



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

Taxonomie

Game Design, SoSe19, H-AB

Spieltypen

Taxonomie nach Jantke

Taxonomie nach Jantke

Spieltyp

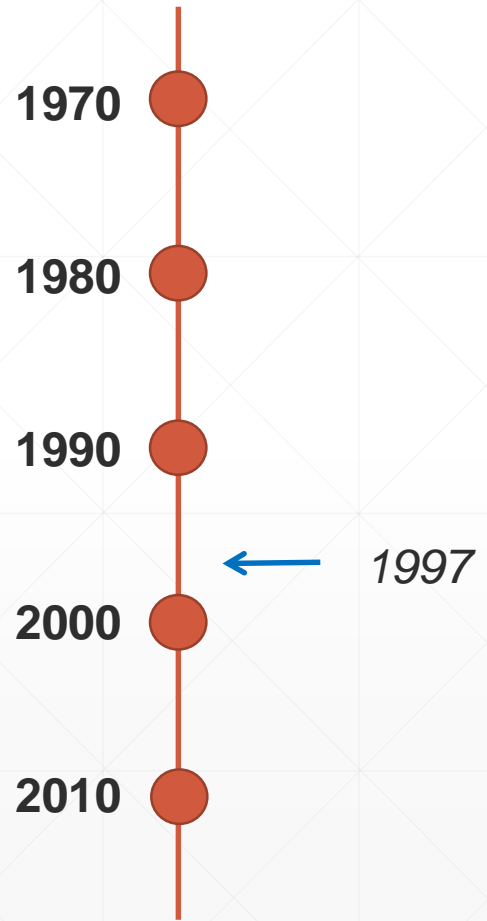
Primär auf digitale Spiele ausgerichtet, allerdings leicht verallgemeinerbar.

Spielklassifizierung

- **Typ** (Spielmechanik: Plattform, Anzahl der Spieler, logische Struktur des virtuellen Raums, Art der Implementierung von Zufall, Engines, Regeln, Zeitdauer)
- **Genre** (Science Fiction, Near Future, Krimi, Abenteuer, Sport, Fantasy, Management, 2D-Kombinatorik etc.)
- **Klasse** (Geschicklichkeit, Aufmerksamkeit, Jump´n´Run, logisches Denken, das Kombinieren von vorhandenem Wissen, das Durchspielen von gedanklichen Möglichkeiten, Handeln (Trading), Kooperation etc.)

Zeitaspekt: Virtuelle Zeit (Typ) → Computerzeit → Spielzeit (Klasse)

„Gran Turismo“ (Polys Entertainment)



Realistische Fahrphysik

- Simulation realistischen Verhaltens
- Reflection Mapping
- 320x240
- keine Kantenglättung
- keine Texturfilterung

→ Einflussfaktoren

→ Schadensmodell



(Quelle: Wikipedia)

„World of Warcraft“ (Capcom)



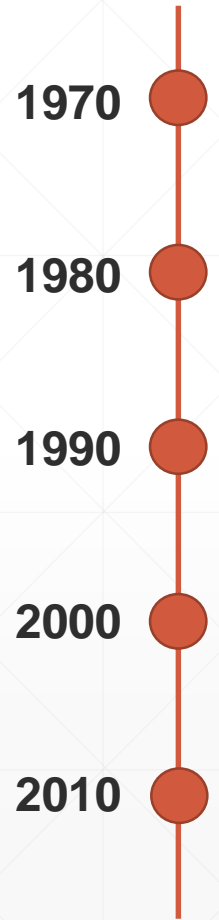
Massive Multiplayer

- Community
- Vielschichtigkeit



(Quelle: computerbild.de)

„Super Mario Cart“ (Capcom)



Fun / Casual Games

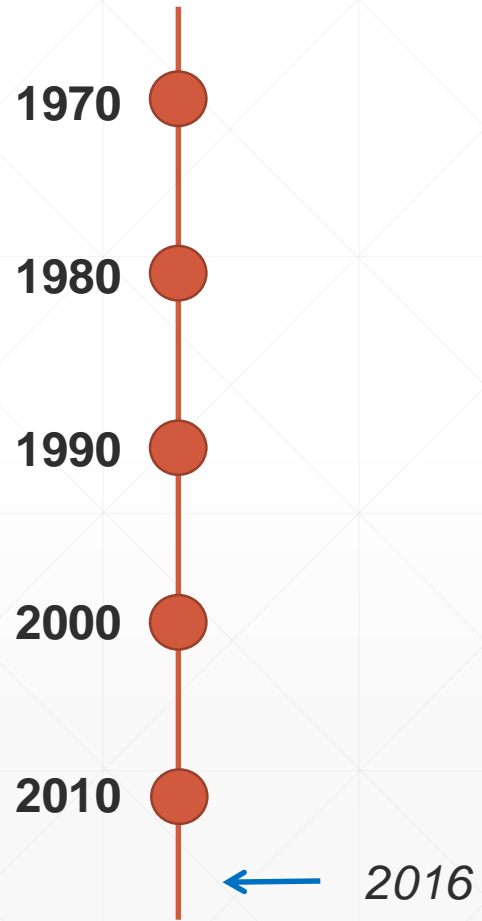
- „Für die ganze Familie“
- Multiplayer



(Quelle: computerbild.de)

„Pokemon Go“ (Nintendo)

Augmented Reality



(Quelle: Wikipedia)

- Spielertypen nach Engagement
- Bartle Klassen
- Wdh: Regulationsfokus

Spielertypen

Taxonomie nach Bartle

Spielertypen nach Engagement

Erfolg erfordert Berücksichtigung der Konzepte aus Charakterisierung und Kategorisierung

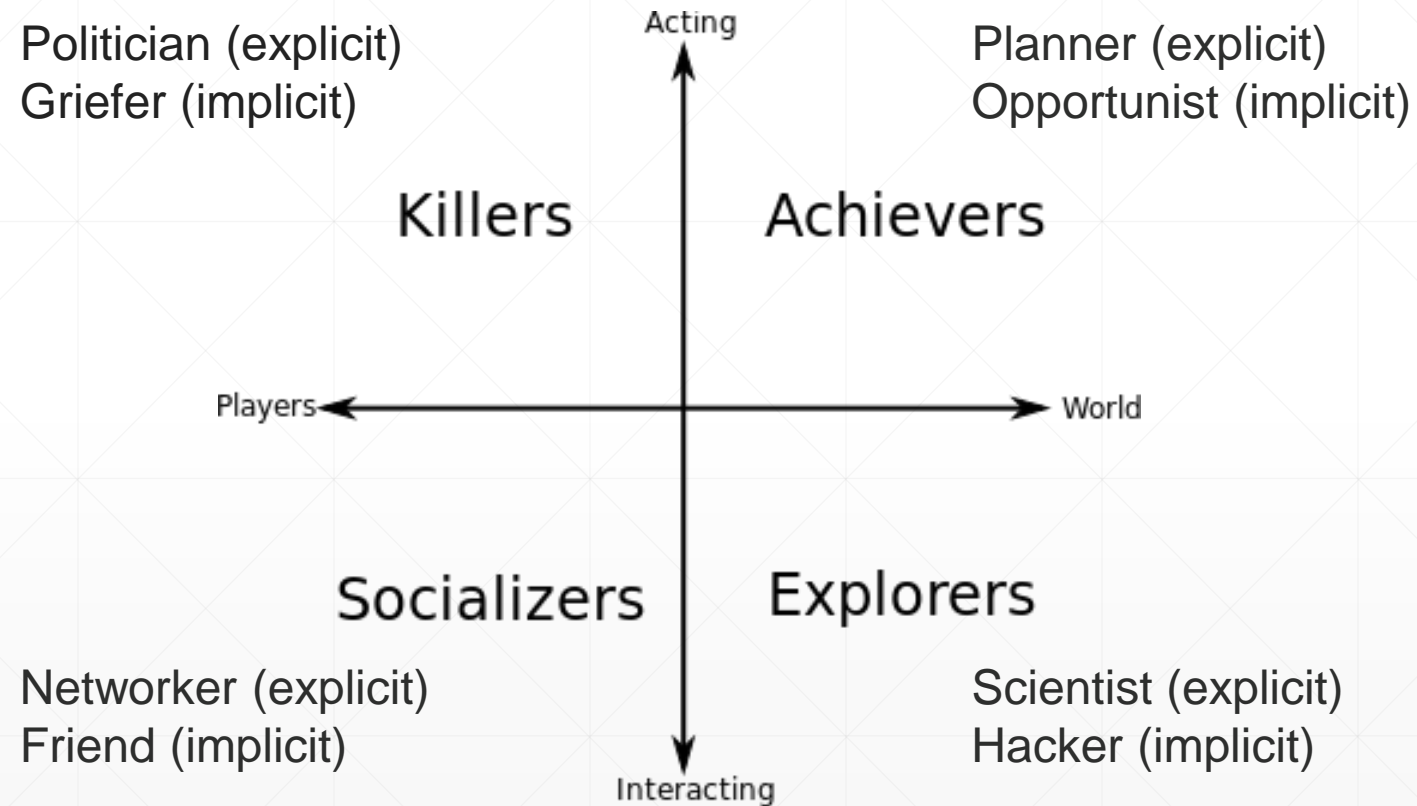
Einordnung, Taxonomie

Anpassen der Spielmechanik an den Spielertypen

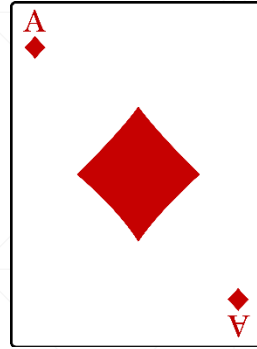
- Leidenschaftliche Spieler (**Committed gamers**) (ca. 15 % aller Spieler)
- Möchtegern-Spieler (**Wanna be's**) (ca. 15 % aller Spieler)
- Fun-Spieler (**Fun seekers**) (ca. 25 % aller Spieler)
- Gelegenheitsspieler (**Time killers**) (ca. 45 % aller Spieler)

Bartle Klassen

(Richard Bartle, 1996)



Achiever



- Single-Player
 - Special Movies, Extra Endings
 - Bonuses for 100% Completion
- Multi-Player
 - Achiever Competition, Cooperation
 - Explorer Losers
 - Socializer Tolerate; Anerkennung, Prestige
 - Killer Notwendiges Übel, gewappnet sein

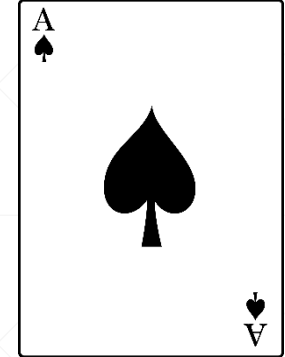
Wie tief kann man fallen?
Fällt 65 Meter, ohne zu sterben.

Hühnerfänger
Von einem rasenden Huhn geschlagen.

Gefährdete Spezies
Beseitige alle 200 Tauben.

Geh nach draußen
Schließe das Spiel und warte fünf Jahre.

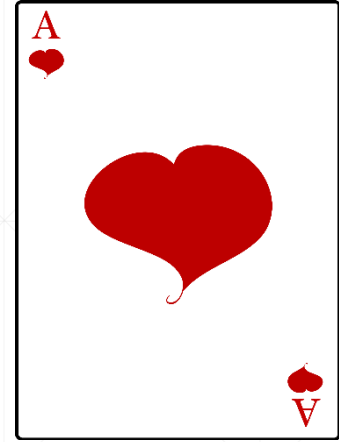
Explorer



- Single-Player
 - Glitches, Easter Eggs
 - Open World
 - Eigene Ziele setzen, Kreativität (Problem: Endgame Content)
- Multi-Player
 - Achiever Follow meaningless goals
 - Explorer Anerkennend aber kritisch
 - Socializer Weisheiten weitergeben, beeindrucken
 - Killer Ärgernis

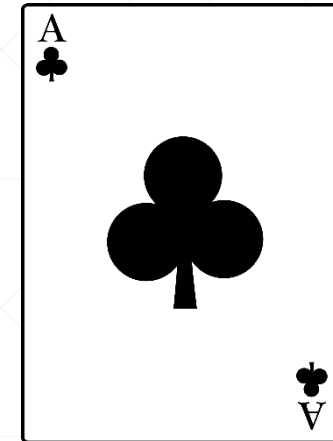
Socializer

- Single-Player
 - Interacting with well designed Computer Characters; Relationships
 - Socialize with other players (Community, Offline ...)
- Multi-Player
 - Achiever Soap Opera Lieferanten
 - Explorer Get a RL!
 - Socializer Gesucht und gefunden
 - Killer Größtes Übel



Killer

- Single-Player
 - Einmal der Böse sein; keine Limits
 - Hier besonders: Wirkmächtigkeit
 - Weapon Crafting; Epic Gear
- Multi-Player
 - Achiever Natürliche Beute
 - Explorer Gegenseitiges ignorieren
 - Socializer Promoter of bad reputation (Held sein, bewundert/gefürchtet werden)
 - Killer Sportliche Herausforderung



- Welche Charakterklassen eignen sich für welchen Spielertyp?
- Welche Namen geben sich verschiedene Spielertypen?
- ...

Regulationsfokustheorie

Promotionsfokus

- Wachstum, offensiv
- etwas Neues erreichen
- Gewinnmaximierung

Präventionsfokus

- Sicherheit, defensiv
- Vorhandenes erhalten
- Verlustminimierung



Unterschiedliche Spielmechaniken
sprechen unterschiedliche Spielertypen an.