

Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel

Thema:

Entwicklung und Evaluation eines Spielkonzepts für ein neuartiges Logikrätsel

Art:

BA

BetreuerIn:

Raphael Wimmer

BearbeiterIn:

Andreas Weber

ErstgutachterIn:

Raphael Wimmer

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

game design, fun, puzzle

angelegt:

2020-11-03

Antrittsvortrag:

2020-11-23

Hintergrund

Durch die wachsende Verbreitung von modernen Smartphones haben viel mehr Nutzer Zugriff auf überwiegend kostenlose „mobile games“. In Deutschland hat das Smartphone bereits den PC als beliebteste Spieleplattform abgelöst und laut einer Umfrage spielt fast jeder Zweite (46%) zumindest gelegentlich Video- oder Computerspiele [1]. Im Zuge der Corona-Pandemie steigt ebenfalls die Spieldauer pro Tag der einzelnen Nutzer. Die erfolgreichsten Spiele finden sich dabei in den verschiedensten Genres wieder und weisen unterschiedliche Merkmale auf. Rätsel oder puzzle Spiele haben dabei mit dem Aufschwung von mobilen Endgeräten wieder an Beliebtheit dazugewonnen [2]. Für lang anhaltenden Spielspaß sind viele verschiedene Faktoren notwendig und nicht zwingend gute oder realistische Grafik (zum Beispiel das meistverkaufte Videospiel: Minecraft mit 180 Millionen Käufen) [3].

Zielsetzung der Arbeit

Ziel der Arbeit ist es, allgemeine und spezielle Anforderungen und Faktoren zu untersuchen, die für ein erfolgreiches Spiel und einen dauerhaften Spielspaß verantwortlich sind. Diese Faktoren sollen in einem Logikrätsel als App für das Smartphone umgesetzt werden. Das Spiel besteht aus einem 10×10 großem Gitter, dass mit den Farben Rot, Gelb, Grün und Blau korrekt ausgefüllt werden muss. Dem Nutzer helfen dabei grundsätzliche Spielregeln und verschiedene Hinweise. Der Spielverlauf ähnelt zum Beispiel dem eines Sudokus oder eines Nonogramms. Anschließend sollen Benutzbarkeit und Funktionsfähigkeit evaluiert werden.

Konkrete Aufgaben

- Recherche zu Game Design und Definition von wichtigen Faktoren und Richtlinien für „erfolgreiche“ Spiele (2 Wochen)
- erste Implementierung eines Prototypen als Smartphone-Anwendung (2 Wochen)
- Evaluation mit Endnutzern (1 Woche)
- Überarbeiten der Implementierung auf Basis der Testergebnisse (1 Woche)
- Dokumentation in einer schriftlichen Ausarbeitung (2 Wochen)

Erwartete Vorkenntnisse

- Grundlagen Usability
- Grundlagen App-Entwicklung
- Interesse an Spiele-Entwicklung

Weiterführende Quellen

- [1] <https://www.zeit.de/news/2020-08/20/umfrage-corona-pandemie-beschert-gaming-branche-eine-n-boom>
- [2] <https://www.androidauthority.com/best-android-puzzle-games-530846>
- [3] <https://www.get-in-it.de/magazin/arbeitswelt/branchen/games-branche>
- https://gamezoom.net/artikel/Das_sind_die_beliebtesten_Handy_Spiele_2020-45478
- Raph Koster (2004). A Theory of Fun for Game Design.
- John M. Quick, Robert K. Atkinson (2012). The Gameplay Enjoyment Model.
- Adams E. (2013). Fundamentals of Game Design.
- Linehan et al. (2014). Learning curves: analysing pace and challenge in four successful puzzle games.

From:

<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:

<https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/logikraetsel?rev=1605787405>

Last update: **19.11.2020 12:03**

