

Protokoll vom 07.11.2022

Game Design Workshop - Religion

Anwesende: Bergmann Nils
Kohler Alida
Gurev Vasilii
Malitschenko Florian
Thier Alexander
Dell'Oro-Friedl Jirka

Abwesende: /

Sitzungsort: 78120 Furtwangen, Spiellabor HFU

Sitzungsdatum: 07.11.2022, 15.45-17.15 Uhr

Protokollführer: Alida Kohler

Ideen

- Events / Einflüsse der Karten auf die Religion
- Karten von der Religion entkoppeln
- Teilaspekte aus den Karten
- eigene Religion aus den Karten bauen / kombinieren
- Karten haben Werte → wer am Ende die höchste Punktzahl hat hat gewonnen
- Dinge herholen, die die eigene Religion unterstützen
- Spielen wir zusammen oder gegeneinander? Spielen die Spieler gemeinsam gegen das Spiel?
 - Religionen vs. Wissenschaften? → Wissenschafts-Events beeinflussen den Spielverlauf
- Skilltree für Religionen?
- Kombination von bestimmten Werten (Zusammenhalt, Gemeinschaft, ...) ermöglichen es, bestimmte Sachen zu machen (Kirche bauen, Kreuzzug starten)

- Was stellen wir in den Vordergrund? Spielspaß, Wissen, Informationsvermittlung
 - passiv etwas lernen
- Andere herausfordern für Gebiete auf der Karte, Ressourcen
- Jeder bekommt am Anfang des Spiels eine Karte mit einer Religion (eventuell gibt es mehrere Spieler pro Religion), zusätzlich gibt es Handelsbeziehungen
- Ist das Spiel rundenbasiert?
- Spielfeld sieht jedes mal, wenn man spielt unterschiedlich aus
- Kleine Figürchen auf der Karte / dem Spielfeld, man kann Teile davon „erobern“
- Materialien / Bausteine sammeln und tauschen / handeln
- Karte / Spielfeld mit verschiedenen Biomen → jeder zieht eine Karte und muss die an das Spielfeld legen mit dem Ziel, dass es der eigenen Religion gut geht
 - Leere Karten für Gotteshaus
- Wie soll das Spielbrett aussehen?
 - Geographisch
 - Abstrakter, angelehnt an die Infografik
 - Spiel aus Spielbrett, Karten und Würfeln
 - Spielbrett hat 4 Kategorien (Entdecken, Handeln, Missionieren, ..)
 - Jedes Feld hat verschiedene Auswirkungen, man sammelt Ressourcen, man bekommt mehr Anhänger etc.
- Was ist das Spielziel?
 - Tempel bauen
 - Man hat gewonnen wenn man als erstes fertig ist
 - man handelt um Ressourcen
 - Die Karten geben einem einen Boost
 - Events → Flut / Wissenschaftliche Ereignisse
 - Entdecken / eigene Religion verbreiten
- Spielbare Wissenschafts-Partei, verhindert den Handel zwischen den Religionen und bringt die Wissenschaft voran
 - Identitäten sind verdeckt
- Karten als Siegpunkte, gehen rum und werden weitergegeben
- Würfel für Events / Ereignisse
 - Alle Religionen ohne Götter

- Alle Religionen mit mehr als drei Ritualen
- Alle polytheistischen Religionen bekommen einen Boost
- Man kann als Religion Wissenschaftler Karten spielen
- Je mehr Anhänger man hat, desto mehr kann man in einer Runde machen
- Jeder startet mit drei Klötzchen vor einem und man kann sich outen wenn man möchte (man sammelt im geheimen und auf dem Spielbrett Anhänger)

Sicher drin (?)

- Bausteine
- Würfel für Ereignis → hat instant Auswirkung
- Karten für Effekte, man muss jede Runde eine ziehen
- Wissenschaft als Spiel-Partei
- Religion vs. Wissenschaft
- Spielziel A. Gegen die Wissenschaft gewinnen (als Religionen gemeinsam gegen die Wissenschaft behaupten) und als beste Wissenschaft behaupten
- Spielziel B: Jeder muss den coolsten Tempel bauen (auch der Wissenschaftler) und man kann miteinander handeln
 - Religionen sammeln Ressourcen für Tempel
 - Wissenschaftler sammelt Ressourcen für wissenschaftliche Entwicklungen
 - Wissenschaftler hat als Ziel, als erstes eine bestimmte Anzahl an wissenschaftlichen Errungenschaften veröffentlichen
 - Jeder kann Wissenschaftskarten legen, können aber auch wieder zurückgenommen werden
- Brauchen wir ein Spielbrett? Wenn ja was soll drauf?
- Spielt man geheim?

Hausaufgabe: Grundregelwerk ausdenken