



Proseminar Games Engineering

Spiele aus psychologischer Sicht

Die Psychologen

- ***Sebastian Gerhardt***
- ***Lukas Stratmann***
- ***Ngoc Chi Banh***
- ***Patrick Steffens***

	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,- 40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125

Gemeinsamkeiten aller Spiele

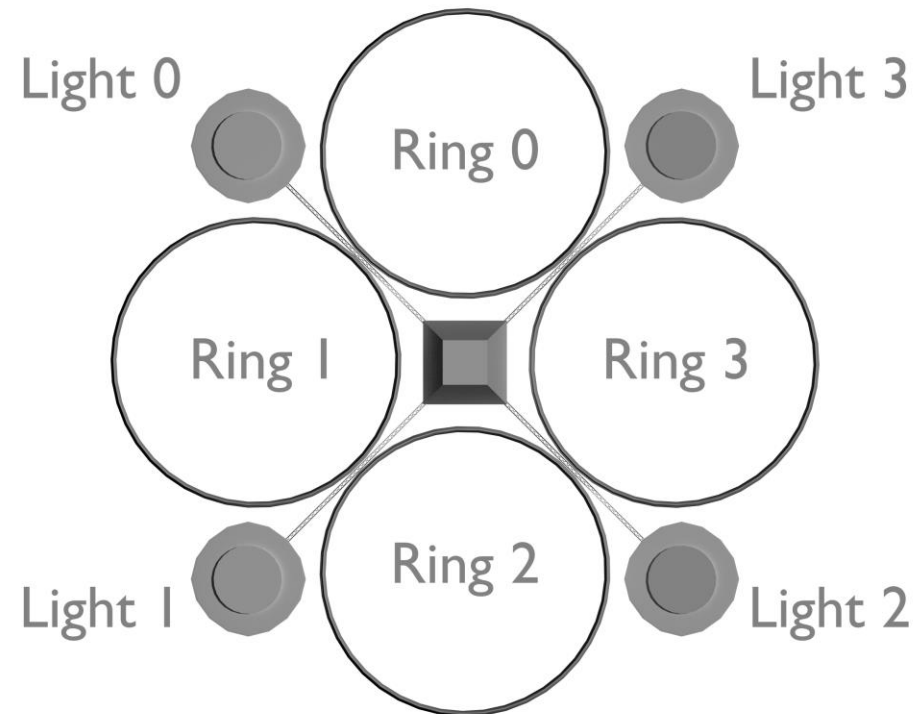


- Unabhängige Variable
 - Zeit (SOAs)
 - Salienz

- Abhängige Variable
 - Wahrnehmung

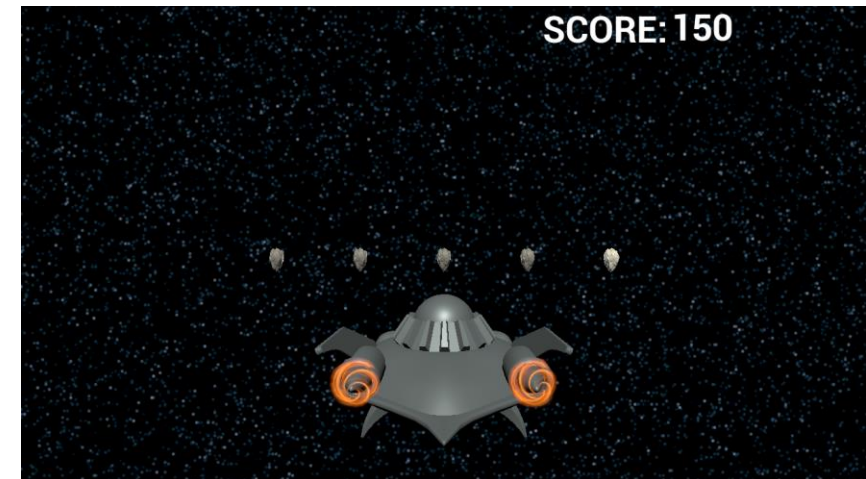
	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,- 40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125

- Spielidee
 - Rennen in Low Earth Orbit
- Unabhängige Variablen
 - Zeit zwischen dem Blinken (SOA)
 - -100, -50, 0, 50, 100 [ms]
 - Luminanz
 - 0.345, 0.471, 0.596, 0.878
- Kontrollierte Variablen
 - Reihenfolge / Position der Lichter



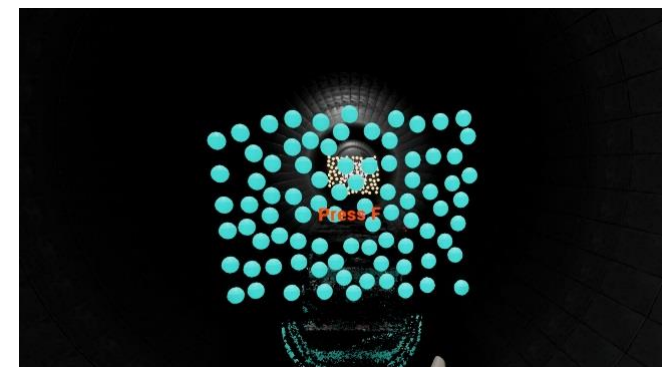
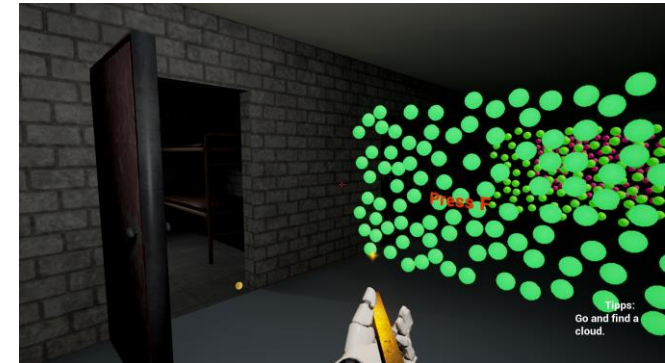
	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,- 40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125

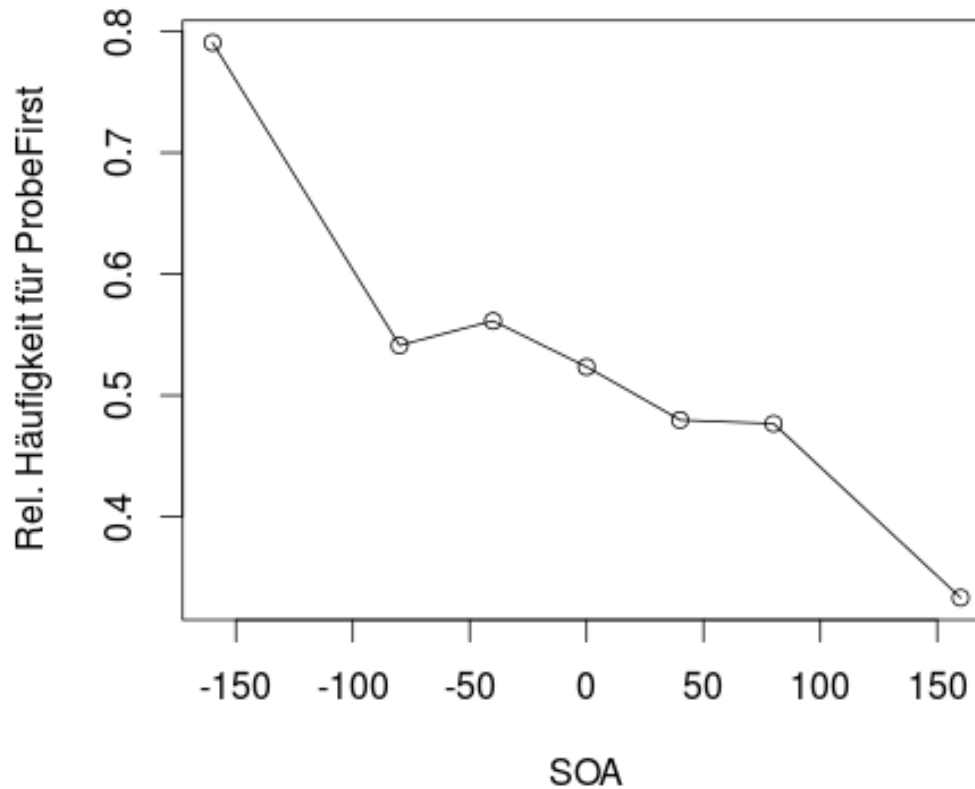
- Spielidee
 - On-Rails-Spiel im Weltall
- Unabhängige Variablen
 - Zeit zwischen dem Blinken (SOA)
 - -150 -100, -50, 0, 50, 100, 150 [ms]
 - Luminanz
 - Probe: RGB(80), RGB(146), RGB(220)
 - Distraktoren: RGB(80)
- Kontrollierte Variablen
 - Farbe der Steine vor dem eigentlichen Trial
 - Reihenfolge / Position der Steine
 - Spawngeschwindigkeit
 - Dauer des Blinkens
 - Hintergrund



	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,-40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125

- Spielidee
 - Ziel: Flucht aus einem Gefängnis
 - Schwebende “Ballwolken” versperren den Weg
 - Drei unterschiedliche Levels + ein Tutorial
- Unabhängige Variablen
 - Zeit zwischen dem Blinken (SOA)
 - Z.B.: -160, -80, -40, 0, 40, 80, 160 (konfigurierbar)
 - Saliente Attribute:
 - Default: Bewegung (Schnelligkeit 0-16)
 - Auch Farbe möglich.
- Kontrollierte Variablen
 - Position des Spielers
 - Ausrichtung der Sicht
 - Räumliche Entfernung zwischen den Reizen
 - Blinkdauer

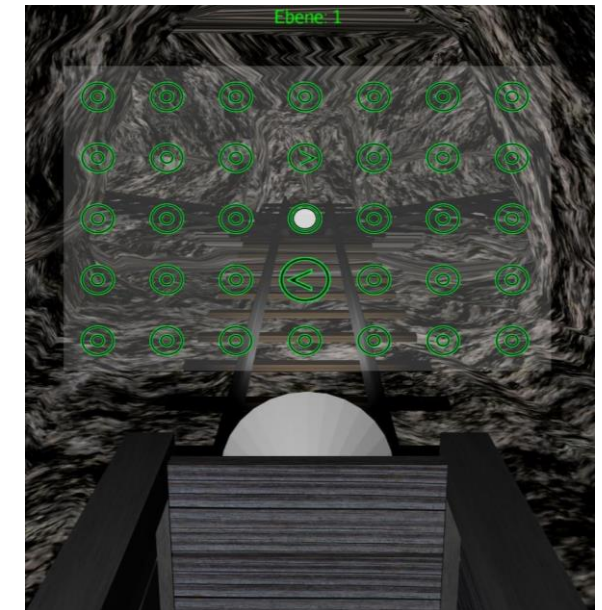




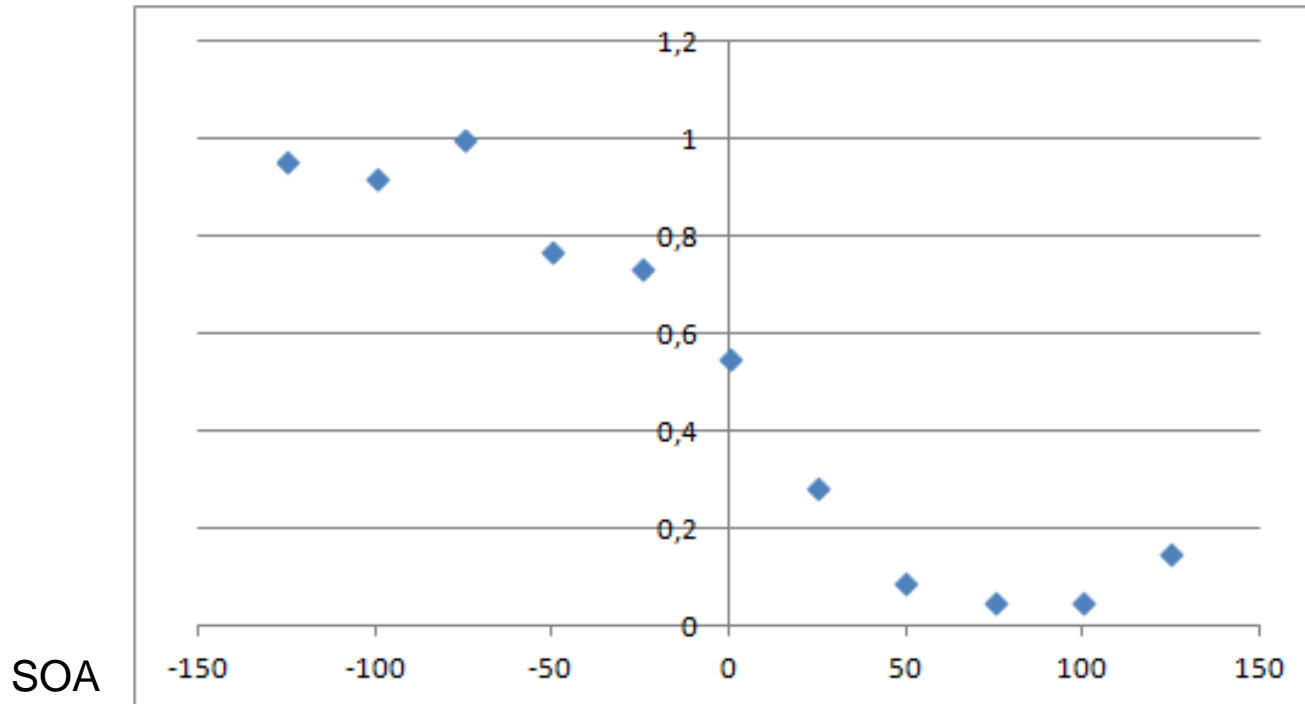
- Testperson:
 - An der Entwicklung unbeteiligt
 - 25 Jahre, weiblich
 - wenig Spielerfahrung
- Durchgänge: 770
- Dauer: 1:10h
- SOAs: ± 160 , ± 80 , ± 40 , 0

	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,- 40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125

- Spielidee
 - Entkomme dem Wasser aus einer Mine
 - Kreuzungen fordern Entscheidungen (links, rechts)
 - Eingebungen (Glyphen) helfen den richtigen Weg zu finden
- Unabhängige Variablen
 - Zeit zwischen Blinken (SOA, konfigurierbar)
 - -125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125
 - Größe (Saliens)
 - normal, mittel, groß
- kontrollierte Variablen
 - Position der Glyphen
 - zueinander
 - zu den Schienen
 - Sound
 - Hintergrund
 - Bewegung



Pr (ProbeFirst)



- Testperson: Entwickler
- 255 Trials
- 26 Minuten
- Größen:
 - Normal
 - Mittel
 - Groß
- SOA's:
 - 0
 - ±25
 - ±50
 - ±75
 - ±100
 - ±125

	Spaceship	Space Miner	Prison Break	Steve Cross Dave
Psychologe	L. Stratmann	N. C. Banh	P. Steffens	S. Gerhardt
Engine	Unreal	Unreal	Unreal	jMonkey
Salienz	Luminanz	Luminanz	Bewegung	Größe
Trials/h (default)	ca. 900	ca. 900	ca. 600	500-700
SOAs (default)	-100, -50, 0, 50, 100	-150, -100, -50, 0, 50, 100, 150	-160,-80,- 40,0,40,80,160	-125, -100, -75, -50, -25, 0, 25, 50, 75, 100, 125