

# Computerspiele 1

Dauer: 35 Minuten

## Vorbereitungsphase

Wie lange sollte man sich auf die Klausur vorbereiten?

unbekannt

Wie hast du dich vorbereitet (allein, in der Gruppe)?

unbekannt

## Verlauf der Prüfung

Welche Fragen wurden konkret gestellt?

- Pixel- vs. Vektorgrafik?
- Unterschied Wissenschaft und Computerspiele
- Arten des Spielens
- Kognitionstheoretische Ansätze
- Katharsis-Theorie
- Dramaturgie: Exposition, Krise, Klimax
- Indizierung (juristisch)
- Dramentheorie des Aristoteles und Anwendung auf Computerspiele
- Welche Probleme gibt es zwischen Interaktivität und Handlungsaufbau?
- Welche Techniken zur Spannungssteigerung gibt es?
- Was ist das besonders an Computerspielen (im Gegensatz zu "normalen" Spielen)?
- Welche Arten der 3D-Beschleunigung gibt es?
- Was ist Clipping, View-Frustum-Culling, Mip-Mapping, Level of Detail; Wozu braucht man das?
- Unterschied zwischen Filmen/Büchern und Computerspielen?
- Worauf sollte man bei gutem Spieldesign achten (oberflächlich)?
- Welche Arten von User-Interfaces gibt es und wie sehen sie typischerweise aus? (in-game- und shell-interface)
- Wie sieht ein gutes Interface aus und warum ist das wichtig?
- Warum nimmt man besser "normale" Bildschirme als 3D-Brillen?
- Welche Arten der Immersion gibt es?
- Auf welche unterschiedlichen Arten denken Jungen und Mädchen? Warum denken sie unterschiedlich?
- Ist das Verhältnis zwischen Männer- und Frauen-Spielfiguren in Computerspielen ausgeglichen?
- Wie werden Frauen häufig in Computerspielen dargestellt?