

Abstract

Deutsch

Games haben in der heutigen Zeit einen starken Einfluss auf unser Wohlbefinden.

Erfahrene Spieleentwickler kreieren daher bewusst bestimmte Erfahrungen, die der Spieler erleben soll und auf die sich der Spieler einlässt. Durch Videospiele können wir verschiedene Erfahrungen wie, Freude, Angst, Wut, Überraschung, Vertrauen, Anspannung und Entspannung durchleben.

In meiner Thesis möchte ich darlegen welche Werkzeuge Spieleentwickler zur Verfügung haben, um eine entspannende Erfahrung für die Spieler zu erstellen. Anhand einer Quantitativen Auswertung verschiedener Videospiele, welche das Ziel haben, eine Entspannende Atmosphäre für die Spieler zu kreieren, habe ich eine Ansammlung an Regeln entwickelt, welche Spiele Entwickler nutzen können um diese Erfahrung zu erstellen.

English

Games have a strong influence on our well-being in today's world.

Experienced game developers therefore consciously create certain experiences that the player should experience and that the player gets involved with. Through video games, we can live through different experiences such as joy, fear, anger, surprise, trust, tension and relaxation.

In my thesis I would like to show which tools game developers have at their disposal to create a relaxing experience for the players. Based on a quantitative evaluation of various video games that aim to create a relaxing atmosphere for the players, I have developed a set of rules that game developers can use to create this experience.



Artefakt - OmoTomO