

Automa

Vom Spiel gesteuerter Spieler.

Automa ist eine begriffliche Erfindung der *Automa Factory*.

Sie benutzt ein eigenes Kartendeck o.ä. für einen vom Spiel gesteuerten Spieler, um eine eigene *Künstliche Intelligenz* mit folgenden Aspekten zu simulieren.

- Möglichkeit zu eigenem Sieg und Niederlage
- Interaktion mit dem Spiel und den Spielern ohne großen Verwaltungsaufwand
- keine Notwendigkeit menschlicher Entscheidungen

Spiele, die eine *Automa* mitbringen, sind:

- [#Tapestry](#)
- [#Flügelschlag](#)
- [#Scythe](#)
- [#Charterstone](#)
- [#Viticulture](#)
- [#Euphoria](#)
- [#GaiaProject](#)
- [#BetweenTwoCities](#)

- [#Gugong](#)
- [#DiceSettlers](#)
- [#Everdell](#)
- [#Petrichor](#)
- [#FlammeRouge](#)
- [#Sagrada](#)
- [#51stState](#)
- [#Anachrony](#)
- [#18Lilliput](#)

Weitere *fan-made* *Automas* unter [Games with Automa opponents for solo play | BoardGameGeek](#).

Im Gegensatz dazu fungieren *Dummy Player* als "dumme" Spieler.

Sie simulieren oft das Wegnehmen von Ressourcen oder Blockieren von Aktionsfeldern.