

Spiele erfinden

- [Treffen](#)
- [planetaryATTACK wird zu STAHL UND STERNE](#)
- [Genesis | der Wächter der Zeit wird zu memento ludis](#)
- [Druiden und Dämonen](#)
- [TURM UND LEUTE](#)

Treffen

Mein Ziel war es kreative Köpfe in diesem Rahmen zu versammeln, die Lust an Ideenfindung und Realisierung verspüren.

Das irgendwann immer auftretende Problem an einer Spielentwicklung ist, der Mangel an motivierten Testspielern.

Alleine kann einiges im Groben ausgetüftelt, aber nie eine "echte" Spielsituation erschaffen werden!

Hier ist ein freier Raum entstanden, in dem sich gegenseitig unterstützt, inspiriert und ausgetauscht werden konnte.

[planetaryATTACKbeispiel.jpg](#)

[mementoLudis211.jpg](#)

[NEXUS01.jpg](#)

druidenUndDaemonen81.jpg

planetaryATTACK wird zu STAHL UND STERNE

[planetaryAttack.jpg](#)

Dieser Spielentwurf ist noch voll in der Entstehung.

Es handelt sich um ein Strategiespiel für 2-5 Spieler.

Ein Spieler tritt alleine gegen die restlichen Spieler an.

Begonnen habe ich nach einer Grundidee mit dem Spielfeld.

[planetariaRISK_III.jpg](#)

Ich habe es funktional angepasst.

[planetariaRISK_V_80X60.jpg](#)

Die Idee war verschiedene Planeten als Spielfeldzonen und ein Sonnensystem welches die Positionen und Abstände der Planeten zueinander darstellt.

Mit der Zeit ist das aktuelle Layout entstanden.

Der Spieltechnisch größte Unterschied besteht aus der Reduzierung der Felder und mehr Planeten.

[planetaryAttackSpielfeld.jpg](#)

Dieses Design habe ich in Graustufen umgewandelt um es für den Lasercutter bereit zu stellen.

[graustufenPlanetaryATTACKzuschnitt40x60.jpg](#)

Die Graustufen stellen ein relatives Problem dar.

Schwarz wird als tiefste Gravur interpretiert, weiß wird nicht bearbeitet.

Ich musste den Laser 3x über die HDF Platte laufen lassen um mein gewünschtes Ergebnis zu erreichen.

Für einen nächsten Durchlauf werde ich diese Graustufendatei nochmals bearbeiten um nur einen Durchlauf zu benötigen.

Desweiteren kann man beim Laser selbst die Tiefe der Gravur beeinflussen.

Weniger Graustufen - alles in Richtung Weiß, von den Kontrasten her verstärkt und wenig Schwarz.

[IMG_0655.JPG](#)

Die Rückseite habe ich mit einem dünnen Stoff beklebt und an einer Seite eingeschnitten um das Spielfeld falten zu können.

Anschließend habe ich die Spielrelevanten Teile bemalt und mit Klarlack überzogen um das Material zu schützen.

[IMG_0658.JPG](#)

Hier das fertige Spielfeld im Spielaufbau.

Die plastik Figuren sind noch von einem anderen Spiel und werden noch durch eigene ersetzt werden.

Hierzu werde ich mich mit einem 3D Programm beschäftigen und manche Spielfiguren aus Pappmaché herstellen und mit der 3D Kamera einscannen.

[planetaryATTACKbeispiel.jpg](#)

Derzeit ist das Spiel ein kapitalistisches Eroberungsspiel!

Definitiv nicht PC ;)

Macht aber Spaß!

Das bisherige gelaserte Spielfeld war vom Praktischen her etwas zu klein für die Figuren.

Bei dieser Gelegenheit habe ich die Datei von den Graustufen her gleich mitangepasst.

[planetaryATTACKbeispielBemalen.jpg](#)

[planetaryATTACKbeispiel.jpg](#)

:)

Das Regelwerk kann sich inzwischen auch sehen lassen.

Es ist noch nicht absolut ausbalanciert, aber hier geht es lediglich noch um die Startaufstellung.

8.12.2024

Nach einer dreijährigen Pause habe ich die Grundidee wieder aufgegriffen und als Erweiterung für das Spiel TURM UND LEUTE herangezogen.

STAHL UND STERNE

Ist vom Regelwerk her eine Modifizierung von TURM UND LEUTE zugeschnitten auf das erste Spielfeld von planetaryATTACK.

[TurmUndLeute_StahlUndSterne01.jpg](#)

TurmUndLeute_StahlUndSterne02.jpg

TurmUndLeute_StahlUndSterne03.jpg

TurmUndLeute_StahlUndSterne04.jpg

TurmUndLeute_StahlUndSterne05.jpg

TurmUndLeute.ICON.jpg

Genesis | der Wächter der Zeit wird zu memento ludis

Hier wird ein Prototyp in seiner Entwicklung vorgestellt.

Es handelt sich um ein reines Logikspiel ähnlich wie Mühle oder Schach.

Ich werde hier ab jetzt versuchen das Entwickeln der Regeln abzubilden ohne auf alle Gedanken im Vorfeld einzugehen.

[image-1645354699976.jpg](#)

Derzeit läuft die Vierspielervariante aber noch ins Leere :(

Das Problem bei der Vierspielervariante ist dass man nun wirklich nicht mehr gewinnen kann.

Die Zweispielervariante gefällt mir am besten, da es ein hartes Kopf an Kopf Rennen ist und jeder unnötige Zug schnell zum Aus führt.

Das Spiel lebt von der Überforderung über die vielen Möglichkeiten einen Zug zu gestalten.

Ebenso verändern sich die Figuren mit jedem Schlagen.

Kommunikation ist wichtig.

Man arbeitet punktuell zusammen (Drei- und Vierspielervariante) damit der am gewinnende Spieler wieder zurückgewiesen wird und versucht gleichzeitig das Beste für sich selbst herauszubekommen.

Die Vierspielervariante noch zum Laufen zu bekommen ist auf jeden Fall das Ziel.

Ich werde als nächstes folgendes ausprobieren:

Bei vier Spielern zählt das Neusetzen von zwei Spielfiguren als eine Aktion und man darf immer nur eine Aktion durchführen.

Dadurch ist es möglich gut an Spielfiguren zu kommen aber das Schlagen wird minimiert, was das Problem bei so vielen Spielern ist. Ebenso müssen die Spieler mehr zusammen arbeiten. z.B. Ein Spieler dreht ein Dreieck und der nächste schlägt eine Figur des gerade gewinnenden Spielers.

Eine weitere Regeländerung ist:

Man kann nun einen Wächter des Raums auch alleine erstellen und maximal zu zweit.

Vorher haben im Fall eines anstehenden Sieges eines Spielers alle übrigen Spieler zusammen agieren müssen.

Ich erübrige mir dadurch eine Besonderheit der Zweispielervariante und der Vierspielervariante, was das Regelwerk übersichtlicher macht.

JACKPOT

Die Vierspielervariante mit den neuesten Änderungen hat so gut funktioniert, dass ich die Regeln für 2-3 Spieler übernommen habe, was auch konsequenter im Regelwerk erscheint.

Es viel mir nicht leicht, aber die Wächter sind rausgefallen, da diese das Spiel unnötig in die Länge ziehen.

Eine letzte Neuerung ist die logischere Spielweise des Dopplers. Er kann nun nur noch auf einer geraden Linie ziehen und muss an einem Widerstand stehen bleiben. Um die Ecke noch ein Feld ziehen geht nicht mehr.

Jetzt gilt es die Spiellänge auf maximal 60 Minuten zu behalten.

Es müssen nun eine Reihe an Testspielen in allen Spielervariationen gemacht werden um eine Summe an Erfahrungswerten zu sammeln.

In der 2-Spielervariante werden die zwei Aktionen beibehalten.

07.03.2022

25.07.2023

In der Zwischenzeit hat sich viel getan.

Das Spiel heißt nun **memento ludis**

und ist kleiner aber dafür spannender geworden!

mementoLudis.jpg

grafik.png

memento ludis gibt es auch als online Browser Game

<https://boardgames.thejonny.de/mementoLudis/games/>

mementoLudisOnline.jpg

Druiden und Dämonen

Seit September 2023 entsteht **Druiden und Dämonen**.

[druidenUndDaemonen.jpg](#)

Es basiert auf Spielfeldteilen die ich 2004 entwickelt habe und seitdem immer wieder versuche darauf ein Strategiespiel zum Laufen zu bekommen.

Die originale waren etwa 50cmX50cm große Airbrush Bilder die ich eingescannt und etwas nachbearbeitet habe.

[druidenUndDaemonen.mixedFields.printX5.jpg](#)

Das ganze kann man einfach auf DinA4 ausdrucken, auf schwarzen Karton kleben und dann stundenlang ausschneiden ;) was ich mehrmals schon gemacht habe...

Eine einfache und günstige Alternative ist folgende:

Man kann die Hartfaserplatten mit Acryllack colorieren.

[IMG_3074.JPG](#)

Fancy wird es mit zwei Farbschichten :)

IMG_3066.JPG

IMG_3069.JPG

2gebirge-wald4.png2Wald-Wasser4.png

Die Bilder habe ich in verschiedenen Variationen in Graustufen umgewandelt.

Hier ist eine Ebene farbig - man kann sich diese auf Papier ausdrucken und auf HDF mit Holzleim kleben :)

Wenn man genau arbeitet können die Teile einfach herausgelasert werden.

Fotos dazu siehe unten...

Wir bleiben beim HDF mit Farbe

Und ab in den Laser damit :)

IMG_3070.jpg

IMG_3072.jpg

Hinterher noch mit Klarlack fixieren damit der Ledereffekt auch erhalten bleibt.

IMG_3073.JPG

WOW

IMG_3060.jpg

Nun arbeite ich an einer Unterlage damit die Teile beim Spielen nicht immer verrutschen.

IMG_3092.JPG

.

IMG_3090.JPG

IMG_3118.jpg

IMG_3116.jpg

Hier die Bilder zu der Papier auf HDF geleimt Version:

IMG_3154.JPG

Den Leim gut mit einem Roller gleichmäßig verteilen und die Poster links und oben bündig hinziehen und feststreichen.

IMG_3155.JPG

IMG_3157.JPG

IMG_3159.JPG

Weil sich das HDF aufbeult wegen der Feuchtigkeit des Leims empfiehlt sich beim Trocknen eine Beschwehung.

[IMG_3160.JPG](#)

Bevor das ganze gelasert wird, testet man schrittweise den Weg des Laserstrals ohne zu schneiden und rejustiert die Schnittmaske biss es passt.

Dadurch dass Papier sehr leicht etwas flammt entsteht ein schöner "used look" :)

Man kann das ganze noch mit einem Sandbad verstärken, indem man die fertigen Teile in einen größeren Eimer zusammen mit feinem Sand gibt und ordentlich durchknetet.

[IMG_3163.jpg](#)

[IMG_3165.jpg](#)

TURM UND LEUTE

[TurmUndLeute.ICON.jpg](#)

Turm und Leute ist ein strategisches Logikspiel für 2-4 Spieler in Form eines Aufbauspiels.

[TurmUndLeute01.jpg](#)

[TurmUndLeute02.jpg](#)

[TurmUndLeute03.jpg](#)

[TurmUndLeute04.jpg](#)

TurmUndLeute05.jpg

TurmUndLeute.Spielfeld.png

TurmUndLeute01.jpg

TurmUndLeute02.jpg

TurmUndLeute03.jpg

TurmUndLeute04.jpg

