ANDOR

DEVELOPER GUIDE

Anleitung zum Entwickeln einer eigenen Legende:

Vorbemerkung:
Es gibt viele Wege, ein neues Abenteuer für "Die Legenden von Andor" zu entwickeln. Mit dieser Anleitung wird nur eine von vielen möglichen Vorgehensweisen näher beschrieben. Damit möchte ich euch ein "Gerüst" geben, in dem ihr kreativ sein könnt. Das fällt häufig leichter, als wenn man mit dem sprichwörtlichen "weißen Papier" anfängt.

Michael Menzel

1. Alles beginnt mit einem Schrecken!
Bevor ich mich mit den Details einer Legende beschäftige, versuche ich zu bestimmen, was das eigentliche Thema ist. **Worum geht es?** Hier hat es sich bewährt, mit der Bedrohung, dem Bösen, zu beginnen.
Ich stelle mir also als Erstes die Frage: **Welcher Schrecken erwartet die Helden denn dieses Mal?** Sobald ihr da einen guten Einfall habt, ist ein Großteil der kreativen Leistung bereits erbracht.

Wenn man den "Schrecken" hat, ist es einfach sich vorzustellen, wie die Helden darauf reagieren müssen bzw. welche Hilfsmittel man ihnen an die Hand geben muss.
Wenn man den Schrecken hat, kann man sogar schon ein Legendenziel formulieren.
"Die Legende ist gewonnen wenn...
.... die Burg verteidigt wurde und ...
... der "Grässliche Troll" besiegt wurde.

Beispiel:
Ich möchte, dass die Helden in meiner Legende auf einen besonders grässlichen Troll treffen. Als Besonderheit denke ich mir aus, dass er zusätzlich so viele Stärkepunkte hat, wie Kreaturen auf dem Spielplan stehen.

Der "Schrecken" hätte z. B. auch ein Wintereinbruch und damit einhergehende Probleme sein können oder eine Suche nach einer bestimmten Figur, die gleichzeitig von den Kreaturen gejagt wird etc.

2. "A1" wie Anfang
Auf den Legenden Karten A1, A2, A3 etc., fange ich mit der Einleitung zum Abenteuer an. Hier gilt es, ein bisschen Spannung aufzubauen und Neugier zu wecken.
Ein **wichtiges Detail** in Andor ist, dass alle Texte ganz bewusst in der Vergangenheitsform geschrieben sind. Dadurch fühlt sich das Spiel an, als wäre man mitten in einer Romangeschichte.
Anschließend müssen auf diesen "A"-Karten die technischen Angaben wie zusätzliches Material, Kreaturen-Positionen oder die Ausrüstung der Helden aufgelistet werden. Auch das Legendenziel kann hier unter Umständen schon genannt werden - je nachdem, ob den Helden in der Geschichte bereits bekannt ist, dass sie, wie in meinem Beispiel, der "Grässliche Troll" erwartet.

Die Startpositionen der Kreaturen sind entscheidend für die Legende. Hier gibt es 2 mögliche Vorgehensweisen:

A) Feste Positionen:

Je nachdem wie nah ich Kreaturen zur Burg stelle, desto höher ist der Druck für die Heldengruppe. Wenn ich früh Kreaturen wie Trolle oder Wardraks einsetze, sollten die etwas weiter weg von der Burg positioniert werden, damit die Helden Zeit haben, sich zu stärken, ehe sie diese angreifen müssen.

Ich stelle die Kreaturen dann tatsächlich auf den Spielplan und schaue, wo sie am besten hinpassen könnten. Auch sollte man mal ausprobieren, auf welche Felder sich die Kreaturen bei Sonnenaufgang bewegen würden. Wenn ich das Gefühl habe, dass die Positionen gut sind, dann notiere ich sie mir. Wenn es zum ersten Test kommt, stellt sich häufig heraus, dass die eine oder andere Figur zu viel oder zu nah ist. Hier sind einige Korrekturen normal.

B) Positionen durch Kreaturenplättchen:

Die Kreaturenplättchen in "Die Legenden von Andor" bieten eine gute Möglichkeit, Kreaturen zufällig ins Spiel zu bringen. Ihre Positionen sind an ihre Stärke angepasst, so dass Trolle und Wardraks zum Beispiel nicht nah an der Burg auftauchen. Es hat sich als gut erwiesen, 5 Kreaturenplättchen zu Anfang, also bei "A", ins Spiel zu bringen und 5 weitere im Laufe der Legende. Aber auch hier könnt ihr natürlich variieren und mehr oder weniger Kreaturenplättchen verwenden.

Ihr könnt die **Kreaturenplättchen** in eurer Legende nutzen und trotzdem einige Kreaturen durch **feste Positionen** ins Spiel bringen.
Tipp: Damit euch die Kreaturen nicht ausgehen, nenne ich euch hier, welche Kreaturen schon auf den Kreaturenplättchen verwendet werden:
7 Gors, 4 Skrale, 2 Wardraks und 3 Trolle.
Das heißt, dass ihr für die festen Positionen noch 7 Gors, 1 Skral und 2 Trolle übrig habt (2 Gors bleiben übrig, falls die Gors im Nebel aktiviert werden).

Die Ausrüstung für die Helden könnt ihr nach Belieben variieren. Auch hier werdet ihr ein bisschen ausprobieren müssen. Dabei solltet ihr darauf achten,

1. dass die Helden nicht zu stark ausgerüstet sind, damit sie sich entwickeln können und damit auch Gor-Kämpfe noch spannend sind.
2. dass ihr die Ausrüstung auf die Gruppe verteilt. 2 Spieler erhalten dann in der Regel mehr pro Kopf als 4 Spieler. Die Entscheidung, wer wie viel bekommt, birgt bereits erste taktische Möglichkeiten für die Helden.

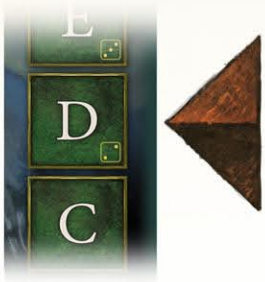
Tipp: Runensteine und Heilkräuter sollten ebenfalls im Spiel sein. Die Positionen könnt ihr fest bestimmen oder auswürfeln lassen
(Heldenwürfel = 1er Stelle, roter Würfel = 10 Stelle ergibt Feldzahl)
Falls ihr Kreaturenplättchen nutzt, könnt ihr nur 2 Heilkräuter verwenden, weil das dritte durch ein Kreaturenplättchen ins Spiel kommen könnte.

Für die Startpositionen bieten sich die Rangzahlen der Helden an. Ihr könnt sie aber auch anders positionieren. Achtet nur darauf, dass sie nicht auf einem Feld mit einem Nebelplättchen stehen.

3. Frisch gestrichen?
Neue Kreaturen, neue Anweisungen und neue Story-Elemente, könnt ihr wunderbar über die folgenden Legendenkarten ins Spiel bringen. Wer ein Händchen für **atmosphärische Texte** hat, kann hier wieder eine tolle Stimmung erzeugen. Wann welche Karten auftauchen, muss man zu Anfang einfach mal ein bisschen ausprobieren.

Beispiel: Legendenkarte "C" wird aktiviert.
"Plötzlich erhielten die Helden Kunde von einem ganz besonders grässlichen Troll" (Um bei meinem Anfangs-Beispiel zu bleiben).
Stellt jetzt den Grässlichen Troll auf Feld X ...
Im Kampf hat dieser Troll ...
Es passiert mir häufig, dass ich die Karte "C" schreibe, dann teste und feststelle, dass sie zu früh kommt. Dann streiche ich den Buchstaben kurzerhand durch und mache ein "F" daraus, spiele weiter und merke, dass "E" genau richtig gewesen wäre :-)
Ich schreibe das, um euch zu beruhigen, dass solche Sachen häufig nicht auf Anhieb klappen. Hier bedarf es einiger Tests.

In die "Die Legenden von Andor" gibt es auch Legendenkarten, die nicht durch einen festen Buchstaben ausgelöst werden, sondern deren Position durch den Würfel bestimmt wird, bevor sie mit dem **Pfeil** an das entsprechende Feld der Legendenleiste gelegt werden. Bei diesen Karten solltet ihr berücksichtigen, dass sie am besten sowohl einen **Vorteil**, also auch einen **Nachteil** bergen.



Beispiel: Eine **"Pfeil"-Legendenkarte** erlaubt es der Heldengruppe ihre Stärkepunkte um 4 zu erhöhen (Vorteil). Gleichzeitig werden durch diese Karte 2 neue Gors ins Spiel gebracht (Nachteil). Auf diese Weise spielt sich die Legende immer anders, je nachdem, wann die Karte ins Spiel kommt. Der Schwierigkeitsgrad gleicht sich aus. Denn natürlich hätte man die 4 Stärkepunkte gerne früh im Spiel, aber dann hat man es auch mit zwei weiteren Kreaturen zu tun, die Zeit genug haben, die Burg zu erreichen.

4. Ein Test für die Tester
Wenn ihr den ersten Entwurf der Legende fertig geschrieben habt, könnt ihr sie auch schon testen. Am besten probiert die Legende erst mal für euch alleine aus und spielt für 2 Helden gleichzeitig. Denn aus eigener Erfahrung kann ich berichten, dass das Ausbalancieren der Legende einige Tests braucht. Damit ihr eure **Tester nicht verschleißt**, solltet ihr die Legende erst auf andere loslassen, wenn ihr sicher seid, dass sie rund läuft.

5. Ein Balance-Akt
Die wichtigsten "Eckpunkte" für die Anpassung auf die Spielerzahl sind natürlich 1. die Anzahl der Kreaturen, die in die Burg eindringen dürfen, und 2. die Stärke der Endgegner.

Schilde an der Burg

Stärkepunkte des Endgegners

Das heißt für euch, dass ihr vor allen Dingen dafür sorgen müsst, dass die Stärke des Endgegners an die Spielerzahl angepasst wird. Hier könnt ihr als Grundwert pro zusätzlichen Spieler 10 Stärkepunkte nehmen.
Der "Grässliche Troll" hätte dann z. B. folgende Stärkepunkte: 2 Spieler 10, 3 Spieler 20, 4 Spieler 30.

Diese Anpassung muss auch passieren, wenn es bei dem "Schrecken" gar nicht um einen Endgegner geht. Ich habe mal an einer Legende gearbeitet, in der es das Ziel der Helden war, am Ende eine bestimmte Figur zu einem bestimmten Feld mitzubewegen. Damit diese Aufgabe für alle Spielerzahlen gleich schwer war, kostete das Bewegen dieser speziellen Figur pro Feld Willenspunkte. Bei 2 Spielern 1 Willenspunkt pro Feld, bei 3 Spielern 2 Willenspunkte etc.

Beispiel: Ein goldener Schild an der Burg ist bereits von einer Kreatur besetzt und ein Troll bewegt sich jetzt auf die Burg zu.
4 Spieler können sich nun aus 2 Gründen nicht erlauben ihn passieren zu lassen:
a) Sie haben keinen goldenen Schild an der Burg mehr frei und können daher keine Kreatur mehr hereinlassen.
b) Sie haben später einen viel stärkeren Endgegner als 2 Spieler. Darum brauchen sie die höhere Belohnung durch den Troll.
2 Spieler hingegen können diesen Troll ruhig passieren lassen. Denn Sie haben
a) noch mehr goldene Schilde an der Burg und
b) ihr Endgegner ist viel schwächer als der für 4 Spieler. Das heißt, sie brauchen auch nicht die hohe Belohnung des Trolls.

Weil der Erzähler bei jedem Sonnenaufgang aber auch für jede besiegte Kreatur ein Feld weitergeht, also auch für den Troll (den die 4 Spieler besiegen müssen), haben die 2 Helden sozusagen einen ganzen Tag geschenkt bekommen.

6. Der zweite Erzählstrang (für Profis)
Wenn ihr etwas Erfahrung mit dem Entwickeln der Legenden bekommen habt, werdet ihr schnell merken, dass es immer etwas geben muss, was die Helden "auseinanderzieht". Es fühlt sich toll an, wenn ihr durch einen Nebenstrang der Geschichte dafür sorgt, dass die Helden auch noch andere Ziele verfolgen müssen. Sorgt dafür, dass sie sich nicht rund um die Burg postieren können. Das kann ein Pergament sein, das irgendwohin gebracht werden muss, oder ein Heilkraut, das gefunden werden muss.

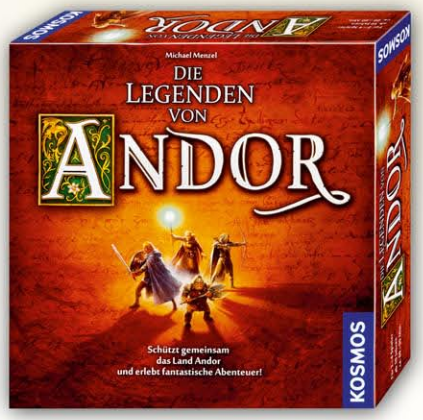
Beispiel: In Legende 2, der Heilung des Königs, haben die Helden nicht nur die Aufgabe den König zu heilen, sondern müssen auch noch eine Skral-Festung zerstören. Die zwei Erzählstränge kreuzen sich erst in dem Moment, wenn die Helden die Hexe finden. Denn sie weiß, wo das Heilkraut wächst, und gleichzeitig verschafft sie den Helden mit dem Trank und den Runensteinen die Stärke, um die Festung angreifen zu können.

7. "N"de gut, alles gut
Wenn eure Legende fertig ist, müsst ihr die von den Helden zu erfüllenden Aufgaben noch einmal auf der Karte "N" wiederholen und abfragen, ob die Ziele erreicht wurden. Auf der Karte "A" solltet ihr zusätzlich aufschreiben, auf welchen Feldern der Legendenleiste Sternchen gelegt werden.

Ich wünsche euch viel Vergnügen mit dem Entwickeln eigener Legenden und würde mich freuen, wenn ich euch mit diesen Anregungen weiterhelfen konnte.

Viele Grüße
Michael Menzel

Andor braucht euch!
Das Land Andor ist in Gefahr. Aus den Wäldern und dem Gebirge rücken die Feinde auf die Burg des alten Königs Brandur zu. Nur eure kleine Heldengruppe stellt sich ihnen entgegen. Wird euch die Verteidigung der Burg gelingen?
Nach dem ersten Abenteuer folgen noch viele weitere. Die Hexe gilt es zu finden und ein Heilkraut für den kranken König zu beschaffen. In den unterirdischen Minen warten wertvolle Edelsteine auf euch, aber auch große Gefahren. Und schließlich müsst ihr gegen den wieder erwachten uralten Drachen antreten. Werdet ihr all diese Herausforderungen bestehen? Nur gemeinsam seid ihr stark und könnt zu Helden von Andor werden.



kosmos.de