



Gametheater

Ein Workshop von
Malte Andritter



Game Genres

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Actionspiel

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Actionspiel

In den meisten Actionspielen lenkt der Spieler einen Avatar oder ein Fahrzeug. Durch den Einsatz von Trefferpunkten wird die Spielfigur sterblich, bzw. das Fahrzeug zerstörbar, so dass das unversehrte Überstehen des Spielablaufs zu den grundlegenden Anforderungen zählt.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

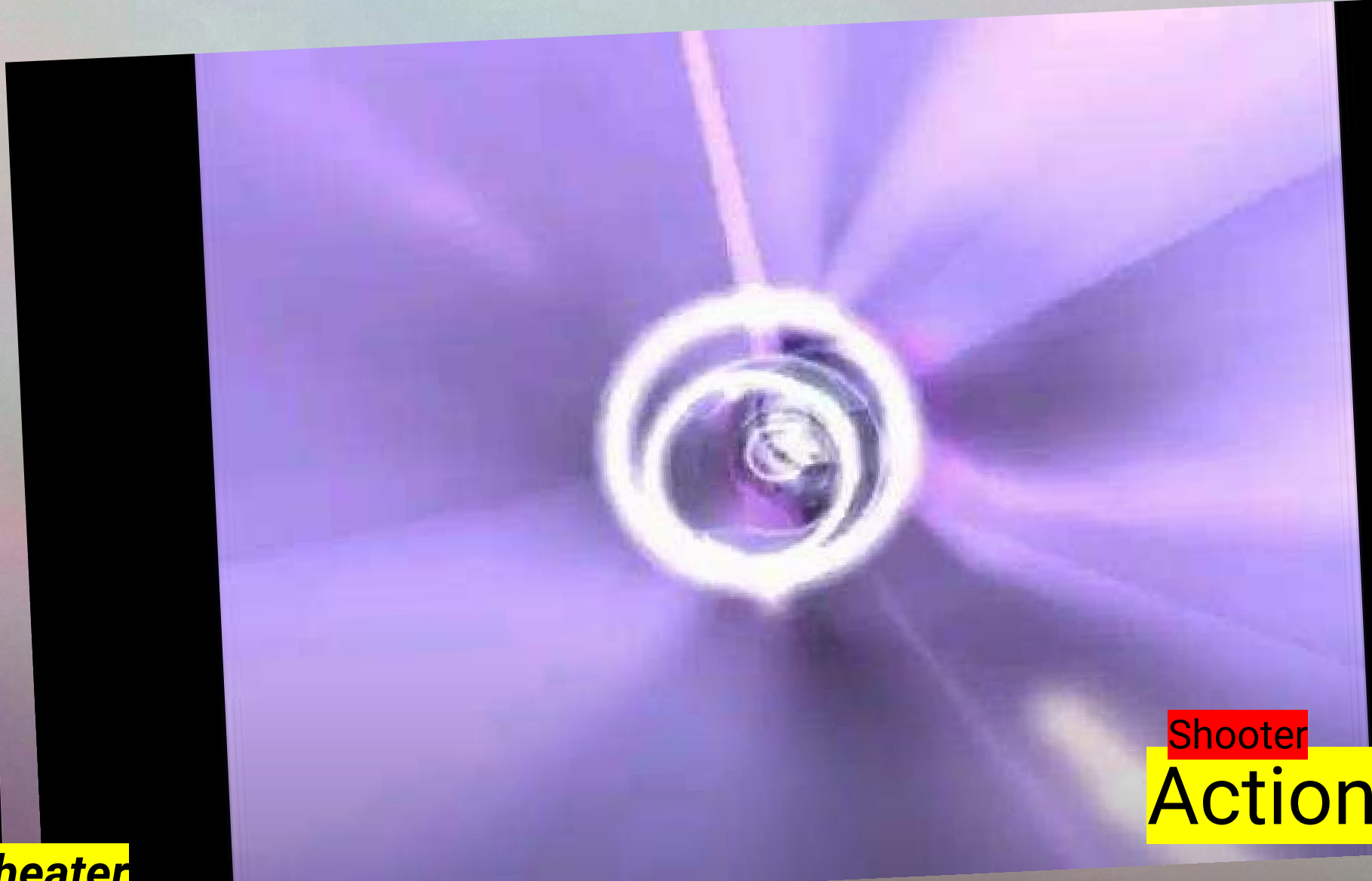
Actionspiel

In vielen Actionspielen kann der*die Spieler*in dabei durch den Einsatz von Schusswaffen (Ego-Shooter, Third-Person-Shooter, Shoot 'em up) oder durch Kampfsportattacken (Beat 'em up) angreifende Gegner*innen besiegen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter





Shooter
Actionspiel

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter

Beat 'em up

Actionspiel



Game Genres

Rollenspiel

Als **Rollenspiel** (englisch *role-playing game*, kurz *RPG*) bezeichnet man eine Spielform, bei der die Spielenden die Rollen realer Menschen, fiktiver Figuren, Tiere oder auch Gegenstände übernehmen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Rollenspiel

Frei assoziierte und spontane Rollenspiele werden von den Spielteilnehmern während des Spiels mit ihrer Fantasie gestaltet. Das Spiel unterliegt offenen Vereinbarungen bzw. Szenarien. Ferner kann Spielzeug verwendet werden. Beispiele sind *Mutter-Vater-Kind* oder *Räuber und Gendarm*, die von Kindern spontan und in ständig wechselnden Szenarien gespielt werden.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Rollenspiel

Frei assoziierte und spontane Rollenspiele werden von den Spielteilnehmern während des Spiels mit ihrer Fantasie gestaltet. Das Spiel unterliegt offenen Vereinbarungen bzw. Szenarien. Ferner kann Spielzeug verwendet werden. Beispiele sind *Mutter-Vater-Kind* oder *Räuber und Gendarm*, die von Kindern spontan und in ständig wechselnden Szenarien gespielt werden.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Rollenspiel

Reglementierte Rollenspiele sind Spiele, in denen die Spieler festen Spielregeln, Spielplänen oder Drehbüchern folgen und sich bestimmter Spielmittel bedienen. In diese Kategorie gehören unter anderem einfache Rollenspiele wie das Kinderspiel *Mord im Dunkeln* wie auch komplexere Rollenspiele wie *Die Werwölfe von Düsterwald* oder *Secret Hitler*.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter





LARP
Rollenspiel

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Adventure

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Adventure

Ein narratives Spiel, in dem die Spieler*innen Logik und Schlussfolgerungen anwenden müssen, um Rätsel zu lösen und die Handlung voranzutreiben.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Point-and-Click-

Adventure

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Game Genres

Point-and-Click-

Adventure

erweitert um ein Interface, das eine Bedienung des Spiels mittels Controller ermöglicht. Prinzipiell markiert der*die Spieler*in mit dem Controller Spielobjekte („point“) und initiiert durch einen Klick („click“) eine gewünschte Handlung. Das Spiel kommuniziert dem*der Spieler*in daraufhin visuell, textlich und/oder klanglich, welche Auswirkung die Aktion auf Spielwelt und Handlung hat.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter

Point-and-Click
Adventure



Player Personalities

nach Stuart Brown

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Geschichtenerzähler*in

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Geschichtenerzähler*in

Entdecker*in

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Geschichtenerzähler*in

Regisseur*in

Entdecker*in

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Geschichtenerzähler*in

Kinästhet*in

Regisseur*in

Sammler*in

Entdecker*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Joker

Geschichtenerzähler*in

Kinästhet*in

Regisseur*in

Sammler*in

Entdecker*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Joker

Geschichtenerzähler*in

Kinästhet*in

Regisseur*in

Sammler*in

Entdecker*in

Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

liebt es, sich mit anderen zu messen. An erster Stelle steht es, das Spiel zu gewinnen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

liebt es, sich mit anderen zu messen. An erster Stelle steht es, das Spiel zu gewinnen.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

liebt es, sich mit anderen zu messen. An erster Stelle steht es, das Spiel zu gewinnen.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

liebt es, sich mit anderen zu messen. An erster Stelle steht es, das Spiel zu gewinnen.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

geht gern auf die Suche nach Dingen, die er*sie finden muss. Nichts macht ihn*sie glücklicher, als ein Stempelbuch nach einer Rallye voll zu bekommen.

Sammler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

geht gern auf die Suche nach Dingen, die er*sie finden muss. Nichts macht ihn*sie glücklicher, als ein Stempelbuch nach einer Rallye voll zu bekommen.

Sammler*in



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

geht gern auf die Suche nach Dingen, die er*sie finden muss. Nichts macht ihn*sie glücklicher, als ein Stempelbuch nach einer Rallye voll zu bekommen.

Sammler*in



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

geht gern auf die Suche nach Dingen, die er*sie finden muss. Nichts macht ihn*sie glücklicher, als ein Stempelbuch nach einer Rallye voll zu bekommen.

Sammler*in



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Geschichtenerzähler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Geschichtenerzähler*in

Fokussiert sich gern auf die Vorstellungskraft, rezipiert gern Literatur und Filme, und genießt es, sich in die Emotionen und Erfahrungen der Charaktere einzufühlen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



Geschichtenerzähler*in

Fokussiert sich gern auf die Vorstellungskraft, rezipiert gern Literatur und Filme, und genießt es, sich in die Emotionen und Erfahrungen der Charaktere einzufühlen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



Geschichtenerzähler*in

Fokussiert sich gern auf die Vorstellungskraft, rezipiert gern Literatur und Filme, und genießt es, sich in die Emotionen und Erfahrungen der Charaktere einzufühlen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



Geschichtenerzähler*in

Fokussiert sich gern auf die Vorstellungskraft, rezipiert gern Literatur und Filme, und genießt es, sich in die Emotionen und Erfahrungen der Charaktere einzufühlen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Entdecker*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Entdecker*in erforscht gerne die Umgebung, durchsucht gerne Räume nach Hinweisen.

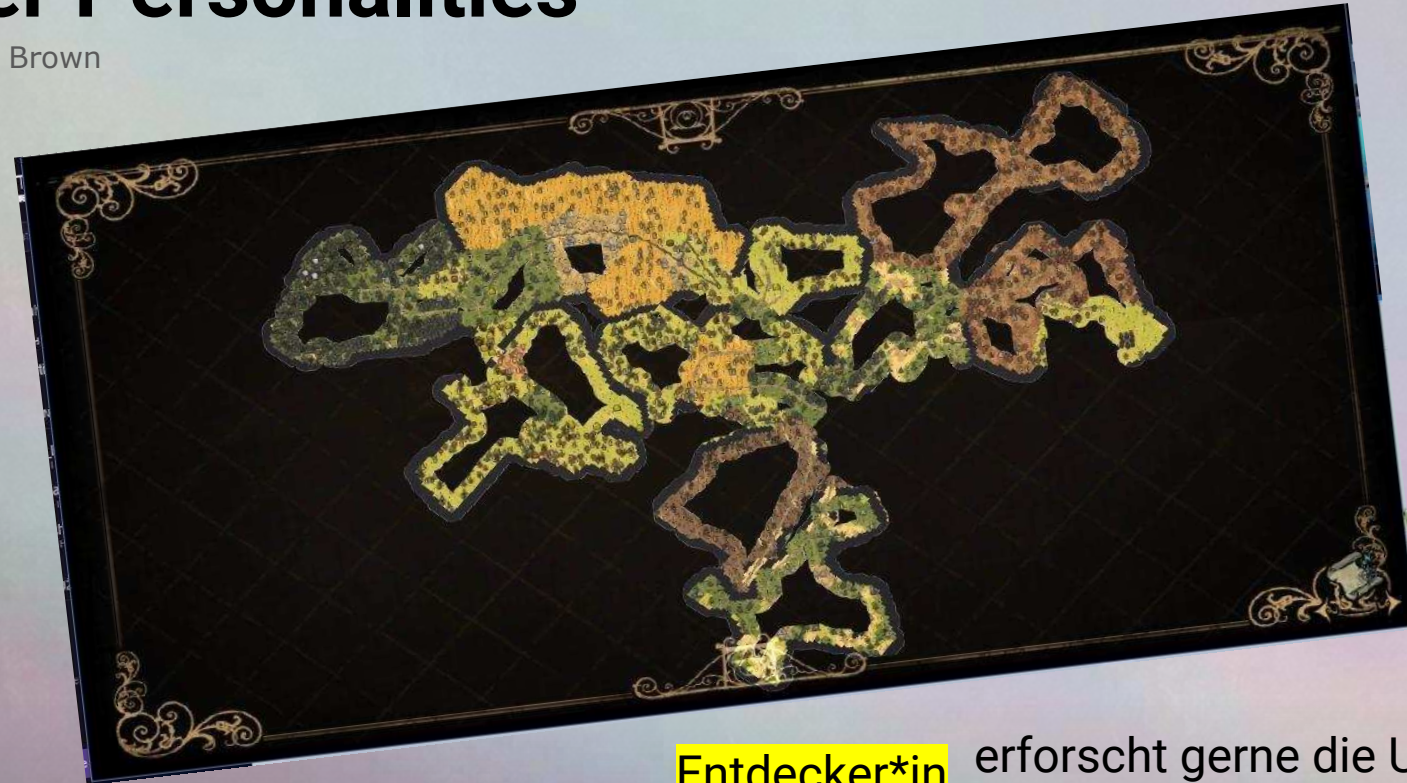
Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



Entdecker*in

erforscht gerne die Umgebung,
durchsucht gerne Räume nach
Hinweisen.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Play

Nach St



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter

EXT



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Regisseur*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



Regisseur*in

liebt es, Events zu planen, ist gerne Gastgeber*in und verteilt die Rollen und Aufgaben.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Kinästhet*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Kinästhet*in

liebt es, sich zu bewegen.
Gewinnen steht hier nicht
an erster Stelle.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Kinästhet*in

liebt es, sich zu bewegen.
Gewinnen steht hier nicht
an erster Stelle.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter

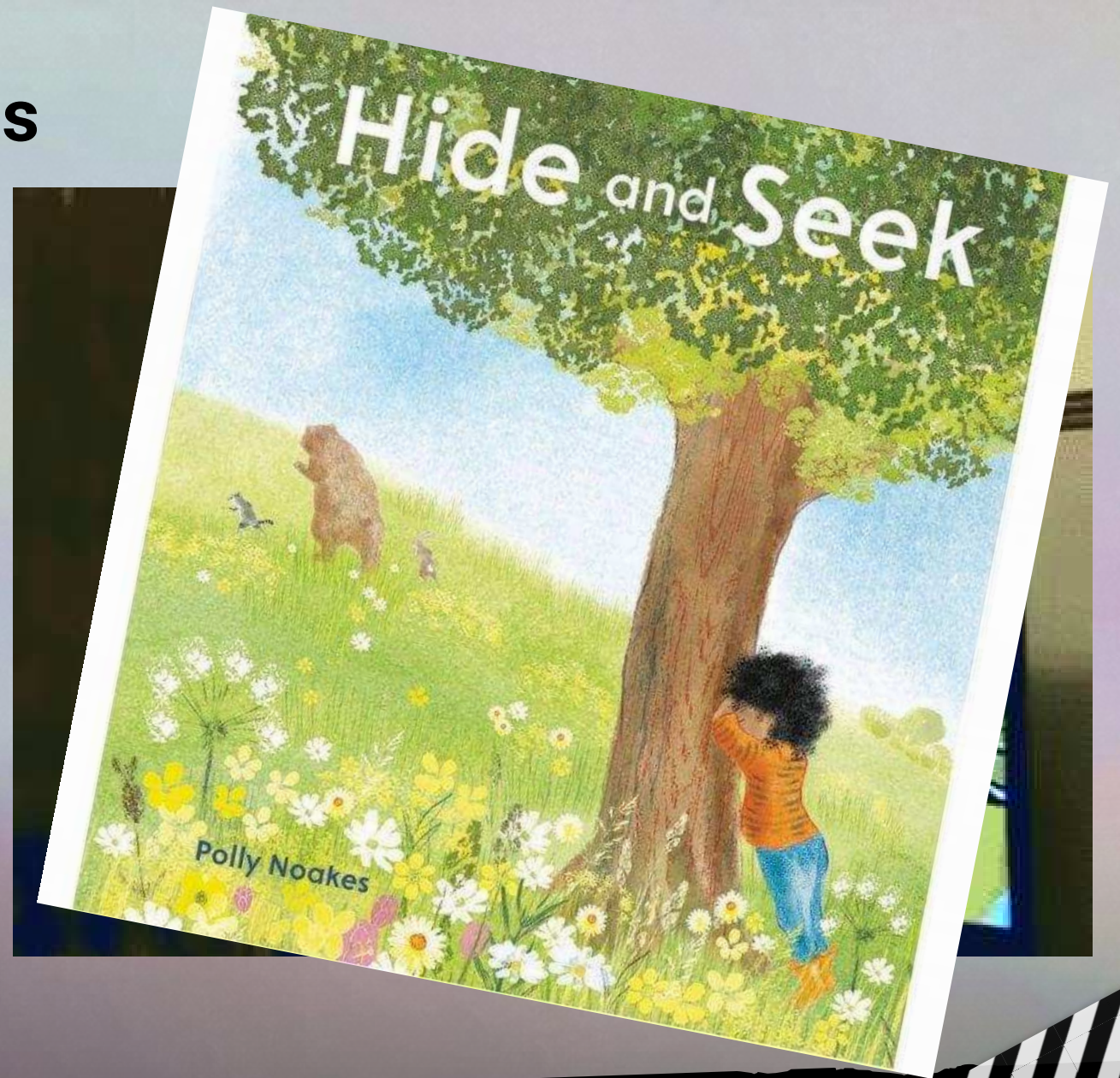


Player Personalities

Nach Stuart Brown

Kinästhet*in

liebt es, sich zu bewegen.
Gewinnen steht hier nicht
an erster Stelle.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Kinästhet*in

liebt es, sich zu bewegen.
Gewinnen steht hier nicht
an erster Stelle.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Joker

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Joker liebt es, die Grenzen der Spielregeln auszutesten und neigt manchmal auch dazu, ein Spiel (versehentlich) zu zerstören.

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Joker liebt es, die Grenzen der Spielregeln auszutesten und neigt manchmal auch dazu, ein Spiel (versehentlich) zu zerstören.



Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

bastelt oder baut gerne Dinge.

Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



bastelt oder baut gerne Dinge.

Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown



bastelt oder baut gerne Dinge.
Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Player Personalities

Nach Stuart Brown

Wettkämpfer*in

Joker

Geschichtenerzähler*in

Kinästhet*in

Regisseur*in

Sammler*in

Entdecker*in

Künstler*in

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Vokabeln

für Gamedesigner

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter



Vokabeln

für Gamedesigner

Spieler*in

Idle-Mode

Menü

Iteration

Avatar

Loop

Tutorial

Balancing

Eingabestelle

Hints

NPC

Controller

Spielfeld

Cut-Scene

Cursor

Modus

Gametheater

Ein Workshop von Malte Andritter





Gametheater

Ein Workshop von
Malte Andritter

„Mögen die Spiele beginnen!“

