

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



17.12.2025

Session 10

Zufall, Glück und Randomness

Agenda

15.00 - 15.20

CHECK-IN

15.20 - 16.00

Input: Zufall, Glück und Randomness

16.00 - 17.00

Übung: Koop-Spiele

17.00 - 17.15

PAUSE

17.15 - 18.45

Let's Play some Games!!!

18.45 - 19.00

Organisatorisches und Abschlussrunde

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange polygons are positioned in the upper half of the frame. A diagonal line separates the pink upper section from an orange lower section.

CHECK-IN

**FRAGE:
WAS MACHT ZUFALL
IM SPIEL?**

2 Arten von Zufall:

Input und Output Randomness

Output Randomness: Zuerst Entscheidung, dann bestimmt ein RNG über das Resultat der Entscheidung.

- Schaffen emotionale Momente und Überraschungen
- Ermöglichen Hail Mary Aktionen
- Combat/Event Resolution (Gloomhaven, Arkham Horror)
- Card Drawing/Stealing (Diamant, Abandon all Artichokes)
- Tiles erkunden (Sub Terra)
- Zufalls-Events (Betrayal at House on the Hill, Vantage)
- Single Draw Bag/Deck Builder (Quacksalber von Quedlinburg)
- Autobattler (Challengers)

2 Arten von Zufall:

Input und Output Randomness

Input Randomness: Zufallseignis VOR der Entscheidung.

- Geben das Gefühl von Kontrolle und fühlen sich taktisch/strategisch an
- Deckbauspiele (Dominion, Slay the Spire)
- Trick Taking Games (Die Crew, Skat)
- Dice Placement Spiele (Burgen von Burgund, Sky Team)
- Randomized Setup (Food Chain Magnate, Terra Mystica)
- Deck Seeding (Punktesalat, Mischwald, Agricola)
- Zufällige Rollen (Discworld, Blood on the Clocktower)

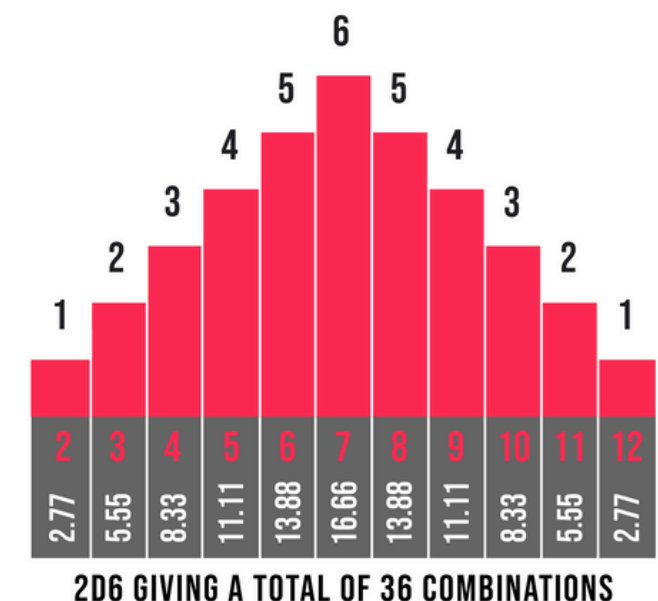
2 Arten von Zufall:

Input und Output in Kombination

- Topdeck Alternative (Fantasy Realms, Mischwald)
- Output Randomness der letzten Runde ist Input Randomness für nächste (Pandemie)
- Mitigation/Manipulation der Output Randomness (Arkham Horror, Quacksalber von Quedlinburg)

Zufallsmechanismen: Würfel

- Übliches Tool für Outcome Randomness
- Geben viele Möglichkeiten für verschiedene Zufallsverteilungen, je nach Anzahl und Art der Würfel
- Normalverteilungen bei mehreren gleichen Würfeln
- Menschen haben einigermaßen gute Intuition für die Wahrscheinlichkeitsverteilung
- Beispiele: Las Vegas, Escape, One Deck Dungeon, Pathfinder: Deckbuilding Game





Zufallsmechanismen: Karten

- Vorhersehbar als Output Randomness Generator
- Guter Input Randomness Generator
- Deck- und Ziehmechaniken geben viele Möglichkeiten zur Manipulation
- Mögliche Outcomes sind versteckt
- Mischen ist manchmal nervig/beeinflusst Zufallsverteilung
- Können flexibler als Würfel Verteilungen generieren
- Beispiele: Innovation, Coloretto, Welcome To



Zufallsmechanismen: Beutel

- Funktionieren ähnlich wie Karten
- Ersparen das Mischen
- Mysteriösere Wirkung/weniger berechenbar
- Beispiele: Arkham Horror: Das Kartenspiel, Orleans, Quacksalber von Quedlinburg



Obskure Zufallsmechanismen



Zufallsmechanismen: Menschen

- Menschen können einigermaßen gut Zufallsentscheidungen treffen
- Gewisses Level an Vorhersehbarkeit/Skill involviert
- Beispiele: Skull, Schnitzeljagd, Rock Paper Scissors

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. The text 'ARBEIT AN PROTOTYPEN' is centered in a bold, white, sans-serif font, with a subtle drop shadow effect.

ARBEIT AN PROTOTYPEN

The image features a vibrant, abstract background. The top half is a solid pink color, while the bottom half is a solid orange color, separated by a diagonal line. Three large, semi-transparent orange hexagons are scattered across the pink area. The word "PAUSE" is written in a bold, white, sans-serif font, centered horizontally and partially overlaid by one of the hexagons.

PAUSE

The background is a vibrant pink color. It features three large, semi-transparent orange pentagons of varying sizes and orientations. A diagonal line separates the pink upper portion from a solid orange lower portion. The text is centered in the pink area.

LET'S PLAY
SOME GAMES!

Session 9

Ausblick

17.11.2025

Nächste Sessions

7. Januar Zeigt eure Prototypen

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 'ABSCHLUSS RUNDE' is centered in a bold, white, sans-serif font with a subtle drop shadow.

ABSCHLUSS RUNDE