

# A

## **Allosea** (Seite: 104)

- Action-Adventure und Puzzle Seite

## **Awansem** (Seite: 121)

- Arcade, Action-Puzzle und kompetitiven Shooter-Elementen

## **ApriLondo** (Seite: 165-166)

- Jump-and-Run, Puzzle und Action-Adventure mit einer starken Story-Komponente.

## **ArrackAttack** (Seite: 173)

- Puzzle, Strategie und Wettkampfspiel, mit einem Hauch von Arcade

## **AlituGuno** (Seite: 240-241)

- Mischung aus interaktivem Streaming, Edutainment, UGC-Plattform und sozialem Kreativ-Tool. Interaktive Medienplattform für personalisiertes Entertainment und Social Creativity

## **AnyMindAnyPlease** (Seite: 304)

- Auktions-/Marktplattform, Gamified Fitness, und Social Commerce. Es könnte als „Fitness-basiertes, soziales Auktionsspiel“

## **AllYouHadWasToStay** (Seite: 309)

-Geschicklichkeits-Plattformspiel mit Survival-Elementen und einem musikalischen Belohnungssystem

## **AngelsLikeYou** (Seite: 310-311)

-Fitness-Gaming, Endless Runner, und Action-Adventure mit realitätsbasiertem Fortschritt

## **AlltoWell** (Seite: 317-318)

-Action-Arcade, Wort-/Puzzle-Spiel und Musik-/Rhythmus-Spiel mit casual-tauglichen und thematischen Abenteueraspekten.

## **AziainTheBox** (Seite: 352)

-Interactive Food Design and Delivery Game mit Social-Gamification

## **AlienHeadz** (Seite: 416-417)

-Sci-Fi 4X-Aufbau- und Ressourcenmanagementspiel mit Gamified Real-World Interaction.

## **AlmamaFat** (Seite: 438)

-Food Customization Simulation & Gastronomy App mit Gamification und Social Sharing Features.

### **ABirdinTheHand** (Seite: 459)

-Casual Games, kann aber auch als Action-Arcade und Party Game oder Multiplayer kategorisiert werden

### **AfroPimp** (Seite: 485)

-Das Spiel kombiniert Action-Adventure, Strategie, Simulation, RPG und Fitness-Elemente in einer einzigartigen Art und Weise.

### **AtomBalls** (Seite: 1439)

-Atomballs kombiniert Physik-Puzzle, Action-Arcade, Multiplayer, Endless, und Party-Game-Elemente. Es bietet eine Mischung aus Präzision, Strategie und sozialem Spaß, die sowohl Einzelspieler als auch Multiplayer ansprechen.

### **Akylos** (Seite: 1446)

-Akylos kombiniert digitales Brettspiel, rundenbasierte Strategie, Party Game, Roguelike, und Competitive Multiplayer-Elemente. Es bietet ein spannendes, vielseitiges Gameplay, das sowohl strategisches Denken als auch ein Quäntchen Glück belohnt. Ideal für Fans von digitalen Brettspielen wie Monopoly oder Mario Party mit einem taktischen Twist.

### **Abruzel** (Seite: 1448)

-Abruzel ist eine einzigartige Kombination aus Simulation, Kreativ-App, Social/Community-Plattform, Edutainment, und E-Commerce. Es spricht Nutzer an, die Spaß an kreativer Gestaltung, sozialer Interaktion und dem Genuss internationaler Backwaren haben, und verbindet die digitale mit der realen Welt auf innovative Weise.

### **Aron** (Seite: 1509)

-Aron kombiniert Augmented Reality, Social-Plattform, Interior Design, Gamification, E-Commerce, und Edutainment. Die App ist ideal für Nutzer, die digitale Innovationen, soziales Engagement und die Verbesserung ihres Lebensraums verbinden möchten. Sie schafft eine Brücke zwischen virtuellem und realem Leben durch Kreativität und Community-Kollaboration.

### **Arnuk** (Seite: 1524)

-Arnuk kombiniert Fitness-Spiel, Action-Rennspiel, Geschicklichkeits- und Zeitspiel, Competitive Multiplayer, und Musik-basiertes Spiel. Es spricht Spieler an, die Spaß an Bewegung, Wettbewerb, präziser Steuerung und einer kreativen, musikalischen Komponente haben.

### **ArtowBall** (Seite: 1543)

-ArtowBall ist eine Kombination aus Action-Arcade, Multiplayer Battle Game, Top-Down Shooter, Party Game, und Skill-Based Competitive Game. Es ist ideal für Spieler, die schnelle, unterhaltsame Matches und kompetitiven Multiplayer-Wettbewerb mögen, mit einer humorvollen und kreativen Note.

**AutoGax** (Seite: 1554)

- Autogax kombiniert Simulation, Kreativ-Plattform, Community-gestütztes Spiel, E-Commerce-Integration, und Gamified Utility. Es spricht Nutzer an, die Spaß an personalisierten Designprozessen haben und einen spielerischen Zugang zu praktischen Anwendungen wie der individuellen Autokonfiguration schätzen.

**AstroMoon** (Seite: 1565)

- AstroMoon kombiniert Geschicklichkeit, Action-Arcade, und Abenteuer, mit einem Casual-Spiel-Ansatz. Es richtet sich an Spieler, die herausfordernde, aber leicht zugängliche Mechaniken in einer dynamischen Weltraumumgebung suchen.

**AnimalRaw** (Seite: 1574)

- AR-Action-RPG mit Beat ,em Up- und Creature-Battle-Elementen. Das Spiel ist besonders innovativ durch die Verbindung von Augmented Reality, strategischer Kämpferverbesserung und dynamischen Transformationen im Kampf.

**AirWolf+** (Seite: 1601)

- Arcade-Puzzle mit Echtzeit-Multiplayer-Elementen. Das Spiel hebt sich durch die dynamische Kombination aus Geschicklichkeit, Strategie und Wettbewerb hervor. Es vereint schnelle Action mit taktischem Denken und bietet sowohl Einzelspielern als auch Multiplayer-Fans ein spannendes Erlebnis.

**Amari** (Seite: 1603)

- AR-RTS mit Conquest- und Multiplayer-Arcade-Elementen  
Das Spiel vereint die strategische Tiefe eines Echtzeitstrategie-Spiels mit innovativer Augmented Reality und dem Ziel, Gebiete zu erobern und Kontrahenten auszuschalten. Es bietet sowohl taktisches als auch actiongeladenes Gameplay, das eine breite Zielgruppe ansprechen könnte.

**Amigis** (Seite: 1606)

- Voice-Controlled AR-Action-Runner mit Competitive-Multiplayer-Elementen  
Dieses Genre beschreibt das Spiel präzise und hebt seine innovativen Aspekte, wie die Sprachsteuerung und die Einbindung realer Umgebungen, hervor. Es spricht Spieler an, die ungewöhnliche Steuerungsmechaniken und soziale Wettkämpfe mögen.

**AnswerKid** (Seite: 1608)

- Das Konzept könnte auch in einem Crossover-Genre zwischen Messaging-Technologie und Smart Assistant Features angesiedelt werden.

**Arne** (Seite: 1623)

- Ein passender Oberbegriff für das Genre könnte sein: „KI-basierte Content-Kuration und Multimedia-Produktion“. Zusätzlich könnte es spezifisch als „EdTech“ (Bildungstechnologie) und „Social Media Content Tool“ eingeordnet werden.

### **AnalRex** (Seite: 1685-1686)

- Sprach- und Kommunikations-Technologie.

### **Ampris** (Seite: 1804)

- Dieses Konzept kombiniert Einkauf, Unterhaltung und digitale Belohnungen, ähnlich einem Mix aus Geocaching, Pokemon Go und klassischen Treueprogrammen, was es in die Kategorie Retailtainment (Unterhaltung im Einzelhandel) einordnet.

### **AmericanGirl** (Seite: 1823)

- Das Konzept kombiniert Elemente aus Sozialen Plattformen, Reiseplanung und Erlebnisorientierung. Es bietet eine spielerische, erlebnisbasierte Herangehensweise an das Kennenlernen und die Interaktion, was es auch in die Kategorie „Experience-Based Dating“ einordnet.

### **Alfons** (Seite: 1840)

- Das Konzept kombiniert Kampfspiele, reale Produktinteraktionen und AR-Technologien, was es zu einem innovativen Ansatz im Bereich Interactive Gaming macht.

### **Abitour** (Seite: 1850)

- Das Konzept vereint Messaging, intelligente Vorschlagssysteme und Erlebnisplanung, was es in die Kategorie „Smart Event Assistants“ oder „Conversational AI für Freizeitplanung“ einordnet.

### **Arctenoha** (Seite: 1863)

- Das Konzept kombiniert Strategie, Erkundung, AR-Sammelmechaniken und PvP-Kämpfe, was es in die Kategorien „Strategische Abenteuer-Simulation“ und „AR-gestützte Echtzeit-Strategie“ einordnet.

### **AppleFresh** (Seite: 1869)

- Das Konzept verbindet Geschicklichkeit, Interaktion und sozialen Wettkampf, wodurch es sich in die Kategorie „Casual Multiplayer Arcade Games“ einordnen lässt.

### **AroundMarkiss** (Seite: 1883)

- Falls die Idee im Rahmen eines größeren Kontextes behandelt wird, könnte sie in einem Sportdrama oder einem fiktiven Basketball-Szenario vorkommen, wenn z. B. die Geschichte eines Spielers erzählt wird, der diese Technik entwickelt hat.

### **Altonaer** (Seite: 1887)

- Die Idee bewegt sich an der Schnittstelle zwischen sozialer Medien-Interaktion und KI-gestütztem Wissensmanagement, was sie in der Kategorie digitale Produktinnovation besonders macht.

### **AroundTheGlobus** (Seite: 1909)

- Das Konzept verbindet physikbasierte Arcade-Elemente mit einem Hauch von Wettbewerb und Geschicklichkeit, was es besonders für schnelle, unterhaltsame Spielsessions attraktiv macht.

**Aristotek** (Seite: 1917)

- Die Idee „Aristotek“ repräsentiert ein hybrides Genre, das Gaming, soziale Netzwerke und technologische Forschung miteinander verbindet. Es würde besonders in der Kategorie Next-Gen Gaming-Innovationen Platz finden.

**Ambassador** (Seite: 1968)

- Die Idee „Ambassador“ könnte als Teil des Genres Next-Gen Media Experiences gesehen werden, da sie moderne Technologie nutzt, um individuelle und soziale Mediennutzung in einem interaktiven und kreativen Format zu fördern.

**ACP** (Seite: 1971)

- Die Idee „ACP“ verbindet soziale Netzwerke mit unterstützender KI und fällt in das Genre Next-Generation Social Media Tools, indem sie Interaktion und Meinungsbildung durch innovative Ansätze erleichtert.

**Aura** (Seite: 2019)

- Die Idee „Aura“ fällt in das Genre Next-Gen Sports Coaching Tools und könnte die Art und Weise revolutionieren, wie Teams Echtzeitdaten und KI nutzen, um einen taktischen Vorteil zu erzielen. Sie verbindet die Präzision von Datenanalysen mit den Anforderungen des Hochleistungssports.

**AkteBerg** (Seite: 2055)

- Die Idee „AkteBerg“ gehört zum Genre Physikbasierte Racing-Spiele mit kompetitivem Fokus. Es kombiniert klassische Arcade-Elemente mit modernen Multiplayer-Mechaniken und einem Fortschrittssystem, das für Langzeitmotivation sorgt.

**AutuManiac** (Seite: 2069)

- Das Genre für das Spiel „AutuManiac“ würde ich als „Casual Multiplayer Skill Game“ oder „Action-Racing mit Fitness-Integration“ beschreiben.

**Auterb** (Seite: 2071)

- Das Genre für das Spiel „Auterb“ lässt sich als „Casual Action-Fitness Game“ oder „Arcade Multiplayer Exergame“ einordnen. Die Verbindung von Fitness, Geschicklichkeit und Wettbewerb macht es zu einem unterhaltsamen Hybrid aus Fitness- und Arcade-Spiel.

**Aktdo** (Seite: 2079)

- Das Genre für die Idee „Aktdo“ lässt sich als „Social E-Commerce Plattform mit Gamification und KI-Integration“ oder „Interactive Online Marketplace“

**Ameise** (Seite: 2090)

- Das Genre für die Idee „Ameise“ lässt sich als „Rhythmus-basiertes Multiplayer Puzzle-Game“ oder „Musikstrategie mit Echtzeit-Kompetition“ beschreiben.

**ActionHand** (Seite: 2113)

- Das Genre für die Idee „ActionHand“ lässt sich als „Kooperatives Action-Strategie-Spiel“ oder „Multiplayer Tactical Action“ beschreiben.

**AntennenKopf** (Seite: 2114)

- Das Genre für „AntennenKopf“ könnte als „Interactive Music Creation Experience“ oder „Live Collaborative Remix Platform“ beschrieben werden.

**Alisnar** (Seite: 2129)

- Das Genre für „Alisnar“ kann als „Fitness-basiertes Tower Defense Spiel“ oder „Exergame mit strategischem Gartenbau“ beschrieben werden.

**AlienColt** (Seite: 2130)

- Das Genre für „AlienColt“ lässt sich als „Hybrid Tower Defense mit Sammel-elementen und Perspektivwechsel“ oder „Strategisches 2D-Actionspiel mit Ego-Verteidigung“ beschreiben.

**AlienSwoop** (Seite: 2131)

- Das Genre für „AlienSwoop“ kann als „Action-Puzzle mit Multiplayer-Battle-Mechaniken“ oder „Strategisches Physik-Geschicklichkeitsspiel“ beschrieben werden.

**AlienSwype** (Seite: 2132)

- Das Genre für „AlienSwype“ kann als „Strategisches Echtzeit-Actionspiel mit Sammel- und Eroberungsmechanik“ oder „Multiplayer Territory Control Game“ beschrieben werden.

**ActLike** (Seite: 2138)

- Zusammengefasst bewegt sich die Idee an der Schnittstelle zwischen FinTech, Social Finance und Behavioral Finance, mit starker Ausrichtung auf Nutzerinteraktion und innovative Datendarstellung.

**AlienRulez** (Seite: 2161)

- Echtzeit-Strategie, Multiplayer-Action und Zeichenspiel mit Elementen von Tower-Offense/Defense und Party-Games.

**Alcatasz** (Seite: 2178)

- Kreativitäts-Tool, Social Media Enhancement, Multimedia-Tool, und Browser-Erweiterung mit Schwerpunkt auf Content Creation.

**AmazFitPoker** (Seite: 2214)

- Wearable Gaming, Digital Poker, Fitness-Gaming, Social Gaming, und Casual Gaming, mit einer Integration von Mikrotransaktionen.

**AkkuTron** (Seite: 2214)

- Grüne Technologie, Elektromobilität, Infrastruktur-Innovation, Energie- und Verkehrstechnologie, mit einem Fokus auf Zukunftstechnologie.

**Adeee** (Seite: 2237)

- Dieses Konzept fällt in das Augmented Reality (AR) / Gamified Fitness Genre mit Elementen von Sammelkarten-Spielen (Collectible Card Games, CCG) und strategiebasierten Multiplayer-Spielen.

**AmazfitRythm** (Seite: 2240)

- Dieses Konzept fällt in das Musik-Technologie-Genre mit Elementen aus Wearable Tech, Musikproduktion, und Live-Performance-Innovation.

**Alfun** (Seite: 2247)

- Dieses Konzept gehört zum Reaktionsbasierten Multiplayer-Arcade-Genre mit Elementen aus Rythmus- und Timing-Spielen sowie Strategie-basierten Echtzeit-Duellen.

**Ariz** (Seite: 2252)

- Dieses Konzept fällt in das Gyroskop-basierte Geschicklichkeits- und Puzzle-Genre mit Elementen aus Echtzeit-Multiplayer-Wettkämpfen und Wearable Gaming.

**Abifly** (Seite: 551)

- Dieses Konzept gehört zum Wirtschafts- und Management-Genre mit Elementen aus Sandbox-Spielen, Simulation und Multiplayer-Strategie.

**AfterMoon** (Seite: 556)

- Dieses Konzept fällt in das Fitness-Adventure-Genre mit Elementen aus Augmented Reality (AR), Endless-Runner-Spielen, und narrativem Abenteuer-Gameplay.

**AroundMeBoy** (Siehe Text Datei Nr. 447)

- Dieses Konzept gehört zum Battle Royale-Genre mit Elementen aus Arcade-Geschicklichkeit, Survival-Mechaniken, und Multiplayer-Arena-Action.

**AlfoCross** (Siehe Text Datei Nr. 1735)

- Dieses Konzept gehört zum Multiplayer-Strategie-Genre mit asymmetrischem Gameplay, kombiniert mit Tower Defense-Elementen und einem Hauch von Party-Spiel-Mechanik.

**AdlerundTriebwerk** (Seite: 681)

- Dieses Konzept gehört zum Erlebnisorientierten Veranstaltungs-Genre mit Elementen aus interaktiver Unterhaltung, technologiegestütztem Nightlife, und immersivem Club-Design.

**AlfMacDu** (Seite: 742)

- Das Konzept lässt sich dem Genre „Interaktive Gastronomie und Kreativ-Apps“ zuordnen, mit Elementen aus Gamification, Food-Tech, und Sozialer Interaktion.

**AlfComeToGetHer** (Seite: 754-755)

- Dieses Konzept lässt sich in das Genre „Interaktives Spiel und virtuelles Erlebnis“ einordnen.

**AlienReaction** (Seite: 840-842)

- Das Konzept fällt in das Genre „Augmented Reality (AR) Sammelspiel mit Trainings- und Duellkomponente“.

**AlienPoint** (Seite: 899-900)

- Dieses Konzept gehört zum Genre „Arcade-Actionspiel mit Puzzle-Elementen“.

**AudienceReport** (Seite: 970)

- Das Genre lässt sich als „Interaktives, kooperatives Glücksspiel mit Live-Streaming und Social-Gaming-Elementen“ beschreiben.

**ArestThePresident** (Seite: 1002-1003)

- Das Genre des Spiels lässt sich als „AR-gestütztes Abenteuer- und Geschicklichkeitsspiel mit strategischen und narrativen Elementen“ beschreiben.

**AskAboutMe** (Seite: 1029)

- Das Konzept gehört in das Genre „Social-KI-Plattform mit Community-getriebener Wissenssammlung und Suchoptimierung“. Es kombiniert Elemente aus Suchtechnologie, Crowdsourcing und personalisierter KI-Interaktion.

**Axtnutrition** (Seite: 1119)

- Arcade-Puzzle mit strategischer Reinigung und physikbasierten Interaktionen trifft den Kern des Konzepts.

**AquaLight** (Seite: 1159-1160)

- Technologie-inspiriertes Puzzle- und Simulationsspiel mit algorithmischer Tiefe und Fokus auf Datenoptimierung.

**ArtiPin** (Seite: 1249)

- Interaktive KI-Kunst- und Modedesign-Plattform mit Social-Creativity-Funktionalität.

**AsteroidShock** (Seite: 1267)

- Multidirektionaler Arcade-Shooter mit strategischen Verteidigungs- und Ressourcenmanagement-Elementen.

**AirMax** (Seite: 1290)

- Das Genre für diese Idee lässt sich als „Action-Arcade mit Puzzle- und Zeitmanagement-Elementen“ einordnen.



**AdrenalinEngine** (Seite: 1299)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Interaktive Musik-App mit Emotions-tracking und KI-gesteuerter Personalisierung“ bezeichnet werden.

**AlfoMizer** (Seite: 1340)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Personalisierte, KI-gesteuerte Benutzeroberflächen und Arbeitsumgebungen“ bezeichnet werden.

**Aligator** (Seite: 1358)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Interaktive KI-gesteuerte Musik- und Video-Mixing-Plattform“ bezeichnet werden.

**Aris** (Seite: 1398)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Augmented Reality (AR) basiertes Fitness- und Wettkampfspiel mit Haustieren“ bezeichnet werden.

## **B**

**Bletix** (Seite: 3)

- Das Genre dieser Idee könnte als „Casual Puzzle-Spiel“ mit Elementen aus Simulation und Gamified E-Commerce beschrieben werden.

**Bubblemean** (Seite: 41)

- Die Idee für „Bubblemean“ fällt in das Genre „Edutainment“ (Bildungsunterhaltung) mit Elementen aus Puzzle und Action Arcade.

**Bizzele** (Seite: 129)

- Die Idee für „Bizzele“ gehört zum Genre „Action-Puzzle“ mit Elementen aus Edutainment, Simulation, und Rhythmusspiel.

**Bruko** (Seite: 133)

- Die Idee für „Bruko“ fällt in das Genre „Puzzle-Strategie“ mit Elementen aus Geschicklichkeitsspiel, Wortspiel, und Simulation

**BounceBo** (Seite: 159)

- Die Idee für „Bouncebo“ gehört zum Genre „Action-Arcade“ mit Elementen aus Geschicklichkeitsspiel, Wortspiel, und Fitness-Gamification.

**Baffao** (Seite: 161)

- Die Idee für „Baffao“ gehört zum Genre „Action-Simulation“ mit Elementen aus Partyspiel, Geschicklichkeitsspiel, und Glücksspiel-Gamification.

**BeefConstructor** (Seite: 213)

- Die Idee für „Baffao“ gehört zum Genre „Action-Simulation“ mit Elementen aus Partyspiel, Geschicklichkeitsspiel, und Glücksspiel-Gamification.

**BallofWool** (Seite: 239)

- Die Idee für „Ball of Wool“ gehört zum Genre „Augmented Reality (AR)-Spiel“ mit Elementen aus Interaktivem Spielzeug, Geschicklichkeitsspiel, und Haustier-Gaming.

**BeEasybeMove** (Seite: 248)

- Die Idee für „Beeasybemove“ gehört zum Genre „Action-Puzzle“ mit Elementen aus Geschicklichkeitsspiel, Rätselspiel, und Educational Gaming.

**BusyMission** (Seite: 249)

- Die Idee für „Busymission“ gehört zum Genre „Arcade-Actionspiel“ mit Elementen aus Geschicklichkeitsspiel, Reaktionsspiel, und Puzzlespiel.

**BounceThePoints** (Seite: 265)

- Das beschriebene Konzept könnte als „Action-Puzzle-Partyspiel“ oder auch als „Musikbasiertes Geschicklichkeitsspiel“ eingeordnet werden.

**BugThat** (Seite: 275)

- Mathematikbasiertes Physik- und Party-Geschicklichkeitsspiel mit Gamification-Elementen.

**BackPfeife** (Seite: 299)

- Physikbasiertes Action-Partyspiel mit humoristischer Simulation.

**ByByLove** (Seite: 300)

- Emotionale Simulations-App mit musikalisch-kreativem Fokus.

**BuschMen** (Seite: 305)

- Abenteuer- und Bildungs-Actionspiel mit interaktiver Companion-Technologie.

**BaggerFlow** (Seite: 323)

- Strategisches Zerstörungs- und Simulationsspiel mit Action-Puzzle-Elementen.

**BrushKing** (Seite: 326-327)

- Kreatives Sport-und Action Adventure mit Fitness-und Open World-Elementen.

**BlankSpace** (Seite: 355)

- Musikbasiertes Puzzle- und Strategie-Spiel mit Survival- und Physik-Elementen im kosmischen Setting.

**BasePoint** (Seite: 369)

- Sportliches Arcade-Action-Spiel mit Puzzle- und Mathe-Elementen.

**BetterThanRevenge** (Seite: 384)

- Dieses Konzept lässt sich als „Dark Fantasy Echtzeitstrategie mit Action-Elementen und Simulationseinflüssen“ bezeichnen.

**BreakStuff** (Seite: 508)

- Das Genre lässt sich als „Arcade-Puzzle mit Geschicklichkeits- und Zeitmanagement-Elementen“ bezeichnen.

**BuyinSMarkt**(Seite: 512-513)

- Kurz gesagt, die Idee gehört zu einem hybriden Genre, das Science-Fiction-Gamification mit einer Shopping-App und Social-Community-Elementen kombiniert.

**Bejeweled** (Seite: 532-533)

- Puzzle-Casino-Music Game mit Elementen von Casual Gaming und potenziell Edutainment.

**BuyFlyCot** (Seite: 1427)

- Arcade-Gamification-Reward Game, mit Elementen von Advergaming und Casual Gaming.

**BlackDog** (Seite: 1438)

- Endless Runner-Action-Adventure mit Multiplayer- und Location-Based-Strategy-Elementen.

**BrighterDays** (Seite: 1458)

- Lifestyle-Wellness-App mit Elementen von Personalized Content Delivery, Social Networking und Edutainment.

**BorderHole** (Seite: 1461)

- Competitive Action-Puzzle mit Casual- und Party-Game-Elementen.

**BitterSweet** (Seite: 1462)

- Gamified Location-Based Dating App mit Social Networking und Competitive Betting Elementen.

**BasyActive** (Seite: 1480)

- Sports Arcade MMO mit Location-Based, Social Gaming und Competitive Betting Elementen.

**Brauli** (Seite: 1500)

- Food and Beverage Simulation mit Community-Integration, AI-Unterstützung und E-Commerce-Funktionalität.

**BigChoice** (Seite: 1530)

- Interaktives Reality-TV mit Social Simulation und Gamification-Elementen.

**Bezirk13** (Seite: 1549)

- Das Genre dieser Idee könnte als eine Kombination aus Science-Fiction, Action, und Strategie mit Elementen von Gamification und Realitätsbasiertem Wettbewerb beschrieben werden.

**Blankhaa** (Seite: 1549)

- Das Genre kann als eine Mischung aus Kreativ-Sandbox, Puzzle-Kreativität und Fashion-Design-Simulation beschrieben werden, ergänzt durch bildungsorientierte Elemente. Ein solches Spiel könnte besonders gut im Bereich von Casual Games, Indie-Spielen oder auf Plattformen für kreative Tools und Apps ankommen

**Blankaah** (Seite: 1600)

- Das Genre kann als eine Mischung aus Kreativ-Sandbox, Puzzle-Kreativität und Fashion-Design-Simulation beschrieben werden, ergänzt durch bildungsorientierte Elemente. Ein solches Spiel könnte besonders gut im Bereich von Casual Games, Indie-Spielen oder auf Plattformen für kreative Tools und Apps ankommen

**Bubba** (Seite: 1622)

- Das Spiel würde am besten als Open-World-Shooter mit Metaverse-Integration beschrieben, angereichert mit sozialen, strategischen und kreativen Elementen. Es könnte sich in Kategorien wie Action-Adventure, Multiplayer oder Social-Games ansiedeln.

**Baki** (Seite: 1703-1704)

- Die Idee von Baki ist faszinierend und hat das Potenzial, eine innovative Plattform für das Erleben und Teilen von Erinnerungen zu werden. Sie vereint Technologie, Emotionen und soziale Interaktion in einer Weise, die sowohl praktisch als auch persönlich bereichernd sein kann.

**Betch** (Seite: 1744)

- Die Idee Betch gehört zu einem Genre-Mix aus Musik, Kreativität und Social Interaction, mit starkem Fokus auf Benutzerbeteiligung und KI-Integration.

**Babot** (Seite: 1756)

- Der Babot wäre eine einzigartige Mischung aus High-Tech-Gadget, smarterer Unterhaltung und personalisiertem Assistenten, die sowohl Kinder als auch technikaffine Erwachsene anspricht.

**Battlesid** (Seite: 1757)

- BattleSid bietet eine einzigartige Kombination aus AI-Gaming, Simulation, und sozialer Competition, die Spieler aus verschiedenen Interessensbereichen anspricht und eine neue Form des Wettbewerbs zwischen virtuellen Charakteren ermöglicht. Es könnte besonders im Bereich der KI-gestützten Gaming-Plattformen und innovativen Multiplayer-Spielen hervortreten.

**BrainBubble** (Seite: 1758)

- BrainBubble ist eine Mischung aus Messenger-Optimierung, Produktivitätssoftware, und visueller Kommunikationstechnologie, die besonders für Nutzer interessant ist, die strukturierte und inspirierende Messaging-Erfahrungen suchen.

**Bulwar** (Seite: 1841)

- Bulwar verbindet klassische Action-Spielmechaniken mit einer humorvollen und überdrehten Prämisse, die besonders Arcade-Fans anspricht, die schnelle, unterhaltsame Spiele mit einem Schuss Absurdität suchen.

**Bulwar** (Seite: 1841)

- Bulwar verbindet klassische Action-Spielmechaniken mit einer humorvollen und überdrehten Prämisse, die besonders Arcade-Fans anspricht, die schnelle, unterhaltsame Spiele mit einem Schuss Absurdität suchen.

**BieydRonchka** (Seite: 1872)

- Augmented Reality Geschicklichkeits-Adventure mit geocaching-artigen Elementen und Multiplayer-Strategie.

**Bublon** (Seite: 1877-1878)

- Augmented Reality Foto-Management und E-Commerce-App mit Social Media Integration und Gamification.

**Biajo** (Seite: 1879)

- Interaktive Video-Personalisierung und Emotionserkennung mit Medien-Datenbank und Social Content-Sharing.

**Blitzo** (Seite: 1882)

- Die Idee für Blitzo lässt sich dem Genre Medizinische Technologie / Forschung und Innovative Elektronik zuordnen, da sie sich mit der Nutzung von Blitzenergie und deren Anwendung in medizinischen und technischen Bereichen beschäftigt.

**BeLight** (Seite: 1886)

- Die Idee für BeLight lässt sich in das Genre Sicherheitstechnologie / Hardware-Innovation und Fortschrittliche Datenübertragung / Lichttechnologie einordnen. Sie kombiniert hochentwickelte Sicherheitsmechanismen, Datenübertragung mittels Licht und KI-Technologie, um eine neue Form der Hardware-Sicherung und -Optimierung zu bieten.

**ByFiveHiFive** (Seite: 1913)

- Mobile Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele mit einem sozialen, interaktiven Ansatz, möglicherweise unter Einsatz von Augmented Reality (AR) und Casual Gaming-Elementen.

**Baroque** (Seite: 1919)

- Casino- und Glücksspiel-Spiele mit einem innovativen Ansatz für den Einsatz in physischen Lebensmittelgeschäften.

**Booman** (Seite: 1937)

- Die Idee für Booman lässt sich am besten in das Genre Action-Adventure mit Elementen von Strategie und Tower Defense einordnen.

**Blaubeere** (Seite: 1943)

- Die Idee für Blaubeere lässt sich am besten in das Genre Technologie/Innovation einordnen, mit einem Fokus auf Datenkompression, Biotechnologie und Cloud Computing.

**BayStone** (Seite: 1945)

- Die Idee für BayStone lässt sich am besten in das Genre Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) einordnen, mit Elementen von E-Commerce, Social Networking und Gamification.

**BesCat** (Seite: 1957)

- Die Idee für BesCat lässt sich am besten in das Genre E-Commerce mit einem Fokus auf Personalisierte Empfehlungen und Wohnraumgestaltung einordnen.

**BoomGuard** (Seite: 1980)

- Action mit Survival und Multiplayer/Competitive Elementen, sowie Strategie.

**Ballrif** (Seite: 2005)

- Arcade mit Endless Runner-Elementen und Casual.

**Betoz** (Seite: 2009)

- Sports mit Elementen von Augmented Reality (AR), Social und Betting / Gambling.

**BogaCrash** (Seite: 2010)

- Das Genre für die Idee Nr. 1517 „BogaCrash“ lässt sich als „Technologie- und Zukunftsfiktion“ oder präziser als „Social-Tech-Innovation“ beschreiben.

**BowWowCat** (Seite: 2021)

- Das Genre für die Idee Nr. 1528 „BowWowCat“ lässt sich als „Fitness-Gaming“ oder genauer als „Exergame“ (Exercise Game) mit kompetitiven und strategischen Elementen einordnen.

**Blosch** (Seite: 2048)

- „Blosch“ kombiniert schnelles Gameplay, taktisches Management und Multiplayer-Wettbewerb, was es zu einem spaßigen, hektischen und kreativen Arcade-Multiplayer-Erlebnis macht.

**Ballons** (Seite: 2052)

- „Ballons“ bietet eine Kombination aus schnellem, geschicklichkeitsbasiertem Gameplay und progressiver Herausforderung, eingebettet in ein fantasievolles Abenteuer.

**Bubis** (Seite: 2053)

- „Bubis“ kombiniert schnelle, präzise Steuerung, strategisches Item-Management und abwechslungsreiche Level-Mechaniken zu einem dynamischen Arcade-Platformer mit taktischen Herausforderungen.

**Bilot** (Seite: 2056)

- „Bilot“ ist ein unterhaltsames Arcade-Spiel, das Präzision, Timing und Progression in einem luftigen Szenario kombiniert und durch die Möglichkeit, neue Inhalte freizuschalten, die Motivation steigert.

**BaseballFly** (Seite: 2095)

- „BaseballFly“ kombiniert Sport-Elemente, schnelles Arcade-Gameplay und Multiplayer-Duelle, was es zu einem spaßigen, temporeichen Spiel für Wettkämpfe und Geschicklichkeit macht.

**Braatan** (Seite: 2128)

- „Braatan“ vereint kreative Zuschauerbeteiligung, strategisches Handeln der Kandidaten und spannende Reality-Elemente, was die Show zu einer innovativen Mischung aus Wettbewerb und Interaktivität macht.

**BGE+** (Seite: 2174)

- „BGE+“ ist ein visionäres sozioökonomisches Konzept, das die Wechselwirkung zwischen finanzieller Sicherheit und wirtschaftlichem Wachstum erforscht und dabei soziale Gerechtigkeit und ökonomische Stabilität kombiniert.

**BabbelCloud** (Seite: 2175-2176)

- „BabbelCloud“ kombiniert innovative Sprachbildung, immersive Technologien und interaktive Commerce-Elemente zu einer vielseitigen Plattform, die Lernen, Vernetzung und digitales Erleben neu definiert.

**BauchBeinePo** (Seite: 2183)

- „BauchBeinePo“ ist eine innovative AR-basierte Dating-App, die Gamification, soziale Netzwerke und Virtual Reality kombiniert, um den traditionellen Dating-Prozess mit modernen, spielerischen und interaktiven Elementen zu bereichern.

**BackToDo** (Seite: 2196)

- „BackToDo“ ist eine innovative Mode-App, die KI-basierte Modeberatung, Augmented Reality und soziale Interaktivität kombiniert, um Nutzern zu helfen, Outfits zu erstellen und sich von anderen zu inspirieren.

**BriefTooper** (Seite: 2207)

- „BriefTooper“ ist eine smarte Assistenz-App, die KI-gestützte Textvereinfachung, digitale Organisation und effiziente Kommunikation kombiniert, um die Verwaltung und Bearbeitung von Korrespondenz zu revolutionieren.

**Brezel** (Seite: 2225)

- „Brezel“ ist eine Social-Media-Erweiterung, die emotionale Interaktion, visuelle Content-Verknüpfung und kreative Selbstdarstellung auf ein neues Level hebt.

**BustHead** (Seite: 56)

- BustHead ist ein innovatives Plugin im Bereich Content-Management und Social Media, das visuelle Organisation, soziale Interaktion, und Multimedia-Entdeckung in einem interaktiven Format verbindet.

**BoulderSmirk** (Seite: 44)

- Bouldersmirk vereint kreative Sprachbildung mit physikbasiertem Gameplay und bietet eine Mischung aus intellektueller Herausforderung und spielerischem Kletterspaß.

**Bondsid** (Seite: 2052)

- Bondsid kombiniert kreative Gestaltung, strategisches Denken und actionreiches Gameplay zu einer einzigartigen Mischung aus Taktik und Geschicklichkeit, mit einem humorvollen Twist.

**BabalaBoom** (Seite: 64)

- Babalaboom ist eine spannende Kombination aus logischem Rätseln und actiongeladener Geschicklichkeit, die sowohl strategisches Denken als auch schnelle Reaktionen fördert.

**BashKesh** (Seite: 74)

- bashkesh kombiniert geschickt Elemente aus Sport, Strategie und Puzzle zu einem innovativen, farbintensiven Spiel mit taktischen und actionreichen Herausforderungen.

**BahorseBall** (Seite: 2052)

- bahorseball kombiniert farbige Puzzle-Elemente mit actiongeladenem Sport-Gameplay und integriert dabei kreative Wettbewerbsmechaniken, die sowohl taktisches Denken als auch Geschicklichkeit fordern.

**BoahKonstruktor** (Seite: 560-561)

- Bohakonstruktor ist eine spannende Mischung aus klassischer Snake-Mechanik und modernen Interaktionsansätzen, die auf Timing, Strategie und Geschicklichkeit setzt.



**BangoFish** (Seite: 562-563)

- „Ballons“ bietet eine Kombination aus schnellem, geschicklichkeitsbasiertem Gameplay und progressiver Herausforderung, eingebettet in ein fantasievolles Abenteuer.

**BiggerThanTheHoleSky** (Seite: 576-577)

- Das Genre für diese Spielidee könnte als „Musik-Rätselspiel mit interaktiven und sozialen Elementen“ beschrieben werden

**BookofRhymes** (Seite: 594-595)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Musik-Adventure mit Rhythmus- und Open-World-Elementen“ beschrieben werden.

**BearInHeart** (Seite: 604-605)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Strategisches Multiplayer-Actionspiel mit Open-World-Elementen“ beschrieben werden.

**BratanSplash** (Seite: 628)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Kooperatives Geschicklichkeitsspiel mit Plattform- und Puzzle-Elementen“ beschrieben werden

**BrainBuck** (Seite: 631-632)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Strategisches Puzzle- und Memory-Spiel mit Labyrinth-Mechanik“ beschrieben werden

**BabaBurger** (Seite: 633)

- Das Genre für diese Idee lässt sich als „Interaktives Food-Creation- und Social-App-Spiel“ definieren, das sowohl Gamification als auch personalisierte Essensbestellungen integriert:

**BlueBirds** (Seite: 650)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Puzzle-Action-Spiel mit Rotationsmechanik“ beschrieben werden. Es kombiniert verschiedene Spielelemente, die zu einem kreativen und strategischen Spielerlebnis führen:

**Budagi** (Seite: 652)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Musik-Puzzle-Spiel“ beschrieben werden, mit Elementen aus Geschicklichkeit und Timing:

**BrainLikeADonat** (Seite: 653)

- Das Genre für diese Idee könnte als „Interaktives Koch- oder Kreativspiel mit Lebensmittelthema“ beschrieben werden, mit Elementen von Puzzle und Simulation.

**Battermen** (Seite: 654-655)

- Das beschriebene Spielkonzept lässt sich am besten in das Action-Puzzle-Genre einordnen, mit Elementen aus Arcade-Spielen und einem Hauch von Sportspiel.

**BologneseBoy** (Seite: 659)

- Das beschriebene Spielkonzept gehört in das Casual-Arcade-Genre, mit starken Einflüssen aus Snake-Klonen, Puzzle-Gameplay und Party-/Spaßspielen.

**BringItAll** (Seite: 665)

- Ein passender Begriff wäre **\*\*Gamifizierte Lifestyle- und Tausch-App\*\*** oder **\*\*Virtuelle Beziehungssimulation mit Handels-Elementen\*\***. Das Konzept bietet eine einzigartige Mischung aus Shopping, Gamification und Beziehungsmanagement, die sowohl unterhaltsam als auch nützlich sein könnte..

**BabaJunga** (Seite: 672)

- Ein treffender Begriff wäre Action-Adventure mit Survival- und Puzzle-Herausforderungen oder Labyrinth-basierter Action-Puzzler. Dieses hybride Genre kombiniert schnelle Action, strategisches Denken und einen Überlebensansatz in einem dynamischen, sich ständig verändernden Setting.

**Brenspur** (Siehe *TXT. Datei: Nr. 494*)

- Ein passender Begriff wäre Drift-Rhythmus-Rennspiel oder Multiplayer Drift-Challenge mit Rhythmus-Mechanik. Dieses Genre verbindet das Adrenalin klassischer Rennspiele mit der Präzision und Kreativität von Rhythmus- und Geschicklichkeitsherausforderungen.

**BillyThePlant** (Seite: 685-686)

- Ein passender Begriff wäre **\*\*Hybrid-Jump'n'Run-Tower-Defense mit 2D/3D-Mechanik\*\*** oder **\*\*Plattform-Defense-Abenteurer\*\***. Dieses Genre-Mix spricht Spieler an, die sowohl klassische Plattformspele als auch strategisches Denken und Abenteuer erleben möchten.

**BoogaBooga** (Seite: 735-736)

- Ein passender Begriff wäre Action-Jump'n'Run mit Fitness- und Verwandlungsmechanik oder Adventure-Platformer mit Fitness-Integration. Dieses Genre kombiniert klassischen Spielspaß mit innovativen, modernen Features, die sowohl Bewegung als auch kreatives Gameplay fördern.

**BeerMouth** (Seite: 738-739)

- Ein passender Begriff wäre Arcade-Flipper-Geschicklichkeitsspiel mit Gamification-Elementen.

**BeAsIBe** (Seite: 746)

- Ein passender Begriff wäre Kreative Social Media-App mit interaktiven Entertainment- und Quiz-Features.

**BayOnPlant** (Seite: 750-751)

- Rundenbasierte Echtzeit-Strategie mit Abenteuer- und Basisverteidigungs-Elementen.

**Beenihana** (Seite: 762-763)

- Zusammengefasst handelt es sich um ein hybrides Genre, das Action, Strategie und Puzzle miteinander verbindet und durch Aufbau- sowie Verteidigungselemente ergänzt wird.

**BrainBlitz** (Seite: 767)

- Dieses Genre-Mix macht die Anwendung zu einem innovativen Tool, das zwischen Technologie, Bildung und Unterhaltung angesiedelt ist. Es könnte auch als „Intelligente Such- und Sortierungs-App“ bezeichnet werden, da die Mechaniken die Interaktion mit großen Informationsmengen vereinfachen und visualisieren.

**BigFishMouth** (Seite: 784)

- Zusammengefasst kann man das Spiel als „Arcade-Puzzle-Action“ oder auch als „Color-Matching Geschicklichkeitsspiel mit Multiplayer-Option“ beschreiben. Es verbindet klassische Spielmechaniken mit modernen Features, die es zu einem spaßigen, intensiven und herausfordernden Erlebnis machen.

**BrainLeitung** (Seite: 874)

- Zusammengefasst gehört die Idee in das Genre „Gamified File-Sharing und Management-App“. Es kombiniert den Nutzen eines Datenmanagement-Tools mit spielerischen, interaktiven Elementen, die den Nutzer stärker einbinden und den Austausch von Informationen vereinfachen.

**BombermanGo** (Seite: 889-891)

- Zusammengefasst lässt sich das Spiel als „AR-Action-Adventure mit Fitness- und Puzzle-Elementen“ beschreiben, wobei es durch die Integration realer Bewegungen und strategischer Bomberman-Mechaniken einzigartig wird.

**Buchwurm** (Seite: 896-897)

- Zusammengefasst gehört das Spiel in das Genre „Arcade-Action-Puzzle mit Multiplayer-Option“, kombiniert mit einem Wortbildungs- und Geschicklichkeitsfokus, das sowohl unterhaltsam als auch geistig fordernd ist.

**Bullfrog** (Seite: 931)

- Zusammengefasst ist „Bullfrog“ ein „Arcade-Action-Strategie-Spiel mit Multiplayer-Optionen“, das durch interaktive Hintergründe und farblich abgestimmte Mechaniken eine innovative Spielerfahrung bietet.

**Bluechuck** (Seite: 945-946)

- Zusammengefasst ist „Bluechuck“ ein „Arcade-Puzzle-Touch-Defense-Spiel“, das durch kreative Mechaniken wie farbige Schuhe und strategisch eingesetzte Blumen ein einzigartiges Spielerlebnis bietet.

**Bohaterem** (Seite: 973)

- Zusammengefasst ist „Bohaterem“ ein „Customizable Poker Party Game“, das strategisches Kartenspiel mit kreativer Gestaltung und sozialem Spaß kombiniert.

**Basid** (Seite: 979-980)

- Zusammengefasst: Das Spiel gehört zum Genre „Skill-Based Gambling Poker Variant“, mit Elementen eines „Party Game“ durch die humorvolle und soziale Dynamik des Cinema Jokers und der Basketballherausforderung.

**BetterThanRevenge** (Seite: 1085-1086)

- Zusammengefasst: Das Spiel fällt in das Genre „Action-Adventure“ mit Stealth, RPG-Elementen, und Zeitmanagement und bietet zusätzlich Koop-Modus und Echtzeit-Modus für zusätzliche Spielerinteraktivität.

**BallinMove** (Seite: 1105)

- Zusammengefasst: „BallinMove“ gehört zum Genre „Arcade Puzzle“ mit Casual Action-Elementen.

**BirdFish** (Seite: 1106)

- Zusammengefasst: „Birdfish“ gehört zum Genre „Casual Action“ mit Puzzle-Action-Elementen.

**BugGlow** (Seite: 1111)

- Zusammengefasst: „BugGlow“ gehört zum Genre „Casual Puzzle“ mit starken Action-Elementen.

**BadDrop** (Seite: 1120)

- Zusammengefasst: „BadDrop“ fällt unter das Genre „Casual Puzzle“ mit Multiplayer und Strategie-Elementen.

**BankJob** (Seite: 1154-1155)

- Das Genre für die Idee „BadDrop“ lässt sich als „Action Puzzle“ oder „Multiplayer Casual Puzzle“ einordnen.

**BeCool** (Seite: 1156-1157)

- Das Spiel könnte als „Action-Adventure mit Rollenspiel- und Puzzle-Elementen“ oder „Film-Abenteuer-Simulator mit Action und Multiplayer-Integration“ bezeichnet werden. Alternativ könnte man es auch in ein eigenes Subgenre einordnen, etwa „Hollywood-Filmregie-Spiel“.

**ButterflyEffect** (Seite: 1161-1162)

- „KI-gestützter Kommunikationsdienst mit interaktiver 3D-Datenvisualisierung“ Alternativ könnte man es als „Datenmanagement-Messenger mit AR-Interface“ oder „Zukunftsorientierte Multiplattform-Kommunikationslösung“ beschreiben.

**BringBasketBall** (Seite: 1237)

- „Mixed Reality Sport- und Partyspiel mit Social Gaming und Augmented Reality-Elementen“

**BuyRace** (Seite: 1258-1259)

- „Arcade-Battle-Racer mit Gamification und Echtwelt-Integration“  
Alternativ könnte man es als „Casual Racing-Simulator mit Sammel- und Shopping-Features“ oder „Einkaufswagen-Rennen mit Gamification-Twist“ beschreiben.

**BoomeRace** (Seite: 1273)

- „Battle-Racing-Plattform mit Transformation und Multiplayer-Wettbewerb“  
Alternativ könnte man es als „Boomerang-Vehicular Combat Racer“ oder „Actiongeladenes Transformations-Rennen“ beschreiben.

**Bisum** (Seite: 1301)

- „Cyberpunk-Systemsimulation mit strategischen und interaktiven Interface-Mechaniken“  
Alternativ könnte es auch als „Futuristischer Systemschutz-Simulator“ oder „Sci-Fi-Sicherheitssystem-Management“ beschrieben werden.

**BluppaBlop** (Seite: 1308)

- „Wissenschaftlich-technologische Simulation mit Fokus auf Umweltbewässerung und Optimierung“  
Alternativ könnte man es auch als „Hydrodynamische Chemie-Simulation“ oder „EduSim zur Pflanzenbewässerung“ beschreiben.

**BabDoc** (Seite: 1306)

- „Chemie- und Forschungsstrategie mit Puzzle- und Simulationsmechaniken“  
Alternativ könnte man es auch als „Wissenschaftliches Puzzle für Pharma- und Umweltforschung“ oder „Turn-Based Chemistry Explorer“ beschreiben.

**BabbelBot** (Siehe Datei TXT. Nr. 934)

- „Sports-Social Simulation mit ökonomischen Belohnungen“  
Alternativ könnte man es als „Fan Loyalty Reward Game“ oder „Community-Driven Sports Economy Game“ bezeichnen.

**Bubber** (Seite: 993)

„Augmented Reality Abenteuer-Spiel mit Puzzle- und Kooperationsmechaniken“  
Alternativ könnte man es als „Real-World Puzzle Race“ oder „Outdoor Augmented Reality Competition“ beschreiben.

# C

## **CircusCabinet** (Seite: 18)

- Die Idee „Circuscabinet dobre ultra“ verbindet smarte Schlaftechnologie, spielerische Interaktivität und modische Morgenrituale.

## **Critype** (Seite: 26-27)

- Die Idee „Critype“ kombiniert Elemente eines Arcade-Shooters, interaktiver Touch-Gesten und strategischer Farbcodierung.

## **CoverySid** (Seite: 28-29)

- „Mixed Reality Sport- und Partyspiel mit Social Gaming und Augmented Reality-Elementen“

## **CafeClutch** (Seite: 40)

- Die Idee „Carfuzer“ kombiniert Auto-Action, Wortspiele und Strategie, was zu einem einzigartigen Genre-Mix führt.

## **CarFuzer** (Seite: 1237)

- Die Idee „Carfuzer“ kombiniert Auto-Action, Wortspiele und Strategie, was zu einem einzigartigen Genre-Mix führt.

## **ColorInCool** (Seite: 209)

- Die Idee „Colorincool“ vereint kreative Farbmischung, digitales Design und Modepersonalisierung.

## **CheryDom** (Seite: 258)

- Die Idee „Cherydom“ kombiniert Filmkuration, Social Interaction und digitale Medienvermittlung.

## **CluePig** (Seite: 291)

- Die Idee „Cluepig“ ist eine kreative Mischung aus Aufbau, Strategie und Abenteuer mit einer humorvollen Prämisse.

## **CashMoneyBrothers** (Seite: 297)

- Die Idee „CashMoneyBrothers“ kombiniert actiongeladene Mechaniken, kreative Story-Elemente und Open-World-Exploration mit individualisierbaren Charakteren.

## **CradleToTheGrave** (Seite: 303)

- Die Idee „CradleToTheGrave“ kombiniert Mechaniken von Casual Games, Gamified Shopping und einem Hauch von Glücksspiel.

**ComeBackWeHere** (Seite: 322)

- Endless Runner Survival Adventure mit Puzzle- und Open-World-Elementen

**CanYouDigIt** (Seite: 324)

- Fitness-Action-Puzzle Arena mit Roguelike- und Multiplayer-Elementen.

**CowboyLikeMe** (Seite: 343)

- Stealth-Adventure Arcade mit Upgrade-System und humoristischen Elementen.

**CheckLoveTime** (Seite: 366)

- Fitness-basiertes Gamified Dating mit Augmented Reality und Progressionssystem.

**CreepInNight** (Seite: 392)

- Horror-Stealth Puzzle-Adventure mit AR- und Fitness-Elementen.

**ChairTido** (Seite: 398)

- Physics-based Competitive Puzzle-Arcade.

**CrazyBanana** (Seite: 403)

- Motion-Control Multiplayer Arcade with Team-based Competition.

**CantBetaMed** (Seite: 414-415)

- AR Fitness-Adventure with Open-World Exploration and Competitive Elements.

**ChampagneProblems** (Seite: 419)

- Motion-Controlled Social Party Fighting Game.

**ChaseDownTheBully** (Seite: 427)

- Interactive Map-Based Arcade Racing with Competitive Word Challenges.

**CorneliaStreet** (Seite: 480)

- Parkour-Adventure Platformer with Open-World Exploration and Action-Puzzle Elements.

**ChillyOnRace** (Seite: 481)

- Arcade Racing Game with Open-World Generated Tracks, Speed Collection, and Multiplayer Competitions.

**CryptoCat** (Seite: 1434)

- Fitness Game with Augmented Reality and Cryptocurrency Integration.

**CritterWalz** (Seite: 1436)

- Action-Adventure / Arcade with Mass Combat and Character Upgrades.

**CafeMonster** (Seite: 1488)

- Das Konzept fällt in die Kategorie „Interactive Food-Tech & Community Simulation“ oder kurz „Food Customization Game“. Alternativ könnte man es als „Kaffeekultur-Gamification-App mit Community-Unterstützung“ beschreiben.

**CarPap** (Seite: 1490)

- „Carpap“ könnte als „Augmented Racing Game mit sozialer Echtwelt-Integration“ oder „Real-World Enhanced Time Attack Simulator“ bezeichnet werden. Es kombiniert Racing- und Simulationsspielmechaniken mit Gamification und einer sozialen Plattform.

**CrushBreak** (Seite: 1501)

- „CrushBreak“ ist ein „Casual Multiplayer Party Action Game“, das schnelle Reflexe, Teamwork und sozialen Wettbewerb kombiniert. Es könnte auch als „Kooperatives Geschicklichkeitsspiel mit Echtzeit-Interaktion“ bezeichnet werden.

**CashWave** (Seite: 1502)

- „CashWave“ gehört zum Genre „Gamified FinTech mit Fokus auf Cybersecurity und Peer-to-Peer-Bezahlmethoden“. Alternativ könnte man es als „Interaktive Sicherheits- und Zahlungsplattform“ oder „Next-Generation Payment System mit spielerischer Sicherheit“ beschreiben.

**Chiatka** (Seite: 1535)

- „Chiatka“ gehört zum Genre „Cross-Platform Cloud Sharing und Organisationstool“. Alternativ könnte es als „Barrierefreie Datenmanagement-App mit sozialer Integration“ oder „Interaktiver Cloud-Organizer für Betriebssysteme“ beschrieben werden.

**ClouFlow** (Seite: 1540)

- „ClouFlow“ ist ein „Multiplayer-Strategie- und Geschicklichkeitsspiel mit dynamischen Angriffselementen“. Alternativ könnte es als „Echtzeit-Wachstumsduell mit Puzzle-Mechaniken“ oder „Kreatives Action-Puzzle mit strategischem Wettkampf“ beschrieben werden.

**Capegg** (Siehe Datei TXT. Nr. 1146)

- „Capegg“ ist ein „Humorvolles Action-Puzzle-Spiel mit Social- und KI-Kreativelementen“. Alternativ könnte es als „Geschicklichkeitsspiel mit personalisierten Inhalten und saisonalem Fokus“ oder „Social Creativity Game mit E-Commerce-Integration“ beschrieben werden.

**CopCat** (Seite: 1596)

- „CopCat“ ist ein „Physik-basiertes Geschicklichkeits- und Actionspiel mit humorvollem Sammel- und Verfolgungs-Gameplay“. Alternativ könnte es als „Balancierendes Arcade-Spiel mit strategischen Sammelaufgaben“ oder „Tierisches Action-Balance-Spiel mit geometrischem Twist“ beschrieben werden.



**CaliBack** (Seite: 1602)

- „CaliBack“ ist ein „Echtzeit-Actionspiel mit Labyrinth-Strategie und Live-Publikumseinbindung“. Alternativ könnte es als „Interaktives Publikumsspiel mit taktischen Kämpfen in dynamischen Labyrinth“ oder „Sozial-integriertes Action-Puzzle mit innovativer Steuerung“ beschrieben werden.

**CotSmog** (Seite: 1619)

- Kooperativer Action-Plattformer mit RPG- und Ego-Shooter-Elementen bezeichnen.

**Clodi** (Seite: 1620)

- Utility-App mit Fokus auf Energiesparen und effizientes Cloud-Datenmanagement

**ColorJi** (Seite: 1729-1730)

- Produktivitäts-Feature für Nachrichtenorganisation und visuelles Filtern in Messenger-App

**Clodia** (Seite: 1731)

- Multiplattform-App für cloudbasiertes Datenarchivieren und Multimedia-Management.

**Cirdela** (Seite: 1732)

- Visualisierungstool für priorisierte Messenger-Benachrichtigungen

**CirclePow** (Seite:1733-1734 )

- Kontextsensitives Interaktionstool für Sprachnachrichten in Messenger-Apps

**CircleDing** (Seite: 1735)

- Gamifiziertes Social-Networking- und Gesprächsinitiierungstool für Messenger-Apps

**CheckYourSelf** (Seite: 1738)

- Social-Media-Plugin für interaktives Avatar-basiertes Content-Sharing und Informationsmanagement

**CrashBone** (Seite: 1771)

- Multiplayer-Plattformer-Adventure mit Echtzeit-Verwandlungen und personalisierten Comic-Umgebungen

**ClockworkOrange** (Seite: 1801)

- Musikkompositions-App mit gamifizierter KI-Interaktion und personalisierten kreativen Tools

**Chip&Chap** (Seite: 1802)

- Interaktive Karaoke- und Musik-Creation-App mit Community-Features und Monetarisierungspotential

**ChemicalBrothers** (Seite: 1803)

- Wissenschaftliches Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel

**CrashDamiCut** (Seite: 1856)

- Shopping-Utility-App mit KI und Augmented Reality (AR)

**ClayShow** (Seite: 1862)

- Kreativ- und Design-Plattform mit Gamification und KI-Integration

**Carlotto** (Seite: 1865)

- KI-gestütztes Arcade-Racing- und Glückspiel-Hybrid

**CrunchySlide** (Seite: 1885)

- Physics-basiertes Racing- und Geschicklichkeitsspiel mit Multiplayer-Elementen

**CatForVillage** (Seite: 1890)

- Hybrid-Brettspiel mit Strategie-, Aufbau- und Rollenspiel-Elementen

**Compaz** (Seite: 1930)

- Wissensbasiertes Soziales Netzwerk mit KI-gestützter Ideengenerierung

**CrumbleSmak** (Seite: 1983)

- Innovatives Food-Design mit Gamification und kulinarischem Erlebnis

**ChillyVanili** (Seite: 1987)

- Interaktives Tanz- und Social-Event mit Masken-Gamification und Choreografie-Wettbewerb

**Ciaousta** (Seite: 2054)

- 2D Arcade-Flugspiel mit Musik- und Geschicklichkeits-Elementen

**ColorInklusion** (Seite: 2067)

- Fitness- und Team-basiertes Echtzeit-Eventspiel mit Smartwatch-Integration

**Ciaoustar** (Seite: 2072)

- Musik- und Code-basierte Kreativ-App mit generativer Kunst und Spieleentwicklung

**Ciaousta+** (Seite: 2073)

- AI-basierte Musik- und Kunstgenerierung mit Text- und Bildintegration

**Chongo** (Seite: 2083)

- Action-Puzzle- und Geschicklichkeits-Spiel mit Slither-Mechanik

**CatPow** (Seite: 2091)

- Das Genre für die Idee „Catpow“ könnte am besten als Cyberpunk oder Science-Fiction beschrieben werden

**ContoVerse** (Seite: 2096)

- Die Idee „ContoVers“ würde am besten in das Genre Action oder Fighting Game fallen.

**CoverDisc** (Seite: 2106)

- Die Idee „CoverDisc“ würde am besten in das Genre Social Media Tool oder News Aggregator fallen.

**Charli** (Seite: 2155)

- Die Idee „Charli“ würde am besten in das Genre Cybersecurity oder Technothriller fallen.

**ClearView** (Seite: 2158)

- Die Idee „ClearView“ passt am besten in das Genre Bildungsplattform oder Edutainment.

**CripToNeed** (Seite: 2163)

- Die Idee „CripToNeed“ würde am besten in das Genre Krypto-Marktplatz oder Gambling Plattform fallen.

**ColorCircle** (Seite: 2179)

- Die Idee „ColorCircle“ würde am besten in das Genre Musiktechnologie oder Lifestyle Gadget fallen.

**CokaPeis** (Seite: 2186)

- Die Idee „CokaPeis“ würde am besten in das Genre Social Gaming oder Advergaming fallen.

**Czerwona** (Seite: 2225)

- Die Idee „Czerwona“ würde am besten in das Genre Cybersecurity oder Distributed Computing fallen.

**CandyShow** (Seite: 2227)

- Die Idee „CandyShow“ würde am besten in das Genre Social Media oder Interactive Entertainment fallen.

**Choinka** (Seite: 2254)

- Die Idee „Choinka“ würde am besten in das Genre Multimedia-Entertainment oder Interactive Social Media fallen.

**CounterFork** (Seite: 45)

- Die Idee „Counterfork“ würde am besten in das Genre Puzzle Game oder Logikspiel fallen.

**CanWe** (Seite: 77)

- Diese Idee klingt nach einem Musik- oder Rhythmusspiel mit Puzzles- und Geschicklichkeitselementen.

**CoaxingNote** (Seite: 80)

- Diese Idee gehört in das Genre Musik- und Rhythmusspiel mit Kreativitätselementen.

**ClimSeal** (Seite: 82)

- Diese Idee gehört in das Genre Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel mit Wortspiel-Elementen.

**Capogo** (Seite: 95-96)

- Diese Idee passt in das Genre Sammelspiel mit Online-Multiplayer- und Geschicklichkeitselementen, kombiniert mit Augmented Reality (AR) und Social Gaming.

**CritterFresh** (Seite: 606-607)

- Diese Idee gehört in das Genre Action- und Strategiespiel mit Survival- und Fortschrittselementen.

**CableCat** (Seite: 635)

- Diese Idee gehört in das Genre Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel mit Augmented Reality (AR)- und Haustier-Interaktionselementen.

**CableCat+** (Seite: 636-637)

- Die Idee Cablecat+ gehört in das Genre Multimedia-Streaming- und File-Sharing-Plattform mit sozialen Netzwerk- und Datenschutz-Elementen.

**ChromeAndPaint** (Seite: 646-647)

- Die Idee Chrome and Paint gehört in das Genre Action-Adventure- und Open-World-Spiel mit Multiplayer-, Kunst- und Strategie-Elementen.

**CwalkHomie** (Seite: 694-695)

- Die Idee Cwalkhomie gehört in das Genre Augmented Reality (AR) und Strategie mit Fitness- und Action-Elementen.

**CritterRun** (Seite: 701-702)

- Die Idee Critterrun fällt in das Genre Endless Runner mit Augmented Reality (AR) und Arcade-Elementen.

**ColorTwist** (Seite: 722-723)

- Die Idee GangstaTwist fällt in das Genre Augmented Reality (AR) Strategy mit Puzzle- und Multiplayer-Elementen.