

# Klausur zur Vorlesung Entertainment Computing



Universität Regensburg

(SS 2015, LV-Nr. 36 620a/b)

Donnerstag, 20. Juli 2015

Prof. Dr. Christian Wolff  
Lehrstuhl für Medieninformatik  
Institut für Information und Medien, Sprache und Kultur

## Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 90 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 90. Zu Ihrer Orientierung sind die erreichbaren Punkte bei jeder Frage genannt – bitte teilen Sie die Arbeitszeit entsprechend ein.
3. Schreiben Sie Ihren **Namen, Vornamen, Studiengang und Studienfach sowie Ihre Matrikelnummer (oder eine frei wählbare ID)** leserlich auf alle Klausurbögen, die Sie für Ihre Lösung verwenden – **bevor** Sie mit der Bearbeitung beginnen! Blätter ohne diese Angaben können nicht gewertet werden.
4. Verwenden Sie nur die bereitgestellten Klausurbögen.
5. Haken Sie ggf. nach Bearbeitung die Aufgaben auf der Angabe ab, um sicherzustellen, dass Sie keine Frage ausgelassen haben.
6. Benutzen Sie **keine Bleistifte, keine rotschreibenden Stifte** und **kein TippEx** (oder ähnliche Produkte).
7. Es sind **keine** weiteren Unterlagen (Skripte, Vorlesungsmitschriften, etc.) zugelassen.
8. Wenden Sie sich bei Unklarheiten in den Aufgabenstellungen immer an die Aufsichtsführenden. Hinweise und Hilfestellungen werden dann, falls erforderlich, offiziell für den gesamten Hörsaal durchgegeben. Aussagen unter „vier Augen“ sind ohne Gewähr.
9. Geben Sie keine **mehrdeutigen** (oder **mehrere**) Lösungen an. In solchen Fällen wird stets die Lösung mit der geringeren Punktzahl gewertet. Eine richtige und eine falsche Lösung zu einer Aufgabe ergeben also null Punkte.
10. Formulieren Sie Ihre Antworten (ggf. knapp) aus; die bloße Nennung von Stichwörtern kann als Antwort nicht gewertet werden!
11. Verändern Sie die Aufgabenstellung nicht, um Sie an Ihre Lösung **„anzupassen“**. Lösungen, die sich nicht an die vorgegebenen Aufgabenstellungen halten, werden mit null Punkten bewertet.

Fragen	Punkte
1. Erläutern sie vier wesentliche Aspekte des Spielbegriffs nach Huizinga anhand konkreter Beispiele. Inwiefern lässt er sich auf Computerspiele übertragen?	10
2. Was versteht man unter Genre im Kontext des Computerspiels? Was leistet der Begriff und welche Alternativen gibt es?	6

<p>3. Erläutern Sie narratologische bzw. ludologische Perspektive des Computerspiels anhand konkreter Beispiele.</p>	8
<p>4. Nennen und erläutern Sie drei typische Computerspielgenres. Geben Sie für ein Genre Ihrer Wahl zwei Subgenres an.</p>	8

<p>5. Nennen und erklären Sie knapp zwei typische Evaluationsverfahren aus dem <i>usability engineering</i>, die sich auch für die Evaluation von Spielen heranziehen lassen.</p>	6
<p>6. Erläutern Sie <i>playability</i>, <i>immersion</i> und <i>flow</i> als spieltypische Erfahrungsdimensionen anhand konkreter Spielsituationen. Wie können Sie erhoben bzw. evaluiert werden?</p>	9

7. Erklären Sie die Grundelemente des MDA-Modells für das Game Design.

8

8. Erläutern Sie drei unterschiedliche Interpretationen des Regelbegriffs für Spiele im Sinne des *rules of play*-Ansatzes von Salen & Zimmerman.

7

9. Benennen und erläutern Sie zwei für die Spieleentwicklung typische Dokumenttypen.

8

10. Was versteht man unter dem *game loop*? Erläutern Sie zwei technische Herausforderungen, die im Zusammenhang mit dem *game loop* zu bewältigen sind.

7

11. Wie kann man <i>serious games</i> und <i>gamification</i> abgrenzen? Erklären sie den grundsätzlichen Unterschied zum Spiel i. e. S. anhand eines Beispiels.	5
12. Erläutern und bewerten Sie aus Ihrer Sicht zwei aktuelle technische Trends für die Computerspieleentwicklung.	8
	<b>90</b>