

Spiele Schmiede

Ein 2-Tage-Workshop zum Erstellen eines eigenen Gesellschafts-Spiels

Zeit	Form	Inhalt
TAG 1		
1 10:00-10:15	Plenum	Ankommen & Begrüßung <ul style="list-style-type: none">• Was sind eure Lieblingsspiele?
2 10:15-11:15	Plenum / Kleingruppen	Spielen ausgewählter Spiele <ul style="list-style-type: none">• Fokus darauf: was macht die Spiele interessant?• Spiele in Kategorien aufteilen• Ziele und Erwartungen der Teilnehmer besprechen➔ Um in das Thema einzuleiten, kann man am Anfang einige Spiele mit den TN spielen. Nutze dazu Spiele mit diversen Spielprinzipien, welche aber einfach und schnell zu verstehen sind.
3 11:15-12:00	Plenum	Input <ul style="list-style-type: none">• Vokabular etablieren• Ziel- / Ideenfindung• Spielmechaniken erarbeiten• Themengebiete erarbeiten• Auf Einschränkungen hinweisen (M1)• Zusammenstellung Inspirationsdeck (M5/M6)➔ Das Inspirationsdeck ist ein Kartenstapel, beschriftet mit Spielkategorien, -mechaniken & -zielen und -themen, von dem die TNs ziehen können, wenn ihnen keine Idee für ein Spiel kommt.➔ Beim Erarbeiten von Spielkategorien, -mechaniken & -zielen und -themen mit den TNs ist es wichtig auf die Ideen der Teilnehmer zu setzen und erst später die Liste zu ergänzen.
Pause		
4 12:45-13:45	Einzelarbeit / Kleingruppen	Ideenfindung <ul style="list-style-type: none">• Gruppenaufteilung• Inspirationsdeck nutzen➔ Man sollte nicht davor zurückschrecken Aspekte von anderen Spielen zu kopieren und zu kombinieren!
5 13:45-14:30	Plenum	Vorstellung <ul style="list-style-type: none">• Ideen vorstellen und besprechen im Plenum➔ Man sollte sich direkt auf 1-2 Mechaniken beschränken und diese ausarbeiten, bevor man das Spiel mit zu vielen Mechaniken zu kompliziert

			<p>macht. Beim Testspielen merkt man schnell, welche Mechaniken das Spiel wirklich voranbringen und welche ausgetauscht bzw. weggelassen werden können!</p>
6	14:30-15:45	Einzelarbeit / Kleingruppen	<p>Ausarbeitung</p> <ul style="list-style-type: none"> • ToDo- / Materialliste für das Spiel erstellen • Brett- / Kartenentwicklung • Regeln ausformulieren ➔ Möglichkeit für 3D-Druck Spielfiguren ➔ Teilnehmer sollten sich möglichst früh überlegen für welche Zielgruppe & Spieleranzahl ihr Spiel gedacht ist um die Regeln und das Design daran anzupassen.
7	15:45-16:00	Plenum	<p>Zwischen Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abschluss finden • Aufgabenverteilung für nächsten Tag
TAG 2			
1	10:00-12:00	Plenum / Kleingruppen	<p>Testspielen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testspielen mit allen • Feedback geben (M3) ➔ Als Anleitende Person sollte man sich darauf beschränken Fehler & unausgereifte Spielaspekte zu finden und zu zeigen, die TNs sollten versuchen diese selbst zu verbessern. Jedoch sollte man auch immer eine Möglichkeit zur Verbesserung in der Hinterhand haben falls den TNs nichts einfällt. Fehler am besten durch hinterfragen der Regelintention aufzeigen. ➔ Beim Testspielen können Verbesserungen sehr schnell gefunden werden, wenn möglich kann man diese sofort ausprobieren, sollte aber alle Änderungen (und was sie bringen sollen) mitschreiben!
Pause			
2	12:45-15:45	Einzelarbeit / Kleingruppen	<p>Ausarbeitung II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regeln verbessern & überarbeiten • Basteln • Testen in Gruppen ➔ Beim Spieldesign sollte man versuchen das Thema des Spiels, so gut es geht umzusetzen.
3	15:45-16:00	Plenum	<p>Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Woran wollt ihr noch arbeiten? • Was könnt ihr noch verbessern ?

Material

M1 Einschränkungen:

- 1-3er Gruppen bilden (damit man sich nicht zu sehr über Regeln streitet)
- Runden Geschwindigkeit von <20 min (damit man viel testen kann)
- Keine Deck Building-Spiele (zu viel Aufwand)
- 1-2 gute Grundmechaniken finden und erstmal darauf beschränken

M2 Step-By-Step Anleitung:

1. Interessantes Thema finden
 - ➔ Brainstorming zu passenden Zielen / Mechaniken / Spieleraufgaben
2. Spiel typ entscheiden (kooperativ / kompetitiv / Einzelspieler / Teams)
3. Grundmechanik entscheiden
4. Skizze machen
5. Regel festlegen
6. Prototypen machen
7. Testen und Regeln anpassen
8. Design

M3 Achtet beim Testen auf:

- Wenig Downtime (Zeit, wo Spielende nichts zu tun haben)
- Ausgleichende Mechaniken (knappe Spiele sind spannender)
- Einfache Regeln
- Wenig Kettenzüge („Erst A, dann folgt B, dann C und dann noch mal A“)
- Impact-Entscheidungen (Spielende müssen merken, dass Entscheidungen einen Unterschied machen)
- Vorantreiben (man sollte merken, wie das Spiel voranschreitet und abschätzen, wo man sich im Spiel befindet)
- Wieder-Spielbarkeit (bleibt das Spiel interessant nach mehr Runden)

M4 Bastelmaterial:

- Viele Würfel (d4, d6, d8, d10, d12, d20)
 - ➔ Farb-Würfel / Buchstaben-Würfel
- Becher
- Blanko Karteikarten (A7 / A8) (& Kartenhüllen)
- Kartenspiele (Poker/Rommé)
- Spielsteine/-Figuren in so vielen Variationen wie möglich
- Papier (A4 / A3) & Zeichen- und Gestaltungsmöglichkeiten

M5 Mechaniken (Auswahl):

4X-Games -> häufig zu lange Spielrunden (Bsp.: Archipelago)
Action Selection -> häufig zu lange Spielrunden (Bsp.: Village)
Area Control (Bsp.: Risiko)
Auktion / Handel (Bsp.: Siedler von Catan)
Bluff (Bsp.: Schwindel-Macs)
Deck Building -> häufig zu viel Aufwand (Bsp.: Magic The Gathering)
Social Deduction -> häufig zu lange Spielrunden (Bsp.: Werwolf)
Geschick (Bsp.: Mikado)
Memory (Bsp.: Memory)
Pattern Forming (Bsp.: Carcassonne)
Tiling (Bsp.: Mahjong)
Rennspiele (Bsp.: Camel Up)
Ressourcenverwaltung (Bsp.: Magic The Gathering)
Stiche (Bsp.: Skat)
Ablegen (Bsp.: UNO)
Wetten (Bsp.: Lotto)
Wissen -> häufig zu viel Aufwand : (Bsp.: Trivial Pursuit)
Glück (Bsp.: Münzwurf)

M6 Kategorien:

Würfelspiele: Basieren auf dem Zufall und dem Werfen von Würfeln.
Brettspiele: Spielbretter und Spielstücke sind die Basis für diese Spiele.
Kartenspiele: Spielkarten sind das zentrale Element dieser Spiele.
Legespiele: Spielende bauen das Spielbrett aus Einzelteilen auf.
Strategiespiele: Spielende müssen ihre Handlungen planen.
Geschicklichkeitsspiele: Hier geht es um Feinmotorik und Geschicklichkeit.
Rollenspiele: Spielende übernehmen Rollen und agieren in einer fiktiven Welt.
Partyspiele: Für größere Gruppen und unterhaltsame Gelegenheiten.