

Play Forward!

SPIELE HEUTE, VERÄNDERE MORGEN



Session 16

Interaktion

11.02.2026

Agenda

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

CHECK-IN

Wann ist euch Interaktion in einem Spiel besonders positiv/negativ aufgefallen?

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, rendered in a bold, white, sans-serif font. The text is slightly offset to the right, appearing to float over the pinkish-orange shapes. The overall composition is modern and energetic, suggesting a theme related to games or play.

SPIELEN

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.

INTERAKTION IN SPIELEN

Dimensionen von Interaktion

Direkte vs. indirekte Interaktion:

- Haben meine Handlungen direkten Einfluss auf die anderen Spieler*innen?

Positive vs. negative Interaktion:

- Haben meine Handlungen einen positiven oder einen negativen Effekt auf andere Spieler*innen?
- Welche Gefühle lösen meine Handlungen bei anderen aus?

Freiwillige vs. erzwungene Interaktion:

- Kann ich darauf verzichten, mit anderen Spieler*innen zu interagieren?
- Kann ich aussuchen, mit welchen Spieler*innen ich interagiere?

The background features a solid pink lower half and an orange upper half separated by a diagonal line. Three large, semi-transparent orange polygons are scattered in the upper half.

ÜBUNG: WARUM INTERAKTION?

Angriff

- Direkt, negativ
- Üblicherweise Auswahl, wen man angreift
- Lösen oft negative Gefühle aus
- Lösen oft Trash-Talk-Stimmung aus
- Ermöglichen Self-Balancing des Spiels
- Beispiele: Cosmic Encounter, Twilight Imperium, Uno, Abandon all Artichokes



Blockieren

- Indirekt, negativ
- Das eigene Handeln schränkt die anderen Spieler*innen ein
- Üblicherweise ist aber nicht das Blockieren Hautantrieb für die Auswahl
- Beispiele: Agricola, Concordia, Wettlauf nach El Dorado



Wettlauf

- Indirekt, negativ
- Wer ein Ziel oder einen Zustand zuerst erreicht, bekommt Belohnung
- Üblicherweise auch Belohnung für folgende Plätze
- Beispiele: Clank!, Food Chain Magnate, Kräutergarten, Algae Inc.



Wettbewerb

- Indirekt, negativ
- Üblicherweise bei Siegpunktwertungen
- Meist auch Belohnung für folgende Plätze
- Beispiele: Ethnos, El Grande, Enveavor: Die Tiefsee



Änderung des Boardstates

- Indirekt, mixed
- Spieler*innen beeinflussen durch ihr Handeln grundlegend den Spielzustand
- Erfordert starke Anpassung an Handlungen der anderen
- Beispiele: Food Chain Magnate, Wasserkraft, Carcassonne



Draft/Auswahlmechanismen

- Indirekt, negativ
- Spieler*innen wählen Karten oder ähnliches aus, die andere dann nicht mehr haben können
- Erfordert oft Priorisierung und Einschätzung der anderen
- Beispiele: Cascadia, Flügelschlag, Fantasy Realms, Arboretum



Handel/Verhandlung

- Direkt, positiv
- Ressourcen können getauscht werden
- Erfordert gutes Verständnis für Wertigkeiten
- Frei oder durch Regeln beschränkt
- Absprachen und Vereinbarungen?
- Beispiele: Catan, Siderische Konfluenz, Cosmic Encounter



Bieten/Voting

- Indirekt, positiv
- Ressourcen oder Effekte gehen an meistbietende Person
- Erfordern gute Einschätzung von Wertigkeiten und anderen Spieler*innen
- Beispiele: Modern Art, Suna Valo, Dungeon Pets, Twilight Imperium



Bluffen/Einschätzen

- Direkt, negativ
- Entscheidungen anderer Spieler*innen stellen Risiko/Chance dar
- Erfordern gute Einschätzung von anderen Spieler*innen (oder Wahrscheinlichkeiten)
- Beispiele: Schnitzeljagd, Love Letter, Agent Undercover, Skull



Kommunikation

- Direkt, positiv
- Man versucht nach bestimmten Regeln etwas zu vermitteln (und verstanden zu werden)
- Meist eher in kooperativen oder Team-Spielen
- Beispiele: Decrypto, Linq, Muse, When I dream



Entschädigungen

- Negativ & Positiv
- Sollen das negative Gefühl von Interaktionen vermeiden
- Manchmal will man gerade den Entschädigungseffekt
- Kann auf sehr unterschiedliche Arten funktionieren
- Beispiele: Astrobienen, Hansa Teutonica, Nature

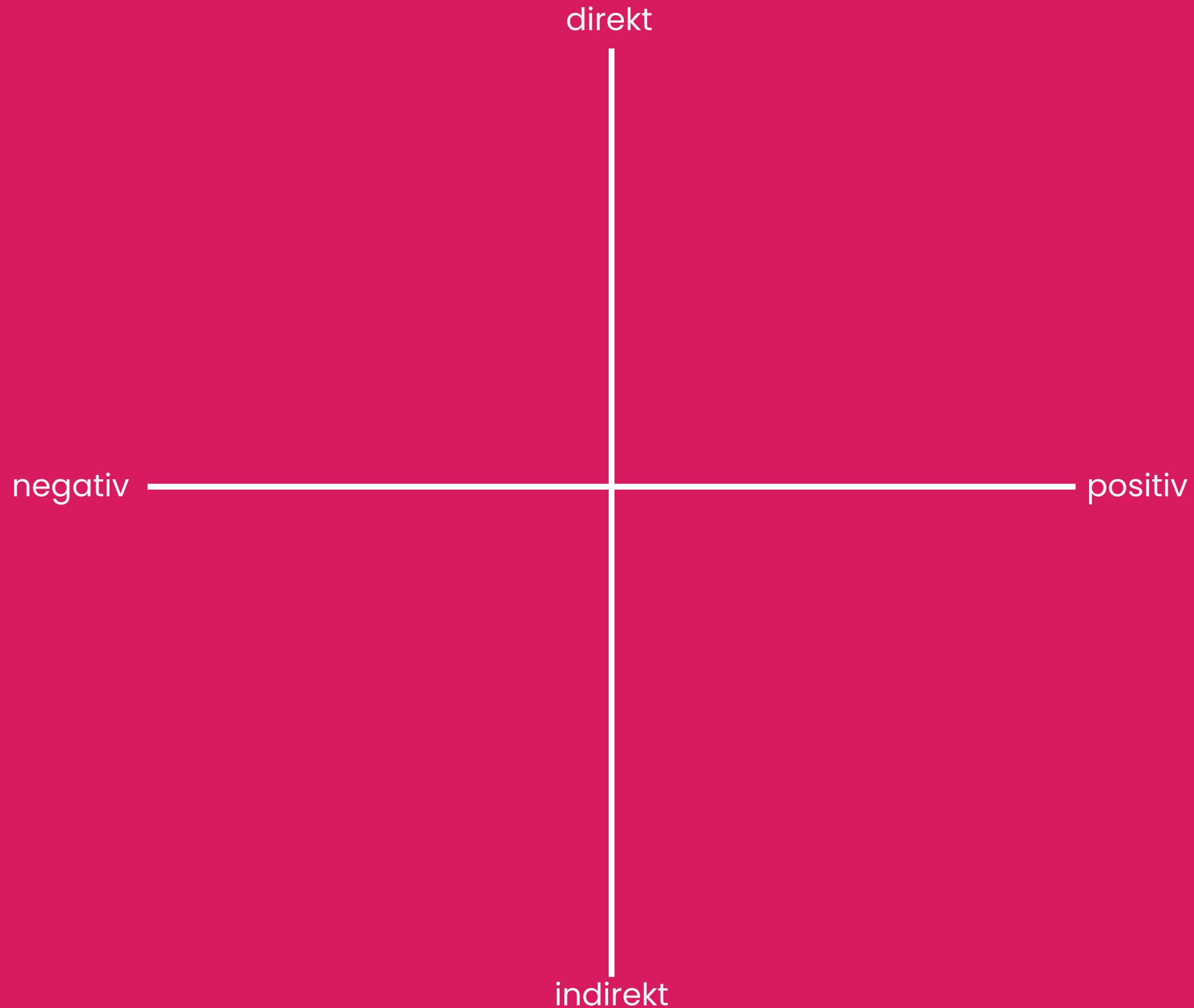


(Gemeinsam) Profitieren

- Positiv
- Positive Interaktion, die nicht an eine negative Interaktion geknüpft ist
- Passiert meist passiv
- Profit wirkt sich nicht auf handelnde Person aus
- Beispiele: Endeavor: Die Tiefsee, Hansa Teutonica



Dimensionen von Interaktion



Spieldesign

- Grundlegende Frage: Braucht mein Spiel Interaktion?
- Spiele (fast) ohne Interaktion können auch besonderes Spielerlebnis bieten.
- Positive Interaktion aktuell noch sehr selten, deshalb schwieriger umzusetzen.
- Unterschiedliche Arten der Interaktion sprechen sehr unterschiedliche Spieler*innen-Typen/Zielgruppen an.
- Gerade in Spielen mit weniger Interaktion, können sich einzelne Handlungen sehr stark emotional auswirken.

Session 16

Interaktion

11.02.2026

Agenda

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

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