



Multiplayer



Gliederung

- 1) Was ist Multiplayer?
- 2) Geschichte des Multiplayer
- 3) Unterteilung von Multiplayer Spielen
- 4) Wie wird Multiplayer (im Vergleich zu Singleplayer) designt
- 5)
- 6) Trends in Videospielen
- 7)
- 8) Quellen

1. Was ist Multiplayer?

Spiele bei denen mehr als ein Spieler gleichzeitig spielen

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/multiplayer>

- **Spiele bei denen der Spieler mit anderen Spielern innerhalb des Spiels interagiert**

2. Geschichte des Multiplayers

Wann gab es das erste
Multiplayer Spiel?

- 1943
- 1958: Tennis for Two
- 1972
- 1975
- 1987



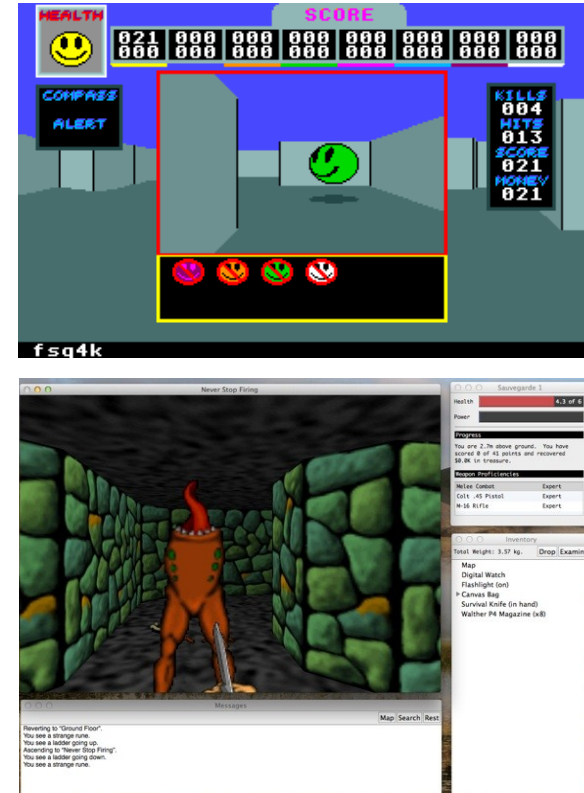
2. Geschichte des Multiplayers

- 1958: Tennis for two
- 1967: Release der Brown Box/ Magnavox Odyssey, erste „Konsole“
- 1973: Empire: das erste Multiplayer Spiel mit separatem Bildschirm hat



2. Geschichte des Multiplayers

- 1987: Release von MidiMaze, Verbindung von mehreren Computern per Kabel
- 1993: Geburt von Lan-Parties mit Pathway into Darkness
- 30.04.1993 WorldWideWeb



2. Geschichte des Multiplayers

- **2000: Release der Sega Dreamcast, erste internetfähige Konsole**
- **2001 Release von Runescape: MMORPG mit millionen Spielern weltweit**



3. Unterteilung von Multiplayer Spielen

Anhand der Vernetzung:

Single System:

Alle Spieler sind am selben Gerät und spielen direkt, oft Splitscreen oder alle sehen den gleichen Bildschirm



Direkte Verbindung: Seriell, LAN

Spieler müssen im gleichen Netzwerk sein



3. Unterteilung von Multiplayer Spielen

Anhand der Vernetzung:

Online:

Spieler sind räumlich getrennt und

Asynchron:

Keine direkte Verbindung der Spieler

Spielstände per eMail/ Post hin und her schicken



3. Unterteilung von Mehrspieler

Anhand der Spieleranzahl:

Passiver Multiplayer:

Es gibt keine direkte Interaktion mit anderen Spielern

Beispielsweise Blutflecken in Dark Souls, „Geisterfahrer“ in Rennspielen



3. Unterteilung von Mehrspieler

Anhand der Spieleranzahl:

Kleine Gruppen:

Nur die Gruppe spielt in der Welt, können nicht mit Spielern außerhalb der Gruppe interagieren

Meistens nicht persistente Welten: resetten sich wenn alle Spieler die Instanz verlassen haben

Beispielsweise Warframe, bis zu 4 Spieler pro Mission



3. Unterteilung von Mehrspieler

Anhand der Spieleranzahl:

Massive Multiplayer Online:

Alle Spieler spielen in der gleichen Welt und können direkt interagieren

Oft große Welten



4. Design von Multiplayer

- **Was unterscheidet Singleplayer und Multiplayer Spiele?**
 - **Was ist wichtig für Teamplay/Counterplay?**

4. Design von Multiplayer

Singleplayer VS Multiplayer

	Singleplayer	Multiplayer
Wie interagiert die Umgebung mit der Story		
Was soll die Umgebung zeigen?		
Was ist der Zweck optionaler Routen?		

4. Design von Multiplayer

Was ist wichtig für Teamplay/Counterplay?

- **Possible**

- Ist Teamwork/Counterplay möglich als Reaktion darauf?
- z.B. Kann der Gegner es blocken? Kann er ausweichen?

4. Design von Multiplayer

Was ist wichtig für Teamplay/Counterplay?

- **Clear**
 - Andere Spieler können gut erkennen was die Fähigkeit macht und wenn sie aktiviert wird



4. Design von Multiplayer

Was ist wichtig für Teamplay/Counterplay?

- **Interesting**

- Ist es interessant dagegen/ damit zu spielen?
 - Schlechte Beispiele:
 - Binary Choice: mach X und du gewinnst, sonst gewinnt der Gegner
 - Fähigkeiten auf die der Gegner nicht reagieren kann

6. Trends in Videospielen

Immer wieder neue Videogametrends:

- Mit Release von WoW: MMORPGs
- Mobas: Lol, Dota, Heroes of the Storm
- Sandbox Survival Games: DayZ, Rust, Ark
- Battle Royale: PUBG, Fortnite, Apex Legends

6. Trends in Videospielen

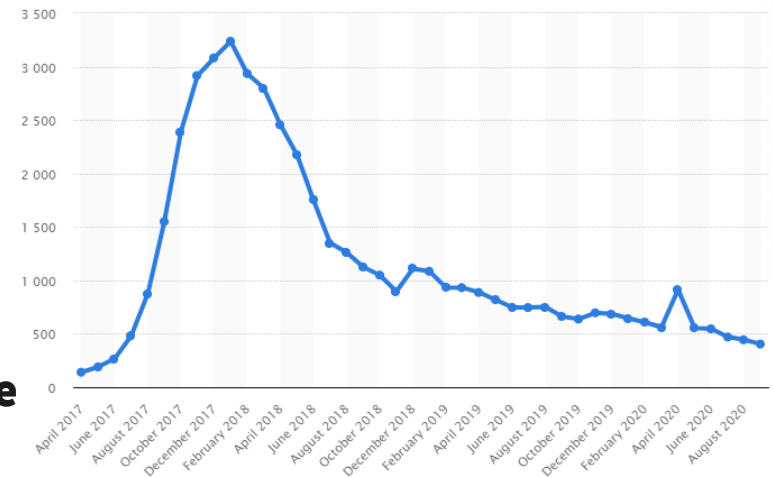
Entstehen von Trends am Beispiel von Battle Royale:

- **Arma 2: DayZ Mod, eines der ersten Sandbox Survival Games**
 - → hat andere Spieler inspiriert: viele verschiedene Variationen des Mods
- **Nachdem DayZ zum eigenen Spiel wurde, hat es viele Spieler enttäuscht:**
 - → Viele andere Sandbox Survival Games entstehen

6. Trends in Videospielen

Entstehen von Trends am Beispiel von Battle Royale:

- **PvP Survival Spieler hatten immernoch kein „eigenen“ Spiel**
 - Playerunknown macht PubG: Es gab viele Spieler und keine Spiele
- **→ PubG Spielerzahlen explodieren und ähnliche Battle Royale Spiele entstehen**



Ich Bedanke mich für eure Aufmerksamkeit!
Gibt es Fragen?

Fördert Multiplayer das Sozialverhalten von Spielern?

8. Quellen

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/>

[Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg](#)

<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>

https://medium.com/@datapath_io/the-history-of-online-gaming-2e70d51ab437

<https://www.digitalspy.com/videogames/a296482/the-history-of-online-console-gaming/#~pqrm03b2707nRr>

<https://web.cse.ohio-state.edu/~crawfis.3/cse786/ReferenceMaterial/TechTeams/2014/EvolutionMultiplayer.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=PxpjRuATxKE>

<https://www.youtube.com/watch?v=DePjQJaZpqg>

Videogame Trends:

https://www.youtube.com/watch?v=w_ZO_Ffa11E

8. Quellen

Bildquellen:

bei allen: letzter Stand(25.11.2020 15:00)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/99/Magnavox-Odyssey-Console-Set.jpg>

https://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/empire3_4428.png

https://www.midimaze.de/mmss_01.gif

https://img.staticmacg.com/2013/4/macgpics/1365584260_scaled_optim.jpg

<https://en.wikipedia.org/wiki/Dreamcast#/media/File:Dreamcast-Console-Set.jpg>

https://www.gamereactor.eu/media/50/oldschoolrunescape_705061.jpg

<https://i.redd.it/k0i8ep051n541.png>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c8/Duo_gameboy.JPG

https://www.canadapost.ca/assets/img/en/products/product_hold_mail_img_lg.jpg

<https://i.ytimg.com/vi/QliQxAPw5Uc/maxresdefault.jpg>

<https://cdn.fanbyte.com/wp-content/uploads/2020/06/warframe-tips-scaled.jpg?x52070>

<https://forum.treeofsavior.com/uploads/default/original/3X/5/4/54b65ecda6819f86fe99d434bfdb9a247c6287eb.jpg>

https://pm1.narvii.com/6042/52243c954e7285c149d54ee02e69d058d0c1c58e_hq.jpg