

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



17.12.2025

Session 10

Siegpunkte und Victory Conditions

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 16.00	Überraschungsübung
16.00-17.00	Übung: Koop-Spiele
17.00-17.15	PAUSE
17.15- 17.45	Input: Siegpunkte und Victory Conditions
17.45 - 18:45	Prototypen-Arbeit
18.45 - 19.00	Organisatorisches und Abschlussrunde

The background features a vibrant pink field with three large, semi-transparent orange polygons. A diagonal band of solid orange runs from the bottom left towards the center. The text 'CHECK-IN' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

CHECK-IN



ÜBUNG: WICHTELSPIEL

Macht das Wichtelspiel besser

Anforderungen:

- Sehr einfache Regeln
- Wichtelgeschenke müssen zuerst ausgepackt, dann verteilt werden (und gerne auch noch getauscht/geklaut/weggegeben)
- Spannung: Zuerst was drin ist, dann wer es bekommt
- Material: Möglichst wenig, sollte mit generischem Material spielbar sein

Übung:

- 20 Minuten Design



FRAGE:
WELCHE CHALLENGES
GIBT'S IN KOOP-
SPIELEN

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are scattered across the upper half of the image. A solid orange shape forms the bottom edge of the frame.

ÜBUNG: KOOP-SPIELE

Competitive to Coop

Anforderungen:

- Ihr erhaltet ein **kleines, kompetitives Spiel** und eine **Anforderung**
- Wandelt das Spiel in ein kooperatives Spiel um und beachtet dabei die Anforderung
- Ihr dürft neues Material einführen, benutzt aber auch alles vorhandene Material

Übung:

- 40 Minuten Design
- 10 Minuten Vorstellung
- 10 Minuten Nachbesprechung

The background is a vibrant pink color. It features three large, semi-transparent orange hexagons of varying sizes and orientations. A diagonal line separates the pink upper section from a solid orange lower section. The word "PAUSE" is centered in the pink area, overlaid on one of the hexagons.

PAUSE

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are layered over the gradient. The text is centered and rendered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

THEORIE: WIE WIRD DER
SIEG BESTIMMT?

Gewinner*innen bestimmen

- Die meisten Spiele küren am Ende eine*n Gewinner*in
- Je nach Art des Spiels kann das eine einzelne Person, mehrere Personen, ein Team oder alle Spielenden sein
- Bei manchen Spielen (Aktivitäts-Spielen) stehen Punkte/Gewinner*in im Hintergrund und Regeln dafür werden oft nicht beachtet (z.B. Concept)
- Win Conditions oder Punktwertungen geben das allgemeine Ziel vor, das man beim Spielen verfolgt
- Sie sind die wichtigsten Faktoren zum Treffen von Entscheidungen

Was gibt es zu bedenken?

- Sieg über Punkte (bzw andere Skala) oder über eine Win-Condition?
- Gibt es nur ersten Platz oder verschiedene Platzierungen?
- Wie gehen wir mit verschiedenen Herausforderungen bei Bestimmung der Gewinner*in um?
 - Run-Away Leader
 - Quing-Making
 - Player Elimination (real/geföhlt)
 - Tie-Breaking

Win Conditions – Player Elimination

- Spieler*innen können aus dem Spiel ausscheiden
- Es gewinnt, wer als letztes übrig ist
- Häufig genutzt in Bluff und Social Deduction Spiele
- Manchmal als zusätzliche Möglichkeit zu Punktesystem
- Beachtet: Eliminierung fühlt sich oft nicht gut an. Was machen ausgeschiedene Spieler*innen?
- Beispiele: Skull, Risk, Love Letter, Clank



Win Conditions – Race

- Es gewinnt, wer zuerst ein bestimmtes Ziel erreicht
- Oft in tatsächlichen Rennspielen, Ziel kann aber auch abstrakt sein
- Beispiele: Flamme Rouge, Cosmic Encounter



Victory Points – Allgemeines

- Werden Punkte während der Partie vergeben oder erst bei Spielende?
- Sind die Punkte offen oder versteckt?
- Ist die Punktvergabe solitär oder interaktiv?
- Oft werden viele verschiedene Möglichkeiten für VPs im Spiel verknüpft und geben so unterschiedliche Strategien vor
- Gibt es eine extra VP-Ressource oder wird eine andere (zum Beispiel Geld) verwendet? (Beispiel: Food Chain Magnate)
- Können VP auch noch für anderes benutzt werden?
- Oft müssen Spieler*innen beim Spielen zwischen Siegpunkten und Tempo abwägen (z.B. Dominion)

Victory Points – Mehrheiten/Wettbewerbe

- Vergleich in verschiedenen Kategorien (zum Beispiel Einheiten in verschiedenen Gebieten)
- Häufig mit Ranglisten, unterschiedlichen Punktzahlen für 1., 2., 3. etc Platz
- Wann wird gewertet? Nur bei Spielende oder mehrmals zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel?
- Beispiele: El Grande, Ethnos



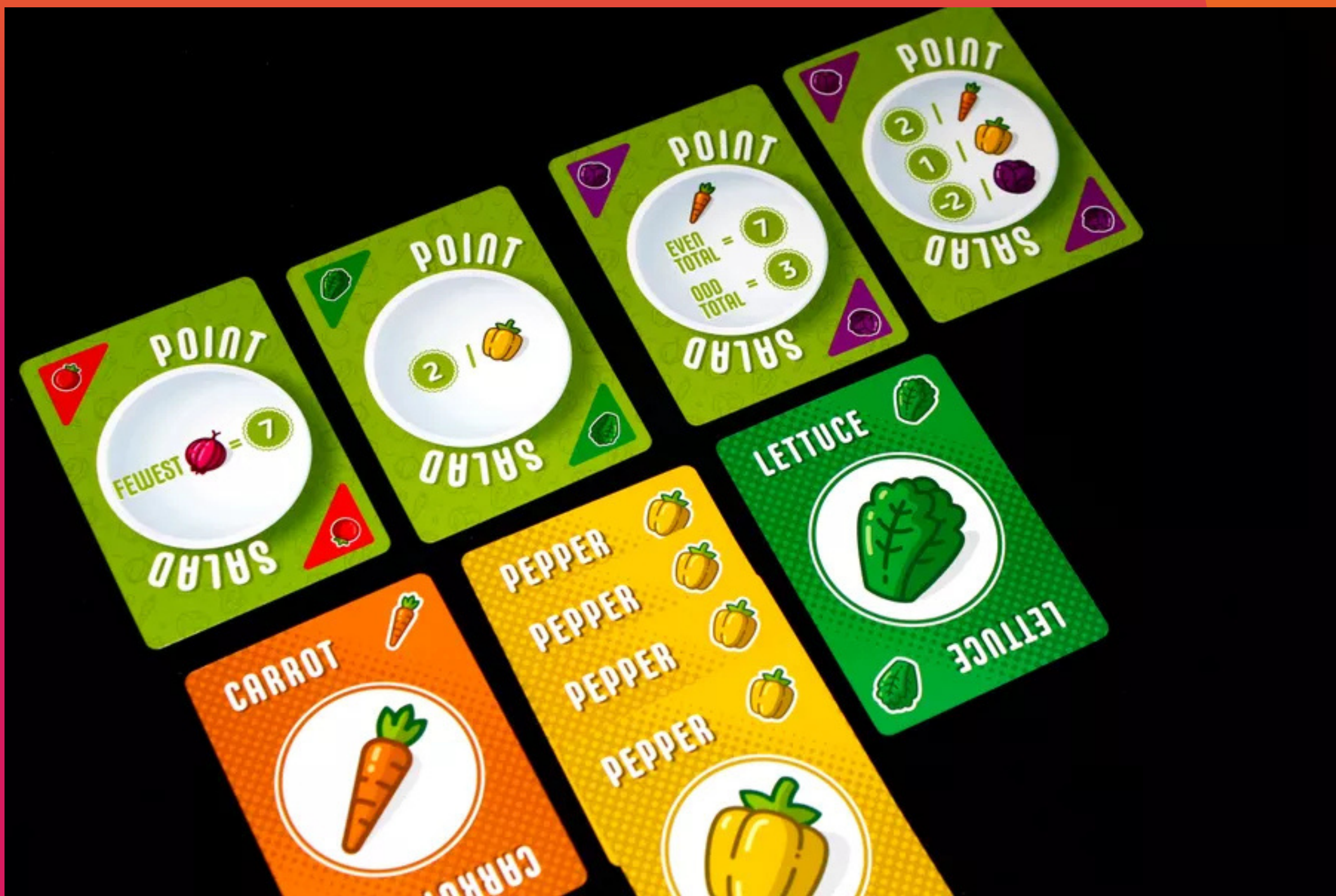
Victory Points – Wettlauf/Achievements

- Ziele, die während des Spiels erreicht werden können und Punkte geben
- Häufig mit Ranglisten, unterschiedlichen Punktzahlen für 1., 2., 3. etc Platz
- Können entweder Wettbewerbe (alle konkurrieren um gleiche Ziele) oder einfache Ziele (keine Konkurrenz) sein
- Machen oft Timing und Spielreihenfolge relevant
- Beispiele: Algae Inc, Flügeschlag, Scythe



Victory Points – Variable VP Conditions

- Spieler*innen können während der Partie Siegpunkt-Bedingungen sammeln
- Kann über verschiedene Wege realisiert werden (zum Beispiel Leisten oder Karten)
- Häufig in Form von Multiplikatoren, die einen bestimmten Spielstil belohnen (z.B. VP je erforschter Technologie)
- Beispiele: Concordia, Punktesalat, Galileo Galilei, Astrobienen



Victory Points – Set Collection

- Bestimmte Dinge können gesammelt werden und geben bei Spielende Punkte
- Oft gibt es die sammelbaren Objekte mit unterschiedlicher Häufigkeit
- Häufig mit stark skalierenden Punktzahlen (z.B. Dreieckszahl oder quadratisch)
- Beispiele: 7 Wonders, Costa Rica



Victory Points – Häufig genutzte Formeln:

- Linear: $F(x) = a \cdot x$
 - 1 – 2 – 3 – 4 (manchmal auch mit Sprung 1 – 2 – 3 – 5)
 - Beispiel: Carcassonne
- Quadratisch: $f(x) = x^2$
 - 1 – 4 – 9 – 16 – 25
 - Beispiel: 7 Wonders
- Dreieckszahl: $f(x) = x \cdot (x+1) / 2$
 - 1 – 3 – 6 – 10 – 15
 - Beispiel: Costa Rica
- Abnehmende Steigerung/diminishing returns:
 - 4 – 7 – 9 – 10
 - Beispiel: Tigris & Euphrates

Challenges: Run-Away Leader

- Bezeichnet den Effekt, dass Spieler*innen mit einem frühen Vorteil im Spiel weiter davon profitieren und der Abstand immer größer wird.
- Lösungen:
 - Catch-Up Mechaniken, die zurückliegenden Spieler*innen Vorteile geben (Quacksalber von Quedlinburg)
 - Catch-Up Mechaniken, die den Erhalt von Siegpunkten bestrafen (Dominion)
 - Interaktion, die es den Spieler*innen ermöglicht, die führende Person aufzuhalten

Challenges: Quing-Making

- Effekt, der in sehr interaktiven Spielen auftreten kann und verursacht, dass die Entscheidung von einzelnen Spieler*innen, die selbst keine Chance mehr auf den Sieg haben, beeinflussen, wer von den anderen das Spiel gewinnt.
- Lösungen:
 - Hidden Scores, sodass Spieler*innen nicht wissen, wie sich ihre Entscheidungen auf den Gewinn auswirken (Siderische Konfluenz)
 - Allen bis zum Ende das Gefühl geben, selbst noch gewinnen zu können

Challenges: Tie-Breaking

- Wie werden Unentschieden aufgelöst?
- Frage sowohl für Teile des Spiels als auch für Gesamtergebnis relevant
- Lösungen:
 - Gemeinsamen Sieg zulassen
 - Ressourcen/Teilaspekte des Spiels lösen Unentschieden auf
 - Unentschieden werden mechanisch verhindert

Challenges: (gefühlte) Player Elimination

- Aus einem Spiel auszusteigen (oder auch nur die Chance auf Sieg zu verlieren) fühlt sich oft nicht gut an.
- Lösungen:
 - Keine Player Elimination oder erst ganz am Ende
 - Spieler*innen auch nach Elimination noch Handlungsoptionen geben
 - Story/Spielgeschehen so interessant machen, dass Spieler*innen trotzdem motiviert bleiben

The background features a vibrant color gradient from orange at the top to pink at the bottom. Several large, semi-transparent orange polygons are scattered across the upper half of the image. A solid orange diagonal band runs from the bottom left towards the center.

ARBEIT AN PROTOTYPEN

Session 9

Ausblick

Nächste Sessions

17.12.2026

Januar?

Zufall, Glück und Randomness
+ Jahresabschluss

17.11.2025



ABSCHLUSS RUNDE