

# Sitzungsprotokoll vom 21. Oktober 2022

## Game Design Workshop - Religion

**Anwesende:** Bergmann Nils  
Kohler Alida  
Dell'Oro-Friedl Jirka  
Malitschenko Florian

**Abwesende:** Thier Alexander  
Gurev Vasili

**Sitzungsort:** 78120 Furtwangen, Spiellabor HFU

**Sitzungsdatum:** 28.10.2022, 11:30 - 13:00 Uhr

**Protokollführer:** Alida Kohler

---

## Ideen aus dem Workshop

- Reines Brettspiel? / Mischung? / Was ist analog da und was digital?
- Zeitstrahl → Events die auf Geschichte basieren
- Wissenschaft als „Gegenspieler“
- Edukativer Aspekt
- bestimmte Zahl von runden und es gibt eine Wertung danach
- Wie sollen die Karten aussehen?
- Religionsspezifische Karten
- Verschiedene Mechanismen / Skills für verschiedene Religionen (darf nicht mit Geld handeln, ist brutal,... → angelehnt an die Verbreitungsgeschichte der Religionen)

- Individuelle Ziele für jede Religion (viele Anhänger, viel Gebiet...)
- Aktionskarten
- Events (Naturkatastrophen, Reliquien, wissenschaftliche Errungenschaften)
- Ressourcen sammeln? / handeln?
- Handelsstränge / -routen
- „Kuhhandel“
- „Siedlermäßige“ Karte, verschiedene Orte bekommen verschieden Ressourcen
- Religionen starten an verschiedenen Orten (Ihren Ursprungsorten) und man kann dann entscheiden ob man sich mit den anderen dort streiten will oder irgendwo anders hin geht
- Religion in best. Region hat Anspruch auf Ressourcen best. Gebiete → Symbole als Boost (geben mehr Ressourcen, schützen, ...)
- Dreidimensionale Tempel bauen als Gebiete
- Je nach dem wie groß die Religion ist / aufgebaut ist kann man einen Tempel bauen → Wert ermittelt sich nach den Kosten diesen zu bauen
- Mitspieler können Klötzchen auf Tempel werfen oder einen Klotz aus dem Bauwerk ziehen
- bestimmte Eigenschaften werden bewertet (größtes, stabilstes, höchstes, schönstes)
- Spielziel Tempel bauen?
- Teampartner? Mehrere Vertreter in einer Strömung → Handelsallianzen mit anderen / Teampartnern
- Verdeckte Identitäten? Man weiß nicht welcher Religion die Mitspieler angehören
- Kann man seinen Mitspielern Dinge klauen?
- Mitspieler herausfordern?
- Religionen fusionieren? Partner finden?

## Offene Fragen

- Was sind wichtige bauliche Elemente für Tempel / religiöse Orte?

## **Hausaufgabe bis 7.11.2022**

- Spiele, die Ähnliche Ideen umsetzen recherchieren
- Tabelle in Spielkarten umwandeln (auf Papier / Karton malen und mitbringen)
  - Symbole, Informationen auf Karten
- Tabelle überprüfen
- Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Religionen herausfinden
- Format / Druckvorlage für Karten klären