

Spieleinführung

Dienstag, 30. April 2024 10:15

1. Ziel: System erstellen mit Partner besser als Konkurrenz (anderes Team)
2. Es gibt eine Deadline (Zeitlimit), dann wird verkauft und abgerechnet
3. System besteht aus 3 Modulen (Seite 3)
4. Modul besteht aus Architektur (Haus Tickets) + 3 Features (Stern-Tickets)
5. Features bringen User (=> Geld)
6. Architektur ist Voraussetzung für Features
7. Jedes Ticket besteht aus Tasks
8. Tasks müssen gewürfelt werden: (Seite 4)
 - a. Wenn nicht-durchgestrichene Zahl gewürfelt, dann Task erfolgreich
9. Technische Schulden aufnehmen, um durchgestrichene Zahl zu nicht-durchgestrichener zu machen
10. Abhängigkeit und Anlegen (Seite 7)
11. Durchgestrichen gilt auch, wenn abhängige Tickets (Tickets über dem Ticket) dort TD aufgenommen haben (TD behindert einen beim Arbeiten) (Seite 9)
 - a. Achtung: Das ist am kompliziertesten zu verstehen und überblicken
12. Paasch würfeln = unbewusst TD. TD auf Paasch-Zahl legen und zwei Tasks erledigt
13. TD können abgebaut werden, dazu muss mit einem Würfel eine Zahl >3 />4 gewürfelt werden. Statt bearbeiten eines Tickets (Seite 5)
14. Ablauf:
 - a. Arbeitsstelle auf Ort legen
 - b. Ticket auf Übersicht
 - c. Entscheidung: TD abbauen oder "arbeiten"
 - d. Würfeln
 - e. Tasks legen oder TD entfernen
 - i. ggf. Feature legen, neue Arbeitsstelle, neues Ticket
 - ii. ggf. Karte aufnehmen
15. ?-Karten - sofort = negative Effekte
16. !-Karten - irgendwann - zum Anfang des Zuges = positive Effekte
17. Am Ende rechnen
 - a. Features hochzählen
 - b. fertige Module hochzählen
 - c. TD runterzählen
18. Erklären, wie Tabletopia funktioniert (f-flip, r-roll, leer-Karte lesen, Shift+Nr-Kamera speichern, Nr-Kameraeinstellung ansehen)
- 19.