, dass z.B. einige Karten dir Siegpunkte kosten für einen starken Effekt, oder du die Menge der Siegpunkte des Gegners zu senken oder eben zu erhöhen, für besonders mächtige Karten. Je mehr ich darüber nachdenke, desto mehr gefällt mir das, obwohl ich die Idee anfangs komplett in die Tonne geworfen hätte. Allerdings: Was ist mit Catchup Mechaniken bei diesem System? Müsste auch noch geklärt werden, im Idealfall gehen die ja aus dem System als solchem direkt heraus. Man könnte aber natürlich auch das ganze auf Karten auslagern, die stärker werden, wenn man selber weniger Siegpunkte als der Gegner hat. Möglichkeiten, derer gibt es viele. - Spannend!
* Was bleibt uns also? Das Runen System hat viele Vorteile, wie etwa die Nichtnotwendigkeit Lebenspunkte von Spielern zu tracken und der direkten Catchup Mechanik Implementation ohne, dass viel Pizazz notwendig wäre. Dabei fällt mir ein, dass ich gerne eine Karte mit dem Namen “Impetus” im Spiel habe würde. Naja, an anderer Stelle. Danke, dass ihr euch durch meine verzweigten und wenig ausgeschilderten Gedankenwindungen eingelassen habt. Ich freue mich aber allen Problemen und Fragen zum trotz enormst auf die Zukunft von **“Beyond” *(Arbeitstitel)*** und unserer kleinen Spiele-Schmiede aka dem Führungskader in Sachen Gamedesign.

Noch ein kleines Announcement von meiner Seite: **Ab sofort verfügen Nonbiri Games auch über einen eigenen Midjourney Zugang und somit kann Kunst generiert werden, wann immer danach gelüstet wird.** Als kleines Dankeschön für euer zahlreiches Erscheinen und reges Interesse an der Thematik darf sich jeder am Ausgang einen **Marabou Apelsin krokant Made in Sweden KING SIZE** für den Weg mitnehmen. 

Das war mein heutiger TED Talk zum Thema **“Beyond” *(Arbeitstitel)* und wie wir es in eine fruchtreiche und spaßige Zukunft lenken können.** Und wie immer, denkt daran: **Ihr seid Rockstars ohne Guitar!**

WIP

* Ressourcensystem
* Siegpunktesystem: Win Con: Earn 30 Glory

Core Set Keywords:

* Ally:
* Swift: Can attack the turn it is summoned
* Runeguard: Protects a Rune which cannot be attacked
* Prophecy: When an opponent has more victory points
* Toxic: Freezes a creature for a turn when it deals one damage
* Evasion: Ignores all types of Guard
* Ward: negates the first damage
* Regenerate X: Heals X damage at the start of your turn
* Guard: Must be attacked first
* Restore: “paints” an empty crystal
* Cycle: When attack, draw a card, discard a card

PLAYTEST 22.07.2022

Rulings: Siegpunkte pro HP on defeat und Face/Attack

* Kostenlose Karten STONKS, vor allem bei Trades
* “Bounty” Stat?
* Envious Hoarder STONKS (gute Erfahrung. Nicht.)
* Darkspoon ist SEHR GUT

## Playstyles:

Mortal:

* Good Items
* Ally Mechanic
* Go wide, go face; Plunder
* Archetypes:
  + Samurai type Weapon Masters
  + Legionäre (Tokens)
  + Pirate Mercenaries (Plunder)

Divine:

* Spot Removal
* Card Draw
* Gegner Glory wegnehmen
* Archetypes:
  + Engel
  + Constructs

Elemental:

* Damage based AOE Removal
* Tempo (Bounce) und Evasion
* Eigene Glory opfern
* Unleash
* Archetypes:
  + Wizards (Spell Recursion)
  + Spirits (Extra Spell Damage)
  + Wetterphänomene

Nature:

* Ramp
* Glory dazubekommen
* Removal von verletzten Kreaturen
* Archetypes:
  + Plants (Ramp & Restore)
  + Dinosaurs (Big and Dumb)
  + Other Big Animals (Protection)

Void:

* Graveyard Interaction
* Glory drainen
* Archetypes:
  + Undead (get stronger when something dies)
  + Demons (get stronger for things in Graveyard)
  + Necromancers (Revive Creatures from Graveyard)

DUAL COLORS

* Divine Elemental: Schnengel, Mythologie; Sinnbild: Reinigendes Feuer; Archetypes:
  + Ward matters Engel
  + Gold Phoenix
* Divine Nature: Animal Worship; Sinnbild: Laserschießende ägyptische Krokodile; Archetypes:
  + Dinosaurier / Echsenmenschen (Cycle matters)
* Divine Void: Zen-Buddhismus, Ausgleich, Vereinigung von Gegensätzen; Archetypes:
  + Exile matters
* Elemental Nature: im Prinzip legendäre Pokémon; Sinnbild: feuerspuckende Drachen; Archetypes:
  + Dragons
* Elemental Void: pure Zerstörung, Sinnbild: Balrog; Archetypes:
  + Kraken
  + Fire Demons (sacrifice Crystals)
* Nature Void: Mushrooms, Krankheiten; Archetypes:
  + Full Graveyard matters / Mill Mushrooms

Tokens, Stats & Abilities

Spirit: 1 / 1, Swift

Plant: 1 / 2, Toxic

Soldier: 1 / 1

Construct: 0 / 1, Guard

Dragon: 3 / 3, Evasion

Undead: 2 / 1

Animal: 2 / 2, Death: Cycle

Dinosaur: 3 / 1, Ward

Guten Tag die Herrschaften,

Vielen Dank dass Sie sich hierzu versammelt haben, um erneut den Status quo wie auch die näheren Entwicklungen des Kartenspiels Beyond (*wip)* zu diskutieren.  
Naja, zu aller Erst würde ich erstmal sammeln und schauen, was Beyond eigentlich sein soll/ was wir genau von dem Spiel möchten. Danach können wir die aktuellen Designs in dieser Hinsicht hinterfragen und schauen, ob wir da Verbesserungsmöglichkeiten haben (meine Antwort dafür lautet schonmal ja).

Okay, also Beyond ist ein Kartenspiel

Lmao

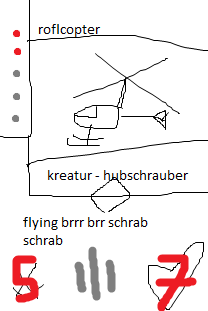
Ich weiß nicht genau was ihr euch unter Beyond alles vorstellt (wahrscheinlich haben wir da alle leicht unterschiedliche Vorstellungen) aber ich versuche sie mal auf einen Punkt zu bekommen:

* **Draftbar**: Jede Karte soll sich spielbar und nützlich anfühlen und somit den Draft interessant machen (vgl. hierbei z.B. Pauper Cube vs. Normales MTG Set-Drafting). Karten sollten verschiedene Spots in verschiedenen Decks sinnvoll füllen können
* Ein Kartenspiel, was nicht unbedingt ein direkter Klon von bisher existierenden Spielen, Mechaniken, Karten und Designprinzipien ist
* **Schnelles Gameplay**: mit Fokus auf **Boardpräsenz** und den Combat an sich!
* Leicht zugänglich: Karten sollen auch für Anfänger leicht verständlich und übersichtlich sein. **Wilde Effekte** soll es auch geben, aber trotzdem **clean** sein, sodass man (als neuer Spieler) beim Draften nicht erstmal darüber nachdenken muss, was die Karten *genau* machen
  + Hierbei beachten: Keywords sind manchmal mehr Bane als Boon, weil keiner Lust hat, beim Draft nebenbei ein Wörterbuch für Beyond – Deutsch zu lesen
* Sowohl **individuelle** Karten als auch **Synergien** sollten ein wichtiger Teil des Decks sein
* Die Spiele an sich sollten variabel sein, jedes Deck jedoch in der Lage sein, Teil des Spiels zu sein (auf Deutsch (oder Englisch lmao): **non-games** vermeiden!)
* Cooles Setting natürlich auch noch
* Einfach zu lernen/spielen, schwer zu meistern (fancy way of saying dass das Spiel nach dem 3x Draft noch interessant sein sollte)
  + *Anmerkung vom Autor:* Ich bin der Meinung, dass Spiele, die dieses Attribut haben, folgendes brauchen:
    - Eine direkter und klarer Weg, wie man gewinnt (z.B. HP auf 0)
    - Einen indirekten Weg, wie man dies tut (z.B. Combat auf Board). Hierbei gibt es Konzepte und Prinzipien, die man als Spieler erst lernen muss, um das Spiel **gut** zu spielen. Beispielweise (von leichtes Konzept --> schweres Konzept): Value-Traden, Boardpräsenz, Card-Advantage, Tempo, Zugzwang
    - Eine Form von verdeckten Informationen (Sortierung des Decks, Random Events, verdeckte Hand vom Gegner, Fallenkarten/Instants, …)
    - Hohe Anzahl an Aktionen, die ein Spieler pro Zug zur Verfügung hat: Uno ist ein Gegenbeispiel, da hier meistens nur 1-3 mögliche Karten in Betracht kommen, die man pro Runde spielen kann. Bei Schach hat man z.B. pro Runde die Wahl zwischen etwa 20 Aktionen. Bei MTG etwa 10 I guess (Karten spielen, Attacker deklarieren, Blocker deklarieren).

Etwas ausschweifend, aber ich glaube, dass ihr mit diesen Prinzipien übereinstimmt. Wir wollen vermeiden, was die ganzen anderen Kartenspiele vor uns (ganz großes @ an die Kickstarter TCGs) an gefailten Designs und Sündenverbrochen haben.  
Ich glaube, dass Beyond bisher schon gigantische Sprünge in Sachen Qualität, Spielbarkeit und Uniqueness gemacht hat, verglichen mit den zig Iterationen die wir vorher gemacht haben. De facto GJ Boys. Das wird echt ein sehr cooles Spiel, was hoffentlich auch andere Spieler motivieren wird, das mal auszuprobieren (sei es nun Draft oder Constructed, wer weiß).  
Anyway, kommen wir zum Hauptpunkt des jetzigen Abends und warum ihr alle hier seid:

**Shrenrin rantet über Nerdautismus und wirft mit klugen Begriffen um sich während er das Spiel zum 36-mal umkrempelt** (*Spoiler: so schlimm wird es nicht)*.

Ich spreche einfach mal die Punkte an, die mir aufgefallen sind und wo ich Bedenken habe. Nehme dies mit einem Krümmel Salz, da ich das Spiel in der aktuellen Version noch nicht ausprobiert habe (wird demnächst nachgeholt), aber nutzt es stattdessen als Denkanstoß. Here we go:

1. **Mechaniken.**   
   Es gibt zu viele! Wir haben sehr viele Mechaniken, die nur wenig Support haben und teilweise unnötig sind. Meine Regel des Daumen: Wenn wir mit der Mechanik *selber* keine Synergie haben, sollte es kein Keyword sein.   
   Cycling sollte kein Keyword sein, wenn wir kein Cycling-Support haben (Cycling-Support an sich würde auch nicht viel Sinn ergeben; Alternativen wären hierzu “When you draw a card, …"). Damit würden Sachen wie Ramp, Cycling, Toxic, Bounce, Unleash (vielleicht) rausfallen.   
   Grundlegende Mechaniken wie Swift, Taunt o.Ä. sollten hierbei offensichtlich nicht angefasst werden.  
   Andere Mechaniken können z.B. zusammengefasst werden, was den Interaktionsspielraum erhöht (da man nicht mehr Nischenmechaniken hat sondern es mehr Overlap gibt). Z.B. Könnten Mill/Scry zusammengepackt werden und dann einfach eine Surveil-Mechanik werden. Davon können sowohl Kartenfilter- als auch Graveyarddecks profitieren!  
   Darüber hinaus sollten wir etwas weg gehen von der MtG/Hearthstone-Terminologie und wenn möglich, intuitive Namen benutzen.   
   Idee: Evasion erlaubt es einer Kreatur, alles anzugreifen, ohne Restriktion. Evasion kann damit sogar Stealth angreifen! Wäre eine Überlegung wert.
2. **Exile.** Exile ist unnötig!  
   Exile ist eine komische Mechanik, selbst in Magic. Hier wird es benutzt, um Graveyard-Recursion zu umgehen. Bei uns ist es zusätzlich komisch, da eine exilte Kreatur kein Bounty gibt und das für Verwirrung sorgen kann. Exile ist auch eine sehr parasitäre Mechanik, da Exile-Support nur funktioniert, wenn man Karten hat, die Sachen exilet. Exile taucht im Standard-Spiel nie auf!   
   Dieser Punkt wird illustriert, wenn man Exile und Grave vergleicht: Es gibt viele Möglichkeiten, Sachen ins Grave zu schleudern, was auch jedes Game einfach durch Spielen des Spiels passiert: Man kann Karten discarden, opfern, zerstören, millen, … und sie wandern alle ins Grave! Exile ist hingegen deutlich restriktiver und wird nicht normal im Spiel genutzt.  
   **Alternative**: Um Graveyard-Shenanigans zu umgehen, können Karten auch einfach z.B. unters Deck gelegt werden. Hat praktisch denselben Effekt!
3. **Effekttypen und klares Wording.**   
   Wir versuchen Karten so einfach wie möglich zu halten – einfache Lesbarkeit und Verständlichkeit sind deshalb wichtig. Ich würde z.B. “X” im Kartentext vermeiden und stattdessen schreiben “equal to number” oder ”for each”. Darüber hinaus haben wir permanente Statänderungen, die nicht auf permanenten Karten liegen (z.B. Blinding Light, evtl. Brainwash), die stattdessen besser als Items zu designen wären. Bei “verwundeten” Kreaturen ist nicht klar, ob HP-Buffs die Wunden aufheben oder wie man das in Papierform repräsentieren soll – benutzt man Wundtokens kann es schnell unübersichtlich werden, benutzt man Würfel um die current HP darzustellen, dann verliert man den Überblick, ob etwas verwundet o. nicht verwundet ist. Wahrscheinlich wären Würfel trotzdem besser.
4. **Tribaldecks.**  
   Wie Lutz bereits aufgrund meiner zahlreichen Rants bereits weiß, bin ich kein Fan von harten Tribal-Karten. Was damit gemeint ist sind parasitäre Buffs/Lords, die sich nur auf 1 Kartentyp spezialisieren – also z.B. Dinosauriertribal, Drachentribal etc.. Dass es solche Karte grundsätzlich geben sollte steht nicht zur Debatte – die sollten auf jeden Fall rein, allerdings nicht als Archetypen und nur auf wenige Karten drauf, weil man sonst schnell in Gefahr läuft, dass das Draften sehr eindimensional wird (man immer den Drachen/Dinosaurier im Pack pickt...). Die Ally-Mechanik ist in der Hinsicht sehr gut, da man nicht mehr als 1 Karte vom Typ braucht, um den Bonus zu kriegen. Hier machen sich die Multi-Typen auf den Kreaturenkarten auch positiv bemerkbar imo.   
   Was ich auch vorschlagen würde: stärkeres Playpattern-Tribal! Oder allgemeine Effekte/Karten, die bestimmte Spielarchetypen supporten: Spellslinger, Big Creatures (attack > 5), Small Creatures, Graveyard, Buff/Heroic/Items etc...s  
   Hier gibt es dann verschiedene Wege und Möglichkeiten, ein Deck darum zu draften - in einem Pack wird es mehr Auswahl an Spells als z.B. Drachen geben, mehr Items als Dinosaurier und somit hat der Spieler mehr Auswahl beim Draften selber.
5. **Interaktion.**  
   Ein ganz großes und wichtiges Thema IMO. Wir brauchen eine Form von verdeckten Informationen auf dem Spielfeld, die beiden Spieler Interaktionsmöglichkeiten außerhalb ihres eigenen Spielzuges erlauben. Im Augenblick kann der aktive Spieler sehr gierig und optimal traden, ohne groß darüber nachzudenken, was passieren kann – er wird mit jeder Kreatur die beste Aktion durchführen, die möglich ist. Das führt eher zu Gamestates, die sehr snowbally sind (auch wenn man mit Prophecy etc. Comeback-Mechaniken hat) und macht das Spiel weniger ergreifend, da ein Spieler 50% der Zeit nicht zwingend aufpassen muss (schlechtes Argument I know, aber ist glaub ich trotzdem relevant).   
   Interaktionsmechanismen verhindern das, da der Spieler nicht mehr den optimalen Zug nimmt, sondern um die Unwissenheit herumspielen muss – kann mein Gegner etwas machen? Kann er reagieren?!   
   Ich gehe dazu einfach mal die verschiedenen Möglichkeiten durch, die man für solche Mechaniken nutzen kann:
   1. Traps – gutes System, allerdings sind Trips nur reaktiv (in den meisten Fällen) und sie spannend zu designen sodass sie im aktiven als auch passiven Zug wirkungsvoll sind, sind schwer. Kann man manuell oder auf bestimmte Situationen triggern lassen.
   2. Secrets aka Hearthstone - ähnlich wie Traps. Bezahlt man vor dem Spielen, weshalb alle Secrets dieselben Kosten haben müssen (schwierig zu designen).
   3. Instants - sehr variables System, benötigt aber einen Stack und clunky Overhead mit Priority, Reaction Windows etc... Nicht sinnvoll.
   4. Beyond Trap aka old Prophecy aka Tretmine – gutes System, erlaubt Herumspielen bis zu einem gewissen Grad. Schwierig zu designen und jetzt zu implementieren da wir gar keine Runen mehr haben.
   5. Wir machen deshalb eine Mischung! Wir führen einen Supertyp namens “Trap” ein. Wir können damit z.B. Trap Creatures, Trap Spells oder sogar Trap Items machen. “Trap” bedeutet, dass man die Karte zusätzlich zu den normalen Kosten anders spielen kann – und zwar verdeckt in der Trapzone (wahrscheinlich besser sowas zu machen als direkt auf dem Spielfeld zu platzieren).   
      Das Verdeckte Ausspielen wäre mir Zusatzkosten verbunden – z.B. einfach {Y}. Die Karte kann – einmal verdeckt ausgespielt – im eigenen Zug jederzeit, und im Gegnerzug bei jedem Angriff vom Gegner ausgespielt werden. Hierbei würde man (@Lutz’s Idee) wenn man z.B. eine Trap Kreatur mit Guard im Gegnerzug ausspielt, dem Gegner die Möglichkeit geben, den Angriff zurückzunehmen. Alternativ würde der ursprüngliche Angriff ausgeführt werden, und nur die nächste angreifende Kreatur vom Gegner müsste sich dann mit der Guard-Kreatur herumschlagen.  
      Die Kosten werden beim Ausspielen der Karte ganz normal bezahlt. Man kann so ohne große Designveränderungen Traps im Spiel hinzufügen, indem man Karten einfach mit dem Supertyp versieht. Die Karten müssten auch nicht speziell gewordet werden.
6. **Kartenlayout.**  
   Kartendesign (Symbolbild)  
   Kurzgesagt – Die Manakosten/Level weg machen und stattdessen mit gegrauten Kristallen + farbigen Kristallen die Kosten zusammenschrauben (roflcopter hat Level 5, {R}{R} im Augenblick). Dann hat man die beiden Stats zusammengefasst und sieht das auf einem Blick.  
   Der Glory/Bounty-Wert (was denn jetzt?) sollte als wichtiger Kartenstat zwischen die beiden Stats Attack/Hp kommen. Die Rarity kann man dann wieder zurück unters Artwork verschieben, zusammen mit der Typeline. Sollte dann einfacher lesbar sein.

Abschließende Worte:

Vielen Dank für das Lesen dieses Gedankenfetzel. Moving forward würde ich sagen, dass wir uns darauf konzentireren sollen, ein **Base Set** zu designen. Karten, bei denen man, wenn man sie sich anguckt, direkt denkt – okay, das ist logisch, das gehört ins Baseset. Dabei sollten Attack/Hp/Kosten/Bounty logisch sein und wenn möglich recht symmetrisch bzw. überschaubar. Symmetrische Stats sind für Spieler einfacher verständlich und erleichtern, Zusammenhänge zu sehen: Eine theoretische Kreatur mit 7 Attack, 6 Hp, 5 Kosten, 4 Bounty ist deutlich unüberschaubar als eine 4 Kosten 4/4 mit Bounty 2.  
Eine bessere Übersichtlichkeit macht es für neue Spieler einfacher, das Spiel zu lernen, macht es einfacher für uns, das Spiel zu designen und macht es einfacher in der Zukunft, sich neue Sachen auszudenken. Wilde Effekte gerne in Erweiterungen packen :thuwuhug:

Habe keine Lust mehr das Korrektur zu lesen de facto hier sind wir schreitend-

Vielen Dank und bis zum nächsten Mal

Eurer Shrenrin

Okay Jungs, wenn Edgar etwas nicht versteht, dann haben wir ein Problem (Den der Eddie ist normalerweise 1 patenter Bub). Es ist also Zeit für große Beyond Redesign Nr. 9 (This time for real)?

[WARNUNG: Arg unsortierte Gedanken (Eckige Klammer zu öffnet Hilfemenü, also muss das hier jetzt so bleiben)

Also, damit wir nicht direkt in nächste Pitfall rennen, was haben wir gelernt?

Nicht zu schnell random Karten adden, nur weil man grad ne coole Idee hat. (Topdown Design hat auch seine Grenzen... )

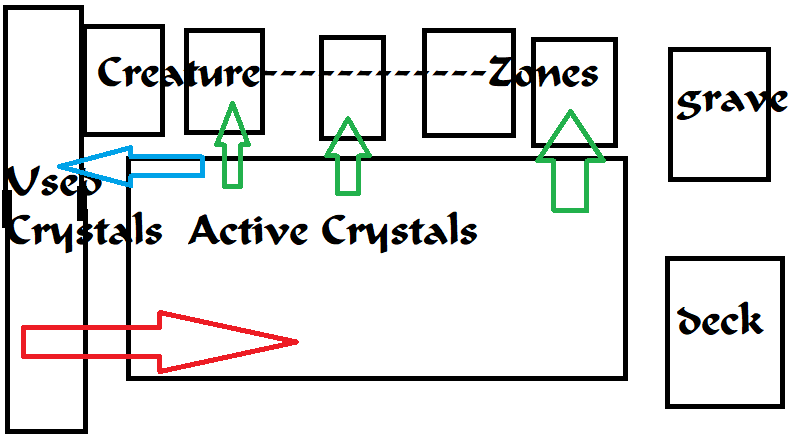


Karten die in 80% der Fällen oder nur in Hardcore Constructed was reißen (z.B. Top 3 Cards Animal - wäre auch in nem Reinen Animal Deck manchmal einfach nix) sind mit äußerster Vorsicht zu genießen, sosehr mir das Unbehagen bereitet.

Nur weil ein Effekt kurz ist (Whenever you sacrifice a Creature, gain 1 Glory.) ist er nicht gleich eine gute Karte, solange man halt in normalem Gameplay damit nicht wirklich interagiert.

Mana war auf jeden Fall besser – Man konnte fast immer etwas casten, aber richtige Moves brauchten manchmal etwas Setup oder clevere Plays.

Random Ressourcen Idee: Man kriegt am anfang jeder Runde einen Kristall einer Farbe der Wahl (könnte auch random sein theoretisch, weil es nur 3 Sorten gibt, könnte aber zu sehr feelsbad werden) und legt ihn zu den Aktiven Kristallen alle zu diesem Zeitpunkt aufgebrauchten Kristalle werden aktiviert (roter Pfeil). Wenn man Kreaturen Castet, werden die Kristalle auf die entsprechenden Zonen zu den Kreaturen bewegt (grüner Pfeil). Solange die Kreaturen auf dem Feld liegen binden sie so das Mana. Wird eine Kreatur zerstört, werden ihre Kristalle in die inaktive Zone bewegt (unsichtbarer Pfeil). Bei Spells gehen die Karten direkt von active zu used (blau) bewegt Items sollten wahrscheinlich genau so funktionieren, weil das ihre Spielbarkeit erhöht (aber auch die Ressourcenregelung für den “Permanent” Type verwässert, muss man also schauen).   
Die Kosten von Karten wären wahrscheinlich eine Zahl an aktiven Kristallen (unabhängig von Farbe) und von gebundenen Kristallen.



Was würde das (mMn) ändern? Sequencing von Karten wichtig, Kreaturen als Resourcen, ohne dass man das direkt abusen kann (weil Ressourcen nicht direkt nutzbar sind nach einem Trade). Ressourcensituation sollte direkt erkennbar sein, und wie verschiedene Aktionen sich darauf auswirken sollten. Da die insgesamte Menge an Kristallen im normalen Loop immer nur steigt, aber gleichzeitig selten alle gleichzeitig da sind, sollte das Tempo im Lategame nicht mehr stagnieren/auf 0 fallen, aber gleichzeitig nicht ab turn 7 einfach 2 sevendrops pro Runde Droppen oder Verlieren, weil immer noch geschickte Kombination verschiedener gekosteter Karten Key sein sollte.

Außerdem werden nur die 1 Pro Runde neue Kristalle hinzugefügt, danach rotieren die im System, was den Überblick erleichtern sollte, plus man muss nicht ständig groß Spielmaterial ins Spiel und wieder raus bringen.

Müssen wir natürlich noch besprechen, aber ich denke das sollte genug Probleme fixen, dass es wert wäre es einmal auszuprobieren. Vielleicht Zerreißt ihr das auch, wird man sehen.

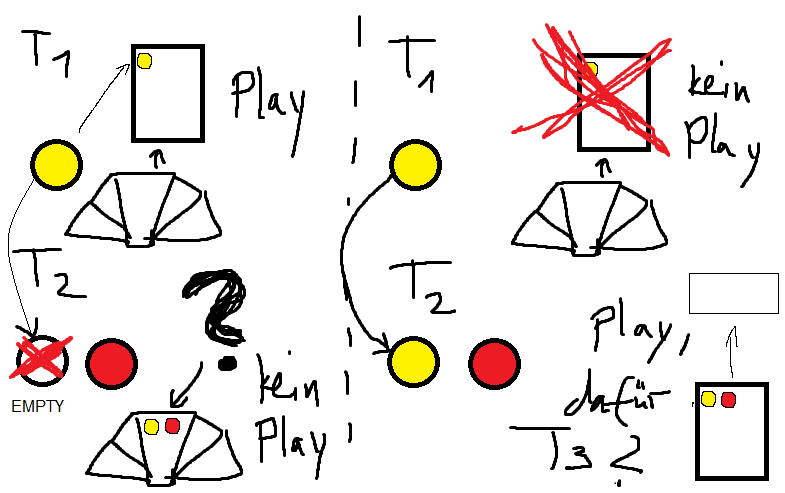
## NEUJAHRSADDENDUM (15.01.2023) von Raijin-Rashid aka CEO of Mülldesignideen Inc.

Willkommen Freunde, zu dieser Neujahrsansprache von eurem Freund Raijin-Rashid. Es ist 2023, der Bitcoin-Preis ist bei über 20000 Dollar, und ich habe in den vergangenen Wochen meine Gedanken ein wenig sammeln können. Nun möchte ich meine Hirnexkremente unserem kleinen Kreis einmal darlegen. Meinungen und Kritik sind erwünscht und können wie immer per Kommentar pfostiert oder an [Draco@westsidetrash.com](mailto:Draco@westsidetrash.com) (ich habe die Domain gekauft thuwuhug) gerichtet werden.

**Punkt 1: Ressourcensystem Iteration 385**

Ja ja, die alte Leier des Ressourcensystems. In der letzten spielbaren Version erhielt jeder Spieler am Anfang seines Zuges einen Kristall und konnte eine Farbe wählen (gelb, blau, rot). Wenn eine Karte also 1 gelb kostet, war die Farbe des Kristalls „verbraucht“ und wurde farblos. Hier meine persönliche Einschätzung dazu, und das ist leider ein Problem, das auch Edgars Vorschlag der „gebundenen“ Kristalle nicht solved, auch wenn das schon wesentlich cleaner als das Stein-Hinundhergeschiebe von davor: Die Kristallfarben sind lose an Spielmechaniken gebunden (z.B. gelb für Draw, rot für Haste, blau für Evasion). Das bedeutet im Klartext, dass ich selbst innerhalb einer Fraktion ggf. alle 3 Ressourcen brauche, um alle Karten spielen zu können, und das unabhängig davon, wie was zu meiner Wincon beiträgt. Wenn eine Karte Teil des Pools von Fraktion X ist, sollte sie in den allermeisten Decks dieser Fraktion nicht fehl am Platz sein. Das fühlt sich sonst ein bisschen so an, als würde ich ein Mono-Red Deck mit 3 Farben Länder spielen. Im Spiel äußert sich das auch in verschiedenen Problematiken:

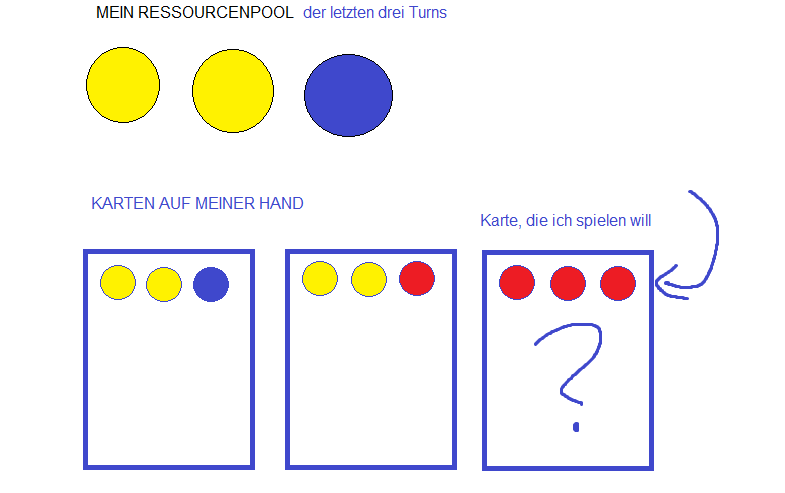
In meiner Starthand habe ich nicht nur Karten mit verschiedenen Leveln sondern auch unterschiedlichen Kristallkosten. Für 1-Drops ist das noch unerheblich, da ich diese als zweiter Spieler ja auch reaktiv entscheiden kann (ich kann Blau, Gelb, oder Rot spielen). Ab Turn 2 wird es bereits problematisch. Wenn 1 Karte mehr als 1 Kristallfarbe kostet, bin ich gezwungen, meinen Turn 1 Play entweder zu skippen, oder hab ggf. kein Follow-Up.



*Abbildung 1: "Crystal Screw Dilemma“ (eigene Darstellung)*

Dieses Problem zieht sich dann durch jeden weiteren Zug. Angenommen ich habe beide Kristalle in den ersten beiden Zügen verbraucht, wie sieht mein Play dann in Turn 3 aus? Effektiv sorgt das dafür, dass die besten Karten diejenigen sind, die ich tatsächlich spielen kann, ergo Karten mit Farbkosten = 1 auf jedem Level. Jede andere Karte erfordert, dass ich mindestens den Zug davor mein Play auslasse, oder aber mein Deck so bauen muss, dass ich möglichst viele Ramp/Restore Karten aufnehme. Und das UNABHÄNGIG vom Gameplan oder der Fraktion, um Karten überhaupt spielbar zu machen. Das ist in Constructed schon problematisch genug, ich will nicht wissen, wie nervig das in Limited wäre.

Jede Color Choice ist ein Investment, und ich bin fast immer gezwungen, schon im Voraus zu planen, welche Farbe ich für die weiteren Karten auf meiner Hand nehme. Das lenkt a) vom Boardstate ab, da ich zu beschäftigt bin, zukünftige Plays zu planen, und b) haben diese Planungen ggf. keinen Impact auf den Boardstate, weil die Farben, die ich wähle, mich zwingen, mich auf die Plays dieser Farben zu beschränken, selbst wenn der Boardstate sich verändert hat. This ain’t chess, y’know?



*Abbildung 2: "Crystal Screw" im weiteren Spielverlauf (eigene Darstellung)*

Oft war es besser, auch wegen der Glory-Mechanik, mehrere Züge hintereinander überhaupt keine Karten zu spielen, sondern zu horten, bis man vorteilhaft traden kann. Das ist IMHO sehr kontraproduktiv für ein Spiel, das fast-paced und board-oriented sein soll.

Im weiteren Testing habe ich dann oft Decks gebaut, die sich zum größten Teil auf 1 Kristallfarbe beschränken, und überhaupt wenig Farbkosten haben. Dadurch konnte man dann zwar die meisten Karten spielen, hat sich aber effektiv zwei Drittel des Kartenpools geblockt. Gewonnen hat dann der, der nicht aufs Board committed, sondern in aller Seelenruhe 5 Kristalle in 3 Farben sammelt, um den High Cost Finisher hochgehen zu lassen, gegen den man sich dann mit einem farbeffizienten Deck nicht wehren kann. Aggro-Strategien waren unspielbar.

*TL;DR: 3 Ressourcen auf 1 Farb-Karte = BIG NO NO*

Ich finde es grundsätzlich interessant, die Ressourcenkosten einer Karte an ihre Funktion zu binden; die Frage bleibt, wie man sowas umsetzt, ohne dass es clunky wird. Edgars Konzept macht das ganze schon ein wenig runder, aber ich habe das Gefühl, dass man dann trotzdem immer noch zu viel damit beschäftigt ist, bunte Steine hin- und herzuschubsen.

Ein interessantes Konzept, das man zumindest mal antesten könnte, wäre eine Invertierung der üblichen 0 to X Resources. Bspw. könnten beide Spieler mit 20 Ressourcen anfangen, und haben ab Turn 1 Zugang zu sämtlichen Karten, die sich auf der Hand befinden. Ein „Hard Limit“ auf Ressourcen hat mehrere Dinge zur Folge.[[3]](#footnote-2)

Alle Karten sind sofort spielbar: Ich bin nicht durch Ressourcen limitiert, ich bin nie Mana Screwed, Crystal Color Screwed, es gibt so gut wie keine toten Draws (zumindest im Early Game). Die begrenzten Ressourcen haben direkten Einfluss auf das Deckbuilding. Ich bin dazu angehalten, ein Deck mit einer angemessenen Curve zu bauen, um zu jedem Zeitpunkt des Spiels Karten spielen und vorteilhaft traden zu können. Es gibt immer noch Platz für 1-Drops und 2-Drops, da konservatives Ressourceninvestment nicht direkt bestraft, sondern eher belohnt wird. Ich kann Early Game Karten benutzen, um zu baiten, als Setup für andere Dinge, für frühes Trading, cheap Aggro ist viable. Die Entwicklung eines Game Plans und Build-around Karten haben einen Payoff. Beide Spieler sehen zu jedem Zeitpunkt, wie viel Ressourcen jeder Spieler bereits verbraucht hat, und können darauf basierend strategische Entscheidungen treffen. Handkarten und Top Decks sind mMn genug Hidden Information. Außerdem vereinfacht das die Ressourcenmechanik, da man sich, je nachdem wie man es macht, lediglich eine Zahl merken muss. Color Bound Ressourcen kann man theoretisch immer noch machen; man lässt Spieler zu Beginn einfach entscheiden, welche Farbe sie in welcher Quantität haben wollen.

**Punkt 2: Win Con**

Ich habe ja bereits beim „Crystal Screw“ davon berichtet, dass es sich meist nicht lohnte, überhaupt Karten zu spielen. Da man kein Face Damage machen konnte, gab es kein Incentive Karten zu spielen, wenn man nicht vorteilhaft traden konnte. Die beste Strategie war „Wait and Win“: Ressourcen stacken bis man seinen Finisher droppen und ein Board etablieren konnte, dass nicht mehr zu contesten ist. Der Gegner macht effektiv das Gleiche. Das Spiel ist statisch und langweilig, weil keiner irgendwas spielen will. Proaktives Spielen wird nicht gefördert. Aggrostrategien sind quasi inexistent.

Das ließe sich beheben, wenn man, angelehnt an Punkt 1, die Lebenspunkte an die Ressourcen koppelt. Dadurch hätte ich ein Incentive früh auf’s Board zu committen: Aggro droht, mir meine Ressourcen zu nehmen, bevor ich gewinnen kann, heißt, es lohnt sich effektiv, Ressourcen auszugeben, um eine frühe Niederlage abzuwenden. Ein frühes Investment in teure Kreaturen ist äußerst riskant, wenn man eine effektive Antwort aufweisen kann.

Nur 1 grobe Überlegung, muss man so nicht umsetzen, aber vereinfacht die Mechaniken natürlich weiter, da man Life und Ressourcen nicht separat tracken muss.

Nur 1-2 Denkanstöße. Ich freue mich auf euer Feedback und verbleibe,

Euer Rashid

# Version 0.3 „Gridlock“

Core mechanics:

* Draftable
* Board-oriented
* Fast-paced

Setup:

The game is played over 5 Rounds in a closed league system.



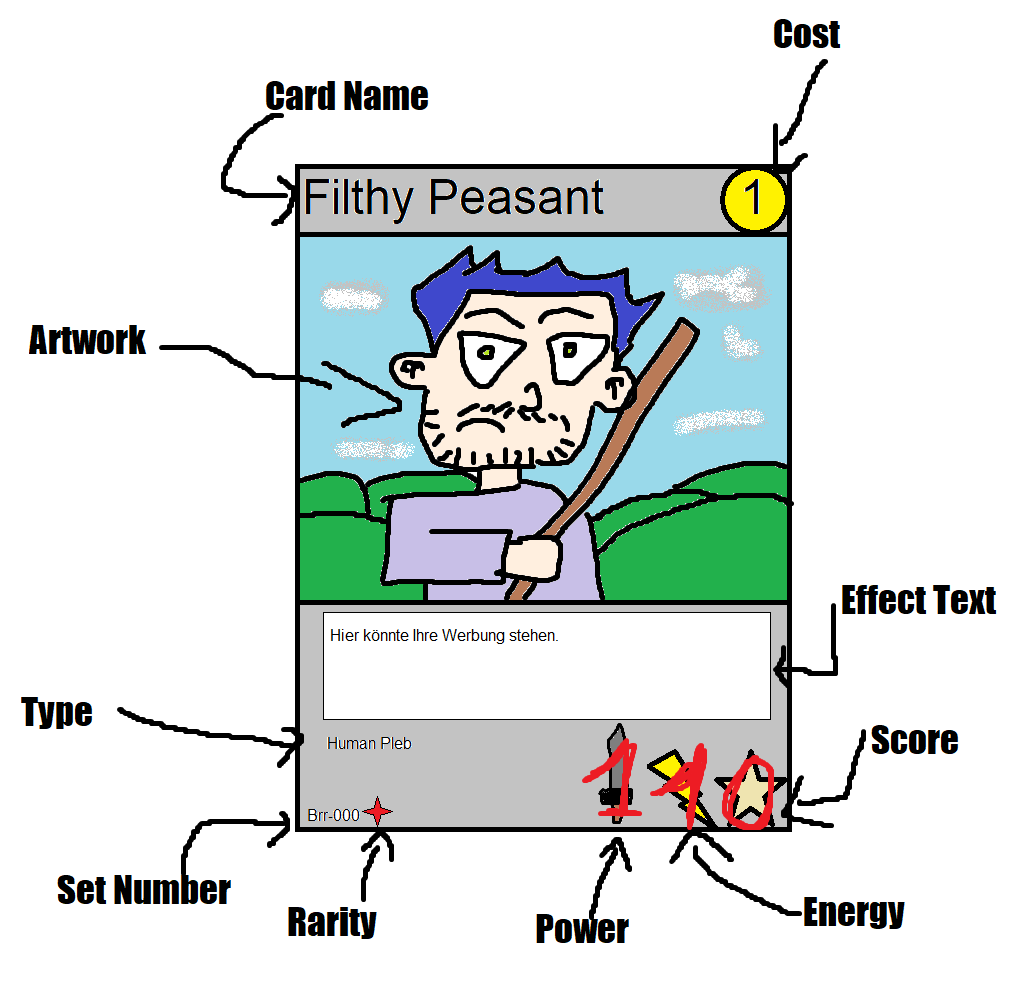
All players get a semi-random Booster Pack of 12 (?) cards. This pack is the “Starter Deck” for Round 1. Players determine which cards from the Deck they want to use as “energy”, and are removed from the Deck, and placed in front of the player. The rest of the deck is then shuffled.

How to play:

Each player begins the game by drawing 4 cards from their deck. Players can then play cards on a 4x6 grid. When a row or column of cards is filled, it is considered “closed” and no more cards can be placed there. The positioning of the cards matters, as the placement determines where it scores.

Elements of a Card:

Card name, Artwork, Cost, Power, Effect, Stars, Energy Value, Type, Rarity, Set Number, Realm



*1: a very bad drawing of a trading card (private collection)*

Creatures have a "Power" Stat, that contributes to the total score of all friendly creatures in a row or column and helps determine who wins. The second stat is “Energy” which determines how much energy a card contributes to the overall Energy pool if used as Energy. The third stat is the "Star" stat, which determines how many points a player receives when he wins a row or column.

Cards can belong to one of five realms: Mortal, Void, Divine, Elemental and Nature (determined by Color of the frame). Cards that belong to a realm have synergistic effects with each other, like stat buffs. All Realms can do different things. Cards can have effects that are only applied once when they are played (Enter the Battlefield) and activated effects that trigger when specific conditions are met.

Once both players have either played all the cards that they want to play or have run out of resources, the game is over and the final score of all rows and columns that are closed is calculated to determine the final winner of the round.

**Version 0.3.1 „Gridlock für Nicht-Mathe-Nerds“**

**Core mechanics:**   
- Draft as a main gameplay mechanic  
- Board-oriented play  
- Fast-paced  
- Avoidance of common anti-patterns (repetitive play, perceived deadlock in certain game states, choice paralysis, game objective that requires unintuitive patterns to achieve)

**Setup:**The game is played with a pool of all cards. There can be multiple copies of cards, depending on their rarity. All cards are distributed into Booster Packs of 8 cards each. Each player randomly takes 2 Booster Packs. The cards from these packs become their Starter Deck, which they begin playing with.  
Players have to set aside any number of cards from their Deck in preparation for the next round. These cards are removed from the Main Board to form the "Energy Stack”, which is used as resources in the game. Throughout the game, they can spend that energy to play cards from their hand or activate cards' abilities. At the end of the round, the cards from the Energy Stack are merged back into the Main Board, and a Draft Phase begins.

**Draft Phase:**After all players finished playing one game round, a Draft Phase begins. In that phase, each player takes a new Booster Pack and opens it. To now draft a card, a player can exchange a card from that Booster Pack with a card from their Deck. Afterwards, the Booster Pack is then passed to the neighboring player on the left, who then can draft a card on their own. This process repeats until each player has seen each Booster Pack once.  
A player's deck thus becomes increasingly more powerful with each played round.

**How to Play:**At the start of each game round, each player draws 4 cards from their Deck. Players roll dice to decide who begins playing.  
At the start of the turn, the player must choose a card from their Energy Stack to use this turn. The player can then play cards from their hand that have a total cost equal to or lower than the energy available this turn. The chosen cards are placed on the battlefield, which consists of a 4x5 grid.  
Cards can only be placed in free spots, not on top of other cards. The positioning of the cards is a key strategic element. In addition to playing cards, each player can use their Energy to also activate abilities of their Creatures. At the end of the turn, the Energy card is moved to the Discard Pile.

Creatures have the following stats:  
- Power: The strength of a creature. At the end of the game, it is used to determine the "winner" of each row or column (“Lane”).  
- Faction: Cards can belong to one of five realms: Mortal, Void, Divine, Elemental and Nature (determined by Color of the frame). Cards that belong to a realm have synergistic effects with each other, like stat buffs. All Realms can do different things.  
- Cost: How much energy must be spent to play the card  
- Energy: If the card is in the Energy Stack, it provides the amount of Energy indicated for the player the turn it is chosen as Energy.

The game ends when both players can't take or decide to not take any further actions.

At the end of the game, players reveal their hidden cards, having to pay each corresponding costs in order to so. Then, for each column and for each row, each player sums up the Strength stats of all Creatures they own in that column or row. The player with the higher total Strength is the Winner of that row or column. The player who wins most columns and rows is the winner of the game round.  
The player who won most games at the end of the Game League is the winner. If two players have the same number of wins, the player with the higher sum of total columns/rows won throughout their games is the winner.

**List of Card Mechanics: *(alle Namen sind Stand-Ins/WIP; sind auch keine Keywords, geht nur um die Funktionalität)***

* **Ally** of X*(Dinosaurs, Plants, ...)*: On Summon Ability, when played next to a friendly X.
* **Ambush** (card is played face down)
* **Banish:** Put target Unit into its owner’s energy pile.
* **Conquer:** When this fills up a lane, ...
* **Crystallize**: can be used as Energy by moving this card from Hand to Discard Pile
* **Crystalborn**: instead of using this as Energy, play this cardd
* **Evolve / Mutate X**: can be played ON TOP of X (z.B. Mutate Dinosaur); wird gestacked auf bereits liegende Dino (oder der bereits liegende Dino wird discarded); die Energiekosten werden um die Energiekosten des bereits liegenden Dinos reduziert. Funktioniert also quasi wie 1 Fallenkarte von der Hand. Kann aber auch für die vollen Energiekosten in 1 freie Slot gespielt werden.
* **Fear** (opponent CAN’T play cards adjacent to this card next turn)
* **Hide**: Hide a card.
* **Hunter of X**(Vampires, Undeads, …)**:** On Summon, when played next to an enemy X.
* **Link**: X (card must be played adjacent to X, e.g. Nature, Ally Demon, …)
* **Mobility** (move this card to an empty adjacent slot)
* *Phalanx: On Summon +1 Power for each adjacent Ally Mortal / Human / ...*
* **Push**: Move adjacent enemy Card by 1 space into a free slot
* **Reveal**: Reveal a hidden card.
* **Revealed** (When this is revealed, …)
* **Ritual**: sacrifice adjacent friendly Unit in order to play this.
* **Stun**: adjacent Enemy card cannot move or activate abilities next turn
* **Taunt** (opponent MUST play cards adjacent to this card next turn)
* **Unleash**: For each energy paid, increase the Strength of this card by 1
* **Ward: unaffected by enemies**non-hid

**List of Creature Types:**

Mortal: Human, Soldier, Construct

Divine: Angel, God,

Nature: Dinosaur, Animal, Plant

Elemental: Dragon, Spirit, Wizard

Void: Demon, Undead, [Nightmare]

BALANCE FORMULA

(Power + [Energy x EnergyModifier] ) + Effect Modifier + Rarity Modifier / Costs x CostModifier

**List of Creature Types:**

**Mortal**: Race: Human, Class: Soldier

**Divine**: Race: Angel, Class: Cleric

**Nature**: Race: Animal, Class: Guardian

**Elemental**: Race: Dragon, Class: Sorcerer

**Void**: Race: Undead, Class: Spirit

***Others****: Construct*

| *Type / Realm* | **Mortal** | **Divine** | **Nature** | **Elemental** | **Void** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Human | Meiste | einige | Viele | Wenige | Sehr wenige |
| Angel | Viele | Meiste | Sehr wenig | Wenige | Einige |
| Animal | Wenige | Einige | Meiste | Viele | Sehr Wenige |
| Dragon | Sehr wenige | Viele | Wenige | Meiste  イメージを挿入しています... | Einige |
| Undead | Wenige | Viele | Einige | Sehr wenige | Meiste |
| *Summe* | 5+4+2+1+2 =  14 | 3+1+3+4+4 = 15 | 4+1+5+2+3 = 15 | 2+2+3+5+1 = 13 | 1+3+1+3+5 = 13 |

Grüße Beschwörer, ich bin’s euer Thilo Schwiggy (lol eig nur der Lultz iksde)

Nicht ausschließlich, aber überwiegende Typvergabe nach folgendem Muster. Manche Typen wie Human bspw. können auch in allen Farben auftreten. Multitypen nach wie vor erwünscht. Eine besondere Rassen/Klassen Unterteilung/Pflicht gibt es nicht. Jede Rasse hat ein primäres und ein sekundäres Realm, kann (und sollte) aber auch abseits davon auftauchen. Ein Beispiel dafür wären vlt Schnengel in Elemental und Zombie Dragons in Void. In solchen Fällen trumpft die Regel der Kühle.

**VOID**

Demon (Auch in Elemental)

Undead (Auch in Divine)

**ELEMENTAL**

Dragon (Auch in Nature)

Wizard (Auch in Divine)

**DIVINE**

Angel (Auch in Void)

Construct (Auch in Mortal)

**MORTAL**

Human (Auch in Elemental)

Animal (Auch in Nature)

**Nature**

Dinosaur (Auch in Divine)

Plant (Auch in Void)

Grundsätzlich soll es sowohl für die Realms als auch für die Types/Rassen support geben. Dragon Tribal Decks sollten durch die oben genannten Begebenheiten aber nicht nur eine Untermenge von Elemental Decks sein, sondern auch Beispielsweise als Nature Void Deck möglich sein. Fürs erste würde ich aber sagen, dass wir mehr als 10 Types nicht benötigen, da es ansonsten etwas schwer werden dürfte seine Synergien zusammen zu bekommen. Mechanisch basierte Decks wie Reanimation, Aggro/Conquer oder Hide/Control sollten trotzdem noch eine Möglichkeit sein, aber das wird man dann mit den diversen Designs der Karten sehen, wo sich sinnvolle Archetypen basteln lassen könnten.

Jonas hatte noch angemerkt, dass man Dingen doch einen eigenen Spin geben könnte, damit es nicht alles so generisch high Fantasy Zeug wird (It is a War Elephant, but wears Samurai-type armor. It is a roman senator, but from the medieval era. It is a Dinosaur, but it has Angel Wings. It is a demon, but has a red halo.) Man muss natürlich nicht immer stark auf Gimmick trimmen alles, aber das ist durchaus ein paar Gedanken wert. Die Möglichkeiten, unsere ganzen crazy Ideen umzusetzen und damit zu experimentieren, haben wir dank Midjourney ja!

Ich hoffe die Realm/Type/Rasse/Klasse Debatte hiermit nicht nur mit einem faulen Kompromiss beilegen zu können, und den Laserfokus wieder ein wenig auf das Gameplay und die Mechanics lenken zu können. Gedanken und Gebete mehr als willkommen. :)

Gez. Lutz.

Humans: Ally (Phalanx Concept), Conquer (Tempo)

Dragon: Unleash, Fear

Demon: Fear, Hide, Banish, Ritual

Plant: Energy Carryover?

Undead: Discard Pile Interaction (mit sehr begrenzter Rekursion)

Dinosaur: Fear, Ambush

Spirit: Movement

Angel: Stun, Banish, Ward

Animal: Ambush

Wizard: Activated Abilities

Construct: Energy Crystals

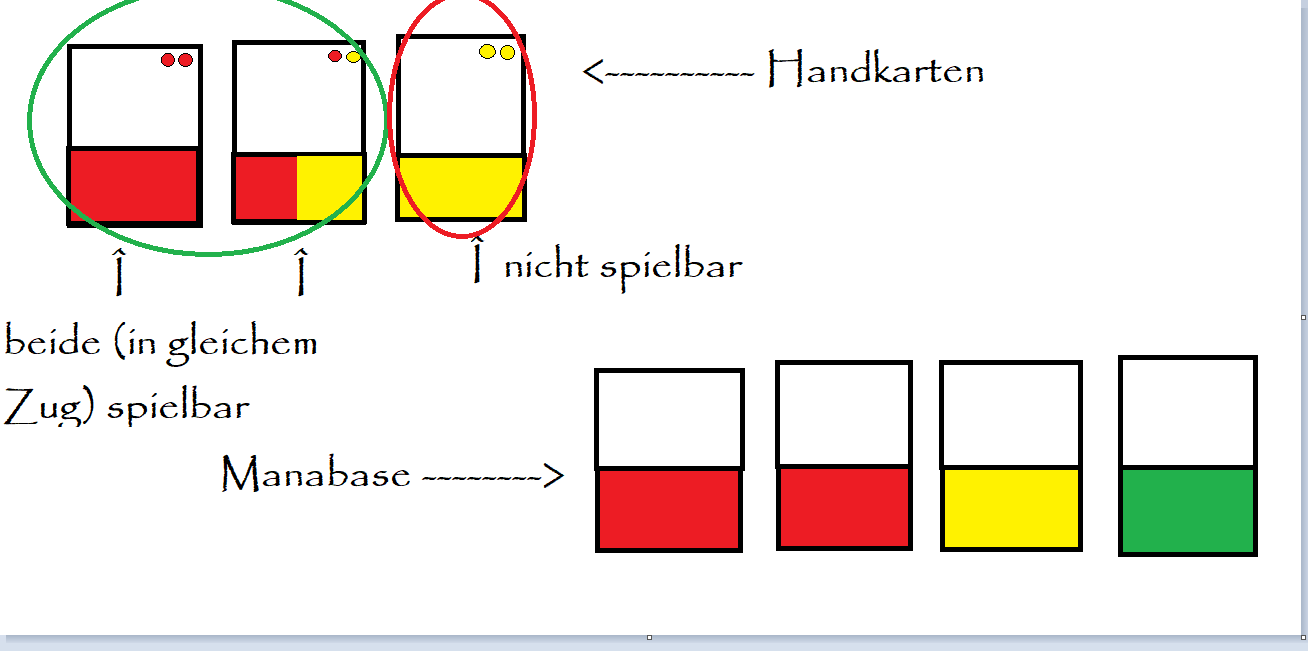
**List of Card Mechanics: *(alle Namen sind Stand-Ins/WIP; sind auch keine Keywords, geht nur um die Funktionalität)***

* **“Energize X”:** Payoff when X is used as energy to play this card
* **Ally** of X*(Dinosaurs, Plants, ...)*: On Summon Ability, when played next to a friendly X.
* **Ambush** (card is played face down)
* **Banish:** Put target Unit to the bottom of opponent’s deck
* **Conquer:** When this fills up a lane, ...
* **Crystalborn**: instead of using this as Energy, play this card
* **Crystallize**: can be used as Energy by moving this card from Hand to Discard Pile
* **Delay**: Put card from hand to bottom of the deck.
* **Evolve / Mutate X**: can be played ON TOP of X (z.B. Mutate Dinosaur); wird gestacked auf bereits liegende Dino (oder der bereits liegende Dino wird discarded); die Energiekosten werden um die Energiekosten des bereits liegenden Dinos reduziert. Funktioniert also quasi wie 1 Fallenkarte von der Hand. Kann aber auch für die vollen Energiekosten in 1 freie Slot gespielt werden.
* **Fear** (opponent CAN’T play cards adjacent to this card next turn)
* **Hide**: Hide a card.
* **Hunter of X**(Vampires, Undeads, …)**:** On Summon, when played next to an enemy X.
* **Link** **X**: (card must be played adjacent to X, e.g. Nature, Ally Demon, …)
* **Mobility** (move this card to an empty adjacent slot)
* **Push**: Move adjacent enemy Card by 1 space into a free slot
* **Reveal**: Reveal a hidden card.
* **Revealed** (When this is revealed, …)
* **Ritual**: Put adjacent friendly Unit to the bottom of the deck in order to play this.
* **Stun**: adjacent Enemy card cannot move or activate abilities next turn
* **Taunt** (opponent MUST play cards adjacent to this card next turn)
* **Unleash**: For each energy paid, increase the Strength of this card by 1
* **Ward:** unaffected by enemy abilities

**Manalution: Korinther II**

Was bei Reflexion und Playtest mit verschiedenen Personen aufgekommen ist, war das Thema des Mana/Kristall-Systems. Dass man einen großen Teil der eigenen Karten (Golden Phoenix, hust) nie auf das Spielfeld bringen kann, es nur darum geht, möglichst größe blaue Zahlen zu stacken, und dass das bauen des Mana Decks eine weitere Hürde zwischen den Spieler und das Spiel setzt (Bloat der zwischen-Game Phase) waren einige Argumente.

Also was tun? Ein Hybrid von WoW, DuelMonster und Eternal könnte eine Lösung bieten. Jede Runde kann man eine seiner Unit-Karten von der Hand als “Land” ausspielen. Jede Karte hat Kosten wie unten im Bild (rot-rot, rot-gelb oder gelb-gelb). Möchte man eine Karte jetzt ausspielen muss man ihre Kosten bezahlen und entsprechend viele “Länder” tappen. Man muss aber nicht entsprechend viel Mana der spezifischen Farben tappen, man benötigt nur überhaupt so viele Länder der passenden Farben.



Also können wir in diesem Beispiel, wenn alle Länder getappt werden, die beiden linken Karten ausspielen, weil sowohl die Kombinationen rot-rot als auch rot-gelb in unseren Ländern vorhanden sind. Gelb-gelb ist allerdings nicht spielbar, da wir nur ein gelbes “Land” haben.

Nachdem die Grundlagen erklärt sind, kommen wir zu etwas pro-kontra

Nachteile:

* Es ist möglich trotz vergebender Farb-Mechaniken Color-Screwed zu sein. 5 Color Piles sind mechanisch im Nachteil, vermutlich wird 3 Farben das sinnvolle Limit sein
* Es ist bekannt, wie viel Mana zur Verfügung stehen wird, was das Ganze in eine weniger dynamische, deterministische Richtung schiebt.
* Es ist nicht mehr möglich eine understatted Karte ausgleichend hohe Kristallwerte zu geben
* Spieltempo bzw Anzahl verschiedener Züge im earlygame eingeschränkter, erst nachher eskalierend

Vorteile:

* Multicolor Karten! (Happy Alkhalim Noises)
* Ressourcen sind sicht- und greifbar, man muss keine Plättchen hin und her schieben oder sich merken, wie viele von den für diese Runde vorhandenen Ressourcen schon ausgegeben worden sind
* Farben von Karten wieder gameplaytechnisch von Bedeutung, und nicht nur über Flavor und etwaigen enthaltenen Mechaniken
* Keine Notwendigkeit Karten als entweder “Feldkarten” oder “Kristallkarten” zu designen
* Keine Situationen, in denen bei einer billigen Karte auf der Hand ein 7 Kristall Kollege geflippt wird und damit ins Leere läuft bzw Kristallkarten aufgedeckt werden, die keine einzige Karte auf der Hand ausspielen lassen, und dann verschwinden (weniger non-turns. Auch wenn nur ein “Land” ausgespielt wird in der Runde, wird trotzdem eine Entscheidung aktiv getroffen, die für den späteren Spielverlauf von Bedeutung sein kann.)
* “Ablagestapel” liegt sozusagen offen vor den Spielern. Mechaniken wie das Beleben von Ländern können so auf sichtbare Informationen zurückgreifen

Ja, ich weiss, man hat zum ersten mal etwas gefunden, das einigermassen performiert, und dann soll es direkt wieder umgeschmissen werden. :thuwuuff: Vom Playtesting haben wir bisher auch nicht viel mehr als first Impressions bekommen, auch wenn die definitiv enorm hilfreich waren. Aber Johnny und ich denken, das hier könnte eine Lösung sein, die nicht nur Symptome bekämpft (Energize, Crystallize, Crystalborn, Pflanzen Manastore Ability), sondern die Ursachen beseitigt, für deren Bekämpfung wir diese Mechaniken überhaupt eingeführt haben. [Komischer Satz, evtl. Umworten bzw entfernen)

So, dies sollte erst einmal genügend Speisung für Gedanken sein, können wir ja gerne bei Bedarf besprechen. 😊

**HAUPTPROBLEME:**

* 2 Stack Problem
* mangelnde Funktion der Farbidentität: Pile of Good Stuff vs. Synergy Pile
* --> Goodstuff.deck

**Ideen:**

* *Separater Energy-Stack ohne Color-Beschränkungen:*
  + ***+*** *kein “Color-Screw” oder unspielbare Karten durch schlechtes*  *Zufallstartdeck*
  + *+* *Klares Signal, wann das Spiel zu Ende ist (Deck leer)*
  + ***-*** *ich kann alles spielen => ich spiele nur das Beste*
  + ***-*** *nach jedem Draft muss Deck aufgeteilt werden (Overhead)*
* *1 Hand pro Turn als “Color” derjenigen Fraktion spielen:*
  + *+* *kein separater Pile, weniger Overhead*
  + *+* *Karten mit starken Farbrestriktionen sind weniger spielbar => Goodpile*  *wird eingeschränkt*
  + *-* *Hand leert sich schnell, sehr vorhersehbare und undynamische* *Entwicklung (jede Zug -> 1 Mana -> 1 Karte)*
  + *-* *Zu Tode durchgekaut (so jedes fucking Kartenspiel ever)*
  + *-* *Wann ist das Spiel zu Ende? --> Infinite Ressourcen (theoretisch), bei*  *leerem Deck?*

*Wie gesacht, ich bin nich derjeniche.*

*Letzte Idee vor Kompletten Erschöpfungskoma:*

*Karten aus dem Kristalldeck (respektive von der Hand für Kristalle abgeworfene Karten, je nach implementierten Lösungsansatz zwecks Ressourcierung*

*...alternative: abgeworfene Ressourcen auf Board zu werfen, um “Farbdevotion” aufzubauen und im Laufe des Spiels so farbintensivere Karten spielen zu können.*

*NÖ*

*“CRYSTALS”:*

*Every turn you can play a card from your hand as a “Crystal” in front of you. Cards can require a certain threshold of colored crystals to be played.*

*A player can’t do any more actions when they start their turn with an empty deck. When both players can’t do any more actions, the game ends.*

*Mechanics:*

*Taunt – The opponent has to play a Unit adjacent to this next turn, if possible.*

*Fear – The opponent can’t play a Unit next to this next turn.*

*Action X: Ability – (represented by die with value ‘X’ on Unit). Once per turn: If X is greater than 0, you can reduce X by 1 and trigger the ability.*

*Crystallize (a card): Move (a card) into your Crystal Zone.*

*Ambush: If (condition), then reveal this (+effect) – Units with Ambush can either be played normally, or hidden as an Ambush. When the ambush is triggered by an opponent’s action, the card is revealed and a possible effect is triggered.*

*Ally of (type): (effect) - If this Unit is played adjacent to a Unit of type (type), (effect).*

*Ritual (type?) - This Unit has to be played adjacent to a friendly Unit. A friendly unit has to be “hidden” to play this.*

*Ward – Immune to effects of enemy Units.*

*Crystalborn – A Unit with Crystalborn can be played from the Crystal Zone.*

*Combo: Effect – When this is played, if you played another Unit this turn already, (effect).*

*Unleash: Effect – When this is played, if you control more Crystals than the Cost of this, (effect).*

*Hunter (Unit condition): (effect) - When played next to a Unit that the (condition) matches, (effect).*

*Stun??? - Adjacent Units can’t use abilities.*

**Bestandsaufnahme Februar 2023**

Und erneut stehen wir vor einer Gabelung in Sachen Designfragen. Nach wie vor sehen wir uns mit der Ressourcenproblematik konfrontiert, und es scheint sich – bis dato – keine optimale Lösung **herauszukristallisieren** (see what I did there?), die sämtliche Dinge tut wie gewollt. Folgende Faktoren sollen berücksichtigt sein:

* Color matters (to de-incentivize / remove playing all color good stuff piles)
* Möglichst keine Aufteilung in 2 Stacks (Deck & Energy Pile)
* Und von mir persönlich auch gewünscht: möglichst dynamisch, keine deterministische Curve

Ich werde im nachfolgenden Teil die letzten Designiterationen durchgehen und mal grob Pros und Cons zusammenstellen.

Das erste „funktionierende“ Ressourcensystem war das von mir erdachte Hard Ceiling Energy Pile System. Es hat einige Dinge sehr gut gemacht. Hard Ceiling funktioniert allein deswegen sehr gut, weil die Ressourcen inhärent begrenzt sind. Man ist als Spieler dazu angehalten, die limitierten Ressourcen gut zu managen, und vor allem nicht ungenutzt zu lassen, da es (so gut wie) keine Möglichkeiten gibt, neue Ressourcen zu generieren. Es besteht also direkte Player Agency, Karten aufs Board zu committen. 2 Aspekte haben trotz separatem Energy Pile gut funktioniert: der Spieler legt selbst fest, wie viel Ressourcen er benutzen und wie viele Turns er spielen möchte, da es davon abhängt, wie viele Karten im Energy Pile liegen. Das Spielende war auch eindeutig determiniert, da beide Spieler irgendwann, spätestens nach 5-8 Turns, keine Aktionen mehr vornehmen KÖNNEN. Auch waren Dinge wie activated Abilities einfach zu lösen, in dem die entsprechend einpreist. Mit dem Turncounter konnte man auch ein bisschen spielen, über Mechaniken wie Crystallize und Crystalborn. Anders als in anderen Spielen (Hearthstone, MTG, etc.) ist es auch unproblematisch, wenn in Turn 1 schon eine starke Karte auf das Board kommt, da das Positioning die Effektivität einer Karte massiv mitbestimmt. 10 Power extra auf dem Gegner-Board ändern nichts groß, wenn der Gegner am Ende 2 Lanes gewinnt und ich 3. Dadurch dass es auch keine Lifepoint-Clock gibt, sondern die Clock effektiv durch die Energiemechanik als solche determiniert ist, können die Spiele schön dynamisch sein, und es gibt weniger „tote“ Hände und Draws, da zu jedem Zeitpunkt die meisten Karten spielbar sind.

Der Energy Pile ist allerdings mechanisch unsauber und clunky wegen der Separierung in 2 Stacks. Der zusätzliche Step während des Drafts / Deckbaus lenkt vom eigentlichen Deckbau mit Fokus auf Synergien und Strategien ab, da man natürlich auch incentivized ist, für den Energy Pile zu min-maxen. Darüber hinaus ist man als Spieler nicht dazu angehalten, sich auf 2,5 Farben beim Deckbau zu „beschränken“ (= zwecks Synergieoptimierung), da ich einfach einen All Color Good Stuff Pile spielen kann (Color Problem).

Wenn man den Energy Pile abschaffte (haha, Konjunktiv) und stattdessen ein statisches X to 0 System (beide Spieler fangen bei 20 an und können Ressourcen einsetzen, wie sie wollen) einführt, ist das Color Problem leider auch nicht gelöst. Zumal tun sich dann wieder Agency Probleme auf, da Spieler einfach warten können, um Dinge zu spielen, bis der Gegner over committed. Das Ende des Spiels ist auch wieder uneindeutig.

Die nächste Iteration war „Devolock“, also das Devotion System, bei dem Karten spielbar waren, wenn Karten ihrer Fraktion in entsprechender Menge als Energy / Crystals ausgespielt liegen. Das Color Problem war über ein „Quasi-Mana“-System weitestgehend gelöst. Die meisten Karten folgten der „Soft“-Curve der Devotion-Mechanik. Auch sind die Karten mechanisch wesentlich vereinfacht, wenn es statt drei Stats (Power, Cost, Energy), nur noch zwei (Power, Devotion Cost) gibt und der Energy Pile wegfällt. Hier hatten wir ein ähnliches Problem wie in der Tricolor-Crystal-Iteration, da es erneut keinen Drawback gab, einfach nicht zu spielen. Es war besser zu warten, bis man die richtigen Karten zieht, um dann die Hand komplett zu dumpen und in einem Zug zu gewinnen.

Ein weiterer Vorschlag war, dass Crystals im Late Game zu farblosen Crystals werden, aber ich sehe da ehrlich gesagt keinen Vorteil, da es lediglich bestraft, Karten mit hoher Color Devotion zu spielen, vor allem, wenn man sie zu spät zieht. Außerdem behebt es weder die undynamische Curve, noch das Open-End Ressourcensystem.

Eine mögliche Hybridlösung durch die Kombination von Hardlimit und Devotion würde in der Praxis wahrscheinlich wieder für viele „unspielbare“ Karten sorgen, und ist damit eher in der Kategorie Complexity Creep zu verordnen. Stumpfes Kombinieren zweier Limitierungen ist ähnlich sinnvoll wie Link: Dinosaur ohne Dinos.

Ein Limit auf 1 Karte / Play pro Turn ist auch keine elegante Lösung, da es weder das Color Problem löst, noch das Spiel dynamischer macht. Selbst wenn man das Devotion System beibehält und sich auf 1 Karte pro Turn beschränkt, sorgt das eher für noch mehr Probleme. Removal (Hide) wird noch stärker, da man jedes Mal effektiv einen kompletten Gegner-Turn annulliert. Außerdem ist man gezwungen, das Deck wieder um eine deterministischere Curve herumzubauen. Wenn man das Devotion System entfernt, ist jedes Mal das komplette Brett voll, und es geht ausschließlich um Draw Luck, und zwar sowohl bei den Booster Packs als auch beim Draft, als auch, und vor allem, im Game selbst. Außerdem landet man dann bei der Yugioh-Problematik, dass, wenn man nur 1 Karte pro Zug spielen darf, sämtliche Karten, die in irgendeiner Form „Special Summons“ durchführen können (bspw. über Crystalborn like Mechaniken), also eine inhärente Spielmechanik komplett brechen, die mit Abstand besten Karten im Spiel sind, und die einzig relevante Metrik bilden. Kartenvorteil ist dann

EINSCHUB: Bezüglich Playability von Karten: ein Kritikpunkt des Hard Limits war, dass bezüglich des Energy Stat min-maxed wird; das ist auch mehr oder weniger der Fall beim Devotion System. Wenn ich in einer frühen Stage des Drafts eine Karte mit 6 Divine ziehe, ist es bei 16 Karten aus 5 Realms aus 2 Booster Packs äußerst unwahrscheinlich, dass ich diese Karte in dieser Runde verwenden kann. Diese Karte landet dann zwangsläufig im Crystal Pool, und wahrscheinlich über mehr als eine Runde, bis ich genug Möglichkeiten hatte, mein Deck dahingehend umzubauen. Es gibt bei einer solchen Color-Beschränkung im Zweifel mehr „tote“ Karten als bei Hard Limit, da diese dort nur durch die Kosten limitiert sind. (TLDR: ohne Farben kann man mehr Karten spielen, unplayable Argument für ohne Farben daher unzulässig)

FAZIT

Eine wichtige Frage, die IMO auch über das Ressourcensystem zu lösen ist, ist, wann das Spiel vorbei ist. Das Ziel des Spiels ist es ja, Lanes zu gewinnen, und es gibt keinen fest determinierten Punkt, an dem der Gegner garantiert besiegt ist (anders als bei Lebenspunkte = 0).

Ich persönlich empfinde es als äußerst unelegant, das Spiel einfach abrupt zu beenden, wenn beide Decks leer sind. Extension über Card Draw und (begrenztes) Tutoring sollte sich nicht wie eine Bestrafung anfühlen, und das ist garantiert der Fall, wenn die Anzahl meiner übrigen Züge abhängig von der Anzahl der Karten in meinem Deck ist.

Ich finde es auch cool, wenn man nicht wie in wirklich jedem anderen Spiel Turn 1: 1 Drop, Turn 2: 2 Drop etc. hat, aka ein deterministisches, statisches, unendliches Ressourcensystem. Ich bin nach wie vor großer Fan von einem variablen Ressourcensystem mit einem Hard Limit. Bye Bye Bell Curve. Ich hatte ja bereits in der Vergangenheit ausgeführt, dass überhaupt keine Notwendigkeit für eine lineare Curve besteht, da man bei fixen Ressourcen die „kleineren“ Karten sowieso lieber später spielt, um schnell Lanes zu closen als im Early Game, da die wichtigste Ressource die Karten selbst sind. Eine Karte mit hoher Stärke hat wesentlich weniger Impact (max. auf 2 Lanes!) als auf einem zentralisierten Gameboard a la MtG / Hearthstone.

Ich sehe absolut ein, dass man in irgendeiner Form von einem separaten Energy Stack absehen sollte, aber es muss eine elegantere Lösung geben, das Color Problem und eine nicht-lineare „Curve“ unter einen Hut zu bringen.

tl;dr

- Drassi mag Hard Limit aber findet keine Lösung für das Color Problem

- weniger Stats und Stapel grundsätzlich besser als mehr Stats und Stapel

(neue Essay nächste Seite)

## Kleines Essay zum aktuellen Stand

Machen wir es kurz: I liked it. Spiel war recht dynamisch, und man war schön incentivized sich auf 2,5 Farben zu beschränken. 4 Karten pro Draftrunde austauschen hat sich gut angefühlt, weil man relativ schnell nen gut spielbaren Pile zusammenbekommen hat. Dürfte auch nur noch besser werden wenn man den Kartenpool gut kennenlernt. Card Draw war tatsächlich gut, weil man eher an die Karten gekommen ist, die man braucht, ohne dafür gepunished zu werden. Boardsituation war eig. Immer schön taktisch und man konnte schön herumspielen und experimentieren mit Placements und Taunts etc.

Görzy hat in unserer Runde sehr viel Removal gespielt und das war wie zu erwarten sehr gut, insbesondere wenn man damit 4/10 Karten auf dem Board deaktiviert. Dahingehend müssen wir ggf. eine restriktive Print Policy an den Tag legen.

Damit kommen wir auch schon zum nächsten Punkt, und zwar Deck und Pack Size. 15-16 Karten sind wahrscheinlich der Sweet Spot, da, selbst wenn man 6 Karten als Ressourcen nutzt, 10 Karten auf das Brett gelegt werden, und das ist 50% der kompletten Boardsize. Boardsize auf 5x5 erhöhen können wir ausprobieren, aber ich glaube die unterschiedlichen Lane „sizes“ (4 und 5) geben eine gewisse strategische Komponente, da man die Lanes unterschiedlich gewichtet. Pack Size sollten wir dann demnach entweder auf 5 (3 Packs bei 15 Karten Decks) oder 6 (bei 16 Karten Decks, 2 Karten werden dann einfach „geburned“) festlegen, wobei ich da (ähnlich wie bei 4 Karten Packs) Bedenken bzgl. Varianz und Rare Creep habe (würde Link einfügen, aber ihr Penner könnt auch einfach selber hochscrollen).

Damit kommen wir zu der einen Sache die mich ein bisschen gestört hat: das allgemeine Tempo. Da man immer nur 1 Aktion pro Runde hat, kann man oft nicht capitalizen, da sich Lanes nicht schnell closen lassen. Karten, die „zusätzliche“ Aktionen geben, wie der Duke der ne Pflanze aus der Crystal Zone holt, oder der Dino der eine Karte crystallized sind seeeeeeehr gut, IMO sogar die besten Karten im Spiel nebst Removal. Damit sind wir (leider) bei einem klassischen YGO Problem gelandet, da Hard Once per turn jetzt ne Kernmechanik sind, und da bin ich kein Fan von. Es gibt leider auch nur 1 Richtung in die sich das Spiel dann entwickeln kann, da Tempokarten die besten sind, und nur von noch besseren Tempokarten obsolet gemacht werden. Es gibt dann leider Gottes in den meisten Fällen auch eine eindeutig beste Strategie: Wenn ich schneller Lanes close und schneller mehr Slots auf dem Board besetze, ist es natürlich schwieriger das überhaupt zu contesten, da ich, im worst Case, dem Gegner zusätzliche Lanes „schenken“ muss, weil einziger spielbarer Slot auf dem Board. IMO sollten Plays nicht hardcoded 1PT sein, und ich sollte nicht entscheiden müssen zwischen Crystal und Boardplay.

Aber schauen wir mal. Lasst mich wissen, was ihr von dieser Einsicht haltet. Es ist auf jeden Fall ein spielbares Game, das schon viel von dem tut, was wir uns vorgestellt haben. Bin gedanklich immer noch bei meinem Hard Limit Ressourcen System, vielleicht bringen wir das ja irgendwann mechanisch wieder ein oder ich mache meinen eigenen Hard Fork vong Spiel her xD

***Beyond Regeln Version ‘Theben’***

Beyond ist ein Kartenspiel, das das Aufbauen und Verbessern eines eigenen Decks sowie das taktische Nutzen von begrenzten Ressourcen in den Fokus rückt. Durch die zufälligen Anfangsdecks und die dynamische Entwicklung zwischen den gespielten Runden sollten keine zwei Partien gleich verlaufen.

Jede Karte stellt eine Einheit dar.

Jede Einheit hat ein oder zwei Realms (Divine, Elemental, Nature, Void, Mortal), denen es angehört.

Jede Karte hat Kosten, die sich zwischen 0 und 6 bewegen. Die Kosten können entweder einem Realm zugehören oder generisch sein.

Jede Karte hat einen Stärke Wert zwischen 0 und 12. Zusätzlich können Karten auch noch einen Effekt oder verschiedene Schlüsselwörter aufweisen.

Das Spiel wird auf einem 4x5 Slots großen Spielfeld gespielt. Jeder der Slots kann im Laufe des Spiels mit einer Karte belegt werden. Zusätzlich hat jeder Spieler eine Kristallzone, in die er während des Spiels Karten als Ressourcen ablegen kann.

Jeder Spieler hat ein Deck mit 16 zufälligen Karten. Zu Beginn des Spiels ziehen beide Spieler je 5 Karten von ihrem Deck. Dann würfeln die Spieler mit je 2 sechsseitigen Würfeln. Bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Hat einer der Spieler ein niedrigeres Ergebnis, darf dieser Spieler entscheiden, wer von beiden beginnen soll.

Die Spieler nehmen ihre Züge abwechselnd. Abgesehen vom ersten Zug eines Spiels, wird am Anfang jedes Zuges eine Karte gezogen. Dann kann man entweder eine Karte von der Hand in die Kristallzone legen oder eine Karte von der Hand in eine der Slots auf dem Spielfeld ausspielen. Man kann eine Karte nur ausspielen, wenn man ihre Kosten zahlen kann, also bei einer Karte die 3 Divine als Kosten hat, benötigt man 3 Karten aus dem Divine Realm in der Kristallzone.

Ziel des Spiels ist möglichst viele Linien auf dem Spielfeld zu schließen, heißt alle Slots in vertikaler oder horizontaler Richtung entlang der Linie zu besetzen. Haben beide Spieler Karten in einer Linie legen, gewinnt sie der Spieler, dessen Karten in dieser Linie zusammengerechnet die höchste Stärke besitzen. Haben am Ende des Spiels beide Spieler gleich viele Linien besetzt und können oder wollen keine Karten mehr spielen, zählt die höhere Differenz, die sie in ihren gewonnenen Linien insgesamt haben.

Ist ein Spiel zu Ende, nehmen beide Spieler je eine neue Boosterpackung mit Beyond Karten und können eine Karte aus ihrem Deck mit einer aus der Boosterpackung austauschen und die Packung dann an einen anderen Spieler weiterreichen. Das geht so lange weiter, bis alle Spieler 4 Karten aus ihrem Deck ausgetauscht haben, oder nicht mehr tauschen wollen.

Danach wird das nächste Spiel gespielt, wie bereits zuvor geschildert. Dieser Prozess findet dann 3-mal statt, und am Ende wird gezählt, wer die meisten Runden insgesamt gewonnen hat.

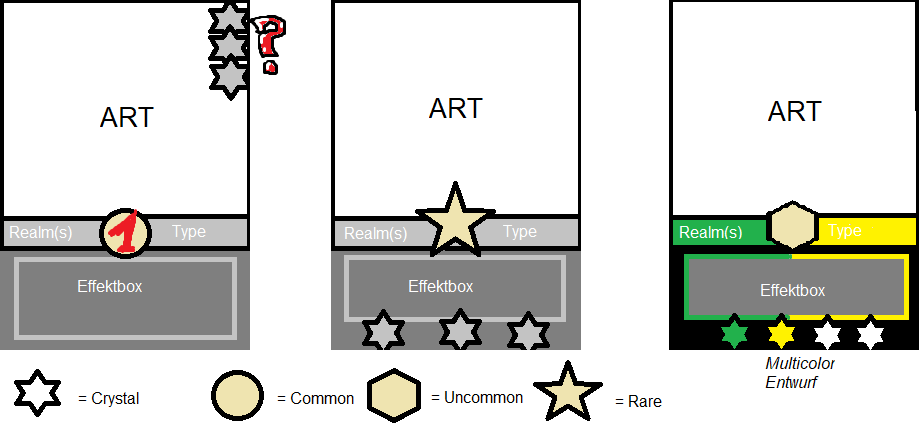
BEYOND STYLE PROMPT GUIDE:

Medieval Knight, by zoltan Boros seb mckinnon kev Walker Ron Spencer, tcg artwork

, by Marc Silvestri

Alt Art Albert Uderzo Run

Alt Art Niji Anime Style (welcher Künstler?)



Coole Namen für Karten (eine Sammlung)

Kazuki Görzy (Nature Mortal Deck):

Geisterhain-Wächter (Nature/Mortal)

Präriewolf (Mortal)

Leuchtende Kirschblüte (Nature)

Donnerfuß-Dinosaurier (Nature/Mortal)

Riesige Schildkröte (Nature)

Verborgener Fallensteller (Mortal)

Lebensspendende Dryade (Nature)

Urtümlicher Wächter (Nature/Mortal)

Sturmbringer-Adler (Mortal)

Waldgeist-Verbündeter (Nature/Mortal)

Mondlichtjäger (Mortal)

Flüsternder Waldgeist (Nature)

Wurzelgreifer (Nature)

Pfeilschnelle Gazelle (Mortal)

Riesenkrallen-Yeti (Nature/Mortal)

Gezeitenwechsel-Kreatur (Nature)

Drassi (Void Divine Deck):

Schattenbote (Void/Divine)

Lichtbarriere-Wächter (Divine)

Dunkelschleier-Assassine (Void)

Sonnenstrahl-Paladin (Divine)

Flüsternder Schatten (Void/Divine)

Himmelsflammen-Seraph (Divine)

Abgrundsseele (Void)

Lichtfackel-Harpyie (Void/Divine)

Sphärenbrecher-Dämon (Void)

Ruhmreiche Wiederkehr (Divine)

Schattenherz-Bestie (Void)

Lichtwächter-Phalanx (Divine)

Schicksalsbindung (Void/Divine)

Sturmdunkel-Krieger (Void)

Sonnenfinsternis-Engel (Divine)

Zwielichtbote (Void/Divine)

1. Johnny (Divine Elemental Deck):

Feuerkern-Magier (Elemental/Divine)

Blitzgezeichnete Botin (Divine)

Sturmbeschwörer (Elemental)

Lichtschwinge (Divine)

Flammenherz-Erzengel (Divine/Elemental)

Gezeitenpriesterin (Elemental)

Sonnenspeer-Zealot (Divine)

Frostschild-Wächter (Elemental/Divine)

Himmelsfeuer-Drake (Elemental)

Segensbringerin (Divine)

Erdboden-Brecher (Elemental)

Himmelslicht-Sphinx (Divine)

Vulkanausbruch-Golem (Elemental/Divine)

Sturmfeder-Griffon (Divine)

Wogenreiterin (Elemental)

Sternensplitter-Wächter (Divine/Elemental)

Weitere coole KI Ideen:  
  
Schattenklaue (1 Void, 1 Stärke): Kann einen offenen Slot blockieren, solange diese Karte auf dem Spielfeld ist.

**Fraktionen/Realmpaare:**

Thunderswarm - Divine Elemental

Sturm, Hoher Norden/Wikinger, Runenzeichen

Moonspear - Divine Mortal

Kreuzfahrer, Rechtschaffenheit, Tyrannei

Tranquil Herd - Divine Nature

Kristallwesen, Dschungel, Azteken

Ivoryscar - Divine Void

Gleichgewicht, Zen Buddhismus, Licht vs Schatten, Hindu Einflüsse

Cinderguard - Elemental Mortal

Kriegsrecht, Söldner, Arabien, Sklaverei, Recht des Stärkeren

Shardhorde - Elemental Nature

Wachstum, Essenz der Schöpfung, ungebändigte Macht

Skulloath - Elemental Void

Mongolische Horde, dämonische Tierwesen, Aggression

Gladehost - Mortal Nature

Japanische Waldelben, kultivierte Natur, gezähmte Wildheit, Koexistenz

Forsaken - Mortal Void

Diebesgilde im Heiligen Römischen Reich, Nekromanten, politische Intrigen

Tainted Jade - Nature Void

Inka Todeskult, Pilzzucht, Wiederbelebte Tiere

## ChatGPT Exploration 8.8.2023

Hallo Freunde, herzlich willkommen zu meiner halbjährigen Game Dev Bestandsaufnahme für Arbeitstitel „Beyond Card Game“. Zuallererst: ChatGPT ist ein sehr guter Freund geworden (Danke für den akademischen Titel Broski); mithilfe künstlicher Intelligenz habe ich einen coolen Titel für Arbeitstitel „Beyond Card Game“ gefunden: „Tacticon: Shards of the Beyond“. Finde ich ziemlich litty und es gibt kein anderes Kartenspiel, das so heißt. Da der liebe Shrenrin neulich angedeutet hat, dass er mit dem aktuellen Stand nicht ganz happy ist („Lass mal keine Artworks prompten und erst mal ein funktionierendes Spiel machen LMAO“), habe ich eine kreative Exploration vorgenommen.

Mithilfe des Code Interpreter Features habe ich sowohl die Regeln als auch das Core Set als CSV file durch ChatGPT gejagt, um neue Mechaniken und Design Spaces zu finden, und auch um die KI zu fragen welche Mechaniken / Karten sie für besonders gut hält :D

Ist mehr oder weniger willkürlich zusammengepuzzled hier, also wer mag kann sich gerne den gesamten ChatGPT Thread selbst durchlesen, war echt lustig („Tacticon’s Core Concepts“ <https://chat.openai.com/c/0c3d79c5-3035-4af2-b762-d5a652de4909> )

Zuallererst einmal zu den Core Regeln:

Draft:

- Starter Decks: Each player begins a session with two booster packs, comprising their initial 16-card deck.

- Booster Composition: A booster pack contains 8 cards: 5 commons, 2 uncommons, and 1 rare.

- Draft Rounds: After each game round, players open new boosters and exchange up to 4 cards from their deck with cards from the boosters. This evolves their deck over the session.

Playing a Round:

- Players have a hand of cards and a board with a 4x5 grid.

- Each turn, a player can either convert a card into a crystal (for resources) or play a card on the board if they meet the crystal cost.

- The objective is to dominate as many vertical and horizontal lines on the board as possible.

- Scoring is based on the number of lines controlled. In case of a tie, the player with the lower total card strength on the board gets an extra point.

**Highlighting the Advantages of the current rule set:**

- Simplicity and Consistency: Easy-to-remember deck sizes and booster compositions make the game more accessible.

- Dynamic Strategy Evolution: The draft phase ensures evolving strategies and deck adaptability across rounds.

- Variability: The draft ensures no two games are the same, enhancing replayability.

- Balanced Gameplay: A mix of commons, uncommons, and rares ensures a level playing field.

**Tactics and Strategy:**

Lane Dynamics:

- Short vs. Long Lanes: The 4x5 grid has both 4-card (short) and 5-card (long) lanes. Short lanes can be closed quicker but might become contested hotspots.

Lane Placement:

- Central placements give more flexibility and potential to control multiple lanes.

- Corner and edge placements can be more defensive but limit lane influence.

Tempo:

- Fast-paced strategies aim to close out lanes quickly, using low-cost cards.

- Slower strategies build up resources to deploy powerful cards in the mid-to-late game.

Card Economy:

- Balancing between using cards as resources (crystals) and board presence is crucial.

- Cards with the Crystalborn mechanic or those providing card draw offer significant card advantage.

**Game Phases:**

- Early Game: Players often focus on resource accumulation and establishing initial board presence.

- Mid Game: Players deploy mid-cost cards, contest lanes, and adapt strategies based on the evolving board state.

- Late Game: High-cost, impactful cards come into play, and players make decisive moves to close out lanes and secure victory.

**Advanced Strategies:**

- Recognizing when to contest or abandon lanes.

- Utilizing cards with effects like "Ambush" or "Crystallize" for surprise plays or resource manipulation.

- Predicting opponent's moves and setting up counters.

Player Psychology:

- Anticipating opponent strategies based on their previous plays.

- Bluffing or setting traps using face-down ambush cards.

- Managing the psychological pressure of maintaining a lead or staging a comeback.

**Future Mechanics:**

* Crystal Zone Tribal: Tribal Synergien abhängig davon, wie viele Tribal Karten in der Crystal Zone liegen. Vielleicht auch ne interessante Counter Strategie gegen Removal zur Crystal Zone. Keine Ahnung wie man so ‘ne Mechanik taufen sollte, aber hat Flavor. Schlurp.
* Hand Size matters: Vielleicht schwierig, weil Card Draw eh schon strong, aber Karten die stärker oder schwächer sind je nachdem wie viele Handkarten man hat finde ich konzeptionell schon interessant. Da die Hand i.d.R. ja eh erst leerer wird wenn das Deck alle ist (oder man absurd starke Tempokarten hat), muss man gucken wie man das umsetzt.
* Swap: Gibt es glaub ich auf noch keiner Karte. Wir haben viele Hide- und ein paar Move-Effekte aber keinen einzigen direkten Swap. Strategisch auf jeden Fall superspannend imo
* Board Manipulation: Bspw. Einzelne Slots komplett blockieren. Ist zwar sehr stark, sorgt aber für neue strategische Überlegungen
* Scaling Abilities: Haben wir ja schon, bspw. mit der Ally oder Conquest Mechanik, aber Karten die stärker werden je nachdem wie weit man hinten liegt sind auch eine coole Comeback Mechanik. Bspw. +2 Power für jede Lane die der Gegner vorne liegt oder -2 für jede Lane die man selbst vorne liegt.
* Predictive Play: Karten, die, wenn sie gespielt werden, eine bestimmte Aktion vorhersagen (z. B. dass der Gegner im nächsten Zug einen Drachen spielt). Trifft die Vorhersage ein, wird ein Bonus oder Effekt ausgelöst. Braucht genauso wenig Overhead wie Fear oder Taunt. Ist vielleicht ein bisschen gimmicky, aber ich fand’s lustig.
* Teile des Bretts color coden für coole Effekttrigger

Und hier für Jux und Tollerei noch ChatGPT Meta Assessment:

Estimating the metagame based solely on a card set overview can be challenging, as actual gameplay, player interactions, emerging strategies, and updates to the card pool can significantly influence the meta. However, based on the core set we've analyzed, we can make some educated predictions on how the metagame might shape up:

1. Dragon-Centric Elemental Decks: Given the strong Dragon tribal synergy in the Elemental realm, it's likely that Dragon-centric decks will emerge as a dominant archetype. These decks will aim to leverage the synergistic effects of Dragon cards and cards that interact with Dragons.
2. Human Tribal Decks in the Mortal Realm: With a clear Human tribal synergy in the Mortal realm, we can expect decks focusing on buffing Human-type units and leveraging their mutual benefits. Such decks might prioritize board control and incremental advantages.
3. Dinosaur/Nature Synergy: The Nature realm offers a clear tribal synergy with Dinosaurs. Decks in this realm may focus on playing Dinosaur cards and leveraging cards that synergize with the Dinosaur type.
4. Utility and Control in the Divine Realm: The Divine realm appears to lean towards utility and control strategies. Cards like "Diviner of Fates" that disrupt opponents and "Grinning Amphora" that provide card draw could lead to a slower, more control-oriented game plan.
5. Disruption with Void: The Void realm seems primed for disruption-based strategies. With cards that hide opponent units or force crystallization, we might see decks focused on disrupting opponent strategies and capitalizing on their disarray.
6. Hybrid Realm Flexibility: The presence of hybrid cards (cards belonging to multiple realms) offers deck-building flexibility. Players might experiment with decks that leverage the strengths of two realms, leading to diverse and innovative strategies.
7. Combo Decks: With various unique effects and abilities spread across realms, there's potential for combo-oriented decks. For instance, decks might combine "Crystalborn" cards from the Divine realm with cards from other realms that move cards to the Crystal Zone.

TLDR: Drassi Commentary: Ich bin ehrlich gesagt sehr happy mit dem Game wie es ist und halte es für die beste Version, die wir je gemacht haben. Das Spiel macht alles was es soll: Es ist draftbasiert, mehr Board-Orientierung geht nicht, und wir haben kaum Overhead. Decks sind nicht zu groß, Variabilität ist hoch. Spiele sind vergleichsweise schnell, Komplexität ergibt sich aus dem Spiel selbst. Mechanisch einfach, Lernkurve flach aber mit extremem Tail. Let’s make it real.

## Shards of Beyond: Rule set „Tacticon“

„Shards of Beyond“ is a card game that focuses on building and improving your own deck, as well as the tactical use of limited resources. With random initial decks and dynamic development between rounds played, no two games should be the same.

The game is played on a board with a 4x5 grid. The objective of the game is to close as many Lanes on the board as possible using cards, that is, to occupy all slots vertically or horizontally along the Lane, to score points. If both players have placed cards in a Lane, it is won by the player whose cards in that Lane have the highest combined Power. If at the end of the game both players have occupied the same number of Lanes, the player with the lower combined Power Stat gains an additional point (tiebreaker).

Each card represents a unit.

Each unit can belong to one or two realms (Divine, Elemental, Mortal, Nature, Void).

Each card has a Power value between 0 and 10. Additionally, cards can also have an effect or different keywords.

Each card be used as a resource. When used in this way, it is called a “Crystal”.

A card's cost is determined by its realm affiliation(s), indicated by the number of colored crystals at the bottom of the card. It may include a neutral cost, which can be paid using a crystal of any color.

The game is played on a 4x5 slots playing field. Each of the slots can be occupied by a Unit during the game.

Players have 1 action per turn, which can either be: a) Placing a card from their hand into the crystal zone, turning the card into a crystal of the corresponding realm(s) (This is called “Crystallize”). Or: b) Playing a card from their hand onto the game board into a free Slot, as long as they can pay the crystal costs required.

Each player’s deck contains exactly 20 cards. At the beginning of the game, both players draw 5 cards each from their deck. Then the players roll 2 six-sided dice each. If there is a tie, the roll is repeated. If one of the players has a lower result, that player gets to decide which of the two should start.

The players take their turns. Except for the first turn of a game, a card is drawn at the beginning of each turn. Then a player can either place a card from their hand into the crystal zone (“crystallize”) or play a card from their hand into one of the empty slots on the board. A card can only be played if the cost can be paid for, so for a card that has 3 Divine as its cost, 3 cards from the Divine Realm are required in the Crystal Zone. The 4 slot lanes are called short lanes, 5 slot lanes are called long lanes. The board is divided into 6 center slots, 10 edge slots and 4 corner slots.

The game ends once all Slots on the board are occupied. The player with the most Lanes won wins.

Play Modes:

Constructed Rules:

* Decks are limited to cards from up to two different Realms (?)
* Commons at 3, Uncommons at 2, Rares at 1
* Deck size (?)

Draft Rules:

A draft consists of 5 rounds of play, with drafting phases between each round. All players begin a Draft with a deck of 20 random cards, or 2 Booster Packs. The initial round is played with this “Starter” Deck. Depending on the result of the first round, players rank on the scoreboard.

In the drafting phase, all players each take a new booster pack and are allowed to exchange a card from their deck with one from the booster pack. The pack is then passed to the next player. This continues until all players had the opportunity to exchange 5 cards from their deck. Then the next Round is played. Players are, depending on the number of players, either seeded according to the scoreboard along an ELO system, or they play against a player they have not played in a previous round.

After 5 rounds of play, the final score is determined.

Booster Composition:

1 Rare, 2 Uncommons, 6 Commons, 1 Card of a random Rarity (?)

**Shards of Beyond Rulebook**

1. **Introduction**

"Shards of Beyond" is a card game with a primary focus on Draft mode gameplay. Players start with two booster packs, comprising a quasi-random initial deck of 24 cards. The game offers dynamic development, allowing players to improve their decks between rounds through additional drafting.

1. **Objective**

The game is played on a 4x5 grid board. The objective is to control as many Lanes (vertically or horizontally aligned slots) as possible by the end of the game. A Lane is won by the player whose Units in that Lane have the highest combined Power.

1. **Tiebreaker**

In case of a tie in the number of Lanes won, the player with the lower total Power across all their Units gains an additional point. This serves as a tiebreaker and rewards efficient play.

1. **Cards and Units**

Every card in the game represents a Unit. Units can belong to one or two of the five realms: Divine, Elemental, Mortal, Nature, and Void. The realm(s) a Unit belongs to determines its resource cost and often suggests its types and mechanics.

1. **Power and Keywords**

Each Unit has a Power value ranging from 0 to 10. Units may also have additional effects or keywords.

1. **Crystals and Costs**

Units can be used as resources known as "Crystals." A Unit's cost is indicated by the colored crystals at the bottom of the card. Some costs may include a neutral component that can be paid with a Crystal of any color. (More details on costs are provided later in this rulebook.)

1. **Playing Field**

The game board consists of a 4x5 grid. Each slot on the board can hold one Unit. The board is divided into short lanes (4 slots), long lanes (5 slots), center slots (6), edge slots (10), and corner slots (4).

1. **Actions and Turns**

Players have two actions per turn. They can choose to use just one, both or none of them each turn.

1. Crystallize: Place a card from the hand into the Crystal Zone, turning it into a Crystal of its corresponding realm(s).
2. Deploy: Place a Unit from the hand onto an empty slot on the board, provided the Crystal Cost can be paid.
3. **Deck and Starting the Game**

Each player's deck contains exactly 24 cards. Players draw five cards at the start of the game. While our house rule involves rolling two six-sided dice to determine the starting player, you are free to determine this in any manner you see fit.

1. **Game End Conditions**

The game ends when all slots on the board are occupied. The player who controls the most Lanes at this point wins the game. There are no alternative win conditions.

**Keywords**

**Ambush**

* **Definition**: This Unit can be played face-down, even if its Crystal cost is not yet met. If the specified condition is met, and the player can pay the Crystal cost, the card is revealed and its effect is triggered.
* **Example**: "Ambush: If an enemy Unit is played adjacent, reveal this and gain +1 Power."

**Bury**

* Definition: Flip a specified card face-down.

**Fear**

* **Definition**: Prevents the opponent from playing a Unit adjacent to this Unit on their next turn, if possible. The opponent can still play a Unit in the only available Slot next to this one if it's their only option.

**Ritual**

* **Definition**: This Unit must be played adjacent to a friendly Unit. The friendly Unit must be buried to play this.

**Unleash**

* **Definition**: When this Unit is played and you control more Crystals of the same Realm than the Unit's cost, trigger an effect.
* **Clarification**: To activate "Unleash," you must have more Crystals in your Crystal Zone of the same Realm than the cost of the card being played.
* **Example**: For a card that costs 1 Elemental crystal with an "Unleash: Draw a card" effect, you need at least 2 Elemental crystals to activate Unleash.

**Ward**

* **Definition**: This Unit is immune to effects from enemy Units. Taunt and Fear do not override this immunity.

**Ally of (Type)**

* **Definition**: If this Unit is played adjacent to a Unit of the specified type, a certain effect is triggered.
* **Example**: "Ally of Human: +1 Power" means that if this Unit is placed next to a Human-type Unit, it gains +1 Power.

**Conquer**

* **Definition**: When this Unit closes and wins a Lane, trigger an additional effect.
* **Example**: "Conquer: Draw a card."

**Crystalborn**

* **Definition**: This Unit can be played from the Crystal Zone, bypassing the regular turn action.
* **Example**: A Unit with "Crystalborn" can be played directly from the Crystal Zone.

**Crystallize**

* **Definition**: Move a specified card into your Crystal Zone, turning it into a Crystal.
* Cards that have an Effect that states “Crystallize: Ability” have an effect that triggers upon being crystallized. Example: “Crystallize: Draw a Card.”

**Glimpse**

* **Definition**: Look at the top card of your deck. You may move it to the bottom of your deck.

**Taunt**

* **Definition**: The opponent must, if possible, play a Unit adjacent to this Unit on their next turn.

### Drassi Beitrag: Skill Issue

Hello Bois, noch 1 Essay / Scheissepfostierung vong Drassi her. Heute: Balancing und Karten re-worken. Zuerst eine kurze persönliche Anekdote. Jüngst scrollte ich frohen Mutes durch die 0.5 Version des Google Sheets und musste dann mit Entsetzen feststellen, dass einige meiner Fav-Karten bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt wurden. Und ich muss gestehen: sowas ist in meiner Klasse noch nicht vorgekommen.

Ich schreib jetzt einfach mal unstrukturiert alles rein was mir einfällt:  
Balancing ist wichtig. ABER: Das Core Set, egal wie oft wir Kleinigkeiten anpassen, wird niemals perfekt ausbalanciert sein. Es gibt immer Outlier, Karten die wesentlich besser/schlechter sind als andere, Regeln brechen, Curves brechen, Power creepen, whatever. Das liegt einfach in der Natur der Sache. Und das ist ehrlich gesagt auch in Ordnung IMO. Selbst Autists of the Coast strugglen damit nach wie vor. Es ist konsequenterweise nicht zielführend, nach jedem Playtest ein Viertel der Karten komplett zu überarbeiten, speziell nachdem wir Constructed testen. Das ganze Konzept von Constructed ist doch, eine optimierte Deckliste zu bauen, um die eigenen Gewinnchancen zu maximieren, und da ist es doch auch klar, dass man die besten Karten in sein Deck packt. Insofern ist das eigentlich kein Incentive, sämtliche Karten, die man in Constructed spielen wollen würde, sofort anzupassen. Bei kleineren Dingen, wie z.B. Power oder Crystal Costs ist das weniger problematisch, wenn eine Karte etwa in zu vielen Listen splashable ist (Beispiel: Shardhorde Leviathan von 1E auf 2E hoch).

Ich picke exemplarisch jetzt ein paar Karten raus, die mir sauer aufgestoßen sind (böses Emoji): Sunblessed Crocodile, Raging Minotaur, Zodiac Samurai. Sind alles starke Karten. Und es ist absolut okay starke Karten in seinem Spiel zu haben. Alle 3 sind Karten, um die ich ein Deck bauen wollen würde. In der aktuellen Iteration in 0.5 sind die Karten wesentlich schwächer oder outright garbage (my babies… \*\*schluchz\*\*). Keine der Karten, die komplett überarbeitet wurden, waren game-breaking. Und deswegen rechtfertigt das einen derartigen Nerf auch nicht. Selbst im Insektendeck, bei dem man per Kombo 4 Karten in einem Turn spielen kann, war nichts problematisch oder game-breakingly strong. Wenn alles so generft wird, senkt das eigentlich nur die Power Ceiling, ohne substanziell irgendwas besser zu machen. Karten wie Zodiac Samurai, Raging Minotaur, oder auch das Kroko sind exciting und man bekommt Bock die zu spielen. So sind die eher Schrott. Und auch komplett andere Karten als davor („Seele verloren wie Yugis Opa“). Es ist auch nicht so, dass die neuen Abilities auf diesen Karten an sich schlecht wären, oder dass man damit keine spielbare Karte designen könnte. Aber einmal Constructed zu testen und dann extreme Änderungen vorzunehmen, auf Basis einer eher geringen Datenmenge, ist kein guter Approach. Ich vertrete die Philosophie, dass Karten eher zu strong als zu weak sein sollten. They should excite me (no homo).

Hier also mein Kompromissvorschlag: Viele der „neuen“ Karteneffekte auf den überarbeiteten Karten sind sehr cool geworden und man kann damit spielbare Karten designen. Ich würde damit einfach „neue Karten“ in der Tabelle anlegen, beispielsweise im Sheet für die erste Expansion. So stellen wir sicher, dass die neuen Designs auch nicht verloren gehen und eine wirklich gute Umsetzung erfahren. Ich würde das Core Set ehrlich gesagt auch nicht mehr groß erweitern wollen. 223 Karten sind eine stabile Zahl und es soll sich ja auch nicht „bloated“ anfühlen. Ich hab auch nichts gegen kleinere Änderungen, oder etwas dagegen, Mechaniken zu überarbeiten. Wir alle wollen, dass das ein geiles Spiel wird, (ich finde wir sind schon in a very good place. Ich persönlich finde, wir müssten für das Core Set nur noch wenige Dinge anpassen, bevor es theoretisch in eine Beta gehen kann. Es ist besser, ein gutes fertiges Produkt zu haben, als ewig auf ein utopisches perfektes Produkt hinzuarbeiten, das nicht real umsetzbar ist. Und am Ende des Tages ist es ja auch unser Spiel! Wir können machen, was wir wollen! Wenn wir nach 10000 Spielen feststellen, dass manche Karten doch zu gut sind oder wesentlich besser als alles andere, kann man die Scheisse immer noch bannen und eine „neue Version“ der Karte printen (also eine neue Karte LOL), die im allgemeinen Powerlevel besser ausbalanciert ist 😊

Das sind nur meine 2 Cents vermeintlicher emotionaler Befangenheit. Lasst uns die coolen Karten drinlassen, weil das tat mir echt in der Seele weh. Lasst mich gerne wissen was ihr denkt, ob ihr das komplett anders seht, was da der Hintergedanke war, etc.

### **BITTE IGNORIEREN WEIL NICHT FERTIG (obsolet seit 2.10.)** EXPANSION TIME

Guten Morgen Freunde! Da wir uns der Komplettierung des **CORE** Set 2023 („**C**hronicles **O**f **R**ealms **E**clipsing“ oder „**C**rystals **o**f **R**adiant **E**nergy“ LMAO) nähern, habe ich mich mal drangesetzt, die Mechaniken für die erste Erweiterung („Drawn 2 Power“. Ne? Versteht ihr? Wegen 2. Set? Und man zieht Karten? Und Karten haben Power? Und in-lore streben alle nach der Macht der Kristalle, sind also „Drawn to Power“? Und two und to klingt gleich…?) ein bisschen auszuarbeiten. Als erstes liste ich mal, was für Mechaniken neu eingeführt werden (könnten):

* Positioning matters: Das Feld wird unterteilt in die Zonen Center, Edge und Corners. Abhängig von ihrer Position auf dem Brett erhalten Karten zusätzliche Fähigkeiten
* Empty Crystals und farblose Karten: Karten, die die eigenen Crystals verbergen, oder davon profitieren
* Lead und Trail: Vorteile dafür, zum Zeitpunkt des Ausspielens mehr Lanes gewonnen zu haben oder zurückzuliegen
* Obscure: Anti-Scry und zugehörige Payoffs.
* Ascend: Karten können AUF bereits liegende Karten gespielt werden

Offene Design Spaces aus dem Core Set:

* Crystalborn Payoff: Viele Crystalborn-Karten (außer my boi Sunblessed Crocodile) haben eher schwache Stats. Crystalborn als Mechanik könnte noch ein Payoff vertragen (siehe Shard Colossus)
* Keywords: Überhaupt haben vergleichsweise wenige Karten Keywords, da kann man auf jeden Fall noch was rausholen, bspw. spezifische Ritual Karten.
* Lokale statische Effekte: Da haben wir bis jetzt (fast) nur Ambrosia Bee & Friends, aber es sind ja auch schon einige neue Konzepte in der Tabelle für Exp1 drin
* Vanilla: Wäre cool wenn es ein Incentive gäbe, viele (auch schwächere) Vanilla Karten zu spielen. Hätte schon Bock Filthy Peasant Meta-relevant zu machen LMAO.

Für weitere Referenzen verlinke ich hier meine letzte GPT-Exploration: https://chat.openai.com/c/d1519bc7-01ff-4bac-a0d0-6445f16e3841

Beginnen wir alphabetisch mit Ascend. Das Problem in der ersten Iteration war ja, dass es vermeintlich „tote“ Karten gab, wenn man die Bedingung der Ascend Karte nicht erfüllen konnte. Hier also ein Konzept für wie wir mit Ascend umgehen können: Ascend wird gesplitted in 2 Keywords, z.B. Destined und Ascend (Bin offen für Vorschläge bezüglich Naming Convention). Destined sind die kleinen Karten, auf die andere Karten drauf Ascenden können. Jede Karte die die Destined Bedingung erfüllt, kann darauf gespielt werden. Ascend ist der Gegenpart, Zusatzfähigkeiten, die triggern, wenn diese Karte als Ascender gespielt wird. Ascend-Effekte sind aber optional, diese Karten können auch für ihre vollen Kosten als Vanillas in einen leeren Slot gespielt werden.

Beispiel:

**Destined**:

* Cards with the "Destined" keyword serve as a foundation for other cards to Ascend onto.
* A "Destined" card specifies the criteria that must be met for another card to Ascend onto it.
* When a card Ascends onto a "Destined" card, any modifiers or buffs on the "Destined" card, such as additional Power from abilities or other card effects, are carried over to the card that Ascends.
* When a card Ascends onto a "Destined" card, the ascending card's color-specific Crystal Costs are reduced by the color-specific Crystal Costs of the "Destined" card. Neutral costs remain unchanged.
* Example: A card with "Destined: Mortal" can serve as a foundation for any card from the Mortal Realm to Ascend onto it. If the "Destined" card has a cost of 1 Mortal and 1 Neutral, a card Ascending onto it would have its Mortal Crystal Cost reduced by 1.

**Ascend**:

* Cards with the "Ascend" keyword have special abilities that trigger when they are played onto a "Destined" card that meets the specified criteria.
* The Ascend ability triggers immediately upon the card being played onto the Destined card, and before any other abilities or effects on the card are resolved.
* If a card with Ascend is played onto a slot without a Destined card or onto a Destined card that does not meet the criteria, the Ascend ability does not trigger.
* Example: A card with "Ascend: Draw a Card" allows the player to draw a card immediately when it is played onto a suitable Destined card. Another card with "Ascend: +2 Power" would gain an additional 2 Power when played onto a matching Destined card.

## Set 2 - Mechanics

Expansions from Set 1:

* Unleash (Divine, Elemental, Nature)
* Spirits (Top End) (Divine, Elemental, Void)
* Insects (Nature, Void)
* Ritual (Divine, Void)
* Choose 1 (Divine, Void)

New Mechanics

* Negative Power / Artifacts
* Debuffs (Divine, Nature)
* Lead (Elemental, Mortal)
* Trail (Void)
* Ascend (all colors)
* Bounce (Elemental)
* Empty Crystal
* Empty Deck (Divine, Nature)
* Obscure

1. Habe gehört manche kürzen Schwangerschaft mit SS ab. Wild. [↑](#footnote-ref-0)
2. Bitte nicht canceln, SJW Bubble [↑](#footnote-ref-1)
3. Empfehle als weiterführende Lektüre „Der Bitcoin Standard“ von Saifedean Ammous [↑](#footnote-ref-2)