

Fragebogen zum Nicht-HMD-Erlebnis

Teilnehmer: _____

Spiel: _____

1 Fragen zur Benutzererfahrung

Bitte bewerten Sie die folgenden Beschreibungen Ihrer Einschätzung nach an. Die Beschreibungen beziehen sich auf die Erfahrungen, die Sie in Ihrer Rolle erlebt haben und Ihr Spielerlebnis. Möchten Sie sich enthalten oder können eine Frage (aus nicht zu benennenden Gründen) nicht beantworten, kreuzen Sie bitte eine 4 an.

un erfreulich	1	2	3	4	5	6	7	erfreulich
unverständlich	1	2	3	4	5	6	7	verständlich
kreativ	1	2	3	4	5	6	7	phantasielos
leicht zu lernen	1	2	3	4	5	6	7	schwer zu lernen
langweilig	1	2	3	4	5	6	7	spanned
uninteressant	1	2	3	4	5	6	7	interessant
unberechenbar	1	2	3	4	5	6	7	voraussagbar
schnell	1	2	3	4	5	6	7	langsam
originell	1	2	3	4	5	6	7	konventionell
behindert	1	2	3	4	5	6	7	unterstützend
kompliziert	1	2	3	4	5	6	7	einfach
abstoßend	1	2	3	4	5	6	7	anziehend
unangenehm	1	2	3	4	5	6	7	angenehm
sicher	1	2	3	4	5	6	7	unsicher
aktivierend	1	2	3	4	5	6	7	einschläfernd
ineffizient	1	2	3	4	5	6	7	effizient
übersichtlich	1	2	3	4	5	6	7	verwirrend
unpragmatisch	1	2	3	4	5	6	7	pragmatisch
aufgeräumt	1	2	3	4	5	6	7	überladen
attraktiv	1	2	3	4	5	6	7	unattraktiv
konservativ	1	2	3	4	5	6	7	innovativ

2 Fragen zur Präsenz

Bitte kreuzen Sie nachfolgend an, wie sehr Sie den jeweiligen Aussagen zustimmen oder sie ablehnen. Möchten Sie sich enthalten oder können eine Frage (aus nicht zu benennenden Gründen) nicht beantworten, kreuzen Sie bitte eine 4 an.

bitte eine 4 an.	Komplett abgelehnt				Komplett zugestimmt		
1. Ich konnte alle Ereignisse sehr gut kontrollieren.	1	2	3	4	5	6	7
2. Die Interaktion mit der Umgebung war sehr natürlich.	1	2	3	4	5	6	7
3. Die Umgebung hat sofort auf meine Aktionen reagiert.	1	2	3	4	5	6	7
4. Der Bewegungsmechanismus war sehr natürlich.	1	2	3	4	5	6	7
5. Ich konnte mich durch die graphische Darstellung stark in das Spiel hinein versetzen.	1	2	3	4	5	6	7
6. Ich war mir gar nicht mehr über die reale Welt bewusst.	1	2	3	4	5	6	7
7. Ich konnte alle Folgen meiner Handlungen voraussahnen.	1	2	3	4	5	6	7
8. Den Display und Controller habe ich so gar nicht wahr genommen.	1	2	3	4	5	6	7
9. Alle Objekte im virtuellen Bereich haben sich räumlich sehr angenehm bewegt.	1	2	3	4	5	6	7
10. Die Bewegung in der virtuellen Welt hat mich komplett überzeugt.	1	2	3	4	5	6	7
11. Ich war komplett an der Erfahrung mit der virtuellen Welt involviert.	1	2	3	4	5	6	7
12. Ich konnte mich sehr gut mit Berührungsgesten umgucken/informieren.	1	2	3	4	5	6	7
13. Die Bewegungssteuerung war sehr akzeptabel.	1	2	3	4	5	6	7
14. Ich habe keinerlei Verzögerungen zwischen meinen Bewegungsaktionen und ihren erwarteten Folgen gespürt.	1	2	3	4	5	6	7
15. Ich konnte mich sehr schnell an das Erlebnis der virtuellen Umwelt anpassen.	1	2	3	4	5	6	7
16. Ich habe mein Zeitgefühl bei der Bearbeitung der Aufgabe komplett verloren.	1	2	3	4	5	6	7
17. Die Geräte haben mich gar nicht bei der Ausführung meiner Aufgabe gehindert.	1	2	3	4	5	6	7
18. Ich konnte mich komplett auf die Ausführung der Aufgabe konzentrieren und war nicht durch die Eingabegeräte abgelenkt oder gehindert.	1	2	3	4	5	6	7
19. Ich habe mich mit der Fortbewegungs- und Interaktionsmethodik nach dem Experiment sehr selbstbewusst gefühlt.	1	2	3	4	5	6	7

3 Motionsickness

Bitte kreuzen Sie nachfolgend die freien Kästchen an, bei denen der entsprechende Effekt auf Ihre Augenmuskulatur oder eventuelle Orientierungslosigkeit zutrifft. Trifft ein Effekt nicht zu, kreuzen Sie nichts in der Zeile an.

Effekt	Augenmuskel	Disorientierung
1. Allgemeine Unbehaglichkeit		
2. Ermüdung		
3. Überanstrengung der Augen		
4. Schwierigkeiten beim Fokussieren		
5. Kopfschmerzen		
6. Fülle des Kopfes		
7. Verschwommene Sicht		
8. Schwindlig (geschlossene Augen)		
9. Schwindelig		
Gesamt		