

Maker - The Gathering



„Es wird kommen eine Zeit voll Schrecken und Dunkelheit
wenn der Lauf der Gestirne sich verändert und der Alexgeborene Sohn des Bösen dereinst unter den Lebendigen wandelt. Von düsterem Orte er wird kommen durch
einen Maptree der Festplatte und des Speichers, fehl der einhaltgebietenden Sortierung durch die grossen Admins vom Pfad der Götter jedoch wird er weichen doch trachten
er wird uns nach unseren Spielen und unserer unsterblichem Ruhm
groß und schrecklich anzusehen werden seine missgestalteten Armeen sein
RTP-Chips wo einst Mac and Blue, Suikoden oder Editiertes gewesen war!
Ihr Götter, errettet uns!
Dereinst er wird stehen vor unseren Häusern und Feldern,
vor Tempeln und Hainen
auf Strassen wie Brücken
und mit ihm wandeln und einhergehen werden Kritiken und Hass
Banns und Verwarnungen
Spams und Flames
selbst die Gestirne werden wanken unter dem Ansturm des mächtigen Bösen,
entfesselte Stürme der Grausamkeit,
fleischgewordener Wahnsinn des Makerns,
Denn wisset selbst und der Gewissheit der Wissenden das ein dunkles Zeitalter anbrechen wird, indem Söhne und Töchter des Makers
vom Antlitz mordend hinweggefegt werden „

Prophezeiungen Düsterburgs, Kapitel 5

Die Geschichte:

Jahrelang herrschte Frieden und Wohlstand in den Ländern des Forums. Die Menschen achteten einander und schufen so friedvoll und hilfsbereit Spiel um Spiel, auf das sie die Herzen der anderen Maker erfreuen sollten.

Doch düstere Wolken zogen am Horizont auf, und die uralten Weisen sprachen von der Erfüllung einer uralten Prophezeiung...!

Und so wie das Wort geschrieben stand, so erfüllte sich die Weissagung in einer sturmumtosten Gewitternacht! Aus der dunkelsten Hölle der Erdmitte grub sich unter donnerndem Getöse der Dämon Alex frei und mit ihm seine schaurige Schar Skelette und Zombies! Für die Maker jedoch schien die letzte Stunde geschlagen - alle großen Helden und Makerlegenden waren im Strudel der Zeit verschwunden und während die Welt brannte, versammelten sich die wenigen Neulinge einem Eichenhain um den Worten des letzten Weisen

zu lauschen. Dieser befragte über Nächte hinweg seine Knochen, nahm weder Speise noch Getränk zu sich und eröffnete den jungen Makern dann seine Vision: Ein einzelner junger Maker ward auserwählt gegen den bösen Imperator Alex zu kämpfen! Nur einem einzigen Maker konnte dies gelingen, doch waren die Nebel des Schicksals so dicht, das der alte Seher nicht erfahren konnte, wer dieser junge Held sei.

So trug er den wenigen Versammelten die Aufgabe auf, die zerstörte Welt zu bereisen und alle jungen Maker zu einen. Diese sollten dann in einem großen Wettstreit gegeneinander antreten und die Kräfte der großen, weisen Makerlegenden beschwören. Mit diesen Kräften und Kreaturen sollten sie gegeneinander antreten, um herauszufinden, wer der Stärkste, Mächtigste und Würdigste unter ihnen sei. Alleine ihm sei es vorbehalten gegen den dunklen Alex zu ziehen....!



Die Regeln: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

Zum Spiel:

In diesem Kartenspiel übernimmt man die Rolle eines dieser jungen Makertalente, genannt Spieler. Gekämpft wird gegen andere menschliche Spieler, indem man aus einem Kartenstapel Karten ziehen kann, um so mit Hilfe von Ressourcen mächtige Kreaturen zu beschwören. Diese lässt man gegen die Kreaturen seines Opponenten kämpfen, um so alle Monsterkarten des Opponenten unter 0 Lebenspunkte zu bringen. Geschieht dies, muss der Spieler seine Kreatur aus dem laufenden Spiel nehmen. Hat ein Spieler keine Kreaturen mehr, so wird seine Figur symbolisch angegriffen. Diese verfügt ebenfalls über Lebenspunkte. Fallen diese durch die Kreaturattacken unter oder gleich 0, dann ist das Spiel verloren.

Die Karten:

Insgesamt gibt es drei verschiedene Arten von Karten, mit denen dieses Spiel gespielt wird. Am Anfang hat jeder Spieler seinen Stapel zu mischen und verdeckt vor sich zu legen, wobei er die ersten drei Karten zieht und diese nun „auf der Hand hält“.

A) Die Ressourcenkarten

In den Zeiten der alten weisen Maker, wurden in den Foren viele geistreiche Diskussionen geführt. Mit diesen Kräften beschwören die Spieler ihre Kreaturen und Sonderfertigkeiten. Es gibt drei verschiedene Ressourcen: Community-Threads, Technik-Threads und Entwickler-Threads. Diese können je nach Gewichtung des dort angesprochenen Forenthemas eine Gewichtung von einem bis zu vier Punkten haben. Zieht man eine Ressourcen-karte aus dem Stapel, so wird diese sofort „aktiviert“ und aufgedeckt vor dem Spieler gelegt. Die Wertigkeit der Karte wird ebenfalls sofort auf einem Notizzettel vermerkt. Es empfiehlt sich, die drei Ressourcenarten wie Bankkonten zu führen, d.h. sämtliche Ausgaben durch Beschwörungen oder Einnahmen durch neue Ressourcen-karten auf dem Notizzettel zu vermerken. Die Abkürzungen „C“, „T“ und „E“ stehen für die drei Ressourcenarten und kennzeichnen die Beschwörungskosten der Kreatur oder Sonderfertigkeit.



Der Nordallianz-Treffen Thread gibt die Kraft von 4 Community-Punkten frei. Eine gewaltige Kreatur kann damit beschworen werden.

B) Sonderfertigkeiten

Wird eine Sonderfertigkeit aus dem Stapel gezogen, so ist diese erst einmal „inaktiv“, im Folgenden „auf der Hand“ bezeichnet. In der obersten Zeile stehen Werte hinter den Buchstaben „C“, „T“ und „E“. Diese Werte stellen die Ressourcen-Kosten dar, um diese Sonderfertigkeit zu aktivieren. Dies bedeutet, steht hinter dem „C“ eine 2, so ist eine Ressourcenkarte aus dem Bereich Community mit der Wertigkeit 2 vonnöten um auf diese Sonderfertigkeit zurückgreifen zu können. Selbstverständlich gehen auch 2 Communitykarten der Wertigkeit 1 oder eine Communitykarte der Wertigkeit 3, hier bleibt jedoch 1 Wertigkeitspunkt übrig. Bei den Sonderfertig-

Sonderfertigkeiten:

Name der Karte →

Kurze Erklärung der Hintergründe und Fertigkeiten der Karte →

Ineluki sitzt in seiner dunklen Zitadelle und forscht von dort aus nach neuen Patches für die Community. Spielt man diese Karte aus, wird der Technikwert einer Kreatur um 1 erhöht.

Zitat der Kreatur →

"Und wenn es dann immer noch nicht klappt, dann patch ich es einfach." Ineluki

keiten unterscheidet man zwischen „permanent“ und „einmalig“. Eine Sonderfertigkeit, die z.B. einer eigenen Kreatur einen Stärkebonus gewährt, bleibt solange im Spiel (und wird neben die Kreatur gelegt), bis die Fertigkeit gebannt wurde, oder die Kreatur besiegt wurde. Danach wandert die Karte wieder verdeckt in den Kartenstapel des Spielers. Sonderfertigkeiten, die nur einmal zum Einsatz kommen, (z.B. sofortige Schadenswirkung bei einer gegnerischen Kreatur) werden nach dem Bezahlen der Ressourcen sogleich wieder verdeckt in den eigenen Kartenstapel gemischt.

C) Kreaturen

Wahrscheinlich die wichtigsten Karten im Spiel, denn mit den herbeibeschworenen Kreaturen werden die Kriege zwischen den beiden Opponenten geführt.

Ebenso wie die Sonderfertigkeiten, kostet auch die Aktivierung (spieltechnisch das „Beschwören“) der Kreaturen Ressourcen. Ist eine Kreatur aktiviert worden, so legt der Spieler die Karte aufgedeckt vor sich. Eine Kreatur, die beschworen wurde, muss nach der Beschwörung noch eine Runde warten, eh

Die Regeln: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

sie entweder die Spielerfigur oder - wenn vorhanden - die Kreaturen des Gegners attackieren kann. Eine herbei beschworene Kreatur wird immer zuerst die Kreaturen des Gegners bekämpfen, bis dieser über keine Kreaturen mehr verfügt. Erst dann können die Kreaturen den Spieler an sich angreifen. Jede Kreatur besitzt drei Werte, das sind:

Technik: Der Angriffswert der Kreatur

Grafik: Der Verteidigungswert der Kreatur

Story: Die Lebenspunkte der Kreatur

Über den Einsatz dieser Werte wird im Kapitel „Kampf“ noch näher darauf eingegangen.

Viele Kreaturen sind Teile einer größeren Truppe, wie z.B. die Anti-Spam-Polizei oder die Spam-Mafia. Auf dem rechten oberen Teil der Karte gibt es einen Punkt namens „Gruppe“, darin stehen alle Namen, die Teil dieser Gruppe sind. Hat es ein Spieler also geschafft, alle Kreaturen dieser Gruppe, beispielsweise im Falle der Gruppe „Spam-Mafia“ Göfla, Desmond, Repko und Mr. Z, zu beschwören, dann werden die Kreaturen im Normalfall um ein Vielfaches stärker und mächtiger. Im oben genannten Beispiel würden alle vier Kreaturen der Mafia einen +3 Bonus auf sämtliche Werte bekommen.

Die jeweiligen genauen Spezifikationen stehen im erklärenden Context der Karte.

Abwehrfertigkeit der gegnerischen Kreatur wird von der Attackefertigkeit der eigenen Kreatur abgezogen. Fällt die Differenz in den positiven Bereich, so wird diese Differenz von den Lebenspunkten der gegnerischen Kreatur abgezogen und umgekehrt.



VS.

Das bedeutet: Schaden an eigener Kreatur = Attackefertigkeit der gegnerischen Kreatur - Paradedefähigkeit der eigenen Kreatur.

Selbstverständlich ist es möglich, dass die Paradedefähigkeit der eigenen Kreatur, die Attackefähigkeit der gegnerischen Kreatur bei weitem übersteigt und damit ein Minuswert als Differenz übrigbleibt. Das bedeutet natürlich nicht, dass die eigene Kreatur ein Plus an Lebenspunkten bekommt, sondern dass die gegnerische Kreatur einfach zu schwach war um die eigenen Kreatur zu verletzen.

Es ist möglich, dass zwei eigenen Kreaturen gleichzeitig eine gegnerische Kreatur angreifen. In diesem Fall wird zuerst der Kampf zwischen der Feindkreatur und eigener Kreatur Nummer 1 ausgetragen, der LP-Verlust dieses Kampfes wird im Kopf behalten, sofort anschließend kämpft die eigene Kreatur Nummer 2

gegen die feindliche Kreatur. Erst nach diesem Kampf werden die LP-Verluste aller drei Kreaturen abgezogen und gegebenenfalls aus dem laufenden Spiel genommen.

Es folgt ein kleiner Kampf als Beispiel-situation:

Die Kreaturenkarte:

Name der Kreatur →		← Ressourcenkosten der Kreatur, um sie aktiv zu schalten, 1 Community - Punkt, 2 Technik - Punkte, 1 Entwickler Punkt
Attackefertigkeit: 2 Paradedefertigkeit: 3 Lebenspunkte: 2 →		← Gruppe, welcher der Kreatur angehören kann
Erläuterung des Hintergrundes der Kreatur, gegebenenfalls Aufzählung der Boni bei kompletter Gruppe →		← Zitat der Kreatur

Der Kampf:

Haben zwei Spieler ein oder mehrere Kreaturen aktiv, das heißt, durch den Einsatz der geforderten Ressourcen beschworen, dann können diese gegeneinander kämpfen.

Befinden sich zwei Kreaturen im Kampf, so werden ihre Werte gegengerechnet, das heißt, die

Die Regeln: Maker - The Gathering

Die Members von rpg-maker.com als Spielkarten

Beispielkampf:

„Spieler A“ beschwört die Kreatur „Kelven“ in dem er die geforderten Kosten zur Beschwörung zahlt. Dies sind 1 Community-Punkt, 2 Technik-Punkte und 1 Entwickler-Punkt, Spieler B hingegen beschwört die Kreatur „Desmond“ indem er die notwendigen 4 Community-Punkte bezahlt.

Beide Spieler entschließen sich nun, die beiden Kreaturen gegeneinander kämpfen zu lassen.

Die Attackefertigkeit (Technik) der Kreatur Kelven ist 3, die Attackefähigkeit der Kreatur Desmond beträgt 2. Diese beiden Werte werden nun mit der jeweils gegnerischen Paredefähigkeit gegengerechnet, das heißt:

Schaden der Kreatur Kelven: (Attackefertigkeit Desmond) **2 - 4** (Paradefertigkeit Kelven) = -2 Die Zahl ist negativ, das bedeutet, das Desmond nicht stark genug ist, um Kelven zu verletzen.

Schaden der Kreatur Desmond: (Attackefertigkeit Kelven) **3 - 2** (Paradefertigkeit Desmond) = +1 Die Zahl ist im positiven Bereich, d.h. die Kreatur Desmond erhält 1 Schadenspunkt, der von den Lebenspunkten (Story) abgezogen wird.

In der nächsten Runde hat Desmond also nur noch 3 Lebenspunkte.

Der Spieler B bemerkt, das die Kreatur Desmond, so wie sie jetzt in den Kampf gezogen ist, zu schwach ist, um die Kreatur Kelven zu verletzen, also wird sich Spieler B noch Einiges einfallen lassen müssen. So könnte er z.B. versuchen, eine Sonderfertigkeitenkarte auszuspielen, die Desmond stärker macht, oder aber er könnte versuchen, die fehlenden drei Kreaturen der Spam-Mafia-Gruppe zu beschwören eine äußerst ressourcenkostspielige Angelegenheit zwar, aber durchaus lohnenswert.

Ablauf eines Spieles:

Beide Spieler mischen ihre Kartenstapel gut durch und legen diese verdeckt vor sich.

Nun nehmen beide die ersten drei Karten ihres Stapels auf die Hand.

Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler (Münzwurf entscheidet) dessen Spielsequenz sofort beginnt. Eine Spielsequenz besteht immer aus folgenden Schritten:

- 1.) Ziehen einer Karte aus dem Stapel
- 2.) Gegebenenfalls Aktivieren einer
- 3.) Sonderfertigkeit/Beschwören einer Kreatur Gegebenenfalls Attacke des gegnerischen Spielers (sofern Gegner kein aktives Monster hat) oder Attacke einer gegnerischen Kreatur (ein angegriffenes Monster wird noch in derselben Kampfsequenz zurückschlagen, d.h. wird in einer Spielsequenz ein Monster angegriffen, dann wird der Schaden für die involvierten Monster beider Spieler ausgerechnet)

Ist die Spielsequenz vorüber, ist der zweite Spieler mit denselben drei Schritten an der Reihe.

Das Ende des Spieles

Ziel des Spieles ist es, den gegnerischen Spieler auszuschalten. Jeder Spieler verfügt im Spiel über 3 Lebenspunkte und eine Paredefähigkeit von 3. Hat ein Spieler keine einzige Kreatur mehr, die für ihn kämpfen kann, so kann sein Gegner, sofern er über aktive Kreaturen verfügt, diese nun dazu einsetzen, den gegnerischen Spieler direkt zu attackieren.

Wird ein Spieler direkt attackiert, so kann er sich nur

verteidigen, der Kampf gegen ihn läuft nach denselben Regeln, wie ein Kampf gegen eine Kreatur, mit dem Unterschied, das ein Spieler selber nicht attackieren kann. Wird ein Spieler angegriffen, kann er nur versuchen weitere Kreaturen herbeizubeschwören, da Kreaturen immer zuerst gegen Kreaturen kämpfen.

Fallen die Lebenspunkte eines Spieler auf oder unter 0, so hat dieser das Spiel verloren.

Nachwort:

Dieses Kartenspiel ist in scherzhafter Form dem großen Trading-Card-Game „Magic-The Gathering“ nachempfunden und ist als erheiternder Zusatz für die Zeitschrift Maker's Mind gedacht, welche in jeder Ausgabe weitere Karten anbietet wird.

Ich bitte alle in dem Spiel Vorkommenden sich die „Bewertungen“ durch die Attacke- und Paredefertigkeiten, nicht allzu zu Herzen zu nehmen, denn diese sind in keinster Weise als Bewertung oder Kritik an der Person als Mensch gedacht, sondern sollen ausschließlich helfen, ein spannendes Spiel zu gestalten und unterschiedlich wirkende Spielkarten zu erschaffen.

Für Rückfragen, Tipps oder Verbesserungsvorschläge bitte einfach an diese E-Mail Adresse mailen: daen@makersmind.de

Mit freundlichen Grüßen

Daen vom Clan (Idee, Konzeptionierung, Regeln, Kartentexte)

Shinshrii (Idee, Konzeptionierung, Kartendesign)

Sunny (Layout im Heft)

Die Karten liegen dem Archiv der Maker's Mind Ausgabe bei