



# 333Exposé zur Bachelorarbeit

## Design (B.A.)

gemäß der Allgemeinen Studien- und Prüfungsordnung für Bachelorstudiengänge (ASPO) der Hochschule Macromedia staatlich anerkannte Hochschule für angewandte Wissenschaften der Macromedia GmbH mit Sitz in Stuttgart, University of Applied Sciences und den jeweiligen Studien- und Prüfungsordnungen.

**Das Exposé zur Bachelorarbeit ist nur im Zusammenhang mit der Unterschrift des/der Prüfer:in und unter der Bedingung, dass alle Zulassungsvoraussetzungen erfüllt sind, gültig.**

**Das Exposé zur Bachelorarbeit muss online in Ihrer Macromedia Community ([my.macromedia.de](http://my.macromedia.de)) unter Mein Studium → Abgabe und Praktika eingereicht werden. Die Frist zur Einreichung entnehmen Sie bitte dem Merkblatt ‚Vorabinfos zu den Prüfungen‘, das Ihnen in der ersten Woche des Semesters zur Verfügung gestellt wird und dem Merkblatt ‚Termine BA-Arbeit‘. Dieses finden Sie unter Student Services → Prüfungswesen → Abschlussarbeit in Ihrer Macromedia Community.**

| PERSÖNLICHE ANGABEN  |   |             |                     |
|----------------------|---|-------------|---------------------|
| Name, Vorname:       | Loewe, Laurin   |             |                     |
| Matrikelnummer:      | F-100332  | Kohorte:    | F-UBf DS GDS 6d 21W |
| Geburtsdatum:        | 30.01.2003  | Geburtsort: | Remscheid           |
| Staatsangehörigkeit: | Deutsch   |             |                     |
| Straße:              | Im Merzentel 30   |             |                     |
| PLZ:                 | 79280   | Ort:        | Au                  |
| E-Mail:              | <a href="mailto:laurin@loewe-design.de">laurin@loewe-design.de</a><br>lloewe@stud.macromedia.de | Telefon:    | +49 163 199 3482    |

| ANGABEN ZUR BACHELORARBEIT |  |
|----------------------------|--|
| Arbeitstitel:              | Entstehung neuer Genres: Survivor-Like und Autobattler -<br>Wie viel Gameplay braucht ein Spiel? |
| Name Erstprüfende*:        | Ephraim Wegner   |

\* Bei Zweitkorrektur in Folge einer Benotung mit der Note 5 benennt der Studiengangleiter oder die Studiengangleiterin aus den Reihen der Professoren und Professorinnen an der Hochschule Macromedia, University of Applied Sciences einen Zweitprüfende an einem anderen Standort als dem der Erstprüfende.

|  |
|--|
| <p>Wird die Bachelorarbeit in Kooperation mit einem Unternehmen geschrieben?:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Nein</p> <p><input type="checkbox"/> Ja</p> <p>Name des Unternehmens:</p> <p>Ansprechpartner:</p> |
|--|



#### RECHTLICHE RAHMENBESTIMMUNGEN

- ✓ Ich habe die Richtlinien für Bachelorarbeiten im Studiengang Design (B.A.) der Hochschule Macromedia, University of Applied Sciences zur Kenntnis genommen. Die Richtlinien stehen mir in der Community (my.macromedia.de) zur Verfügung.

#### SPERRVERMERK – BITTE NUR ANKREUZEN WENN ZUTREFFEND

- ☐ Die geplante Bachelorarbeit beinhaltet vertrauliche Informationen. Eine Einsicht in diese Bachelorarbeit ist nicht gestattet. Ausgenommen davon sind die betreuenden Professoren/Lehrbeauftragten sowie Mitglieder des Prüfungsausschusses und der zuständigen Prüfungskommission. Eine Veröffentlichung und Vervielfältigung der Bachelorarbeit – auch in Auszügen – ist nicht gestattet.

**Hinweis:** Bitte beachten Sie, dass der Titel Ihrer Abschlussarbeit max. 255 Zeichen (inkl. Leerzeichen) umfassen darf. Bitte beachten Sie weiter, dass der Titel mit Ihrem Betreuer/Ihrer Betreuerin abgesprochen werden muss und als ein Aspekt in die Bewertung Ihrer Abschlussarbeit eingeht.

Das Exposé zur Bachelorarbeit soll folgende Angaben auf insgesamt eins bis zwei Seiten enthalten:

- (1) wesentliche Fragestellungen,
- (2) geplante Vorgehensweise,
- (3) Gliederungsvorschlag.

In den letzten Jahren ist ein Trend zu beobachten, bei dem bestimmte Spiele eine Reduktion an Gameplay und Mechaniken aufweisen. Insbesondere bei AAA-Spielen wird diese Lücke durch verstärkte Grafik, Immersion und eine ausgefeilte Storyline gefüllt. Dieser Trend ist auch in AA- und Indie-Spielen erkennbar, besonders bei der Analyse von zwei aufkommenden Genres: Survivor-Like und Autobattler.

Dies führt zur Frage, wie viele Mechaniken und wie viel Gameplay ein Spiel benötigt, um eine unterhaltsame Erfahrung zu bieten, und wodurch diese Entwicklung ausgelöst wird.

Um dieser Entwicklung auf den Grund zu gehen, versuche ich verschiedene Auslöser zu identifizieren. Dabei fokussiere ich mich auf wissenschaftlichen Feststellungen, Statistiken und Analyse von Spielen.

Für meine praktische Umsetzung der Bachelorarbeit plane ich, ein Spielkonzept mehrfach umzusetzen und dabei die Menge des Gameplays sowie die Anzahl der Mechaniken und Interaktionsmöglichkeiten zu variieren. Mein Ziel ist es herauszufinden, wie man trotz einer begrenzten Anzahl an Entscheidungen ein interessantes Spiel gestalten kann. Außerdem werde ich untersuchen, ab welchem Punkt die Spieler aufgrund einer Überfülle an Mechaniken und Entscheidungen überfordert sind.

Die Grundidee des Spielkonzepts besteht darin, eine Insekten-Kolonie zu begleiten und ihre Entwicklung zu verfolgen. Im Extremfall der Simulation würden die Spieler lediglich beobachten, wie die Insekten autonom arbeiten und sich entwickeln, ohne dabei Einfluss ausüben zu können. Der nächste Schritt wäre stellenweise die Insekten zu kontrollieren, sei es nun über ihre Entwicklung zu bestimmen, beispielsweise ob sie Flügel entwickeln und fliegen können, oder sie mit Duftspuren zu lenken. Das andere Extrem wäre die vollständige Kontrolle, wobei die Spieler allen Insekten Befehle erteilen und ihre Entwicklung genau steuern könnten.

Diese Variationen sollen als additives System aufgebaut werden, wodurch man präzise die Kontrolle an verschiedenen Stellschrauben einstellen kann.



Gliederungsvorschlag:

0. Einleitung

1. Was bedeutet Spiel?

1.1. Unterschied zur Simulation oder Filmen

1.2. Entscheidungen bewerten und ihren Einfluss auf ein Spiel

2. Zielgruppenentwicklung: Gaming für den Mainstream

2.1. Der Einfluss von Filmen auf Spiele

2.2. Sludge-Content, Social Media und die Auswirkung auf andere Medien

3. Aufkommen zweier neuer Genres: Survivor-Like und Autobattler

3.1. Autobattler: Ein Vergleich mit anderen Strategy-Genres

3.2. Survivor-Like: Der Unterschied zu Rogue-Like

3.3. Der Trend zur Reduktion der Entscheidungen

4. Fazit

5. Ausblick

---

Ort/Datum, Unterschrift Erstprüfer/in

Freiburg / 12.4.23 L. Fenne

---

Ort/Datum, Unterschrift Antragsteller/in