

# Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospiele

Thema:

Untersuchung des Spiel- und Nutzererlebnisses im Verhältnis zur visuellen Darstellung in Videospiele

Art:

BA

Betreuer:

Christian Wolff

Student:

Christian Wimmer

Professor:

Christian Wolff

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Computer Game, Video Game, Playability, Usability, User Experience, Medientechnik, Auflösung, display

angelegt:

2018-08-03

Beginn:

2018-08-01

Anmeldung:

2018-08-03

Antrittsvortrag:

2018-09-17

Ende:

2018-10-03

## Hintergrund

Der Erfolg von Videospiele scheint kein Ende zu nehmen. Kontinuierliche Verbesserungen in sämtlichen Bereichen aber insbesondere in der Grafik unterstützen diesen Erfolg in einem erheblichen Maß. Spiele werden immer realistischer gestaltet. Dies ist einer der Punkte, der dafür sorgt, dass mit Videospiele regelmäßig hohe Umsätze erzielt werden. Hierbei stellt sich die Frage in welchem Umfang diese Optimierungen im Grafikbereich einen Einfluss auf das Spielerlebnis haben und inwiefern es sich lohnt diese Forschungen weiter zu verfolgen oder ob es für die Spieleindustrie lukrativer ist in andere Bereiche zu investieren oder in anderen Bereichen zu forschen.

## Zielsetzung der Arbeit

In dieser Bachelorarbeit soll zuerst geklärt werden, welche Bereiche das Spiel- und Nutzerverhältnis

stark in Bezug auf die User-/und Gameexperience beeinflussen. Dabei wird ein stärkerer Fokus auf die visuellen Aspekte gelegt und untersucht. Zuerst soll eine geeignete Konsole ausgesucht werden in der die Änderungen in der visuellen Darstellung ersichtlich sind. Anschließend ist es notwendig ein Spiel auszuwählen, welches schnell verständlich und einfach zu spielen ist um für alle Teilnehmer gleiche Bedingungen zu schaffen. Das Spiel- und Nutzererlebnis wird durch geeignete Fragebögen erfasst und anschließend durch statistische Verfahren analysiert.

## Konkrete Aufgaben

Konzeptionierung und Durchführung einer Nutzerstudie:

- Einarbeitung in die Bereiche der Usability, User Experience/Game Experience/Playability sowie den
- Grafikbegrenzungen von Konsolen und deren Spielen
- Erstellung eines Experiments durch Auswahl von geeigneten Testobjekten, eines geeigneten Testumfelds und Testerhebungsmethoden (Fragebögen, Interview)
- Auswertung der verwendeten Testmethoden zur Evaluation
- Statistische Analyse
- Schriftliche Ausarbeitung

## Erwartete Vorkenntnisse

- Durchführen von Nutzerstudien
- Grundlagen im Erheben von qualitativen und quantitativen Daten
- Statistische Grundlagen

## Weiterführende Quellen

Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. (Eds.). (2018). Games User Research. Oxford University Press.

Bernhaupt, R., & Mueller, F. F. (2016, May). Game user experience evaluation. In Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 940-943). ACM.

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

Permanent link:  
[https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung\\_des\\_spiel-\\_und\\_nutzererlebnisses\\_im\\_verhaeltnis\\_zur\\_visuellen\\_darstellung\\_in\\_videospielen?rev=1539948824](https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/untersuchung_des_spiel-_und_nutzererlebnisses_im_verhaeltnis_zur_visuellen_darstellung_in_videospielen?rev=1539948824)

Last update: 19.10.2018 11:33

