



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

Produktkommunikation

(Anwendung: Psychologie)

Game Design, SoSe19, H-AB

Game Design ist auch ...

- Organisation des kreativen Prozesses
 - Rollen
 - Playtesting
 - User-centered Design
- Wirtschaftlichkeitsbetrachtung

- Produktkommunikation
- Verpackung, zusätzliche Materialien
 - Dokumentation
 - Goodies

- Community Management
 - Plattform, Social Media (10k+ Followers?)
 - News: Publish or perish!
 - Technical: CRM, Requests (10+ Mail per day)
- Release Management
 - Early Access
 - Presse, Werbung
 - DLCs

Messbar machen

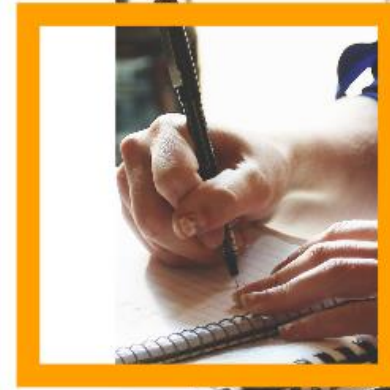
- Metriken, Statistik



iGCC.1 HSA

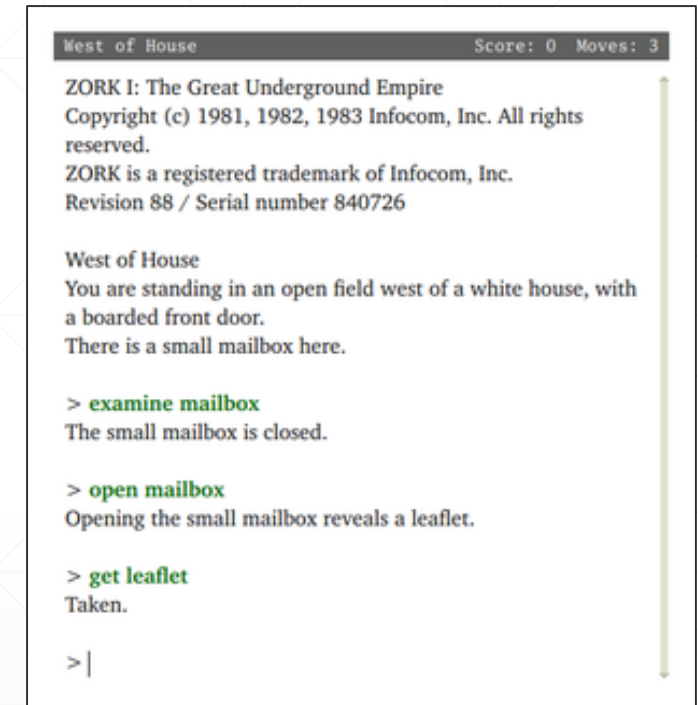
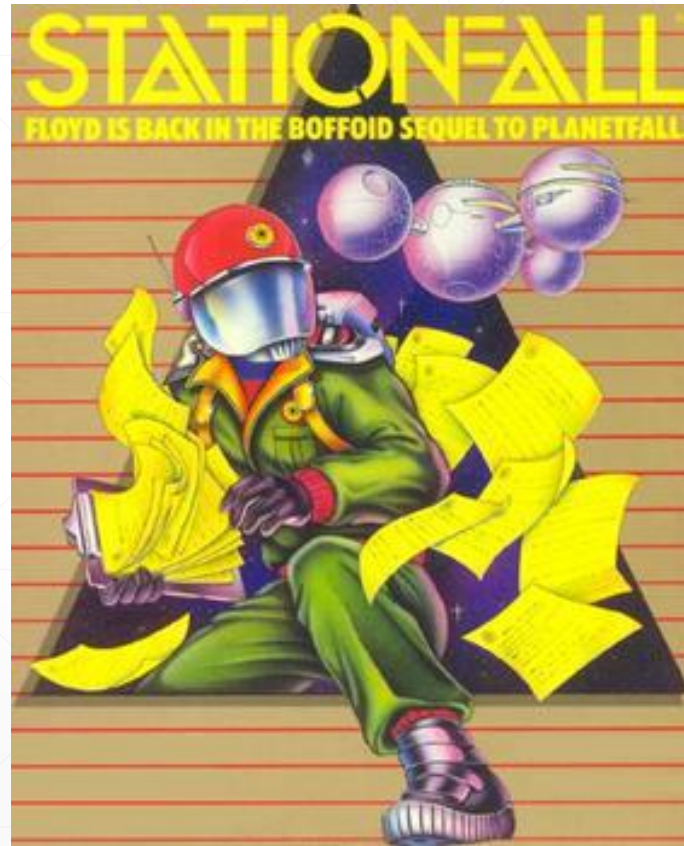
1. Inoffizielle Game
Concept Competition

B E P A R T O F
T H E G A M E



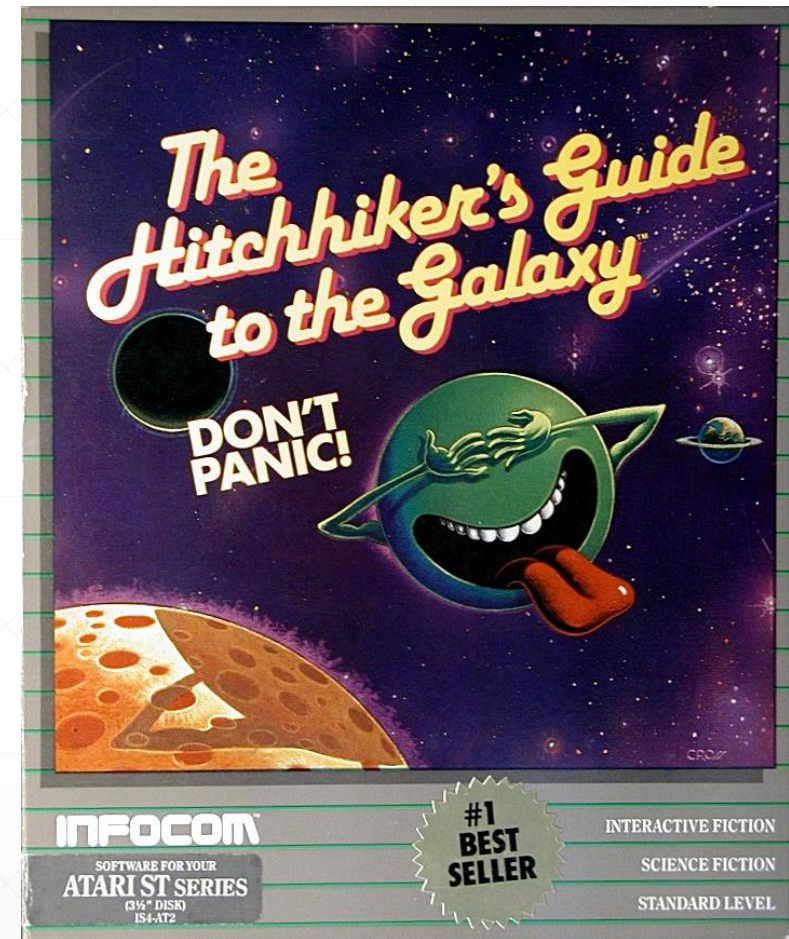
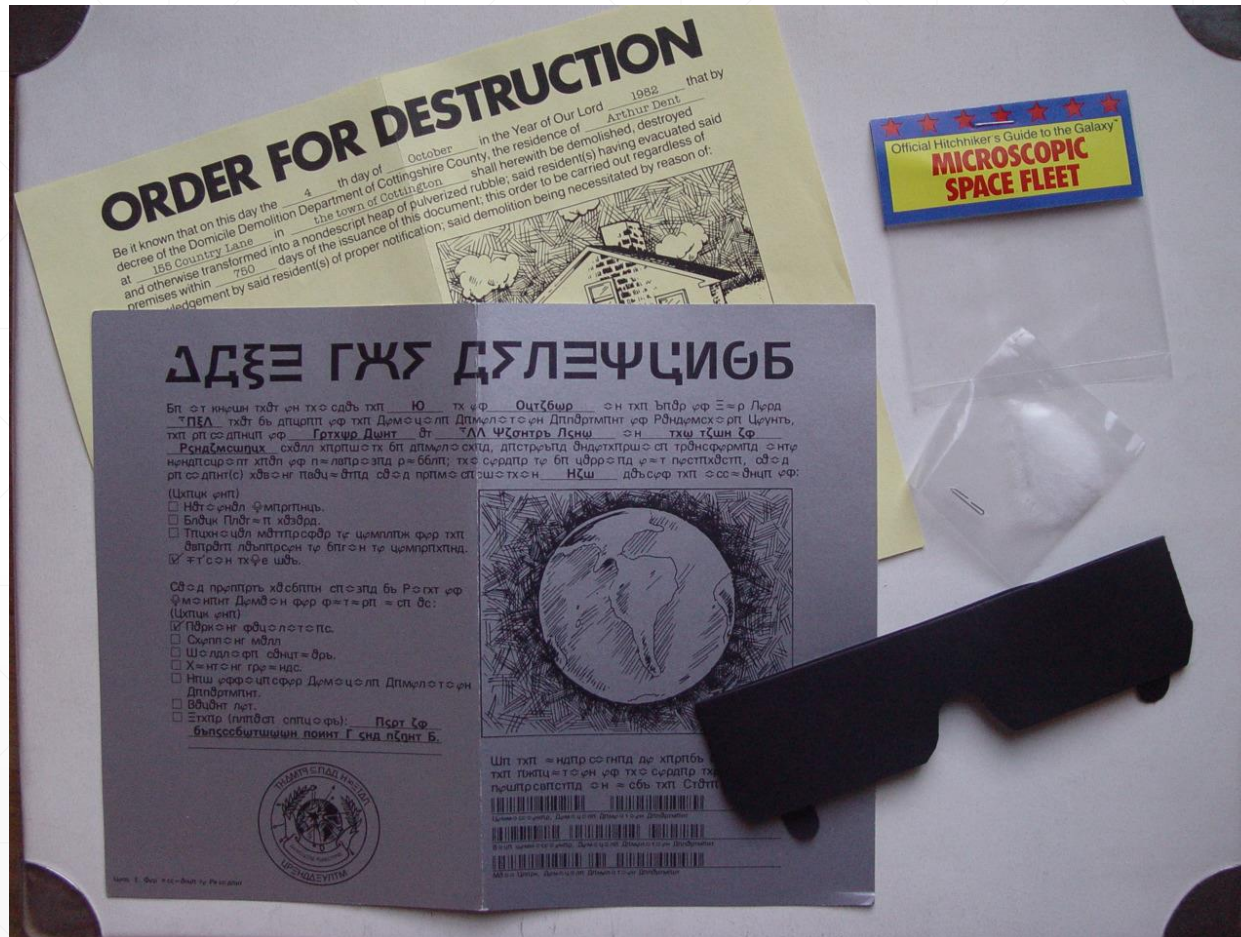
G a m e D e s i g n S o S e 1 8 H S A

Beispiel: Infocom



(Quelle: Wikipedia)

Packungsinhalt



(Quelle: Jimmy Maher: The Digital Antiquarian)

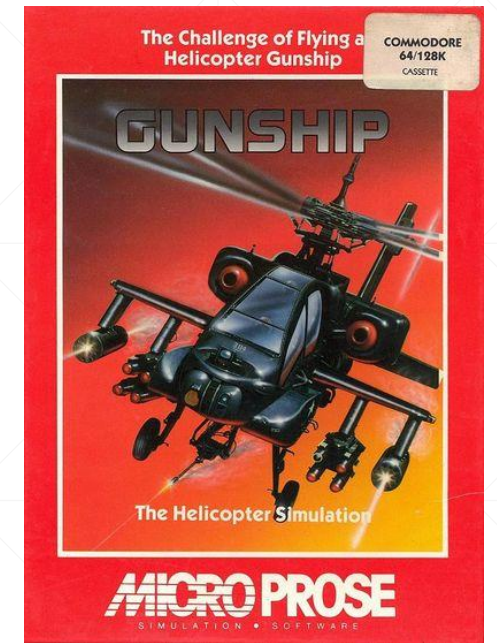
Dokumentation

Oder: Braucht mein Candy Crush Clone 120 Seite Bedienungsanleitung?

- Bereitschaft, sich in Doku einzuarbeiten, ist Spielertypenabhängig
 - Promotionsfokus: Anstreben von positiven Ergebnissen
 - Präventionsfokus: Vermeiden von negativen Ergebnissen
 - vgl. Regulationsfokustheorie
- Unterstützungsfunktionen
 - Ingame Tutorials
 - Tooltips
 - Let's play Videos
 - Common Sense

Einstiegshilfen

Tastaturschablone, Beispiel: Gunship (Quelle: Wikipedia)



Metriken: Source, Sink, Flow

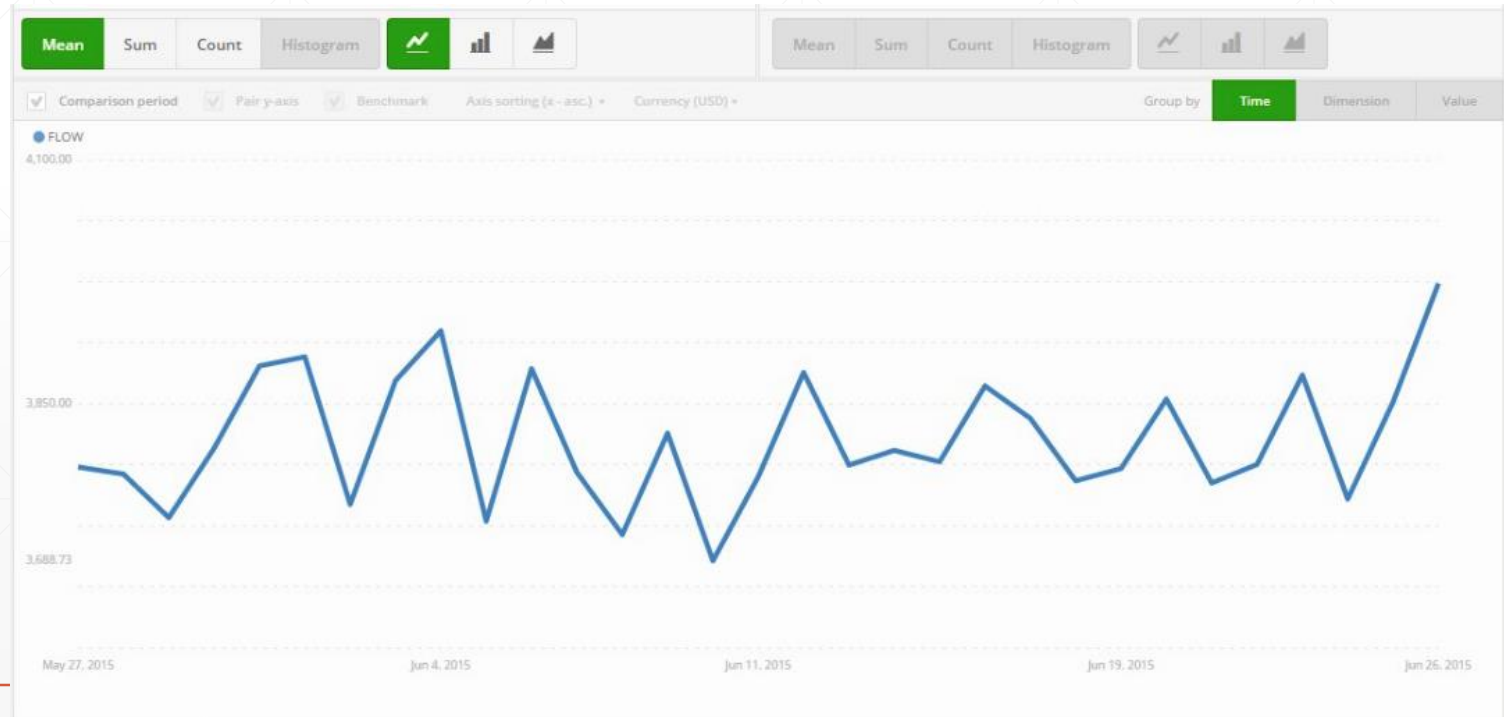
- Source
 - Verlauf der vom Spieler verdienten Ingame-Währung
 - Unterschied:
Premium/Hard Currency (bspw. nur gegen Echtgeld)
Secondary/Soft Currency (bspw. durch farmen)
- Sink
 - Verlauf der vom Spieler ausgegebenen Ingame-Währung
- Flow
 - Total Balance

<https://gameanalytics.com/blog/metrics-all-game-developers-should-know.html>

Metriken: Source, Sink, Flow

- Ziel: Gleichmäßiger Verlauf
- Was bedeutet Anstieg? Was bedeutet Abfallen?

(Quelle: <https://gameanalytics.com/>)

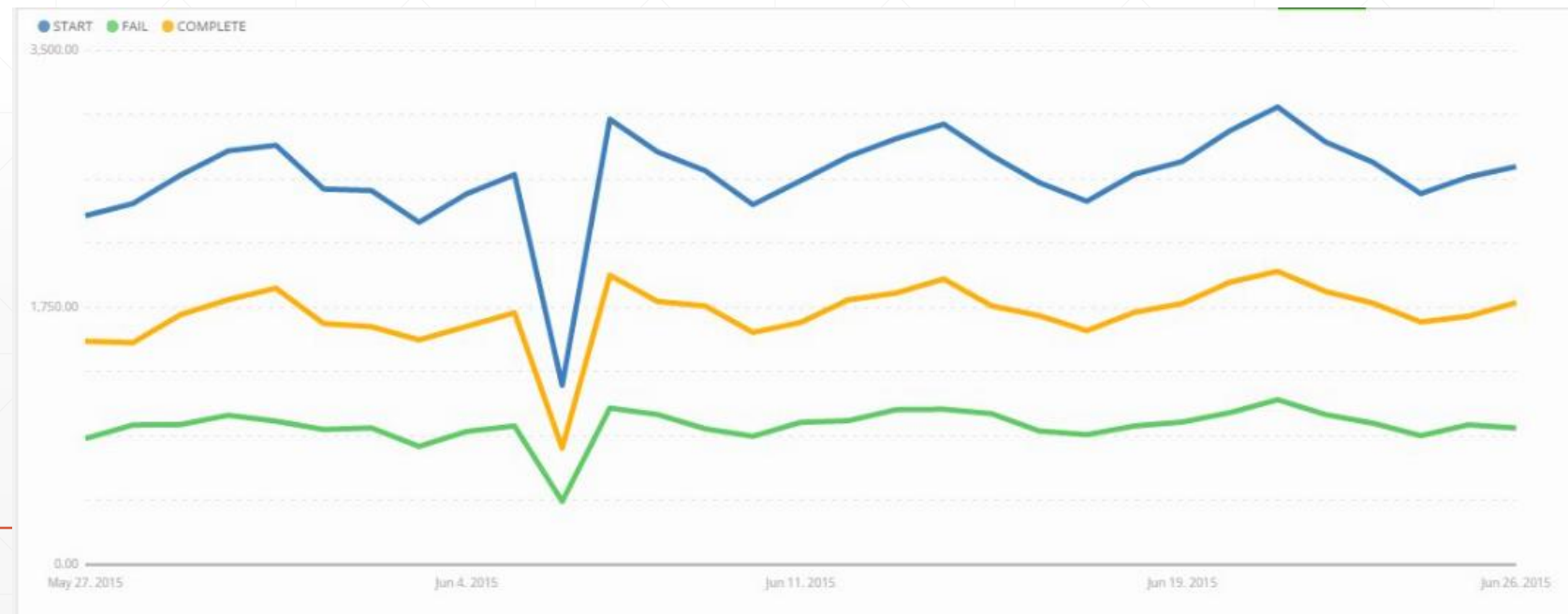


Metriken: Start, Fail, Complete

- Start ... a new level, a new quest, a new character ...
- Fail ... started but not completed
- Completed ... started and completed

Was zeigt das Chart?

(Quelle: <https://gameanalytics.com/>)



Game Design

Den Spieler zum Spielen bringen

- Anreize
 - Teasing: Neugierig machen; = Kommunikation
 - Social Marketing (Reviews, Let's plays; Channels: YouTube, Twitch, Twitter, Instagram)
 - Tradition: Lizenzverwertung, Spielereihen
 - Demo Version, Free-to-Play, Open Source; Bundles
 - ... → *weitere Punkte?*
- Störfaktoren
 - Komplexität, Einstiegshöhe
 - Ungewohntes Gameplay (Steuerung, Interaktion, Spielerfahrung etc.)
 - ... → *weitere Punkte?*

Visuelle Kommunikation

Die Vorstufe von Dokumentation (Doku-light)

- Statisch
 - www.piktochart.com
 - www.easel.ly
 - <https://infogram.com/>
- Dynamisch
 - www.moovly.com
- Content
 - www.openclipart.org
 - www.pixabay.de