



Klausur zur Vorlesung Game Engineering und Entertainment Computing

(SS 2020, LV-Nr. D-36618a/b)

Mittwoch, 5. August 2020

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

Allgemeine Hinweise

1. Bearbeitungszeit: 60 Minuten.
2. Maximal erreichbare Punktzahl: 60. 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 die die Definition von Spiel nach Roger Caillois. Inwiefern ist sie auch zur Beschreibung von Computerspielen geeignet? Illustrieren Sie dies an einem Beispiel Ihrer Wahl.	9

2. Im Wikipedia-Artikel zu *Minecraft* (<https://de.wikipedia.org/wiki/Minecraft>) wird dieses Spiel wie folgt beschrieben.:

„Das Hauptaugenmerk liegt auf der Erkundung und Entdeckung der von Höhlen und Dungeons durchzogenen Spielwelt sowie dem Bau eigener Gebäude und Vorrichtungen. Der Spieler kann Rohstoffe abbauen („Mine“), diese zu anderen Gegenständen weiterverarbeiten („Craft“) und gegen Monster kämpfen.[23] Das Spiel gibt allerdings eine Reihe von Aufgaben (sogenannte „Fortschritte“) vor, die unter anderem den Einstieg in das Spiel erleichtern sollen.[24] Minecraft wird standardmäßig aus der Egoperspektive, aber mit der Möglichkeit, in die Third-Person-Perspektive zu wechseln, gespielt.[25] Der Spieler kann sich frei in der Minecraft-Spielwelt bewegen. Sie wird prozedural generiert und ist, in der Java-Edition, praktisch unendlich groß [...]“

a) Erläutern Sie anhand des Textes den Genre-Begriff für Computerspiele. Welchen Genres lässt sich dieses Spiel zuordnen und warum?

b) Was versteht man unter der ludologischen und der narratologischen Perspektive im Computerspiel? Illustrieren Sie dies anhand des obigen Beispiels.

14

3. Evaluation

15

a) Geben Sie zwei Beispiele für typische Evaluationssettings und ihren Bezug zu Entwicklungsphasen von Computerspielen.

b) Erläutern sie *Immersion*, *Flow* und *Playability* als besondere Herausforderungen bei der Evaluation von Computerspielen.

c) Nennen und erläutern Sie eine Computerspiel-spezifische Evaluationsmethode.	
4. Sie sollen ein Spiel entwerfen, das als Narration das akademische Leben an der Universität aufgreift. Skizzieren Sie wesentliche Elemente eines solchen Spiels und nutzen Sie dazu eine Game Design-Theorie Ihrer Wahl.	8

5. Geben Sie eine kurze Übersicht zu den Entwicklungsphasen eines Spieles und den dazu jeweils erforderlichen / nützlichen Dokumenttypen.

8

6. Nennen und erläutern Sie zwei aktuelle Trends bei der Entwicklung von Computerspielen.	6
	60