



Diplomanden- und Doktorandenseminar
des Instituts für Informatik

Skill-Systeme in Computerspielen am Beispiel von Porta Aenigma

Sebastian Hanschke, TU Clausthal

Computerspiele sind für die Mehrheit der Bevölkerung ein nicht mehr weg zu denkender Bestandteil der Freizeitgestaltung. So verwundert es auch nicht, dass der Umsatz der Spieleindustrie in den letzten Jahren tendenziell erheblich angestiegen ist. Dies macht die Bedeutung der Computerspiele für die Spieleindustrie und die Bevölkerung deutlich. Aus diesem Hintergrund ist es wichtig zu ergründen, welche Faktoren Käufer dazu bewegen können, ein Computerspiel als gut zu bewerten und auch, wie Computerspiele in der Nutzung verbessert werden können.

Im Rahmen dieser Arbeit wird untersucht, ob und inwiefern Skill-Systeme solch einen Faktor darstellen können. Dazu wird, neben der Vorstellung einiger ausgewählter bereits existierender Skill-Systeme, insbesondere das Skill-System des Spiels Porta Aenigma, welches im Rahmen eines Fortgeschrittenen-Projekts an der technischen Universität Clausthal entwickelt wurde, hinsichtlich seiner Bedeutung und Wirkung auf den Spieler näher untersucht. Die Untersuchung findet mit Hilfe einer empirische Studie statt, in der drei verschiedene Varianten des Spiels Porta Aenigma, unter anderem auch das ursprüngliche Spiel, mit einander verglichen werden, wobei sie sich nur in ihrem Skill-System unterscheiden.

Montag, den 01.07.2013

11 Uhr s.t. in Raum 106, IfI, Julius-Albert-Straße 4