

Dieses Spiel ist in einem 1,5 wöchigen Zeitraum im Rahmen des Kurzprojekts „Social Games: Open Air Game“ entstanden und am HyperWerk für alle Angehörigen spielbar. Durch die Zusammensetzung unterschiedlicher Einzelspiele wird eine medienübergreifende Spiele-Plattform geschaffen.

R ä t s e l
Drei eigenständige Rätsel mit eigener Farbsymbolik (grün, blau, rot) wurden kreiert. Jedes Rätsel setzt sich aus zehn Teilen zusammen. Diese sind aufeinander abgestimmt und führen, in der richtigen Reihenfolge, zur Lösung eines Rätsels. Die Teile eines Rätsels konfrontieren den Spieler mit Funktionen (Benutzen des Telefon, usw.) und Stationen (Verleih-system, Bibliothek, Sysadmins, Play2, usw.) des HyperWerk. Einzelne Teile eines Rätsels sind an physikalische Aktionen geknüpft, nur durch aktive Ausführung wird der weitere Zusammenhang ersichtlich. Vor Spielbeginn mussten dafür einige Dinge am HyperWerk präpariert werden.

S p i e l k a r t e n
Es wurden 33 einzigartige Spielkarten (10 Spielkarten + 1 Joker pro Level) entworfen und in mehrfacher Auflage gedruckt (ca. 250 Spielkarten). Auf der Rückseite jeder Spielkarte ist ein 8-stelliger Code abgebildet, mit diesem gelangt man an ein Teil eines Rätsels der entsprechenden Farbe. Die Spielkarten werden an die Studenten verteilt, damit jeder mit drei unterschiedlichen Spielkarten das Spiel beginnen kann.



Spielkarten (Vorder- und Rückseite)

S p i e l k a r t e n - T a u s c h (B a t t l e)
Der Tausch der Spielkarten erfolgt nach dem spielerischen Prinzip von „Schere, Stein, Papier“. Jede Rückseite einer Spielkarte besteht aus drei Reihen, mit jeweils drei Motiven, die von oben nach unten zu lesen sind. Jedes Motiv bildet nach Zufallsprinzip einen Spielcharakter (Mario, Princess Peach und Bowser) aus dem Videospiel „SuperMario“ ab. Genau wie beim Originalspiel verliert und gewinnt jeder Spielcharakter einmal gegen jeden anderen:

Mario schlägt den bösen Bowser.
Mario kann Princess Peach nicht widerstehen.

Bowser schnappt sich Princess Peach.
Bowser verliert gegen Mario.

Princess Peach erobert das Herz von Mario.
Princess Peach kann sich nicht gegen Bowser wehren.

Treffen sich zwei Spieler zum Battle, entscheidet sich jeder für eine eigene Spielkarte. Danach wählt er von dieser eine Reihe mit Spielcharakteren aus und legt die Spielkarte entsprechend des Pfeils verdeckt auf den Tisch, damit die Pfeile der beiden Spielkarten aufeinander zeigen. Nach dem Umdrehen der Spielkarten wird für die Auswertung nur die ausgewählte Reihe benutzt. Die beiden Motive "Mario" und "Bowser" prallen in diesem Beispiel aufeinander. Hierbei gewinnt "Mario". Der Verlierer muss die gelegte Spielkarte abgeben, der Gewinner erhält diese und womöglich ein neues Teil eines Rätsels.



Mario sticht Bowser aus => Gewinner erhält die blaue Spielkarte

Dieses Spiel ist in einem 1,5 wöchigen Zeitraum im Rahmen des Kurzprojekts „Social Games: Open Air Game“ entstanden und am HyperWerk für alle Angehörigen spielbar. Durch die Zusammensetzung unterschiedlicher Einzelspiele wird eine medienübergreifende Spiele-Plattform geschaffen.

R ä t s e l
Drei eigenständige Rätsel mit eigener Farbsymbolik (grün, blau, rot) wurden kreiert. Jedes Rätsel setzt sich aus zehn Teilen zusammen. Diese sind aufeinander abgestimmt und führen, in der richtigen Reihenfolge, zur Lösung eines Rätsels. Die Teile eines Rätsels konfrontieren den Spieler mit Funktionen (Benutzen des Telefon, usw.) und Stationen (Verleih-system, Bibliothek, Sysadmins, Play2, usw.) des HyperWerk. Einzelne Teile eines Rätsels sind an physikalische Aktionen geknüpft, nur durch aktive Ausführung wird der weitere Zusammenhang ersichtlich. Vor Spielbeginn mussten dafür einige Dinge am HyperWerk präpariert werden.

S p i e l k a r t e n
Es wurden 33 einzigartige Spielkarten (10 Spielkarten + 1 Joker pro Level) entworfen und in mehrfacher Auflage gedruckt (ca. 250 Spielkarten). Auf der Rückseite jeder Spielkarte ist ein 8-stelliger Code abgebildet, mit diesem gelangt man an ein Teil eines Rätsels der entsprechenden Farbe. Die Spielkarten werden an die Studenten verteilt, damit jeder mit drei unterschiedlichen Spielkarten das Spiel beginnen kann.



Spielkarten (Vorder- und Rückseite)

S p i e l k a r t e n - T a u s c h (B a t t l e)
Der Tausch der Spielkarten erfolgt nach dem spielerischen Prinzip von „Schere, Stein, Papier“. Jede Rückseite einer Spielkarte besteht aus drei Reihen, mit jeweils drei Motiven, die von oben nach unten zu lesen sind. Jedes Motiv bildet nach Zufallsprinzip einen Spielcharakter (Mario, Princess Peach und Bowser) aus dem Videospiel „SuperMario“ ab. Genau wie beim Originalspiel verliert und gewinnt jeder Spielcharakter einmal gegen jeden anderen:

Mario schlägt den bösen Bowser.
Mario kann Princess Peach nicht widerstehen.

Bowser schnappt sich Princess Peach.
Bowser verliert gegen Mario.

Princess Peach erobert das Herz von Mario.
Princess Peach kann sich nicht gegen Bowser wehren.

Treffen sich zwei Spieler zum Battle, entscheidet sich jeder für eine eigene Spielkarte. Danach wählt er von dieser eine Reihe mit Spielcharakteren aus und legt die Spielkarte entsprechend des Pfeils verdeckt auf den Tisch, damit die Pfeile der beiden Spielkarten aufeinander zeigen. Nach dem Umdrehen der Spielkarten wird für die Auswertung nur die ausgewählte Reihe benutzt. Die beiden Motive "Mario" und "Bowser" prallen in diesem Beispiel aufeinander. Hierbei gewinnt "Mario". Der Verlierer muss die gelegte Spielkarte abgeben, der Gewinner erhält diese und womöglich ein neues Teil eines Rätsels.



Mario sticht Bowser aus => Gewinner erhält die blaue Spielkarte

Dieses Spiel ist in einem 1,5 wöchigen Zeitraum im Rahmen des Kurzprojekts „Social Games: Open Air Game“ entstanden und am HyperWerk für alle Angehörigen spielbar. Durch die Zusammensetzung unterschiedlicher Einzelspiele wird eine medienübergreifende Spiele-Plattform geschaffen.

R ä t s e l
Drei eigenständige Rätsel mit eigener Farbsymbolik (grün, blau, rot) wurden kreiert. Jedes Rätsel setzt sich aus zehn Teilen zusammen. Diese sind aufeinander abgestimmt und führen, in der richtigen Reihenfolge, zur Lösung eines Rätsels. Die Teile eines Rätsels konfrontieren den Spieler mit Funktionen (Benutzen des Telefon, usw.) und Stationen (Verleih-system, Bibliothek, Sysadmins, Play2, usw.) des HyperWerk. Einzelne Teile eines Rätsels sind an physikalische Aktionen geknüpft, nur durch aktive Ausführung wird der weitere Zusammenhang ersichtlich. Vor Spielbeginn mussten dafür einige Dinge am HyperWerk präpariert werden.

S p i e l k a r t e n
Es wurden 33 einzigartige Spielkarten (10 Spielkarten + 1 Joker pro Level) entworfen und in mehrfacher Auflage gedruckt (ca. 250 Spielkarten). Auf der Rückseite jeder Spielkarte ist ein 8-stelliger Code abgebildet, mit diesem gelangt man an ein Teil eines Rätsels der entsprechenden Farbe. Die Spielkarten werden an die Studenten verteilt, damit jeder mit drei unterschiedlichen Spielkarten das Spiel beginnen kann.



Spielkarten (Vorder- und Rückseite)

S p i e l k a r t e n - T a u s c h (B a t t l e)
Der Tausch der Spielkarten erfolgt nach dem spielerischen Prinzip von „Schere, Stein, Papier“. Jede Rückseite einer Spielkarte besteht aus drei Reihen, mit jeweils drei Motiven, die von oben nach unten zu lesen sind. Jedes Motiv bildet nach Zufallsprinzip einen Spielcharakter (Mario, Princess Peach und Bowser) aus dem Videospiel „SuperMario“ ab. Genau wie beim Originalspiel verliert und gewinnt jeder Spielcharakter einmal gegen jeden anderen:

Mario schlägt den bösen Bowser.
Mario kann Princess Peach nicht widerstehen.

Bowser schnappt sich Princess Peach.
Bowser verliert gegen Mario.

Princess Peach erobert das Herz von Mario.
Princess Peach kann sich nicht gegen Bowser wehren.

Treffen sich zwei Spieler zum Battle, entscheidet sich jeder für eine eigene Spielkarte. Danach wählt er von dieser eine Reihe mit Spielcharakteren aus und legt die Spielkarte entsprechend des Pfeils verdeckt auf den Tisch, damit die Pfeile der beiden Spielkarten aufeinander zeigen. Nach dem Umdrehen der Spielkarten wird für die Auswertung nur die ausgewählte Reihe benutzt. Die beiden Motive "Mario" und "Bowser" prallen in diesem Beispiel aufeinander. Hierbei gewinnt "Mario". Der Verlierer muss die gelegte Spielkarte abgeben, der Gewinner erhält diese und womöglich ein neues Teil eines Rätsels.



Mario sticht Bowser aus => Gewinner erhält die blaue Spielkarte