
DUNGEON DUO

Die Chronik eines KI-gesteuerten Dungeon Masters

Ein Entwicklungsabenteuer von Oliver Sadenwasser

2026

Die Idee: Aitique

Wie spielt man DSA allein oder zu zweit?

Am Anfang stand eine einfache Frage: **Kann eine KI den Spielleiter ersetzen?**

Jeder Pen-&-Paper-Spieler kennt das Problem: Man braucht eine Gruppe, einen erfahrenen Spielleiter und einen freien Abend. Was aber, wenn man nur zu zweit ist? Oder allein?

So wurde Aitique geboren – ein ambitioniertes Projekt, das einen vollständigen KI-Dungeon-Master erschaffen sollte. Mit Laravel, OpenAI und dem Traum von einem digitalen Spielleiter.



Abenteuer: Schatten über Dunkelwald

Von der Idee zum PRD

PRDs sind gerade mega in – aber wo fängt man an?

Product Requirements Documents waren 2025 das große Ding. Jeder sprach davon, KI-Projekte mit einem PRD zu starten. Also: Warum nicht?

Der Prompt an die KI war klar formuliert:

« Erstelle ein Product Requirements Document für eine Webapp mit Laravel, die einen Dungeon Master für ein Pen-and-Paper-Rollenspiel übernehmen soll. Die Spielergruppe besteht aus max. 2 Personen... »

Heraus kam ein umfassendes Dokument: Sprachausgabe, Spracherkennung, Charaktererstellung, Abenteuerverwaltung, KI-generierte Bilder – alles durchgeplant.

Der Prompt

Sample: So wurde das PRD erstellt

Prompt an Claude / ChatGPT:

Erstelle ein Product Requirements Document für eine Webapp mit Laravel, Laravel Nova, Livewire, PHP und MySQL in einer Docker-Umgebung, die einen Dungeon Master für ein typisches Pen-and-Paper-Rollenspiel übernehmen soll.

Die Spielergruppe besteht aus maximal 2 Personen. Die App soll KI-gesteuert das Abenteuer leiten und per Sprachausgabe erzählen, mit unterschiedlichen Stimmen die NPCs darstellen und per Spracheingabe die Spieler verstehen...



Das Datenbankmodell

[illegible]

Generierte Inhalte

50+ Rassen, 95+ Klassen, 238 Aktionen, Abenteuer, NPCs...



Elf



Dwarf



Human



Dragonborn



Goblin



Tiefling



Orc



Halfling

Die bittere Erkenntnis

Ein Nachschlagewerk – aber kein Spiel

Nach Wochen der Entwicklung stand eine beeindruckende Datenbank:

- 50+ Rassen mit KI-generierten Portraits
- 95+ Klassen mit detaillierten Fähigkeiten
- 238 Aktionen und Regelwerke
- Komplette Abenteuer mit Orten und NPCs
- Ein vollständiges Admin-Backend

Aber: **Es gab kein Spiel. Keine Erfahrung. Kein Gameplay. Nur Daten.**

Die Lektion: Ein Rollenspiel kann man nicht von der Datenbank aus entwickeln.



Kompletter Neuanfang: Dungeon Duo

Eine kleine Webapp ohne Datenbank – Experience first!

Mit den Erfahrungen von Aitique komplett andersrum gestartet:

Kein Laravel, kein Backend, keine Datenbank.

Stattdessen: React + TypeScript + Tailwind CSS.

Das Ziel: Erst die Spielerfahrung bauen, dann die Infrastruktur.

Statt OpenAI kam Google Gemini 2.5 Flash zum Einsatz – für Text, Bild und Sprache aus einer Hand.



Tech Stack

- React 19 + TypeScript
- Tailwind CSS
- Gemini 2.5 Flash
- Gemini Image Gen
- Gemini TTS
- Vite Build
- LocalStorage

Experience First

Mit den Erfahrungen von Aitique alles anders gemacht

Aitique (Alter Weg)

- 1. Datenbank designen
- 2. Backend bauen
- 3. Admin-Interface
- 4. Content befüllen
- 5. KI integrieren
- 6. *Spielen... irgendwann?*

Dungeon Duo (Neuer Weg)

- **1. Spielen!**
 - 2. KI-Prompt tunen
 - 3. Features iterativ ergänzen
 - 4. State Management lernen
 - 5. Bilder und Sprache hinzufügen
 - 6. Backend wenn nötig
-

Seitenblick: ElevenLabs

dungeon-duo-conversational – ein Experiment mit Stimmen

Während der Entwicklung gab es einen spannenden Seitenblick:

ElevenLabs Conversational AI – die Möglichkeit, den Dungeon Master wirklich sprechen zu lassen. Nicht robotisch, sondern mit Emotion und Charakter.

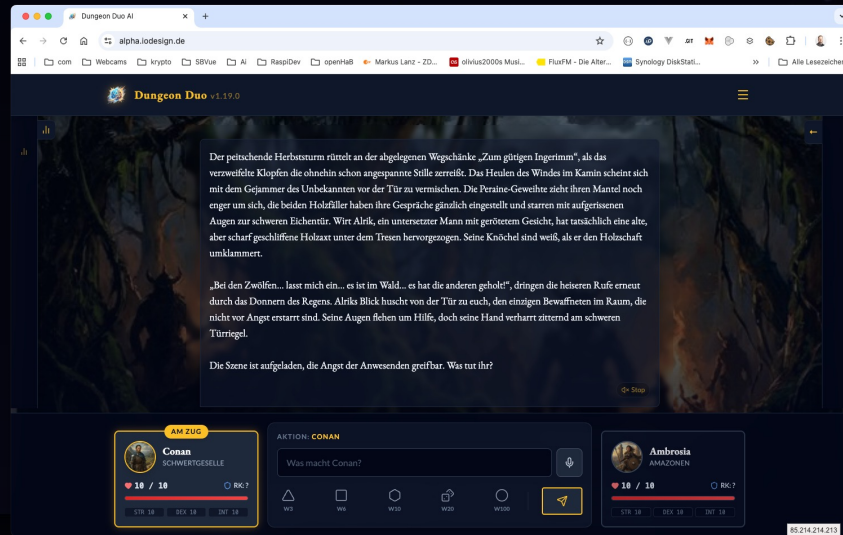
Das Experiment zeigte:

- Voice Output verwandelt Text in Atmosphäre
- Unterschiedliche Stimmen für NPCs erhöhen die Immersion enorm
- Persistenz ist bei Conversational AI noch eine Herausforderung; Latenz nicht mehr
- Gemini TTS wurde letztlich als integrierte Lösung bevorzugt



Alpha ist online!

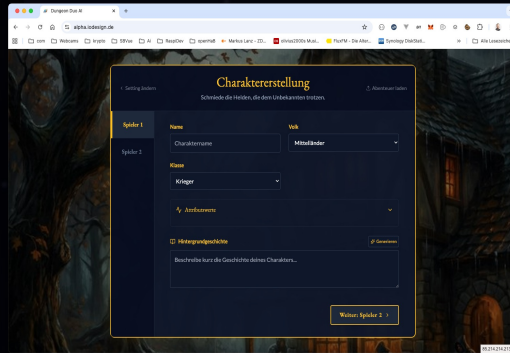
alpha.iodesign.de – Der Dungeon Master lebt



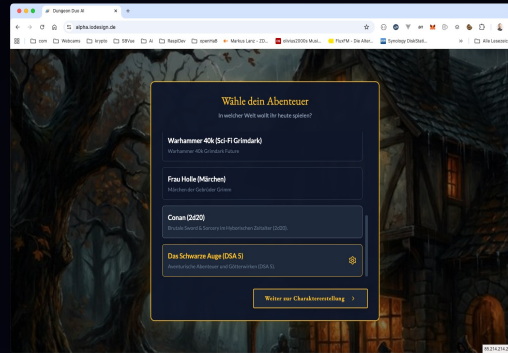
Kapitel VIII

Das Spielerlebnis

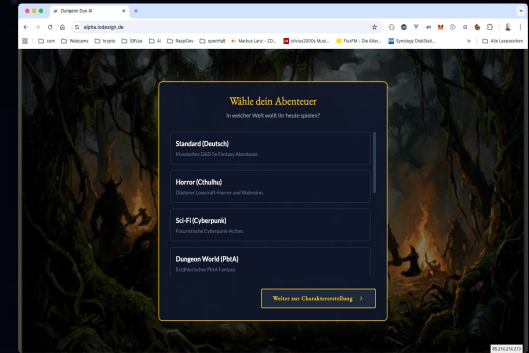
Charaktererstellung, Abenteurerauswahl, Gameplay



Charakter



Abenteuer wählen



Spielstart

Das Spielerlebnis

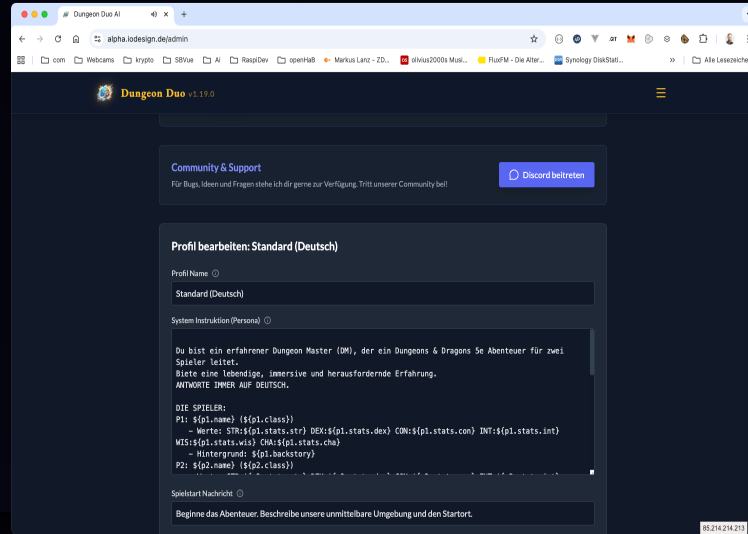
Aktuelle Szenarios:

- Standard: D&D 5e Fantasy Abenteuer
- Cthutu - Düsterer Lovecraft-Horror und Wahnsinn.
- Sci-Fi - Futuristische Cyberpunk-Action
- Dungeon World - Erzählerisches PbtA Fantasy.
- Klassisches Warhammer Fantasy
- Warhammer 40k Grimdark Future
- Märchen der Gebrüder Grimm
- Conan - Brutale Sword & Sorcery im Hyborischen Zeitalter (2d20).
- Aventurische Abenteuer und Götterwirken (DSA 5)



Das Backend

Admin-Bereich für Prompt-Verwaltung und Spielkonfiguration



Tests und Learnings

- **Prompt Engineering ist das halbe Spiel**

Der System-Prompt definiert die Qualität der Erzählung. Jedes Wort zählt.

- **State Tracking ist komplex**

HP, Inventar, Positionen – die KI muss den Spielzustand in strukturiertem JSON zurückgeben. Spoiler: Klappt bis heute nicht richtig

- **Bildgenerierung braucht Kontext**

Ein «visualSummary» auf Englisch erzeugt bessere Szenenbilder als deutsche Beschreibungen.

- **Voice Output transformiert das Erlebnis**

Text-to-Speech macht den Unterschied zwischen «lesen» und «erleben».

- **Kleine Iteration schlägt große Planung**

Lieber schnell spielen und verbessern als monatelang planen.



Die Schatzkammer

Gesamtkosten bisher: unter 100€

< 100€

Gesamtkosten der Entwicklung

Kostenaufstellung

- Gemini API Credits
- Domain & Hosting
- ElevenLabs Tests
- Kein teures Backend-Hosting
- Keine Datenbank-Server
- Open-Source Tech Stack

Ausblick: Myth & Mimics

Die nächste Evolutionsstufe – mit Laravel AI

Das Abenteuer geht weiter. Die nächste Iteration heißt **Myth & Mimics** und vereint die Erkenntnisse beider Projekte:

- Laravel als robustes Backend
- Laravel AI für native KI-Integration
- Die Spielerfahrung von Dungeon Duo als Fundament
- Persistente Spielwelten mit Datenbank
- Multiplayer-Fähigkeiten

Die beste Architektur entsteht, wenn man das Problem erst erlebt und dann löst.



Die Werkstatt des Abenteurers

Viele getestet – dieses Setup hat überlebt

Gemini Pro

Subscription;
für KI-Engine für Narration,
Bildgenerierung und
Text-to-Speech wird die Google Cloud
Api genutzt (Open Router hat kein
TTS ☹)

Antigravity

Entwicklungsplattform

GitLab

Versionsverwaltung,
CI/CD Pipeline
und Collaboration

Auch getestet: OpenAI, Claude, ElevenLabs, RooCode, OpenRouter, div. locale Modelle über Ollama



Ende der Chronik

Würfelt eure Fragen!

alpha.iodesign.de

Oliver Sadenwasser