#### Wer wir sind



Wir entwickeln Computerspiele seit 1993







Wir retten die Welt seit 1998 - mit EMERGENCY

### SERIOUS GAMES SOLUTIONS The Gamification Experts

Wir entwickeln Serious Games für Gesundheit, Schulklassen und Mitarbeiterschulung

#### Wer wir sind

- Über 25 Jahre Erfahrung mit der Entwicklung von Computerspielen und Unterhaltungssoftware
- Kommerzielle Spiele wie die EMERGENCY-Reihe, Serious Games, Forschungsprojekte zu Spielen
- Studios in Tübingen und Berlin
- 25 Mitarbeiter
- Wir entwickeln für Windows, mobile Plattformen, Switch, PS4, Browser

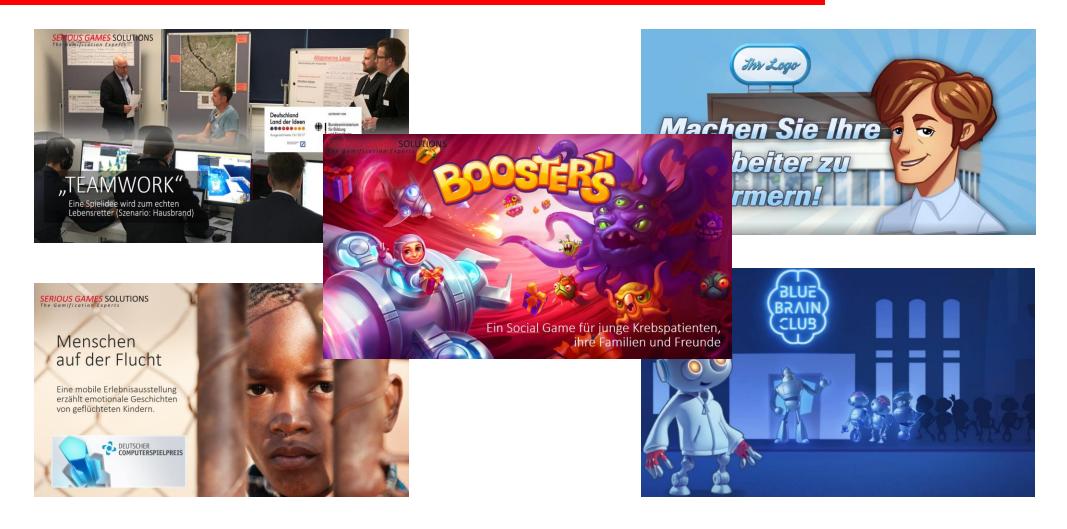


Ralph Stock, Game Designer Gründer und Chief Creative Director Sixteen Tons Entertainment

## Übersicht Produktportfolio: Kommerzielle Spiele



## Übersicht Produktportfolio: Serious Games und Forschung



### Vielfältige Gesundheitsthemen in Games



- AMoRSA: Spiel zur Unterstützung der Schlaganfall-Reha
- DigiPhobie: Therapiesystem für Spinnenphobiker
- Boosters: Spiel zur Behandlungsbegleitung von krebskranken Kindern
- MyPal: Spiel zur Unterstützung des Einsatzes von ePRO Tools bei Kindern und Jugendlichen

#### Mission: Schweinehund

- Zielgruppe: Diabetes II-Patienten und COPD-Patienten
- Ziel: Den inneren Schweinehund zu überwinden
- Kunde: Novartis
- Zusammenarbeit u.a. mit Uni Basel
- 100+ Übungen mit Stickmen dargestellt
- Tracking über Kamera, Gyroskop, Voice
- Gamifizierte Spielwelt soll Langzeitmotivation aufbauen





### Mission: Schweinehund – Die Challenges

- Zielgruppe hat besonderes Problem mit dem inneren Schweinehund.
   Lösung:
  - Farbenfrohe, lebensbejahende Spielumgebung
  - Langsamer Einstieg
  - Hohe Production Values (Stimme von Ving Rhames spricht die Hauptrolle)
  - Vielfältige Gartenwelt entwickelt sich ständig weiter und zeigt immer wieder tolle Neuigkeiten, wenn man etwas für sich tut!
- Besondere Probleme
  - Zielgruppe lässt sich extrem leicht demotivieren
  - Zielgruppe hat hohe Hürde, um etwas für sich zu tun
- Zusammenarbeit mit Sportmedizinern, um ideales Set an Übungen zu integrieren
  - Problem 1: Gewichtsverlust durch Übungen ist eher demotivierend niedrig
  - Problem 2: Große Kluft zwischen dem sportmedizinisch sinnvollen und dem, was die Übungen zu machen bereit waren



# Ende

# Vielen Dank!

