

Bachelor- und Master-Thesen

In Arbeit

Masters

- Damiano Weidenhausen (2024) *Creating a Fortiche-inspired Environment in Unreal Engine 5*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Maik Helfrich
- Hasbi Adenan *Procedural Tool for Creating Cave Levels in Video Games Using Houdini and Unreal Engine 5*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Simon Dewert (HAW)
- Immanuel Becker *Das Dialog-Spiel im Videospiel – Ein Prototyp zur Untersuchung des Konzepts*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Anke Günther
- Eric Kirschstein *Angst und Kontrolle im Echtzeitstrategiespiel*. Master-Thesis. Betreuung. Gunther Rehfeld Anke Günther
- Vincent Krenzke *Skalierbarkeit eines (Unity-)Projekts: Einführung eines Dependency Injection Frameworks, Addendums, Definitions und Design Patterns*. Master-Thesis. Eike Langbehn Anke Günther

Bachelors

- Nicolas Petrzik (2024) *Taxonomie für interaktive Narrative in neuzeitliche Singleplayer Spiele*, Bachelor-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker

2024

Masters

Bachelors

2023

Masters

- Annika Heilmann (2023). *Starke Frauen können das nicht allein. Analyse der Rollen weiblicher Hauptcharaktere in „Assassin's Creed“ aus Narrative Design-Perspektive*. Master-Thesis. Betreuung Kolja Bopp Lena Falkenhagen (UE)
- Andreas Gaschka (2023). *Konzeption und Prototypisierung eines Cut and Scratch-Lernspiels für Disk Jockeys*. Master-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker Greule, R.
- Markus Albert (2023). *Soziologische und Sozialpsychologische Grundlagen des Aufbaus einer Game Community*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Simone Mayer (2023). *Umsetzung einer Boss-Herausforderungen am Beispiel von „Light of Atlantis“ – ein Plattformspiel mit Puzzle-Elementen*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Kolja Bopp
- David Benson (2023). *Zerstörung: Warum wird „spielerisches Zerstören“ durch Ludologen literarisch kaum thematisiert?* Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Lena Jordan (2023). *Portrayal of Anxiety Through Restriction of Player Agency in Video Games*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Kira Wanjek (2023). *Portraying Moral Dilemmas through Video Games*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Alexander Nham *Zur Wirkung musikalischer Strukturen – Empirische Soundtrack Komposition für Light of Atlantis*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Ralf Hebecker

- Luisa Höhne Nachempfindbarkeit in Night in the Woods – Eine Analyse der Wirkung der Erzählung auf Millennials und Gen Z. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Sascha Reinhold
- Philip Sonnleitner (2023). *Konzeption und Ausarbeitung eines Controllers basierend auf vibrotakilem Feedback mit dazu passender Anwendungsentwicklung*. Master-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker Anke Günther

Bachelors

- Haase, P. (2023). *Development and Evaluation of a Procedural Generation Algorithm for Game-Ready Building Interiors*. Bachelor-Thesis. Betreuung Eike Langbehn Ralf Hebecker
- Moritz Helmling (2023). Das Thema Nachhaltigkeit im Bereich Serious Gaming anhand der Projekte "But what about Avocado?" und "Crossroads". Bachelor-Thesis. Betreuung Anke Günther Kolja Bopp
- Joseffa Steuernagel *Sexismus in Computerspielen – Entwicklung eines Testverfahrens zur Überprüfung von Stereotypen in Computerspielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Eike Langbehn Anke Günther

2022

Masters

- Mario Martinez (2022). *Cultural Game El Salvador*. Master-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker Kolja Bopp
- Lien Le Thi (2022). *Visuelle Gestaltung der Interaktion in einem Textspiel*. Master-Thesis. Betreuung Kolja Bopp Michael Benrad
- Albert Bednarski (2022). *Optimierung des Entwurfsprozesses von Spielcharakteren am Beispiel eines „League of Legends“-Champions*. Master-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker Eric Jannot
- Nadine Oestreich (2022). *Wie wirkt sich Atmosphäre in Horror-Videospielen auf das Angstgefühl der Spieler aus?* Master-Thesis. Betreuung Eric Jannot Ralf Hebecker
- Renata Samà (2022). *Wie werden Emotionen und Charaktermerkmale von 2D Spiel-Charakteren durch Animationen ausgedrückt? Eine Fallstudie zur praktischen Umsetzung von Charakteranimationen in einem 2D Spiel und eine Auswertung der Animationen in Bezug auf ihre emotionale Ausdrucksfähigkeit*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Kolja Bopp
- Eric Massenberg (2022). *Entwicklung von Videospielen für den AR Golftrainer Puttview*. Betreuung Anke Günther Posniak, L.
- Charly Preisig (2022). *Adaption des Game Genre Platformer: Konzipierung und Entwicklung eines Prototyps für Virtual Reality*. Eike Langbehn Maik Helfrich
- Fischer, V. (2022). *Entwicklung eines 3D-Character Creators auf theoretischer Grundlage*. Ralf Hebecker Maik Helfrich
- Torben Weit (2022) *Emergent Gameplay*. Master-Thesis. Betreuung Eric Jannot Kolja Bopp
- Dettmers, S. (2022). *Guiding Player Perception in Level Design to Influence Game Flow*. Betreuung: Eric Jannot Wiehagen, A.
- Alina Fasen (2022) *Die Welt der Linkshänder:innen: Entwicklung einer VR-Anwendung zur Simulation von Alltagssituationen*. Master-Thesis, Betreuung Eike Langbehn Anke Günther
- Fricke, Lisa-Marie (2022) *Die Heldenreise – wie passt man das Klischee auf sein eigenes Worldbuilding an?* Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Gunther Rehfeld

Bachelors

- Kolbeck, N. (2022). *Unity News Game*. Bachelor-Thesis. Betreuung Eric Jannot Ralf Hebecker
- Jakob l'Etienne (2022). *Schwierigkeit in Videospielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Maik Helfrich Kolja Bopp
- Perschow, N. (2022). *Entwicklung eines asymmetrischen kommunikationsbasierten VR-Koop-Spiels mit Fußtracking-System*. Betreuung Prof. E. Langbehn Maik Helfrich

- Steidle, N.-C. (2022). *Quantitative und qualitative technische Analyse von Tools zur Materialerstellung für die Unreal Engine 5*. Betreuung Ralf Hebecker Benjamin Assig
- Bendixen, L. (2022). *Leaks in der Videospieldwelt – Was für ein Hype entstehen kann und welche Vor- und Nachteile ergeben sich für Spieleentwickler?* Betreuung Prof. F. Schade Maik Helfrich
- Behrens, N. (2022). *Monetarisierungsstrategien und Game Design in Free To Play Spielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Kolja Bopp Eric Jannot

2021

Masters

- Arne Sibilis (2021). *Implementierung eines interpersonellen Verhaltensmodells als Computerspiel zur empirischen Untersuchung sozialer Interaktionen*. Master-Thesis. Betreuung Ralf Hebecker Westermann, S.
- Chen, Xuecong (2021): „*Cinematic Sound Design in 3D RPGs*“. Master-Thesis (Sound Vision). Betreuung Thomas Görr Kolja Bopp
- Rath, Corinna (2021): „*Taking a closer look: the effect of character presentation on the attachment of players towards characters in the real-time tactics genre*“. Master-Thesis. Betreuung Kolja Bopp Anke Günther
- Mircea, D. (2021). *Thrill und Sensation Seeking in Games*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Arndt, L. (2021): *Iterative Playtesting for Mobile Games – Theory and Method*. Master-Thesis. Betreuung Anke Günther Kolja Bopp
- Balmes, L. (2021). *Spielend Geschichte lernen: Das visuelle Design eines Spiels über das Reich der Inkas*. Master-Thesis. Betreuung Kolja Bopp
- Gunther Rehfeld, Arous, I.
- Jäckel, F. (2021). *Computerspieleförderung in Deutschland mit besonderem Fokus auf Hamburg*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Kolja Bopp
- Haberland, J. (2021). *Körpersprache in Videospielen*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Hucko, M.
- Kohlmann, S. (2021). *Die Bedeutung von Natur in Videospielen – Eine Betrachtung des Naturverständnisses in Bezug auf Design und Funktion*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Peinsold, F. (2021). *Eignung von Gyroskop-Controllern als Maus-Ersatz in Videospielen*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Günther, A.
- Raupp, T. (2021). *LGBTQ Representation in Contemporary Video Games – The Effects of Gay Content in a Point & Click Adventure Game*. Master-Thesis. Betreuung Hucko, M., Gunther Rehfeld
- Rudolph, K. (2021). *Untersuchung zur Präferenz zwischen gamifizierter Lernmethode und Serious Game – Heuristische Untersuchung anhand eines Prototyps mit der Lernthematik des Inka-Reichs*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Wolf, S. (2021). *Künstlerische Effekte in prozedural erstellten Materialien in Substance Designer*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Assig, B.

Bachelors

- Giese, Paul (2021): „*Entwicklung eines analogen Lernspiels über Dinosaurier*“. Bachelor-Thesis. Betreuung Kolja Bopp Gunther Rehfeld
- Amet, K. (2021). *Vergleich des Drag:On VR Controllern und einem HTC Vive Controller im Hinblick auf Funktion, Haptik und Immersion im Videospiel-Design*. Bachelor-Thesis. Betreuung Maik Helfrich Eike Langbehn
- Dechtjar, A. (2021). *SPLY – delivery system of the future – Konzeption eines Logistik-Systems für Nutzer in Ballungsgebieten und Innenstädten der Zukunft*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Kabel, P.
- Engeland, E. (2021). *Entstehung und Klassifizierung der Idle-Spiele*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Willaschek, W.

- Gundlach, T. (2021). Konzeption eines modularen DAW-Controllers unter besonderer Berücksichtigung der Usability. Bachelor-Thesis. Betreuung Wilk, E., Maik Helfrich
- Ha, S. (2021). *Die Repräsentation gesellschaftlicher Gruppen in digitalen Games – Wie werden durch das Game Design bezüglich der Darstellung und Charakterisierung in digitalen Spielen verschiedene gesellschaftliche Gruppen repräsentiert?* Bachelor-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Willaschek, W.
- Heindorf, J. (2021). *Character Writing in Games*. Bachelor-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Willaschek, W.
- Lühmann, B. (2021). *Retrofeeling – Lassen sich Gefühle rekonstruieren?* Bachelor-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Maik Helfrich
- Malekazhdary, M. (2021). *Betrachtung von motivationsfördernden Spielmechaniken im Hinblick auf Anregung zu Kauf von Zusatzinhalten*. Bachelor-Thesis. Betreuung Maik Helfrich, Willaschek, W.
- Morlok, S. (2021). „Keep Politics out of my Games“ – Warum „politisch“ bei bestimmten Gamern zu einem Kampfbegriff wurde und was das (nicht) mit politischen Spielen zu tun hat. Bachelor-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Martini, N.
- Schneller, L. (2021). *Konzeption und Prototypisierung eines Spatial-Projection-Mapping-Multiplayer-Videogames*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Gaschka, A.
- Stührk, H. (2021). *Untersuchung und Ergänzung von gängigen Turnierformaten im Sport und Esport*. Bachelor-Thesis. Betreuung Schumann, S., Maik Helfrich
- Walter, B. (2021). *Konzeptionierung, Implementierung und Vergleich des Animations-Workflows eines Hauptcharakters eines Indie-Action-Platformers in 2D und 3D*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Gunther Rehfeld

2020

Masters

- Kriz, I. (2020). *Struktur von Bosskämpfen in Indie-Spielen: Praktische Umsetzung eines Boss-Gegners auf Grundlage der Bosskampf-Analyse*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Aabed, A. (2020). *The Art Of “Puzzle-Platformer” Game Genre On Mobile Phones, the development of a 2D “Puzzle-Platformer” mobile game*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Arous, I.
- Abella Ribas, O. (2020). *Artistic Color and Light Applied to Isometric Video Game Assets*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Goße, C.
- Barow, J. (2020). *YOU & I & THE FLAME ein archetypischer tabletop-dungeoncrawler*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Hucko, M.
- Ehlers, A. (2020). *Entwicklung eines Charakterdesigns für die Smite IP: Von der Recherchearbeit zur konzeptionellen Fertigstellung eines ‘Gottes’*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Leissler, M.
- Hentschel, T. (2020). *Enter The Swarm Grid – Konzeption und Umsetzung einer interaktiven Virtual Reality Anwendung zur Visualisierung des Boids-Algorithmus unter Verwendung des Data-Oriented Technology Stack der Unity-Engine*. Master-Thesis. Betreuung Neuhöfer, J., Hebecker, R.
- Jia, J. (2020). *Storytelling through character personality shaping: How to shape character with personality in different ways*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Benrad M.
- Kutsch, J. (2020). *Entwicklung einer Architektur für scriptfähige Variablen in Unity*. Master-Thesis. Betreuung Tolg, E., Hebecker, R.
- Meiburg, M. (2020). *Visuelle Effekte in der Prototypenphase – Konzeption und Entwicklung eines VFX-Plugins in Unity*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Neuhöfer, J.
- Pham, K. N. (2020). *Digital Deceleration Designing a slow game*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Ottrand, J.
- Schiffke, A. (2020). *Analyse der Metabildung von Sammelkartenspielen an drei Beispielen*. Master-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld, Greule, R.

- Schulte, B. (2020). *Evaluating a Colour-dynamic Boundary System for Room-scale Virtual Reality*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.

Bachelors

- Amet, Kemal (2020): *Die Stadt der Zukunft – Wie können jugendliche über Spiel motiviert werden aktiv die Planung zu gestalten?* Bachelor-Thesis. Betreuung Gunther Rehfeld Kolja Bopp
- Brandao da Graca, K. (2020). *Zukunftsorientierte Entwicklung von Webseiten für Smartwatches nach aktuellen Standards*. Bachelor-Thesis. Betreuung Pläß, A., Hebecker, R.
- Gorenbuch, L., (2020). *Wie kann Eye-Tracking Menschen mit starker körperlicher Behinderung helfen?* Bachelor-Thesis. Betreuung Greule, R., Hebecker, R.
- Held, J. (2020). *Konzeptionierung und Umsetzung einer VR-Anwendung zur Untersuchung von Interaktionen zwischen VR- und Desktop-Nutzern*. Bachelor-Thesis. Betreuung Greule, R., Hebecker, R.
- Paulus, T. (2020). *Entwicklung eines Layout-Builders auf Basis von UI-Komponenten*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Breilmann, M.

2019

Masters

- Biedrawa, B., Sekinger, V. (2019). *Theoretische und kreative Konzeption eines politischen Spiels*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Arous, I.
- Curth, S. (2019). *Faszination Endzeit*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Willaschek, W.
- Engel, S. (2019). *3D Lernanwendung – Skelettmuskulatur des menschlichen Körpers*. Bachelor-Thesis. Betreuung Neuhöfer, J., Hebecker, R.
- Gudat, N. (2019). *Posture Games – Realisierung eines Eingabegeräts mit entsprechender Softwarelösung zur spielerischen Verbesserung der Körperhaltung im Sitzen*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Uhing, F. (FH Kiel)
- Kowal, M. (2019). *End of the Line: Der Einfluss des Todes auf Spiele*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Rohlf, T. (2019). *Die visuelle Entwicklung eines Art-Games basierend auf japanischer Mythologie*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Benrad, M.
- Utsch, F. (2019). *Prozedurale Level-Generierung*. Master-Thesis. Betreuung Tolg, B. Hebecker, R.
- Wiehagen, A.. (2019). *Are meaningful choices for combat systems more relevant than polished gameplay?* Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Benrad, M.

Bachelors

- Bode, A. (2019). *Untersuchung der Möglichkeiten der Avataranpassung für verschiedene Genres – Geschlechterorientierte Anpassung und geschlechtliche Gleichstellung von Avataren in digitalen Spielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Ottrand, M.
- Calster, T.v. (2019). *Analyse der Entwicklung von UI-Elementen in mobilen Applikationen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Kabel, P.
- Dargel, C. (2019). *Sammelmechanismen in Spielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Edeler, T.
- Hammer, M (2019). *Welche visuelle Feedback-Methoden erhöhen die Spieler-Motivation?* Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Maik Helfrich
- Lamping, T. (2019). *Computerspiele im Bereich Berufsausbildung, Berufsorientierung und Studium*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Rodewald, V.M.
- Slavujevic, N. (2019). *Online Crowd Gaming – Prototypisierung und Auswertung eines kollaborativen Spiels auf der Plattform „Twitch“*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Gogolin, H.

- Stecker, N. (2019). *Erstellung modularer Gebäude für den Einsatz in Videospielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Schumann, S.

2018

Masters

- Alvarez Yáñez, J. A. (2018). *Forstering of Civic / Political Action through Video Games – The Mobile Game Frack It! as an Example*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Assig, B. (2018). *Neue Wege zur Erschaffung von Texturen und Materials für gegenwärtige Game-Engines am Beispiel der Unreal Engine 4*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Neuhöfer, J.
- Burzelan, K. (2018). *Die Entwicklung eines Spielekonzepts und einer spielbaren Demo zum Thema Demenz*. Master-Thesis. Betreuung Ottrand, M., Rehfeld, G.
- Dohle, K. (2018). *Nuri und die Papierdrachen – Gestalterische Umsetzung einer App für Kinder auf theoretischer Grundlage*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Ottrand, M.
- Gress, F. (2018). *Illustrative und interaktive Exploration der Missstände während der industriellen Revolution in England*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Kardinar, A.
- Hessler, P. (2018). *Illustrative und interaktive Expuloration der Missstände während der industriellen Revolution in England*. Master-Thesis. Betreuung Kardinar, A., Rehfeld G.
- Kormorek, M., Petrov, P., Spreitzer, S. (2018). *Stressoren und Thrills als Stilmittel im Videospiel Adaption einer alltäglichen Handlung für eine herausfordernde Kernmechanik*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Lorenz, J.
- Krause, W. (2018). *Kriterien für die Entwicklung narrativer Computer-Lernspiele mit prototypischer Umsetzung*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Rodewald, V.M.
- Lenz, T. (2018). *Untersuchung der Gesichterdesigns von Monstern in Horror-Videospielen und deren Wahrnehmung durch den Menschen*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Wacker, S.
- Michniewicz, Adam (2018). *Swatch Art Peace Hotel in Augmented Reality – Die hochwertige Darstellung eines 3D Gebäudes mithilfe von Realtime Workflows*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Wolf, K. Beste
- Paulmann, H. (2018). *Übertragung realitätsnaher Rich-Media-Produktvisualisierungsstrategien auf Virtual-Reality-Anwendungen und deren prototypische Anwendung*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.
- Rodriguez Heinlein, F. (2018). *Real-Time Material Authoring and Character Rendering – Realistic Material and Character Workflows for Unreal Engine 4*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.
- Schoenfeldt, A. (2018). *Einsatz von Web-Analytics-Systemen zur Qualitätssicherung von Webapplikationen mit Fokus auf Usability Testing und zur Erkennung technischer Fehler*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Annuth, H.
- Solér, D. (2018). *PLAYGROUND – Die Essenzen des Spielens und wie sie wieder zum Fundament des eigenen Lebens und Erschaffens werden*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, R., Willaschek, W.
- Stadler, M. (2018). *Entwicklung eines Tools für prozedurale Generierung von Schrittsounds*. Master-Thesis. Betreuung Tolg, B., Hebecker, R.
- Thomas, S. (2018). *Rein auditive Spieleentwicklung*. Bachelor-Thesis. Betreuung Görne, T., Hebecker, R.
- Vega, F. S. (2018). *Die Digitalisierung des Alltags durch das Internet der Dinge*. Bachelor-Thesis. Betreuung Mores, R., Hebecker, R.
- Winter, N. (2018). *Optimierte Nutzungsmodelle mobiler Virtual-Reality-Apps für den Lebensmitteleinkauf*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.

Bachelors

- Altenpohl, R. (2018). *Adaption des rhythmusbasierten Levelgenerators Launchpad für ein Infinite Runner Game*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Willaschek, W.

- Bösling, M. (2018). *RFID-basierte Futterüberwachung von Pferden an der Heuraufe*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Mietzner, J.
- Herrmann, M. (2018). *Konzeption und Design einer mobilen Anwendung zur Unterstützung der Freizeit- und Wochenendgestaltung*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Kabel, P.
- Jäckel, F. (2018). *Ethische Dilemmata in nonlinearer Storytelling*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Kempke, G.
- Landig, D. (2018). *Entwicklung und Darstellung von interaktiven, spielnahen Systemen mit Machinations*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Marx, D.
- Sannmann, P. (2018). *Wie wird wirtschaftliche Ungleichheit in Videospielen repräsentiert?* BA-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Dreyer, H.
- Schmidt, D. (2018). *Design Concept of a Car Sharing In-Vehicle Infotainment System*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Koo Rosenmeier, M.
- Schröder, S. (2018). *Game Design und Monetarisierung in Online Multiplayer Spielen*. BA-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Sibilis, A. (2018). *Konzeption und Prototypisierung eines Computerspiels zur Schulung von Logik und Programmiergrundlagen auf der Videospielekonsole „Kuti“*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Weitz, E.

2017

Bachelors

- Dethlefs, M. (2017). *Analysis, design and implementation of 3D virtual reality inventories in video games*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.
- Mischke, F. (2017). *Evaluierung der Erfolgchancen und Risiken der Videospieldesignentwicklung durch Einzelpersonen anhand einer prototypischen Realisierung eines Interactive Story Games*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Ottrand, M.
- Özbek, B. (2017). *Vergleich der Produktionsökonomie exemplarischer Landscape Designs in Unity, Unreal- und CryEngine*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Willaschek, W.
- Sklorz, P. (2017). *Konzeption und Prototypisierung HTML5/JavaScript-basierten Adventure Game Makers mit UI und Noding*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Weitz, E.
- Urffs, A. (2017). *Die Auswirkungen von Virtual Reality auf die Bindung zwischen Spieler und Spielercharakter in Videospielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Kuhr, M.

2016

- Dorokhova, A., (2016). *Motivation in Digital Game-Based Learning – Erfassen und Umsetzen der Faktoren zur Steigerung der Motivation in einem Vokabellernspiel*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Roth, M.
- Gärtner, L. (2016). *Konzeptionierung und Umsetzung eines musikbasierten Computerspiels – Programmierung eines interaktiven und generativen Computerspiels in Unity 3D als Grundlage für die Einbindung der Musik*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Willaschek, W.
- Gohl, L. (2016). *Usability guidelines for the creation and evaluation of functional and engaging tutorials in computer games*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Burkhardt, S.
- Kern, D. (2016). *Gebrauchstaugliche Mediensteuerung in einem typischen Konferenzzentrum nach Interaction Design Prinzipien – Am Beispiel des Projektes ‚Zentrum für Angewandte Luftfahrtforschung (ZAL)‘ Hamburg*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Buck, T.
- Meibauer, M. (2016). *Konzeptionierung und Umsetzung eines musikbasierten Computerspiels – Einbindung der Musik als nichtpassiver Bestandteil in ein Computerspiel*. Bachelor-Thesis. Betreuung Willaschek, W., Hebecker, R.

- Uhr, M. (2016). *Mobile VR Interaction Design – Nutzerzentrierte Gestaltung von smartphone-basierter Virtual Reality*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Tolg, B.

2015

- Arndt, A. (2015). „Quit playing games“ – Untersuchung von Einflussfaktoren, die sich auf das Beenden einer Spielsession auswirken. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Wäschenbach, K. (InnoGames GmbH)
- Bremer, B. (2015). *Regeländerungen und Modifikationen – Erweiterung des Spielerlebnisses*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Witt, N.
- Fitzner, T. (2015). *Prototypische Planung und Umsetzung eines virtuellen 3D-Puzzle-Raumes mit Mobile Gyro Controller*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Greule, R.
- Hofmann, F. (2015). *Konzeption und Realisierung eines digitalen Zeiterfassungssystems für handwerkliche Betriebe*. Bachelor-Thesis. Betreuung Prof. Dr. Andreas Pläß, Hebecker, R.
- Jauernig, L. (2015). *Konzeption und prototypische Realisierung einer gamifizierten Event-Organisations-Webseite*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Prof. Dr. Andreas Pläß.
- Jensen, P. (2015). *Interactive Novel „Lone Road“*. Master-Thesis im Department Kommunikationsdesign. Betreuung Kabel, P., Hebecker, R.
- Katsura, S. (2015). „Journey to the West“ – Wie Religion das Medienbild, Charakterdesign und Moralvorstellungen in Videospielen prägt. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Pappender, W.
- Klose, C. (2015). *Experimentelle Analyse von Spielfeldern in Strategic Defense Games*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Rehfeld, G.
- Krüger, J. (2015). *Entwicklung eines Streudiagramms und Konzeption eines Programms zur Findung von Archetypen*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Rehfeld, G.
- Melchert, R. (2015). *Live-Streaming von Videospielen – eine innovative Form der Community-Entwicklung*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Schäfer, V. (2015). *Musikinstrumente durch Games erlernen – Eine Alternative des Instrumentalunterrichts*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Görne, T.
- Thönelt, B. (2015). *Praktische Anwendung von Gamification zur Unterstützung kognitiver Lernprozesse im Bereich Mathematik für Jungen der Altersklassen 11–13 Jahre*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Weitz, E.
- Tschöpp, T. (2015). *Pixel-Art in Games – Visuell veraltet oder immer noch aktuell? Darstellung eines aktuellen Computerspiels in Pixel-Art*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Willascheck, W.

2014

- Bayer, M. (2014). *Emotionserfassung bei kompetitiven Multiplayer Games durch psychophysiologische Methoden und subjektive Erhebungen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Brodersen, N. (2014). *Vorstellung einer Taxonomie zur Analyse und Klassifizierung von plattformübergreifenden Spielkonzepten*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R. / Swoboda, W.
- Dechsheimer, T. (2014). *Analyse, Vergleich und Optimierung des Checkouts in Onlineshops*. Bachelor-Thesis. Hebecker, R. / Krings, J.
- Fischer, M. (2014). „App-Gebrannt“ – Wie der Mensch Technologie nutzen kann, um sich selbst wieder zu erobern! Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Vöge, B.
- Fischer, M. (2014). *Die Beeinflussung moderner Concept Art durch die bildende Kunst der Romantik*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Kempke, M.
- Fuhrmann, S. (2014). *Künstliche Intelligenz in Games – Implementierung lernfähiger Ki in einem Action-Shooter*. Bachelor-Thesis. Betreuung: Weitz, E. / Hebecker, R.

- Graff, T. (2014). *Entwicklung und Evaluation eines 3D Action-Adventure Levels im Unreal Development Kit*. Bachelor-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Plaß, A.
- Jäkel, J. (2014). *Interaktive Horror-Geschichten – Gestaltungs- und Erzähltechniken in Story-Horror-Games*. Master-Thesis. Betreuung Hebecker, R., Rehfeld, G.
- Kasimir, A. (2014). *Speech Animation – Development of 3D modeling, animation and rendering application plugin for audio to animation conversion*. Bachelor-Thesis. Betreuung Witt, N. / Hebecker, R.
- Kluge, M. (2014). *Interactive Storytelling Systeme zum Erzählen von Text basierten interaktiven Geschichten in Computerspielen*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Kraus, B.-S. (2014). *Kann eine Zusammenarbeit zwischen Game Design und Drehbuchschreiben das Storytelling zukünftiger Games optimieren?* Bachelor-Thesis. Betreuung Gwosc, D. (Hochschule Mittweida) / Hebecker, R.
- Krüger, E. (2014). *Technical Design and Development of an Authoring System for Cross-Platform 2D Adventure Games*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Plaß, A.
- Lange, F. (2014). *Gamebalancing durch Iteration – Wie ein Casual MMO durch Simulation und Playtesting optimiert wurde*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Weitz, E.
- Müller, C. (2014). *Publishing in der Computerspiel-Industrie*. Bachelor-Thesis. Betreuung Dreier, H., Hebecker, R.
- Offermanns, T. (2014). *Die Rolle der Bedrohung im Spiel*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Trennt, H. (2014). *Monetarisierung von Mobile Games – Modelle und Mechaniken in Theorie und Praxis*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G.
- Victorin, M. (2014). *Teamarbeit in Multiplayer-Games – Untersuchung des Verhältnisses extrinsischer und intrinsischer Motivation zum Betreiben von Teamarbeit anhand von Punktesystemen*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Zeidler, A. (2014). *Entwicklung einer Notation für interaktive Animationen bei mobilen Anwendungen*. Bachelor-Thesis. Hebecker, R., Krings, J.

2013

- Arous, I. (2013). *Emotionen in Spielen und das Uncanny Valley*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Dreier, H.
- Berkel, A.E. (2013). *Konzeption einer App als Lernhilfe für Mathematik der gymnasialen Oberstufe*. Bachelor-Thesis. Weitz, E., Hebecker, R.
- Blatz, E. (2013). *Leveldesign für mobile Endgeräte*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Darga, F. (2013). *Kombination von Game Design und Monetarisierung in Free-to-Play-Spielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Plaß, A.
- Kerwien, F. (2013). *Demoskopische Untersuchung und Darstellung von Methoden des Storytelling in Casual Games*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Kringe.
- Koniarczyk, M. (2013). *Gamification im Musikmanagement*. Master-Thesis. Betreuung: Loock, F. (Hochschule für Musik und Theater Hamburg), Hebecker, R.
- Marx, D. (2013). *Fawkes – Entwurf und Realisierung eines asynchronen Mehrspieler-Spieles mit dem zentralen Spielelement Sabotage*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Schröder, A. (2013). *Historische Entwicklung der Musik in Videospielen*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Görnig, T.
- Schulz, V. (2013). *Bedürfnisbefriedigung mit digitalen Spielen am Beispiel Apps*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Plaß, A.
- Taylor, M. (2013). *Beyond Fun – The cultural relevance of complex player emotions in games*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Hebecker, R.
- Zeeb, V. (2013). *Ausarbeitung eines Leitfadens zur Gestaltung von Minigames sowie Umsetzung einer konkreten Spielidee anhand der Ergebnisse*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Marx, D.

2012

- Böge, T.L. (2012). *Analyse von Cross-Platform-MMOGs mit Schwerpunkt auf mobilen Endgeräten*. Master-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Lange, F. (2012). *Gameflow-Analyse des Spiels „Farmfever“ von Goodgame Studios*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Krömeke, P.
- Lohnert, R. (2012) *Rätsel in Adventure Games*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Witt, N.

2011

- Janzen, S. (2011). *Narrative Strukturen in digitalen Lernspielen als Medium zur Steigerung der Lernmotivation bei Kindern*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Kock, H. (2011). *Independent Games*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.

2010

- Bahlmann, R. (2010). *Strategien zur Entwicklung und zum Balancing von MMOG-Wirtschaftssystemen*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Dreier, H.
- Böge, T.L. (2010). *Spielbalance und Spieltiefe von kompetitiven Multiplayergames*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Krömeke, P. (2010). *Flow Effekt – Die Herausforderung, ein motivierendes und unterhaltsames Spiel zu kreieren*. Diplomarbeit. Rehfeld, G., Greule, R.

2009

- Meyer, D. (2009). *Episodische Adventures – Computerspiele im Serienformat – Marktanalyse und Konzept für ein episodisches Format*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Siedentopp, J. (2009). *Interface-Revolution bei Videospielkonsolen – Entwicklung von Heuristiken zur Gestaltung revolutionärer Interfaces*. Bachelor-Thesis. Betreuung Ohl, J.-H.
- Wallbaum, T. (2009). *Skalierbare Interfaces für flashbasierte Browsergames – Visuelle Spielerei oder sinnvolle Erweiterung*. Bachelor-Thesis. Betreuung Rehfeld, G., Pläß, A.

2008

- Feldmann-Bethe, B. (2008). *Alternate Reality Games*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Huch, M. (2008). *Cutscenes – Cineastische Momente in Computerspielen – Auf dem Weg zur interaktiven Narration?* Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.

2007

- Sturm, M. (2007). *Konzeption und Realisierung von „Environment“ in einem spielbaren Prototyp-Level für die Xbox 360*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.

2006

- Elsner, J. (2006). *Einsatz, Kombination und Möglichkeiten dynamischer Simulationsverfahren in der 3D-Computeranimation*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Krüger, R. (2006). *Herr Nyfiniti muss sich entscheiden – Mit Games Geschichten erzählen*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G.

- Müller-Michaelis, J. (2006) *Das Computerspiel als nichtlineare Erzählform Entwicklung und Umsetzung eines dramaturgischen Konzepts*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Witt, N.
- Seliger, F. (2006). *Konzeption einer Soundtrack-Produktion für Computerspiele des Genres Adventure unter Berücksichtigung der speziellen Anforderungen benutzergesteuerter Medien*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Voigt, P.R. (2006). *Interaktiver Film: Dramaturgie, Design, Produktion*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Hübler,

2004

- Ferner, C. (2004). *Globales Web – Einfluss kultureller Unterschiede in der Farbgestaltung auf die Benutzbarkeit*. Diplomarbeit. Betreuung Rehfeld, G., Greule, R.
- Merten, C. (2004). *Bitfilm, Micromovies und Machinima – neue Erzählformen zwischen Web, Handy und Kurzfilm*. Diplomarbeit.