



Sitzung 3 27.02.25

Inhalt

Minispiele vllt. nicht mit einschließen → zu viel Aufwand

Client Server Idee: Spiel läuft auf Clients, auf Server läuft Score

Große Diskussion über Spielart mit Einigung am Ende

Arbeitsteilung + Eintrag in Gantt Timeline

Spielablauf Idee → Verworfen

Auktion → in Phasen unterteilen?

Startkapital

Idee: Pakt schließen (ähnlich Kredit → 1 Buff für 1 Debuff)

Länder kaufen mit Ressource → immer selbe Karte (mit vielen Möglichkeiten)

Hexgrid/

→ falls 2 auf 1 Feld zugreifen: bieten

Artefakte kaufen mit (Ressourcen) → geben verschiedene Boosts

Tools kaufen für Bauphase (Bsp: Tools zum Graben nach Schätzen)

Spielrunde (aktive Phase)

Idee: random Buff (wie bekommen?)

Bauen

Ziel: Wertvolles finden (Bsp. vergrabene Schätze/ Debuffs die auf andere Spieler anwendbar sind)

Weitere farmbare Dinge angelehnt an nordischer Mythologie

Ergebnis

Leaderboard

Neue Idee → Verworfen

Turmoil ähnlich: jeder hat seinen eigenen screen, kann bauen und ressourcen gewinnen, artefakte finden und andere sabotieren/ debuffen

Endgültige Idee:

Catan angelehnt (Basis) mit mehr Components (bestimmte Bauwerke auf Feldern, Chance auf Artefakte, etc.)

Wichtige Punkte

Spielart: Catan Variante

Thema: Nordische Mythologie