

Klausur zur Vorlesung Entertainment Computing



Universität Regensburg

(SS 2016, LV-Nr. 36 620a/b)

Mittwoch, 20. Juli 2016

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
<p>1. Was versteht man unter <i>Entertainment Computing</i>? Ordnen Sie das Thema mit Bezug zu den Kerngebieten der Medieninformatik ein.</p>	7
<p>2. Aktuelles Spiel</p> <p><i>Pokémon Go ist ein Spiel für mobile Endgeräte, das als Location-based Game eine erweiterte Realität (Augmented Reality) als Spielumgebung nutzt. Das Spiel ermittelt die Standortdaten des Spielers und positioniert ihn virtuell auf einer Landkarte. Das Spiel wird im Freien gespielt und nutzt Sehenswürdigkeiten, Wahrzeichen und auffällige Objekte der materiellen Welt zur Gestaltung einer virtuellen Spielwelt. (Quelle: Gekürzt nach https://de.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go).</i></p> <p>Welchen Genres bzw. Subgenres ordnen Sie dieses Spiel zu (Begründung, 4P)?</p> <p>Entwerfen Sie ein geeignetes Evaluationskonzept für dieses Spiel (Methoden, Daten, Setting, 6P).</p> <p>Welche neueren technologischen Entwicklungen ließen sich nutzen, um dieses Spiel weiterzuentwickeln (4P)?</p>	14

<p>3. Geben Sie anhand von Computerspielen Ihrer Wahl Beispiele für die Grunddimensionen des Spiels nach Roger Caillois (<i>agon – alea – mimikry – ilynx</i>).</p>	8
<p>4. Erläutern und vergleichen Sie zwei Modelle für das Game Design (wesentliche Strukturelemente, Unterschiede und Gemeinsamkeiten).</p>	9

5. Erläutern Sie drei Besonderheiten von Computerspielen im Vergleich mit anderen Spielformen im Sinne des <i>Rules of Play</i> -Ansatzes von Salen & Zimmerman.	6
6. Erläutern sie die typischen Phasen der Spieleentwicklung.	10

<p>7. Erläutern Sie das Producer-Consumer-Pattern anhand eines Beispiels und nennen Sie ein Genre, das sich für dieses Verfahren eignet. Begründen Sie Ihre Entscheidung kurz.</p>	7
<p>8. Nennen Sie drei Phasen aus der Spieleentwicklung in denen ein Spiel evaluiert werden kann und geben Sie jeweils eine UX-Methode dafür an.</p>	6

<p>9. Definieren sie Sport und eSports und zeigen Sie drei Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf.</p>	7
<p>10. Grenzen Sie <i>playing</i> und <i>gaming</i> mit Bezug zur sportlichen und spielerischen Tätigkeit voneinander ab.</p>	4

11. Nennen und erläutern Sie drei aktuelle Entwicklungen im Bereich eSport.	6
12. Erläutern Sie, was man unter <i>Casual Gaming</i> und <i>Exergaming</i> versteht.	6
	90