**Computerspiele entwickeln**

Von Lucien Ryter

# Inhaltsverzeichnis

[Inhaltsverzeichnis 2](#_Toc461788048)

[Vorwort 3](#_Toc461788049)

[Zielsetzung 3](#_Toc461788050)

[Aspekt Technik 3](#_Toc461788051)

[Aspekt Geschichte 3](#_Toc461788052)

[Aspekt Wirtschaft 3](#_Toc461788053)

[Aspekt Identität und Sozialisation 3](#_Toc461788054)

# Vorwort

Mit der gigantischen und fast schon beispielslos schnellen Verbreitung des Computers, hat sich auch das Spielen, eine der wichtigsten und prägendsten Tätigkeiten des menschlichen Individuums, zu einer beliebten technischen Freizeitgestaltungsform avanciert.

1952 war das Jahr, indem das erste namentlich genannte Computerspiel entwickelt wurde. Seitdem hat sich ein neues Genre zu einem riesigen und breit gefächerten Wirtschaftszweig entwickelt.

Auch ich habe mich mit meiner Berufswahl diesem Fachgebiet gewidmet. Computerspiele entwickeln war und ist auch immer noch mein Traumberuf, die Hoffnung mir diesen Traum erfüllen zu können verflog jedoch in den Jahren meiner Jugend bei genauerer Betrachtung der Ausbreitung des Genres in der Schweiz. Dass ich heute doch auf Beruflichem Wege Computerspiele entwickeln kann, ist eher ein Zufall.

Der Grund weshalb ich mich für dieses Thema entschieden habe ist einerseits aus persönlichem Interesse, da ich mich selbst privat mit Computerspielen befasse und auch selber entwickle. Ein weiterer wichtiger Punkt, welcher mich zu diesem Entschluss geführt hat, ist die Hoffnung die in der Vertiefungsarbeit gewonnen Erkenntnisse in meinem Geschäft positiv miteinfliessen zu lassen.

Durch eine Umfrage möchte ich möglichst viele Menschen erreichen und erforschen, welche Aspekte dem Durchschnittsspieler an einem Computerspiel besonders wichtig sind. Was macht ein gutes Spiel aus? Wie sieht das Traum-Spiel eines Durchschnittspielers aus? Die Ergebnisse dieser Umfrage werden mir hoffentlich eine Antwort auf diese Fragen geben und gleichzeitig als Grundlage für meine Recherche zum wirtschaftlichen Aspekt dienen.

Durch den Gedanken, was anderen Spielern wichtig ist, kam ich von meiner eigenen Vorliebe von Multiplayer Spielen, zu dem sozialen Aspekt den ich erforschen will. Wie wichtig ist den Leuten die Interaktion von Fremden Spielern oder Freunden im eigenen Spiel, braucht es online Ranglisten um sich miteinander zu messen und können durch Computerspiele vielleicht sogar Freundschaften entstehen?

Abgeleitet davon forsche ich über den geschichtlichen Hintergrund von Computerspielen. Wie haben die Spiele oder gar die Spieler sich entwickelt? Was sind die Meilensteine dieser Branche und was ist in naher Zukunft zu erwarten?

# Meinungsforschung

Durch eine ausführliche Umfrage versuche ich herauszufinden, welche Aspekte dem Durchschnittsspieler wichtig sind. Die Fragen, die ich in dieser Umfrage stellen werden sind:

1. Alter?
2. Seit wann Spielen Sie?
3. Liebste Spielekategorie?
   1. Denk
   2. Geschick
   3. Sport
   4. Action
   5. Brett & Karten
   6. Jump & Run
   7. Simulationen
   8. Strategie
   9. Kinder
4. Wie wichtig ist Ihnen die Grafik? 1-10
5. Wie wichtig ist Ihnen die Story? 1-10
6. Wie wichtig ist Ihnen die Spielemechanik (Steuerung)? 1-10
7. Wie wichtig ist Ihnen der Mehrspieler Aspekt?
8. Lieber lokal mit Freunden an einer Konsole spielen oder über das Internet?

Ausserdem werden noch die in dem späteren Thema «Identität und Sozialisation» behandelten Fragen in diese Umfrage miteingebunden. Somit ist diese Umfrage zweierlei Aspekten gerichtet, Wirtschaft und Identität und Sozialisation.

# Aspekt Identität und Sozialisation

Mir Persönlich ist der Mehrspieleraspekt in einem Spiel sehr wichtig. Ich suche die Herausforderung, eine Aufgabe mit Einfluss von Gegnern oder kooperierenden Mitspielern zu bewältigen und mich mit ihnen zu messen.

Das faszinierende für mich daran ist, dass Personen, welche einem bis zu diesem Zeitpunkt völlig fremd sind, plötzlich unberechenbaren und meist enormen Einfluss auf das eigene Spielerlebnis nehmen können. Durch diese Faszination erwische ich mich immer wieder dabei, wie ich mich stundenlang in den abenteuerlichen, actionreichen, kriegerischen oder sogar sportlichen Onlinewelten meiner Games verliere.

Da ich herausfinden will, wie andere Nutzer zu der Wichtigkeit einer Onlinefunktion stehen, werde ich mir das in mehreren Fragen über eine Online Umfrage beantworten lassen.

# Aspekt Geschichte

# Aspekt Wirtschaft

Computerspielentwicklung ist in der Schweiz keine gross verbreitete Tätigkeit und das nicht ohne Grund. Einerseits fehlen den wenigen Unternehmen in der Schweiz die Fachkräfte, also Programmierer die auf dem Bereich Computerspiele spezialisiert sind. Andererseits ist es praktisch unmöglich mit der gigantischen Konkurrenz in Amerika und anderen Ländern mitzuhalten.

Viele Studios sind deshalb auf mobile Applikationen umgestiegen. Minispiele für Smartphones Tablets oder ähnlichem können mit geringem Aufwand und Kosten Millionen erzielen. Ein Paradebeispiel dafür ist die App Flappy Bird die //FlappyBird Wiki eintrag copy paste//

# Zielsetzung

## Aspekt Technik