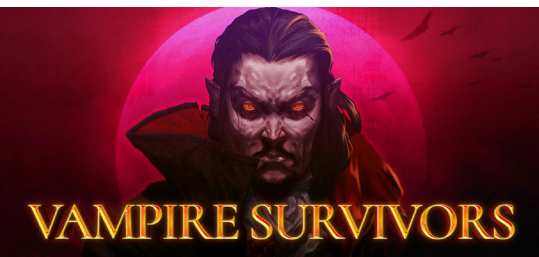


Problem

Spieler werden passiver, weniger Interaktion mit Spiel
>>> Verlust der Kontrolle und Interesse

Fragestellung

Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?
>>> Machen weniger Interaktionsmöglichkeiten Spaß?
>>> Welche Alternativen gibt es?



Lösungsansätze

Zielgruppenentwicklung: Gaming für den Mainstream
>>> 38% der Weltbevölkerung spielten 2022 Videospiele
>>> Einsteigerfreundlichere Spiele

Auswirkung von Sludge Content auf andere Medien
>>> Gaming als Nebenaktivität

Festgefahrene Genres - Rogue-like und Strategiespiele
>>> Bedarf nach Innovation
Entstehung neuer Genre
>>> Survivor-Like und Autobattler

Werkstück - Insektensimulation

Verschiedene Kcontroloptionen

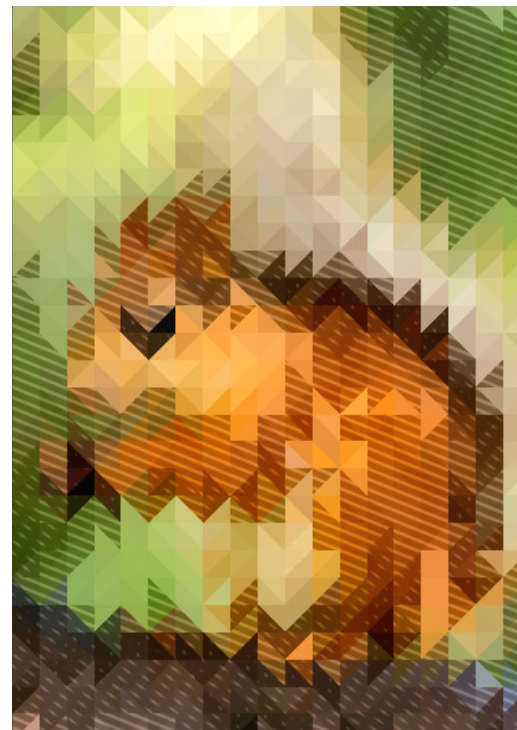
Additives System
>>> Austesten verschiedener Mechanik Kombinationen

Wo ist die Grenze zwischen Simulation und Spiel?

Artstyle

Sehr reduzierte visuelle Darstellung

Einheit durch Filter und andere Post-Processing Effekte



1. Zusammenfassung

2. Motivation

3. Inhaltsverzeichnis

4. Was sind Videospiele?

4.1. Unterschied zu Filmen und Simulationen

4.2. Entscheidungen bewerten und kategorisieren

5. Zielgruppenentwicklung: Gaming für den Mainstream

5.1. Einfluss von Filmen auf Spiele

5.2. Anpassung von Spielen an eine neue Zielgruppe

6. Aufkommen zweier neuer Genres:

Survivor-Like und Autobattler

6.1. Autobattler

6.2. Survivor-Like

6.3. Trend zur Reduktion der Entscheidungen

7. Prototyp

7.1. Dokumentation - Herangehensweise

7.2. Analyse

7.3. Ergebnisse

8. Fazit

9. Ausblick in die Zukunft

10. Literaturverzeichnis