

Brettspielumsetzung:

Da man bei einem Brettspiel fast keine Geräusche benutzen kann (man könnte einen kleinen Sampleplayer benutzen, in den man vorher alle Geräusche reinspeichern müsste) wird der Wohnungspreview extrem schwierig umzusetzen sein.

Man müsste sich bei einem Brettspiel mehr auf die Quartiersbegehung und die Stadtplananalyse konzentrieren.

Stadtplananalyse:

Es müsste verschiedene Stadtpläne geben, in Form von Karten, oder auf eine Karte ziehbaren Folien. Hier muss man mit seinem Spielstein die Wohnung markieren. Darauf zieht man aus einem Stapel Karten mit verschiedenen Informationen (diese haben dann aber keinen konkreten Bezug zur gezogenen Anforderungskarte! –schlecht !)

Quartiersbegehung:

Da man nicht mal eben eine 3D-Stadt aufbauen kann, muss das ganze zweidimensional erfolgen. Zu dem jeweiligen Stadtplan muss es auch einen Quartiersplan geben, der mit verdeckten Karten belegt ist. Man darf maximal X Karten umdrehen, dreht man ein „Bonus-Symbol“ um darf man mehr Karten umdrehen. Schafft man es den „alten Opa“ zu finden hat man die Quartiersbegehung geschafft, und erhält einen JOKER. Kann die „Zeit“ hier noch sinnvoll als Ressource eingesetzt werden? Oder bleibt die einzig sinnvolle Ressource die Anzahl der umdrehbaren Karten? Die Zwischenrufe der Passanten sind auch in Form von Sonderkärtchen auf dem Spielfeld hinterlegt, ebenso wie Schilder und dergl.

Es ist darüber nachzudenken Stadtplananalyse und Quartiersbegehung zusammenzulegen! Da sie, ohne Geräusche, demselben Zweck dienen.

Wie können nun die gefundenen Kärtchen, bzw. die Information die hinter ihnen steckt, spielerisch in eine Entscheidung eingebracht werden?

Auf der Anforderungskarte könnten „Slots“ für entsprechende Typen von Kärtchen sein, die gleichzeitig die Anforderungen abdecken.

Dann wäre das Spiel (Minesweeper) aber sehr vom Zufall abhängig. Und es soll ja auch kein „Memory“ werden.

Die Denk- und Folgerungsarbeit des Spielers muss einfließen, sonst wird auch kein Lerneffekt erzielt. Also müssen die gewonnenen Informationen umgewandelt werden können, und so zu Entscheidungshilfen werden.

Auf einer Rasterkarte könnten die gesammelten Informationen wie in einem Logiktrainer zu Entscheidungshilfen werden. Wie das gehen soll...mal ´nen Informatiker fragen!

Hier wäre es vielleicht einfacher, mehrere Wohnungen miteinander zu vergleichen, anstatt eine zu bearbeiten, und dann evtl. zu entscheiden, doch für eine andere zu gehen.

Auch das letzte Element des Spiels, das Unterschreiben des Mietvertrages, was vom Computer errechnet wird, muss hier umgestaltet werden.

Hat man sich für eine Wohnung entschieden muss einer ganz einfachen Regel folgend alles „von Hand“ aufmultipliziert werden und so errechnet werden, ob der Vertrag zu Stande kommt.

Dann erfolgt das „Scoring“ nach z.B. einer Tabelle.

Ressource „Stress“? Für falsche Kärtchen gibt es Stresspunkte, die am Ende zusammengezählt werden und so mit in die finale Wertung mit eingehen.

Nächster Spiellevel

Hat man erfolgreich eine Wohnung gefunden und will ein weiteres Spiel spielen zieht man eine Anforderungskarte aus einer der „späteren“ Kategorien (Student/Berufsanfänger etc.). Der Unterschied zu einem Spiel der „früheren“ Kategorie besteht darin, dass sich nun die Anforderungen ändern, das Budget und man logischerweise auf andere Dinge achten muss bei der Suche.

Die Ressource „Budget“ könnte man in der Brettspielversion auch weglassen, zu Gunsten einer besseren Spielbarkeit. Nur muss dann die „Zeit“ irgendwie clever umgesetzt werden....