

# Mapemounde 2022

## Was ist *Mapemounde*?

*Mapemounde* ist eine Jam zur Entwicklung eines analogen (nicht-elektronischen) Landkarten-Spiels. Die Teilnehmer erhalten ein Thema, ein Designziel und 10 Tage Zeit, um den spielbaren Entwurf eines eigenen Landkarten-Spiel zu entwickeln.

## Was ist ein Landkarten-Spiel (engl. “*map-game*”)?

Normalerweise verwenden Spiele Landkarten, um das Engagement der Spieler zu erhöhen und um allen zu verdeutlichen, wo sich ihre Figur oder ihre Gruppe gerade befindet. *Mapemounde* will die Entwicklung von Spielen fördern, bei denen die Landkarte nicht bloß einfaches Hilfsmittel, sondern zentraler Bestandteil der Spielerfahrung ist und die erzählte Geschichte entscheidend prägt.

## Datum und Uhrzeit

*Mapemounde* findet vom 6. bis zum 30. Mai statt.

Die Jam beginnt am 6. Mai um 12:00 Uhr (Pacific Daylight Time) und endet am 16. Mai um 12:00 Uhr (Pacific Daylight Time). Die Abstimmung beginnt direkt im Anschluss, vom 16. Mai um 12:00 Uhr (Pacific Daylight Time) bis zum 30. Mai 12:00 Uhr (Pacific Daylight Time).

## Regeln

Das Thema von *Mapemounde* ist immer «Landkarten». Das heißt, du sollst ein Landkarten-Spiel entwickeln: ein Spiel, bei dem Landkarten zentral sind. Du sollst ein Spiel entwickeln, das mit einer Landkarte interagiert, ein Spiel, das selbst eine Landkarte ist, ein Spiel, das den Spielern ermöglicht, eine Landkarte zu erstellen, usw. Hab keine Angst, das Thema zu erkunden.

Die Designziele sind jedes Jahr anders. Es sind grobe Richtlinien, die den Teilnehmern ermöglichen, sich auf das gleiche Ziel zu konzentrieren. Das kann ein Begriff sein, eine Anweisung, ein kurzer stimmungsvoller Text oder ein Zitat. Das Designziel soll dein Leitgedanke sein, an dem du dich während der Jam orientierst. Das Designziel dieser vierten Ausgabe von *Mapemounde* ist «ein Spiel, bei dem die Karte der Körper des geliebten Menschen ist».

**Du kannst alleine mitmachen oder mit einem Team von beliebig vielen Mitstreitern.** Wir haben auch eine Community, in der du dich mit anderen Teilnehmern zu neuen Teams zusammenschließen kannst (das ist unser Lieblingsweg, denn wir lieben Ideen, die von Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund kommen).

**Dein Landkarten-Spiel darf eine Obergrenze von 4.000 Wörtern nicht überschreiten.**

Dies ist keine wirkliche Regel, aber wenn Sie zu lang sind (in Kombination mit der Tatsache, dass es viele Teilnehmer geben kann und die Zeit, die für die Bewertung der Spiele anderer Leute zur Verfügung steht, kurz ist), kann dies die Chancen verringern, dass Ihr Spiel von anderen Teilnehmern gelesen wird. Um die Länge deines Spieles zu überprüfen, kannst du Wordcounter verwenden.

Du musst für **Mapemounde ein eigenes, neues Werk einreichen**. Du darfst natürlich Ideen aus Spielen einbauen, an denen du schon zuvor gearbeitet hast, aber du darfst kein Spiel einreichen, das du schon vor Beginn dieser Jam veröffentlicht hast. Achte darauf, keine Urheberrechte oder das geistige Eigentum anderer zu verletzen. Es ist in Ordnung, einzelne Spiele zu zitieren oder als Inspiration zu nehmen, achte aber darauf, deine Quellen anzugeben und die Arbeit anderer zu würdigen.

**Du kannst dein Landkarten-Spiel in einer Sprache deiner Wahl schreiben.** Das Hauptziel von *Mapemounde* soll nicht sein, die Jam zu gewinnen, und das Abstimmungssystem ist hauptsächlich als Hilfsmittel gedacht, mit dem du Feedback sammeln kannst. Hab also keine Angst davor, ein Landkarten-Spiel in deiner eigenen Sprache einzureichen, aber stellen Sie sicher, dass Sie es in der Beschreibung und in den Tags erwähnen.

**Alle Landkarten-Spiele müssen unter der Lizenz Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0) verteilt werden und müssen während der gesamten Jam (Abstimmungsphase inklusive) gemeinfrei bleiben.** Bevor du dein Spiel veröffentlichst, möchten wir dich bitten, es mit den zwei Tags unserer Jam zu versehen: #mapemounde2022 und #map-game. Überlege außerdem, ob du deinem Landkarten-Spiel einen Kaufpreis geben willst, nachdem du es gespielt hast und das Geschriebene am Spieltisch auch funktioniert (das ist aber kein Muss).

**Die Teilnahme an die Jam kann verweigert werden, wenn du ein sensibles Thema auf rücksichtslose Weise behandelst.** Wir legen großen Wert darauf, Spiele zu fördern, die sich mit komplexen Themen (z.B. Sex, Religion, Minderheiten) auseinandersetzen. Wir sind aber auch der Meinung, dass diese Themen mit besonderer Sorgfalt anzugehen sind. Solltest du ein Landkarten-Spiel gestalten wollen, das sich mit diesen Themen auseinandersetzt, stehen wir gerne zur Verfügung, um deine Zweifel oder Sorgen

bezüglich der Zulassung deines Spiels zu klären. In diesem Fall kannst du uns über die [itch.io-Community](#) oder per [E-Mail](#) erreichen.

Nach Ende der Jam am 16. Mai um 12:00 Uhr (Pacific Daylight Time) **hast du vierzehn Tage Zeit zum Bewerten der anderen Spiele**. Du musst nicht alle bewerten, und nicht einmal eine bestimmte Anzahl, aber wir laden dich ein, dich aktiv an dieser Phase zu beteiligen. Schreibe den Autoren wenn möglich einen Kommentar oder eine kurze Rezension, das wird ihnen garantiert sogar noch mehr Freude machen als die Stimmen. Halte dich bei der Bewertung an die folgenden Kriterien, und verteile Werte von 1 (niedrig) bis 5 (hoch) Sternen dafür:

- Wie gut das Spiel zum Thema und zur Jam passt;
- Wie gut Landkarten ins Spielkonzept integriert sind;
- Wie elegant das Spielkonzept ist;
- Wie packend Ton, Spielgefühl und Stil des Spieles sind;
- Wie klar und verständlich die Spielregeln sind.

Alle Kriterien fließen in das endgültige Ranking ein.

**Sei während der Jam und der Bewertungsphase respektvoll, hilfsbereit und konstruktiv.**

Wir halten uns an das [Mammut-RPG-Manifest](#), und das gleiche gilt für unsere Veranstaltungen. Voneinander zu lernen, respektvoll miteinander umzugehen und eine Gemeinschaft von Spielern und Spieleautoren zu fördern, sind für uns bedeutende Werte, und für uns auch die wahren Schätze auf dieser Landkarte. In diesem Zusammenhang laden wir dich dazu ein, dich an der Diskussion mit den anderen Autoren unserer Community zu beteiligen.

## Die Spielesammlung

**Mapemounde ist eine Spieleentwicklungs-Jam. Der Spaß, den wir dabei haben, ist der Gewinn.**

Nichtsdestotrotz wollen wir die Autoren (oder Teams) der drei Spiele mit den meisten Stimmen belohnen. Sie erhalten eine Spielesammlung im PDF-Format. Die Sammlung besteht aus:

- [Lost in the Grey](#) von Dee Pennyway;
- [Beak, Feather, & Bone](#) von Tyler Crumrine.