

Achtung: Zombies am RMG!

Seit diesem Schuljahr wird das RMG von Zombies überrannt. Wir befinden uns mitten in einer Apokalypse, rette sich wer kann! Doch wie? Das Internet ist weg, der Strom ausgefallen und wir sind die einzigen Überlebenden der letzten Deutscharbeit.

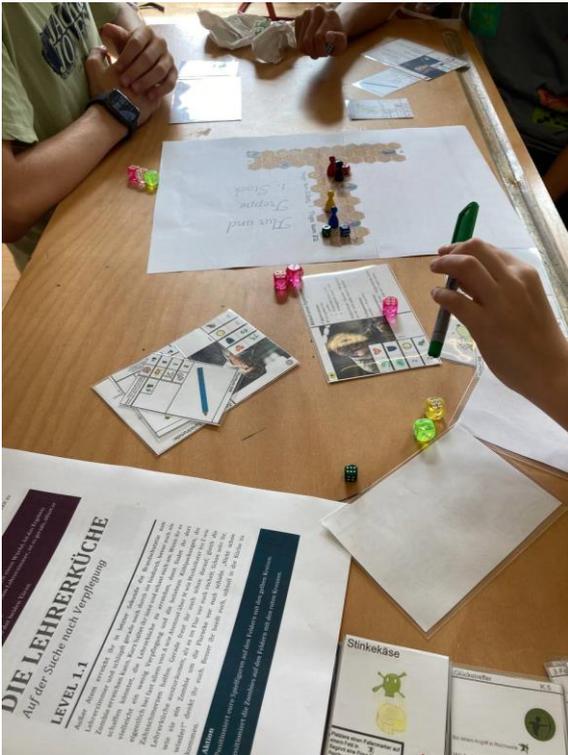


Vor dieser Herausforderung stehen die Spielercharaktere des kooperativen Brettspiels, das die Gamedesign-AG dieses Jahr entwickelt hat.

Dabei stellte sich die AG selbst vielen Herausforderungen wie der Gestaltung von Spielfeldern, dem Entwickeln von Spielregeln, die nicht nur funktionieren, sondern auch Spaß machen und nicht zuletzt einer grafischen Gestaltung und einer übergreifenden Geschichte, die das Spiel erzählt.

Natürlich reicht ein Jahr bei weitem nicht aus, um ein komplexes Brettspiel zu gestalten, das mit den großen kommerziellen Spielen wie Zombicide, Gloomhaven oder Descent (um nur einige zu nennen) mithalten kann. Aber dennoch ergab sich eine schöne erste Demoversion, die am Tag der offenen Tür präsentiert wurde, sowie ein erstes Level bestehend aus drei Kapiteln, die fertig spielbar sind und am Schulgemeinschaftstag testgespielt wurden. Ein zweites Level aus drei Kapiteln ist aktuell in Arbeit und weitere Level sind in Planung - schließlich hat das RMG viele Räume, die von Zombies befreit werden müssen, um dann vielleicht irgendwann die Funkantenne auf dem Dach

der Schule zu erreichen, damit wir endlich Hilfe rufen können und aus der Zombieapokalypse gerettet werden.



Neue Mitglieder sind deshalb immer herzlich willkommen. Es gibt viele Bereiche, in denen man das Projekt unterstützen kann, sei das bei der grafischen Gestaltung, dem Verfassen der Hintergrundgeschichte, der Gestaltung von Spielfiguren, der Entwicklung von Regeln, dem Design von Levels oder vielem mehr. Das Projekt ist dazu gedacht, dass viele verschiedene Talente zusammenarbeiten, um ein Spiel über unsere Schule zu entwickeln, das ganz individuell von, über und für uns ist.