

Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire

Thema:

Genrespezifische mixed methods-Evaluation des Game Experience Questionnaire

Art:

BA

BetreuerIn:

Florian Bockes

BearbeiterIn:

Philipp Schuhbauer

ErstgutachterIn:

Christian Wolff

ZweitgutachterIn:

N.N.

Status:

abgeschlossen

Stichworte:

Games User Research, Game Experience, GEQ, Evaluation, Hard Fun

angelegt:

2018-06-04

Anmeldung:

2018-09-12

Antrittsvortrag:

2018-06-18

Textlizenz:

Unbekannt

Codelizenz:

Unbekannt

Hintergrund

In den letzten Jahren kam es zu einem Hype um die Spielserie „Dark Souls“, welche sich unter anderem durch ihren hohen Schwierigkeitsgrad auszeichnet und dadurch auch einen großen Reiz ausstrahlt. Es gibt bereits Tools welche sich als der Standard zur Evaluation der Game Experience etabliert haben, jedoch stellt sich die Frage ob diese auch für diese spezielle Art des Spaßes („Hard Fun“) gültig sind.

Zielsetzung der Arbeit

In dieser Bachelorarbeit soll zuerst eine Definition des Reizes dieser Art von Spielen erarbeitet werden, bevor eine dichotome Einteilung der Spielertypen vorgenommen wird. Im Anschluss soll mittels heuristischer Evaluation ein Videospiel ermittelt werden, welches leicht zu kontrollieren/steuern jedoch einen höheren Schwierigkeitsgrad besitzt. Die Kernfrage lautet „Ist der GEQ geeignet um verschiedene Arten des Spielspaßes zu messen?“ Durch eine empirische Evaluation

mittels des Game Experience Questionnaires, sowie anschließender Interviews, soll dies evaluiert werden. Hierfür wird im ersten Schritt durch statistische Tests ermittelt, inwieweit sich die Ergebnisse des GEQ zwischen den Gruppen Hard-Core und Casual Spieler unterscheiden. Die Ergebnisse und Besonderheiten werden mit Hilfe von Interviews um qualitative Daten bereichert.

Konkrete Aufgaben

Konzeptionierung und Durchführung einer Nutzerstudie:

- Auswahl von geeigneten Testobjekten (Spiel, Zielgruppen und Spielspaß), Testmethoden (GEQ, Interview)
- Erstellung eines geeigneten Spielszenarios für gleiche Ausgangsbedingungen
- Qualitative und Quantitative Auswertung und Interpretation der Ergebnisse

Erwartete Vorkenntnisse

- Grundlagen im Erheben qualitativer und quantitativer Daten
- statistische Grundlagen

Weiterführende Quellen

- El-Nasr, M. S., Drachen, A., & Canossa, A. (2016). Game analytics. Springer London Limited.
- Drachen, A., Mirza-Babaei, P., & Nacke, L. (Eds.). (2018). Games User Research. Oxford University Press.
- Bernhaupt, R., & Mueller, F. F. (2016, May). Game user experience evaluation. In Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 940-943). ACM.

Weitere Quellen nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/ist_der_geq_geeignet_um_e2_80_9ehardcore_-spiele_zu_evaluieren?rev=1569930431

Last update: 01.10.2019 11:47

