



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, 20. Oktober 2021

Abstract

One of the greatest challenges in dealing with modern virtual reality (VR) technology is the limitation of the accessible area (tracking space). This is caused by spatially limited tracking of the position and rotation of the headset and the controllers in some technologies (for example, the models of the “HTC VIVE” product line¹) And also because of limited amount of vacant and safe area the average user has, which is necessary to be able to move around freely. There are different solutions to this problem. One of which are the so called “redirection”-techniques. This is an umbrella term for methods where subtle changes to the visual representation of the virtual environment are made, such that the user can move to areas of it that would otherwise be inaccessible because they would be located beyond the boundaries of the real tracking space. Meanwhile they actually stay inside those boundaries but the illusion they could move freely and without manipulation of the visual environment is kept. These methods can be combined in different ways and thus are adaptable to the context. This work investigates a certain context: procedurally 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 a level generation method that can produce any length, theoretically even infinitely long levels. The users move through those levels with the repeated illusion of accessing a new room that would have previously been outside the boundaries of their real tracking space. The paper presents an informal pilot study in which subjects walked through levels of different lengths generated by the above-mentioned method using different techniques of locomotion. For one of them, real walking, the redirection techniques associated with the method were used, for the other two (joystick control and teleportation) they were not. It was examined whether the test subjects in the real walking condition were better able to estimate the distance they had moved, and whether their sense of presence was higher than in the other two test conditions. No significant differences were found.

¹<https://www.vive.com/>

Zusammenfassung

Eine der größten Hürden im Umgang mit moderner “virtual reality” (VR) Technologie ist die Begrenzung des begehbaren Bereiches (Trackingspace). 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”-Produktreihe²) Zum anderen durch die, für durchschnittliche Nutzer:innen, nur begrenzt zur Verfügung stehende Menge von leerstehendem und sicherem Bereich, der nötig ist um sich darin frei bewegen zu können. Es gibt unterschiedliche Lösungsansätze für dieses Problem. Einen davon stellen die sogenannten “Redirection”-Techniken dar. Hierbei handelt es sich um einen Sammelbegriff für Methoden bei denen die Nutzer:in durch subtile Änderungen an der visuellen Darstellung der virtuellen Welt den Eindruck bekommen kann, sich über die Grenzen des realen Trackingspaces hinausbewegen zu können und dies auch zu tun. Dabei bleibt sie innerhalb dieser Grenzen, es wird aber die Illusion aufrecht erhalten, sie würde sich frei und ohne Manipulation der Darstellungsart der virtuellen Welt fortbewegen. Diese Methoden lassen sich auf unterschiedliche Weisen kombinieren und sind so dem Kontext flexibel anpassbar. Diese Arbeit untersucht dabei einen konkreten Kontext: Prozedural generierte Level. Durch die Kombination zweier dieser Redirection-Techniken, den so genannten “Rotationgains” und den sogenannten “Impossible Spaces”, und durch die Inkorporation davon in einen Levelgenerierungsalgorithmus ist es mir gelungen, eine Level-Generierungs-Methode zu definieren, mit der beliebig lange, theoretisch sogar endlos lange Level erschaffen werden können. Dabei erhalten Nutzer:innen immer wieder die Illusion einen Raum zu betreten, der eigentlich außerhalb der Grenzen ihres Trackingspaces liegt, ohne die realen Grenze des Trackingspaces zu überschreiten. Die Arbeit stellt eine informelle Pilotierungsstudie vor, bei der Proband:innen verschieden lange Level, die mit der eben genannten Methode generiert wurden, mit verschiedenen Fortbewegungsarten durchschritten. Bei einer davon, dem natürlichen Gehen (Real-Walking) wurden dabei auch die der Methode zugehörigen Redirection-Techniken eingesetzt, bei den anderen beiden (Joystick-Steuerung und Teleportation) nicht. Dabei wurde untersucht ob die Proband:innen bei ersterer Versuchsbedingung die von ihnen fortbewegte Distanz im Nachhinein besser Schätzen können, und ob ihr Präsenzgefühl höher war als bei den anderen beiden Versuchsbedingungen. Es konnten keine signifikanten Unterschiede festgestellt werden.

²<https://www.vive.com/>

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Redirection Methoden	1
1.1.1	Rotationgains	2
1.1.2	Impossible Spaces	3
1.2	Generierte Level	3
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	9
3.1	Klassendiagramm	9
3.2	Vorstellung der Klassen	11
3.3	Hierarchy der Unity-Scene	14
3.4	Design der Szene	14
3.5	Virtueller Avatar	15
3.6	Implementierung der Rotationgains	16
3.7	Der Rotationgain Inzentivierungs Mechanismus	16
3.8	Messmechanismen und Datenspeicherung	17

4	Levelgenerierung	19
4.1	Raumplatzierung	19
4.1.1	Grundidee	20
4.1.2	Berechnung der Ecken	21
4.2	Korridore	24
4.2.1	Korridor-Meshgenerierung	24
4.3	Wandgenerierung	30
4.3.1	Realistische Wandgenerierung	31
4.3.2	Unmögliche Wandgenerierung	31
4.4	Zufallsfaktoren in der Levelgenerierung	32
4.4.1	Korridorrichtung	32
4.4.2	Türposition	33
4.5	Umsetzung der Levelgenerierung	34
4.5.1	Funktionsweise des Levelgenerierungsalgorithmus	34
4.5.2	Inhalt einer Iteration	35
5	Konzipierung der Pilotierungsstudie	37
5.1	Hypothesen und Messvariablen	37
5.1.1	Raumverständnis	37
5.1.2	Präsenzgefühl	38
5.2	Versuchsplanung	39
5.3	Fortbewegungsbedingungen	40
5.3.1	Kontrollbedingung I Joystick	40
5.3.2	Kontrollbedingung II Teleportation	41
5.3.3	Versuchsbedingung Real-Walking	41
6	Durchführung und Ergebnisse	43
6.1	Umstände	43
6.2	Teilnehmer	44
6.3	Ablauf der Studie	46
6.4	Statistische Evaluationsverfahren	47

6.4.1	Errechnung Qualität der Distanzschätzung	47
6.4.2	Signifikanztests zur Distanzschätzung	47
6.4.3	Signifikanztest über Ergebnisse des Präsenz-Questionnaire	47
6.5	Auswertung der Ergebnisse	48
6.5.1	Statistische Auswertung zum Raumverständnis	48
6.5.2	Statistische Auswertung der Präsenz	50
7	Diskussion, Ausblick und Konklusion	54
7.1	Diskussion der Ergebnisse	54
7.1.1	Schätzung der bewegten Distanz	54
7.1.2	Präsenzgefühl in der virtuellen Umgebung	55
7.2	Konklusion	56
7.3	Ausblick	56
	Danksagungen	57
	Literaturverzeichnis	58
	Electronic	60
	Index	61

Abbildungsverzeichnis

3.1	Ein Überblick über die Beziehungen der Klassen untereinander in Form eines UML-Klassendiagramms; Für die Übersichtlichkeit wurden Unity-Spezifische Klassen wie zum Beispiel <i>Vector3</i> oder <i>MonoBehaviour</i> herausgelassen	10
3.2	Die Hierarchie der Unity-Szene vor der Laufzeit	14
4.1	Veranschaulichung der Raumstellung zueinander, sodass P den Drehpunkt kennzeichnet	20
4.2	Zur Eckenberechnung genutzte Vektoren. Mit C_{0-3} werden die Ecken bezeichnet, mit S_{0-3} die Seiten des Raumes (Nicht die zur Eckenberechnung genutzten Vektoren).	21
4.3	Funktion zur Berechnung der virtuellen Eckkoordinaten des nächsten Raumes	23
4.4	26
4.5	27
4.6	29
4.7	Vergleich der zwei Wandgenerierungsvarianten. Oben: realistische Variante, die in Joystick- und Teleportationsbedingung eingesetzt werden. Unten: unmögliche Variante, die in der Real-Walking Bedingung die Wände generiert. Gestrichelte Linien repräsentieren Wände, die erst unter bestimmten Umständen sichtbar werden.	30
4.8	33
5.1	Das Griechisch-Lateinische Quadrat, das die Reihenfolge der Versuchsbedingungen (Schritt 1-3), der verschiedenen Gruppen (G1-3) darstellt, A steht dabei für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation. 1 – 3 verdeutlichen die verschiedenen Raumlängen 3, 6 und 9	40
6.1	Angaben der Teilnehmenden zur Erfahrung mit Computerspielen und Stereoskopischem 3D. X-Achsen: Antworten der Teilnehmenden Y-Achsen: Häufigkeit der Antworten	45

6.2	Plot der Differenzen zwischen gemessener und geschätzter fortbewegter Distanz, Aufgeteilt nach Fortbewegungstechnik; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation	49
6.3	Korrelation zwischen Messergebnissen und Normalverteilung nach Fortbewegungsart getrennt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation	50
6.4	Darstellung der SUS-Scores nach Fortbewegungsart; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation	52
6.5	Korrelation von SUS-Scores und Normalverteilung, nach Fortbewegungsart getrennt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation	53

Tabellenverzeichnis

6.1	Durchschnitte und Standartabweichungen der Differenz zwischen gemessener und geschätzter fortbewegter Distanz; Die Abweichungen sind bei einem $\alpha = 5\%$ Niveau nicht signifikant	48
6.2	Die Ergebnisse eines Shapiro-Wilk Test der Werte für die Differenz von Schätzung und Messung für die unterschiedlichen Fortbewegungsarten; Die Annahme der Normalverteilung scheint für keine Faktorstufe verletzt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation	51
6.3	Durchschnittswerte und Standartabweichungen der SUS-Scores für die verschiedenen Fortbewegungsarten; Die Unterschiede sind signifikant, können aber nicht von Post-Hoc Tests eingeordnet werden, denn dort sind die Ergebnisse nicht signifikant.	51
6.4	Ergebnisse eines Shapiro-Wilk Tests der verschiedenen Faktorstufen; Die Ergebnisse für die Joystick und die Teleportationsbedingung deuten bei einem $\alpha = 5\%$ Signifikanzniveau darauf hin, dass eine Normalverteilung nicht gegeben ist	51
6.5	Ergebnisse der Post-Hoc Analyse mit Wilcoxon-Vorzeichen-Rang-Test; Die korrigierten p -Werte sind mithilfe der Bonferroni Korrektur korrigiert	53

KAPITEL 1

Einführung

Zweibeiniges Gehen bietet als Fortbewegungsart durch virtuelle Umgebungen viele Vorteile gegenüber alternativen Fortbewegungsarten. Usoh et al [29] beschreiben beispielsweise, ein höheres Präsenzgefühl der Nutzer:innen, wenn diese sich gehend durch die virtuelle Umgebung fortbewegten, als wenn diese per Knopfdruck durch die Szene flogen. Eine der drei von LaViola [12] zusammenfassten Theorien, die “Sensory Conflict Theory” (Sensorische Konflikt Theorie) erklärt die Ursache für so genannte “Cybersickness” oder auch Simulatorkrankheit, also dass Nutzer:innen in bestimmten, durch virtuelle Umgebungen hervorgerufenen Situationen teilweise starke Übelkeit erleben so, dass Informationen verschiedener Sinnesmodalitäten widersprüchlich sind. Demnach wäre es also Cybersickness senkend, wenn andere Sinnesmodalitäten, wie der Gleichgewichtssinn oder die Propriozeption zusätzlich zum visuellen Sinn die Eigenbewegung der Nutzer:in wahrnehmen. Und tatsächlich konnten Langbehn et al [9] zeigen, dass Nutzer:innen, die sich in virtuellen Umgebungen fortbewegen signifikant weniger Cybersickness erleben, als wenn sie sich mithilfe von Joysticks fortbewegen.

Leider bringt das natürliche gehen (Real-Walking) 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 von Headset und Controllern bei einigen Technologien, zum anderen durch die Raumgröße der meisten VR-Setups.

Zwar gibt es dazu auch Ausnahmen, (siehe z.B. [3]), jedoch sind diese dann mit großem Aufwand verbunden und nicht für jede Endnutzer:in umzusetzen.

1.1 Redirection Methoden

Eine Herangehensweise an dieses Problem sind so genannte “Redirection Techniques” (besser bekannt als Redirected Walking, diese Begriffe werden oft austauschbar verwendet, siehe [11])). Dies ist ein Sammelbegriff für Methoden bei denen die Nutzer:in durch subtile Manipulationen an der Darstellung der virtuellen Umgebung, auf virtuelle Gebiete zugreifen kann, die sonst ausserhalb des begehbaren Bereichs wären. Tatsächlich bleibt sie dabei aber nur innerhalb des realen Trackingspaces. Im Idealfall wird dabei die Illusion aufrecht erhalten sie würde sich unmanipuliert, frei, und in virtueller und echter

Umgebung identisch bewegen. Tatsächlich werden bei den meisten dieser Methoden an gewisse Veränderungen zwischen der Nutzer:in und ihrem virtuellen Avatar etabliert (beispielsweise die Geh-Geschwindigkeit), sodass die Bewegung sich zwischen den beiden Umgebungen unterscheiden. Bei manchen dieser Methoden sorgt diese Veränderung dafür, die Bewegungen der Nutzer:in in gewisser Weise zu Manipulieren, etwa dafür zu sorgen, dass sie sich immer

Mit diesen Methoden lassen sich also einige Effekte erzielen, wie unter anderem die Nutzer:in von den äußeren Begrenzungen des Trackingspaces fern zu halten, und die virtuell begehbare Fläche zu vergrößern. Im folgenden werde ich nun zwei dieser Methoden 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 (siehe Steinicke et al [22]) , wobei *pitch*, *yaw* und *roll* die Eulerschen Winkel der Kopfrotation darstellen. Ein Rotationgain wird als Quotient des virtuellen Winkels und des realen Winkels einer Rotationsdimension definiert also:

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

Für alle 3 Winkel kann ein Rotationgain angewandt werden. Dieses Anwenden funktioniert indem statt der eigentlichen Rotation α , die Multiplikation aus α mit dem Rotationgain also:

$$gR * \alpha$$

durchgeführt wird. [22]

Folglich rotieren virtuelle Kameras mit einem Rotationgain von $gR > 1$ schneller in die Richtung der realen Kopfdrehung als der reale Kopf, während solche mit einem Rotationgain von $gR < 1$ langsamer die Richtung drehen.

Da für jeden Winkel der Kopfrotation ein Rotationgain definiert werden kann können Rotationgains folgendermaßen dargestellt werden:

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

Nach Steinicke et al [22] wird in der Regel für Redirection ein Rotationgain auf den yaw_{real} Winkel der Kopfrotation angewandt. Durch Anwenden eines positiven Rotationgains auf *yaw*-Rotationen nach rechts und eines neutralen oder sogar negativen, für

Rotationen nach Links kann der virtuelle Trackingspace um den realen Trackingspace nach rechts, mit dem Drehpunkt der Nutzerposition herum rotiert werden. Andersherum natürlich genauso. Indem im Vorhinein ein Winkel β , für die Ziel-Verdrehung der beiden Realitäten definiert wird, lässt sich beim Erreichen dieses Winkels das Anwenden des Rotationsgains beenden, sodass die Welten sich nun um genau β Grad verdreht haben.

Dies ermöglicht Prozesse, bei denen in bestimmten Bereichen der virtuellen Realität ein solcher gerichteter Rotationgain bis zu einem bestimmten Ziel-Winkel um einen vorher definierten Drehpunkt¹ angewendet wird.

In solchen Prozessen ist die Verdrehung zwischen den beiden Realitäten designbar, da sie so deterministisch wird. Da sich nun die Realitäten verdreht haben, liegen nun virtuelle Orte innerhalb des, durch den realen Trackingspace begrenzten, für die Nutzer:in begehbaren Bereichs die es vorher nicht waren. Für die Nutzer:in kann so die Illusion entstehen sie würde über die Grenzen des Trackingspaces hinaus schreiten können, ohne dies zu tun.

1.1.2 Impossible Spaces

Um den begehbaren Bereich eines Trackingspace noch weiter zu vergrößern haben sich Suma et al. [23] 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. Beispielsweise 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, dass x verschiedene Zustände programmatisch ermöglicht werden sodass immer einer x verschiedener Räume angezeigt wird. Des Weiteren ist es notwendig ein Gebiet in der virtuellen Umgebung zu erschaffen in dem zwischen den Zuständen 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 gestaltet. Dies erfordert Zeit und Fachwissen. Der Arbeitsaufwand wächst mit der Größe des Levels, deshalb ist es unmöglich auf diese Art endlos große Level zu erschaffen. Eine alternative Levelerstellungswiese ist die so genannte "Prozedurale Generierung" (Auch "Prozedurale Synthese" genannt. Dabei wird das Level von einem Algorithmus erschaffen, und kann somit theoretisch endlos groß werden.

¹Es sollte dafür gesorgt werden, dass dieser möglichst nah an der Position des virtuellen Avatar liegt, da sonst nicht der Eindruck entsteht die Rotation wäre mit der Kopfdrehung der Nutzer:in identisch

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 diesem Projekt sehr im Fokus liegenden Rotationgains ein um danach die auch genutzten Impossible Spaces vorzustellen. Als nächstes stelle ich der Leser:in Arbeiten zu dem Thema der Prozeduralen Levelgenerierung vor. 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. [21], dass Proband:innen eine höheres Präsenzgefühl angaben, 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 eine Gehbewegung simulierten die dann digital erfasst und in virtuelle Fortbewegung umgewandelt wurde. Dieses Experiment wurde 1999 von Usoh et al. [29] 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 dass virtuelle Fortbewegungsarten, die anders als Real-Walking nicht den vestibulären Sinn und die Propriozeption stimulieren, wahrscheinlicher die sogenannte “Simulator-Sickness” auslösen [2] und, dass die Nutzer:innen damit weniger effektiv navigieren. [19]

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 [13] 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. [17] 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 [7]. 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. [22]. 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 sammelten, 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 [16], [9].

Eine Taxonomie über die verschiedenen Redirection Techniken stellten 2012 Suma et al. [24] vor. Die unterschiedlichen Techniken werden in die Kategorien: “Repositioning” (Repositionierung) oder “Reorientation” (Reorientierung), “Subtle” (subtil) oder “Overt” (unverborren), und “Discrete” (diskret) oder “Continuous” (kontinuierlich) unterteilt.

2.2.1 Rotation Gains

Bei Rotationgains handelt es sich nach Sumas Taxonomie [24] um eine kontinuierliche, subtile Reorientierungstechnik. In der Arbeit [22] 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. [23] 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 [10] 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 [26] 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 [25] 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 [26] 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 [31] 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” [6] 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 [5] oder [4]) 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 [3] 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 [31] 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 [16] und [9] 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

In diesem Kapitel werde ich die technischen Elemente für die Umsetzung des in dieser Arbeit vorgestellte Experiments vorstellen. Dabei werde ich im Grob erklären, wie die unterschiedlichen Module des Quelltext funktionieren und dementsprechend offen legen, wie eine solche Infinite-Walking Umgebung implementiert werden kann. Im darauf folgenden Kapitel wird dann detailliert die Implementierung der Levelgenerierung beschrieben. Zunächst gebe ich eine Übersicht über die Beziehungen zwischen den verschiedenen Scripts und Klassen des Projektes indem ich sie graphisch in Form eines UML-Klassendiagramm darstelle. Danach wird jede einzelne Klasse einmal vorgestellt.

Die gesamte Programmierung für dieses Projekt ist in der Entwicklungsumgebung Unity (Version:) [28] und dementsprechend mit der Programmiersprache “C#” erfolgt. Um die Software während der Entwicklung testen zu können und um damit das Experiment durchführen zu können wurde mir freundlicherweise eine “Oculus Quest 2” [14] Datenbrille, vom Arbeitsbereich Mensch-Computer-Interaktion der Universität Hamburg zur Verfügung gestellt. Um mit der Schnittstelle davon zu interagieren nutzt das Projekt das, von Oculus frei zur Nutzung gestellte, “Oculus Integration SDK” für Unity [15].

3.1 Klassendiagramm

Um das Diagramm übersichtlich zu halten beschränkt es sich ausschließlich auf die Relationen zwischen den Klassen, es wird also nicht wie sonst in UML-Klassendiagrammen üblich die gesamte Schnittstelle aller Klassen inklusive ihren Attributen und ihren Methoden aufgelistet. Aus dem selben Grund wurden auch Grundklassen/-typen mit denen Standardmäßig in Unity gearbeitet wird (zum Beispiel “Vector3”, “MonoBehaviour” oder “GameObject”) weggelassen.

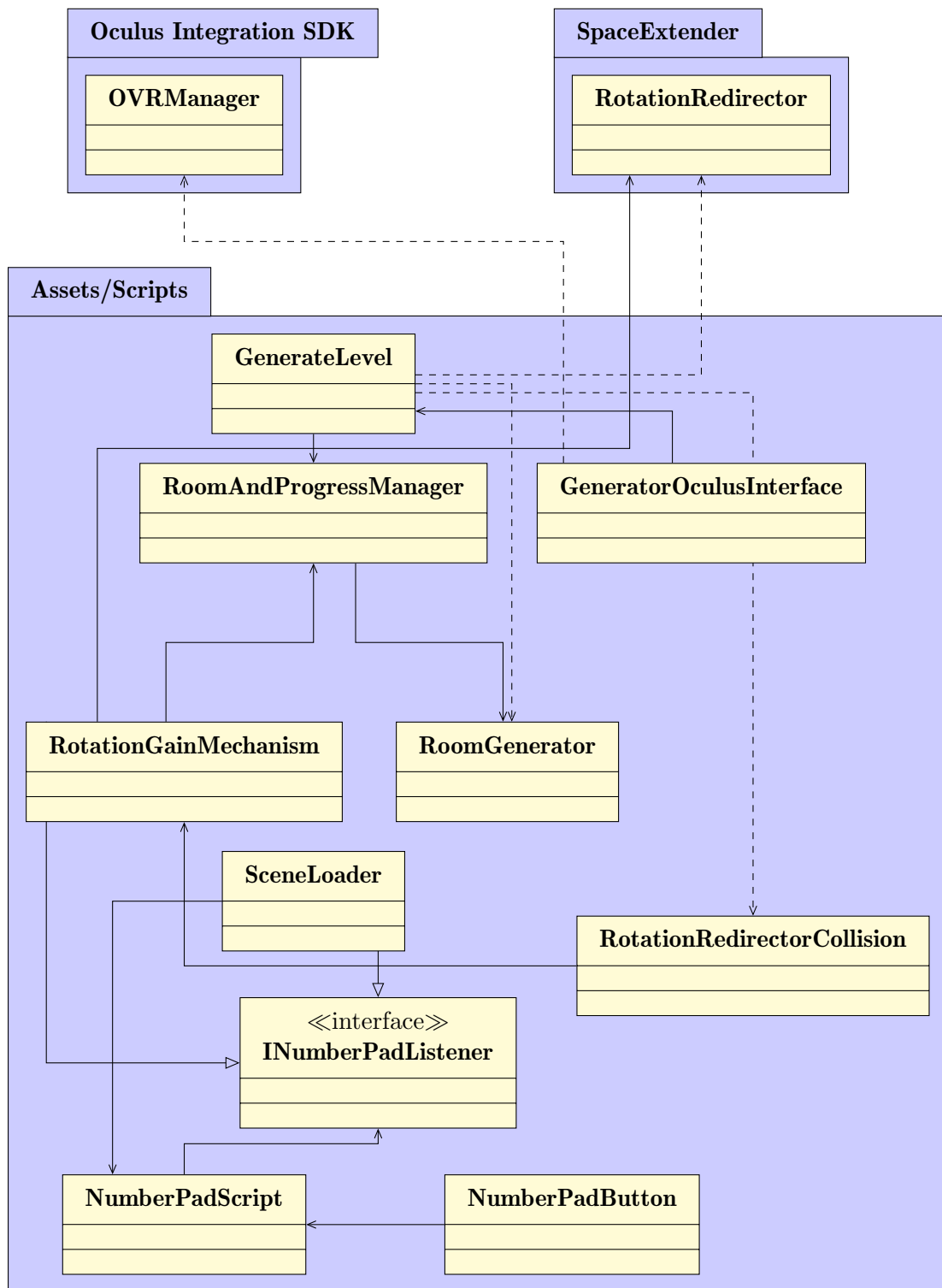


Abbildung 3.1: Ein Überblick über die Beziehungen der Klassen untereinander in Form eines UML-Klassendiagramms; Für die Übersichtlichkeit wurden Unity-Spezifische Klassen wie zum Beispiel *Vector3* oder *MonoBehaviour* herausgelassen

3.2 Vorstellung der Klassen

GeneratorOculusInterface Kommuniziert mit der Schnittstelle des “Oculus Integration SDK” um Informationen die im Projekt benötigt werden bereitzustellen. Die wichtigsten Informationen die hier geliefert werden sind die Koordinaten der Begrenzungssecken des Trackingspaces. Die Nutzer:in der Oculus Quest 2 stellt im Setup der Brille den sogenannten “Guardian” ein. Dies ist dann eine Begrenzung die sie um den begehbaren Raum in dem sie sich befindet zieht und der immer dann in der virtuellen Realität eingeblendet wird, wenn sie dieser Begrenzung mit den Hand-Controllern oder der Datenbrille zu nahe kommt. Diese Begrenzung ist allerdings nicht rechteckig, was für den hier vorgestellten Levelgenerierungsalgorithmus aber notwendig wäre. Doch das Oculus SDK bietet in seiner Schnittstelle an, das größte, in diese Begrenzung passende, Rechteck auszugeben, dies ist dann die Grundlage für die Raumgenerierung. Zudem ist diese Klasse dafür zuständig, je nach ausgewählter Testbedingung entsprechende Einstellungen an das Oculus SDK zu übergeben.

RoomGenerator Implementiert die Generierung der einzelnen Räume. Dafür liegt in dieser Klasse die zentrale “Generate”-Methode. Anhand von den vier Eckkoordinaten des Raumes, der Richtung in die der Raum zeigen soll und verschiedener Zusatzeigenschaften wie zum Beispiel, der Tiefe des zu generierenden Korridors, der Höhe der zu generierenden Türen, der Dicke der Wände und der Höhe des zu generierenden Korridors erzeugt diese Methode das GameObject für den zu generierenden Raum, erzeugt das entsprechende Mesh für den Korridor und platziert die ansonsten nö-

tigen Objekte (zum Beispiel Türen, Tafel, Eingabefeld) an den richtigen Positionen. Um die Tür nicht immer mittig zu platzieren bekommt die “Generate”-Methode ausserdem einen Zufallswert zwischen 0 und 1 übergeben. Dieser bestimmt dann die Position der Tür, die in den Korridor hineinführt. (0 bedeutet ganz links, 1 hingegen ganz rechts). Des weiteren bietet diese Klasse mehrere Methoden an, die Berechnungen über den Raum, den sie generiert haben anstellen können. So kann man sich beispielsweise berechnen lassen ob der Korridor des Raumes auf der längeren, oder der kürzeren Kante des Grundrechtecks liegt, wie die Koordinaten des Mittelpunkts des ganzen Raumes sind und wie die Koordinaten des Mittelpunktes des Bereichs vor dem Korridor sind. (An diese Stelle im ersten Raum wird die Proband:in bei den Testbedingungen, in denen kein real-walking stattfindet, teleportiert.) Die Klasse besteht aus circa 1000 Zeilen Programmierung und ist somit die längste selbst geschriebene Klasse des Projektes.

GenerateLevel Diese Klasse implementiert den Levelgenerierungsalgorithmus der genauer in Kapitel 4 beschrieben wird. Sie ist die zentrale Klasse des Projektes. In ihren öffentlichen Attributen können die Einstellungen für die zu generierende Testbedingung verändert werden. In ihrer “Generate”-Methode implementiert sie den Levelgenerierungsalgorithmus und verbindet darin die restlichen Teilmodule des Projekts. Sie ist also nicht nur dafür verantwortlich die “Generate”-Methode der “RoomGenerator”-Klasse mit den richtigen Eingabewerten aufzurufen, sondern platziert auch die Rotation-Gain Funktionali-

tät an die richtige Stelle, und übergibt die Generierten Räume an den “RoomAndProgressManager”, in dem sie in einer Liste gespeichert werden.

RoomAndProgressManager Ist dafür zuständig den Fortschritt der Proband:in zu verfolgen und entsprechend zu reagieren wenn es notwendig ist. Beispielsweise öffnet er die entsprechenden Türen, wenn ein Raum abgeschlossen ist. Des weiteren hält diese Klasse Instanzen der GameObjects für die Räume, in einer Liste, so dass sie dazu in der Lage ist an den zugehörigen RoomGenerator-Instanzen Methoden aufzurufen. Um später vergleichen zu können wie gut die Einschätzung der Proband:innen war misst diese Klasse ausserdem die von der Proband:in fortbewegte Strecke. Wenn der letzte Raum des aktuellen Versuchs erreicht wurde übergibt sie die entsprechenden Daten an den FirebaseHandler der diese dann an eine Cloud-Datenbank verschickt sodass der Versuchsdurchgang im Nachhinein ausgewertet werden kann.

RotationGainMechanism Diese Klasse implementiert den Mechanismus, der in der Real-Walking Bedingung bei den jeweiligen Räumen angewandt wird um den genauen Ablauf des RotationGains zu bestimmen. Er zeigt die Zahlen auf der Tafel an, verwertet die Eingabe des Eingabefelds, startet den Rotation-Gain und beendet ihn auch wieder. Er signalisiert dem RoomAndProgressManager wenn der Rotation-Gain vollständig ist, also sich der Trackingspace also um 90° gedreht hat, und die Proband:in dann eine richtige Eingabe tätigt, dass der Raum abgeschlossen ist, sodass sich die Tür öffnet. In den anderen

Bedingungen ist er dafür verantwortlich dies nach einer zufälligen, geringen, Anzahl richtiger Eingaben in das NumberPad zu tun, sodass die Proband:in auch in diesen Bedingungen den selben Ablauf erleben.

SceneLoader Bei betreten des Levels sieht die Proband:in ein virtuelles Eingabefeld, in dass sie die verschiedenen Testbedingungen (A1-C3, siehe Kapitel) eingeben kann um den Versuch zu starten. Der SceneLoader ist dafür zuständig auf diese Eingabe entsprechend zu reagieren und die entsprechende Bedingung zu Laden. Dazu verändert der die Attribute der “GenerateLevel”-Instanz und ruft dann auf ihre die “Generate”-Methode auf.

RotationRedirectorCollision Kleine Hilfsklasse, die erkennt ob der Nutzer sich gerade in dem entsprechenden Bereich befindet, indem der Rotation-Gain aktiv sein soll.

Door Die Türen nutzen dieses Script. Auf ihm kann die Methode “OpenDoor” aufgerufen um sie zu öffnen.

Dissolvable Wird von der “Door”-Klasse genutzt um der Tür die Funktionalität zu geben fließend zu verschwinden. Dafür nutzt sie einen entsprechend programmierten Shader, der mithilfe einer Wolkentextur die Transparenz des Türmaterials anpasst.

INumberPadListener Die Klassen die über Eingaben in einem NumberPad informiert werden wollen können dieses Interface implementieren um zu einem NumberPadListener zu werden. Dies geschieht also nach dem “Observer Pattern” (siehe [8])

NumberPadScript Dieses Script ist ein Component eines NumPads und ist dafür zuständig die Eingabe zu verarbeiten und dann alle angemeldeten Observer über Änderungen zu informieren.

NumberPadButton Verbessert die Knöpfe eines NumberPads indem es ihnen eine “CoolDown”-Periode gibt, sodass nicht unbeabsichtigt mehrere Eingaben entstehen und indem es einen Soundeffekt abspielt um der Nutzer:in als Feedback zu bestätigen, dass der Knopf gedrückt.

FireBaseHandler Bietet die Methode “PostResult” an, die die Daten des aktuellen Versuchs an eine Cloud-Datenbank verschickt. So werden dann die gelaufene Anzahl Räume, die gelaufene Strecke in Metern, die Fortbewegungsart, und das Datum, inklusive der genauen Uhrzeit des Abschickens gespeichert. Ausserdem wird gespeichert ob das Verschicken im Unity-Editor, also zum Testen, geschehen ist, oder ob es wirklich von der Datenbrille aus versendet wurde.

3.3 Hierarchy der Unity-Szene

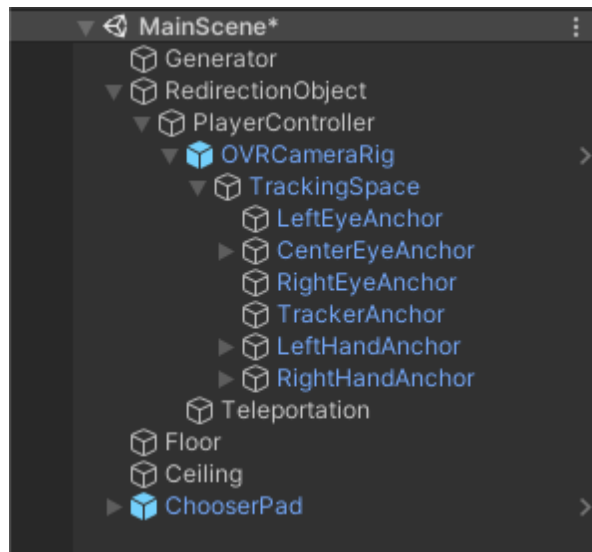


Abbildung 3.2: Die Hierarchie der Unity-Szene vor der Laufzeit

Das “Generator”-Objekt existiert um die Scripts, die ihm als Komponenten angehängt sind in die Szene zu integrieren, sodass diese ausgeführt werden. Darauf folgt das “RedirectionObject”, welches, als effektiver Parent des “OVRCameraRig” später dafür genutzt wird, die Rotationengains auszuführen. Zwischen diesen beiden Objekten liegt aber noch der PlayerController. Dieser wird in den beiden Kontrollbedingung für die Fortbewegungsarten genutzt.

Das “OVRCameraRig” und die hierarchisch untergeordneten Elemente sind ein vom Oculus Integration SDK bereitgestelltes Prefab, es integriert die Funktionalität der virtuellen Umgebung in die Unity-Szene.

“Floor” und “Ceiling” repräsentieren Boden und Decke der Szene. Das zuletzt in Abbildung 3.2 dargestellte Objekt ist das “ChooserPad”. Dies ist ein, den später beschriebenen Nummerneingabefeldern nachempfunder Mechanismus mit dem die Nutzer:in später einstellen kann, welche der Testbedingungen sie ausführen möchte.

3.4 Design der Szene

Im folgenden werde ich die Designentscheidungen, die die Optik der Szene bestimmen erläutern.

Die virtuelle Umgebung, die die Nutzer:in durchschreitet ist der eines Dungeons nachempfunden. Dies ist in Computerspielen ein häufig eingesetztes Setting, weltbekannte

Spiele wie “The Elder Scrolls V: Skyrim”, die “Final Fantasy” Spielreihe, die “The Legend of Zelda” Spielreihe, und besonders sogenannte “Roguelike”-Spiele, wie die “Diablo” Spielreihe, “The Binding of Isaac”, oder “Darkest Dungeon”, beinhalte alle zumindest zum Teil Dungeonartige Level, die den Spieler herausfordern eine dunkle Umgebung zu erkunden und gegen fiese Gegner zu kämpfen. Obgleich letzteres in den hier erzeugten Leveln nicht vorkommt, ist das Ambiente bewusst ein wenig düster gehalten und erinnert optisch an einen Dungeon. Sehr hilfreich ist dafür die aus dem Unity-Asset-Store heruntergeladene Textur [27], die die Wände schmückt und ihnen ein rustikales, dungeonartiges Gefühl verleihen.

Das Spiel “Rogue”, von 1980, nachdem auch das Genre “Roguelike” benannt wurde ist ein Meilenstein in der Prozeduralen Levelgeneration gewesen und hat bis heute großen Einfluss auf die Welt der Computerspiele. Auch dabei geht es darum einen Dungeon zu erkunden, auch wenn dieser verständlicherweise graphisch, noch nicht besonders aufbereitet gewesen ist.

Abgesehen davon bietet die Umgebung eines Dungeons viele Freiheiten, was den Realismus der Welt angeht. Es wird nicht hinterfragt wieso ein Gebäude so strukturiert sein sollte, dass man die ganze Zeit um die Ecke geht oder wieso die Türen sich öffnen und schließen, in dem sie magisch erscheinen oder sich auflösen.

Um die Erkundungsstimmung noch ein wenig zu verstärken und eine realistische Lichtquelle in die Welt einzubauen trägt die Nutzer:in eine Kopflampe, dies ist ein einfacher Spotlight mit leicht bläulichem Licht, dessen Parent die Kamera des Spieler:innenavatars ist.

3.5 Virtueller Avatar

Um die Nutzer:in in der Szene zu repräsentieren und ihr die Möglichkeit zu geben mit dieser zu interagieren kann sie über die Transformation von Datenbrille und Controller einen virtuelle Avatar steuern. Auf diese Weise ist es ihr möglich mithilfe der Hände dieses virtuellen Avatars die Knöpfe von Nummerneingabefeldern zu bestätigen und in der später beschriebenen Teleportationsbedingung den Ort auszuwählen zu dem sie sich teleportieren möchte. Die virtuellen Hände folgen der Bewegung und Drehung, und sogar der Stellung der Finger, der echten Hände von der Nutzer:in solange sie die Oculus Controller auf die richtige Weise hält. Auch mit ihrem Kopf kann die Nutzer:in mit der Szene interagieren, auch Knöpfe betätigen, wenngleich dies auch eine weniger Hilfreiche Funktionalität ist.

Diese Funktionalität wurde vom Oculus SDK bereit gestellt und wurde von mir lediglich in die Szene integriert. Damit virtuelle Objekte innerhalb der Szene dem realen Körper der Nutzer:in folgen wurden diese hierarchisch den dafür bereit gestellten “Anchor”-Objekten unterstellt (siehe Abbildung 3.2). Für die Hände wurden dafür die vom Oculus SDK bereiten gestellten Prefabs genutzt. An den “CenterEyeAnchor” wurde die in

“sec:scene-design” erwähnte Kopflampe angehängen, sodass diese der Blickrichtung der Nutzer:in folgt.

3.6 Implementierung der Rotationgains

Die Umsetzung der Rotationgains erfolgt mithilfe des freundlicherweise zur Verfügung gestellten Unity-Package “Space-Extender”. Dieses bietet das Prefab “RotationRedirector”, welches im Code instanziiert werden kann und dann nachdem es richtig positioniert ist, die Dimensionen des Trackingspaces und den virtuellen Avatar der Nutzer:in und die Koordinaten, des Punktes, um den rotiert werden soll übergeben bekommen hat, dazu in der Lage ist einen Rotationgain auf die Nutzer:in anzuwenden. Der Rotation-Redirector wird nachdem das alles geschehen ist für jeden Raum, an die Instanz des RotationGainMechanism, die für eben jenen Raum zuständig ist übergeben, sodass er aktiviert werden kann sobald das Signal vom entsprechenden Collider kommt, dass die Nutzer:in sich über dem Rotationspunkt (P) befindet.

3.7 Der Rotationgain Inzentivierungs Mechanismus

Damit der Rotationgain seinen Effekt erzielen kann ist es wichtig, dass die Nutzer:in sich etwa auf den Punkt P stellt und ihren Kopf um die Y-Achse dreht. Damit sich dies intuitiver anfühlt und die Aufmerksamkeit nicht so konkret auf den Rotationgain gelenkt wird, habe ich mich dagegen entschieden den Nutzer:innen einfach den Punkt P zu markieren und sie zu bitten dort ihren Kopf zu drehen, sondern habe mir einen Vorwand ausgedacht, wieso es zum einen Notwendig ist an der Stelle zu stehen und zum anderen, wieso sie ihren Kopf drehen müssen.

Um diesen Effekt zu erzielen wird ein Nummern-Eingabefeld, an der Korridorinnenwand in Richtung des Raumes aus dem die Nutzer:in gerade kommt, genau vor die Position P plziert. In dieses Eingabefeld sollen dann mehrere zweistellige Nummern, die am anderen Ende des Korridors, auf einer digitalen Tafel angezeigt werden eingegeben werden, bis die Tür sich öffnet. Auf der Tafel wird nur eine zweistellige Nummer zur Zeit angezeigt. Dies sorgt dann sowohl dafür dass die Nutzer:in sich automatisch auf den Punkt P stellt, um möglichst gut die Nummern eingeben zu können, als auch dafür, dass die Nutzer:in ihren Kopf wiederholt um die Y-Achse dreht weil sie abwechselnd ablesen muss welche Zahlen auf der Tafel hinter ihr angezeigt werden und dann die Zahlen in das Eingabefeld schräg vor ihr eingeben muss. Dies sorgt für einen intuitiven Grund den Kopf zu drehen und somit dafür den Rotationgain zu nutzen. Wenn der Fortschritt des Rotation-Gains abgeschlossen ist und ein weiteres Mal die korrekte Nummer in das Eingabefeld eingegeben wurde, öffnet sich die Tür vor der Nutzer:in (also die “Seitentür”) sodass die Nutzer:in in den nächsten Raum gehen kann. Da nun der Trackingspace genau den nächsten Raum umgibt ist es wichtig, dass die Nutzer:in

nicht versucht zurück in den vorherigen Raum zu gehen. Aus diesem Grund schließt sich hinter der Nutzer:in eine vorher noch nicht zu erkennenende Tür.

Im Programm-Code findet sich dieser ganze Vorgang in der Klasse “RotationGainMechanism”. Dieser wird für jeden Raum erstellt und auch dem Objekt des Raumes als Component hinzugefügt. Eine Instanz des RotationGainMechanisms ist also immer für den Raum zuständig auf dem er sich befindet. Mit der “Init”-Funktion wird das Objekt direkt nach der Erstellung initialisiert, hier meldet sich die Instanz dann auch in der zugehörigen Eingabefeld-Klasse (“NumPadScript”) als Observer an. Sobald sich die Nutzer:in dann in den um die Position P herum platzierten Collider wird mit der Funktion “StartMechanism” die Prozedur gestartet. Zunächst wird eine neue zweistellige Zahl mithilfe des (von Unity bereitgestellten) Pseudozufallsgenerators erstellt, dann wird diese Zahl auf der dem aktuellen Raum zugehörigen Tafel angezeigt. Sobald die Bestätigungstaste des Eingabefelds gedrückt wurde (“#”), wird überprüft ob der Fortschritt des Rotation-Gains schon bei 100% ist. Falls nicht, beginnt das ganze von vorne und es wird eine neue Zahl erstellt. Wenn der Rotation-Gain vollständig abgeschlossen ist (also eine 90° Drehung stattgefunden hat) wird dem “RoomAndProgressManager” mitgeteilt dass der aktuelle Raum abgeschlossen ist und die Tür öffnet sich.

In den Kontrollbedingungen wird kein Rotationgain angewandt. Dennoch müssen die Proband:innen auch hier Zahlen in das Eingabefeld eingeben. In diesen Szenarien wird die Türöffnung aus offensichtlichen Gründen nicht von der vervollständigung des Rotationgains abhängig gemacht, sondern wird eine Zufallszahl zwischen 4 und 8 bestimmt und mitgezählt, wie oft Zahlen bestätigt wurden. Wenn die Zufallszahl erreicht wird öffnet sich die Tür. Durch die Erfahrung beim Testen hat sich gezeigt dass es etwa zwischen 4 und 8 Eingaben bedarf, bevor der Rotationgain abgeschlossen ist.

3.8 Messmechanismen und Datenspeicherung

Um an späterer Stelle einschätzen zu können, wie gut die Proband:innen die Entfernung die sie sich fortbewegt haben geschätzt haben ist es notwendig eben dies auch zu messen. Zusätzlich dazu ist es auch notwendig diese Daten zu speichern. Im folgenden werde ich erläutern, wie dies implementiert ist.

Da es nicht darum geht die Luftlinie zwischen Start und Ende des Levels zu messen, da dann die Bewegungsweise der Proband:in keine Rolle mehr spielen würde, sondern ihre konkreten Fortbewegungsstrecke zu messen, ist diese Aufgabe nicht gänzlich trivial. Würde man einfach in jedem Frame die Kopfposition des virtuellen Avatars, der Proband:in speichern, die Distanz zum vorherigen Punkt berechnen und aufsummieren, wäre das Ergebnis sehr unexakt. Da nun jede millimeterbewegung des Kopfes aufsummiert werden würde, würde eine einfache Kopfdrehung die fortbewegte Strecke schon um einen großen Teil erhöhen. Dies würde dazuführen, dass die Messung der fortbewegten Strecke nicht mehr intuitiv einzuschätzen wäre. Um dem entgegenzuwirken habe ich die Auflösung dieser Messung deutlich verringert, indem nicht mehr jedes Frame, diesen

Prozess durchläuft, sondern nur ein Frame etwa alle 2 Sekunden. So werden deutlich grobere Bewegungen gemessen und die gemessenen Ergebnisse passen deutlich besser zu der intuitiven Einschätzung der Entfernung.

All dies ist im “RoomAndProgressManager” implementiert. Hier gibt es eine “StartTimeMeasure”-Methode, die zum Start der Bedingung vom “SceneLoader” aufgerufen wird und eine “AddDistance”-Methode, die in der von der “Update”-Methode alle 150 Frames einmal aufgerufen wird. Diese bestimmt dann euklidisch die Distanz zwischen der aktuellen Position der Nutzer:in und der zuletzt gemessenen und addiert diese auf eine Kummulationsvariable.

Sobald das Level der Versuchsbedingung abgeschlossen ist wird diese Kummulationsvariable an den “FirebaseHandler” weitergeleitet, der nun die Daten der aktuellen Versuchsbedingung an die private Datenbank sendet um die Daten für die spätere Auswertung zu speichern.

KAPITEL 4

Levelgenerierung

Dieses Kapitel beschreibt, wie genau die Generierung eines in diesem Projekt genutzten Levels funktioniert. Nacheinander werde ich die grundlegenden Ideen hinter der Levelgenerierung erörtern und dabei jeweils genauer auf ihre Implementierung eingehen um dann den Algorithmus, der die unterschiedlichen Codeblöcke nutzt um die Levelstruktur zu generieren, zu beschreiben und vorzustellen. Zuerst wird besprochen, wie die Räume angeordnet werden müssen damit sie durch den Rotation-Gain verbunden werden können. Dann wird erklärt und vorgestellt wie die Korridore, die in den Räumen generiert werden um der Nutzer:in einen klaren Weg voran zu präsentieren und den Übergang zwischen den Räumen intuitiver zu gestalten, erstellt werden. Als nächstes beschreibe ich die Vorgänge die für die Generierung der Wände der Räume verantwortlich sind und erkläre wie die entsprechenden Berechnungen stattfinden. Um hinterher dann den Generierungs-Algorithmus und den zugehörigen Quelltext vorzustellen wird dann noch beschrieben an welchen Stellschrauben manipuliert werden kann um heterogene Ergebnisse zu bekommen, erst hier können (Pseudo-)Zufallsfaktoren eine Rolle spielen. Den krönenden Abschluss dieses Kapitel bekommt dann der Abschnitt, der die Zusammensetzung des Algorithmusses zunächst erklärt und den entsprechenden Quelltext dann auch noch ausführlich vorstellt.

4.1 Raumplatzierung

Um zu verstehen wie die Berechnung der Ecken eines Raumes funktioniert ist es zunächst essentiell, die Grundidee hinter der Raumanordnung zu verstehen.

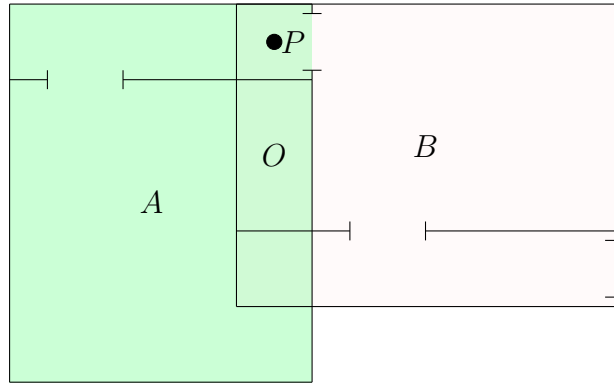


Abbildung 4.1: Veranschaulichung der Raumstellung zueinander, sodass P den Drehpunkt kennzeichnet

4.1.1 Grundidee

Wenn ein Rotation-Gain angewandt wird verdrehen sich virtuelle und reale Realität um den Drehpunkt, der durch die Position der Nutzer:in bestimmt wird. Wenn diese Position P sich in einer Ecke des (rechteckigen) Raumes befindet, zudem genau gleich weit von beiden Wänden, die diese Ecke bilden, entfernt ist und auf die Nutzer:in dann ein Rotation-Gain angewandt wird, bis genau 90° Verdrehung erreicht sind, dann steht der aktuelle Bereich in der virtuellen Realität der vom realen Trackingspace begrenzt ist A , dem vorherigen Bereich, der durch den Trackingspace begrenzt war B genau orthogonal gegenüber. Die beiden Areale A und B überlappen sich in einem gewissen Bereich, in dem die Nutzer:in nach Beendigung des Rotation-Gains dann gerade steht, aber ein Großteil von B ist Teil der virtuellen Realität der zuvor nicht zugänglich war. Auf diese Weise ist also für die Nutzer:in ein neuer Bereich der Virtuellen Welt begehbar geworden. Da ja aber ein Rotation-Gain angewandt wurde hat die Nutzer:in nicht bewusst wahrgenommen, dass die Welten sich verdreht haben. Wenn sie nun also geradeaus geht entsteht dann der Eindruck, dass nun ein weiterer Teil der Welt zugänglich geworden ist. Ziel des Algorithmus ist es eine Reihe von aufeinander folgenden Räumen zu generieren, sodass die Nutzer:in sich durch ein Dungeon-artiges Level bewegen kann um vom ersten zum letzten Raum zu gelangen. Die Grundidee hinter der Raumgenerierung ist es also, dass genau die beiden Areale A und B von Wänden umgeben werden. In Abbildung 4.1 wird ersichtlich, wie die beiden Räume zueinander stehen müssen um diesen Effekt zu ermöglichen.

Um dann also von Raum A zu Raum B zu kommen muss die Nutzer:in sich an der Position P oft genug drehen und ein Rotation-Gain bis zu 90° angewandt werden. Danach kann sie mit der Illusion geradeaus zu gehen einen neuen Raum erkunden während sie sich eigentlich nur weiter innerhalb des realen Trackingspaces bewegt. Der reale Trackingspace umschließt also immer genau den Raum in dem sich die Nutzer:in gerade befindet.

4.1.2 Berechnung der Ecken

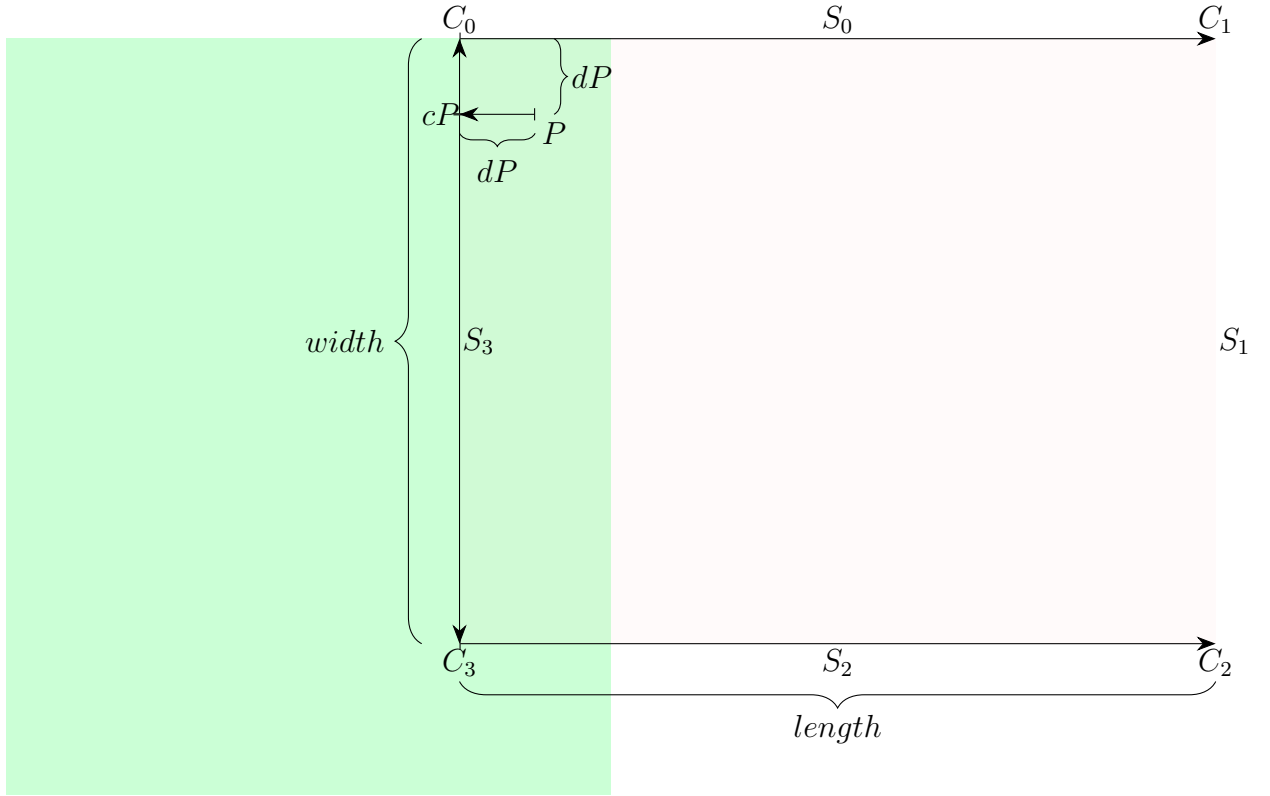


Abbildung 4.2: Zur Eckenberechnung genutzte Vektoren. Mit C_{0-3} werden die Ecken bezeichnet, mit S_{0-3} die Seiten des Raumes (Nicht die zur Eckenberechnung genutzten Vektoren).

Um dies umzusetzen müssen zunächst die Koordinaten der Ecken innerhalb der virtuellen Umgebung bestimmt werden. Für den ersten Raum ist es nicht schwierig, die virtuellen Koordinaten der Ecken der Trackingspace-Boundaries werden vom Oculus Integration SDK geliefert. In der “GeneratorOculusInterface” Klasse werden diese zu Beginn der Levelgenerierung abgefragt und der “GenerateLevel”-Klasse zur Verfügung gestellt. Um allerdings die Raumecken der folgenden Räume zu bestimmen müssen die Position P sowie der Abstand von P zu den Wänden des jeweiligen Vorraums definiert sein (dP). Die Berechnung dieser Punkte findet sich in Abschnitt 4.2. Für die weiteren Räume berechnen sich die Eckvektoren, dann folgendermaßen. Auch zu sehen ist diese Berechnung in dem in der Abbildung 4.3 gezeigten Quelltext.

$$cP = P + (-1) * sDD * dP \quad (4.1)$$

$$(4.2)$$

$$C_0 = cP + (-1) * btF * dP \quad (4.3)$$

$$C_1 = C_a + sDD * length \quad (4.4)$$

$$C_2 = C_d + sDD * length \quad (4.5)$$

$$C_3 = cP + btF * (width - dP) \quad (4.6)$$

Wie die hier genutzten Variablen cP , sDD , btF , $width$ und $length$ definiert sind wird aus Abbildung 4.2 ersichtlich. cP steht dabei für den Punkt hinter P , der genau eine dP Länge in Richtung des alten Raumes liegt. sDD (sideDoorDirection) ist ein normalisierter Richtungsvektor, der die Richtung des Korridors des letzten Raumes erweitert. btF (backToFront) ist auch ein normalisierter Richtungsvektor, der orthogonal zu sDD steht. Er zeigt von der hinteren Wand des Korridors des vorherigen Raumes zur vorderen Wand. $width$ beschreibt die Breite der Räume, während $length$ die Länge beschreibt. Diese beiden Variablen hängen von den Maßen des ersten Raumes ab, bei dem die Eckkoordinaten ja den Trackingspace der Nutzer:in abbilden. Wichtig ist noch zu erwähnen, dass die in der eben erwähnten Abbildung gezeigte Folge von Ecken und Seiten, nicht genau spiegelverkehrt ist wenn der Raum in die andere Richtung generiert würde (siehe Abschnitt 4.4), sondern die Reihenfolge der Ecken genau andersherum läuft. Das ganze ist also nicht nur vertikal, sondern auch horizontal gespiegelt zu der Darstellung.

Listing 4.1: calculateNewCorners.cs

```

1  private Vector3[] CalculateNewCorners(Vector3 outOfDoor,
    Vector3 backToFront, Vector3 rotationPoint, bool
    sideDoorIsRight, bool corridorOnWidthSide)
    {
        //depending on whether the corridor is on the width
        side or on the depth side this changes
        float xLength = corridorOnWidthSide ? roomWidth :
            roomDepth;
5     float yLength = corridorOnWidthSide ? roomDepth :
            roomWidth;

        float remainingX = xLength - corridorDepth;

        Vector3 wallBehindRotationPoint = rotationPoint +
            Vector3.Normalize(outOfDoor) * (corridorDepth / 2) *
            -1;
10    Vector3 backFirstCorner = wallBehindRotationPoint +
        Vector3.Normalize(backToFront) * corridorDepth / 2 *
        -1; // toBack (back as in: the direction of the old
        corridor)

        Vector3 frontFirstCorner = wallBehindRotationPoint +
            Vector3.Normalize(backToFront) * corridorDepth / 2 +
            //first as in: nearer to the outdoor
            Vector3.Normalize(backToFront)
                * remainingX; //toFront

15    Vector3 backSecondCorner = backFirstCorner +
        Vector3.Normalize(outOfDoor) * yLength;
        Vector3 frontSecondCorner = frontFirstCorner +
            Vector3.Normalize(outOfDoor) * yLength;

        Vector3[] output = new Vector3[]
        {
20            backFirstCorner,
            backSecondCorner,
            frontSecondCorner,
            frontFirstCorner,
        };
25    if (!sideDoorIsRight)
        {
            Array.Reverse(output);
        }
30    return output;
    }

```

Abbildung 4.3: Funktion zur Berechnung der virtuellen Eckkoordinaten des nächsten Raumes

4.2 Korridore

Damit die Nutzer:in versteht wie sie in den nächsten Raum kommt sind die Räume so designed, dass es einen offensichtlichen Weg voran gibt. Um dies zu erreichen wird eine Kante des Grundecks des Raumes ausgewählt, an der ein Korridor erstellt wird (diese wird Pseudozufällig ausgewählt, siehe Abschnitt 4.4). Er kann sowohl an einer kürzeren Kante als auch an einer längeren Kante des Grundecks des Raumes erstellt werden, nur nicht an der Seite an der das Ende des Korridors des letzten Raums herausragt. Der Korridor hat zwei Türen; Eine “Haupttür”, durch die die Nutzer:in in den Korridor hineinkommt und eine “Seitentür”, die anfangs noch verschlossen ist und in den nächsten Raum führt.

In diesem Korridor werden dann Elemente platziert die gemeinsam für einen Mechanismus sorgen, der die Nutzer:in inzentiviert sich genug zu drehen, dass die wirkliche und die virtuelle Realität sich dank des Rotation-Gains genug umeinander drehen, dass der nächste Raum nun mit dem realen Tracking-Space übereinstimmt. Dieser Mechanismus wird in Abschnitt 3.7 genauer beschrieben.

4.2.1 Korridor-Meshgenerierung

Um einen solchen Korridor zu generieren müssen zunächst die Koordinaten der genutzten Vertices bestimmt werden. Zudem müssen dann entsprechende Faces gespannt und für jeden Vertex dann auch die UV-Koordinaten errechnet werden. All dies geschieht in der “RoomGenerator”-Klasse.

Ein Korridor besteht aus einem Boden, einer Frontalwand, zwei Seitenwänden und einer Rückwand. Bevor die Meshgenerierung stattfinden kann muss zunächst die Variable D bestimmt werden. Dabei handelt es sich um einen Wert zwischen 0 und 1, der für jeden Raum (Pseudo-)zufällig generiert wird (siehe Abschnitt 4.4). Mit diesem Wert werden die Türpositionen bestimmt, je geringer er ist desto weiter links liegt die Haupttür in der Frontalwand. Ist der Wert geringer als 0.5 befindet sich die Seitentür in der rechten Seitenwand, sonst in der linken, sodass diese immer auf der gegenüberliegende Seite der Haupttür liegt.

Es gibt zwei Möglichkeiten der Struktur einer Wand, abhängig davon ob in ihr eine Tür liegt oder nicht. Der simple Fall trifft zu wenn in der Wand keine Tür liegt, dann besteht die Wand aus 8 Vertices. Die Wandstruktur der Alternative wird in Abbildung 4.4 veranschauligt. Dabei ist allerdings zu beachten, dass nur die Frontalansicht auf eine solche Wand gezeigt ist, die Innenseite derselben Wand hat allerdings die selbe Struktur. Zudem sind die Vertices der Tür jeweils mit ihren inneren Gegenspielern durch Faces verbunden, sodass man beim durchschreiten der Tür nicht ins innere der Wand blicken kann.

Vertices Das Generieren eines solchen Korridors läuft dann also wie folgt ab. Gegeben sind die die Eckkoordinaten des Raumes in den der Korridor platziert werden soll (C_{a-d}), die Seite des Raumes, an der der Korridor liegen soll S ($a-d$), die Türposition D , die Tiefe des Korridors d , durch die sich der in Unterabschnitt 4.1.2 besprochene Abstand des Punktes P zu den Wänden der Ecke des Punktes ergibt: $d = 2 * dP$, die Höhe h und Dicke der Wände w sowie die Höhe (dh) und Breite (dw) der Tür .

Als erstes werden die unteren, äußeren Punkte berechnet. (F_{1-4}) Dabei wird mit den beiden hinteren, äußeren Punkte des Korridors begonnen. Da die Ecken eines Raumes immer im Uhrzeigersinn gespeichert werden lassen sich die Ecke des Raumes, die S entspricht, und die im Uhrzeigersinn darauf folgende auswählen.

$$F_1 = C_S$$

$$F_2 = C_{(S+1)\%4}$$

Damit wird der Richtungsvektor rTL bestimmt indem die rechte Ecke von der linken Ecke subtrahiert wird und das Ergebnis dann normalisiert wird.

$$rTL = F_2 - F_1$$

Um die beiden vorderen äußeren Ecken zu bestimmen muss nun ein richtungs Vektor tF berechnet werden der von der Seite S in Richtung der gegenüberliegenden Seite des Raumes zeigt. Hierfür wird das Kreuzprodukt von rTL und dem Vektor berechnet und das Ergebnis normalisiert.

$$tF = rTLx$$

Um nun die vorderen Punkte zu bestimmen wird einfach der neue Richtungsvektor mit $2 * dP$ multipliziert und auf die hinteren Punkte addiert.

$$F_3 = F_1 + tF * dP$$

$$F_4 = F_2 + tF * dP$$

Nach demselben Prinzip lassen sich nun die äußeren oberen Ecken des Korridors bestimmen, hierfür werden die unteren Ecken mit dem Vektor T addiert, der sich wie folgt berechnet:

$$T = up * h$$

Um die inneren Punkte zu berechnen werden die äußeren Ecken nach dem selben Prinzip, jeweils mit den beiden Richtungsvektoren, die beide mit w multipliziert werden addiert.

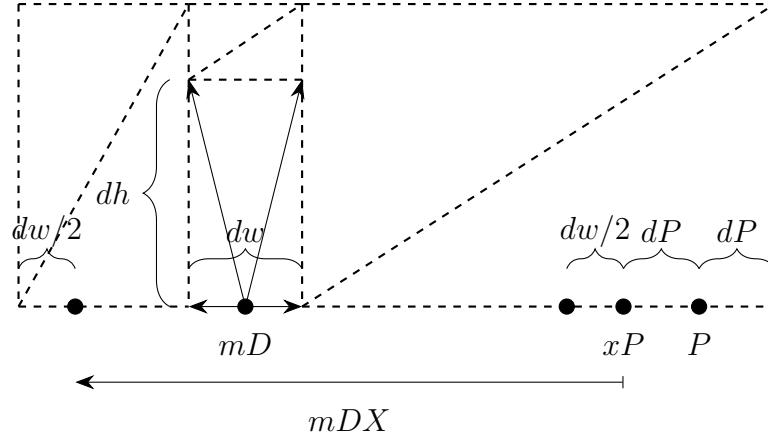


Abbildung 4.4:

Für die Tür-Vertices wird zunächst der untere Mittelpunkt der Tür (mD) berechnet. In der folgenden Erklärung wird davon ausgegangen, dass $D \leq 0.5$ ist und somit die Haupttür links, und die Seitentür rechts erzeugt wird, andernfalls wären natürlich lTR und rTL vertauscht. Hierfür ist es zunächst wichtig die entsprechende Achse (mDX) zu berechnen, auf der die Tür dann erzeugt wird (siehe Abbildung 4.4)

Dafür wird erstmal der Punkt, an der Frontalseite des Korridors, diagonal hinter P berechnet (xP). Von da aus spannt sich die Achse dann bis zur anderen Seite des Korridors. Da mD ja den Mittelpunkt der Haupttür darstellen soll, muss an beiden Seiten der Achse $dw/2$ als padding eingesetzt werden, damit die Tür nicht weiter oder rechts übersteht, falls D einen extremwert annimmt. mD berechnet sich dann folgendermaßen:

$$mD = xP + D * mDX$$

Die Berechnung von xP , und mDX wird aus dem in Abbildung 4.5 dargestellten Quelltext ersichtlich.

Die Berechnung der Vertices, in der Haupttür ist nun trivial und erfolgt mit der bekannten Methode und wird auch in Abbildung 4.4 ersichtlich. Türhöhe (dh), Türbreite (dw) und Wandbreite (w) werden mit den entsprechenden Richtungsvektoren multipliziert und auf mD addiert.

Listing 4.2: calcMainDoor.cs

```

1  bool mainDoorIsRight = mainDoorPosition > 0.5f; // main door
    is more right than left
    this.sideDoorIsRight = !mainDoorIsRight;

    Vector3 innerLeftToRight = leftToRight +
        Vector3.Normalize(rightToLeft) * wallThickness * 2;
5  Vector3 innerDoorGenSpanLeftToRight =
    innerLeftToRight + Vector3.Normalize(rightToLeft) *
        rotationPointDistance * 2;

    //leftToRight but less long: whole length - inner -
    rotpointdistance - doorwidth
10  Vector3 innerDoorGenSpanLeftToRightDoorPadding =
    innerDoorGenSpanLeftToRight +
        Vector3.Normalize(rightToLeft) * doorWidth;

    Vector3 toBehindRotPointLeftRight =
        Vector3.Normalize(leftToRight) *
        rotationPointDistance * 2;
    Vector3 sideDoorCornerBehindRotPoint = sideDoorIsRight
        ? boRiFrCorner + -toBehindRotPointLeftRight :
        boLeFrCorner + toBehindRotPointLeftRight;
    Vector3 innerCrossDirection = sideDoorIsRight ?
        -innerDoorGenSpanLeftToRightDoorPadding :
        innerDoorGenSpanLeftToRightDoorPadding;
15  Vector3 sideDoorCornerBehindRotPointDoorPadding =
    sideDoorCornerBehindRotPoint +
        Vector3.Normalize(innerCrossDirection) *
        doorWidth / 2;
    //main door origin is generated between
    sideDoorCornerBehindRotPoint and the other corner -
    inner - half of the door width

    if (sideDoorIsRight)
20  {
        mainDoorPosition = 1 - mainDoorPosition;
    }

    Vector3 mainDoorOrigin =
        sideDoorCornerBehindRotPointDoorPadding
25  + innerCrossDirection *
        mainDoorPosition;

```

Abbildung 4.5:

Faces Der nächste Schritt, der für die Meshgenerierung erforderlich ist, ist das Spannen der verschiedenen Faces (Triangles). Die meisten für den Korridor erforderlichen Flächen bestehen nur aus zwei aneinanderliegenden Triangles, die somit gemeinsam die viereckige Fläche bilden. Die Ausnahmen, sind die Frontalfläche und die Seitenfläche in die die Seitentür generiert wurde (jeweils mit der zugehörigen Innenseite). Die Struktur dieser Flächen wird auch in Abbildung 4.4 ersichtlich. Auch hier werden die benötigten Vertices jeweils durch multiplizieren mit den entsprechenden Richtungsvektoren und der anschließenden Addierung auf bestehende Vertices errechnet.

Um die späteren UV Berechnungen nicht zu verunreinigen wird jeder Vertex dem Buffer pro Face einmal hinzugefügt. Die Faces werden dann gespannt indem die jeweiligen Indizes der Vertices im Buffer aufgelistet werden. Dies beides wird dann dem neu erzeugten *MeshFilter* Objekt übergeben.

UV Die Berechnung der UV-Koordinaten erfolgt für jeden einzeln und wird nach Triangles geordnet der Reihe nach durchgeführt. Der Quelltext dazu findet sich in der *GenerateUV* Methode, die in Abbildung 4.6 Abgebildet ist. Die Berechnung besteht daraus die Normale des Triangles zu berechnen, diese mit den Richtungsvektoren abzugleichen und die Vektoren der Vertices dann entsprechend zu Rotieren.

Listing 4.3: uvCode.cs

```

1 Vector2[] GenerateUV(Vector3[] vertices, int[] triangles)
    {
        Vector2[] uv = new Vector2[vertices.Length];

5        for (int i = 0; i < triangles.Length; i += 3)
        {
            int vi0 = triangles[i + 0];
            int vi1 = triangles[i + 1];
            int vi2 = triangles[i + 2];

10           Vector3 normal = CalculateNormal(vertices[vi0],
                vertices[vi1], vertices[vi2]);

            if (VectorsAreParallel(normal, toFrontWall))
            {
15                //DebugHighlightFace(vertices[vi0],
                    vertices[vi1], vertices[vi2], Color.magenta);

                Vector3 v0 = vertices[vi0];
                Vector3 v1 = vertices[vi1];
                Vector3 v2 = vertices[vi2];

20                v0 = gameObject.transform.TransformPoint(v0);
                v1 = gameObject.transform.TransformPoint(v1);
                v2 = gameObject.transform.TransformPoint(v2);

                Quaternion rotation =
                    Quaternion.FromToRotation(leftToRight,
                        Vector3.forward);

                v0 = rotation * v0;
                v1 = rotation * v1;
                v2 = rotation * v2;

30                uv[vi0] = new Vector2(v0.z, v0.y);
                uv[vi1] = new Vector2(v1.z, v1.y);
                uv[vi2] = new Vector2(v2.z, v2.y);
            }
            else if (VectorsAreParallel(normal, leftToRight))
            {
35                // DebugHighlightFace(vertices[vi0],
                    vertices[vi1], vertices[vi2], Color.magenta);

                Vector3 v0 = vertices[vi0];
                Vector3 v1 = vertices[vi1];
                Vector3 v2 = vertices[vi2];

40                29
                Quaternion rotation =
                    Quaternion.FromToRotation(leftToRight,
                        Vector3.forward);

                v0 = rotation * v0;
                v1 = rotation * v1;
                v2 = rotation * v2;

45                uv[vi0] = new Vector2(v0.x, v0.y);

```

4.3 Wandgenerierung

Natürlich reichen die Meshs der Korridore noch nicht aus um das Gefühl eines Raumes zu vermitteln, zumal diese ja auch nur an einer Seite des Raumes statuiert sind. Wie in Unterabschnitt 4.1.1 besprochen sollen die Räume von Wänden umgeben sein.

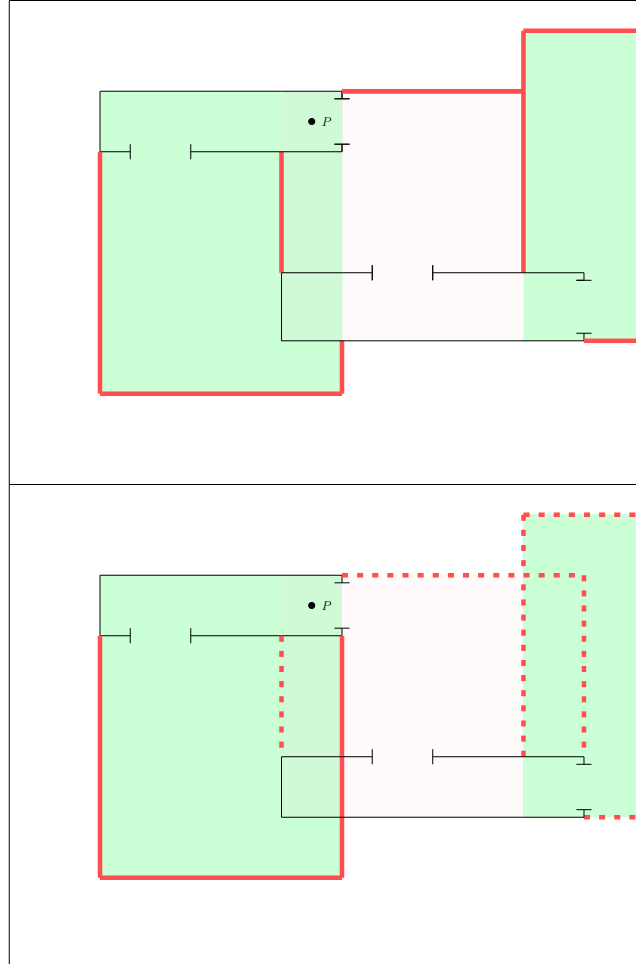


Abbildung 4.7: Vergleich der zwei Wandgenerierungsvarianten. Oben: realistische Variante, die in Joystick- und Teleportationsbedingung eingesetzt werden. Unten: unmögliche Variante, die in der Real-Walking Bedingung die Wände generiert. Gestrichelte Linien repräsentieren Wände, die erst unter bestimmten Umständen sichtbar werden.

Die Wandgenerierung erfolgt über ein Prefab, dass instanziiert und dann gestreckt, positioniert und rotiert wird. Es besteht aus einem Würfel mit der entsprechenden Textur, der Höhe der Wandhöhe h , und der Breite und Tiefe der Wände w . Dies geschieht in der Methode “GenerateWall”. Diese bekommt als Eingabe zwei Punkte, und instanziiert dann eine Wand die von dem einen dieser Punkte zum anderen Reicht. Abgesehen davon besteht der Prozess der Wandgenerierung also nur noch daraus für jeden Raum, für jede

Wand, jeweils die zwei Endpunkte der Wand zu berechnen. In dem hier vorgestellten Projekt werden die Wände auf zwei verschiedene Arten generiert. In der Abbildung 4.7 werden die beiden Varianten miteinander verglichen.

4.3.1 Realistische Wandgenerierung

Die erste Art, fortlaufend “realistische” Variante genannt, generiert die Wände zwischen den Räumen so, wie sie auch in real existieren könnten. Dazu gibt es einen ausgefeilten Algorithmus, der alle Eventualitäten der Raumgenerierung kennt und die Wände so zwischen den Räumen platziert, dass die Räume noch möglichst viel Platz bieten, aber auch rundherum von Wänden umgeben sind. Der Code für diese Generierung wird in der “RoomGenerator”-Klasse in den beiden “GenerateWallsLegacy”-Methoden ausgeführt. Diese Variante wird in den beiden Kontrollbedingungen “Teleport” und “Joystick” verwendet, weil diese keine Impossible Spaces beinhalten.

Bei der realistischen Wandgenerierung ist die Idee, dass die Wände genau so zwischen die Korridore platziert werden, dass der Nachfolgende Raum die Priorität über den Platz hat. Der Bereich O der in der Abbildung 4.1 zu sehen war, gehört bei dieser Variante also immer zu dem Raum B und nicht zu dem Raum A .

Davon ob der Korridor des Raumes an der längeren, oder der kürzeren Seite des Rechtecks generiert wurde hängt ab, wieviele Wände generiert werden. Ist der Korridor an der längeren Seite des Raumes, werden ausgehend vom Korridor des letzten Raumes, zwei Wände generiert, da die breite Seite des nächsten Raumes als Wand genutzt werden kann. Ist jedoch der Korridor des aktuellen Raumes an der kürzeren Seite des Rechtecks, so muss eine dritte Wand generiert werden, die verhindert, dass eine offene Stelle zwischen dem aktuellen und dem nächsten Raum entsteht.

Um die Wände generieren zu können ist es wichtig, die Punkte diagonal vor und hinter dem Punkt P des vorherigen Raumes zu kennen. Dazu werden diese nach der Generierung als Iterationsübergreifende Variablen gespeichert und somit an den jeweils nächsten Raum übergeben, siehe Unterabschnitt 4.5.2.

4.3.2 Unmögliche Wandgenerierung

Die andere Variante der Levelgenerierung, hier “unmögliche” Variante genannt, umschließt alle Räume mit drei Wänden, zeigt aber immer nur die Wände des Raums, in dem sich die Nutzer:in gerade befindet an, und hat dementsprechend die Freiheit die gesamte Raumgröße zu umschließen, weil keine Kompromisse für den sich überlappenden Bereich O gemacht werden müssen (siehe Abbildung 4.1). Der Code für diese Generierung wird in der “RoomGenerator”-Klasse in den beiden “GenerateWalls”-Methoden ausgeführt. In dem Versuch wird diese Variante ausschließlich in der Real-Walking Bedingung eingesetzt. Durch sie werden die Räume erst zu Impossible Spaces, da die Räume sich nun überlappen.

Die Umsetzung der unmöglichen Wandgenerierung erfolgt recht ähnlich, wenn auch um einiges minimalistischer als, die der realistischen. Anstatt die Wandgenerierung auf die verschiedenen Räume aufzuteilen, werden die Wände so generiert, dass sie abgesehen von den Korridoren, des aktuellen, und des vorherigen Raumes den ganzen Raum umschließen. Das ein- und ausblenden, der Wände wird dann vom “RoomAndProgress-Manager”, der ja Überblick darüber wo die Nutzer:in sich gerade befindet geregelt. Es werden immer nur die Wände des aktuellen Raumes, angezeigt.

4.4 Zufallsfaktoren in der Levelgenerierung

Der hier beschriebene Levelgenerierungsalgorithmus nutzt das Element des Pseudozufalls um durch Verändern verschiedener Variablen das Ergebnis zu beeinflussen. So ist es möglich viele unterschiedliche Level zu generieren. Welche Variablen sich dafür unterscheiden können werde ich an dieser Stelle vorstellen.

4.4.1 Korridorrichtung

Zu Beginn der Korridorgenerierung wird eine Seite des Raumes als Korridorseite S bestimmt. Diese wird pseudozufällig ausgewählt. Im ersten Raum ist es noch vollkommen beliebig, welche Seite ausgewählt wird¹. Bei den weiteren Räumen hingegen können bestimmte Seiten nicht ausgewählt werden, weil der Korridor nach der Generierung sonst mit dem Ausgang des Korridors des vorherigen Raumes überlappt. Durch die Art und Weise, wie die Eckenberechnung der Räume funktioniert, lässt sich feststellen, dass S_3 in allen Umständen immer die Seite ist, aus der der Korridor des letzten Raumes herauszeigt (siehe Unterabschnitt 4.1.2). S_3 kann also zur Korridorgenerierung nicht ausgewählt werden. Falls die Seitentür des vorherigen Raumes auf der rechten Seite liegt (wie in der Abbildung 4.2) muss ausserdem S_0 blockiert werden, da die Nutzer:in sonst von einem Korridor direkt in den nächsten läuft. Ist die Seitentür aber auf der linken Seite ist ja die Ecken- und Seitenbelegung, wie in Unterabschnitt 4.1.2 beschrieben, nicht nur horizontal, sondern auch vertikal spiegelverkehrt. Deshalb muss in dem Fall die Seite S_2 blockiert werden. Damit diese Seiten bei der zufälligen Auswahl ignoriert werden, funktioniert die Methode dafür (“RandomDirectionBlocked”, siehe Abbildung 4.8) folgendermaßen. Als Eingabe wird eine Liste LB mit den blockierten Richtungen übergeben. Alle Richtungen (repräsentiert von Zahlen von 0-3), die darin vorkommen werden aus der Liste aller möglichen Richtungen entfernt. Mit dem Unity-Objekt *Random* lässt sich durch Abrufen der Eigenschaft *value* eine zufällige Zahl zwischen 0 und 1 generieren². Um nun die Zahl aus der Liste verbleibender Richtungen LD auszuwählen wird das Ergebnis nun mit $4 - \text{length}(LB)$ multipliziert um den Index zu berechnen.

¹Im Versuchsaufbau wird dabei aber immer die selbe Seite ausgesucht um das Erscheinen im Raum einheitlicher zu gestalten. (Die Nutzer:in guckt nach dem Start des Versuchs in Richtung des Korridors).

²Falls tatsächlich eine volle 1 ausgewählt wird, würde dies dazu führen, dass eine zu hohe Zahl ausgewählt werden würde, deshalb wird im Code mithilfe der *Min*-Funktion dafür gesorgt, dass dieser

Listing 4.4: RandomDirectionBlocked.cs

```

1  private int RandomDirectionBlocked(List<int> block)
    {
        if (block.Count == 0)
        {
5         return RandomDirection();
        }

        List<int> directions = new List<int>
        {
10         0, 1, 2, 3
        };

        foreach (int i in block)
        {
15         if (i == -1)
            {
                return RandomDirection();
            }
            else
20         {
                directions.Remove(i);
            }
        }

25         float rand = Random.value;
        rand = Math.Min(rand, 0.99999f);

        return directions[(int) (rand * (4 - block.Count))];
    }

```

Abbildung 4.8:

4.4.2 Türposition

Die Frage in welche Richtung der jeweils nächste Raum generiert wird, hängt gänzlich davon ab, wie die Haupttür des Korridors positioniert ist. In Unterabschnitt 4.2.1 wird erklärt wie die Haupttür auf der Frontalwand des Korridors generiert wird und abhängig von dem Wert D auf der links-rechts Achse positioniert wird. Falls D einen Wert von 0 hat wird die Tür ganz links positioniert, bei einem Wert von 1 ganz rechts. Davon ist dann auch die positionierung der Seitentür Abhängig. Ist $D \leq 0.5$ wird die Seitentür in die rechte Seitenwand des Korridors generiert, sonst in die linke. Davon ist dann

Fall nicht eintreten kann, siehe Abbildung 4.8

natürlich auch wieder Abhängig in welche Richtung der folgende Raum generiert wird, denn die Nutzer:in soll ja aus der Seitentür heraus-, in den Raum hineintreten. Man kann den Wert D also sowohl als einen verstehen, der graduell die position auf der Frontalwand verstellt, als auch als einen wichtigen Wert, der die Richtung des folgenden Raumes vorherbestimmt.

Auch hier müssen wieder einige Varianten ausgeschlossen werden, um die Begehrbarkeit der erzeugten Level zu garantieren.

S_1 stellt unabhängig der Richtung immer die Seite gegenüber der Seite aus der man kommt dar, wenn man aus dem vorherigen Raum in den aktuellen Raum tritt. Wenn der Korridor an diese Seite generiert wurde, kann die Türposition nicht mehr so sein, dass der als nächstes Generierte Raum Überschneidungen mit der Seite des aktuellen Raumes hat, aus der der Korridor des vorherigen Raumes kommt, da sonst der Weg aus dem Korridor des vorherigen Raumes nicht frei ist weil der nachfolgende Raum darüber generiert wurde. Je nach Raumdimensionen würden sich dann sogar potentiell 3 Räume überlappen.

Genauso wichtig ist, dass das Ende des Korridors des aktuellen Raumes, nicht in Richtung des vorherigen Raumes zeigt.

Diese Varianten werden bei der Levelgenerierung mit Fallunterscheidungen ausgeschlossen. Dazu hat die Methode "GenerateRandomDoorPosition" in der "GenerateLevel"-Klasse, die für die Berechnung von D verantwortlich ist zwei Parameter, *forceLeftSideDoor* und *forceRightSideDoor*, die zwar beide *false* sein dürfen, (dann wird nichts verhindert), aber nicht beide *true* sein dürfen.

Die Berechnung von D erfolgt nun wieder über das Aufrufen von Unitys *Random.value* Attribut, welches einen Pseudozufälligen Wert von 0 – 1 zurückgibt.

Soll die rechte Seite forciert werden wird der Wert durch 2 geteilt, falls die linke Seite forciert werden soll wird nach dem durch 2 teilen nochmal 0,5 addiert. Falls nichts blockiert werden soll wird der Wert direkt wiedergegeben.

4.5 Umsetzung der Levelgenerierung

Nachdem ich nun nacheinander die einzelnen Komponenten der Levelgenerierung erklärt habe werde ich nun erklären wie diese zusammenspielen um den Levelgenerierungsalgorithmus zu bilden. Diesen werde ich zunächst in seiner Vorgehensweise erläutern und anschließend die Grundstruktur des Quelltextes darstellen.

4.5.1 Funktionsweise des Levelgenerierungsalgorithmus

Im Rahmen des in dieser Arbeit vorgestellten Experiments war es notwendig, Level zu generieren, die eine vorher festlegbare Länge L , im Sinne der Anzahl der Räume gemeint,

hatten und dementsprechend nicht unendlich lang waren. Jedoch ist es aber durchaus trivial den folgend vorgestellten Algorithmus leicht zu verändern, sodass er die Räume fortlaufend generiert, während die Nutzer:in bereits dabei ist das Level zu erkunden. Nachdem dann L also ausgewählt wurde (in diesem Fall indem die Proband:in eine der Versuchsbedingungen auswählt, siehe Abschnitt x) kann das Level generiert werden.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal die Werte auflisten, die vorher von der Designer:in festgelegt werden sollen und kurz zusammenfassen was sie bedeuten.

- d : Tiefe der zu generierenden Korridore
- h : Höhe der Wände, und des Korridors
- w : Die Dicke der Wände und der Wände des Korridors
- dw : Die Breite der zu generierenden Türen
- dh : Die Höhe der zu generierenden Türen

Grundlegend besteht der Algorithmus aus der Deklaration einiger Variablen, die den Zustand über die Iterationen hinweg speichern, und einer Schleife, die pro Iteration einen neuen Raum generiert. In der hier vorgestellten Form des Algorithmus wird diese Schleife zu Beginn der Versuchsbedingung ganz ausgeführt, sodass das Level fertig generiert wurde, bevor die Proband:in angefangen hat es zu erkunden. Um den Prozess so umzubauen, dass das Level fortlaufend weiter generiert wird, ist es lediglich notwendig den Quellcode, der innerhalb der Schleife steht in eine Funktion auszulagern, die immer dann, wenn die Nutzer:in einen Raum betritt einen weiteren erzeugt. Damit dies nicht bemerkt wird, ist es an dieser Stelle ratsam einen kleinen Puffer von etwa 2 oder 3 Räumen einzubauen, sodass die neu erzeugten Räume nicht direkt vor den Augen der Nutzer:in auftauchen. Dies lässt sich einfach erzielen, indem man zu Beginn des Levels einige wenige Räume erzeugt, und die neuen Räume erst hinter diesen generiert werden.

4.5.2 Inhalt einer Iteration

Eine Iteration besteht aus zwei Bereichen. Im ersten wird zunächst der Raum anhand des aktuellen Zustands der Iterationsübergreifenden Variablen generiert indem die “Generate” Methode der “RoomGenerator” Klasse aufgerufen wird. Der zweite Teil ist dann dafür verantwortlich die nächste Iteration vorzubereiten. Dies hat den Zweck, dass der erste Teil der ersten Iteration, den Ursprungszustand der Variablen nutzen kann. Ein Beispiel dafür sind die vom Oculus Integration SDK übergebenen Eckkoordinaten des realen Trackingspaces, oder die, vom Designer ausgewählte, erste Korridorrichtung, die das Erscheinen im ersten Raum vereinheitlichen soll.

Generierungs-Teil Darin werden dann zunächst die Meshs des Korridors und der ihm innewohnenden Türen erzeugt (siehe Unterabschnitt 4.2.1) und als GameObjects instan-

ziiert. Zudem werden diese mit den entsprechenden Materialien, für die Optik, und den entsprechenden Scripts versehen (Beispielsweise werden die Türen mit “Dissolvable”-Scripts ausgestattet, sodass sie sich öffnen, beziehungsweise schließen können).

Dann werden die für den Rotationgain erforderlichen Objekte instanziiert, positioniert und die entsprechenden Mechanismen in die Wege geleitet. Zudem wird die Innenausstattung des Korridors instanziiert, positioniert, mit den entsprechenden Scripts ausgestattet und mit den eben erzeugten Mechanismen, die den Rotationgain überwachen verknüpft.

Die Generierung der Wände wird als nächstes in die Wege geleitet, je nach Variante wird zwischen den verschiedenen Methoden unterschieden, die danach aufgerufen werden um die Wandpunkte zu berechnen und dann Wandobjekte initialisieren. Hierfür ist zudem erforderlich, das in Abschnitt 4.3 besprochene Prefab, das vorher von der Designer:in erstellt werden muss, zur Verfügung zu stellen.

Berechnungsteil Der zweite Teil einer Iteration ist dann für die Berechnung der Zustandsvariablen zuständig. Diese müssen berechnet werden, weil der erste Teil der nächsten Iteration keinen Zugriff mehr auf die Objekte der aktuellen Iteration hat. Hier findet die in Unterabschnitt 4.1.2 erklärte Eckenberechnung statt. So können die Richtungsvektoren und andere Informationen von dem Raum, der in der aktuellen Iteration generiert wurde genutzt werden um die Generation des nächsten Raumes vorzubereiten. Auch die in Abschnitt 4.4 besprochenen Pseudozufallsvariablen und die in Unterabschnitt 4.3.1 besprochenen Punkte diagonal vor und hinter dem Punkt P des vorherigen Raumes werden hier berechnet, sodass sie in der nächsten Iteration schon feststehen und genutzt werden können.

KAPITEL 5

Konzipierung der Pilotierungsstudie

Im folgenden Kapitel möchte ich das für diese Arbeit konzipierte Experiment vorstellen. Dabei handelt es sich um eine informelle Pilotierungsstudie zum Vergleich von Fortbewegungsarten für das Raumverständnis und das Präsenzgefühl in der generierten virtuellen Umgebung. Untersucht werden soll dabei konkreter, ob die Fortbewegungsart “Real-Walking” in diesen Punkten bessere Effekte erzielt als vergleichbare alternative Fortbewegungsarten. Um das Experiment vorzustellen werde ich zunächst die Hypothesen, denen ich mit dieser Arbeit auf den Grund gehen will, beschreiben um deutlich zu machen, was das Ziel des Experiments ist. Im darauf folgenden Teil werde ich dann beschreiben wie die statistische Versuchsplanung der konzipierten Pilotierungsstudie aussieht. Dabei werde ich genauer auf die drei verschiedenen Fortbewegungsbedingungen die untersucht werden sollten eingehen und beschreiben wie diese für die Studie implementiert wurden.

5.1 Hypothesen und Messvariablen

An dieser Stelle möchte ich die in dem Experiment zu überprüfenden Hypothesen vorstellen.

1. Die “Real-Walking” Fortbewegungsart vereinfacht die Schätzung der fortbewegten Distanz im Vergleich zu den beiden alternativen “Joystick” und “Teleportation”.
2. Mit der “Real-Walking” Fortbewegungsart haben Nutzer:innen ein größeres Präsenzgefühl als mit den beiden alternativen “Joystick” und “Teleportation”.

5.1.1 Raumverständnis

Mehrere Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass natürliches Gehen das Raumverständnis, im Vergleich zu anderen Fortbewegungsarten verbessert. [9, 16, 20]

Die hier vorgestellte Hypothese basiert auf der Annahme, dass ein besseres Raumverständnis dazu führt, dass Nutzer:innen bereits gegangene, oder anderweitig bewegte Distanzen besser Schätzen können. Wie gut die Nutzer:innen die bewegte Distanz schätzen

wird hier gemessen indem die Proband:innen nach jedem Durchlauf einer Versuchsbedingung schätzen sollen, wieviele Meter sie sich gerade fortbewegten.¹ Neben der Schätzung wurde auch die vom virtuellen Avatar bewegte Strecke gemessen (siehe), sodass die absolute Differenz von Schätzung und Messung widerspiegelt wie gut die Proband:innen die fortbewegte Strecke einschätzen konnten.

Diese Art von Messung bietet sich für Level, die mit der hier vorgestellten Methode generiert werden an, weil sie sehr linear sind; Ein Raum folgt auf den nächsten, ohne dass die Nutzer:in Richtungsentscheidungen tätigt.

Zwar gibt es in der Literatur viele Hinweise darauf, dass Menschen in virtuellen Umgebungen die Entfernung zwischen ihnen und Objekten in der Umgebung, verglichen mit der realen Umgebungen, nicht besonders gut einschätzen können [1, 18], allerdings werden in der hier vorgestellten Studie alle drei Fortbewegungsarten in einer (sich auch nicht zwischen den Bedingungen unterscheidenden) virtuellen Umgebung durchgeführt, sodass dieser Effekt ausgeglichen wird.

5.1.2 Präsenzgefühl

In dem Paper [30] geben Usuh et. al eine Zusammenfassung über die bis dahin diskutierten Ideen darüber, wie die Stärke der Präsenz in virtuellen Umgebungen stark erhöht wird. Diese wird in 5 Punkte aufgeteilt, die übersetzt und zusammengefasst etwa so lauten:

1. Informationen werden den Proband:innen in hoher Auflösung angezeigt, in einer Weise, die die existenz des Displays nicht erkennen lässt.
2. Die dargestellte Realität ist über alle Sinnesmodalitäten hinweg konsistent.
3. Die Möglichkeit der Nutzer:in durch die Umgebung zu navigieren und mit Objekten oder anderen Agenten zu interagieren.
4. Der virtuelle Avatar der Nutzer:in sollte sich äußerlich oder funktionell dem echten Körper dieser ähneln und angemessen auf Kopf-, Augen- und Gliedmaßenbewegungen reagieren.
5. Die Verbindung zwischen den Aktionen und den Effekten dieser sollte unkompliziert genug sein, sodass sie leicht zu erlernen ist.

Besonders interessant für dieses Projekt sind hier die Punkte 2 und 3, da diese sich zwischen den verschiedenen Fortbewegungsarten unterscheiden. So ist zum Beispiel davon auszugehen, dass die Real-Walking-Fortbewegungsart in mehr Sinnesmodalitäten

¹Dabei ist zu spezifizieren dass es nicht um die Euklidische Entfernung von Start und Ziel ging (die “Luftlinie”), sondern um die gesamte fortbewegte Strecke.

konsistenz bietet, da die Nutzer:in ihre Stellung im Raum auch durch ihre Propriozeption und ihren Gleichgewichtssinn wahrnehmen kann. Nicht ausser Acht zu lassen ist natürlich auch, dass echtes gehen durch dessen Alltagsnähe eine deutlich intuitivere Fortbewegungsmethode darstellt und dementsprechend anzunehmen ist, dass es als solche einem Präsenzgefühl weniger im Weg steht als die ungewohntere Navigation mit den Alternativen.

Um diesen Effekt zu erfassen, wurde mit den Teilnehmer:innen nach jeder Bedingung ein Slater-Usoh-Steed-Präsenz-Questionnaire [30] durchgeführt. (Fortlaufend SUS-Questionnaire genannt.) Dieser ist in Abbildung x abgebildet. Er besteht aus 6 Fragen, die auf einer Skala von 1-7 beantwortet werden, wobei 7 immer für die höchste und 1 für die geringste wahrgenommene Präsenz in der Umgebung steht.

Usuh et. al überprüfen in ihrer Arbeit [29] inwieweit sich das Präsenzgefühl zwischen echtem gehen, virtuellem gehen und Fortbewegung durch fliegen unterscheidet. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die beiden Geh-Fortbewegungsarten zu einem signifikant höheren Präsenzgefühl führen und sie konkludieren, dass dies mit der stärkeren Assoziation mit dem virtuellen Avatar zu tun haben könnte. Dies ist die Grundlage für die hier überprüfte Hypothese 2.

5.2 Versuchsplanung

Im Folgenden werde ich den Aufbau des Experiments beschreiben. Um aus der geringen Teilnehmerzahl der Studie (siehe x) dennoch möglichst viele Daten zu schöpfen und, weil nicht davon auszugehen ist, dass die Bedingungen der Fortbewegungsarten sich gegenseitig beeinflussen habe ich mich beim Versuchsdesign für ein “Within-Subjects Design” entschieden. Folglich haben alle Teilnehmenden alle 3 Konditionen durchlaufen. Um dabei zu vermeiden, dass die Reihenfolge der Konditionen die Ergebnisse beeinflusst (beispielsweise indem alle zuerst die Real-Walking Bedingung durchlaufen und zu diesem Zeitpunkt noch am besten einschätzen können wie weit sie gegangen sind), wurden die Teilnehmenden in 3 Gruppen eingeteilt, die die 3 möglichen unterschiedlichen Reihenfolgen der 3 Bedingungen abbilden.

Um die Schätzung der fortbewegten Strecke im generellen, sowohl bei mehr oder weniger vielen Räumen zwischen Start und Ziel, also bei längeren und kürzeren Leveln, zu messen wurden die Bedingungen in unterschiedlichen Raumlängen durchgeführt. Um diesen Effekt gleichmäßig auf alle Messergebnisse zu verteilen wurden die Raumlängen alternierend den unterschiedlichen Gruppen und den unterschiedlichen Fortbewegungsbedingungen zugewiesen, sodass jede Teilnehmer:in einmal jede der 3 Fortbewegungsarten und einmal jede der 3 Raumlängen 3, 6 und 9 durchlief. Ausserdem so, sodass sich für jede Gruppe die Kombination aus Fortbewegungsart und Raumlänge bei allen 3 durchgeführten Bedingungen unterschied.

Dementsprechend bot sich als Versuchsplan ein Griechisch-Lateinisches Quadrat in der

	G1	G2	G3
Schritt 1	<i>B3</i>	<i>C2</i>	<i>A1</i>
Schritt 2	<i>C1</i>	<i>A3</i>	<i>B2</i>
Schritt 3	<i>A2</i>	<i>B1</i>	<i>C3</i>

Abbildung 5.1: Das Griechisch-Lateinische Quadrat, das die Reihenfolge der Versuchsbedingungen (Schritt 1-3), der verschiedenen Gruppen (G1-3) darstellt, *A* steht dabei für Real-Walking, *B* für Joystick Steuerung und *C* für Teleportation. 1 – 3 verdeutlichen die verschiedenen Raumlängen 3, 6 und 9

Größe 3×3 an. Abbildung 5.1 stellt das für die Studie genutzte Griechisch-Lateinische Quadrat dar, wobei *A* für die Versuchsbedingung “Real-Walking”, *B* für die Kontrollbedingung “Joystick” und *C* für die Kontrollbedingung “Teleportation” steht, während 1 für eine Raumlänge von 3 Räumen, 2 von 6, und 3 für eine Raumlänge von 9 Räumen steht.

Die Abhängige Variable ist also die jeweilige Messvariable der Bedingung, also die absolute Differenz von geschätztem und fortbewegtem Weg, oder die mit dem SUS-Präsenz Questionnaire gemessene Präsenz. Die unabhängige Variablen ist die Fortbewegungsart (*A – C*) und die Variablen Gruppenzugehörigkeit, Schritt der durchgeführten Bedingung (Wurde sie zuerst, als zweites, oder drittes durchgeführt?) und Raumlänge sind blockiert.

5.3 Fortbewegungsbedingungen

Im folgenden werde ich die drei verschiedenen Fortbewegungsbedingungen vorstellen, diese stellen die unterschiedlichen Fortbewegungsarten dar. Zunächst beschreibe ich die beiden Kontrollbedingungen, Joystick und Teleportation. Diese repräsentieren klassische Fortbewegungsarten in VR. Im Kontrast dazu steht dann die Versuchsbedingung, die die Fortbewegungsart des echten Gehens nutzt.

5.3.1 Kontrollbedingung I Joystick

In der Joystick-Kontrollbedingung (*B*) Bewegen sich die Proband:innen virtuell mithilfe der sich an ihren Oculus Quest 2 Controllern befindenden Joysticks fort. Der sich auf dem Controller für die linke Hand befindende Joystick (von nun an “linker Joystick” genannt) ist dabei für die Fortbewegung zuständig, der sich auf dem rechten Controller befindende Joystick (“rechter Joystick”) gibt der Nutzer:in die Möglichkeit sich umzuschauen. Diese

unterscheidet sich leicht von der Steuerung der meisten Joystick basierten Videospielen, indem wirklich nur die Y-Achsen Kopfdrehung *yaw* von dem Joystick beeinflusst wird, nicht zusätzlich auch die X-Achsen Kopfdrehung und indem die Kopfdrehung in gleichmäßigen Intervallen von x Grad verändert wird. Wie in Unterabschnitt 4.3.1 erklärt nutzt diese Bedingung die realistische Wandgenerierung.

Die Joystick-Fortbewegung wurde mithilfe einiger vom Oculus Integration SDK gelieferter Scripts, hauptsächlich dem “OVRPlayerController” umgesetzt. Dieser befindet sich dann auf dem in Abschnitt 3.3 beschriebenen PlayerController und steuert so diesen und dessen Kindelemente, so auch den virtuellen Avatar der Nutzer:in.

5.3.2 Kontrollbedingung II Teleportation

Auch in dieser Bedingung *C* haben die Proband:innen die Möglichkeit sich ähnlich wie in Bedingung *B* mithilfe des rechten Joysticks in intervallen von x Gradumzusehen. Die eigentliche Fortbewegung funktioniert hier allerdings auf anderem Wege. Wenn die Proband:innen die, sich auf dem rechten Controller befindliche A-Taste halten, sehen sie einen grünen Laserstrahl der nun aus ihrer rechten Hand gestrahlt wird. Wenn dieser Strahl auf den Boden trifft wird an dieser Stelle ein Teleportationscursur angezeigt. Dieser ist in Abbildung x abgebildet und dient sowohl dazu der Proband:in anzuzeigen, wohin sie sich aktuell teleportieren würde, als auch dazu die Blickrichtung nach der Teleportierung, mithilfe eines Pfeils in der Mitte anzuzeigen. Währenddessen lässt sich mit dem linken Joystick diese Blickrichtung verändern, sodass schon vor dem Teleportieren entschieden werden kann wohin danach geguckt wird. Um die Teleportierung nun zu dem ausgewählten Punkt, mit der ausgewählten Blickrichtung durchzuführen muss die Proband:in den Zeigefingertrigger des rechten Controllers bestätigen. Nun wird sie Augenblicklich an die Stelle teleportiert, auf der eben noch der Teleportationscursur zu sehen war. Dabei blickt sie dann auch in die Richtung in die eben noch der Pfeil des Cursors gezeigt hat. Auch bei dieser Bedingung wird die realistische Wandgenerierung genutzt.

Auch diese Bedingung wird mithilfe einiger, mit dem Oculus Integration SDK gelieferten Scripts, das auf dem PlayerController liegt, implementiert. Hierbei ist hauptsächlich das “”

5.3.3 Versuchsbedingung Real-Walking

In der Versuchsbedingung Real-Walking können die Proband:innen sich durch echtes gehen im Raum bewegen. Nur in dieser Bedingung wird ein Rotationgain angewandt, sodass die Illusion entstehen soll, sie könnten sich unabhängig vom realen Trackingspace durch die Welt bewegen. Des weiteren wird in dieser Bedingung die in Unterabschnitt 4.3.1 besprochene unmögliche Wandgenerierung verwendet, sodass die Proband:innen mehr Platz innerhalb der Räume haben, dafür aber eine Raumstruktur ge-

nutzt wird, die darauf basiert, dass Wände von Räumen in denen sich die Nutzer:in gerade nicht befindet ausgeblendet werden, die Räume sich also überlappen und somit zu Impossible Spaces werden.

KAPITEL 6

Durchführung und Ergebnisse

Nachdem das vorherige Kapitel die Versuchsplanung zur Pilotierungsstudie beschrieben hat, wird dieses davon handeln, wie die Studie durchgeführt und die Datenevaluation mitsamt der Berechnung der statistischen Tests verlaufen ist. Dementsprechend werden zunächst Umstände und Teilnehmer des Experiments vorgestellt, dann der genaue Ablauf der Studie beschrieben um danach die Methoden der Datenevaluation vorzustellen und sie, zu guter letzt, durchzuführen.

6.1 Umstände

Aufgrund der anhaltenden Covid-19 Situation wurde dieses nicht, wie sonst bei vergleichbaren Arbeiten üblich im offiziellen Rahmen der Universität durchgeführt, sondern unter meiner privaten Verantwortung. Dennoch wurden ausreichend Sicherheitsmaßnahmen durchgeführt um die Gefahr einer Infektion durch die Umstände des Experiments so gering wie möglich zu halten. Abgesehen von einer Teilnehmenden Person, hatten alle Proband:innen zum Zeitpunkt der Durchführung bereits vollen Impfschutz. Alle Teilnehmenden wurden vor der Durchführung des Experiments mit einem Schnelltest auf Covid-19 getestet und ihre Kontaktdaten wurden festgehalten um sie zu informieren, falls dennoch erforderlich. Ausserdem wurden die genutzten Materialien nach jedem Durchlauf desinfiziert und es wurde darauf geachtet nicht mehr als 2 Leute pro Tag zu teilnehmen zu lassen, um die Anzahl an Personen, die sich infizieren könnten, falls es dennoch dazu kommt, möglichst gering zu halten. Alle Teilnehmenden wurden gebeten während der Durchführung des Experiments einen Mund- und Nasenschutz zu tragen sowie sich vorher die Hände mit Handdesinfektionsmittel zu desinfizieren.

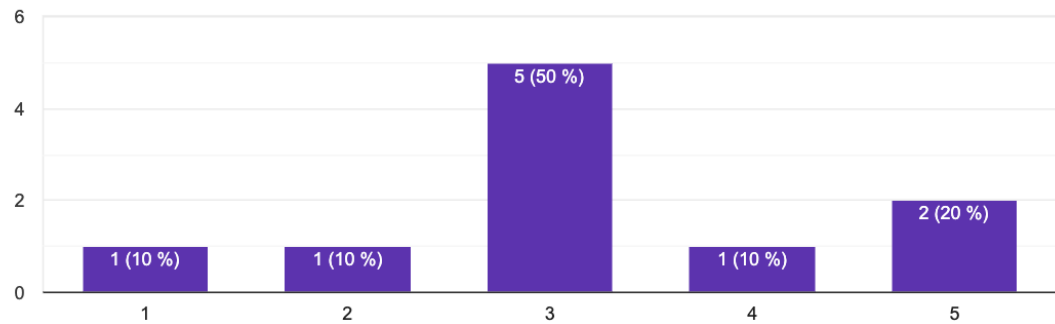
Aufgrund dieser Umstände war es leider nicht möglich dem Standart einer solchen Arbeit nach entsprechend viele Proband:innen zu finden. Deshalb musste ich mich dafür entscheiden eine Pilotierungsstudie statt einer vollwertigen offiziellen Studie durchzuführen. Deshalb möchte ich an dieser Stelle betonen, dass die statistische Aussagekraft der hier erhobenen Ergebnisse natürlich deutlich eingeschränkt ist. Dies werde ich natürlich in der Auswertung und Einordnung der Ergebnisse berücksichtigen. Ich hoffe dennoch, dass zukünftige Studien mit mehr Teilnehmern von meiner hier geleisteten Vorarbeit profitieren können.

6.2 Teilnehmer

An der Studie nahmen 10 Proband:innen im Alter zwischen 20 und 69 (Median: 23), davon 8 männlich und 2 weiblich teil. Die Teilnehmenden sind ausnahmslos private Bekannte von mir und haben keinerlei Entschädigung für die freundliche Teilnahme erhalten. Die Teilnehmer:innen waren zwischen 1,62m und 1,89m groß (durschnittlich 1,80m). 5 der 10 Teilnehmer:innen, gaben an nicht an einer diagnostizierten Sehschwäche zu leiden, 3 trugen eine Brille oder Kontaktlinsen und 2 der Proband:innen gaben an, zwar unter einer Sehschwäche zu leiden, aber keine Korrigierung dafür zu nutzen. Ansonsten gaben die Teilnehmer:innen keine Vorerkrankungen an, mit Ausnahme einer Person, die angab unter einer Rot-Grün-Schwäche zu leiden. 70% der Proband:innen schon einmal eine Virtuelle Erfahrung mithilfe einer Datenbrille erlebt. Die angegebene Erfahrung mit Stereoskopischem 3D und Computerspielen ist aus Abbildung 6.1 ersichtlich.

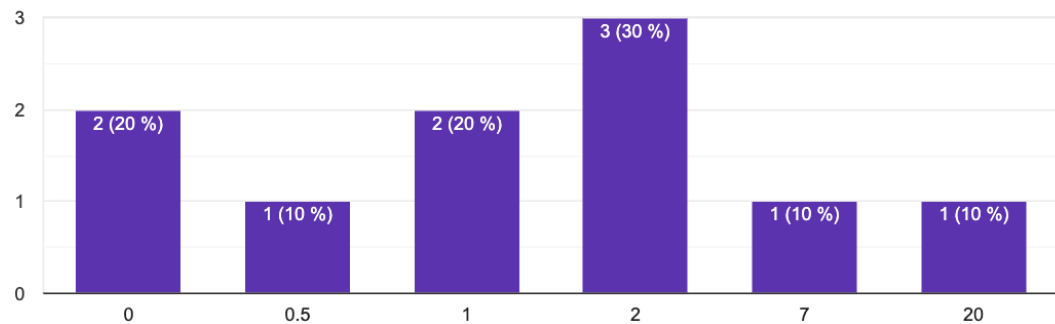
Wieviel Erfahrung hast du mit Computerspielen?

10 Antworten



Wieviele Stunden pro Woche spielst du durchschnittlich Computerspiele?

10 Antworten



Wieviel Erfahrung hast du mit Stereoskopischen 3D Erfahrungen (3D Kino o.ä.)

10 Antworten

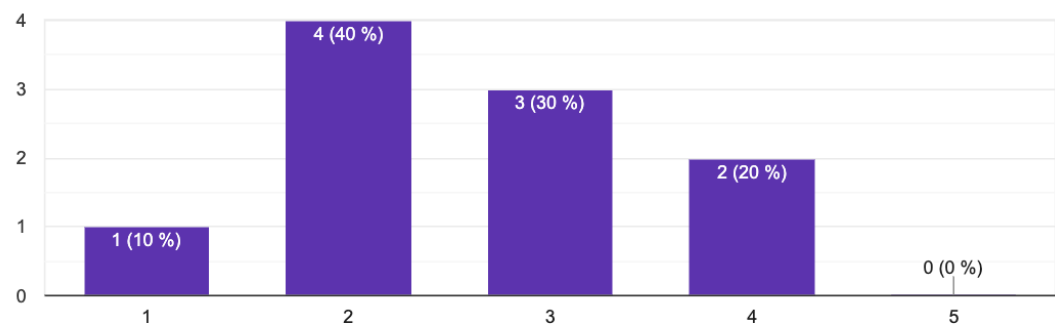


Abbildung 6.1: Angaben der Teilnehmenden zur Erfahrung mit Computerspielen und Stereoskopischem 3D. X-Achsen: Antworten der Teilnehmenden Y-Achsen: Häufigkeit der Antworten

6.3 Ablauf der Studie

An dieser Stelle werde ich den genauen Ablauf der Studie beschreiben. Die Studie wurde zwischen dem 12.08.2021 und dem 20.08.2021 in einer geräumigen Wohnung in Hamburg/Stellingen ausgeführt. Nach Ankunft der Teilnehmer:innen wurden zunächst die notwendigen Covid-Sicherheitsmaßnahmen thematisiert. Zunächst haben diese sich ihre Hände desinfiziert, danach führten sie einen Antigen-Schnelltest an sich aus. In der Zeit, bevor das Ergebnis davon festgestellt werden konnten wurden den Proband:innen die Steuerung von der Joystick- und Teleportationsbedingung erklärt. Zudem wurde ihnen erklärt, dass ihre Aufgabe während des Experiments darin bestünde die fortbewegte Entfernung in jeder Bedingung einzuschätzen. Zudem sollen sie von Raum zu Raum gelanden indem sie an der Tür zum nächsten Raum die erforderlichen Zahlencodes eingeben, bis die Tür sich öffne.

Nachdem dann das negative Testergebnis abzulesen war (bei keiner Teilnehmer:in gab es ein positives Testergebnis), wurden die Proband:innen einer der Gruppen zugeteilt und ihnen wurde der in abgebildete Demographie Fragebogen auf einem Laptop bereit gestellt. Nachdem dieser ausgeführt war durften die Proband:innen das erste mal die für die Durchführung der Studie genutzte Oculus Quest 2 Datenbrille aufsetzen um sich kurz damit vertraut zu machen. Nebenbei wurde das Bild der Brille über einen Google-Chromecast angezeigt, sodass es mir möglich war zu sehen, was in dieser dargestellt wurde. Den Teilnehmer:innen wurde erklärt wie sie innerhalb des Oculus Startbildschirm navigieren können, sodass diese dann selber die APK für die Studie öffnen konnten. Nachdem diese geöffnet wurde (und der Unity-Ladebildschirm) abgeklungen war befanden die Teilnehmer:innen sich im virtuellen Menü der Studie(siehe abbildung x). Im Menü der Studie war die Teleportier-Fortbewegungsart aktiviert, damit die Teilnehmer:innen unabhängig der Reihenfolge, in der sie später die drei Bedingungen durchliefen schon einmal mit dieser vertraut waren. Dort befand sich auch das bereits in “Chooser-Pad”, mit dem die Teilnehmenden dann sowohl ausprobieren konnten, wie die späteren Nummerneingabefelder funktionieren, also auch die Studienbedingung auswählen konnten. Dafür musste zuerst die entsprechende Taste ($A1 - C3$, jeh nach Bedingung wie in Abschnitt 5.2 definiert) und danach die Bestätigungstaste # gedrückt werden, mit der die Bedingung dann augenblicklich gestartet wurde. Den Proband:innen wurde, abhängig von ihrer Gruppe, mitgeteilt welche Bedingung sie ausführen sollen, dann starteten sie diese und führten sie aus. Nach Beendigung der Versuchsbedingung wurde den Proband:innen dann auf dem Laptop der Fragebogen geöffnet, den diese dann ausfüllten. Bei diesem wurde zuerst nach der Schätzung, gefragt (siehe ??) und dann mithilfe des SUS-Questionnaire nach dem Präsenzgefühl (siehe??).

Das Öffnen, dann das Durchführen der Bedingung und das nachfolgende Ausfüllen des Fragebogens wurde dann für jede der drei Bedingungen in der entsprechenden Reihenfolge durchgeführt. Danach wurde von mir überprüft ob die Daten, die am Ende einer Bedingung an die Firebase-Datenbank versendet werden, angekommen sind um im Falle eines Fehlers gegebenenfalls einzelne Bedingungen zu wiederholen. Dies ist erfreulicher-

weise nicht notwendig gewesen.

Zu guter letzt wurden die Proband:innen gebeten die letzten, noch fehlenden Daten in den Demographiefragebogen zu füllen.

6.4 Statistische Evaluationsverfahren

Im folgenden werde ich die statistischen Verfahren vorstellen, mit denen ich die, im vorherigen Kapitel, aufgestellten Hypothesen überprüfen werde.

6.4.1 Errechnung Qualität der Distanzschätzung

Die Qualität von der Schätzung der Proband:innen wird über die absolute Different zwischen gemessener Strecke und geschätzter Strecke, also folgendermaßen, berechnet:

$$| D_g - D_m |$$

Wobei D_g für die geschätzte Distanz und D_m für die gemessene Distanz steht.

6.4.2 Signifikanztests zur Distanzschätzung

Um die Unterschiede der errechneten Differenzen zwischen geschätzten und gemessenen fortbewegten Distanzen zu vergleichen und auf ihre Signifikanz zu testen bietet sich eine Varianzanalyse an. Aufgrund des “Within-Subjects Design” wird eine einfaktorielle Varianzanalyse mit Messwiederholung durchgeführt. Obwohl die verwendete Versuchsplanung auch eine zweifaktorielle Varianzanalyse ermöglichen würde, bei der die zweite abhängige Variable die Anzahl der durchlaufenen Räume ist, ist es nicht Ziel dieses Versuchs zu messen inwieweit sich diese Variable auf die Ergebnisse auswirkt.

Um die für eine solche Varianzanalyse vorausgesetzte Normalität der verschiedenen Faktorstufen zu garantieren sollte vorher ein Shapiro-Wilk Test an diesen durchgeführt werden. Dieser eignet sich besonders gut dafür, da er auch bei sehr kleinen Stichproben aussagekräftig ist.

6.4.3 Signifikanztest über Ergebnisse des Präsenz-Questionnaire

Ob die Unterschiede der Ergebnisse des SUS-Präsenz-Questionnaire signifikant sind wird ebenfalls über eine einfaktorielle Varianzanalyse mit Messwiederholung ermittelt. Dabei werden die “SUS-Scores” der Durchläufe verglichen. Der SUS-Score ermittelt sich über die Anzahl der Fragen die mit dem Wert 6 oder 7, also die beiden Werte, die am meisten erlebte Präsenz beschreiben beantwortet wurden.

Bedingung	n	M	SD
Redirection	9	16.9	12.0
Joystick	9	16.0	16.8
Teleport	9	13.8	9.62

Tabelle 6.1: Durchschnitte und Standartabweichungen der Differenz zwischen gemessener und geschätzter fortbewegter Distanz; Die Abweichungen sind bei einem $\alpha = 5\%$ Niveau nicht signifikant

Auch hier muss ein Shapiro-Wilk Test die Vorraussetzung der Normalität der Faktorstufen überprüfen.

6.5 Auswertung der Ergebnisse

Die Daten aus den Google-Forms Formularen und die gemessenen Daten aus der Firebase Datenbank wurden jeweils anonym hinterlegt. Die Datensätze lassen sich einander lediglich über eine Versuchspersonen-ID, die Bedingung, und die Raumlänge zuordnen. Um die Ergebnisse der beiden Quellen in einer gemeinsame Tabelle zu vereinen habe ich die Antworten auf das Google-Form in einer “Google-Tabellen”-Tabelle gesammelt und dann die Messergebnisse aus der Datenbank dazugegetragen. Die Zuordnung erfolgte über die Versuchspersonen-ID, die Fortbewegungsbedingung und die Raumlänge, die sich in beiden Datenquellen finden ließen und in der Kombination eindeutig einander zuordbar sind. Mit der Formel berechnete ich eine neue Spalte, für die Differenz. Das ganze habe ich dann als *.csv* Datei exportiert und um die weitere Datenverarbeitung und statistische in R durchzuführen. Dafür habe ich die Version “stable 4.1.1” genutzt.

6.5.1 Statistische Auswertung zum Raumverständnis

Durchschnittswerte der Differenz von Messung und Schätzung zur fortbewegten Distanz sind in Tabelle 6.1 abgebildet.

Ein Boxplot der Messergebnisse findet sich in Abbildung 6.2

Eine Varianzanalyse mit Messwiederholung setzt voraus, dass die einzelnen Stufen des “Within-Subject Factor”, in diesem Fall die Fortbewegungsart, normalverteilt sind. Diese sind in Abbildung 6.3 abgebildet.

Zudem wurde ein Shapiro-Wilk Test für die einzelnen Faktorstufen durchgeführt (Ergebnisse in Tabelle 6.2). Dieser deutete nicht darauf hin, dass die Annahme der Normalverteilung verletzt worden sei.

Im Datensatz wurden keine extremen Ausreißer festgestellt.

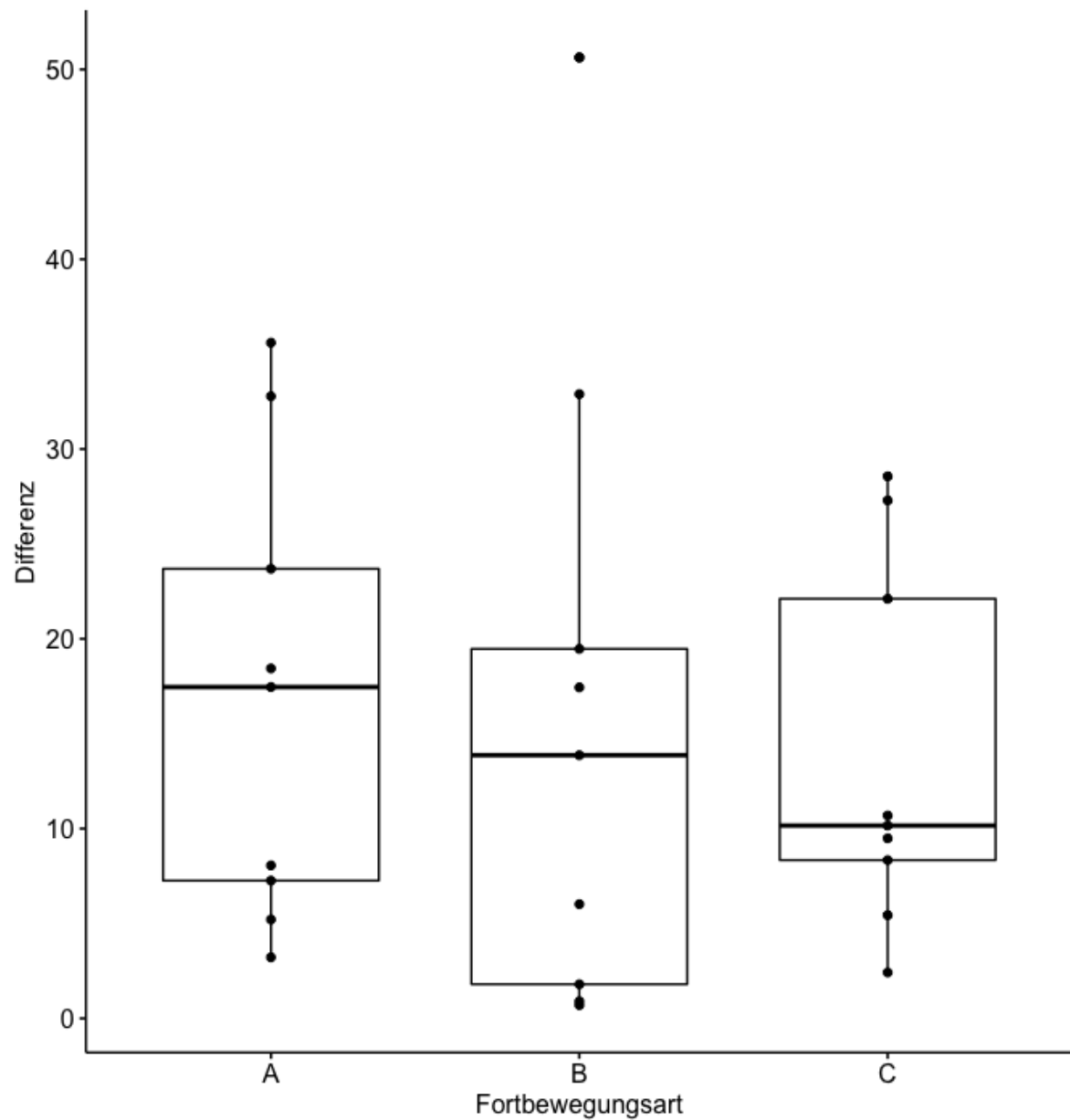


Abbildung 6.2: Plot der Differenzen zwischen gemessener und geschätzter fortbewegter Distanz, Aufgeteilt nach Fortbewegungstechnik; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation

Mit den erhobenen Daten wurde eine Varianzanalyse mit Messwiederholung zur Feststellung signifikanter Unterschiede zwischen den Fortbewegungsarten zum $\alpha = 5\%$ Level durchgeführt. Dabei wurde implizit ein Mauchly's Test zur Überprüfung der Varianzhomogenität durchgeführt.

Die Varianzanalyse zeigte keine signifikanten Unterschiede zwischen den Fortbewegungsarten; $F(2, 16) = 0.207, p = 0.815$

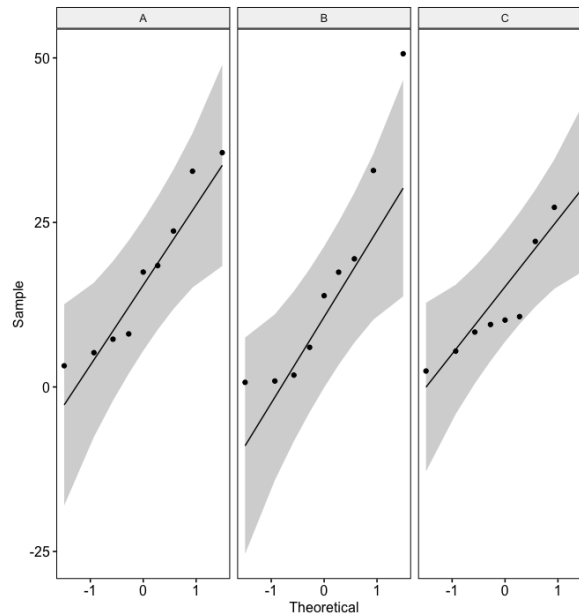


Abbildung 6.3: Korrelation zwischen Messergebnissen und Normalverteilung nach Fortbewegungsart getrennt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation

Post-Hoc Tests zur genaueren Bestimmung der Unterschiede waren folglich nicht erforderlich.

6.5.2 Statistische Auswertung der Präsenz

Für jeden Versuchsdurchlauf wurde der SUS-Score berechnet. Die Durchschnittswerte für die einzelnen Fortbewegungsarten sind in Tabelle 6.3 ersichtlich.

Abbildung 6.4 Stellt die SUS-Scores als Boxplot dar.

Auch für die Präsenz-Messdaten wurden keine Extremen Ausreißer gefunden.

Die Abbildung 6.5 stellt die Korrelation zwischen den Daten und einer Normal-Verteilung für jede der Fortbewegungsarten dar. Die Messpunkte in den Kategorien “Joystick” und “Teleportation” folgen nicht der Referenzlinie.

Um Klarheit zu schaffen wurde ein Shapiro-Wilk test zum 5% Konfidenzniveau durchgeführt. Dieser weist darauf hin, dass eine Normalverteilung bei Joystick ($p = 0.00316$) und Teleportation ($P = 0.00521$) nicht gegeben ist. Die Ergebnisse des Shapiro-Wilk Tests sind in Tabelle 6.4 zu sehen.

Da die Bedingungen einer Varianzanalyse für die Daten zur Präsenzerhebung nicht eingehalten werden können wurde stattdessen ein Friedmann Test zur Feststellung signifikanter Unterschiede zwischen den Fortbewegungsarten zum $\alpha = 5\%$ Niveau durchge-

Bedingung	Teststatistik	p
Real-Walking	0.908	0.300
Joystick	0.868	0.117
Teleport	0.867	0.113

Tabelle 6.2: Die Ergebnisse eines Shapiro-Wilk Test der Werte für die Differenz von Schätzung und Messung für die unterschiedlichen Fortbewegungsarten; Die Annahme der Normalverteilung scheint für keine Faktorstufe verletzt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation

Bedingung	n	M	SD
Real-Walking	9	2.33	1.80
Joystick	9	0.889	1.36
Teleport	9	0.667	0.866

Tabelle 6.3: Durchschnittswerte und Standartabweichungen der SUS-Scores für die verschiedenen Fortbewegungsarten; Die Unterschiede sind signifikant, können aber nicht von Post-Hoc Tests eingeordnet werden, denn dort sind die Ergebnisse nicht signifikant.

Bedingung	Teststatistik	p
Real-Walking	0.935	0.529
Joystick	0.730	0.00316
Teleport	0.748	0.00521

Tabelle 6.4: Ergebnisse eines Shapiro-Wilk Tests der verschiedenen Faktorstufen; Die Ergebnisse für die Joystick und die Teleportationsbedingung deuten bei einem $\alpha = 5\%$ Signifikanzniveau darauf hin, dass eine Normalverteilung nicht gegeben ist

führt. Dieser zeigte signifikante Unterschiede zwischen den Fortbewegungsarten; $\chi^2(2) = 9.3, p = 0.00956$

Die Effektstärke wurde mithilfe einer Kendall'schen Konkordanzanalyse errechnet. Dabei ergab sich eine Effektstärke von 0.517, dies gilt nach J.Cohen als starker Effekt.

Dennoch wurden bei einer paarweise durchgeführten Post-Hoc Analyse der Präsenzdaten mit einem Wilcoxon-Vorzeichen-Rang-Test mit Bonferroni-Korrektur der p -Werte keine signifikanten Unterschiede zwischen den jeweiligen Paaren von Fortbewegungsarten festgestellt. (Real-Walking mit Joystick: $p = 0.174$, Real-Walking mit Teleport: $p = 0.105$, Joystick mit Teleport: $p = 1$) Die Ergebnisse sind in Tabelle 6.5 dargestellt.

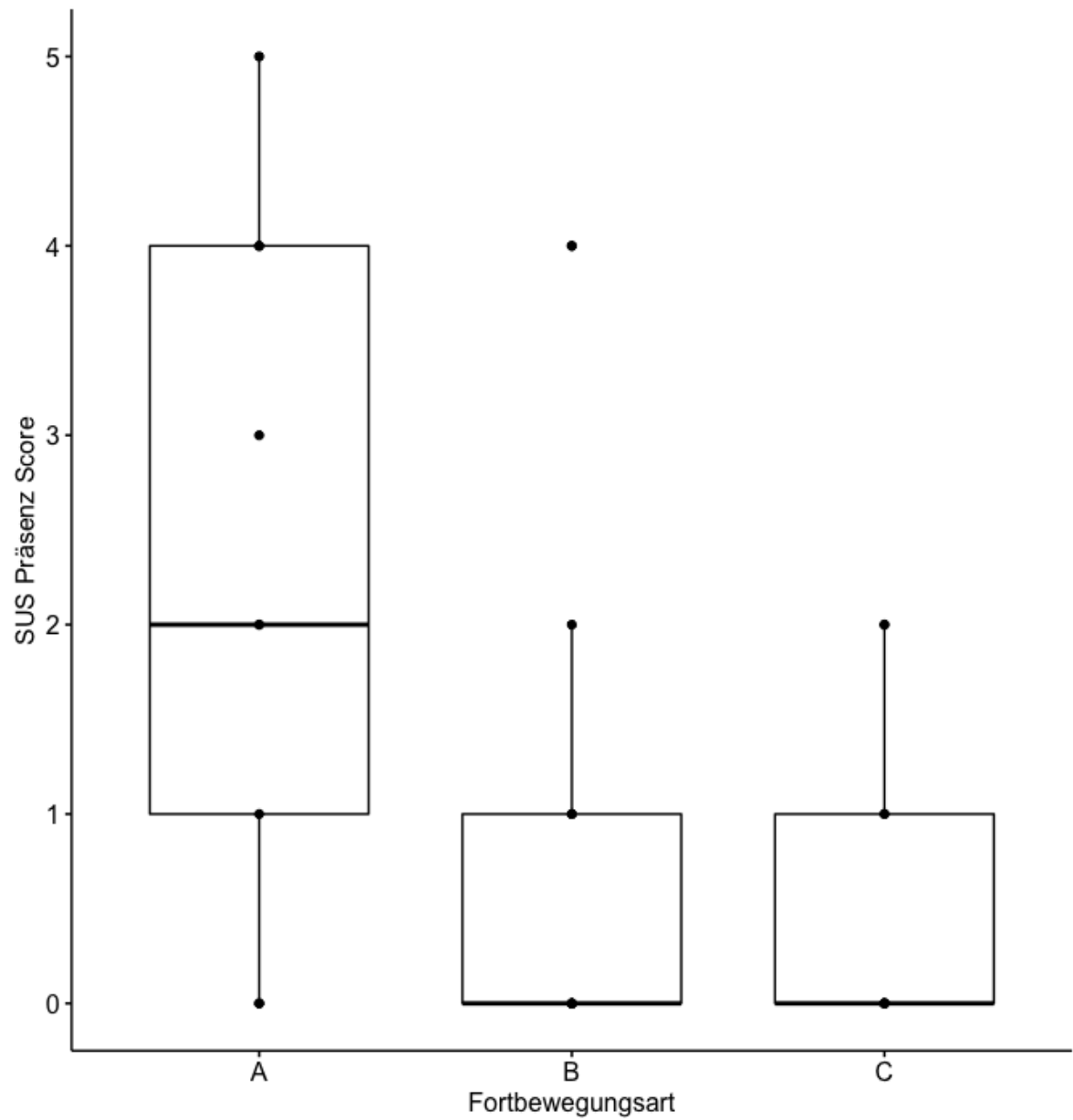


Abbildung 6.4: Darstellung der SUS-Scores nach Fortbewegungsart; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation

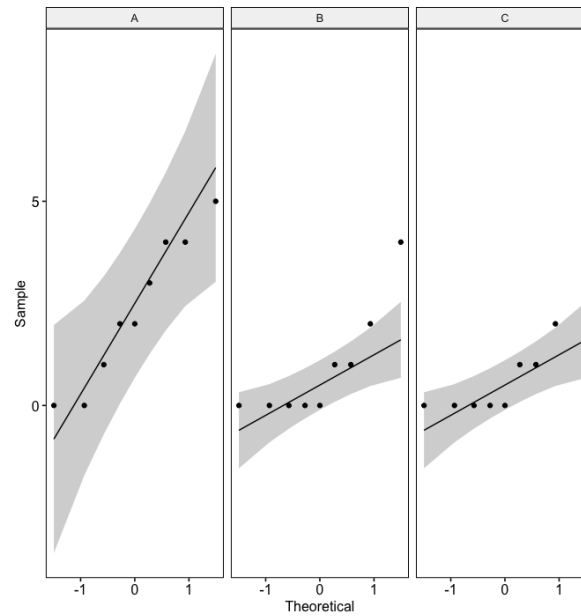


Abbildung 6.5: Korrelation von SUS-Scores und Normalverteilung, nach Fortbewegungsart getrennt; A steht für Real-Walking, B für Joystick Steuerung und C für Teleportation

Gruppe 1	Gruppe 2	Teststatistik	p	p korrigiert
Real-Walking	Joystick	15	0.058	0.174
Real-Walking	Teleport	21	0.035	0.105
Joystick	Teleport	4.5	0.586	1

Tabelle 6.5: Ergebnisse der Post-Hoc Analyse mit Wilcoxon-Vorzeichen-Rang-Test; Die korrigierten p -Werte sind mithilfe der Bonferroni Korrektur korrigiert

KAPITEL 7

Diskussion, Ausblick und Konklusion

In diesem letzten Kapitel werde ich die im vorherigen Kapitel errechneten Ergebnisse diskutieren und versuchen sie einzuordnen. Anschließend werde ich eine abschließende Zusammenfassung der in dieser Arbeit vorgestellten Ideen, Umsetzungen und Erkenntnissen geben. Damit verbunden werde ich einen Ausblick formulieren, wie zukünftige Forschungsarbeiten auf dieser Arbeit aufbauen sollten.

7.1 Diskussion der Ergebnisse

Die Ergebnisse liefern leider keine Unterstützung der vorgestellten Hypothesen. Dies könnte verschiedene Gründe haben. An dieser Stelle möchte ich versuchen die Ergebnisse einzuordnen und eben diese Gründe herauszuarbeiten

7.1.1 Schätzung der bewegten Distanz

Die oben formulierte Hypothese zur Schätzung der fortbewegten Distanz lautete wie folgt:

Die “Real-Walking” Fortbewegungsart vereinfacht die Schätzung der fortbewegten Distanz im Vergleich zu den beiden alternativen “Joystick” und “Teleportation”.

Die, in der hier vorgestellten Pilotierungsstudie, erhobenen Daten konnten diese Hypothese leider nicht stützen, die Gegenhypothese konnte nicht verworfen werden. Die Differenz der Fortbewegungsart “Real-Walking” ist nicht geringer, als die der Alternativen. Die Durchschnittswerte der unterschiedlichen Fortbewegungsbedingungen unterscheiden sich nicht signifikant. Ich möchte versuchen dafür einige mögliche Gründe herauszuarbeiten.

Vorab ist zu sagen, dass die statistische

Ein möglicher Grund dafür wieso diese Hypothese nicht unterstützt wird könnte sein, dass die vorher getroffene Annahme, die Schätzung der fortbewegten Distanz nähme mit besserem Raumverständnis zu, nicht zutrifft. In diesem Fall gäbe es mit der Real-Walking Fortbewegungsart zwar ein besseres Raumverständnis der Nutzer:innen, aller-

dings wäre diese von der hier angewandten Methode unentdeckt geblieben, da sie keine Auswirkungen darauf hätte, wie gut die Schätzungen sind.

Möglichkeiten das Raumverständnis zu messen sind beispielsweise, die Nutzer:innen zu bitten nach dem durchschreiten des Levels eine Karte von diesem zu zeichnen, und die Genauigkeit der Karte dann von einer Jury bewerten zu lassen, oder während des Levels Objekte zu platzieren, auf die, die Proband:innen später zeigen müssen (siehe [9, 16]).

Ein weiterer Grund dafür wieso diese Hypothese nicht unterstützt werden könnte ist die Monotonität der generierten Räume. Die Räume unterscheiden sich voneinander nur unwesentlich, nämlich in Form der Seite des Raumes, an die der Korridor zum nächsten Raum generiert wird. Es liegt nahe, dass Nutzer:innen eine bessere kognitive Karte der Umgebung erzeugen könnten, wenn sie gewisse Anhaltspunkte hätten, an die sie sich erinnern könnten. Dies lässt sich begrenzt verbessern, indem bei der Levelgenerierung in die Räume vordefinierte Objekte platziert werden. Dennoch ist eben dies ein Grundproblem von generierten (generischen) Leveln.

Falls die oben erwähnte Annahme doch zutrifft, könnte es also sein, dass sich die Fähigkeit von Nutzer:innen, die fortbewegte Distanz einzuschätzen, zwischen von Menschen gestalteten und Computergenerierten Leveln signifikant unterscheidet.

Dies, und ob das Raumverständnis einer Person, mit der Fähigkeit fortbewegte Distanz einzuschätzen in kausalem Zusammenhang steht sollte in einer zukünftigen Studie untersucht werden.

7.1.2 Präsenzgefühl in der virtuellen Umgebung

Die oben formulierte Hypothese zum Präsenzgefühl lautete:

Mit der “Real-Walking” Fortbewegungsart haben Nutzer:innen ein größeres Präsenzgefühl als mit den beiden alternativen “Joystick” und “Teleportation”.

Der Durchschnittswert der SUS-Präsenz-Scores ist bei der Real-Walking Testbedingung (2.33) ist deutlich größer, als bei der Joystick-(0.889) oder Teleportationsbedingung (0.667). Leider kann für diese Hypothese in den hier erhobenen Daten dennoch keine Unterstützung gefunden werden. Zwar weist ein statistischer Test der Präsenz-Scores der drei Fortbewegungsarten auf signifikante Unterschiede, sogar mit starker Effektstärke hin, allerdings lassen sich in den darauf folgenden Tests, in denen die 3 Fortbewegungsarten paarweise miteinander verglichen werden keine signifikanten Unterschiede feststellen.

Ein möglicher Grund für diese ambivalenten Ergebnisse hat konkret mit den Umständen dieser Studie zu tun. Da nicht so viele Proband:innen teilnehmen konnten, wie es üblicherweise der Fall gewesen wäre, ist die Datenlage, aus der diese Ergebnisse entstanden weniger gut, als sie in einer offiziellen Studie gewesen wäre. Es ist davon auszugehen, dass die Ergebnisse in diesem Fall um einiges klarer gewesen wären.

Folglich ist es wünschenswert diese Frage in einem größerem Kontext genauer zu untersuchen.

7.2 Konklusion

In dieser Arbeit wurde eine Methode zur prozeduralen Generierung von Raum-Basierten Leveln für virtuelle Umgebungen vorgestellt, bei der Nutzer:innen, mithilfe von Rotationgains und Impossible Spaces, ermöglicht wird sich mit natürlichem Gehen auf eine Weise von Raum zu Raum fortzubewegen, bei der die Illusion entsteht sie würden die Grenzen des realen Trackingspaces verlassen und könnten unabhängig davon die virtuelle Umgebung erkunden. Diese Methodik ermöglicht potentiell unendlich lange Level, bei denen die Generierung während der Erkundung des Levels fortgeführt wird.

Anschließend wurde eine informelle Pilotierungsstudie vorgestellt und durchgeführt, bei der drei verschiedene Fortbewegungsarten in, mit dieser Methode generierten, Leveln verglichen wurden. Dabei wurde versucht zwei Vorteile, die die Ermöglichung echten Gehens in virtuellen Umgebungen bieten könnte, nämlich eine vereinfachte Schätzung fortbewegter Distanzen und ein erhöhtes Präsenzgefühl für Nutzer:innen, zu zeigen. Dies könnte sowohl an der, den Umständen geschuldeten geringen Datenlage von 10 Versuchspersonen liegen, als auch daran, dass diese Vorteile nicht in prozedural generierten Leveln gegeben sind.

7.3 Ausblick

Wie bereits erwähnt sind die Ergebnisse der hier durchgeführten Pilotierungsstudie mit einer relativ geringen Teilnehmerzahl entstanden. Um die Ergebnisse mit mehr Genauigkeit beurteilen zu können wäre es wünschenswert wenn eine etwas größere, offizielle Studie mit den hier vorgestellten Methoden durchgeführt würde. Aber auch abgesehen davon gibt es einige Fragen, die in dem Prozess dieser Arbeit aufgeworfen wurden, deren Klärung es bedarf.

Zukünftige Studien, die Level mit der hier vorgestellten Methode generieren sollten untersuchen, inwieweit eine Generierung von Objekten in den Räumen zur kognitiven Kartenbildung von Nutzer:innen beiträgt. Ausserdem sollte sie, anstatt nur die Qualität der Distanzschätzung zu untersuchen auch Forschungsmethodiken nutzen, die auf andere Art und Weisen das Raumverständnis der Proband:innen prüfen.

Danksagungen

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen bedanken, die mich während diesem Projekt unterstützt und motiviert haben. Ganz herzlicher Dank gebührt bei all meinen Freunden und Verwandten, die freundlicherweise an der Studie teilgenommen haben! Ganz besonderer Dank geht dabei an meine Eltern, Jutta Dalladas-Djemai und Chaffok Djemai, für die vielen Jahre Unterstützung, die mir ermöglicht haben zu Studieren und abzuschließen, und an meine Freundin Nora Schwerdtfeger, die mich in schwierigen Phasen stets motiviert hat. Außerdem möchte ich mich bei meinem Betreuer Dr. Eike Langbehn bedanken, dessen Expertise und Gedult mir die Arbeit an diesem Projekt erleichtert hat.

Bibliographie

- [1] Gerd Bruder, Fernando Argelaguet Sanz, Anne-Helene Olivier und Anatole Lecuyer. “Distance estimation in large immersive projection systems, revisited”. In: (2015), Seiten 27–32. DOI: 10.1109/VR.2015.7223320.
- [2] 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.
- [3] 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.
- [7] 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.
- [8] Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson und John Vlissides. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. USA: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1995. ISBN: 0201633612.
- [9] 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>.
- [10] 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.
- [11] Eike Langbehn und Frank Steinicke. “Redirected Walking in Virtual Reality”. In: März 2018.
- [12] Jr. Joseph LaViola. “A discussion of cybersickness in virtual environments”. In: *ACM SIGCHI Bulletin* 32 (Jan. 2000), Seiten 47–56. DOI: 10.1145/333329.333344.
- [13] 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>.

- [16] 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.
- [17] Sharif Razzaque, Zachariah Kohn und Mary C. Whitton. “Redirected Walking”. In: *Eurographics 2001 - Short Presentations*. Eurographics Association, 2001. DOI: 10.2312/egs.20011036.
- [18] Rebekka S. Renner, Boris M. Velichkovsky und Jens R. Helmert. “The Perception of Egocentric Distances in Virtual Environments - A Review”. In: *ACM Comput. Surv.* 46.2 (Dez. 2013). ISSN: 0360-0300. DOI: 10.1145/2543581.2543590. URL: <https://doi.org/10.1145/2543581.2543590>.
- [19] Roy A. Ruddle 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>.
- [20] Roy A. Ruddle, Ekaterina Volkova und Heinrich H. Bühlhoff. “Walking Improves Your Cognitive Map in Environments That Are Large-Scale and Large in Extent”. In: *ACM Trans. Comput.-Hum. Interact.* 18.2 (Juli 2011). ISSN: 1073-0516. DOI: 10.1145/1970378.1970384. URL: <https://doi.org/10.1145/1970378.1970384>.
- [21] 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.
- [22] 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.
- [23] 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.
- [24] 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.
- [25] 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.

- [26] 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.
- [29] 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.
- [30] Martin Usoh, Ernest Catena, Sima Arman und Mel Slater. “Using Presence Questionnaires in Reality”. In: *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 9 (Apr. 2000). DOI: 10.1162/105474600566989.
- [31] 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

- [4] 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).
- [5] 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).
- [6] Jarosław (Void Room) Ciupiński. *Tea for God*. URL: <https://void-room.itch.io/tea-for-god> (besucht am 01.07.2021).
- [14] *Oculus Quest 2 Website*. URL: <https://www.oculus.com/quest-2/> (besucht am 07.07.2021).
- [15] *Oculus Quest 2 Website*. URL: <https://developer.oculus.com/downloads/package/unity-integration/> (besucht am 07.07.2021).
- [27] *Unity Asset Store: Dungeon Ground Texture*. URL: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/floors/dungeon-ground-texture-33296> (besucht am 14.09.2021).
- [28] *Unity Website*. URL: <https://unity.com/> (besucht am 07.07.2021).

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