

Damit **LABTAG** von möglichst vielen Altersgruppen gespielt werden kann, mussten die Regeln einerseits einfach sein, aber auch ein gewisses Mass an Freiheit erlauben, um sie komplexer zu machen. Dies wurde in erster Linie durch offen interpretierbare Spielsymbole erreicht. So hat zum Beispiel jede Karte ein Jasskartensymbol, das entweder ganz ignoriert werden oder je nach Bedarf mit einer erweiterten Regel bedacht werden kann, um das Spiel zu verändern.



9



Das Spielziel von **LABTAG** hängt von der gewählten Spielvariante ab. Dadurch ist ein grosses Problem beseitigt oder zumindest abgeschwächt. Wenn das Spielziel nicht gefällt, bin ich nicht motiviert, zu spielen. Eine zu grosse Vielfalt birgt dafür die Gefahr, das ein Spiel schlecht greifbar wird. Man kann dann nicht mehr in einem Satz sagen, was das Spielziel ist und die Werbung für das Spiel wird dadurch erschwert. Für welchen Zugang man sich auch entscheidet, die Hauptsache beim Spielen ist und bleibt der Spass.

5

Mechanismen

Spielregeln

Leitfragen
 Welche Möglichkeiten habe ich während meinem Spielzug, um das gestellte Ziel zu erreichen?

Gibt es Mechanismen, die nicht direkt von den Spielenden bestimmt werden (was passiert zum Bsp. wenn ich keine Karten mehr habe, wie verhalten sich Nichtspielerfiguren, gibt es veränderliche Anzeigen für den Spielverlauf...)?

Wie ist ein Spielzug strukturiert: Festgelegte Runden, alle gleichzeitig, Spielende und Spiel wechseln sich ab?

Ursache-Wirkungsdiagramm (Zusammenhänge visualisieren)
 Es wird ein Plakat mit drei Sektoren aufgehängt. Rechts stehen die konkreten Ziele. In der Mitte notieren die TN Abläufe, welche das Ziel direkt beeinflussen (mit Pfeilen verbinden). Links werden Ursachen gesammelt, die das Ziel indirekt beeinflussen können (ebenfalls mit Pfeilen verbinden).

Motivation

Spielziel

Leitfragen
 Was soll im Spiel erreicht werden um den oder die Sieger zu bestimmen: Siegpunkte, Wettauf zum Ziel, Bestiegen eines Endbosses?

Wodurch wird das Spiel beendet: Anzahl Runden, ein Ereignis, welche es beim Eintreten das Ende auslöst?

Haben alle Mitspielenden das gleiche Ziel und gibt es eventuell Spielvarianten mit anderen Zielen?

Affen-Methode (Kreativ werden)
 Alle TN erhalten die Aufgabe, in zweit Teams während 5 Minuten folgende Fragen in Stichworten oder Skizzenhaft auf Post-its (pro Zettel eine Antwort) zu beantworten (Brainstorming): Wie kriegt man den Affen in die Bank? Quantität zählt werden am Schluss ohne Bewertung hier mehr als Qualität. Die Ideen kurz zusammen angeschaut.

5

9

Leitfragen
 Wie ist das Erscheinungsbild des Spiels: Fröhlich, düster, ernst, schlicht ?

Wie sind die Spielmaterialien gestaltet: Welche Schriftgrösse, welche Schriftart, welche Farben, wieviele Bilder, wieviel Text?

Gibt es immer wiederkehrende Symbole oder Codes (Schlüsselwörter), welche Regeln transportieren?

Wie wird die Geschichte vermittelt: In den Regeln, auf Karten, implizit?

4-Elemente Methode (Gestalten)
 Alle TN erhalten 4 verschiedene aus dunklem Papier ausgeschnittene Formen (für alle die gleichen). Damit können während 3 Minuten auf einem weissen Blatt verschiedene Figuren gelegt werden. Die Beste wird dann festgeklebt und präsentiert. Der weisse Raum des Blattes ist ebenfalls ein Gestaltungselement, das einbezogen werden kann.

Mechanik

Spielarten und Spielmechanik

Leitfragen
 Welche Art Spiel soll es werden: Brettspiel, Kartenspiel, Würfelspiel, Quiz?

Welche Spielmechanik steht im Zentrum: Funktioniert das Spiel durch Würfel, Geschicklichkeit, Glück, Worker Placement (Platzieren meiner Arbeiter_Innen löst effekte aus), Strategie, Deckbuilding (alle starten mit den selben Karten, stellen sich aber im Spiel ein individuelles Kartenset zusammen) oder etwas anderes?

Wie wird gespielt: Alle zusammen, in Teams oder gegeneinander?

6-Hüte Methode (Entscheiden)
 Es werden 6 Rollen (farbige "Hüte") verteilt und in dieser Rolle ein Gespräch zum Thema geführt: rot (emotional), weiss (sachlich), schwarz (kritisch), gelb (optimistisch), grün (kreativ), blau (lösungsorientiert). Das Gespräch hilft beim aufdecken von "blinden Flecken" und begünstigt die Entscheidungsfindung.

Medien

Artwork



Ein Kartenspiel wie **LABTAG** transportiert seine Geschichte vor allem durch die benutzten Bilder. Diese können auch einen Anreiz zum Sammeln darstellen. In unserem Fall waren vier verschiedene Künstler_Innen mit dem gestalten der 36 Karten betraut. Es gab keine Vorgaben, was auf die Karte kommt. Zusammengehalten werden die einzelnen Bilder durch eine einheitliche Kartengestaltung. Diese wurde von einer einzelnen Person übernommen, was eine gewisse Konsistenz sicherstellt.

7

Das **LABTAG** ein Kartenspiel wurde, hat nicht zuletzt wirtschaftliche Gründe. Reine Kartenspiele sind relativ günstig zu produzieren, man benötigt nebst den Karten kein anderes Spielmaterial und man hat viel Platz um eine Geschichte zu erzählen. Zudem sollte es sammelbar sein, damit die Leute länger damit beschäftigt sind und man ein Anreizsystem hat, um die Teilnahme am dazugehörigen Projekt zu belohnen (Motivation durch Gamification).

4

Verständnis Erkundung Synthese Ideen Prototyp Test



Der Ablauf von Ideensammlung, Prototyping und Testen wird sich mehrmals wiederholen, bis das Spiel fertig ist. Dieser Ansatz wird auch von professionellen Spielentwickler_Innen und anderen kreativen genutzt und ist bekannt als "Design Thinking":

Wenn man ein Spiel entwickelt, ist es unabdingbar, immer wieder zu testen, ob das ganze funktioniert. Dazu lohnt es sich, einen einfachen Prototypen des Spiels herzustellen, mit den wesentlichen Elementen, die man braucht, um das ganze zu spielen. Das Design ist hier für einmal nicht wichtig, sondern das Zusammenspiel von Mechanik und Mechanismen. Prototypen dienen aber auch zum festlegen der grösse des finalen Spiels. Karten, Brett, Schachtel, Würfel... Alle Spielelemente gibt es in unzähligen Formaten. Nicht jedes ist aber für alle Spiele geeignet. Papier, Schere, Klebeband und Farbstifte sind unersetzliche Hilfsmittel, wenn man ein Spiel gestaltet.

8

Mockup Prototyping und Spieltests

3

Motto Zielgruppe und Geschichte

Leitfragen
 Wen wollen wir mit diesem Spiel ansprechen: Ältere, Jüngere, Genderstereotypen, Vielspielende oder eher Gelegenheitsspieler_Innen, eine Interessengruppe (zB Jublakter?)

Mit welcher Geschichte gelingt es uns, das Interesse an unserem Spiel zu wecken und die Spielenden zu motivieren, das Spiel von Anfang bis zum Schluss durchzuspielen?

Wie muss die Geschichte gestaltet sein, um der Zielgruppe zu entsprechen?

Methode 635 (Ideen entwickeln)
 Alle TN erhalten ein Blatt mit 3 Spalten und 6 Zeilen. Innerhalb von 5 Minuten werden in der obersten Zeile drei verschiedene Ideen aufgeschrieben. Dann geben alle ihr Blatt weiter. Nun sollen diese Ideen aufgegriffen und in der nächsten Zeile weiterentwickelt werden. Dies wird wiederholt, bis das Blatt voll ist.
 Da **LABTAG** an alle TN und Leitenden der Jubla verteilt werden sollte, musste es ein Spiel für Kinder aller Altersstufen werden. In der Geschichte geht es um Konsum und Freiraum, etwas schablonenhaft ausgedrückt im Kampf "gut" gegen "böse". Themen, welche der Lebenswelt der Zielgruppe entsprechen und ihnen bekannt sind aus der Populärkultur. Da verschiedene Zielgruppen angesprochen werden sollen, ist das Thema bewusst offen gewählt (nicht reines Fantasy oder pures SciFi).

3

8



Spieldesign

Von der Idee zum Spiel mit der **5M-Methode**



Boardgame Solutions

Willkommen, liebe Lesende, in der spannenden Welt des Spieldesigns. In diesem Minibooklet wollen wir euch anhand der 5M-Methode einen Weg aufzeigen, wie man aus einer Idee ein eigenes Spiel entwickeln kann. Die 5M stehen stellvertretend für folgende Schlagwörter:

Motto	S. 3
Mechanik	S. 4
Motivation	S. 5
Mechanismen	S. 6
Medien	S. 7

und als Bonus eine kurze Exkursion zum

Mockup

S. 8

Zu jedem Schlagwort gibt es einige Leitfragen, die im Laufe der Spielentwicklung beantwortet werden. Zudem wird jeweils eine passende Kreativitätsmethode vorgeschlagen, die den Designprozess unterstützen kann. In den Seitenbalcken findest du als **Musterbeispiel** jeweils noch einige der Überlegungen, welche bei der Entwicklung des Spiels **LABTAG** gemacht wurden.