

Studie Curse Cleansing

Die Studie über das Spiel Curse Cleansing wurde an der Universität des Saarlandes (UdS) durchgeführt.

Das Ziel der Studie ist Feedback zu bekommen, welches benutzt wird um das Spiel zu verbessern.

Die Studie wurde mit 5 Leuten durchgeführt, die das Spiel vorher noch nie gesehen hatten.

Das Spiel wurde das erste mal gespielt ohne Zwischenfragen, und es wurde ein Level übersprungen, wenn die Probanden es zu oft nicht geschafft haben. Nach dieser ersten Spielphase gab es den IMI Fragebogen. Danach folgte eine zweite Spielphase, diesmal aber mit Fragen während des Spielens und es wurde ein Level schneller übersprungen, falls es nicht geschafft wurde. Zum Schluss kam ein strukturiertes Interview mit eigenen Fragen. Die Daten wurde per Audio aufgenommen, aber da keiner der 5 sein Einverständnis für die Veröffentlichung der Audio Dateien zugestimmt hat, wurde diese gelöscht.

Durchführung:

Die Probanden wurden von einem Treffpunkt in den Raum geführt und die Tür hinter ihnen geschlossen. Danach wurde kurz erklärt wozu die Studie durchgeführt wird. Nachdem die Probanden ihre Taschen/Jacken abgelegt haben, setzten sich wir uns gemeinsam hin und gehen Datenschutz und Einverständniserklärung durch. Nachdem die Einverständniserklärung unterschrieben wurde, beginnt die erste Spielphase. Dazu setzen sich die Probanden vor den PC, bekommen Kopfhörer zum hören auf, und einen Controller. Die Kopfhörer sollen ein immersives Spielerlebnis verschaffen. Das Spiel und die Audioaufnahme wird noch von uns gestartet, und danach setzen wir uns mit einem gewissen Abstand hinter die Person um diese nicht zu stören. Die Probanden spielen max. 15 Minuten alleine, es wird aber eingegriffen, wenn sie an einer Stelle nicht weiterkommen und zu oft neu gestartet werden muss. Wenn das passiert wird dieses Level übersprungen, sodass die weiteren Level trotzdem noch bewertet werden können.

Nach der ersten Spielephase gibt den Fragebogen Intrinsic Motivation Inventory (IMI).

Danach beginnt die zweite Spielphase, wobei ohne Kopfhörer gespielt wird und während dem Spielen Fragen zu den Leveln gestellt werden. Es wird auch die Musik leise mit den normalen Laptoplautsprechern gehört, sodass man auch darüber noch Fragen stellen kann.

Bei den Leveln wir vor allem gefragt, wie die graphische Gestaltung des Levels wirkt und wie die Charaktere gelungen sind. Es wird aber auch gefragt wie die Musik zu diesem Level passt. Diese Spielphase wird auch schneller ein Level übersprungen, falls es nichts mehr zu erzählen gibt, oder die Probanden es nicht schaffen.

Nach der zweiten Spielphase wird ein strukturiertes Interview geführt, mit 15 eigenen Fragen, die helfen sollen, das Spiel zu verbessern.

Auswertung Fragebogen:

Alterskategorie:

Unter 18:	0
19-25:	5
26-40:	0
Über 40:	0

Geschlecht:

Männlich	4
Weiblich	1
Divers	0

Erfahrung im Umgang mit Controller:

Anfänger		2	1	2		Profi
----------	--	---	---	---	--	-------

Durchschnitt: 3/5

Erfahrung im Spielgenre:

Anfänger		2	2	1		Profi
----------	--	---	---	---	--	-------

Durchschnitt: 2.8/5

Intrinsic Motivation Inventory:

Frage Nr.	Mittelwert	Standartabweichung
1	2	0.6325
2	1.4	0.4899
3	1.8	0.4
4	2.2	0.9798
5	1.8	1.1662
6	1.8	0.7483
7	2	0
8	1.8	0.7483
9	1.8	0.7483
10	1.6	0.8
11	2	0.8
12	2	0.6325

	Vergnügen	Kompetenz	Wahlfreiheit	Druck
Mittelwert	5.2	5.8	5.6	5.6
Minimum	4	2	5	3
Maximum	7	9	8	7

Auswertung Fragen während des Spielens:

1. Level

- mache wollen lieber grau als grün für die Hintergrundfarbe, andere finden das grün gut
- die Musik kommt gut an
- das Level finden viele ok und die Einblendungen für die Knöpfe sind hilfreich
- die Charaktere finden viele komisch, Charaktere nur einfarbig, teilweise sehr steif

2. Level

- die Musik kommt wieder gut an
- Hintergrund finden viele gut, einer meinte zu trist

3. Level

- die Musik kommt wieder gut an
- Hintergrund finden alle gut, gibt auch mehr Details

4. Level

- die Musik kommt wieder gut an
- wird oft erkannt, dass es ein ähnlicher Hintergrund wie im zweiten Level ist

5. Level

- die Musik kommt wieder gut an, manchmal wurde erkannt, dass die Musik beim Kampf wechselt
- anderer Graphikstil wird erkannt, wirkt ein bisschen heller als die anderen Level
- die Fernkampfgegner sehen interessant lustig aus, aber auch nur einfarbig, und es ist schwer zu erkennen wann sie schießen und wann man getroffen wird

6. Level

- die Musik kommt wieder gut an
- Hintergrund wirkt sehr schlicht, es ist wenig zu sehen

7. Level

- die Musik kommt wieder gut an
- das Schiff wurde schon erkannt, sieht besser aus als das Level davor, aber einmal war nicht klar, dass man durch den Mast laufen kann
- viele fanden den Haiboss auch cool als Idee, aber noch nicht so richtig umgesetzt und auch nur einfarbig

Auswertung strukturiertes Interview:

1. Was war am besten?

- Musik
- Krakenfähigkeit zum hin und her springen
- das man sich nicht zwischen den Fähigkeiten entscheiden muss
- der anspruchsvolle Kampf in der Taverne

2. Was hat genervt?

- Kämpfen fühlt sich nicht richtig an, hat auch nicht richtig geklappt
- Das die Dauer der Verwandlung nur behindert
- das Charaktere nur in einer Farbe erscheinen

3. Meinung zur Krakenfähigkeit?

- Rumspringen macht Spaß
- schlagen zu langsam, hat komisch getroffen

4. Meinung Fledermausfähigkeit?

- Doppelsprung war gut
- gleiten wurde nicht eingesetzt
- zu wenig Einsatzmöglichkeiten

5. Schwierigkeit?

- eher Anspruchsvoll

6. Wurde der Text gelesen?

- Text war zu lange und wurde meist nur überflogen

7. War klar was zu tun ist?

- Gab zu wenig Hilfestellung was gerade passiert

8. Sind Gegner erkennbar?

- Durch die Einfarbigkeit waren die Gegner erkennbar

9. Wirkt der Charakter wie ein Pirat?

- durch den Säbel schon, aber war nicht 100% klar

10. Welchen Eindruck hinterlässt die Farbgestaltung?

- Nicht fröhlich wird hier am meisten genannt
- Auch trist oder leblos und dunkel

11. Sind die Level zu lang?

- Die Spielzeit fanden alle Teilnehmer in Ordnung

12. Ist erkennbar was Hintergrund ist und was nicht?

- viele hatten Probleme mit einem Haus und den Leitern in der Kneipe
- bei dem Schifflevel wurde einmal der Mast nicht als solcher erkannt

13. Sind die Szenenwechsel nachvollziehbar?

- Die Szenenwechsel waren für alle nachvollziehbar

14. Ist der Bosskampf Herausfordernd?

- Der Kampf war Anspruchsvoll
- Piratengegner erschweren den Kampf
- Attacke war schwer vorherzusehen, schwer auszuweichen

15. Wissen wollen wie es weitergeht?

- Eher nein, bei Verbesserung würden einige Spieler weiterspielen

Verbesserungen die Vorgenommen wurden:

-Wir haben bei der Krakenfähigkeit die Reichweite zum Ranziehen erhöht, und einen Bug behoben, dass man genau unter dem Krakenmarker, diesen nicht greifen konnte. Das sollte ein Flüssigeres Spielgefühl geben.

-wir haben um den Kampf zu verbessern auch nochmal die Hitboxen ein klein wenig angepasst, bei dem Krakenschlag und bei den Boss Attacken.

-wir haben auch Gegner in der Taverne und im Bosslevel entfernt um es einfacher zu machen, sowie die Gegner besser Positioniert (ein wenig Platz zu kanten, damit man vor ihnen landen kann bei Fernkämpfen, weniger Schildkämpfer auf kleinen Plattformen in der Taverne, damit diese nicht überfüllt sind). Außerdem wurde ein kleiner Delay beim Schuss von den Fernkampfgegnern eingebaut, sodass diese nicht sofort schießen, wenn man ins Sichtfeld läuft.

-wir haben auch die Regenerationszeit der Kraken und Fledermausfähigkeit angepasst, sodass die Energie bar sich schneller zurücksetzt, und somit man nur bestraft wird, wenn man die Fähigkeit in einem kurzen Zeitraum sehr oft benutzt

-wir haben zur besseren Visualisierung einen Hiteffekt eingebaut, falls wir Schaden erleiden, sodass immer der Bildschirm an den Rändern kurz mit rotem Blut gesprenkelt wird

-es wurde auch ein bisschen an dem knockback der Gegner gearbeitet, wenn diese getroffen wurden

-wir haben in jedem Level eine kleine Einblendung eingebaut, wo nochmal in ein paar Worten beschrieben ist, was zu tun ist, damit man das immer genau weiß

-die Texte wurden auch angepasst, und sind kürzer geworden, kommen schneller zum Punkt