

Browsergames

browserbased MassiveMultiplayerOnlineGames

Ralf Lindemann

- 38 Jahre
- Mit 12 Jahren ersten Computer (VIC 20 mit 8KB Speicher)
- Seit Anfang der 1990er „online“
- Zehn Jahre Multimedia-Entwickler
- Fünf Jahre beruflich mit Browserspielen zu tun
 - Empire-Online
 - City Tycoon
 - Wewaii
 - Silent Wolves
 - Rune Shades

Übersicht

- Browserspiele – Herkunft / Geschichte
- Entwicklung „Browsergame“
 - Planung und Konzept
 - Team
 - Technik
- Publishing „Browsergame“
 - Self-Publishing
 - Portale / Partnerprogramme
 - Soziale Netzwerke
- Ende :: Q'n'A

Geschichte browserbasierte MMOG

- 1995* SOL (deutsch- und englischsprachig aus HH)
- 2000* erste Browserspiele, wie sie heute bekannt sind
- Planetarion (aus Schweden)
 - Galaxywars (aus Deutschland)
- 2002* erste Firmen in DE wie m-wire GmbH (später Bigpoint)
- 2003* oder Gameforge AG werden gegründet
- 2005* Casual-Game Portal „Neopets“ wird mit 25 Mio Spielern für 160 Mio. \$ an MTV verkauft
- 2006* browserbasierte Onlinespiele machen mehr und mehr auf sich aufmerksam:
- Kooperationen mit TV-Sendern und Online-Portalen
 - Browsergames zu TV-Sendungen (z.B.: Popstars)

Geschichte browserbasierte MMOG

2008 - heute - Deutschland technologieführend:
Gameforge, Bigpoint, Travian Games, Innogames, Upjers, Norhtworks
Software, Seal-Media...

Weltweite Kooperationen mit Media-Portalen, TV-Sendern etc.

Spiele-Industrie „entdeckt“ Browser Spiele:

- Heroes of Might & Magic – Kingdoms
- The Witcher
- Legend – Hand of God
- Settlers – Minigame
- Lord of Ultima
- Tiger Woods Golf

Social-Networks – Facebook, MySpace, VZ-Netzwerke etc.
Aufkauf von Playfish durch EA für rund 350 / 400 Mio \$

Spiele mit mehreren Millionen Spielern:

- Mafia Wars
- Farmville

Projekt: Browsergame

Konzept

technische Ebene:

- Persistenz
Spieldaten / Spielergebnisse sind jederzeit für den Spieler abrufbar und werden dauerhaft gespeichert
- Echtzeit
Berechnung von Spieleraktionen mit Einfluss auf das Spielgeschehen und anderen Spieleraktionen
- Mehrsprachigkeit
Lokalisierung des Spiels muss über externe Dateien / Datensätze möglich sein

Gamedesign-Ebene:

- Achievements / Spielerfolge
Wann werden welche Erfolge im Spiel wie erreicht, um den Spieler zu motivieren
- Competitive / Wettbewerb
Wie tritt der Spieler mit anderen Spielern in Wettbewerb um seine eigene Leistung mit anderen Spielern vergleichen zu können

technische und Gamedesign-Ebene

- Monetarisierung
Subscription, Item-Selling / Microtransactions oder Mischform
- Social-Networks
Gifts, Friends, Notifications & Co.

Team

- Teamleitung
- Gamedesign
- Entwicklung Client
- Entwicklung Server
- Grafikdesign

Doppelbelegungen sind möglich, sind aber auch eine Mehrbelastung.

Ggf. weitere Aufgaben die im Rahmen eines Browserspiels durchgeführt werden können:

- Webdesign / Entwicklung Landingpage
- Werbebanner
- Marketing
- Community

Technik

Server

- PHP
- Ruby
- Pearl
- C / C++
- Java

Client

- Klassisch
 - HTML (5) / CSS
- Klassisch 2010
 - AJAX
- 2nd Generation
 - Flex / Flash
 - Silverlight
 - Java / JavaFX
- Next Generation
 - Unity 3D
 - ShiVa

Technik - Cross-Platform

Server

- Socket-Server
 - Red 5
 - Electra Server
 - Oregano
 - BlazeDS
- Smartfox-Server
 - Flash-API
 - Silverlight
 - Unity-API
 - iPhone-API
 - Android
- ShiVa-Server

Client

- Adobe Air (Flex / Flash)
 - Browser
 - PC / Mac
 - Android
- Unity 3D / ShiVa
 - Browser
 - PC / MAC
 - iPhone
 - Android
 - Konsolen

X-Box Live / PS3 / Wii-Ware

Publishing / Go live

Go live

Mit der Veröffentlichung fängt die Arbeit erst richtig an!

- Content-Updates
- Patches / Hot-Fixes
- Community-Aufbau
 - Forum
 - Support

(Vielleicht auch erst nur mit 20% starten, und das ganze „Beta“ nennen ;))

Go live

Mit der Veröffentlichung fängt die Arbeit erst richtig an!

- Content-Updates
- Patches / Hot-Fixes
- Community-Aufbau
 - Forum
 - Support

(Vielleicht auch erst nur mit 20% starten, und das ganze „Beta“ nennen ;))

Self-Publishing

Global denken – international starten

- Sprachliche Besonderheiten beachten,
z.B.: Unterschiede Brasilien <-> Portugal
- Zahlungsmethoden je Land beachten

10% der registrierten Spieler sind aktiv

10% der aktiven Spieler sind zahlende Spieler

Werbeeinnahmen sind eine „Zugabe“

Kosten für eigene Kampagnen in DE ab ca. 1,50 Euro pro Lead

Auf rund vier geworbene Spieler kommt ein zusätzlicher Spieler

Publishing – Partnerprogramme

Partnerschaft mit erfahrenem Publisher

- Vertrag
- Zugeständnisse an Publisher
- Ein Spiel von vielen
- Viele mögliche Spieler

Bigpoint Dev.-Programm

- Aufnahme in das Bigpoint-Portal
- Z.Zt. nur PHP-Spiele

POPMOG

- Portal für browserbasierte Onlinespiele
- Mit Twitter, Facebook und Co.

Publishing – Soziale Netzwerke

Riesige Communitybase in den Netzwerken vorhanden.

Facebook nahe an 500 Mio Nutzer weltweit, MySpace rund 90 Mio Nutzer, VZ-Netzwerke in DE rund 21 Mio registrierte Nutzer.

Facebook

- REST-API (veraltet)
- Open Graph

MySpace

- Open Social

VZ-Netzwerke

- Open Social

Aber:

- Die „Eigenarten“ sollten im Konzept / Gamedesign berücksichtigt sein.
- Auch für „Social Games“ muss mittlerweile ein Werbebudget eingeplant sein

Vielen Dank!