

## Komponente

## Monster

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Jäger/in

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Diamant

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Auto

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Schwert

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Falle

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Feuer

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## Komponente

## Ball

SPIELFIGUR  
SPIELOBJEKTE

Dinge, mit denen man  
etwas tun kann.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Komponenten sind Objekte, die die Spielenden  
im Spielverlauf nutzen können.

Sie sorgen für Identifikation, Imagination oder  
Herausforderung.

Sie sind potentiell Objekte der Interaktion,  
Objekte mit denen oder gegen die gespielt  
werden kann.

## End- bedingung

## Maximale Zeit erreicht

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Punkte erreicht

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Alle Leven verloren

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Zielort erreicht

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Tätigkeit abgeschlossen

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Rundenanzahl

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Gegner besiegt

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## End- bedingung

## Objekt erhalten

### SPIELENDE

Wann genau endet das Spiel?

Besonderer Regeln, die festlegen, wann das Spiel gewonnen, verloren oder anderweitig beendet ist.

Sie bestimmen die Spiellänge.



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

## Thema

## Reise

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Wettkampf

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Planeten entdecken

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Tempel erforschen

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Überleben / Leben

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Steinzeit

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Spionage

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Thema

## Rockstars

### HANDLUNG

Worum geht es im Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielthematik ist der Hintergrund des Spiels, seine „Story“. Sie bietet einen sinnvollen Kontext für alles, was im Spiel stattfindet.

Sie wird sichtbar in der „Sprache“ des Spiels:  
Wie werden Regeln kommuniziert oder andere Elemente dargestellt und/oder simuliert.

## Spiel- umgebung

## Schachbrett

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Labyrinth

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Straßenkreuzung

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Vulkaninsel

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Raumschiff

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Spukhaus

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Kleinstadt

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spiel- umgebung

## Wüste

### SPIELRAUM

Wo findet das Spiel statt?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Spielumgebung ist der Raum, in dem andere Spielelemente platziert werden.

Spielumgebungen führen und beschränken den Spieler z.B. beim Einsatz anderer Spielelemente und sind wichtig für die visuelle Identität des Spiels. Es sind entweder Spielbretter, -felder oder virtuelle Umgebungen.

## Spielziel

## Gegner besiegt

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Meiste Punkte

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Entkommen

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Größtes Land

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Höher / Schneller / Weiter / Kleiner

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Familiengründung

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Weltwunder

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Spielziel

## Meiste Liebe

### SPIELAUFGABE

Was soll man zum Gewinnen tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Das Spielziel ist die Aufgabe, die der Spieler erfüllen muß. Ein klares, unmißverständliches Spielziel unterscheidet ein Spiel vom Nichtspiel.

Für Spieldesigner ist das Spielziel eine Möglichkeit, die Spiermotivation zu beeinflussen. Teilziele ermöglichen schnellere Belohnungen der Spieler.

## Schnittstelle

## Gamepad

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Sprachsteuerung

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Bewegungssteuerung

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Tastatur / Maus

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Gitarre

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Touch

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Tennisschläger

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Schnittstelle

## Tanzmatte

### SPIELSTEUERUNG

Wie interagiert man mit dem Spiel?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die sorgfältig zu gestaltende Schnittstelle (Interface) gibt dem/der Spieler\*in die Möglichkeit mit dem Spielsystem zu interagieren.

Die Schnittstelle ist permanenter Teil des Spielerlebnisses, die spezifische Gestaltung der Schnittstelle ist besonders bei digitalen Spielen augenfällig.

## Spiel- mechanik

## Bewegungsfolge

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Eine Komponente oder der Spieler selbst bewegen sich in einer bestimmten Ordnung, z.B. rundenweise, von Punkt zu Punkt. Beinhaltet evtl. Entscheidungen über Richtung und Länge der Bewegung (oft auch als Submechanik).

- # Figur bewegen in Schach
- # Truppenmärsche in Echtzeitstrategie

## Spiel- mechanik

## Erzählen

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Eine Geschichte erzählen oder erfinden nach den Regeln und Möglichkeiten des Spiels.

- # Rollenspiele
- # Storycubes

## Spiel- mechanik

## Aufklärung

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Sammeln oder Erfragen von Informationen über Situation, Aufgabe oder über andere Spieler\*innen.

- # Scannen von Gegenständen
- # Diplomatie in Strategiespielen
- # Hinweise erhalten in Plakaten

## Spiel- mechanik

## Kraft

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Spieler\*innen dürfen/müssen maximale Körperkraft aufwenden, um das beste Resultat zu erreichen.

- # Boxen, Ringen
- # Gewichtheben
- # Sport allgemein

## Spiel- mechanik

## Auswählen

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Die Möglichkeit, wissend oder nicht (z.B. durch Raten), eine von mehreren Möglichkeiten zu wählen.

- # Stein, Schere, Papier / Tic Tac Toe
- # Interaktive Geschichten
- # Roulette, Lotto
- # Wahl von Politikern

## Spiel- mechanik

## Platzieren / Setzen

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Eine Spielkomponente zielgerichtet und/oder planvoll in der Spielumgebung setzen.

- # Karten auslegen
- # Dominosteine legen
- # Puzzle
- # Hinternisse für Gegenspieler

## Spiel- mechanik

## Sammeln

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Der/die Spieler\*in darf, soll oder muß in den Besitz mehrerer Komponenten kommen.

- # Gegenstände „looten“
- # Fotos bei Fotosafarie
- # Deck im Kartenspiel aufbauen
- # Kreaturen fangen

## Spiel- mechanik

## Zeit-Transformieren

SPIELREGELN  
KONFLIKT

Was kann man im Spiel tun?



The GameGame by Aki Järvinen,  
Deutsche Übersetzung von  
André Eberwein,  
Beispiele von Junge Tüftler

Möglichkeit den Fluß von Raum und/oder Zeit zu verändern um seine Chancen zu verbessern.

- # Zeitlupe
- # Nochmal würfeln