

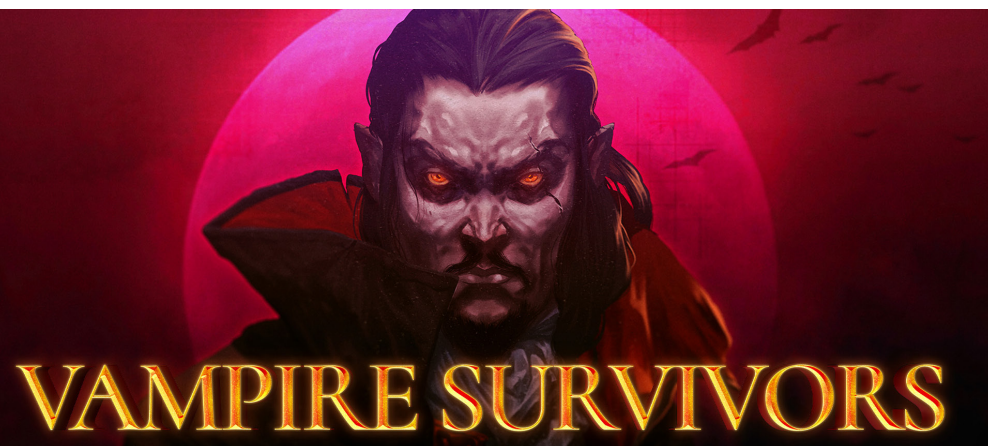
Wie viel “Spiel” braucht ein Spiel?

Trend

Weniger Interaktionsmöglichkeiten
Weniger Mechaniken
»» Weniger Gameplay, “Spiel”

Wie viel Gameplay braucht ein Spiel?

Neue Genres: Survivor-Like und Autobattler

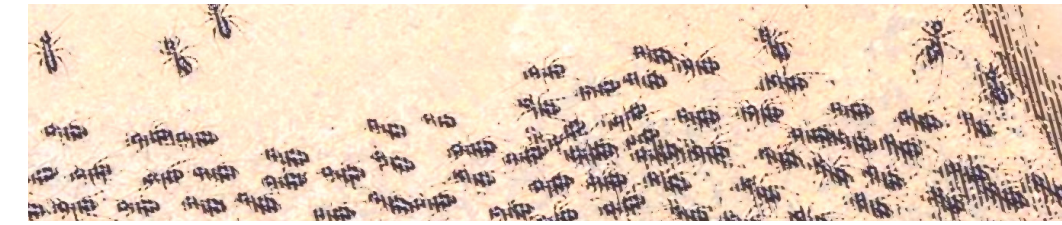


Lösungsansätze

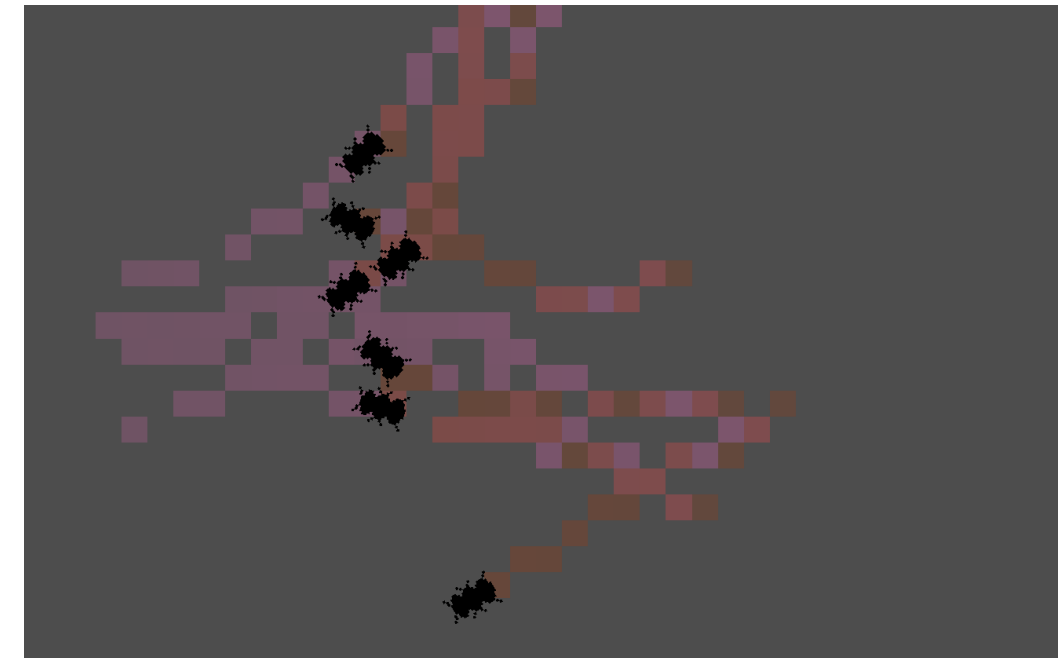
Zielgruppenentwicklung:
Gaming für den Mainstream

Gaming als Nebenaktivität:
Auswirkung von Sludge Content

Festgefahrene Genres
»» Bedarf nach Innovation



Prototyp mit Gerüchen als Kommunikation



Insektensimulation

Additives System
»» Austesten verschiedener Mechanik Kombinationen

Wo ist die Grenze zwischen Simulation und Spiel?

Wie viele Mechaniken/Interaktion braucht man?