

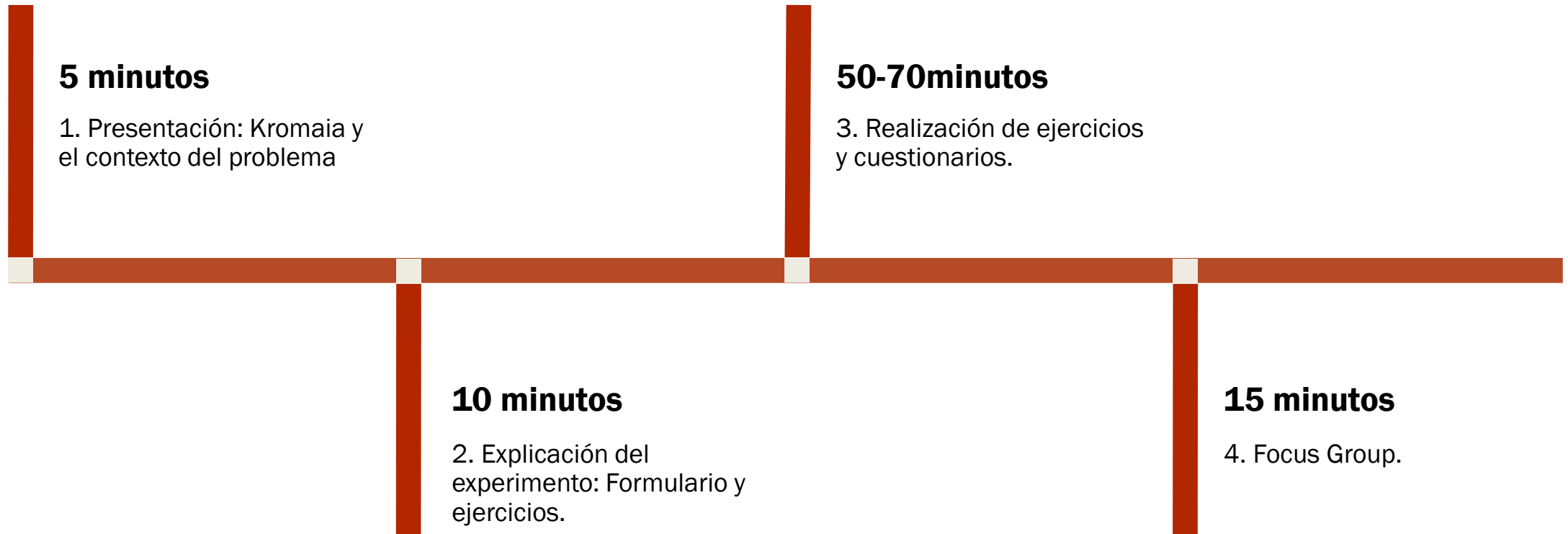


Generación de Bosses para Kromaia

SVIT

Universidad San Jorge

Organización de la sesión



KROMAIA

Shooter espacial frenético y colorido para PS4. En cada nivel el jugador explora con su nave un entorno espacial en 3D, destruyendo enemigos 'BOSES' y esquivando sus ataques.

A frenetic and colourful space shooter for PS4. In each level the player explores a 3D space environment with his ship, destroying 'BOSES' enemies and dodging their attacks.



KROMAIA

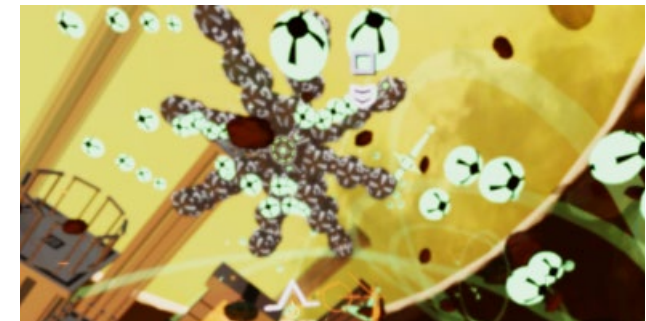
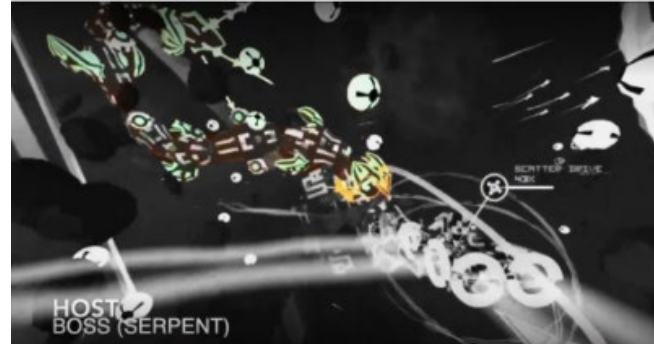
Generación de contenido

A partir de bosses y elementos del escenario existentes, se pueden generar nuevos bosses.

Queremos evaluar diferentes técnicas de generación de bosses dentro del universo Kromaia respecto a la calidad que se percibe al jugar contra ellos

From existing bosses and scenario elements, new bosses can be generated.

We want to evaluate different boss generation techniques within the Kromaia universe with regard to the perceived quality of playing against them.



Experimento

1. Información sobre el experimento (5')

Experiment information

TASK SHEET - Experiment - Content Generation for Kromaia (ORIGINAL)

Titulo del experimento: Evaluación empírica del contenido software de videojuegos desarrollado bajo diferentes enfoques

Investigador Principal: Alicia Domingo Montes 676100014 mail: adomingo@usj.es

Centro Grupo de Investigación SVT, Escuela de Arquitectura y Tecnología de la Universidad San Jorge

- Queremos evaluar diferentes métodos para desarrollar proceduralmente software para videojuegos.
- El experimento consiste en evaluar la calidad de elementos de un videojuego (bosses finales) realizados utilizando diferentes técnicas. El entorno de pruebas es el de diferentes escenas de un videojuego comercial, Kromaia.
- En el experimento se evalúan diferentes métodos, en ningún modo se evalúa al sujeto participante.
- La actividad no se evalúa (no se le evalúa); si no participas en el experimento no afectará negativamente en su calificación en ninguna materia, tampoco recibirá compensación económica alguna.
- Durante el experimento, completará un cuestionario demográfico, evaluará varios bosses y participará en un Focus Group. En cada evaluación, jugará con el boss a evaluar y completará un cuestionario sobre la experiencia. El cuestionario se analizará y la participación en el Focus Group se valorará.

ENGLISH

Title of the experiment: Empirical evaluation of video game software content developed under different approaches: procedural content generation and procedural content transportation.

Principal Investigator: Alicia Domingo Montes 676100014 Email: adomingo@usj.es

Center/Department Group de Investigación SVT, Escuela de Arquitectura y Tecnología de la Universidad San Jorge

- We want to evaluate different methods to procedurally develop software for videogames.
- The experiment consists of evaluating the quality of elements of a videogame (final bosses) made using different techniques. The test environment is that of different scenes of a commercial videogame, Kromaia.
- In the experiment different methods are evaluated, in no way is the participating subject evaluated.

2. Cuestionario demográfico (10')

Demographic Questionnaire

CUESTIONARIO DEMOGRÁFICO / DEMOGRAPHIC QUESTIONNAIRE

2. Edad / Age

*

□

Escriba su respuesta

3. Experiencia profesional / Professional Experience

*

□

☐ Estudiante sin experiencia profesional / Undergraduate without professional experience

☐ Estudiante con experiencia profesional / Undergraduate with professional experience

☐ Titulado con experiencia profesional menor a 2 años / Graduate with less than 2 years of professional experience

3. MATERIAL E INSTRUCCIONES BÁSICAS DEL JUEGO (10')

MATERIAL AND BASIC GAME INSTRUCTIONS

DEVICE: DISPOSITIVO: PATÓN + TECLADO

SENSITIVITY: SENSIBILIDAD: 25%

PITCH UP: CABECER ARRIBA: (←) EJE Y DE PATÓN

PITCH DOWN: CABECER ABAJO: (→) EJE Y DE PATÓN

YAW LEFT: GUAÑADA IZQUIERDA: (←) EJE X DE PATÓN

YAW RIGHT: GUAÑADA DERECHA: (→) EJE X DE PATÓN

ROLL LEFT: ALABEO IZQUIERDA: Q

ROLL RIGHT: ALABEO DERECHA: E

ACCELERATE: ACELEARR: W

DECELERATE: DECELEARR: S

BOOST: TURBO: ESPACIO

STRAFE UP: DESPLAZAMIENTO ARRIBA: (↑) EJE Z DE PATÓN (PUEDE)

STRAFE DOWN: DESPLAZAMIENTO ABAJO: (↓) EJE Z DE PATÓN (PUEDE)

STRAFE LEFT: DESPLAZAMIENTO IZQUIERDA: A

STRAFE RIGHT: DESPLAZAMIENTO DERECHA: D

PRIMARY FIRE: DISPARO PRIMARIO: BOTÓN IZQUIERDO DE PATÓN

SECONDARY FIRE: DISPARO SECUNDARIO: BOTÓN DERECHO DE PATÓN

OPTIONS: OPCIONES: Esc

0-CONTROLES

1-ENTRENAMIENTO

2-ORIGINAL

3-Content

4-Launcher

4. Evaluaciones (x3)

Vermis

Técnica 1

Técnica 2

Evaluaciones x3

(15' aprox)

1. Time

(10-15')

Tiempo 1 / Time 1

10. ¿Qué hora es? (hh:mm) / What time is it? (hh:mm) *

Escriba su respuesta

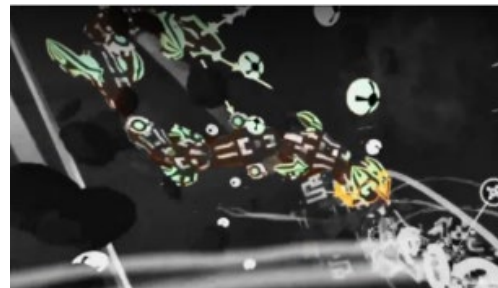
3. Time

Tiempo 2 / Time 2

11. ¿Qué hora es? (hh:mm) / What time is it? (hh:mm) *

Escriba su respuesta

2. Play testing



14. Este cuestionario le ofrece la oportunidad de expresar su opinión sobre el contenido del videojuego que ha jugado. Los posibles valores de la puntuación van de:
1 = Totalmente en desacuerdo, hasta **7= Totalmente de acuerdo**

This questionnaire gives you the opportunity to express your opinion about the content of the video game you have played. The possible score values are from:
1= Strongly disagree to 7= Strongly agree *

	1	2	3	4	5	6	7
1. El boss está perfectamente integrado en Kromala/ The boss is perfectly integrated in Kromala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Cuestionario

Número de partidas /
Number of games

Número de partidas ganadas (boss eliminado) /
Number of won games (boss eliminated)

¡Ahora os toca a vosotros!

FORMULARIO

- Tenéis cada uno una letra A, B.
- Escoger Link a un formulario en función de la letra.

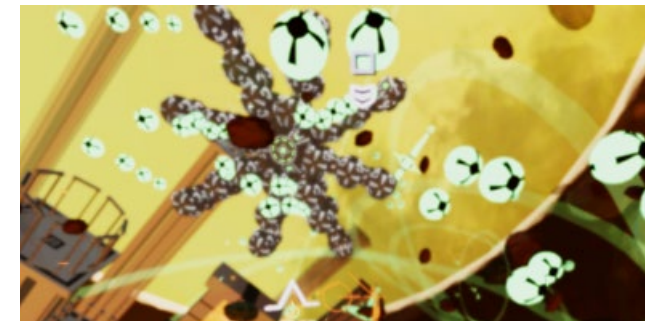
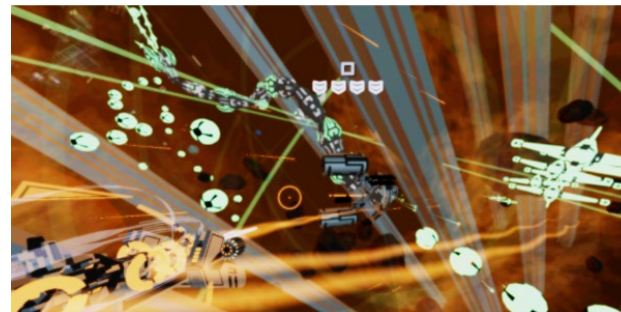
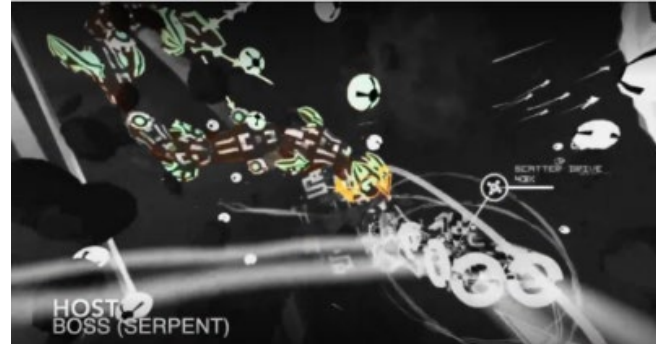
¿Cómo acceder al formulario?

- PDU de la materia o Chat de la sesión TEAMS

KROMAIA

Generación de contenido

¿Qué Técnica es mejor?



Focus Group

(15' aprox)

PREGUNTA 1: ¿Tus resultados coinciden con los de los simuladores?

QUESTION 1: Do your results match those of the simulators?

PREGUNTA 2: ¿Consideras que hay una manera objetiva de medir cuál es el mejor boss? ¿cuál/es?

QUESTION 2: Do you consider that there is an objective way to measure which is the best boss? which one(s)?

PREGUNTA 3: ¿Consideras necesario tener un perfil específico para poder evaluar la calidad de un videojuegos?
¿Cuál?

¿Depende de la fase de desarrollo del videojuego en la que estés
(diseño/implementación/pruebas/despliegue/mantenimiento)?

*QUESTION 3: Do you consider it necessary to have a specific profile to be able to evaluate the quality of a videogame?
Which one? Does it depend on the development phase of the videogame you are in
(design/implementation/testing/deployment/maintenance)?*

PREGUNTA 4: ¿Consideras que el cuestionario que han realizado tiene en cuenta el perfil del sujeto que lo completa?

QUESTION 4: Do you consider that the questionnaire they have made takes into account the profile of the subject who completes it?

FINAL ¿Has notado diferencia entre el contenido generado por las dos técnicas aplicadas?

FINAL Have you noticed any difference between the content generated by the two techniques applied?

Focus Group

PREGUNTA 1: ¿Qué técnica te parece mejor?

¿Tus resultados coinciden con los de los simuladores?

QUESTION 1: What technique do you think is best?

Do your results match those of the simulators?

Focus Group

PREGUNTA 2: ¿Consideras que hay una manera objetiva de medir cuál es el mejor boss? ¿cuál/es?

QUESTION 2: Do you consider that there is an objective way to measure which is the best boss? which one(s)?

Focus Group

PREGUNTA 3: ¿Consideras necesario tener un perfil específico para poder evaluar la calidad de un videojuegos? ¿Cuál?

¿Depende de la fase de desarrollo del videojuego en la que estés (diseño/implementación/pruebas/despliegue/mantenimiento)?

QUESTION 3: Do you consider it necessary to have a specific profile to be able to evaluate the quality of a videogame? Which one?

Does it depend on the development phase of the videogame you are in (design/implementation/testing/deployment/maintenance)?

Focus Group

PREGUNTA 4: ¿Consideras que el cuestionario que han realizado tiene en cuenta el perfil del sujeto que lo completa?

QUESTION 4: Do you consider that the questionnaire they have made takes into account the profile of the subject who completes it?

Focus Group



FINAL ¿Has notado diferencia entre el contenido generado por las dos técnicas aplicadas?

FINAL Have you noticed any difference between the content generated by the two techniques applied?



¡gracias!

SVIT

Universidad San Jorge