



Universität Hamburg
DER FORSCHUNG | DER LEHRE | DER BILDUNG

Redirected Walking in zufallsgenerierten Virtual Reality Leveln

Autor:

Karim Djemai

Matrikel: 6911548

Mensch-Computer Interaktion
Fachbereich Informatik

Erstgutachter: Prof. Dr. Frank Steinicke
Zweitgutachter: Dr. Eike Langbehn

Hamburg, 7. Juli 2021

Abstract

One of the greatest challenges in dealing with modern “virtual reality” (VR) technology is the limitation of the accessible area (tracking space). There are different solutions to this problem. In the experiment presented here, three of them are compared. On the one hand, conventional methods of locomotion in VR (joystick control and teleportation), and on the other hand, a relatively new method of locomotion called “redirected walking”. This is an umbrella term for methods in which the user is guided through the real tracking space by subtle changes to the virtual locomotion, while maintaining the illusion that they are moving without any changes. These methods can be combined in different ways and thus are adaptable to the context. This work investigates a certain context: automatically generated levels. By combining so-called “rotational gains” and so-called “impossible spaces” and incorporating them into a level generation algorithm, I have succeeded in creating theoretically infinitely large levels through which the user can move even though she is located in a limited tracking space. This paper presents an experiment that investigates whether the user’s spatial understanding forms itself better with this method of locomotion as the user moves through the level, and whether the sense of presence in virtual reality is higher, compared to the more traditional methods of locomotion.

Zusammenfassung

Eine der größten Hürden im Umgang mit moderner “virtual reality” (VR) Technologie ist die Begrenzung des begehbaren Bereiches (Trackingspace).

Es gibt unterschiedliche Lösungsansätze für dieses Problem. In dem hier vorgestellten Experiment werden drei davon miteinander verglichen. Zum einen konventionelle Fortbewegungsarten für VR (Joystick-Steuerung und Teleportieren), zum anderen eine verhältnismäßig neue Fortbewegungsart mit dem Namen “Redirected Walking”. Hierbei handelt es sich um einen Sammelbegriff für Methoden bei denen die Nutzer:in durch subtile Änderungen an der VR-Fortbewegung durch den realen Trackingspace gelenkt wird, dabei aber die Illusion aufrecht erhalten wird, sie würde sich ohne Änderung fortbewegen. Diese Methoden lassen sich auf unterschiedliche Weisen kombinieren und sind so dem Kontext flexibel anpassbar. Diese Arbeit untersucht dabei einen konkreten Kontext: Automatisch generierte Level. Durch die Kombination von so genannten “Rotationgains” und sogenannten “Impossible Spaces” und die Inkorporation davon in einen Levelgenerierungsalgorithmus ist es mir gelungen, theoretisch endlos große Level zu erschaffen, durch die sich die Nutzer:in fortbewegen kann obwohl sie sich nur in einem begrenzt großen Trackingspace befindet. Diese Arbeit stellt ein Experiment vor, das untersucht ob das räumliche Verständnis der Nutzer:innen mit dieser Fortbewegungsart beim durchschreiten des Levels besser gebildet wird, und ob das Präsenz Gefühl in der virtuellen Realität höher ist, als mit den herkömmlicheren Fortbewegungsmethoden.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Redirections Techniques	1
1.1.1	Rotationgains	2
1.1.2	Impossible Spaces	2
1.2	Generierte Level	2
2	Verwandte Arbeiten	4
2.1	Real-Walking	4
2.2	Redirection Techniken	5
2.2.1	Rotation Gains	5
2.2.2	Impossible-Spaces	6
2.3	Prozedural generierte Level	6
2.3.1	Definition	6
2.3.2	Taxonomie	7
2.4	Infinite walking	7
2.5	Einordnung dieser Arbeit	8
3	Implementierung	10
4	Experiment	11
4.1	Teilnehmer	11
4.2	Materialien	11
4.3	Methoden	11
4.4	Ergebnisse	11
5	Diskussion	12

6	Konklusion	13
7	Acknowledgments	14
	Literaturverzeichnis	15
	Electronic	16
	Index	18

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

KAPITEL 1

Einführung

Zweibeiniges Gehen bietet als Fortbewegungsart durch virtuelle Umgebungen viele Vorteile gegenüber alternativen Fortbewegungsarten.[

] beschreibt beispielsweise, ein höheres Präsenzgefühl der Nutzer:innen.[

] zeigt dass weniger Motion sickness entsteht wenn sich die Nutzer:innen durch die virtuelle Welt bewegen indem sie gehen. [

] erklärt, dass beim Gehen mehr Sinne stimuliert werden als bei künstlichen Alternativen, wie zum Beispiel der Joystick Steuerung. Tiefensensibilität (Propriozeption) und Gleichgewichtssinn (vestibuläre Wahrnehmung) signalisieren, dass er gerade wirklich geht, während diese Information bei alternativen Fortbewegungsart allein vom visuellen Sinn übermittelt wird. Leider bringt das reale gehen (real walking nach[

]) auch den großen Nachteil mit sich, dass es in der Regel auf einen einzelnen Raum (den Trackingspace) beschränkt ist.

Dies entsteht zum einen, durch räumlich limitierte Erfassung (auf Englisch: tracking) der Position und Rotation des Headsets und der Controller bei einigen Technologien (zum Beispiel den Modellen der “HTC VIVE”-Produktreihe), zum anderen durch die Raumgröße der meisten VR-Setups.

Zwar gibt es dazu auch Ausnahmen, (siehe z.B.[]), jedoch sind diese dann mit großem Aufwand verbunden und nicht für jede Endnutzer:in umzusetzen.

1.1 Redirections Techniques

Eine Herangehensweise dieses Problem zu Umgehen sind so genannte “Redirection Techniques” (besser bekannt als Redirected Walking, diese Begriffe werden oft austauschbar verwendet (nach [

])). Dies ist ein Sammelbegriff für Techniken bei denen die Nutzer:in mit Manipulationen der Fortbewegungsart durch den Trackingspace navigiert wird. So lässt sich die Nutzer:in von den äußeren Begrenzungen des Trackingspaces fern halten, und die virtuell begehbare Fläche vergrößern. Im folgenden werde ich nun zwei dieser Techniken genauer vorstellen.

1.1.1 Rotationgains

Rotationgains werden Kopfrotationen hinzugefügt sodass sich die virtuelle Kamera leicht schneller oder langsamer dreht als der reale Kopf mit dem VR-Headset. Kopfrotationen lassen sich mit der Schreibweise

$$R_{real} := (pitch_{real}, yaw_{real}, roll_{real})$$

darstellen, wobei pitch, yaw und roll die Eulerschen Winkel der Kopfrotation darstellen. Der Rotationgain wird dann als Quotient des virtuellen Winkels und des realen Winkels definiert also:

$$gR := \frac{R_{virtual}}{R_{real}}$$

Für alle 3 Winkel kann ein Rotationgain angewandt werden. Dieses Anwenden funktioniert indem der Rotationgain gR mit dem Winkel der realen Kopfrotation α multipliziert wird also:

$$gR * \alpha$$

Da für jeden Winkel der Kopfrotation ein Rotationgain definiert werden kann werden Rotation gains folgendermaßen dargestellt:

$$(gR_{pitch}, gR_{yaw}, gR_{roll})$$

In der Regel wird für Redirection ein Rotationgain auf den yaw_{real} Winkel der Kopfrotation angewandt. [] Durch anwenden eines rotation gains kann der virtuelle Trackingspace um den realen Trackingspace mit dem Drehpunkt der Nutzerposition herum rotiert werden. Für den Nutzer kann so die Illusion entstehen er würde über die Grenzen des Trackingspaces hinaus schreiten können, ohne dies zu tun. (Siehe grafik)

1.1.2 Impossible Spaces

Um den begehbaren Bereich eines Trackingspace noch weiter zu vergrößern haben sich Suma et al. [15] eine Technik ausgedacht bei der zwei oder mehr Räume in überlappenden Flächen liegen, allerdings nur einer zur Zeit angezeigt wird. Es gibt dann unterschiedliche Bedingungen, wann welcher der Räume angezeigt wird. Beispiels weise wird Raum A nur angezeigt wenn die Nutzer:in den überlappenden Raum durch Tür a betritt und Raum b , wenn sie ihn durch Tür b betritt. Dafür ist es also notwendig x verschiedene states zu setzen sodass immer einer x verschiedener Räume angezeigt wird. Des weiteren ist es Notwendig einen Bereich zu erschaffen in dem zwischen den states gewechselt werden kann, ohne dass die Nutzer:in es merkt.

1.2 Generierte Level

Klassischer weise werden Level in Computerspielen und virtuellen Umgebungen von Leveldesignern designed. Dies erfordert Zeit und know-how. Der Arbeitsaufwand wächst

(linear) mit der Größe des Levels, deshalb ist es unmöglich endlos große Level zu erschaffen. Eine alternative Levelerstellungweise ist das so genannte “Prozedurale Generieren”(Auch “Prozedurale Synthese” genannt. Dabei wird das Level von einem Algorithmus erschaffen, und kann somit endlos große Welten erschaffen.

In dem hier vorgestellten Experiment

KAPITEL 2

Verwandte Arbeiten

In diesem Kapitel werden wissenschaftliche Arbeiten vorgestellt mit denen diese Arbeit zusammenhängt. Dabei werde ich zunächst auf solche Arbeiten eingehen, die sich mit dem Thema Real-Walking in virtuellen Umgebungen beschäftigen, danach verschiedene redirection Techniken vorstellen und dann auf das Thema der Level-Generierung eingehen. Zunächst stelle ich generelle Arbeiten zu dem Thema Real-Walking und dann zu Redirection Techniken vor, danach gehe ich konkreter auf die in dieser Studie sehr im Fokus liegenden Rotationgains ein um danach die auch in dieser Studie genutzten Impossible Spaces vorzustellen. Als nächstes stelle ich dem Leser noch Arbeiten vor die sich damit beschäftigt haben Level auf eine automatische Art und Weise zu generieren. Dabei werde ich mich sowohl mit Artikeln über die genauen Definition dieses Bereichs beschäftigen, als auch eine Taxonomie zur Einordnung von Prozeduren zur Inhaltsgenerierung zitieren. Die Kombination von generierten Leveln und Redirection-Techniken führen zu dem sogenannten “Infinite-Walking”. Mit den Arbeiten zu diesem Thema wird das Kapitel abgeschlossen.

2.1 Real-Walking

1995 zeigen Slater et al. [13], dass Proband:innen eine höheres Präsenzgefühl zeigten wenn sie die von ihm vorgestellte Technik “Walking-In-Place” nutzen als wenn sie per Knopfdruck durch die Welt bewegten. Hierbei handelte es sich um eine virtual-walking Technik bei der die Proband:innen ein eine Gehbewegung simulierten die dann digital erfasst und in Virtuell Fortbewegung umgewandelt wurde. Dieses Experiment wurde 1999 von Usoh et al. [19] repliziert, wobei nun die Option wirklich zu gehen (“Real-Walking”) gegeben war. Dabei hatten die Proband:innen nochmal ein signifikant höheres Präsenzgefühl, als bei den beiden anderen Optionen (Virtual-Walking und Push-Button-Fly). Des weiteren zeigen Arbeiten wie [12] und [1], dass virtuelle Fortbewegungsarten, die anders als real-walking nicht den vestibulären Sinn und die Propriozeption stimulieren, wahrscheinlicher die sogenannte “Simulator-Sickness” auslösen und, dass die User:innen damit weniger effektiv navigieren.

Wenn Designer eine Real-Walking-Umgebung erstellen müssen sie dabei schon die Dimensionen des Trackingspaces kennen. Da man aber nicht davon ausgehen kann, dass unterschiedliche Nutzer:innen gleiche Trackingspacedimensionen zur Verfügung haben

entsteht ein Problem, dass Marwecki et al. in ihrer Arbeit [9] zu Lösen versuchen. Sie stellen dabei das Softwaresystem “Scenograph” vor, welches große virtuelle Umgebungen in mehrere kleinere, teilweise anders geformte, Umgebungen, mit prozedural generierten Verbindungen, aufteilt ohne dabei die narrative Struktur der Ursprünglichen Umgebung zu verändern.

Allerdings gibt es auch andere Ansätze um Nutzer:innen mit begrenztem Trackingspaceplatz Real-Walking-Erfahrungen zu ermöglichen, wie beispielsweise den virtuellen Bereich, der von der Nutzer:in begehbar ist, zu vergrößern. Eine vielversprechende Art dies zu erreichen sind Redirection-Techniken.

2.2 Redirection Techniken

Razzaque et al. [11] stellten 2001 die Technik des “Redirected-Walking” vor, bei der die Nutzer:innen unwissentlich durch den Trackingspace gelenkt werden, dabei aber die Illusion entsteht, sie würden sich über die Grenzen dessen hinausbewegen. Die Technik basiert darauf, dass der visuelle Sinn dominanter ist als andere Sinne, mit denen man seine Orientierung im Raum bestimmen kann [6]. Seit dem gibt es zahlreiche weitere Techniken um den selben Effekt zu erzielen oder um ihn weiterzuentwickeln. Der Ansatz die verschiedenen Manipulationseffekte als “Gains” zu beschreiben findet sich bei Steinicke et al. [14]. Dort wird untersucht wie subtil diese Manipulationen sein müssen um nicht von der Nutzer:in erkannt zu werden.

Es konnte gezeigt werden, dass Proband:innen in virtuellen Umgebungen, die Redirection-Techniken nutzen um Real-Walking zu ermöglichen, signifikant besser unbewusst räumliches Wissen über diese Umgebungen sammeln, signifikant bessere Navigation und Wegfindung aufwiesen und die Größe der Umgebung signifikant besser einschätzen konnten als in Umgebungen, die andere Fortbewegungsarten nutzen, wie Walking-In-Place, Joystick-Steuerung oder Teleportation [10], [7].

Eine Taxonomie über die verschiedenen Redirection Techniken stellten 2012 Suma et al. [16] vor. Die unterschiedlichen Techniken werden in die Kategorien: “Repositioning” (Repositionierung) oder “Reorientation” (Reorientierung), “Subtle” (subtil) oder “Overt” (unverborgen), und “Discrete” (diskret) oder “Continuous” (kontinuierlich) unterteilt.

2.2.1 Rotation Gains

Bei Rotationgains handelt es sich nach Sumas Taxonomie [16] um eine kontinuierliche, subtile Reorientierungstechnik. In der Arbeit [14] untersuchten Steinicke et al. verschiedene subtile Redirection-Techniken darauf, wie stark die Manipulation sein darf, bevor Proband:innen erkennen ob sie eingesetzt wurde oder nicht. Dazu teilt er die verschiedenen Elemente, die für Redirected Walking eingesetzt werden, in drei verschiedene Gains

ein: “Translation-Gains”, “Rotation-Gains” und “Curvature-Gains”. Es stellte sich heraus, dass Nutzer:innen physisch um bis zu 49% mehr oder um bis zu 20% weniger als die wahrgenommene virtuelle Rotation, rotiert werden können, ohne die Diskrepanz zu bemerken.

Des weiteren wurde festgestellt, dass Distanzen unbemerkt um bis zu 14% herunter- oder um bis zu 26% heraufskaliert werden können und, dass Nutzer:innen erst bemerken, dass Sie in einem Kreisförmigem Bogen durch den Trackingspace geleitet werden, wenn dessen Radius 22m oder kleiner ist.

2.2.2 Impossible-Spaces

Bei “Impossible-Spaces” handelt es sich um eine von Suma et al. [15] vorgestellte Redirection-Technik, bei der sich die Architektur der virtuellen Umgebung auf nicht-euklidische Weise verändert, sodass solche Gebiete in der Realität nicht existieren könnten. Die Räume überlappen einander, allerdings wird jeweils nur einer der überlappenden Räume angezeigt. Hierbei handelt es sich nach der schon erwähnten Taxonomie um eine subtile diskrete Redirection-Technik.

In einer Forschungsdemonstration [8] stellten Langbehn et al. eine Weise vor mit der Impossible-Spaces mit traditionelleren Redirected-Walking Methoden (in diesem Fall Curvature-Gains) kombiniert werden können, sodass beide Methoden ihren Effekt beitrage können.

2.3 Prozedural generierte Level

2.3.1 Definition

Der Artikel [18] von Togelius et al. definiert prozedurale Generierung von Spiel-Inhalten (procedural (game-)content generation oder auch PCG) als:

“[...] creating game content automatically, through algorithmic means.”

(“[...] algorithmisch, automatisch, (Computer-)spiel Inhalte erstellen.”)

In ihrer späteren Arbeit hingegen [17] definieren Togelius et al. PCG folgendermaßen neu:

“We can therefore tentatively redefine PCG as the algorithmical creation of game content with limited or indirect user input.”

(“Wir können PCG daher versuchsweise als die algorithmische Erstellung von Spielinhalten mit begrenzter oder indirekter Benutzereingabe neu definieren.”)

um unter anderem miteinzubeziehen, dass einige PCG-Algorithmen Nutzer- oder Designerinput miteinbeziehen können und somit nicht mehr “automatisch” Inhalte generieren. Ausserdem wollen sie in der Definition festhalten, dass Nutzerinput typischerweise zumindest indirekt (beispielsweise durch Druck eines Startknopfes) erforderlich ist um Inhalte zu generieren.

Mit (Spiel-)Inhalten sind in diesen Definitionen unterschiedlichste Elemente in Videospielen gemeint. Unter anderem Texturen, Musik oder auch die Geschichte des Spiels können prozedural generiert werden. Im Rahmen dieser Arbeit hingegen beschäftige ich mich lediglich mit PCG zur Erstellung von Leveln.

2.3.2 Taxonomie

In ihrer Arbeit [18] stellten Togelius et al. eine Taxonomie für PCG vor, die aus folgenden Kategorien besteht:

“Online versus offline” (Zur Laufzeit versus während der Entwicklung),

“Necessary vs optional” (Müssen die Spieler:innen den generierten Bereich des Spiels absolvieren oder nicht?),

“Random seeds versus Parameter Vectors” (auch: “degrees of control”: Wieviel Einfluss hat die Spieler:in auf den Generierten Inhalt, wird nur ein zufälliger RNG-Seed (Random-Number-Generator-Seed) als Eingabe in den Zufallsgenerator genutzt oder wird sein bisheriges Spielverhalten analysiert und bei der Generierung beachtet?),

“Stochastic vs deterministic” (Wird bei gleicher Eingabe (abgesehen vom RNG-Seed) auch der gleiche Inhalt generiert?) und

“Constructive vs generate-and-test” (Generiert der Algorithmus direkt nur korrekte Ausgaben, oder funktioniert er so, dass er fortlaufend Versuche generiert und dann validiert ob sie korrekt sind und sie dann erst ausgibt.)

Der in dieser Arbeit beschriebene PCG-Algorithmus lässt sich dementsprechend eher in diese Kategorien Taxonomie einordnen, als in ihre jeweiligen Alternativen: Online, necessary, random seeds, stochastic and constructive.

2.4 Infinite walking

Viele der redirection Techniken ermöglichen das (erlebte) hinaustreten über den Rand des Trackingspaces, doch dennoch bleibt die begehbare Fläche limitiert. Solange die virtuelle Umgebung von menschlichen Designern erschaffen werden muss ist sie begrenzt.

Wenn jedoch PCG genutzt wird um die virtuelle Umgebung zu erschaffen lässt sie sich theoretisch endlos weit durchschreiten, weil die Generierung während dem Erkunden der Welt fortgeführt werden kann. Wenn die virtuelle Umgebung also, mit Hilfe von PCG, theoretisch endlos weit erkundet werden kann spricht man vom “Infinite-(Real)-Walking”. In der Regel lässt sich dieser Zustand erreichen indem man Redirection-Techniken (um über den Trackingspace hinaus gehen zu können) mit prozeduraler Levelgenerierung (um die Welt weiter zu während der Laufzeit weiter zu generieren) kombiniert.

Ein Beispiel für eine solche Technik stellen Vasylevska et al. in ihrer Arbeit [20] vor. Ihr Algorithmus generiert fortlaufend Räume, innerhalb des Trackingspaces, die einander überlappen können (Impossible-Spaces) und verbindet sie mit Korridoren, sodass die Nutzer:in von einem Raum zum nächsten gehen kann. Praktisch ist diese Technik besonders bei Umgebungen in denen der Inhalt der Räume mehr im Fokus steht als das spezifische Layout der Räume wie beispielsweise einem Museum.

Einen sehr ähnlichen Ansatz nutzt das VR-Spiel “Tea for God” [5] bei dem die Nutzer:in durch ein endlos scheinendes Labyrinth von Korridoren gehen kann. Der Entwickler Jarosław (Void Room) Ciupiński erklärt in seinen Devlogs (beispielsweise [4] oder [3]) genauer wie der Ansatz funktioniert. Die Welt besteht aus einem prozedural generierten Netz von verbundenen Zellen, die jeweils einen Raum repräsentieren und mit Korridoren verbunden sind. Auch hier basieren die Räume auf den vorher erwähnten Impossible Spaces.

Einen anderen Ansatz verfolgt das in der Arbeit [2] von Cheng et al. vorgestellte Projekt “VRoamer”. Hier erkundet die Nutzer:in eine On-The-Fly generierte virtuelle Umgebung (auch hier besteht diese aus Räumen und Korridoren), während er durch die reale Welt läuft. Die Generierungssoftware erhält einen 3D-Kamera Input und kann so Wände, Säulen, Gegenstände, andere Menschen etc. beachten und dementsprechend die virtuelle Welt anpassen. Dort wird dann ein virtueller Gegenstand platziert, sodass die Nutzer:in nicht mit den Hindernissen der realen Welt kollidiert. Diese Technik ist nur bei VR-System anwendbar, die nicht auf einen Trackingspace beschränkt sind, sondern (zum Beispiel mit Kameras am HMD (Head-Mounted-Display)) ihre Umgebung, und somit auch ihre eigene Position und Orientierung benötigen. Die Möglichkeit die virtuelle Umgebung zu erkunden sind hier also nur durch den realen Platz, den die Nutzer:in zur freien Begehung zur Verfügung hat limitiert. Streng genommen gilt die Definition von Infinite-Walking hier also nicht, sie sollte an dieser Stelle aber dennoch Erwähnung finden.

2.5 Einordnung dieser Arbeit

Ähnlich zu der Arbeit [20] werde ich in dieser Arbeit eine Methode vorstellen, wie mit verschiedenen Redirection-Techniken und einem PCG-Algorithmus eine virtuelle Umgebung mit Infinite-Walking erstellt werden kann. Vergleichbar mit den Arbeiten [10]

und [7] werde ich diese Methode dann in einem Experiment unter Testbedingungen mit alternativen Fortbewegungsarten, die dementsprechend kein Real-Walking ermöglichen auf verschiedene Faktoren vergleichen.

KAPITEL 3

Implementierung

KAPITEL 4

Experiment

4.1 Teilnehmer

4.2 Materialien

4.3 Methoden

4.4 Ergebnisse

KAPITEL 5

Diskussion

KAPITEL 6

Konklusion

KAPITEL 7

Acknowledgments

Bibliographie

- [1] Sarah Chance, Florence Gaunet und Andrew Beall. “Locomotion Mode Affects the Updating of Objects Encountered During Travel: The Contribution of Vestibular and Proprioceptive Inputs to Path Integration”. In: *Presence* 7 (Apr. 1998), Seiten 168–178. DOI: 10.1162/105474698565659.
- [2] Lung-Pan Cheng, Eyal Ofek, Christian Holz und Andrew D. Wilson. “VRoamer: Generating On-The-Fly VR Experiences While Walking inside Large, Unknown Real-World Building Environments”. In: *2019 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)*. 2019, Seiten 359–366. DOI: 10.1109/VR.2019.8798074.
- [6] Henry Duh, Don Parker und James Philips. “‘Conflicting’ Motion Cues to the Visual and Vestibular Self-Motion Systems Around 0.06 Hz Evoke Simulator Sickness”. In: *Human factors* 46 (Feb. 2004), Seiten 142–53. DOI: 10.1518/hfes.46.1.142.30384.
- [7] Eike Langbehn, Paul Lubos und Frank Steinicke. “Evaluation of Locomotion Techniques for Room-Scale VR: Joystick, Teleportation, and Redirected Walking”. In: *Proceedings of the Virtual Reality International Conference - Laval Virtual*. VRIC ’18. Laval, France: Association for Computing Machinery, 2018. ISBN: 9781450353816. DOI: 10.1145/3234253.3234291. URL: <https://doi.org/10.1145/3234253.3234291>.
- [8] Eike Langbehn, Paul Lubos und Frank Steinicke. “Redirected Spaces: Going Beyond Borders”. In: *2018 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces (VR)*. 2018, Seiten 767–768. DOI: 10.1109/VR.2018.8446167.
- [9] Sebastian Marwecki und Patrick Baudisch. “Scenograph: Fitting Real-Walking VR Experiences into Various Tracking Volumes”. In: *Proceedings of the 31st Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology*. UIST ’18. Berlin, Germany: Association for Computing Machinery, 2018, Seiten 511–520. ISBN: 9781450359481. DOI: 10.1145/3242587.3242648. URL: <https://doi.org/10.1145/3242587.3242648>.
- [10] Tabitha C. Peck, Henry Fuchs und Mary C. Whitton. “An evaluation of navigational ability comparing Redirected Free Exploration with Distractors to Walking-in-Place and joystick locomotion interfaces”. In: *2011 IEEE Virtual Reality Conference*. 2011, Seiten 55–62. DOI: 10.1109/VR.2011.5759437.
- [11] Sharif Razzaque, Zachariah Kohn und Mary C. Whitton. “Redirected Walking”. In: *Eurographics 2001 - Short Presentations*. Eurographics Association, 2001. DOI: 10.2312/egs.20011036.
- [12] Roy A. Ruddell und Simon Lessels. “The Benefits of Using a Walking Interface to Navigate Virtual Environments”. In: *ACM Trans. Comput.-Hum. Interact.* 16.1 (Apr. 2009). ISSN: 1073-0516. DOI: 10.1145/1502800.1502805. URL: <https://doi.org/10.1145/1502800.1502805>.

- [13] Mel Slater, Martin Usoh und Anthony Steed. “Taking steps: The influence of a walking technique on presence in virtual reality”. In: *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)* 2 (Dez. 1995), Seiten 201–219. DOI: 10.1145/210079.210084.
- [14] Frank Steinicke, Gerd Bruder, Jason Jerald, Harald Frenz und Markus Lappe. “Estimation of Detection Thresholds for Redirected Walking Techniques”. In: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 16.1 (2010), Seiten 17–27. DOI: 10.1109/TVCG.2009.62.
- [15] Evan A. Suma, Zachary Lipps, Samantha Finkelstein, David M. Krum und Mark Bolas. “Impossible Spaces: Maximizing Natural Walking in Virtual Environments with Self-Overlapping Architecture”. In: *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 18.4 (2012), Seiten 555–564. DOI: 10.1109/TVCG.2012.47.
- [16] Evan Suma Rosenberg, Gerd Bruder, Frank Steinicke, David Krum und Mark Bolas. “A taxonomy for deploying redirection techniques in immersive virtual environments”. In: *Proceedings - IEEE Virtual Reality* (März 2012), Seiten 43–46. DOI: 10.1109/VR.2012.6180877.
- [17] Julian Togelius, Emil Kastbjerg, David Schedl und Georgios Yannakakis. “What is Procedural Content Generation? Mario on the borderline”. In: (Jan. 2011). DOI: 10.1145/2000919.2000922.
- [18] Julian Togelius, Georgios Yannakakis, Kenneth Stanley und Cameron Browne. “Search-Based Procedural Content Generation”. In: Apr. 2010, Seiten 141–150. ISBN: 978-3-642-12238-5. DOI: 10.1007/978-3-642-12239-2_15.
- [19] Martin Usoh, Kevin Arthur, Mary Whitton, Rui Bastos, Anthony Steed, Mel Slater und Frederick Brooks Jr. “Walking > Walking-in-Place > Flying, in Virtual Environments”. In: *Proceedings of the 26th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques ACM* (Juni 1999). DOI: 10.1145/311535.311589.
- [20] Khrystyna Vasylevska, Hannes Kaufmann, Mark Bolas und Evan A. Suma. “Flexible spaces: Dynamic layout generation for infinite walking in virtual environments”. In: *2013 IEEE Symposium on 3D User Interfaces (3DUI)*. 2013, Seiten 39–42. DOI: 10.1109/3DUI.2013.6550194.

Electronic

- [3] Jarosław (Void Room) Ciupiński. *Open world with impossible spaces*. Apr. 2019. URL: <https://void-room.itch.io/tea-for-god/devlog/76304/procedural-level-generation-using-impossible-spaces> (besucht am 01.07.2021).
- [4] Jarosław (Void Room) Ciupiński. *Open world with impossible spaces*. März 2021. URL: <https://void-room.itch.io/tea-for-god/devlog/235914/open-world-with-impossible-spaces> (besucht am 01.07.2021).

- [5] Jarosław (Void Room) Ciupiński. *Tea for God*. URL: <https://void-room.itch.io/tea-for-god> (besucht am 01.07.2021).

Ich bin damit einverstanden, dass meine Arbeit in den Bestand der Bibliothek eingestellt wird.

Ort, Datum

Unterschrift

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit im Studiengang Mensch-Computer-Interaktion selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel — insbesondere keine im Quellenverzeichnis nicht benannten Internet-Quellen — benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Ich versichere weiterhin, dass ich die Arbeit vorher nicht in einem anderen Prüfungsverfahren eingereicht habe und die eingereichte schriftliche Fassung der auf dem elektronischen Speichermedium entspricht.

Ort, Datum

Unterschrift