

"Social-Games sind nicht social"

13.09.2011, 11:13 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Echtzeitraum*

Immer mehr Unternehmen versuchen den Markt der Social-Games zu erschließen. Die Entwicklungskosten sind bei solchen Spielen in der Regel geringer als bei größeren Projekten. Dadurch, dass die Spiele kostenlos von jeder Person gespielt werden können, erreichen diese Spiele ein großes Publikum.

Die Spiele sind meistens einfach aufgebaut und enthalten selten eine tiefgründige Story. Es wird von den Spielern verlangt, dass diese sich gegenseitig unterstützen um so den Spielverlauf zu vereinfachen. "Andere Spiele wie beispielsweise 'World of Warcraft' verlangen wesentlich mehr soziale Fähigkeiten von den Spielern als diese neuartigen 'Social-Games' [...]", so äußerte sich Marvin Thomas Rabe in seinem Blog. Er hofft, dass dies sich in Zukunft ändern wird.

Mehr zu diesem Thema finden Sie in dem Blogeintrag: <http://www.interfaceblog.de/2011/09/social-games-sind-ode-und-nicht-social.html>

Portrait

Marvin Thomas Rabe ist UI-Developer und hat sich 2005 auf die Entwicklung von Web-Interfaces spezialisiert. Er arbeitet an einigen Open Source Projekten aktiv mit.

News-ID: 569920 • Views: 747 (Stand: 27.09.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/569920/Social-Games-sind-nicht-social.html>