WoT – Grind (Progression / Value Balance)

WoT-Grinds profitieren von ihrer Langlebigkeit. Die Tatsache, dass man auch nach 5 Jahren noch von seinem Grind profitieren kann, dass entgegen RPG Grinds, man nicht von der Zeit/dem Patchstand aufgeholt wird, und die Grinds, also sein Zeit, die man in das Spiel gesteckt hat, dadurch nicht an Wert verliert. Das ist möglich weil PvP nicht so altert, wie PvE

Path of Exile – Looting // Currency System

Das spielt honoriert den Spieler primär für’s Spielen selbst. Dabei spielt es eine eher untergeordnete Rolle, auf was sich der Spieler innerhalb des Spiels konzentriert. Es belohnt einen zwar, sich vertieft mit den verschiedenen Aspekten des Spiels auseinander zu setzen, setzt dies aber keines Falls voraus.

WoW – Social-Emmersive Welt, Identifikation mit seinem Avatar

WoW-Classic hat es wie kein anderes Spiel geschafft, der Spieler dafür zu belohnen mit anderen Spielern zu interagieren. Dadurch entstanden eigene soziale Strukturen innerhalb eines Servers, was im Umkehrschluss dazu geführt hat, dass die Identifikation mit seinem Charakter verstärkt funktionierte.

Das Auktionshaus ist auch krass. Ist bei Poe durch poe.trade quasi ersetzt worden. Wichtig.

Diablo 2 – Ambience / Lore

Muss einfach mit rein. Die Stimmung in diesem Spiel ist einfach insane, yo.

Borderlands –

Die postapokalyptische Welt, und das perfekte Zusammenspiel aus FPS und Rollenspiel.

Aber das wäre zu Hardcore, FPS Welten zu und Mechaniken würde den Rahmen sprengen. Oder würde es das?

Wichtig bei aktuellen Spielen, sind ebenfalls diese Arcade Mechaniken. Das du einfach mal kurz Starten kannst – und wieder Schließen kannst. Und gut ist. Aaaber – du hast Bock auf nochmal. Und schließt nicht, bzw. startest nochmal.

Lord of the Rings für den Gameboy:

Eine Anzahl von Level’s, welche du beliebig oft durch laufen kannst. Der Loot in diesen Level’s und die Mobs passen sich dem Level des Spieler’s an.

Was sollte das Spiel anders machen als andere? Casualität. Die oben genannten Prinzipien müssten maximalst einfach zugänglich sein. PoE hat einen zu komplexen Skilltree. Das taktische Verständnis stellt bei WoT und zu hohe Lernkurve dar, ebenso die Ziele der Grinds. WoW ist zu Zeit aufwendig.

Es muss sich sozusagen für den Zweiten Bildschirm eignen.