**Doelgroeponderzoek**

**1. Algemeene informatie:**

**Spel title:** Schema 2

**Genre:** Idle game

**Platform:** Mobiel

**2. Doelgroepomschrijving:**

**Leeftijd:** 13-25

**Geslacht:** Alle

**Achtergrond:** jongeren (scholieren en studenten)

**Favoriete genres:** idle/clicker, simulatie, managment

**Waarom spelen ze:** tijdverdrijf, “progressie” gevoel, verzamelen en upgraden

**Wanneer spelen ze:** tijdens korte pauzes (school, werk), in openbaar vervoer, tussendoor

**Hoe vaak en hoeveel spelen ze:** Meerdere keren per dag met korte sessies (5-15 min);

**Wat willen ze beleven in spel:** gevoel van voortgang, makkelijke mechanics en mooie design

**Wat vinden ze frustrerend in het spel:** te lang wachten, onduidelijke doelen en interface, te weinig mechanics

**3. Concurrentieanalyse:**

**Vergelijkbare spellen:** Cookie clicker, Idle Miner, Adventure Capitalist

**Wat vinden spelers goed aan die spellen:** eenvoudige gameplay, visueel plezier, verslavend concept en visueel plezier