

Designe ein Brett oder Kartenspiel mit einer von drei vorgegebenen Kernmechaniken

Dauer: ca. 3h

Das lernst du:

- Umgang mit beschränkten Mitteln
- Design von Brett- oder Kartenspielen

1. Kernmechaniken:

- **Wettrennen**
 - Es gibt einen Pfad / eine Strecke.
 - Wer zuerst am Endpunkt ankommt hat gewonnen.
 - Spiel für 2-4 Spieler
- **Objekte sammeln**
 - Spiel für 2-4 Spieler
 - Der Spieler der die meisten Objekte gesammelt hat gewinnt.
- **Gebiet erobern**
 - Spiel für 2-4 Spieler
 - Der Spieler der alle Gebiete erobert hat gewinnt oder
 - Der Spieler der die meisten Gebiete erobert hat gewinnt.

2. Vorgehen:

1. Wähle eine der drei Kernmechaniken für dein Spiel aus.
2. Überlege dir ein Thema und ein Ziel!
 - Was stellen die Spieler da?
 - Warum nehmen Sie an dem Rennen teil?
 - Was hoffen die Spieler zu erreichen?
3. Überlege dir die konkreten Mechaniken!

- Wie schreiten die Spieler voran?/ Wie Erobern sie Gebiete?/ Wie sammeln sie objekte auf?
 - Wie lang ist die Strecke?/ Was für gebiete gibt es?/ Wie viele Objekte gibt es zum einsammeln
 - Welche Aktionen können die Spieler ausführen?
 - Wie viele Felder gibt es?
 - Wie können sich die Spieler gegenseitig beeinflussen / ärgern / stören / helfen?
4. Überlege dir die Regeln, schreibe diese auf und erstelle einen Karten-/Brettspielprototyp
Du kannst folgende Materialien dafür benutzen:
(Bild Platzhalter)
5. Teste dein Spiel! Was funktioniert gut, was nicht?
6. Verbessere basierend auf den Ergebnissen dein Spiel.

3. Wiederhole 4. und 5. bis du bei einem Ergebnis ankommst, das dir gefällt.

4. Präsentiere nun dem Laborleiter dein Spiel. Wenn es gut ist können Spiellelemente durch Laserschitt und 3D-Druck in höherer Qualität nochmal hergestellt werden. Du darfst für das Modelieren auch die VR-Brille benutzen.

Revision #21

Created 8 December 2023 10:50:13 by max

Updated 18 April 2024 12:26:02 by omegaSchwarz