



- soziale Interaktionen und Gemeinschaft: Aufbau einer Welt (siehe Animal Crossing), Kommunikation mit NPC - aufbauen von Beziehungen (Freundschaft/ Romanze), Dialoge und Geschichte, Mehrspieler (besuchen anderer Spieler, tauschen von Items, ...)



Stell Einrichtung für den perfekten Zeltplatz her.

- Dynamik: vielseitiges und ständig verändernde Erfahrung (Jahreszeiten; Tag und Nacht; fortlaufende Entwicklung von Beziehungen/Farm/Haus/Level/...; soziale Interaktion; zufällige Ereignisse/ Aufgaben/ Geheimnisse/ ...)
- Ästhetik/Feeling - emotionale Resonanz: Themen wie Freundschaft, Familie, Natur, Aufbau einer Umgebung/Farm/Haus/... > Spieler baut emotionale, persönliche Verbindung zum Spiel auf

Apps:

https://purrfecttale.fandom.com/wiki/Purrfect_Tale

<https://uimss.itch.io/resonance-of-the-ocean>

https://tsuki-adventure.fandom.com/wiki/Tsuki_Adventure_Wiki

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hyperbeard.idlepocketplanet&hl=en_US

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.chucklefish.stardewvalley&hl=de&gl=US>

<https://ac-pocketcamp.com/de-DE>

From:

<https://www.gamesforfuture.de/wiki/> - **games for future**

Permanent link:

<https://www.gamesforfuture.de/wiki/doku.php?id=lisa&rev=1712737191>

Last update: **2024/04/10 10:19**

