

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



Session 15

Koop Mechaniken

28.01.2026

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 15:40	Design Übung
15:45 - 16:25	Kooperative Spielmechaniken
16.25 - 16.45	Pause
16: 45 - 18:15	Prototyping
18:15 - 18:30	Abschluss

CHECK-IN

Wann habt ihr in den letzten Tagen Kooperation erlebt?

The image features a vibrant, abstract background. It consists of several overlapping geometric shapes, primarily hexagons and polygons, in shades of orange and pink. The colors transition from a bright orange at the top to a deeper pink towards the bottom. The word "SPIELEN" is prominently displayed in the center in a white, bold, sans-serif font. The text is slightly shadowed, giving it a three-dimensional appearance as if it's floating or attached to one of the background shapes.

SPIELEN

The background features a vibrant pink-to-orange gradient. Three large, semi-transparent orange hexagons are positioned in the upper half of the frame. A solid orange shape occupies the bottom portion of the image, separated from the pink area by a diagonal line.

KOOPERATIVE SPIELMECHANIKEN

Was ist ein Kooperatives Spiel?

alle Spielenden gewinnen oder verlieren gemeinsam



Zentrale Fragen

- Wie fördert das Spiel Zusammenarbeit?
- Wie verhindert es Dominanz/Alphaplayer? (Gegenbeispiel Dorfromantik)
- Wie entsteht Spannung ohne Gegner*innen?

Informationsverknappung

Wichtige Informationen sind verteilt oder verdeckt

- Niemand kann alleine optimieren
- Wissen entsteht nur durch Austausch
- Beispiele: Hanabi, Sherlock



Kommunikationsbeschränkung

Kommunikation ist eingeschränkt, verboten oder teuer

- nur bestimmte Formen der Kommunikation werden genutzt
- Beispiele: Magic Maze, Mystrium, Just one, The Crew, The Mind, Hanabi



Rollen & Asymmetrie

**Jede Person kann etwas anderes,
niemand alles**

- Abhängigkeit voneinander
- Fähigkeiten effizient nutzen statt Alleingang
- Beispiele: Pandemic, Legenden von Andor, XCOM



Gemeinsame Ressourcen & Kosten

Aktionen verbrauchen kollektive Ressourcen

- Entscheidungen werden sozial – häufig im Team – getroffen
- Verantwortungsbewusstsein
- Beispiele: Command of Nature (Team), Hanabi, Robinson Crusoe, Aeon's End



Zeitdruck & Echtzeit

Keine Zeit für perfekte Lösungen

- Spiel gegen die Zeit
- alle müssen sich beteiligen, jede Person wird gebraucht
- Beispiele: Magic Maze, Escape, Kitchen Rush, 5 Minute Dungeon, Quicksand



1 with many

Eine Person hat besondere Rolle/Aufgabe

- gibt innerhalb der Mechanik z.B. Rätsel vor und Gruppe entschlüsselt
- Beispiele: Similo, Just one, Mysterium, Ghostwriter
- eine Person rät/entscheidet
- Beispiele: Just one, Top 10



Geschicklichkeit

Die Gruppe muss physisch kooperieren

- Geschicklichkeitsaufgaben werden kooperativ bewerkstelligt
- Beispiele: Menara



Grundsätze/Takeaways

- Kooperative Spiele sind oft hart → Scheitern ist Teil der Erfahrung
- Spannung entsteht durch: Knappheit, Unwissen & Risiko sowie Verantwortung füreinander
- Kooperation ist Designarbeit, nicht Thema oder Genre
- Gute kooperative Mechaniken: verhindern Dominanz, erzeugen Abhängigkeit, machen Kommunikation bedeutungsvoll
- Kleine Regeln können große soziale Effekte haben
- Kooperation entsteht nicht durch Freundlichkeit, sondern durch Struktur

Spieldesign

Was macht ein Spiel kooperativ? (Mechaniken?)

- Spiel "spielt" selbst
- Zeitdruck: Echtzeit oder rundenbasiert
- eingeschränkte oder verstärkende Kommunikation
- Asymmetrie
- Rätsel/Deduktion
- Storytelling mit Entscheidungen
- Geschicklichkeit

Session 15

Koop Mechaniken

28.01.2026

Agenda

15.00 - 15.10	CHECK-IN
15.10 - 15:40	Design Übung
15:45 - 16:25	Kooperative Spielmechaniken
16.25 - 16.45	Pause
16: 45 - 18:15	Prototyping
18:15 - 18:30	Abschluss

ABSCHLUSS RUNDE