Durchführung

# Im Vorraus bekannte Probleme

* Grabbing Snapping Release setzt zurück statt dort weiterzumachen wo aufgehört wurde
* Bogenteleporter wenn auf Wand zielt, geht nicht auf den Boden
* Hardware unzuverlässig (Pad gedrückt halten unterbricht oder ist nicht drückbar)

# Fragebogen nach der Durchführung

Sortiert nach Grad in dem die Methode zufriedenstellen ist, körperlich ermüdet, und simulator sickness erzeugt.

## Robin Dürhager

2 Stunden Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Gleiten, Tiefentepelort, Bogen (Parabel schwer abzuschätzen), Ziehen

Ermüdend: Ziehen, Parabel, schnell Fliegen, Tiefenteleport

Sick: Fliegen (Beim Stoppen fehlt das erwartete Momentum),

Ziehen (lange Gewöhnungszeit), Teleportieren

## Konstantin

5 min Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Bogenteleport (weil nur eine Hand benötigt und Ziel gut erkennbar,

Richtungsorientierung nach Teleport schwierig),

Tiefenteleport (Richtungsorientierung nach Teleport schwierig),

Ziehen, Fliegen

Ermüdend: Fliegen (Dauer lange da schwer einzuschätzen), Ziehen, Tiefenteleport, Bogen

Sick: Fliegen (Momentum fehlt), Ziehen, Teleport

## Fridolin

10 min Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Bogen, Tiefenteleport (Höhenkorrektur schwierig zum Aufheben), Fliegen, Ziehen

Ermüdend: Ziehen (Dauert lange), Fliegen, Tiefenteleport, Bogenteleport

Sickness: Teleportation (Orientierung schwierig bei Teleportation, besonders bei Korrektur),

Ziehen & Fliegen

## Robin Abend

Keine Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Tiefenteleport genauer & Bogen schneller, Fliegen, Ziehen

Ermüdend: Ziehen (Weite Bewegungen nötig), Tiefenteleport & Bogenteleport, Fliegen

Sickness: Fliegen (Momentum fehlt), Tiefenteleport, Ziehen & Bogen

## Philipp Herrmann

?

Zufriedenstellend: Bogenteleport (Nur eine hand nötig, schnell, Ziel sichtbar,

aber Winkeleingabe zu ungenau auf große Distanzen),

Tiefenteleport (aufwändiger, genauer, nicht nur auf Oberflächen),

Fliegen (wenig Aufwand, Snapping nicht notwendig),

Ziehen (Geschwindigkeit zu langsam, braucht übung, oft Korrektur notwendig)

Ermüdend: Bogenteleport (geistige Ermüdung: ungenau, besonders im freien Raum),

Ziehen (weite Bewegung), Fliegen (Weite bewegung, zu langsam),

Tiefenteleportieren (genau & freie Raumbewegung)

Sickness: Ziehen (Geschwindigkeit unkontrollierbar), Fliegen (Momentum),

Teleporter (Keine bewegung indiziert)

## Christopher Beck

?

Zufriedenstellend: Bogenteleport (schnellstes Feedback, eine Hand),

Tiefenteleport (Links-Rechts Reihenfolge schwierig), Fliegen, Ziehen

Ermüdend: Ziehen, Tiefenteleport (beide Hände), Fliegen, Bogenteleport

Sickness: Fliegen, Ziehen, Teleportieren garnicht

## Thomas Miska

Keine Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Bogenteleport (Bei Teleport Fehlerkorrektur aufwändig),

Tiefenteleport (Bei Teleport Fehlerkorrektur aufwändig),

Fliegen (zu langsam), Ziehen (Snapping setzt sich zurück)

Ermüdend: Ziehen & Fliegen, Tiefenteleport, Bogenteleport

Sickness: Ziehen & Fliegen (gewöhnbar), Tiefenteleport, Bogenteleport

Freie Auswahl schwierig.

## 

## Isabella

20 Minuten

Zufriedenstellend: Bogenteleport (Schnell am Ziel, nur eine Hand),

Tiefenteleport, Fliegen (langsam), Ziehen (langsam & langweilig)

Ermüdend: Ziehen (repititiv, zu oft), Fliegen (reset bei Unterbrechung),

Tiefenteleport & Bogenteleport (ungenau, Korrekturen notwendig)

Sickness: Fliegen (Momentum, Bodenhöhe schwer einzustellen),

Teleportieren (schweben im freien Raum bei Korrekturen, Höhenangst),

Ziehen (Bodenhöhe schwer einzustellen)

Katharina

15 Minuten Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Bogenteleport, Tiefenteleport, Ziehen, Fliegen

Ermüdend: Ziehen, Fliegen, Tiefenteleport, Bogenteleport

Sickness: Fliegen & Ziehen, Teleport garnicht

Constantin

Keine Vorerfahrung

Zufriedenstellend: Bogenteleport, Fliegen, Ziehen, Tiefenteleport

Ermüdend: Tiefenteleport, Ziehen, Fliegen, Bogenteleport

Sickness: Fliegen, Ziehen & Tiefenteleport, Bogenteleport

## 

## Paul

(Entwickler)

Effizient: Bogenteleport, Tiefenteleport, Fliegen (langsam), Ziehen

Ziehen schwer konrollierbar auf weite Distanzen

Wechsel zwischen Fliegen und Ziehen sehr verwirrend

Anti-Snapping (Ziehen/Wechsel) ist schwer zu nutzen, aufgrund der Button Belegung

Teleporter haben beide gut funktioniert

Ermüdend: Ziehen, Fliegen, Tiefenteleport, Bogenteleport

Sickness: Ziehen (allgemein), Fliegen (bei loslassen), Tiefenteleport & Bogenteleport (ne S.)

Tastenbelegung noch einmal überarbeiten.

Vielleicht Modi durchgehend aktiv machen (Auswahl der Modi) und dann mit einem anderem Button die Modi ausführen (Nicht durch Touchpad aktivierbar machen, sondern vielleicht durch den Trigger Press), Swipen statt absolute Position.

Johannes

(Entwickler)

Effizient: Tiefenteleport, Bogenteleport (ungenau aber schnell),

Ziehen (snapping nicht resetten), Fliegen (zu langsam)

Ermüdend: Tiefenteleport, Fliegen, Ziehen (zu insensitiv), Bogenteleport

Sickness: Fliegen, Ziehen, Tiefenteleport & Bogenteleport