Jon Radoff "42 fun Things"

Game Design, SoSe19

Jon Radoff

Jon Radoff



Photograph of Jon Radoff c. 2008

Born September 17, 1972 (age 46)

United States

Alma mater Harvard University

Occupation CEO, Disruptor Beam, Inc.



STAR TREK TIMELINES

GAME OF THRONES ASCENT

THE WALKING DEAD: MARCH TO WAR



"42 fun Things"



Cheatsheet: 42 fun Things - 1/3

- Recognizing Patterns
- Collecting
- Finding unexpected treasure
- Achieving a sense of completion
- Gaining recognition for achievements
- Creating order out of chaos
- Customizing virtual worlds
- Gathering knowledge

- Organizing groups of people
- Noting insider references
- Being the center of attention
- Experiencing beauty and culture
- Romance
- Exchanging gifts
- Being a hero
- Being a villain
- Being a wise old man

Cheatsheet: 42 fun Things - 2/3

- Being a rebel
- Being a ruler
- Pretending to live in a magical place
- Listening to a story
- Telling stories
- Predicting the future
- Competition
- Psychoanalyzing

- Mystery
- Mastering a skill
- Exacting justice and revenge
- Nurturing
- Fxcitement
- Triumph over conflict
- Relaxing
- Experiencing the freakish or bizzare

Cheatsheet: 42 fun Things - 3/3

- Being silly
- Laughing
- Being scared
- Strengthening a family relationship
- Improving one's health
- Imagining a connection with the past
- Exploring a world

- Improving society
- Enlightenment

Gruppenübung: Magic the Gathering

Was macht MtG so erfolgreich? (Sowohl in RL als auch als Computerspiel)

Welche fun things finden sich im Game Design wieder?

Gibt es fun things, die nicht verwendet werden, aber interessant wären?



https://en.wikipedia.org/wiki/Fair_use

"Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the United States and other countries. © 2019 Wizards. All Rights Reserved."

Muster finden
 Karten die besonders gut in Kombination funktionieren

- Sammeln
Karten verschiedener Seltenheit, Serien oder Künstler

Zufällige Schätze finden
 Booster Packs

Etwas vervollständigen
 Serien

Anerkennung für Erreichtes
 Turniere, Auktionen, Beeindrucken mit seltenen Karten

Etwas ordnenSpieldecks

Wissen sammeln
 Über Spielmechanik und Spielwelt gleichermaßen

Im Mittelpunkt stehen
 Der Herr über seine Kreaturen

- **Schönheit und Kultur erleben**Motive internationaler Design-Künstler, Kultur der Spielwelt
- Schenken und beschenkt werden Spielkarten, Booster Packs etc.
- In einer magischen Welt leben
 Spielwelt
- **Die Zukunft vorhersagen**Decks aufbauen auf Basis der Prognose, wie sie im Spiel funktionieren

Wettbewerb

Turniere, on- und offline

Psychoanalyse

Den Gegenspieler einschätzen

- Eine Fähigkeit meistern

Kombos erlernen, komplexes Zusammenspiel der Karten, Karten beschaffen

- Spannung

1:1 Wettkampf

- **Einen Konflikt meistern**Jedes Match ist ein Konflikt, aber auch jeder Tauschhandel

- **Entspannen**Sammeln, ordnen und betrachten der Karten

Familienbande stärken
 Tatsächlich ein Spiel für die ganze Familie

- **Etwas für die Gesundheit tun**Die grauen Zellen werden gefordert

- **Eine Verbindung zur Vergangenheit**Magic gibt es seit den 90er Jahren, mit einer reichen Geschichte

Eine Welt erkunden
 Ständig sich erweiternde Spielwelt und Spielmechaniken

Erleuchtung

Sowohl im Messen mit anderen Spielern als auch im Handeln und Tauschen kann man viel fürs Leben lernen.

-

Hausaufgabe

Jon Radoff - Designing for User Motivation (The Gamification Summit, NYC 2011)

https://www.youtube.com/watch?v=I79icpye PQ

Was bedeutet "Design for User Motivation"?

- Ideen
- Beispiele
- Nützliches für den Kurs

