

Christina Schumann

*Studiendokumentation zur Monographie:
Der Publikumserfolg von Computerspielen.
Qualität als Erklärung für Selektion und
Spielerleben*

Technische Universität Ilmenau
Ilmenau, 2013

URN: [urn:nbn:de:gbv:ilm1-2013200022](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:gbv:ilm1-2013200022)

Christina Schumann

Studiendokumentation zur Monographie:

Der Publikumserfolg von Computerspielen

Qualität als Erklärung für Selektion und Spielerleben

01.02.2013

Inhalt

13.1 Qualitative Studie: Gruppendiskussionen - Leitfaden.....	1
13.2 Quantitative Erhebung	11
13.2.1 Tabellarische Übersicht: Operationalisierung	11
13.2.2 Fragebogen zur quantitativen Studie (Word-Version)	18
13.3 Ergebnisse	34
13.3.1 Die untersuchten Spiele auf den Selektionsstufen: deskriptive Befunde	34
13.3.2 Rangkorrelationen.....	37
13.3.3 Qualitätserwartungen: Deskriptive Befunde	37
13.3.4 Qualitätserwartungen und Qualitätswahrnehmungen: Mittelwertvergleiche.....	40
13.3.5 Faktorenanalyse Qualitätswahrnehmungen mit allen Items	41
13.3.6 Multikollinearitätsproblematik: Korrelationen der Qualitätsurteile.....	45
13.3.7 Unabhängige Variablen: deskriptive Statistiken	46
13.3.8 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Nutzungspersistenz	48
13.3.9 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Spiel durchgespielt	50
13.3.10 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Flow	51
13.3.11 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Präsenzerleben.....	53
13.3.12 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Anschlusskommunikation	55
13.3.13 FF3: Diskrepanzvariablen QW/QU: deskriptive Statistiken.....	56
13.3.14 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Nutzungspersistenz intramedial	57
13.3.15 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Flow intramedial	58
13.3.16 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Präsenzerleben intramedial	59

Tabellenverzeichnis

Tab. I	Operationalisierung quantitative Studie: Dimensionen, Subdimensionen & Ausprägungen	11
Tab. II	Rangkorrelationen.....	37
Tab. III	Vergleich QE und QW (Mittelwerte) der untersuchten Spiele.....	40
Tab. IV	Quantitative Studie: Faktorenanalyse (QW) mit allen Items	41
Tab. V	Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen: Indizes QW und QU auf Spieleebene.....	46
Tab. VI	Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen: Einzelvariablen QW auf Spieleebene.....	47
Tab. VII	Erklärung Spiel durchgespielt RPG – logistische Regressionen	50
Tab. VIII	Erklärung Art der Anschlusskommunikation CoD: Black Ops: – logistische Regression.....	55
Tab. IX	Intramediale QWs und QUs: Mittelwerte der Diskrepanzvariablen	56
Tab. X	Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen (Diskrepanzvariablen) zur Erklärung intramedialer Selektionsentscheidungen: Index QW und QU auf Spieleebene.....	57

Abbildungsverzeichnis

Abb. I	Präkommunikative Phase: Bezahlte Preisart/ausgegebener Geldbetrag bei selbstgekauften Spielen	34
Abb. II	Kommunikative Phase: Nutzungsfrequenz/Nutzungspersistenz pro Spielsession*.....	35
Abb. III	Kommunikative Phase: Dauer intensive Spielphase, Angaben in Wochen*	36
Abb. IV	Erwartungen der FPS-Spieler – sortiert nach Wichtigkeit	37
Abb. V	Erwartungen der RPG-Spieler – sortiert nach Wichtigkeit.....	38
Abb. VI	Erwartungen der FPS- & RPG-Spieler im Vergleich – sortiert nach Dimensionen.....	39
Abb. VII	Korrelation der unabhängigen Variablen: Qualitätsurteile	45
Abb. VIII	Erklärung Nutzungspersistenz FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	48
Abb. IX	Erklärung Flow FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	51
Abb. X	Erklärung Presence FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	53
Abb. XI	Erklärung intramediale Nutzungspersistenz FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	57
Abb. XII	Erklärung intramediales Flowerleben FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	58
Abb. XIII	Erklärung intramediales Präsenzerleben FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen	59

13.1 Qualitative Studie: Gruppendiskussionen - Leitfaden



Gruppendiskussion

1. Begrüßung

Thematisieren Sie bei der Begrüßung die folgenden Punkte. Sprechen Sie dabei möglichst frei. Zu jedem Punkt erhalten Sie anbei ein Beispiel, an das Sie sich halten können, wenn Sie möchten.

Begrüßung
und Danken

Ich möchte Euch willkommen heißen zur heutigen Gruppendiskussion und mich schon mal recht herzlich bei Euch bedanken, dass Ihr die Zeit gefunden habt, heute hier zu sein.

Die heutige Diskussion findet im Rahmen eines aktuellen Forschungsprojekts des Instituts für Medien- und Kommunikationswissenschaft der TU Ilmenau statt, das sich mit Computerspielen befasst. Mit dieser Diskussion leistet Ihr somit einen wichtigen Beitrag zu aktueller, wissenschaftlicher Forschung.

Thema nennen

Die Diskussion wird sich mit dem Thema „Eigenschaften von FPS/ RPGs“ befassen. Konkret geht es um die Frage, welche Erwartungen Ihr an einen richtig guten FPS/ an ein richtig gutes RPG habt. Also, welche Eigenschaften er/ es haben sollte und wie er/ es so gestaltet sein sollte, damit Euch das Spiel richtig fesselt.

- Ablauf erklären: Wir werden in die Diskussion zunächst mit ein paar ganz allgemeinen Fragen einsteigen. Ich werde die Diskussion aufzeichnen, damit die Auswertung nachher leichter ist. Eure Angaben werden aber auf jeden Fall anonym ausgewertet und dienen nur für wissenschaftliche Zwecke.
- * Aufbau Diskussion
 - * Aufzeichnung
 - * Anonymität
 - * Fragebogen
- Habt Ihr noch Fragen? *(Beispielsweise könnte hier eine Frage nach der Dauer der Diskussion kommen. Antworten Sie in dem Fall, dass Sie das nicht genau sagen können, da das von Diskussion zu Diskussion unterschiedlich ist, dass Sie aber von ca. 1 h ausgehen)*

!!!Schalten Sie jetzt das Aufnahmegerät ein!!!

2. Phase: Freies Assoziieren

2.1 Organisatorisches/ nette Atmosphäre schaffen

- Lieblings RPG, Gut, dann fangen wir an:
- Lieblings FPS erfragen Zunächst möchte ich Euch bitten, dass Ihr Euch kurz mit dem Vornamen vorstellt und Eure Lieblings-RPGs/ FPS nennt, max. 3.

(Warten, bis sich alle was ausgedacht und sich vorgestellt haben)

2.2 Einstieg in die Thematik/ Initiierung der freien Diskussion

- Eigene Überlegungen: Nachdem Ihr Euch jetzt also alle kennt, möchte ich Euch bitten, zunächst jeder für sich zu überlegen, warum Euch diese Spiele so gefesselt haben/ dieses Spiel so gefesselt hat. Anschließend möchte ich Euch bitten zu überlegen, was daran Euch so gefallen hat, also, welche Eigenschaften des Spiels Ihr so richtig gut fesselnd?

findet und warum. Ihr könnt Euch auch gerne ein paar Notizen machen, wenn Ihr wollt.

(Warten, bis sich alle was ausgedacht haben)

Optimaler FPS/
Optimales
RPG

Gut, dann möchte ich Euch jetzt bitten, dass Ihr Euch Folgendes vorstellt: Stellt Euch vor, Ihr könnt jetzt gemeinsam im Team einen für Euch optimalen Ego-Shooter/ ein für Euch optimales RPG zusammenstellen, ein Spiel also, das Euren Erwartungen an einen guten Shooter/ an ein gutes RPG vollkommen entspricht.

Einigt Euch darauf, wie Ihr das Spiel gestalten würdet. Auf welche Eigenschaften würdet Ihr besonders Wert legen? Wie sollten die gestaltet sein? Was ist Euch nicht ganz so wichtig?

Ihr könnt dabei auch Eigenschaften nennen, die es so vielleicht noch gar nicht gibt, die Ihr Euch aber wünschen würdet.

→ Für den Fall, dass hier nichts kommt: Audiovisuellen Input durch die Videos. Wenn genügend nach der allgemeinen Frage diskutiert wird, lassen Sie diesen Teil weg. Ansonsten Einleitung mit Text:

Ggf. Videos

Ja, so einfach ist das auch nicht. Ich würde mir da auch schwer mit tun. Deswegen habe ich Euch hier ein paar Videos von den Topsellern der letzten Jahre mitgebracht. Vielleicht habt Ihr ja das ein oder andere Spiel selber gespielt und erinnert Euch daran, ob es Euch gefallen hat, und wenn ja, was daran Euch gefallen hat. *(Danach wiederum Frage nach dem optimalen FPS/ dem optimalen RPG)*

Während der Phase der freien Assoziation sollten Sie besonders auf Folgendes achten:

Diskussionsleiter:

** Bei welchen Punkten sollten Sie nochmals vertiefen? Z.B. weil nur manche Aspekte davon thematisiert wurden, bzw. das Thema nur etwas angeschnitten wurde? Das können Sie ggf. auch während der freien Diskussion machen, wenn es sich anbietet*

** Was bleibt Ihnen unklar?*

Leitfadenbeauftragter:

*Welche Punkte aus dem Leitfaden werden schon vollständig abgehandelt?
Welche Punkte müssen Sie also nicht mehr ansprechen?*

→ TIPP: Streichen Sie hierzu beispielsweise Aspekte, die schon thematisiert wurden, aus dem Leitfaden raus und geben Sie danach die bearbeitete Liste an den Diskussionsleiter.

3. Phase: Nachfragen

(kann in Teilen auch parallel zur Diskussion stattfinden, wenn es sich anbietet)

Erfragen Sie hier alle Aspekte, die...

** Ihnen unklar geblieben sind/ die Sie nicht verstanden haben*

** nicht präzise genug thematisiert wurden (Beispiel: Probanden sagen: „Uns ist eine fesselnde Story wichtig“ → Nachfragen: „Ihr habt vorher gesagt, dass eine fesselnde Story wichtig ist. Wie muss in Euren Augen denn eine Story gestaltet sein, damit sie fesselnd ist?“)*

4. Phase: Leitfaden

Erfragen Sie hier alle Aspekte, die im Seminar zusammengetragen, aber von den Teilnehmern entweder nicht vollständig oder noch gar nicht angesprochen wurden. Orientieren Sie sich dabei an folgendem Aufbau:

4.1 Aktive Qualitäten

4.1.1 Aktion geht vom Spieler aus

Das Besondere an Computerspielen ist ja, dass man eben nicht nur passiv am Geschehen beteiligt ist, sondern dass man selber handeln kann und muss. Ich möchte gerne etwas genauer auf diesen Aspekt eingehen.

- Möglichkeiten im Spiel - Wie ist das denn? Was sollte denn in einem richtig guten FPS/ RPG prinzipiell überhaupt alles möglich sein? Was sollte man alles tun können? Welche Handlungen sollten möglich sein? Welche Freiheiten sollte man haben?

- Konsequenzen der Handlungen - Und sollten Dinge, die man im Spiel tut, auch Konsequenzen haben? Sowohl positiv, als auch negativ. Und wenn ja, welche? *(Geben Sie hier ggf. ein Beispiel, z.B. für eine positive Konsequenz: Belohnung, Erhalt eines Zusatzitems, etc., für eine negative Konsequenz: Bestrafungen in jedweder Art, wie z.B. Verhaftung, Gesundheitsverlust)*

- Weiterentwicklung Avatar - In einem guten FPS/ RPG, sollte sich der Avatar/ Charakter durch seine Handlungen denn auch weiterentwickeln? Wenn ja, wie?

- Personalisierbarkeit Avatar - Und wenn wir jetzt schon beim Avatar sind: Sollte der Avatar denn personalisierbar sein? Sollte man ihn frei wählen können? Und wenn ja, wie sollte die Auswahl aussehen?

- Aussehen, Bewegung Avatar - Wie sollte der Avatar denn aussehen? Sich bewegen?

4.1.2 Aktion geht vom Spiel aus

Wir haben jetzt schon recht viel darüber gesprochen, was man alles in so einem Spiel machen können soll. Jetzt ist es aber auch so, dass man manche Dinge tun muss, weil einem das Spiel das so vorgibt, z.B. durch die Aufgaben, die man erledigen muss, wenn man weiterkommen will.

- Wie ist das Eurer Meinung nach? Wie sollten denn in einem richtig guten FPS/ RPG die Aufgaben/ Quests beschaffen sein? *(Fragen Sie hier bitte, wenn es nicht von alleine kommt, nach dem großen Endziel und nach den kleineren Missionen/ Level)*

Bonusauf-
gaben

- Und was ist mit Bonus-Aufgaben/ Untermissionen und Minispielen, die man nicht unbedingt spielen muss, um das Spiel durchzuspielen? Sind die Eurer Meinung nach wichtig, damit ein FPS/ RPG richtig gut wird? Und wenn ja, wie sollen die denn gestaltet sein?

Kämpfe/
Gewalt

- Und was ist mit Kämpfen? Sind die wichtig? Wie sollten die gestaltet sein? Wie ist das mit den Gewaltdarstellungen? Sollten die Kämpfe eher brutal oder eher harmlos gestaltet sein? *(Wenn Sie hier auf sozial erwünschte Antworten stoßen, können Sie versuchen dagegen zu steuern, indem Sie beispielsweise selber sagen, dass „Gemetzelt doch ab und an ganz lustig ist“, oder dass viele Spieler Gewalt im Spiel ganz gut finden.)*

4.1.3 Beziehung Spieler/ Charakter und Spiel

Wenn wir jetzt nochmals an Filme oder auch Bücher zurückdenken, dann haben die Hauptfiguren ja ganz eigene Charakterzüge, z.B. sind sie besonders cool, unnahbar, schüchtern etc. Und sie haben meist irgendeine Beziehung zu den anderen Personen im Buch/ Film, sei es, dass sie einander lieben, sich hassen, sich beneiden usw.

Wie sollte das aber Eurer Meinung nach in einem richtig guten FPS/ RPG gemacht sein?

Persönlichkeit
Avatar

- Sollte der eigene Avatar/ Charakter eine eigene Persönlichkeit haben? Sollte er z.B. besonders cool, liebenswürdig, schüchtern, witzig etc. sein? Wenn ja, wie sollte er sein?

NPCs/ andere
Spieler:

Und wie ist das mit den Interaktionen mit NPCs/ anderen Personen?

* Interaktionen

* Persönlichkeit

- Wie sollten denn die NPCs gemacht sein? Sollten auch sie eine eigene Persönlichkeit haben? Und welche Funktionen sollten sie haben?

* Funktionen

* Dialoge

- Sind Euch auch Dialoge wichtig? Wenn ja, wie sollten die gemacht sein?

* Beziehung
Avatar/ NPC

- Sollte denn der eigene Avatar auch in irgendeiner Beziehung zu den anderen stehen, beispielsweise dass er/ sie besonders humorvoll mit jemandem umgeht? Oder dass er/ sie sich verliebt?

* Gefühle,
Emotionen,
sowohl Avatar
als auch Spieler

- Wie ist es generell mit Gefühlen in Computerspielen? Sollte ein gutes FPS/ RPG auch Platz für Emotionen haben, oder sollte das lieber außen vor bleiben? Wenn ja, welche Emotionen sollten enthalten sein?

4.2 Passive Qualitäten

Wir haben nun viel darüber gesprochen, was man in Computerspielen alles machen kann. Es gibt aber auch Eigenschaften, die ein Spiel einfach so hat, ohne dass man darauf einen Einfluss hat, wie z.B. das Aussehen bestimmter Dinge oder wie das Spiel allgemein so aufgemacht ist. Klar gibt es hier auch Ausnahmen, im Großen und Ganzen aber hat man da eher weniger Einfluss.

4.2.1 Spielwelt

Spielwelt:

Da gibt es ja zum einen die eigentliche Spielwelt, die Spielumgebung, in der man sich befindet.

Wie? Größe?

- Was für eine Welt sollte das sein? Wie sollte die Atmosphäre dort sein? Wie groß sollte diese Welt sein?

Level

- Wie ist das mit den Leveln? Wie sollten die gemacht sein?

Story

- Was ist mit der Story? Ist sie Eurer Meinung nach wichtig für einen/ ein richtig guten/s FPS/ RPG? Wenn ja, wie sollte sie denn gemacht sein?

Gegner/ KI

- Und die Gegner? Welche Gegner sollte es geben und wie sollten die gemacht sein? Wie wichtig ist Euch die KI?

Waffen

- Welche sollte es geben? Wie sollten die beschaffen sein? Und wie sollte man an sie rankommen?

- Sonstige Items
- Dann gibt es ja noch sonstige Items, die einem z.B. Gesundheit wiedergeben oder sonstige Dinge können.
Welche sollte es Eurer Meinung nach geben? Was sollten die können? Wie häufig sollte man Items finden?

4.2.2 Inszenierung des Spiels

Neben der eigentlichen Spielwelt gibt es auch noch Eigenschaften von Spielen, die eher dafür da sind, das Spiel in Szene zu setzten, zu präsentieren, wie z.B. Grafik, Cut-Scenes etc. Auch hier würde ich gerne noch etwas nachfragen.

- Grafik
- Wie ist es denn mit der Grafik? Ist sie Euch wichtig? Wenn ja, wie sollte sie gemacht sein?

Bitte bei den folgenden Aspekten jeweils die gleichen Fragen stellen:

- * Technische Aspekte Technische Aspekte, z.B. reale Physik
Perspektive
Intro
- * Perspektive Soundeffekte/ diegetisch-nondiegetisch/ Ikonographie
- * Intro Musik
Cut-Scenes
- * Soundeffekte Inszenierung an sich, z.B. mit Licht- und Schatteneffekten, Spezialeffekten
- * Musik

- * Cut-Scenes

4.2.3 Handling des Spiels

Ein weiterer Punkt ist noch, wie sich das Spiel so spielt und wie man so in das Handling des Spiels eingeführt wird.

- Tutorial
- Wie ist es denn mit dem Tutorial am Anfang? Ist Euch das wichtig? Und wie sollte das gemacht sein?

Bitte bei den folgenden Aspekten jeweils die gleichen Fragen stellen:

Gameplay

Steuerung

- Gameplay
- Steuerung

4.2.4 Spielkonzept an sich

Wenn Ihr jetzt noch mal an das Spiel als Ganzes denkt, wie denkt Ihr denn über die folgenden Aspekte?

- Schwierigkeits-grad
- Wie ist es denn beispielsweise mit dem Schwierigkeitsgrad? Wie schwierig sollte denn ein FPS/ RPG generell so sein?
- Länge
- Was ist mit der Länge des Spiels? Wie lang sollte ein Spiel denn dauern?
- Genretreue/ Hybridgestaltung
- Und im Hinblick auf die Genretreue? Sollte ein FPS/ RPG auch Elemente anderer Genres enthalten? *(Geben Sie zur Not ein Beispiel: „Sollte beim FPS beispielsweise der eigene Avatar auch so personalisierbar sein, wie bei einem RPG?“ / „Sollte man sich bei einem FPS/ RPG die Kämpfe auch im Nachhinein nochmals ansehen können, ähnlich, wie man beim Autorennen das eigentliche Rennen ja auch aufgezeichnet bekommt und nachher nochmals ansehen kann?“)*
- Generelles Spielkonzept
- Und wie sieht es mit dem generellen Konzept so aus? Ein Spiel kann ja eher auf Action ausgerichtet sein, beispielsweise indem man viel kämpfen muss. Oder eher auf Geschicklichkeit oder auf Interaktionen mit NPCs oder auf Denken und Rätsel. Wie sollte Eurer Meinung nach ein richtig guter/s FPS/ RPG beschaffen sein? Was sollte vorherrschen? Und sollten andere Konzepte auch enthalten sein?

5. Ausdehnung der Interaktivität

- Erweiterung der Einflussmöglichkeiten
- Abschließend hätte ich noch eine letzte Frage an Euch. Wir haben ja recht viel darüber gesprochen, dass man im Spiel aktiv ist, dass man Einfluss auf das Spiel nehmen kann etc. Gleichzeitig haben wir uns auch Gedanken gemacht, auf welche Aspekte man bisher keinen oder wenig Einfluss hat, wie z.B. die Musik.

Wie sollte es denn Eurer Meinung nach sein? Sollte der Spieler in Zukunft auf solche Aspekte noch mehr Einflussmöglichkeiten erhalten?

Wenn diese Frage schwierig zu beantworten ist, geben Sie folgendes Beispiel: Beispielsweise, dass man aussuchen kann, welche Art von Hintergrundmusik man haben will, oder welche Persönlichkeit der Charakter haben sollte?

6. Phase: Schluss

Damit sind wir mit meinen Fragen, die ich an Euch hatte, durch. Habt Ihr denn noch Fragen? Wollt Ihr noch etwas anmerken? Ist etwas unklar geblieben?

(Wenn hier die Frage kommt, wann denn mit Ergebnissen zu rechnen ist, können Sie die Probanden gerne an mich verweisen und Ihnen meine E-Mail-Adresse geben)

Fragebogen

Dann danke ich Euch recht herzlich, dass Ihr Euch die Zeit genommen habt! Ihr habt uns sehr geholfen! Vielen Dank!

→ Teilen Sie jetzt den Fragebogen aus. Vergessen Sie nicht, die Bezeichnung für die Gruppe einzutragen, die Sie befragt haben.

13.2 Quantitative Erhebung

13.2.1 Tabellarische Übersicht: Operationalisierung

Tab. 1 Operationalisierung quantitative Studie: Dimensionen, Subdimensionen & Ausprägungen

QUALITÄTSERWARTUNGEN	
<p>Instruktion: Als erstes geht es um Ihre Erwartungen. Was ist für Sie ein ideales Rollenspiel/ ein idealer Ego-Shooter? Es ist dabei nicht wichtig, ob Ihre Erwartungen mit den momentanen technischen Möglichkeiten auch umgesetzt werden können. Es geht ausschließlich um die Frage, was Sie sich wünschen.</p> <p>Bitte denken Sie auch daran, dass NICHT immer ALLE Wünsche erfüllt werden können. Bitte überlegen Sie daher, welche der folgenden Punkte für Sie wirklich ganz wichtig sind und welche vergleichsweise eher weniger wichtig sind.</p> <p>Skala: 6-stufige Likertskalen/ Pole: trifft überhaupt nicht zu - trifft voll und ganz zu/ Residualkategorie: weiß nicht</p>	
Dimensionen & Subdimensionen	Items
<i>Von einem richtig guten Rollenspiel/ Ego-Shooter wünsche ich mir...</i>	
Simulation einer Welt	<ul style="list-style-type: none"> dass er/ es mir das Gefühl vermittelt, an einer lebendigen Welt teilzunehmen eine packende Atmosphäre dass er/ es ein stimmiges Gesamtbild abliefert
<p>Handlungen in der Welt: <i>Nun zu den Handlungsmöglichkeiten, den Aufgaben, und der Frage, wie ein Spiel auf die Handlungen des Spieler reagieren soll? Was wünschen Sie sich?</i> <i>Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass...</i></p>	
Handlungsoptionen	es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele gibt
Verantwortung und Heldentum	mich schwierige Entscheidungen innerhalb der Story in moralische Konflikte bringen können
Konsequenzen mit Hintertüren	ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voranzukommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden kann (z.B. Gefängnisaufenthalt/ Zwangsarbeit)
Einfache Aufgaben	immer klar ist, was meine nächste Aufgabe ist
Soziale und physikalisch korrekte Reaktionen	sich Nebencharaktere (NPCs) und Gegner sich mir gegenüber verhalten, als ob sie richtige Menschen/ echte Wesen wären
Komplexe Aufgaben	ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien brauche, um alle Aufgaben zu lösen
<p>Begegnungen in der Welt: <i>Welche Erwartungen haben Sie an den Avatar, die Gegner und die NPCs (Nebencharaktere, Nicht-Spieler-Charaktere)?</i> <i>Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass...</i></p>	
Authentische Bevölkerung	sich die Nebencharaktere (NPCs) lebensecht verhalten

Charismatischer Avatar	Mein Avatar richtig gut/ attraktiv aussieht					
Gegner im Kampf	sich Gegner auch mal defensiv verhalten und sich zurück ziehen					
Niveauvolle Gegner	ich keine Gegner bekomme, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind					
<p>Anmutung der Welt: <i>Abschließend zu diesem Teil noch einige Fragen zur „technischen“ Ausgestaltung Ihres Ideal-Ego-Shooters/ Ihres Ideal-Rollenspiels</i> <i>Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass</i></p>						
Technisch High-End	<ul style="list-style-type: none"> • Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik sind • es eine ausgefeilte Physik-Engine gibt • es eine hochwertige künstliche Intelligenz (KI) gibt 					
ABHÄNGIGE VARIABLEN: SELEKTIONSPROZESSE						
Vorgehen zur Zuweisung von Spielen						
<p>Instruktion: Im Folgenden finden Sie eine Liste mit Spielen. Bitte geben Sie jeweils an, ob Sie das Spiel kennen, und wenn ja, ob Sie es gespielt haben. Unterscheiden Sie hier bitte danach, ob Sie nur mal kurz reingeschaut bzw. eine Demo gespielt haben oder ob Sie ein bisschen mehr Erfahrung mit dem Spiel haben, so dass Sie einen tieferen Einblick in das Spiel bekommen haben.</p>						
<p>Skala: Kenne ich nicht/ kenne ich, habe ich aber nicht gespielt/ habe ich nur mal kurz reingeschaut, eine Demo gespielt/ habe ich gespielt/ und einen tieferen Einblick erhalten → letzteres angekreuzt, dann Frage:</p>						
Spiele in der folgenden Reihenfolge:						
<p><i>Ego-Shooter:</i> Call of Duty: Black ops/ Medal of Honor (aktuelle Version; auch in Version von Limited und Tier 1 Edition)/ Singularity/ Bioshock 2/ Left 4 Dead 2/ Borderlands/ Call of Duty – Modern Warfare 2/ Operation Flashpoint: Dragon Rising/ Call of Juarez: Bound in Blood/ F.E.A.R II: Project Origin</p>						
<p><i>Rollenspiele:</i> Two Worlds II/ Fallout: New Vegas/ Arcania: Gothic 4/ Alpha Protocol/ Resonance of Fate/ Final Fantasy XIII/ Drakensang: Am Fluss der Zeit/ World of Warcraft/ Final Fantasy XIV/ Mass Effect 2/ Dragon Age: Origins/ Risen/ Divinity II: Ego Draconis/ Sacred II: Fallen Angel</p>						
Zuweisungsschlüssel:						
<ul style="list-style-type: none"> • Immer das erste Spiel auf der Liste, bei dem die Probanden angegeben haben, einen tieferen Einblick bekommen zu haben, wird den Befragten als Spiel zugewiesen, für das er Angaben zu den abhängigen Variablen und zu den umfassenden Batterien zu den Qualitätswahrnehmungen macht. • Das zweite Spiel auf der Liste, bei dem ein Proband angegeben hat, einen tieferen Einblick bekommen zu haben, wird dem Befragten als zweites Spiel zugewiesen, zu dem er Angaben auf einer jeweils verkürzten Batterie zu den abhängigen Variablen und Qualitätswahrnehmungen machen soll. • Hat ein Spieler kein Spiel tiefergehend gespielt, wird er gleich zu den soziodemographischen Variablen geleitet. Nach Fertigstellung der Angaben ist der Bogen für ihn beendet. • Hat ein Spieler nur ein Spiel tiefergehend gespielt, ist der Fragebogen nach den soziodemographischen Variablen für ihn beendet. 						
Präkommunikative Phase → Teil 1 → Erwerb	<p>Operationalisiert bei Abgaben zu:</p> <table border="0"> <tr> <td>Spiel 1</td> <td>Spiel 2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td></td> </tr> </table>	Spiel 1	Spiel 2	x		<p>Uns interessiert, wie Sie dieses Spiel bekommen haben:</p> <p>Ich habe mir das Spiel...</p> <p><input type="checkbox"/> selbst gekauft (egal ob gebraucht, neu oder verbilligt) (1)</p> <p><input type="checkbox"/> nicht selbst gekauft (z.B. geliehen, geschenkt bekommen, als Zugabe in einer Zeitschrift erhalten...) (2)</p>
Spiel 1	Spiel 2					
x						

		<p><i>Filterführung: Bei (1) zusätzlich Fragen:</i> Wenn Sie sich das Spiel selbst gekauft haben, haben Sie es... <input type="checkbox"/> neu zum regulären, deutschen Ladenpreis gekauft <input type="checkbox"/> neu zu einem verbilligten Preis gekauft (z.B. Sonderangebot; im Ausland bestellt) <input type="checkbox"/> gebraucht gekauft</p> <p>Wie viel Geld haben Sie ungefähr für dieses Spiel ausgegeben? _____ Euro</p>
Kommunikative Phase → manifest → heiße Phase	Operationalisiert bei Angaben zu: Spiel 1 Spiel 2 x x	Seit wann besitzen Sie dieses Spiel schon? (ungefähre Angabe) _____Jahre _____Monate _____Wochen
		<p>Spielen Sie momentan noch verhältnismäßig intensiv mit dem Spiel oder ist bei Ihnen die „heiße Phase“, in der man intensiver mit dem Spiel spielt, bereits vorbei? <input type="checkbox"/> Ich spiele momentan noch intensiv mit dem Spiel (1) <input type="checkbox"/> Ich spiele momentan nicht mehr intensiv mit dem Spiel (2) <i>Filterführung je nach (1) oder (2) in Fragen gleichen Inhalts, aber mit unterschiedlicher Formulierung.</i></p>
		<p>Seit welchem Zeitraum beschäftigen Sie sich schon intensiv mit diesem Spiel?/ Wie lange hat bei Ihnen die Phase gedauert, in der Sie intensiv gespielt haben? Seit/ Insgesamt: _____Jahre _____Monate _____Wochen</p>
Kommunikative Phase/ manifest/ Nutzungsfrequenz	Operationalisiert bei Angaben zu: Spiel 1 Spiel 2 x x	<p>Wie häufig spielen Sie das Spiel?/ Als Sie neu angefangen haben, das Spiel zu spielen, wie häufig haben Sie das Spiel im Durchschnitt gespielt? <input type="checkbox"/> täglich <input type="checkbox"/> mehrmals in der Woche <input type="checkbox"/> einmal pro Woche <input type="checkbox"/> einmal im Monat <input type="checkbox"/> seltener</p>
Kommunikative Phase/ manifest/ Nutzungspersistenz	Operationalisiert bei Angaben zu: Spiel 1 Spiel 2 x x	<p>Wie lange spielen Sie dann jeweils pro Session?/ Wie lange haben Sie in dieser „heißen Phase“ dann pro Session jeweils gespielt? Ca. _____Stunden</p>
Kommunikative Phase/ nicht manifest/ qualitativer Rezeptionsgrad a) Flow (aus: Game Experience Questionnaire)	Operationalisiert bei Angaben zu: Spiel 1 Spiel 2 x x	<p><i>2 Varianten mit unterschiedlicher Formulierung, abhängig davon, ob ein Spieler aktuell noch mit dem Spiel spielt oder es nicht mehr spielt.</i> Variante a) Denken Sie nun bitte daran wie es sich anfühlt, wenn Sie das Spiel spielen. Wenn ich das Spiel spiele... Variante b) Erinnern Sie sich nun bitte daran, wie es sich angefühlt hat, wenn Sie das Spiel gespielt haben. Als ich das Spiel gespielt habe...</p> <ul style="list-style-type: none"> • war/ bin ich völlig gefesselt • habe ich alles um mich herum vergessen/ vergesse ich alles um mich herum • habe ich mein Zeitgefühl verloren/ verliere ich mein Zeitgefühl

		<ul style="list-style-type: none"> • habe ich mich sehr auf das Spiel konzentriert/ konzentriere ich mich sehr auf das Spiel • habe ich die Verbindung zur Außenwelt verloren/ verliere ich die Verbindung zur Außenwelt • wurde ich komplett vom Spiel vereinnahmt/ werde ich komplett vom Spiel vereinnahmt 				
Kommunikative Phase/ nicht manifest/ qualitativer Rezeptionsgrad b) Presence (spatial, social, self) (in Anlehnung an: Schneider et al. 2004)	Operationalisiert bei Angaben zu: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiel 1</th> <th>Spiel 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td style="text-align: center;">x</td> </tr> </tbody> </table>	Spiel 1	Spiel 2	x	x	<ul style="list-style-type: none"> • hatte/ habe ich das Gefühl, wirklich dort in der Spielumgebung zu sein • hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre die Spielumgebung wirklich echt • hatte/ habe ich das Gefühl, als wären die anderen Charaktere und Gegner wirklich echte Personen • hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre mein Avatar wirklich eine echte Person
Spiel 1	Spiel 2					
x	x					
Postkommunikative Phase/ Anschluss- kommunikation	Operationalisiert bei Angaben zu: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Spiel 1</th> <th>Spiel 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">x</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Spiel 1	Spiel 2	x		Weiterhin interessiert uns, ob Sie sich zum Spiel bzw. Ihren Spielerlebnissen anderen gegenüber positiv oder negativ geäußert haben, z.B. jemandem davon erzählt haben oder auch eine Rezension verfasst haben. <input type="checkbox"/> Ich habe mich nicht über das Spiel geäußert/ ich kann mich nicht erinnern (1) <input type="checkbox"/> Ich habe mich positiv über das Spiel geäußert (2) <input type="checkbox"/> Ich habe mich negativ über das Spiel geäußert (3) ➔ <i>Filterführung: Bei (1) weiter zu den Fragen „Qualitätswahrnehmungen“; bei (2) und (3) Fragen zur Präzisierung des Anschlusskommunikationsverhaltens, entweder zu positiver oder zu negativer Anschlusskommunikation:</i> Variante a) Wie und wem gegenüber haben Sie sich positiv geäußert? Variante b) Wie und wem gegenüber haben Sie sich negativ geäußert? <input type="checkbox"/> persönlich gegenüber Freunden und Bekannten (z.B. Gespräch, Chat, E-Mail) Wenn ja: Mit wie vielen Freunden und Bekannten haben Sie ungefähr gesprochen? _____ <input type="checkbox"/> über Social-Networking-Sites (z.B. Facebook, StudiVZ, Twitter etc.) Wenn ja: Wie viele Personen haben Sie damit ungefähr erreicht? _____ <input type="checkbox"/> allgemein im Internet (z.B. Post in Foren, Schreiben einer Rezension, Blogeintrag)
Spiel 1	Spiel 2					
x						
QUALITÄTSWAHRNEHMUNGEN ➔ Alle Items, die <i>kursiv</i> gesetzt sind, wurden auch für die Angaben zum 2. Spiel verwendet. ➔ Die Darstellungen folgen den Ergebnissen des quantitativen Pretests. Für die einfachere Verständlichkeit seitens der Befragten wurden im Fragebogen allerdings z.B. alle Fragen z.B. zu den NPCs, den Aufgaben, den Gegnern etc. gemeinsam gestellt.						

<p>Instruktion: Im Folgenden wird es darum gehen, wie Sie die Eigenschaften des Spiels wahrnehmen.</p> <p>Skala: 6-stufige Likertskalen/ Pole: trifft überhaupt nicht zu - trifft voll und ganz zu/ Residualkategorie: weiß nicht</p>	
<p>Dimensionen und Subdimensionen <i>Zunächst ganz allgemein. Das Spiel...</i></p>	
Simulation einer Welt	<ul style="list-style-type: none"> • vermittelt mir das Gefühl, an einer lebendigen Welt teilzunehmen • hat eine packende Atmosphäre • liefert ein stimmiges Gesamtbild ab
<p><i>Handlungen in der Welt</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nun zu den Handlungsmöglichkeiten. Wie sind in dem Spiel die Handlungsmöglichkeiten ausgestaltet? In dem Spiel... • Wie steht es mit den Aufgaben (Quests/ Missionen) sowie dem großen Endziel und den kleineren Zielen? In dem Spiel... • Und wie sind die Reaktionen des Spiels auf den Spieler gestaltet? In dem Spiel... 	
Handlungsoptionen	<ul style="list-style-type: none"> • gibt es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele • kann ich mit fast allen Gegenständen und (computergesteuerten) Personen der Spielwelt interagieren • bieten sich mir ganz unterschiedliche und vielfältige Möglichkeiten, an der Spielwelt teilzunehmen • kann ich mir stets aussuchen, was ich als nächstes tun möchte • verschaffen mir Bonusaufgaben und Minispiele immer einen Vorteil für den weiteren Spielverlauf (wenn das Spiel keine Bonusaufgaben und Minispiele hat, lassen Sie diese Frage bitte aus) • sind Interaktionen mit Gegenständen und Nebencharakteren (NPCs) auch mal humorvoll gestaltet
Verantwortung und Heldentum	<ul style="list-style-type: none"> • können mich schwierige Entscheidungen innerhalb der Story in moralische Konflikte bringen • werde ich für gute Taten materiell belohnt • merke ich deutlich, dass die Spielwelt durch meine Taten zu einem besseren Ort wird • bekomme ich für gute Taten Anerkennung von den Nebencharakteren (NPCs)
Konsequenzen mit Hintertüren	<ul style="list-style-type: none"> • kann ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voranzukommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden kann (z.B. Gefängnisaufenthalt/ Zwangsarbeit) • treten Ereignisse nicht erst dann ein, wenn ich über eine unsichtbare Linie gelaufen bin • bietet mir die Story die Möglichkeit, Taten, die sich im Nachhinein als falsch erweisen, nochmals anders zu machen
einfache Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • ist immer klar, was meine nächste Aufgabe ist • ist immer klar, was ich tun könnte, um der Lösung einer Aufgabe näher zu kommen • gibt es immer wieder Aufgaben, die ich ohne große Anstrengung erledigen kann
soziale und physikalisch korrekte Reaktionen	<ul style="list-style-type: none"> • verhalten sich Nebencharaktere (NPCs) und Gegner mir gegenüber, als ob sie richtige Menschen/ echte Wesen wären • reagiert die Spielwelt physikalisch korrekt auf Ereignisse

komplexe Aufgaben	<ul style="list-style-type: none"> • <i>brauche ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien, um alle Aufgaben zu lösen</i> • <i>merke ich deutlich, dass ich durch eine erledigte Aufgabe in der Story weitergekommen bin</i>
<p><i>Begegnungen in der Welt: Die folgenden Fragen befassen sich nun mit Elementen der Spielwelt: Dem Avatar, den Gegnern und den Nebencharakteren (NPCs).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Beginnend beim Avatar. Welche Eigenschaften hat Ihr Avatar? In dem Spiel...</i> • <i>Und wie nehmen Sie die Nebencharaktere (NPCs) in dem Spiel wahr? Die NPCs in dem Spiel...</i> • <i>Und was ist mit den (computergesteuerten) Gegnern? In dem Spiel...</i> 	
Charismatischer Avatar	<ul style="list-style-type: none"> • <i>sieht mein Avatar richtig gut/ attraktiv aus</i> • <i>identifiziere ich mich mit meinem Avatar</i> • <i>habe ich im Verlauf des Spiels Einflussmöglichkeiten auf das Aussehen meines Avatars und kann ihn optisch verändern</i> • <i>besitzt mein Avatar eine eigene Persönlichkeit (unabhängig davon, ob diese vom Spiel vorgegeben ist oder ob sie durch den Spieler ausgestaltet wird)</i>
Authentische Bevölkerung	<ul style="list-style-type: none"> • <i>verhalten sich [die NPCs] lebensecht</i> • <i>verhalten sich [die NPCs], als ob sie echte Menschen/ Kreaturen wären</i> • <i>sind [die NPCs] eigene Persönlichkeiten und nicht nur leere Hüllen</i> • <i>vermitteln [die NPCs] den Eindruck, als würden sie ein echtes Leben führen</i> • <i>sehen [die NPCs] authentisch aus</i> • <i>verhalten sich die Gegner lebensecht</i>
Gegner im Kampf	<ul style="list-style-type: none"> • <i>verhalten sich Gegner auch mal defensiv und ziehen sich zurück</i> • <i>verhalten sich Gegner im Kampf nicht immer gleich, sondern wenden unterschiedliche Strategien an</i>
Niveauvolle Gegner	<ul style="list-style-type: none"> • <i>bekomme ich keine Gegner, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind</i> • <i>passt der Gefährlichkeitsgrad der Gegner zu der Kreatur, die der Gegner verkörpert</i>
<p><i>Anmutung der Welt: Abschließend zu diesem Teil noch einige Fragen zur „technischen“ Ausgestaltung des Spiels. In dem Spiel...</i></p>	
Technisch High-End	<ul style="list-style-type: none"> • <i>sind Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik</i> • <i>ist die Grafik sehr detailreich</i> • <i>gibt es eine ausgefeilte Physik-Engine</i> • <i>gibt es eine hochwertige künstliche Intelligenz (KI)</i> • <i>gibt es Umgebungsgeräusche wie in der echten Welt</i> • <i>gibt es authentische Kampfgeräusche</i> • <i>sind mir die Umgebungsounds im Spiel auch mal nützlich</i>
SOZIODEMOGRAPHIE/ KONTROLLVARIABLEN (GENERELLES SPIELVERHALTEN & RESTRIKTIONEN)	
Alter	Wie alt sind Sie? _____ Jahre
Geschlecht	Sie sind: <input type="checkbox"/> weiblich <input type="checkbox"/> männlich
Aktuelle Tätigkeit	Welche Tätigkeit üben Sie aktuell aus? <input type="checkbox"/> berufstätig

	<input type="checkbox"/> Schülerin/ Schüler <input type="checkbox"/> Studentin/ Student <input type="checkbox"/> Auszubildende/ Auszubildender <input type="checkbox"/> Wehrdienstleistender/ Ziwi/ Soziales Jahr <input type="checkbox"/> im Ruhestand <input type="checkbox"/> arbeitssuchend <input type="checkbox"/> Hausfrau/ Hausmann <input type="checkbox"/> sonstiges und zwar _____
Bildung	Welches ist Ihr höchster, realisierter Bildungsabschluss? <input type="checkbox"/> Grundschule <input type="checkbox"/> Hauptschule <input type="checkbox"/> Realschule/ Regelschule <input type="checkbox"/> Abitur/ Fachabitur <input type="checkbox"/> abgeschlossenes Studium <input type="checkbox"/> sonstiges und zwar _____
Nutzungsfrequenz Computerspiele allgemein	Wie häufig spielen Sie im Durchschnitt Computerspiele? <input type="checkbox"/> täglich <input type="checkbox"/> mehrmals in der Woche <input type="checkbox"/> einmal pro Woche <input type="checkbox"/> einmal im Monat <input type="checkbox"/> seltener
Nutzungspersistenz Computerspiele allgemein	Wie lange spielen Sie dann jeweils? Ca. _____ Stunden
Erfahrung mit Computerspielen	Seit wie vielen Jahren spielen Sie schon regelmäßig Computerspiele? (Wenn Sie zwischenzeitlich einmal oder mehrmals für ein Jahr und mehr ausgesetzt haben, geben Sie bitte an, vor wie vielen Jahren Sie zuletzt wieder angefangen haben) Seit/ vor ca. _____ Jahren
Genrepräferenzen	Wie häufig spielen Sie die folgenden Genres: Ego-Shooter/ Taktik-Shooter Rollenspiele ➔ Ankreuzmöglichkeiten: nie/ selten/ manchmal/ oft/ sehr oft
Bevorzugte Nutzungsmodi	Spielen Sie häufiger im Multiplayer oder im Singleplayer? ➔ Ankreuzmöglichkeiten: 5-stufige Likertskala von „fast nur Singleplayer“ bis „fast nur Multiplayer“ mit mittlerem Skalenspunkt „beides gleich viel“ und „weiß nicht“ Kategorie
Restriktionen: Hardware	Welche Hardware steht Ihnen zum Spielen zur Verfügung? (Mehrfachantworten möglich) <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Playstation 3 <input type="checkbox"/> X-Box 360 <input type="checkbox"/> WII <input type="checkbox"/> sonstige
Restriktionen: Zeit	Wenn Sie an einen durchschnittlichen Werktag und an einen durchschnittlichen Tag am Wochenende denken, wie viel Zeit (in Stunden) steht Ihnen ungefähr zum Computerspielen zur Verfügung? Stunden pro Werktag _____ Stunden pro Wochenendtag _____

13.2.2 Fragebogen zur quantitativen Studie (Word-Version)

TU Ilmenau

Fakultät für Mathematik und Naturwissenschaften
Institut für Medien und Kommunikationswissenschaft
FG Empirische Medienforschung/ Politische Kommunikation



Legende:

** Informationen zur Filterführung sind kursiv geschrieben.*

* Fragen, die KEINE Pflichtfragen sind, sind unterstrichen

Liebe Teilnehmerin, lieber Teilnehmer,

in einer Studie an der Technischen Universität Ilmenau untersuchen wir, welche Wünsche und Vorstellungen Spieler von einem idealen Computerspiel haben und wie sie die Eigenschaften von aktuellen Computerspielen beurteilen. Unser Ziel ist es, Unterschiede zwischen diesen Vorstellungen vom ‚idealen Spiel‘ und den Spielen, die momentan auf dem Markt sind, aufzudecken und so mögliche Schwachstellen zu erkennen.

Dazu sind wir auf Ihre Expertenmeinung als Spieler angewiesen!

Wir konzentrieren uns in unserer Studie ausschließlich auf **Rollenspiele** und auf **Ego-Shooter/ Single-Player** (kein Multi-Player). Wenn Sie also mindestens gelegentlich Rollenspiele und/ oder Ego-Shooter im Single-Player spielen, bitten wir Sie, diesen Fragebogen auszufüllen – dies wird ca. 15 Minuten Zeit in Anspruch nehmen. Selbstverständlich werden Ihre Angaben vertraulich behandelt, anonym ausgewertet und dienen rein wissenschaftlichen Zwecken.

Herzlichen Dank für Ihre Unterstützung!
Christina Schumann & Team

Kontakt bei Fragen und Anmerkungen oder Problemen: [c.schumann\[at\]tu-ilmenau.de](mailto:c.schumann@tu-ilmenau.de)

Bitte geben Sie zunächst an, ob Sie den folgenden Fragebogen für **Rollenspiele** oder für **Ego-Shooter (Single-Player)** ausfüllen möchten. Sie sollten sich bei Ihrer Entscheidung daran orientieren, mit welchem Genre Sie mehr Erfahrung haben.

1. Ich fülle den Fragebogen aus für
 - o Ego-Shooter (Single-Player)
 - o Rollenspiele

➔ *jeweils Filterung in den Bogen für Rollenspiele oder Ego-Shooter (1= FPS/ 2 = RPG) [in den nachfolgenden Fragen wird in der Onlineversion des Fragebogens jeweils entweder die Formulierung für die Rollenspiele oder für die Ego-Shooter angezeigt]*

13. Studiendokumentation

Als erstes geht es um Ihre Erwartungen. Was ist für Sie ein ideales Rollenspiel/ ein idealer Ego-Shooter? Es ist dabei nicht wichtig, ob Ihre Erwartungen mit den momentanen technischen Möglichkeiten auch umgesetzt werden können. Es geht ausschließlich um die Frage, was Sie sich wünschen.

Bitte denken Sie auch daran, dass NICHT immer ALLE Wünsche erfüllt werden können. Bitte überlegen Sie daher, welche der folgenden Punkte für Sie wirklich ganz wichtig sind und welche vergleichsweise eher weniger wichtig sind.

2. Zunächst ganz allgemein:

Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir...

	trifft überhaupt nicht zu			trifft voll und ganz zu			weiß nicht
dass er/ es mir das Gefühl vermittelt, an einer lebendigen Welt teilzunehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
eine packende Atmosphäre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
dass er/ es ein stimmiges Gesamtbild abliefern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3. Nun zu den Handlungsmöglichkeiten, den Aufgaben, und der Frage, wie ein Spiel auf die Handlungen des Spielers reagieren soll? Was wünschen Sie sich?

Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass...

	trifft überhaupt nicht zu			trifft voll und ganz zu			weiß nicht
es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele gibt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mich schwierige Entscheidungen innerhalb der Story in moralische Konflikte bringen können	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voranzukommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden kann (z.B. Gefängnisaufenthalt/ Zwangsarbeit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
immer klar ist, was meine nächste Aufgabe ist	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sich NPCs (Nebencharaktere) und Gegner mir gegenüber verhalten, als ob sie richtige Menschen/ Wesen wären	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien brauche, um alle Aufgaben zu lösen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Studiendokumentation

4. Welche Erwartungen haben Sie an den Avatar, die Gegner und die NPCs (Nebencharaktere, Nicht-Spieler-Charaktere)?

Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass...

	trifft überhaupt nicht zu						trifft voll und ganz zu						weiß nicht
sich die Nebencharaktere (NPCs) lebensecht verhalten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mein Avatar richtig gut/ attraktiv aussieht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sich Gegner auch mal defensiv verhalten und sich zurückziehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ich keine Gegner bekomme, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Abschließend zu diesem Teil noch einige Fragen zur „technischen“ Ausgestaltung Ihres Ideal-Ego-Shooters/ Ihres Ideal-Rollenspiels.

Von einem richtig guten Rollenspiel/ einem richtig guten Ego-Shooter wünsche ich mir, dass...

	trifft überhaupt nicht zu						trifft voll und ganz zu						weiß nicht
es eine ausgefeilte Physik-Engine gibt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
es eine hochwertige künstliche Intelligenz (KI) gibt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Im Folgenden finden Sie eine Liste mit Spielen. Bitte geben Sie jeweils an, ob Sie ein Spiel kennen, und wenn ja, ob Sie es gespielt haben. Unterscheiden Sie hier bitte danach, ob Sie nur mal kurz reingeschaut bzw. eine Demo gespielt haben oder ob Sie ein bisschen mehr Erfahrung mit dem Spiel haben, so dass Sie einen tieferen Einblick in das Spiel bekommen haben.

Bei den FPS:

Spiel	Kenne ich nicht	Kenne ich, habe ich aber nicht gespielt	Habe ich nur mal kurz reingeschaut/ eine Demo gespielt	Habe ich gespielt (und einen tieferen Einblick erhalten)	Bewerte ich mit der Note: [eingeblendet nur wenn angekreuzt: habe ich gespielt]
Call of Duty: Black ops	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medal of Honor (aktuelle Version; auch in Version von Limited und Tier 1 Edition)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Singularity	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bioshock 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Left 4 Dead 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Borderlands	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Call of Duty – Modern Warfare 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Operation Flashpoint: Dragon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Studiendokumentation

Rising					
Call of Juarez: Bound in Blood	<input type="checkbox"/>				
F.E.A.R II: Project Origin	<input type="checkbox"/>				

Bei den RPG:

Spiel	Kenne ich nicht	Kenne ich, habe ich aber nicht gespielt	Habe ich nur mal kurz reingeschaut/ eine Demo gespielt	Habe ich gespielt (und einen tieferen Einblick erhalten)	Bewerte ich mit der Note: [eingeblendet nur wenn angekreuzt: habe ich gespielt]
Two Worlds II	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fallout: New Vegas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arcania: Gothic 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alpha Protocol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resonance of Fate	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy XIII	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drakensang: Am Fluss der Zeit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
World of Warcraft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy XIV	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mass Effect 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragon Age: Origins	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Risen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Divinity II: Ego Draconis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sacred II: Fallen Angel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

➔ Für den weiteren Verlauf des Fragebogens Zuweisung eines Spiel nach folgendem Schlüssel: Das erste Spiel auf der Liste, bei dem die Befragten angegeben haben, einen tieferen Einblick bekommen zu haben, wird für die folgenden Fragen eingeblendet. Hat ein Spieler mit keinem Spiel tiefergehende Erfahrungen gemacht, dann wird er gleich zu den soziodemographischen Variablen weitergeleitet [=Frage 22].

7. Im Folgenden wird es ausschließlich um Spiel X (z.B. *Call of Duty: Black ops*) gehen. Merken Sie sich daher bitte dieses Spiel und beziehen Sie bitte alle folgenden Angaben ausschließlich auf Spiel X (z.B. *Call of Duty: Black ops*).

ok

8. Uns interessiert, wie Sie dieses Spiel bekommen haben:

8.1 Ich habe mir das Spiel...

- selbst gekauft (egal ob gebraucht, neu oder verbilligt) (1)
- nicht selbst gekauft (z.B. geliehen, geschenkt bekommen, als Zugabe in einer Zeitschrift erhalten...) (2)

➔ Filterführung: Wenn selbst gekauft (=1) Weiterleitung zu Frage 9.2/ Wenn nicht selbst gekauft (=2), dann Weiterleitung zur Frage 9.4

8.2 Wenn Sie sich das Spiel selbst gekauft haben, haben Sie es...

- neu zum regulären, deutschen Ladenpreis gekauft
- neu zu einem verbilligten Preis gekauft (z.B. Sonderangebot; im Ausland bestellt)
- gebraucht gekauft
- weiß nicht mehr [bei weiß nicht: weiter mit 9.4]

8.3 Wie viel Geld haben Sie ungefähr für dieses Spiel ausgegeben?

_____ Euro

8.4 Seit wann besitzen Sie dieses Spiel schon? (ungefähre Angabe)

Seit:

_____ Jahren _____ Monaten _____ Wochen

9. Spielen Sie momentan noch verhältnismäßig intensiv mit dem Spiel oder ist bei Ihnen die Phase, in der man intensiv mit dem Spiel spielt, bereits vorbei?

- Ich spiele momentan noch intensiv mit dem Spiel (1)
 Ich spiele momentan nicht (mehr) intensiv mit dem Spiel (2)

➔ *Filterführung: Wenn momentan noch intensiv gespielt wird (=1) Formulierung a) „intensives Spielen“/ Wenn nicht mehr intensiv gespielt wird (=2), dann Formulierung b) „nicht mehr intensives Spielen“*

9.1

a) Wie häufig spielen Sie das Spiel?

b) Als Sie neu angefangen haben, das Spiel zu spielen, wie häufig haben Sie das Spiel im Durchschnitt gespielt?

- täglich
- mehrmals in der Woche
- einmal pro Woche
- einmal im Monat
- seltener
- Ich habe das Spiel nur ein Mal gespielt

9.2

a) Wie lange spielen Sie dann durchschnittlich pro Session?

Wenn Sie das Spiel bisher nur ein Mal gespielt haben, geben Sie bitte an, wie lange Sie das eine Mal ungefähr gespielt haben.

b) Wie lange haben Sie in der ersten Phase dann pro Session durchschnittlich gespielt?

(Wenn Sie das Spiel nur ein Mal gespielt haben, geben Sie bitte an, wie lange Sie das eine Mal ungefähr gespielt haben)

Ca. _____ Stunden

10.3

a) Seit welchem Zeitraum beschäftigen Sie sich schon intensiv mit diesem Spiel? (Wenn Sie nur ein Mal gespielt haben, lassen Sie diese Frage bitte aus)

Seit

_____ Jahren _____ Monaten _____ Wochen

b) Wie lange hat bei Ihnen die Phase ungefähr gedauert, in der Sie intensiv gespielt haben? (Wenn Sie nur ein Mal gespielt haben, lassen Sie diese Frage bitte aus)

Insgesamt:

_____ Jahre _____ Monate _____ Wochen

13. Studiendokumentation

+ nach b) Haben Sie das Spiel durchgespielt? (*für diejenigen, die nicht mehr intensiv spielen*)

- ja
 nein

10.

a) Denken Sie nun bitte daran wie es sich anfühlt, wenn Sie das Spiel spielen. Wenn ich das Spiel spiele...

b) Erinnern Sie sich nun bitte daran, wie es sich angefühlt hat, wenn Sie das Spiel gespielt haben. Als ich das Spiel gespielt habe... [*Formulierungen der Items werden angepasst, je nachdem, ob ein Spieler noch intensiv spielt oder nicht*]

	trifft überhaupt nicht zu			trifft voll und ganz zu			weiß nicht
war/ bin ich völlig gefesselt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich alles um mich herum vergessen/ vergesse ich alles um mich herum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, wirklich dort in der Spielumgebung zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich mein Zeitgefühl verloren/ verliere ich mein Zeitgefühl	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich mich sehr auf das Spiel konzentriert/ konzentriere ich mich sehr auf das Spiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre die Spielumgebung wirklich echt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich die Verbindung zur Außenwelt verloren/ verliere ich die Verbindung zur Außenwelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wurde ich komplett vom Spiel vereinnahmt/ werde ich komplett vom Spiel vereinnahmt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wären die anderen Charaktere und Gegner wirklich echte Personen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre mein Avatar wirklich eine echte Person	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

11. Weiterhin interessiert uns, ob Sie sich zum Spiel bzw. Ihren Spielerlebnissen anderen gegenüber positiv oder negativ geäußert haben, z.B. jemandem davon erzählt haben oder auch eine Rezension verfasst haben. (Mehrfachantworten möglich)

- Ich habe mich nicht über das Spiel geäußert (1 → weiter mit Frage 13)
 Ich habe mich (eher) positiv über das Spiel geäußert (2) → Filterung zu 12a)
 Ich habe mich (eher) negativ über das Spiel geäußert (3) → Filterung zu 12b)
 Ich habe mich zwar geäußert, aber weder besonders positiv noch besonders negativ
 Ich kann mich nicht erinnern (4) → weiter mit Frage 13)

13. Studiendokumentation

12 a) b) Wie und wem gegenüber haben Sie sich [Einblendung je nach Filter] a) positiv/ b) negativ geäußert? (Mehrfachantworten möglich)

persönlich gegenüber Freunden und Bekannten (z.B. Gespräch, Chat, E-Mail)
Wenn ja: Mit wie vielen Freunden und Bekannten haben Sie ungefähr gesprochen? _____

über Social-Networking-Sites (z.B. Facebook, StudiVZ, Twitter etc.)
Wenn ja: Wie viele Personen haben Sie damit ungefähr erreicht? _____

allgemein im Internet (z.B. Post in Foren, Schreiben einer Rezension, Blogeintrag)

kann mich nicht erinnern

13. Im Folgenden wird es darum gehen, wie Sie die Eigenschaften des Spiels wahrnehmen.

Zunächst ganz allgemein:

Das Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu	trifft voll ganz	weiß nicht
vermittelt mir das Gefühl, an einer lebendigen Welt teilzunehmen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hat eine packende Atmosphäre	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
liefert ein stimmiges Gesamtbild ab	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. Nun zu den Handlungsmöglichkeiten. Wie sind in dem Spiel die Handlungsmöglichkeiten ausgestaltet?

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu	trifft voll ganz	weiß nicht
kann ich mit fast allen Gegenständen und (computergesteuerten) Personen der Spielwelt interagieren	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bieten sich mir ganz unterschiedliche und vielfältige Möglichkeiten, an der Spielwelt teilzunehmen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<u>verschaffen mir Bonusaufgaben und Minispiele immer einen Vorteil für den weiteren Spielverlauf (wenn das Spiel keine Bonusaufgaben und Minispiele hat, lassen Sie diese Frage bitte aus)</u>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Studiendokumentation

kann ich mir stets aussuchen, was ich als nächstes tun möchte	<input type="checkbox"/>						
sind Interaktionen mit Gegenständen und Nebencharakteren (NPCs) auch mal humorvoll gestaltet	<input type="checkbox"/>						

15. Wie steht es mit den Aufgaben (Quests/ Missionen) sowie dem großen Endziel und den kleineren Zielen?

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu	<input type="checkbox"/>	trifft voll ganz	weiß nicht					
ist immer klar, was meine nächste Aufgabe ist	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
brauche ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien, um alle Aufgaben zu lösen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ist immer klar, was ich tun könnte, um der Lösung einer Aufgabe näher zu kommen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es immer wieder Aufgaben, die ich ohne große Anstrengung erledigen kann	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. Und wie sind die Reaktionen des Spiels auf den Spieler gestaltet?

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu	<input type="checkbox"/>	trifft voll ganz	weiß nicht					
reagiert die Spielwelt physikalisch korrekt auf Ereignisse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich Nebencharaktere (NPCs) und Gegner mir gegenüber, als ob sie richtige Menschen/ echte Wesen wären	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
werde ich für gute Taten materiell belohnt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bietet mir die Story die Möglichkeit, Taten, die sich im Nachhinein als falsch erweisen, nochmals anders zu machen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
merke ich deutlich, dass die Spielwelt durch meine Taten zu einem besseren Ort wird	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kann ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voranzukommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden (z.B. Gefängnisaufenthalt, Zwangsarbeit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
treten Ereignisse nicht erst dann ein, wenn ich über eine unsichtbare Linie gelaufen bin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Studiendokumentation

bekomme ich für gute Taten Anerkennung von den Nebencharakteren (NPCs)	<input type="checkbox"/>						
merke ich deutlich, dass ich durch eine erledigte Aufgabe in der Story weitergekommen bin	<input type="checkbox"/>						
können mich schwierige Entscheidungen innerhalb der Story in moralische Konflikte bringen	<input type="checkbox"/>						

Die folgenden Fragen befassen sich nun mit Elementen der Spielwelt: Dem Avatar, den Gegnern und den Nebencharakteren (NPCs).

17. Beginnend beim Avatar: Welche Eigenschaften hat Ihr Avatar?
In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu						trifft voll ganz	weiß nicht
identifiziere ich mich mit meinem Avatar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sieht mein Avatar richtig gut/ attraktiv aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich im Verlauf des Spiels Einflussmöglichkeiten auf das Aussehen meines Avatars und kann ihn optisch verändern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
besitzt mein Avatar eine eigene Persönlichkeit (unabhängig davon, ob diese vom Spiel vorgegeben ist oder ob sie durch den Spieler ausgestaltet wird)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Und wie nehmen Sie die Nebencharaktere (NPCs) in dem Spiel wahr?
Die Nebencharaktere in dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu						trifft voll ganz	weiß nicht
sind eigene Persönlichkeiten und nicht nur leere Hüllen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich so, als ob sie echte Menschen/ Kreaturen wären	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich lebensecht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sehen authentisch aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
vermitteln den Eindruck, als würden sie ein echtes Leben führen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

19. Und was ist mit den (computergesteuerten) Gegnern?
In dem Spiel...

13. Studiendokumentation

	trifft überhaupt und nicht zu						trifft voll ganz	weiß nicht
verhalten sich Gegner auch mal defensiv und ziehen sich zurück	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bekomme ich keine Gegner, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich die Gegner lebensecht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
passt der Gefährlichkeitsgrad der Gegner zu der Kreatur, die der Gegner verkörpert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich Gegner im Kampf nicht immer gleich, sondern wenden unterschiedliche Strategien an	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Abschließend zu diesem Teil noch einige Fragen zur „technischen“ Ausgestaltung des Spiels.

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu						trifft voll ganz	weiß nicht/ kenn ich nicht
ist die Grafik sehr detailreich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es Umgebungsgeräusche wie in der realen Welt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es eine ausgefeilte Physik-Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sind Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sind mir die Umgebungssounds im Spiel auch mal nützlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es eine hochwertige künstliche Intelligenz (KI)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es authentische Kampfgeräusche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

21. Ein paar Fragen zu Ihrer Person:

21.1 Sie sind: weiblich
 männlich

21.2 Wie alt sind Sie? _____ Jahre

21.3 Welche Tätigkeit üben Sie aktuell aus?

13. Studiendokumentation

- berufstätig
- Schülerin/ Schüler: Hauptschule
- Schülerin/ Schüler: Realschule/ Regelschule
- Schülerin/ Schüler: Gymnasium/ Fachoberschule/ berufliches Gymnasium
- Schülerin/ Schüler: Gesamtschule
- Studentin/ Student
- Auszubildende/ Auszubildender
- Wehrdienstleistender/ Zivi/ Soziales Jahr
- im Ruhestand
- arbeitssuchend
- Hausfrau/ Hausmann
- sonstiges und zwar _____

21.4 Welches ist Ihr höchster, realisierter Bildungsabschluss?

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule/ Regelschule
- Abitur/ Fachabitur
- abgeschlossenes Studium
- sonstiges und zwar _____

21.5 Wie häufig spielen Sie im Durchschnitt Computerspiele?

- täglich
- mehrmals in der Woche
- einmal pro Woche
- einmal im Monat
- seltener

21.6 Wie lange spielen Sie dann jeweils?

Ca. _____ Stunden

21.7 Seit wie vielen Jahren spielen Sie schon regelmäßig Computerspiele?

(Wenn Sie zwischenzeitlich einmal oder mehrmals für ein Jahr und mehr ausgesetzt haben, geben Sie bitte an, vor wie vielen Jahren Sie zuletzt wieder angefangen haben)

Seit/ vor ca. _____ Jahren

21.8 Wie häufig spielen Sie die folgenden Genres:

	nie	selten	manchmal	oft	sehr oft
Ego-Shooter/ Taktik-Shooter	<input type="checkbox"/>				
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>				

21.9 Spielen Sie häufiger im Multi-Player oder im Single-Player?

(fast) nur Single-Player		beides gleich viel		(fast) nur Multi-Player	weiß nicht
<input type="checkbox"/>					

13. Studiendokumentation

22. Welche Hardware steht Ihnen zum Spielen zur Verfügung? (Mehrfachantworten möglich)

- PC
- Playstation 3
- X-Box 360
- WII
- sonstige

23. Wenn Sie an einen durchschnittlichen Werktag und an einen durchschnittlichen Tag am Wochenende denken, wie viel Zeit (in Stunden) steht Ihnen ungefähr zum Computerspielen zur Verfügung?

Stunden pro Werktag _____
Stunden pro Wochenendtag _____

Zuweisung der nachfolgenden Fragen nach folgendem Schlüssel:

Das zweite Spiel, bei dem ein Spieler auf der zuvor eingeblendeten Liste angegeben hat, dass er einen tieferen Einblick davon gewonnen hat, wird ihm für die Beantwortung der letzten Fragen zugewiesen. Hat ein Spieler bei nur einem Spiel der Liste einen tieferen Einblick erhalten, wird er gleich zur letzten Frage (Nr. 33) weitergeleitet.

Bereits an dieser Stelle vielen herzlichen Dank für Ihre bisherige Unterstützung!

Für unsere Studie ist es sehr wichtig, dass Sie noch ein paar wenige, weitere Angaben machen. Mit diesen Angaben ist es uns möglich, genauere Ergebnisse zu den Defiziten aktueller Spiele zu bekommen. Das Ausfüllen dauert nur noch ca. 4 Minuten.

24. Sie haben vorher angegeben, auch Spiel X (z.B. *Singularity*) gespielt zu haben.

Im Folgenden bitten wir Sie um ein paar wenige Angaben ausschließlich zu Spiel X (z.B. *Singularity*). Merken Sie sich daher bitte jetzt dieses Spiel und beziehen Sie bitte alle folgenden Angaben ausschließlich auf Spiel X (z.B. *Singularity*).

25. Seit wann besitzen Sie dieses Spiel schon?

Seit:

Jahren Monaten Wochen

13. Studiendokumentation

26. Spielen Sie momentan noch verhältnismäßig intensiv mit dem Spiel oder ist bei Ihnen die Phase, in der man intensiver mit dem Spiel spielt, bereits vorbei?

- Ich spiele momentan noch intensiv mit dem Spiel (1)
 Ich spiele momentan nicht (mehr) intensiv mit dem Spiel (2)

➔ *Filterführung: Wenn momentan noch intensiv gespielt wird (=1) Formulierung a) „intensives Spielen“/ Wenn nicht mehr intensiv gespielt wird (=2), dann Formulierung b) „nicht mehr intensives Spielen“*

27.1

a) Wie häufig spielen Sie das Spiel?

b) Als Sie neu angefangen haben, das Spiel zu spielen, wie häufig haben Sie das Spiel im Durchschnitt gespielt?

- täglich
- mehrmals in der Woche
- einmal pro Woche
- einmal im Monat
- seltener
- ich habe das Spiel nur ein Mal gespielt

27.2

a) Wie lange spielen Sie dann durchschnittlich pro Session?

Wenn Sie das Spiel bisher nur ein Mal gespielt haben, geben Sie bitte an, wie lange Sie es ungefähr gespielt haben.

b) Wie lange haben Sie in dieser ersten Phase dann pro Session durchschnittlich gespielt?

Wenn Sie das Spiel bisher nur ein Mal gespielt haben, geben Sie bitte an, wie lange Sie es ungefähr gespielt haben.

Ca. _____ Stunden

27.3

a) Seit welchem Zeitraum beschäftigen Sie sich schon intensiv mit diesem Spiel? (Wenn Sie das Spiel bisher nur ein Mal gespielt haben, lassen Sie diese Frage bitte aus)

Seit:

_____ Jahren _____ Monaten _____ Wochen

b) Wie lange hat bei Ihnen die Phase ungefähr gedauert, in der Sie intensiv gespielt haben? (Wenn Sie das Spiel nur ein Mal gespielt haben, lassen Sie diese Frage bitte aus)

Insgesamt:

_____ Jahre _____ Monate _____ Wochen

+ nach b) Haben Sie das Spiel durchgespielt? (*für diejenigen, die nicht mehr intensiv spielen*)

- ja
 nein

a) Denken Sie nun bitte daran wie es sich anfühlt, wenn Sie dieses Spiel spielen. Wenn ich das Spiel spiele...

13. Studiendokumentation

b) Erinnern Sie sich nun bitte daran, wie es sich angefühlt hat, wenn Sie das Spiel gespielt haben. Als ich das Spiel gespielt habe... *[Formulierungen der Items werden angepasst, je nachdem, ob ein Spieler noch intensiv spielt oder nicht]*

	trifft überhaupt nicht zu					trifft voll und ganz zu					weiß nicht
war/ bin ich völlig gefesselt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich alles um mich herum vergessen/ vergesse ich alles um mich herum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, wirklich dort in der Spielumgebung zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich mein Zeitgefühl verloren/ verliere ich mein Zeitgefühl	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich mich sehr auf das Spiel konzentriert/ konzentriere ich mich sehr auf das Spiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre die Spielumgebung wirklich echt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
habe ich die Verbindung zur Außenwelt verloren/ verliere ich die Verbindung zur Außenwelt	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
wurde/ werde ich komplett vom Spiel vereinnahmt/	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wären die anderen Charaktere und Gegner wirklich echte Personen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hatte/ habe ich das Gefühl, als wäre mein Avatar wirklich eine echte Person	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Es geht nun nochmals um die Frage, wie Sie das Spiel, wahrnehmen. Es folgen nur noch ganz wenige Fragen!

28. Zunächst wieder allgemein:
Das Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu					trifft voll ganz zu					weiß nicht
vermittelt mir das Gefühl, an einer lebendigen Welt teilzunehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hat eine dichte, packende Atmosphäre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
liefert ein stimmiges Gesamtbild ab	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Studiendokumentation

29. Nun zu den Handlungsmöglichkeiten, den Aufgaben und der Frage, wie ein Spiel auf die Handlungen des Spielers reagiert? Wie nehmen Sie das Spiel hier wahr?
In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu					trifft voll ganz	weiß nicht
gibt es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
können mich schwierige Entscheidungen innerhalb der Story in moralische Konflikte bringen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
kann ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voranzukommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden (z.B. Gefängnisaufenthalt/ Zwangsarbeit)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ist immer klar, was meine nächste Aufgabe ist	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich NPCs und Gegner mir gegenüber, als ob sie richtige Menschen/ Wesen wären	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
brauche ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien, um alle Aufgaben zu lösen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

30. Wie ist das mit dem Avatar, den Gegnern und den NPCs (Nebencharaktere)?

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu					trifft voll ganz	weiß nicht
verhalten sich die NPCs lebensecht	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sieht mein Avatar richtig gut/ attraktiv aus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
verhalten sich Gegner auch mal defensiv und ziehen sich zurück	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
bekomme ich keine Gegner, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

31. Zu guter Letzt noch drei Fragen zur „technischen“ Ausgestaltung des Spiels.

In dem Spiel...

	trifft überhaupt und nicht zu zu					trifft voll ganz	weiß nicht
gibt es eine ausgefeilte Physik-Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
sind Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gibt es eine hochwertige künstliche Intelligenz (KI)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

32. Sie haben viele Angaben gemacht, was Sie von einem Rollenspiel/ einem Ego-Shooter erwarten und wie Sie aktuelle Spiele wahrnehmen. Wenn Sie jetzt noch Zeit und Lust haben, haben Sie hier die Möglichkeit einzutragen, was Sie überhaupt nicht in einem Rollenspiel/ einem Ego-Shooter haben wollen. Wenn Sie keine Angaben machen möchten, schicken Sie den Bogen jetzt bitte ab.

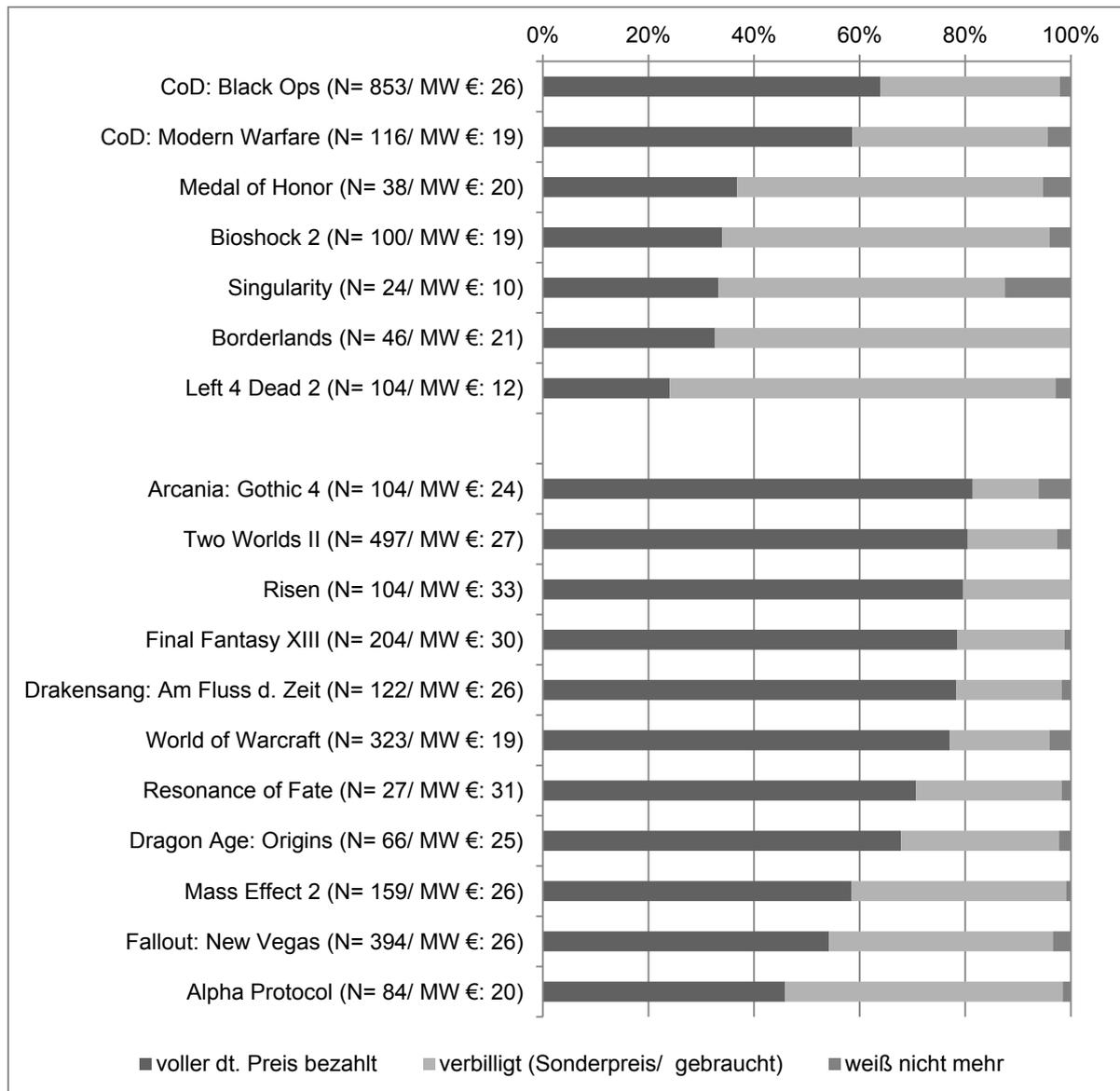
Kontakt: [christina.schumann\[at\]tu-ilmenau.de](mailto:christina.schumann@tu-ilmenau.de)

Vielen herzlichen Dank für Ihre Hilfe und Unterstützung!

13.3 Ergebnisse

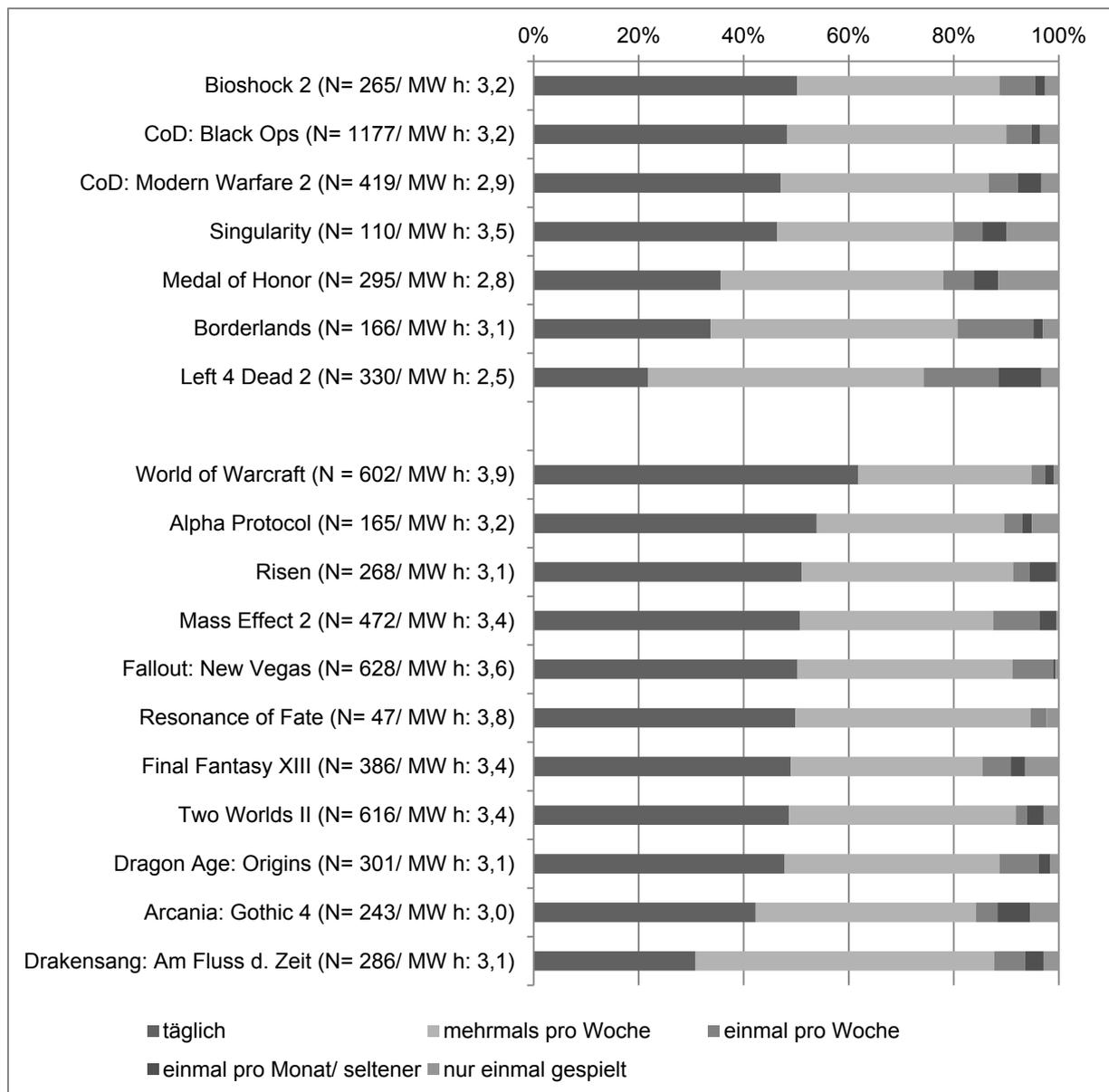
13.3.1 Die untersuchten Spiele auf den Selektionsstufen: deskriptive Befunde

Abb. I Präkommunikative Phase: Bezahlte Preisart/ausgegebener Geldbetrag bei selbstgekauften Spielen



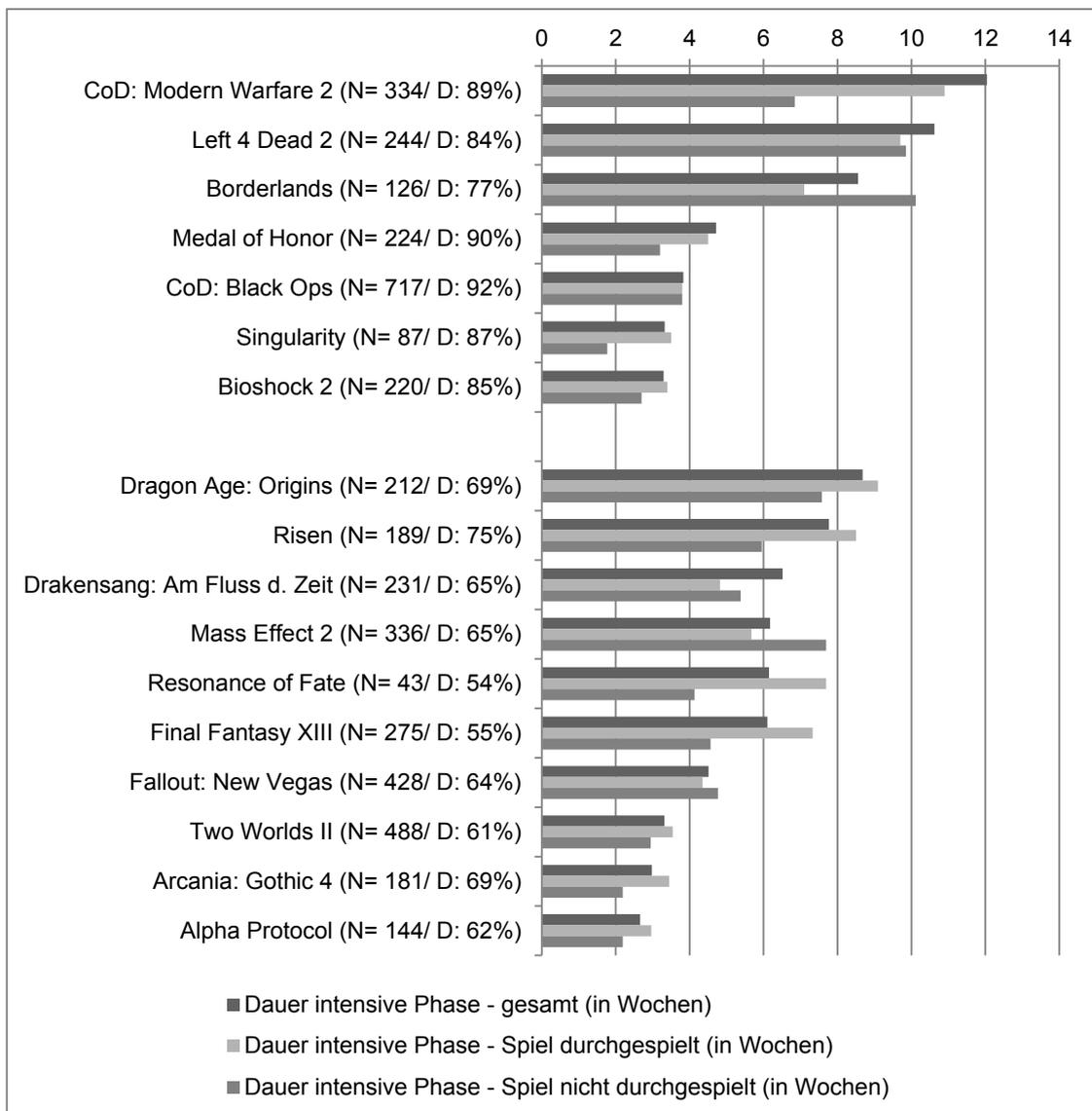
* Die Mittelwerte für den ausgegebenen Geldbetrag sind hinter dem jeweiligen Titel aufgeführt/ die Sortierung erfolgt nach denjenigen Titeln, die besonders häufig zum vollen Preis erworben wurden

Abb. II Kommunikative Phase: Nutzungsfrequenz/Nutzungspersistenz pro Spielsession*



* Die Mittelwerte für die Nutzungspersistenz (in Stunden) sind hinter dem jeweiligen Titel aufgeführt/ die Sortierung erfolgt nach der Höhe des Prozentsatzes an Spielen, die täglich gespielt werden

Abb. III Kommunikative Phase: Dauer intensive Spielphase, Angaben in Wochen*



* Die Prozentangaben hinter den Spieletiteln, z.B. D: 89 % bei CoD: Modern Warfare, geben an, wie viel Prozent der Befragten angegeben haben, das jeweilige Spiel durchgespielt zu haben

13.3.2 Rangkorrelationen

Tab. II Rangkorrelationen

	Rangplatz Benotung	
	FPS (N=7) Spearman's Rho	RPG (N=10) Spearman's Rho
Rangplätze:		
Nutzungspersistenz	.01 n.s.	.05 n.s.
Spiel durchgespielt	-.38 n.s.	.34 n.s.
Flow	.33 n.s.	.80**
Presence	.70'	.70*
Anschlusskommunikation (pos.)	.72*	.91***

*** p < 0,001/ ** p < 0,01/ *p < 0,05/ ' p < 0,1

13.3.3 Qualitätserwartungen: Deskriptive Befunde

Abb. IV Erwartungen der FPS-Spieler – sortiert nach Wichtigkeit

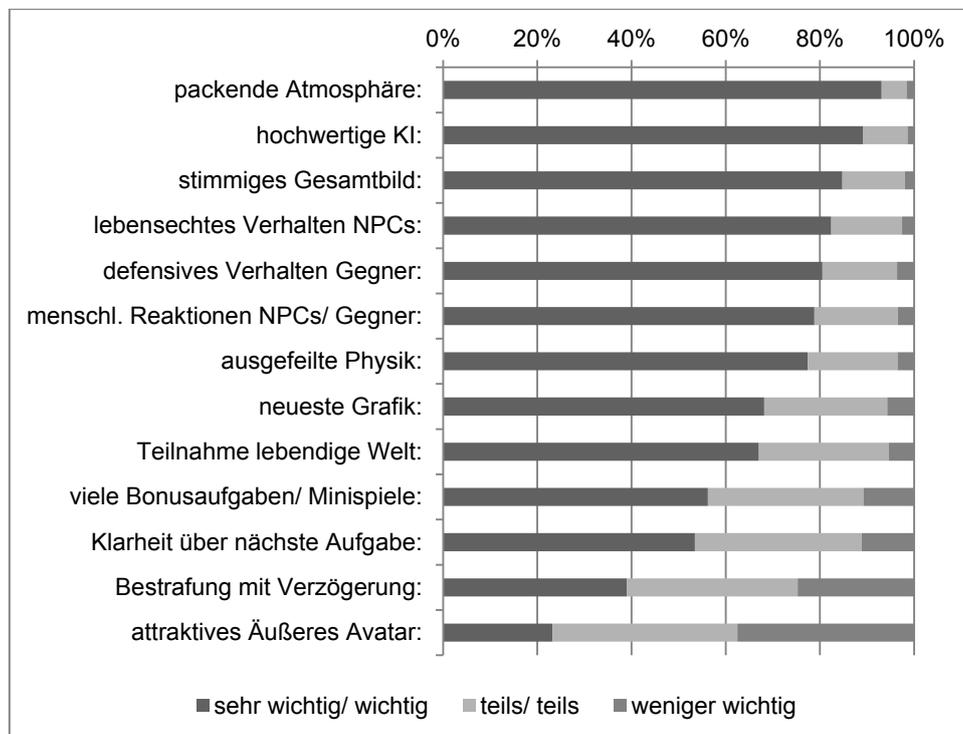


Abb. V Erwartungen der RPG-Spieler – sortiert nach Wichtigkeit

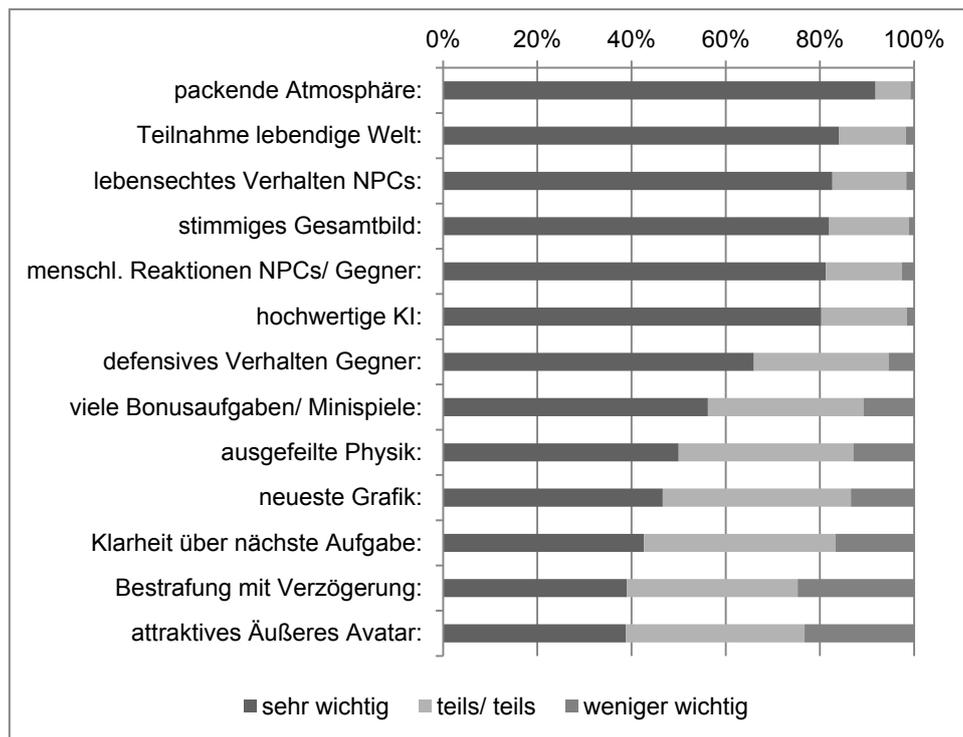
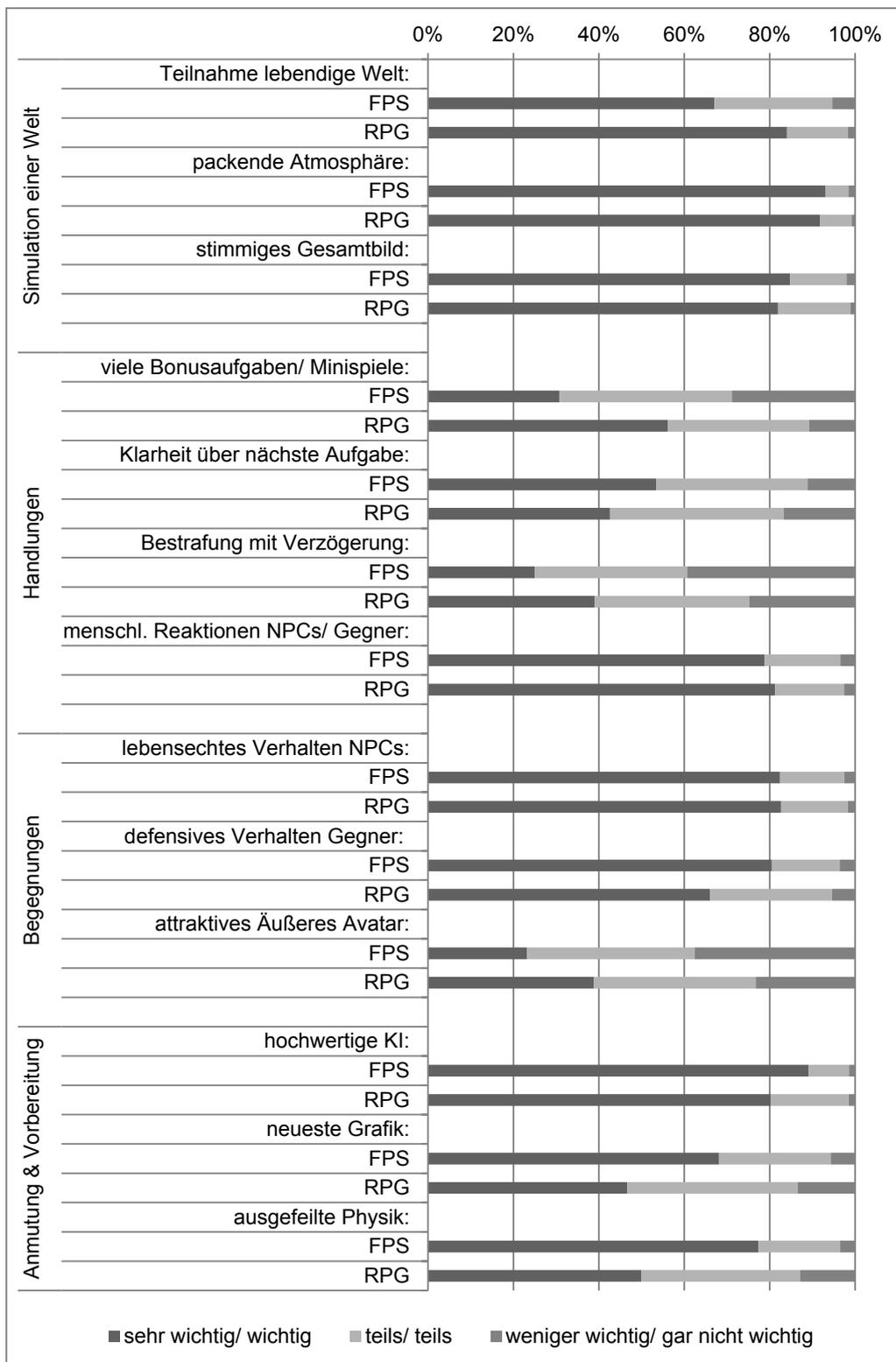


Abb. VI Erwartungen der FPS- & RPG-Spieler im Vergleich – sortiert nach Dimensionen



13.3.4 Qualitätserwartungen und Qualitätswahrnehmungen: Mittelwertvergleiche

Tab. III Vergleich QE und QW (Mittelwerte) der untersuchten Spiele

		Bioshock 2			CoD: Black Ops			Medal of Honor					Fallout: N.V.			Two Worlds II			Arcania: Goth. 4				
		QE N ≥ 133	QW* N ≥ 129		QE N ≥ 308	QW* N ≥ 310		QE N ≥ 54	QW* N ≥ 52		Mittlere Diskrepanz	QE N ≥ 484	QW* N ≥ 481		QE N ≥ 617	QW N ≥ 603		QE N ≥ 155	QW* N ≥ 150		Mittlere Diskrepanz		
<i>Simulation einer Welt</i>																							
stimmige & atmos. Welt	MW SD	5,2 0,8	4,8 0,9		5,3 0,7	4,2 0,9		5,4 0,7	3,7 0,9		1,1	5,5 0,5	4,9 0,8		5,4 0,6	4,1 1,1		5,4 0,7	3,4 1,3		1,3		
<i>Handlungen in der Welt</i>																							
Handlungsoptionen & Nonlinearität	MW SD	3,6 1,5	3,6 0,9	3,1 1,5	3,6 1,6	1,7 0,7	1,7 1,2	3,6 1,6	1,8 0,8	1,5 1,1	1,2 1,5	4,6 1,4	5,1 0,6	5,2 1,0	4,6 1,4	4,2 0,9	4,5 1,4	4,7 1,0	3,2 0,1	2,8 1,3	0,8 0,9		
klare Aufgabenstellung	MW SD	4,4 1,3	4,8 0,7	5,0 1,1	4,1 1,5	5,1 0,8	5,4 0,9	4,1 1,5	4,9 0,9	5,0 1,0	0,6 0,9	3,8 1,5	4,5 0,8	4,3 1,3	4,1 1,5	4,5 0,9	4,3 1,4	4,0 1,3	4,7 0,9	4,6 1,2	0,6 0,9		
Konsequenzen mit Hintertürchen	MW SD	3,0 1,7	2,3 1,2	2,5 1,5	3,4 1,8	1,6 0,9	1,7 1,4	3,4 1,8	1,9 1,2	1,7 1,2	1,3 1,3	3,8 1,6	2,9 1,2	3,4 1,0	4,2 1,5	2,5 1,2	2,9 1,7	4,2 1,3	2,0 1,1	2,0 1,4	1,6 1,3		
tiefgründige Reaktionen	MW SD	5,0 1,1	4,1 1,1	3,5 1,4	5,4 0,9	3,8 1,2	3,2 1,5	5,4 0,9	3,8 1,3	3,5 1,4	1,4 1,9	5,4 0,8	4,4 0,9	4,1 1,3	5,2 1,0	3,8 1,1	3,3 1,4	5,4 0,8	3,8 1,0	3,2 1,3	1,3 1,8		
<i>Begegnungen in der Welt</i>																							
lebensechte NPCs	MW SD	5,2 1,0	3,8 1,1	3,6 1,4	5,4 0,8	3,5 1,2	3,5 1,4	5,4 0,8	3,4 1,3	3,6 1,5	1,7 1,8	5,3 0,9	4,0 1,0	3,8 1,2	5,4 0,8	3,5 1,1	3,4 1,6	5,4 0,8	3,0 1,1	2,8 1,2	1,9 2,0		
Intell. & eben- bürtige Gegner	MW SD	4,3 1,0	3,7 0,9		4,5 0,8	2,8 1,0		4,5 0,8	2,9 1,0		1,3	3,9 1,0	3,4 0,8		4,1 1,0	3,1 1,1		4,0 0,9	3,1 1,0		0,8		
individualisierbarer Avatar	MW SD	3,0 1,6	2,2 0,9	2,5 1,4	3,6 1,6	2,1 0,9	3,1 1,4	3,6 1,6	2,1 1,1	2,9 1,4	0,9 0,6	3,6 1,6	4,1 1,1	3,6 1,4	4,0 1,6	3,4 1,3	3,5 1,5	3,6 1,5	2,8 0,9	3,2 1,2	0,6 0,3		
<i>Anmutung & Vorbereitung</i>																							
High-End-Technik	MW SD	5,1 0,9	4,6 0,8	4,1 0,9	5,4 0,6	4,2 1,0	3,7 1,1	5,4 0,6	3,9 1,0	3,4 1,2	1,1 1,6	4,5 1,0	4,0 0,9	3,5 1,0	4,7 1,0	4,0 0,9	3,7 1,1	4,6 0,9	3,9 0,9	3,6 1,0	0,6 1,0		
Mittlere Diskrepanz	Spalte	0,6	0,8		1,5	1,6		1,6	1,6			0,7	0,5		1,0	1,0		1,4	1,5				

Skala von 1 ‚trifft überhaupt nicht zu‘ bis 6 ‚trifft voll und ganz zu‘

*Die Angabe von zwei Werten bei den QWs erfolgt immer dann, wenn aufgrund der verkürzten Skala bei den QEs die Anzahl der Items zwischen QE und QW nicht identisch ist. Der erste Wert gibt die Mittelwerte des durch die Faktorenanalyse ermittelten Faktors an; der zweite Wert den Mittelwert ausschließlich desjenigen QW-Items, das mit dem QE-Item identisch ist/ bei der stimmigen & atmosphärischen Welt sowie den intelligenten & ebenbürtigen Gegnern waren die Items bei QE und QW identisch, so dass nur ein Wert ausgewiesen ist.

13.3.5 Faktorenanalyse Qualitätswahrnehmungen mit allen Items

Tab. IV *Quantitative Studie: Faktorenanalyse (QW) mit allen Items*

	<i>Handlungs- optionen & Nonlinearität</i>	<i>Lebensechte NPCs</i>	<i>High-End Technik</i>	<i>Stimmige & atmosphä- rische Welt</i>	<i>Intelligente & ebenbürtige Gegner</i>	<i>Individualisie- rbarer Avatar</i>	<i>klare Informations- politik</i>	<i>Konsequenzen mit Hintertürchen</i>
kann ich mir stets aussuchen, was ich als nächstes tun möchte	.87							
gibt es viele freiwillige Bonusaufgaben und Minispiele	.83							
verschaffen mir Bonusaufgaben und Minispiele immer einen Vorteil für den weiteren Spielverlauf	.80							
bieten sich mir ganz unterschiedliche und vielfältige Möglichkeiten, an der Spielwelt teilzunehmen	.76							
habe ich im Verlauf des Spiels Einflussmöglichkeiten auf das Aussehen meines Avatars und kann ihn optisch verändern	.73							
sind Interaktionen mit Gegenständen und Personen auch mal humorvoll gestaltet	.73							
kann ich mit fast allen Gegenständen und (computergesteuerten) Personen interagieren	.73							
werde ich für gute Taten materiell belohnt	.70							
merke ich deutlich, dass ich durch eine erledigte Aufgabe in der Story weitergekommen bin	.40							

13. Studiendokumentation

NPC verhalten sich lebensecht	.83	
NPC verhalten sich so, als ob sie echte Menschen/Kreaturen wären	.82	
NPC vermitteln den Eindruck, als würden sie ein echtes Leben führen	.77	
NPC sind eigene Persönlichkeiten und nicht nur leere Hüllen	.75	
Verhalten sich Nebencharaktere (NPCs) und Gegner mir gegenüber, als ob sie richtige Menschen/ echte Wesen wären	.70	
NPC sehen authentisch aus	.61	
Ist die Grafik sehr detailreich		.77
Gibt es eine ausgefeilte Physik-Engine		.75
Sind Grafik und Grafikeffekte auf dem neuesten Stand der Technik		.75
Gibt es authentische Kampfgeräusche		.70
Gibt es Umgebungsgeräusche wie in der realen Welt		.68
Reagiert die Spielwelt physikalisch korrekt auf Ereignisse		.59
Sind mir die Umgebungssounds im Spiel auch mal nützlich		.55
Liefert ein stimmiges Gesamtbild ab		.76
Hat eine packende Atmosphäre		.76
Vermittelt mir das Gefühl, an einer lebendigen Welt teilzunehmen		.59
Verhalten sich Gegner im Kampf nicht immer gleich, sondern wenden unterschiedliche Strategien an		.68

13. Studiendokumentation

Bekomme ich keine Gegner, die unter dem Niveau meiner Spielfigur sind	.62	
Verhalten sich Gegner auch mal defensiv und ziehen sich zurück	.58	
Passt der Gefährlichkeitsgrad der Gegner zu der Kreatur, die der Gegner verkörpert	.52	
Brauche ich im Verlauf des Spiels viele unterschiedliche Strategien um alle Aufgaben zu lösen	.50	
Sieht mein Avatar richtig gut/attraktiv aus		.77
Besitzt mein Avatar eine eigene Persönlichkeit		.62
Identifiziere ich mich mit meinem Avatar		.53
Ist immer klar, was ich tun könnte, um der Lösung einer Aufgabe näher zu kommen		.83
ist immer klar, was meine nächste Aufgabe ist		.76
gibt es immer wieder Aufgaben, die ich ohne große Anstrengung erledigen kann		.60
bietet mir die Story die Möglichkeit, Taten, die sich im Nachhinein als falsch erweisen, nochmals anders zu machen		.72
kann ich für moralisch falsche Taten, die ich vorsätzlich begehe und nicht benötige, um im Spiel voran zu kommen, mit Verzögerungen im Spiel bestraft werden (z.B. Gefängnisaufenthalt,		.63

13. Studiendokumentation

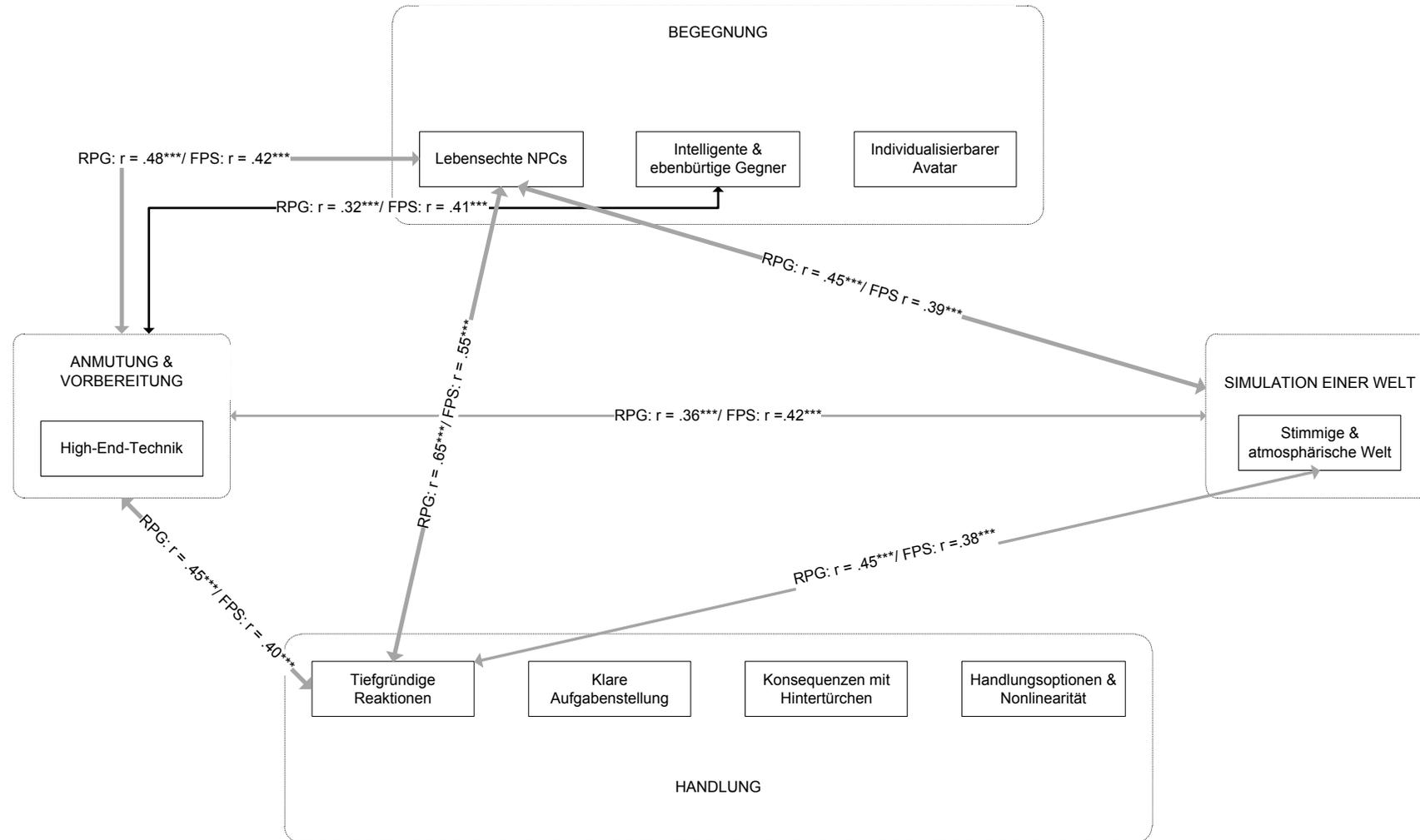
Zwangsarbeit)

Cronbach's alpha	.92	.91	.86	.79	.70	.65	.60	.46
------------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Extraktionsmethode: Hauptkomponentenanalyse; Varimax-Rotation; erklärte Gesamtvarianz: 63,3%; Listenweiser Fallausschluss; KMO: .94; nur Ladungen über .40 dargestellt, 4-Faktoren vorgegeben, Anti-Image zwischen .97 und .67

13.3.6 Multikollinearitätsproblematik: Korrelationen der Qualitätsurteile

Abb. VII Korrelation der unabhängigen Variablen: Qualitätsurteile (nur signifikante Effekte $r \geq .3$ dargestellt)



13.3.7 Unabhängige Variablen: deskriptive Statistiken

Tab. V Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen: Indizes QW und QU auf Spielebene

	Qualitätswahrnehmungen		Qualitätsurteile		
	Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf	Index: Entscheidungsfreiheit	Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf	Handlungsoptionen & Nonlinearität	Individualisierbarer Avatar
<i>Ego-Shooter</i>					
Bioshock 2	Varianz: 0,6/ N=130 MW: 4,3/ SD=0,8	Varianz: 0,6/ N=130 MW: 2,9/ SD=0,8	Varianz: 3,1/ N=130 MW: 2,6/ SD=1,8	Varianz: 5,7/ N=130 MW: 1,2/ SD=2,4	Varianz: 3,8/ N=111 MW: 1,4/ SD=1,9
CoD: Black Ops	Varianz: 0,8/ N=313 MW: 4,0/ SD=0,9	Varianz: 0,4/ N=312 MW: 1,9/ SD=0,7	Varianz: 4,0/ N=312 MW: 1,8/ SD=2,0	Varianz: 4,6/ N=301 MW: -0,3/ SD=2,2	Varianz: 4,4/ N=253 MW: 1,3/ SD=2,1
Medal of Honor	Varianz: 0,9/ N=54 MW: 3,7/ SD= 1,0	Varianz: 0,8/ N=53 MW: 1,9/ SD=0,9	Varianz: 5,5/ N=54 MW: 1,5/ SD=2,3	Varianz: 5,5/ N=52 MW: -0,1/ SD=2,3	Varianz: 6,3/ N=39 MW: 0,9/ SD=2,5
<i>Rollenspiele</i>					
Fallout: New Vegas	Varianz: 0,6/ N=485 MW: 4,3/ SD= 0,8	Varianz: 0,5/ N=485 MW: 4,5/ SD= 0,7	Varianz: 3,0/ N=485 MW: 2,5/ SD= 1,7	Varianz: 5,9/ N=483 MW: 3,5/ SD=2,4	Varianz: 5,5/ N=472 MW: 1,8/ SD=2,3
Two Worlds II	Varianz: 0,8/ N=615 MW: 3,9/ SD= 0,9	Varianz: 0,8/ N=615 MW: 3,8/ SD= 0,9	Varianz: 4,5/ N=624 MW: 1,5/ SD=2,1	Varianz: 7,0/ N=593 MW: 2,5/ SD=2,6	Varianz: 6,5/ N=600 MW: 1,6/ SD=2,6
Arcania: Gothic 4	Varianz: 0,8/ N=156 MW: 3,5/ SD= 0,9	Varianz: 0,7/ N=156 MW: 3,0/ SD= 0,9	Varianz: 4,7/ N=156 MW: 0,7/ SD=2,2	Varianz: 6,7/ N=149 MW: 5,8/ SD=2,6	Varianz: 4,6/ N=153 MW: 1,8/ SD=2,1

Skalen QW: 1 ‚trifft gar nicht zu‘ – 6 ‚trifft voll und ganz zu‘/ Skalen QU: 10 ‚sehr positives QU‘ – -10 ‚sehr negatives QU‘

13. Studiendokumentation

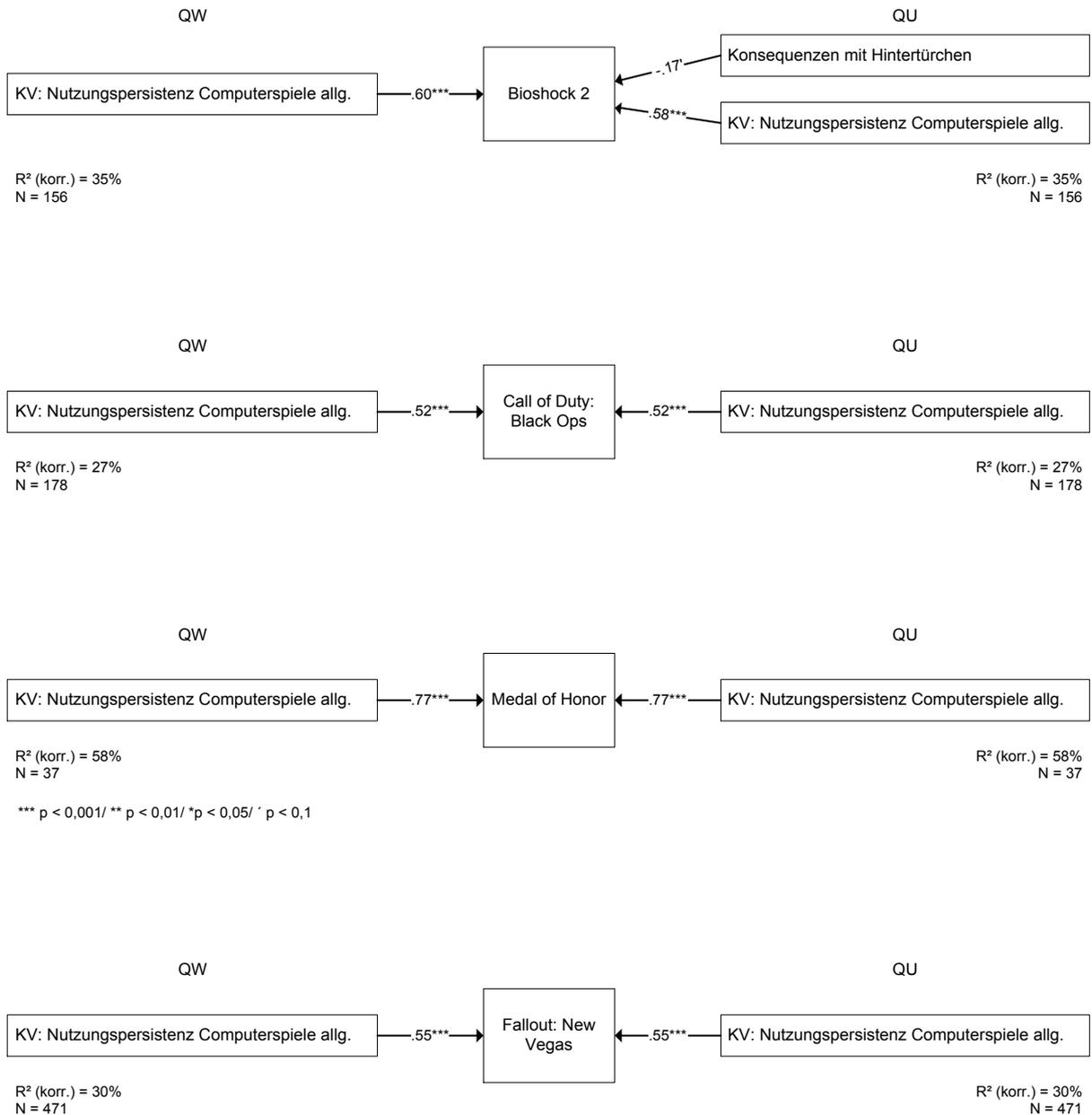
Tab. VI Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen: Einzelvariablen QW auf Spieleebene

	Stimmige & atmosphär. Welt	Tiefgründige Reaktionen	Lebensechte NPCs	High-End-Technik	Handlungsoptionen & Nonlinearität	Individualisierbarer Avatar	Klare Aufgabengstellung	Konsequenzen mit Hintertüren	Intelligente & ebenbürtige Gegner
<i>Ego-Shooter</i>									
Bioshock 2	Varianz: 0,8/ N=130 MW: 4,8/ SD=0,9	Varianz: 1,2/ N=130 MW: 4,1/ SD=1,1	Varianz: 1,1/ N=130 MW: 2,6/ SD=1,3	Varianz: 1,3/ N=130 MW: 3,8/ SD=1,1	Varianz: 0,8/ N=111 MW: 3,6/ SD=0,9	Varianz: 0,9/ N=129 MW: 2,1/ SD=0,8	Varianz: 0,5/ N=130 MW: 4,8/ SD=0,7	Varianz: 1,3/ N=130 MW: 2,3/ SD=1,1	Varianz: 0,8/ N=130 MW: 3,7/ SD=0,9
CoD: Black Ops	Varianz: 1,1/ N=313 MW: 4,2/ SD=1,0	Varianz: 1,4/ N=311 MW: 3,8/ SD=1,1	Varianz: 1,4/ N=310 MW: 3,5/ SD=1,1	Varianz: 0,9/ N=312 MW: 4,2/ SD=1,0	Varianz: 0,5/ N=311 MW: 1,7/ SD=0,7	Varianz: 0,8/ N=310 MW: 2,1/ SD=0,9	Varianz: 0,6/ N=312 MW: 5,1/ SD=0,8	Varianz: 0,9/ N=312 MW: 1,6/ SD=0,9	Varianz: 1,0/ N=312 MW: 2,8/ SD=1,0
Medal of Honor	Varianz: 1,4/ N=54 MW: 3,7/ SD= 1,2	Varianz: 1,7/ N=53 MW: 3,7/ SD=1,3	Varianz: 1,2/ N=54 MW: 1,5/ SD=1,6	Varianz: 1,6/ N=52 MW: 3,4/ SD=1,3	Varianz: 1,1/ N=54 MW: 3,9/ SD=1,0	Varianz: 1,1/ N=53 MW: 2,1/ SD= 1,1	Varianz: 0,8/ N=53 MW: 4,9/ SD= 0,9	Varianz: 1,5/ N=53 MW: 1,9/ SD= 1,2	Varianz: 1,0/ N=52 MW: 2,9/ SD= 1,0
<i>Rollenspiele</i>									
Fallout: New Vegas	Varianz: 0,7/ N=483 MW: 4,9/ SD= 0,8	Varianz: 0,9/ N=485 MW: 4,4/ SD= 0,9	Varianz: 1,1/ N=485 MW: 4,0/ SD= 1,0	Varianz: 0,8/ N=483 MW: 4,0/ SD=0,9	Varianz: 0,4/ N=485 MW: 5,1/ SD=0,6	Varianz: 1,1/ N=484 MW: 4,1/ SD=1,1	Varianz: 0,7/ N=484 MW: 4,6/ SD=0,8	Varianz: 1,5/ N=484 MW: 2,9/ SD=1,2	Varianz: 0,7/ N=484 MW: 3,4/ SD=0,8
Two Worlds II	Varianz: 1,3/ N=611 MW: 4,1/ SD= 1,1	Varianz: 1,1/ N=615 MW: 3,9/ SD= 1,1	Varianz: 1,4/ N=615 MW: 3,4/ SD=1,2	Varianz: 0,9/ N=615 MW: 4,0/ SD=0,9	Varianz: 6,5/ N=612 MW: 1,6/ SD=2,6	Varianz: 1,7/ N=615 MW: 3,4/ SD=1,3	Varianz: 0,9/ N=615 MW: 5,4/ SD=0,9	Varianz: 1,5/ N=603 MW: 2,5/ SD=1,2	Varianz: 1,2/ N=615 MW: 3,1/ SD=1,1
Arcania: Gothic 4	Varianz: 1,7/ N=156 MW: 3,4/ SD= 1,3	Varianz: 1,0/ N=156 MW: 3,8/ SD= 1,0	Varianz: 1,1/ N=156 MW: 3,0/ SD=1,1	Varianz: 0,8/ N=155 MW: 3,9/ SD=0,9	Varianz: 1,0/ N=153 MW: 3,2/ SD=1,0	Varianz: 0,9/ N=156 MW: 2,8/ SD= 0,9	Varianz: 0,8/ N=156 MW: 4,6/ SD= 0,9	Varianz: 1,1/ N=156 MW: 2,0/ SD= 1,1	Varianz: 1,0/ N=156 MW: 3,1/ SD= 1,0

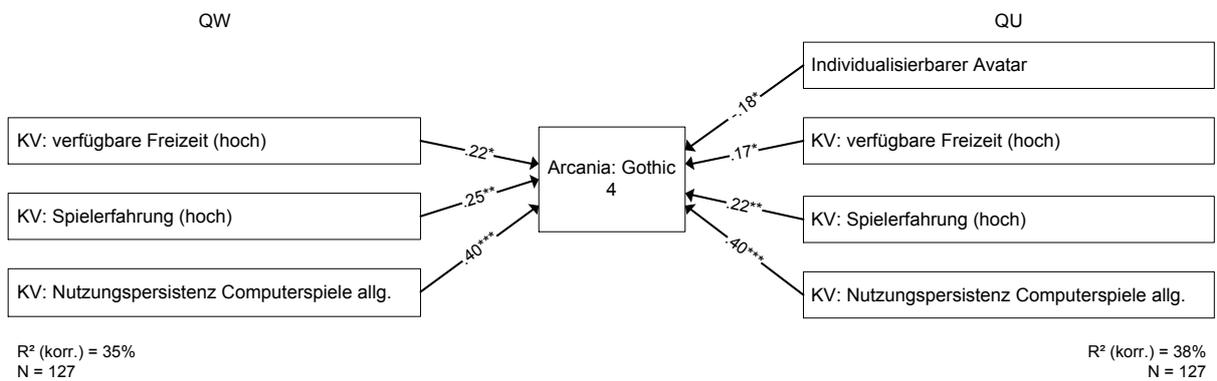
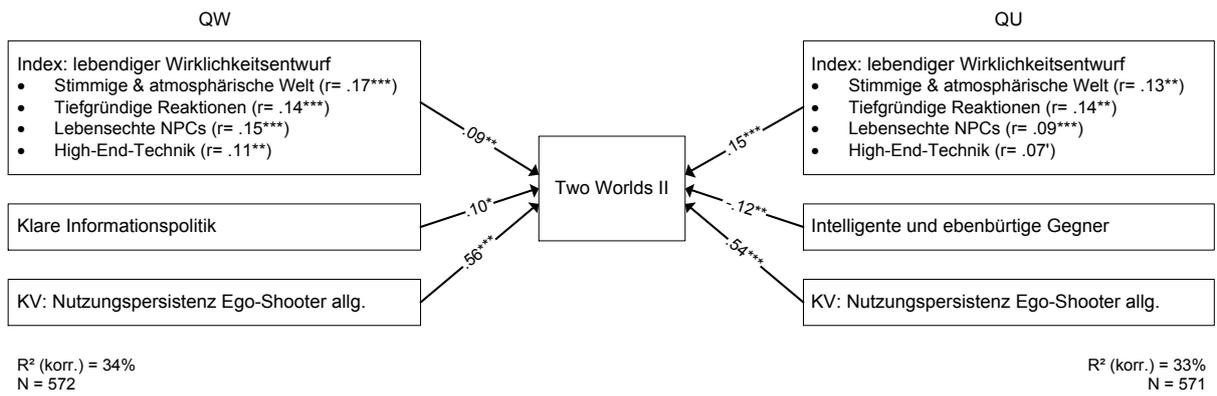
Skalen: 1 ‚trifft gar nicht zu‘ – 6 ‚trifft voll und ganz zu‘

13.3.8 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Nutzungspersistenz

Abb. VIII Erklärung Nutzungspersistenz FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a-f)



13. Studiendokumentation



*** p < 0,001/ ** p < 0,01/ * p < 0,05/ ' p < 0,1

13.3.9 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Spiel durchgespielt

Tab. VII Erklärung Spiel durchgespielt RPG – logistische Regressionen

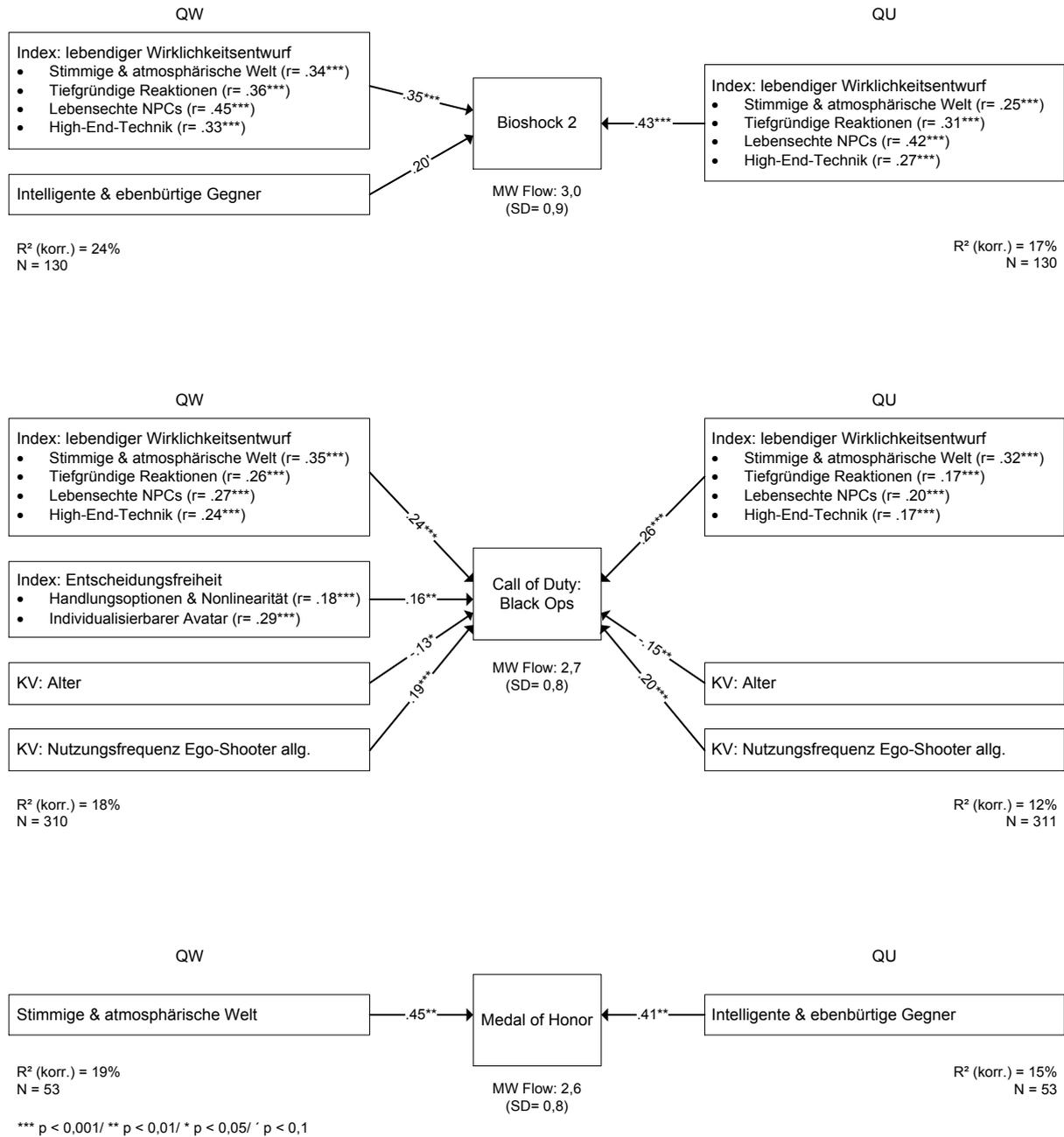
	Spiel wurde durchgespielt					
	Fallout: New Vegas (36% nein/ 64% ja)		Two Worlds II (39% nein/ 61% ja)		Arcania: Gothic 4 (33% nein/ 67% ja)	
	QW	QU	QW	QU	QW	QU
Pseudo-R ² (Nagelkerke)	5%	1%	21%	14%	8%	26%
N	452	490	517	531	123	120
	Odds- Ratio	Odds- Ratio	Odds- Ratio	Odds- Ratio	Odds- Ratio	Odds- Ratio
Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf		1.1 [‘]	2.2***	1.3***		
QW Index: Entscheidungsfreiheit						
QU: Handlungsoptionen & Nonlinearität Individualisierbarer Avatar						0.7**
Klare Aufgabenstellung	1.5**		1.5**	1.1**	.18**	
Konsequenzen mit Hintertürchen				0.9*		
Intelligente & ebenbürtige Gegner	1.3*					
KV: Geschlecht (männlich)			0.2**	0.2**		
KV: Alter			1.1***	1.1***		0.9**
KV: Nutzungsfrequenz Computerspiele generell				1.4*		2.6**
KV: Spielerfahrung (hoch)			0.9*	0.9*		1.2**

Ausgewiesen sind nur signifikante Werte der Odds-Ratios;

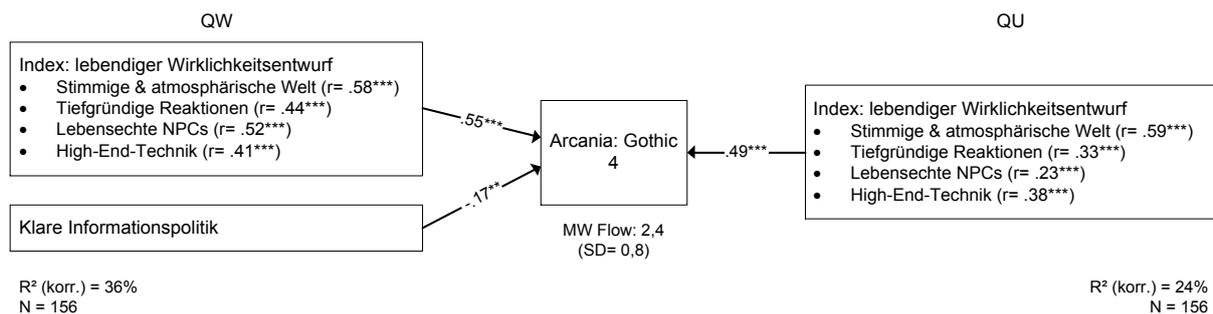
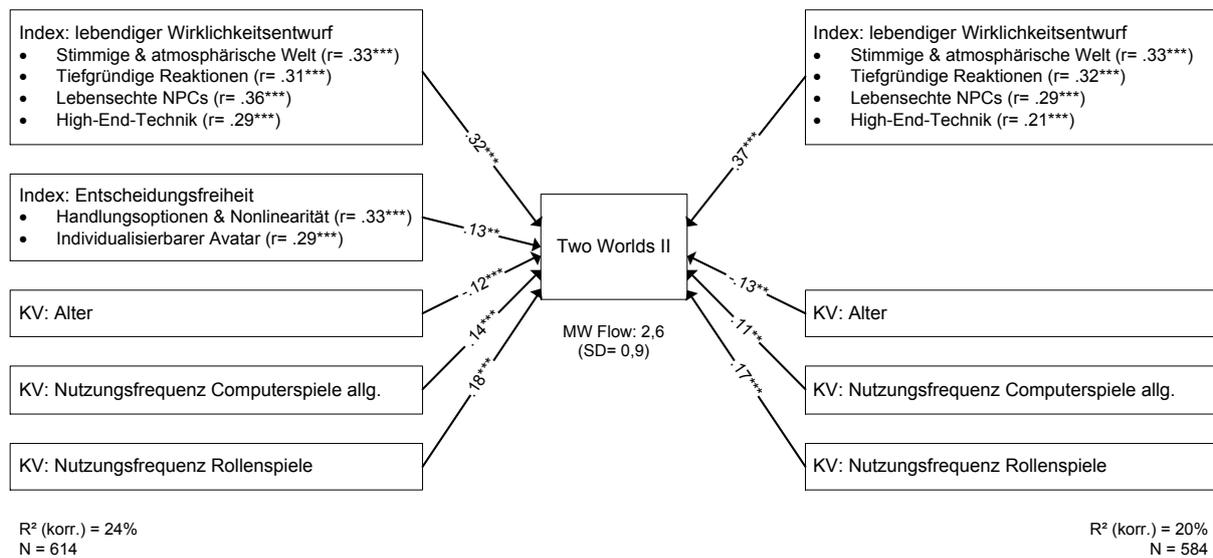
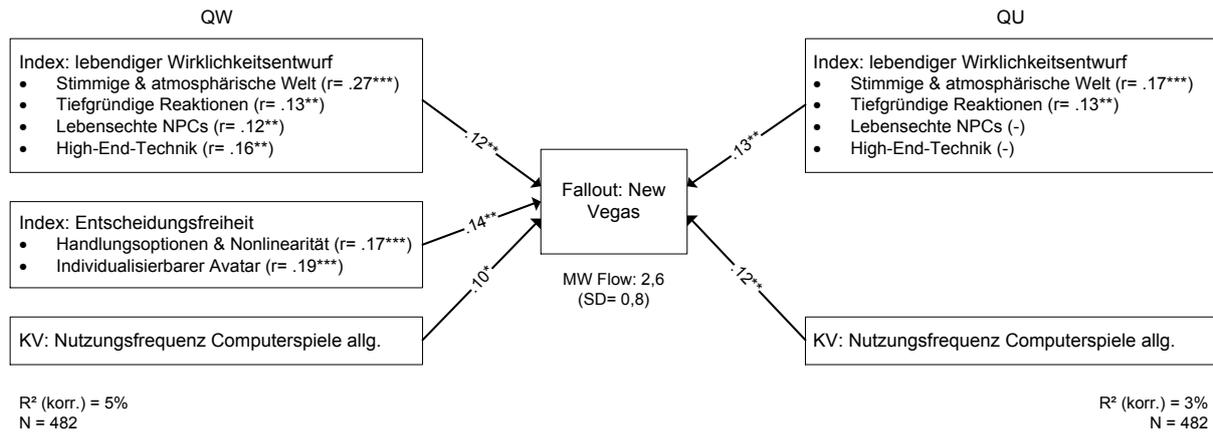
*** $p < 0,001$ / ** $p < 0,01$ / * $p < 0,05$ / ' $p < 0,1$

13.3.10 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Flow

Abb. IX Erklärung Flow FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a-f)



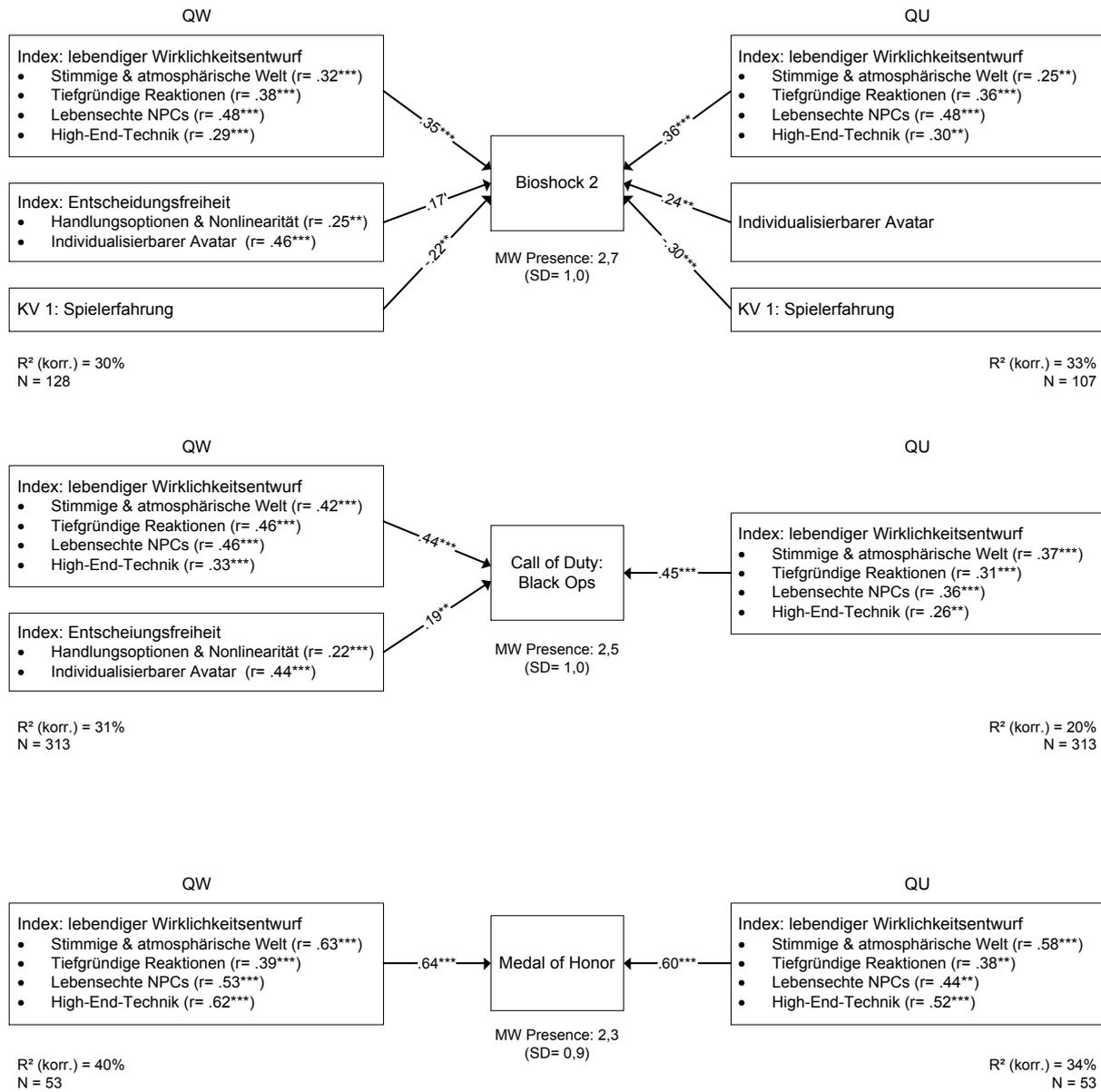
13. Studiendokumentation



*** p < 0,001/ ** p < 0,01/ * p < 0,05/ ' p < 0,1

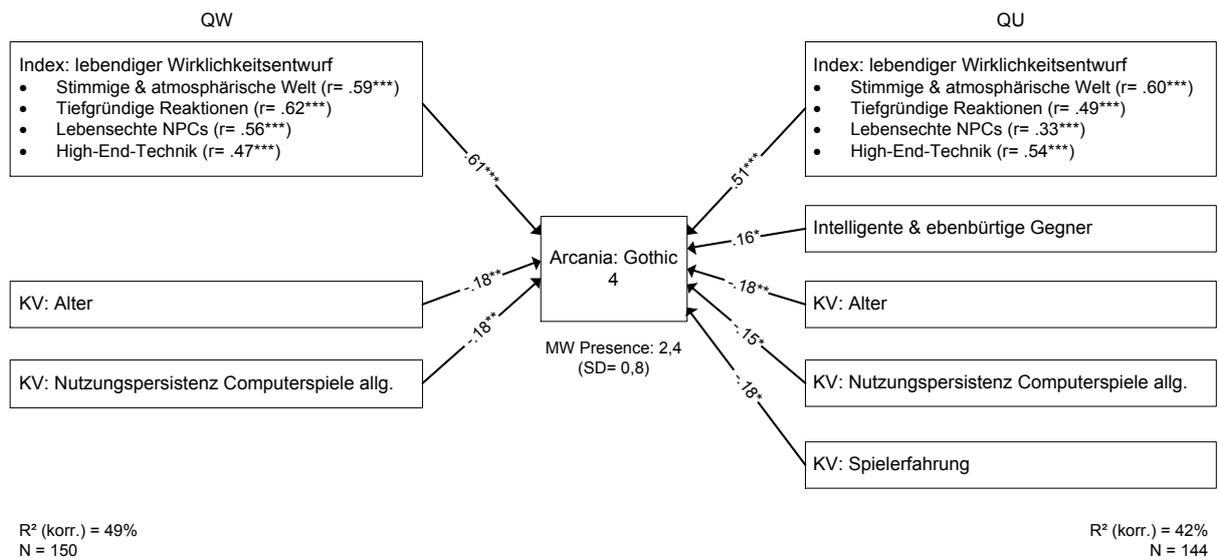
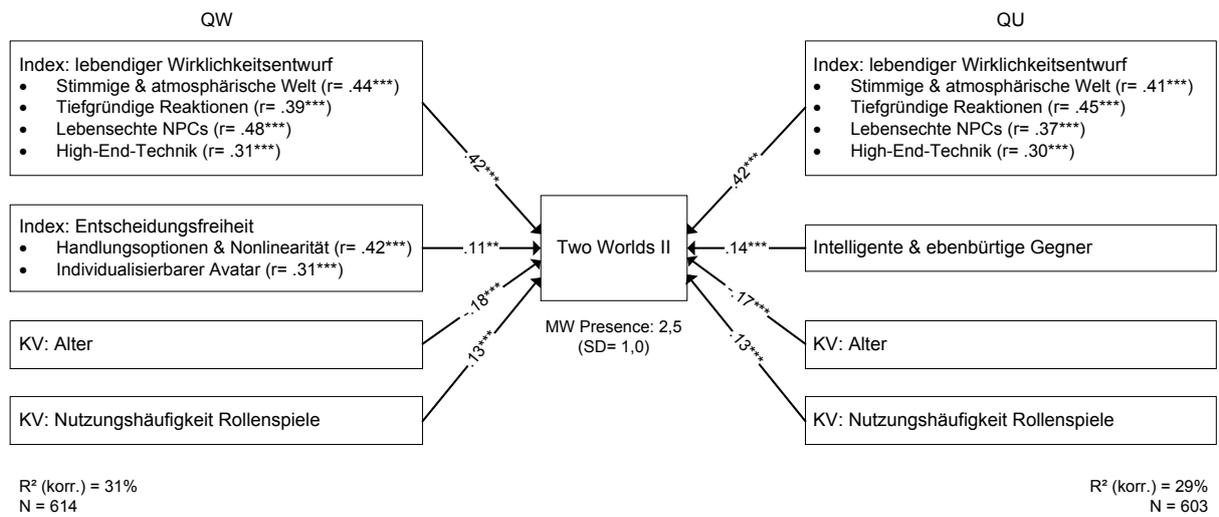
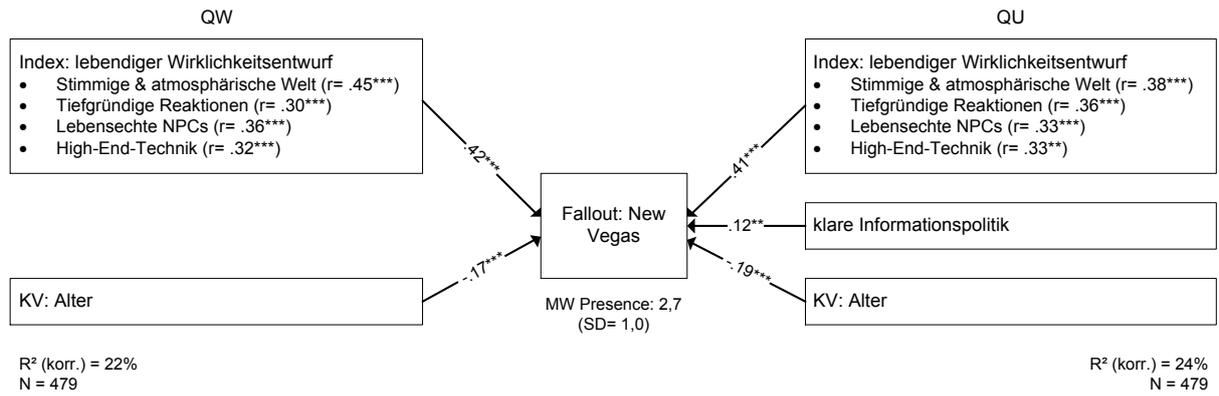
13.3.11 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Präsenzerleben

Abb. X Erklärung Presence FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a-f)



*** $p < 0,001$ / ** $p < 0,01$ / * $p < 0,05$ / ' $p < 0,1$

13. Studiendokumentation



*** $p < 0,001$ / ** $p < 0,01$ / * $p < 0,05$ / ' $p < 0,1$

13.3.12 FF2: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Anschlusskommunikation

Tab. VIII Erklärung Art der Anschlusskommunikation CoD: Black Ops: – logistische Regression

Call of Duty: Black Ops: Anschlusskommunikation (Polung: 0=negativ/ 1= positiv)		
	QW	QU
Pseudo-R ² (Nagelkerke)	45%	34%
N	220	220
	Odds-Ratio	Odds-Ratio
Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf	8.3***	2.0***
QW Index: Entscheidungsfreiheit		
QU:		
Handlungsoptionen & Nonlinearität		
Individualisierbarer Avatar		
Klare Aufgabenstellung		
Konsequenzen mit Hintertürchen		
Intelligente & ebenbürtige Gegner		

Ausgewiesen sind nur signifikante Werte der Odds-Ratios;

**** $p < 0,001$ / ** $p < 0,01$ / * $p < 0,05$ / ' $p < 0,1$*

/

13.3.13 FF3: Diskrepanzvariablen QW/QU: deskriptive Statistiken

Tab. IX Intramediale QWs und QUs: Mittelwerte der Diskrepanzvariablen

	Ego-Shooter				Rollenspiele			
	<i>Bioshock 2 & CoD: Black Ops</i> N= 104		<i>CoD: Black Ops & Medal of Honor</i> N= 241		<i>Fallout: New Vegas & Two Worlds II</i> N= 145		<i>Two Worlds II & Arcania: Gothic 4</i> N= 61	
	QW	QU	QW	QU	QW	QU	QW	QU
<i>Simulation einer Welt</i>								
stimmige & atmosphärische Welt	0,8 SD= 1,4/ N= 102	0,9 SD= 2,5/ N= 102	0,6 SD= 1,7/ N= 237	1,3 SD= 3,5/ N= 237	1,1 SD= 1,5/ N= 135	1,2 SD= 1,7/ N= 143	1,6 SD= 1,8/ N= 61	3,4 SD= 3,7/ N= 61
<i>Handlungen in der Welt</i>								
Handlungsoptionen & Nonlinearität	1,6 SD= 2,2/ N= 87	0,7 SD= 3,4/ N= 97	0,5 SD= 1,5/ N= 220	0,4 SD= 2,3/ N= 220	0,7 SD= 1,6/ N= 140	0,7 SD= 3,0/ N= 140	1,7 SD= 1,8/ N= 53	2,5 SD= 3,6/ N= 53
klare Informationspolitik	-1,3 SD= 1,4/ N= 102	-1,1 SD= 3,0/ N= 101	0,5 SD= 1,6/ N= 233	0,4 SD= 2,6/ N= 233	-0,3 SD= 1,7/ N= 143	0,1 SD= 2,5/ N= 143	-0,9 SD= 1,4/ N= 61	0,7 SD= 2,2/ N= 61
Konsequenzen mit Hintertürchen	1,4 SD= 2,0/ N= 96	0,9 SD= 3,2/ N= 93	0,1 SD= 1,4/ N= 226	0,0 SD= 2,0/ N= 225	1,2 SD= 2,3/ N= 137	2,1 SD= 3,5/ N= 136	1,2 SD= 2,1/ N= 45	1,6 SD= 3,2/ N= 45
tiefgründige Reaktionen	0,6 SD= 1,8/ N= 101	1,0 SD= 3,8/ N= 101	0,1 SD= 1,7/ N= 235	0,3 SD= 3,6/ N= 235	1,0 SD= 1,7/ N= 142	1,9 SD= 3,6/ N= 142	0,6 SD= 1,8/ N= 61	1,7 SD= 3,5/ N= 61
<i>Begegnungen in der Welt</i>								
lebensechte NPCs	-0,2 SD= 1,5/ N= 101	-0,3 SD= 3,5/ N= 101	0,6 SD= 1,6/ N= 232	1,3 SD= 3,5/ N= 232	0,8 SD= 1,5/ N= 143	1,6 SD= 3,4/ N= 143	0,7 SD= 1,4/ N= 61	1,5 SD= 3,0/ N= 61
intelligente und ebenbürtige Gegner	0,9 SD= 1,6/ N= 101	1,5 SD= 2,8/ N= 100	-0,2 SD= 1,5/ N= 235	-0,4 SD= 2,3/ N= 235	1,0 SD= 1,4/ N= 142	1,2 SD= 2,4/ N= 142	0,3 SD= 1,2/ N= 61	0,7 SD= 1,9/ N= 61
individualisierbarer Avatar	-0,6 SD= 1,8/ N= 77	-0,6 SD= 2,7/ N= 76	0,4 SD= 1,4/ N= 159	0,1 SD= 2,6/ N= 159	-0,2 SD= 2,0/ N= 141	-0,5 SD= 3,2/ N= 139	0,7 SD= 1,3/ N= 56	0,6 SD= 2,4/ N= 56
<i>Anmutung & Vorbereitung</i>								
High-End-Technik	0,6 SD= 1,2/ N= 102	0,9 SD= 2,4/ N= 102	0,3 SD= 1,4/ N= 237	0,7 SD= 2,8/ N= 237	1,2 SD= 1,2/ N= 143	0,4 SD= 2,3/ N= 143	0,4 SD= 1,2/ N= 57	1,1 SD= 2,0/ N= 57

Skala von -5 (viel geringere Wahrnehmung QW bei Spiel 1 als bei Spiel 2) bis +5 (viel höhere Wahrnehmung QW bei Spiel 1 als bei Spiel 2)

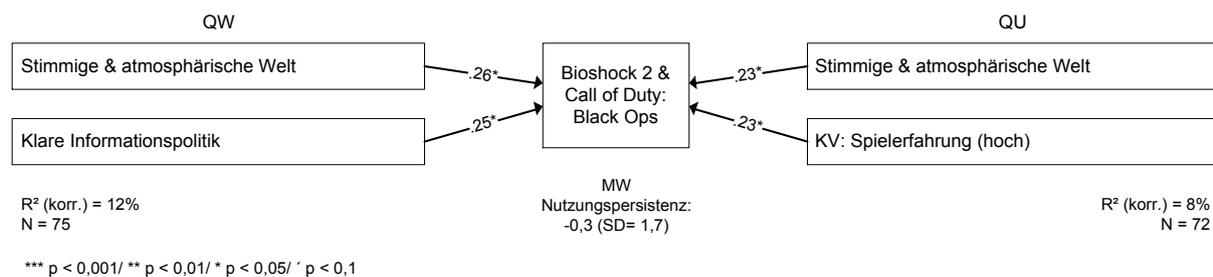
13. Studiendokumentation

Tab. X Deskriptive Statistiken der unabhängigen Variablen (Diskrepanzvariablen) zur Erklärung intramedialer Selektionsentscheidungen: Index QW und QU auf Spielebene

	Qualitätswahrnehmungen	Qualitätsurteile
	Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf	Index: Lebendiger Wirklichkeitsentwurf
<i>Ego-Shooter</i>		
Bioshock 2 & CoD: Black Ops	Varianz: 1,2/ N=102 MW: 0,5/ SD=1,1	Varianz: 4,9/ N=102 MW: 0,6/ SD=2,2
CoD: Black Ops & Medal of Honor	Varianz: 1,7/ N=239 MW: 0,4/ SD=1,3	Varianz: 6,8/ N=239 MW: 0,9/ SD=2,6
<i>Rollenspiele</i>		
Fallout: New Vegas & Two Worlds II	Varianz: 1,4/ N=143 MW: 0,8/ SD= 1,2	Varianz: 4,9/ N=143 MW: 1,4/ SD= 2,4
Two Worlds II & Arcania: Gothic 4	Varianz: 1,4/ N=61 MW: 0,8/ SD= 1,2	Varianz: 5,4/ N=61 MW: 1,9/ SD=2,3
Skala von -5 (viel geringere Wahrnehmung QW bei Spiel 1 als bei Spiel 2) bis +5 (viel höhere Wahrnehmung QW bei Spiel 1 als bei Spiel 2)		

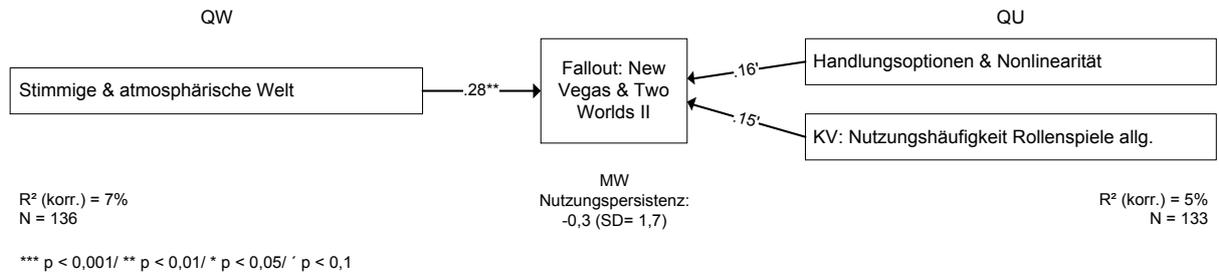
13.3.14 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Nutzungspersistenz intramedial

Abb. XI Erklärung intramediale Nutzungspersistenz FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a+b)



(kein Modell für CoD: Black Ops & Medal of Honor ausgewiesen, da keine signifikanten Effekte auftraten)

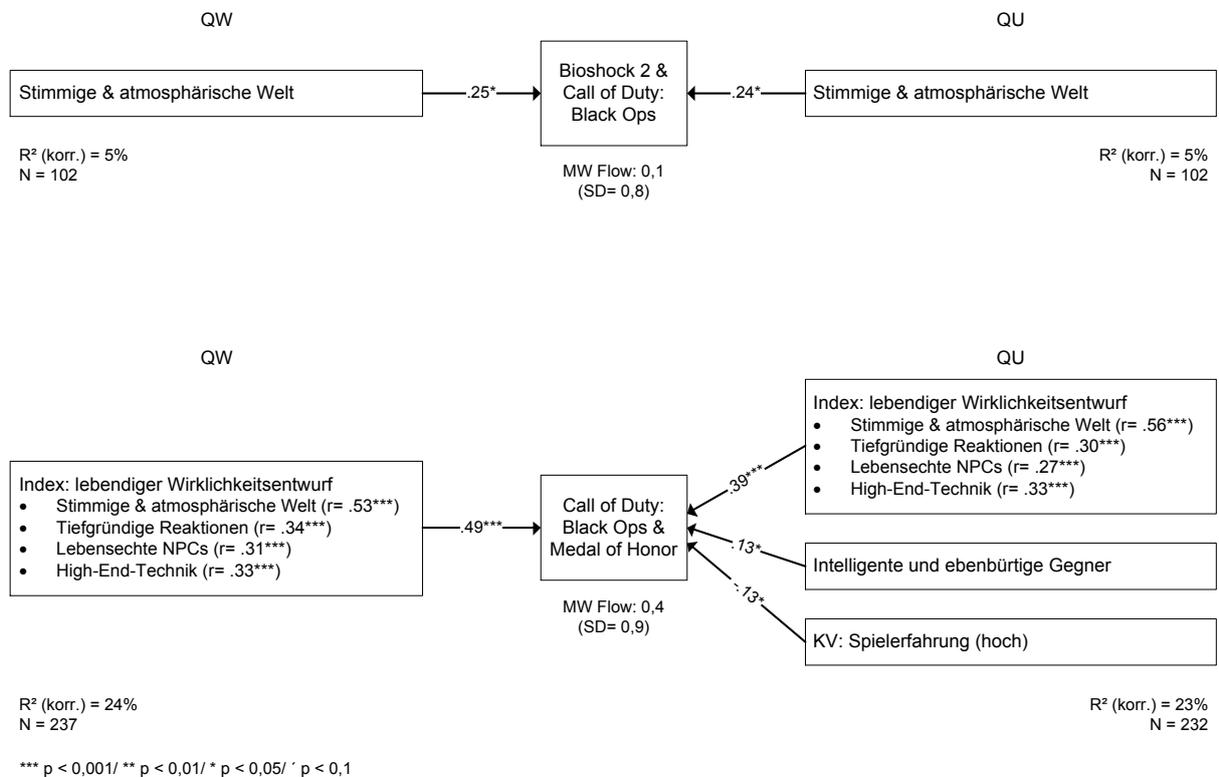
13. Studiendokumentation



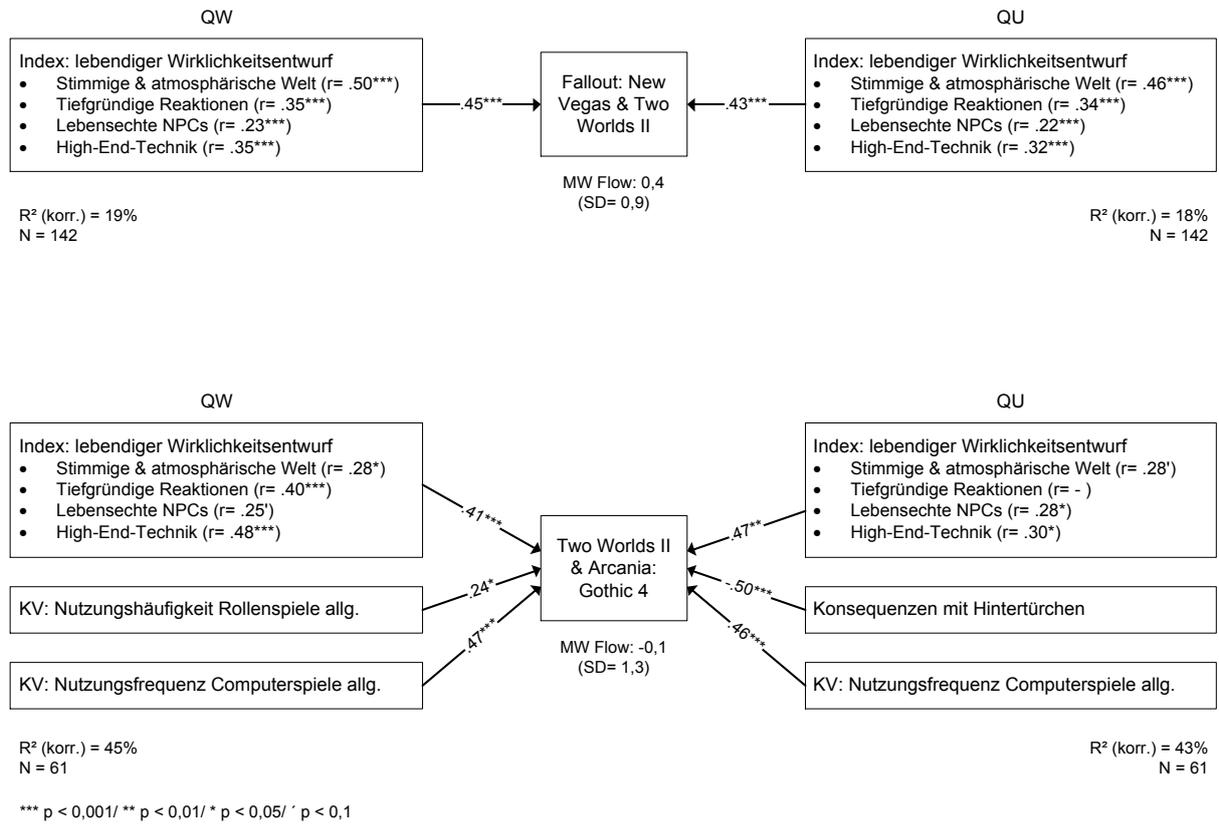
(kein Modell für Two Worlds II & Arcania: Gothic 4 ausgewiesen, da keine signifikanten Effekte auftraten)

13.3.15 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Flow intramedial

Abb. XII Erklärung intramediales Flowerleben FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a-d)

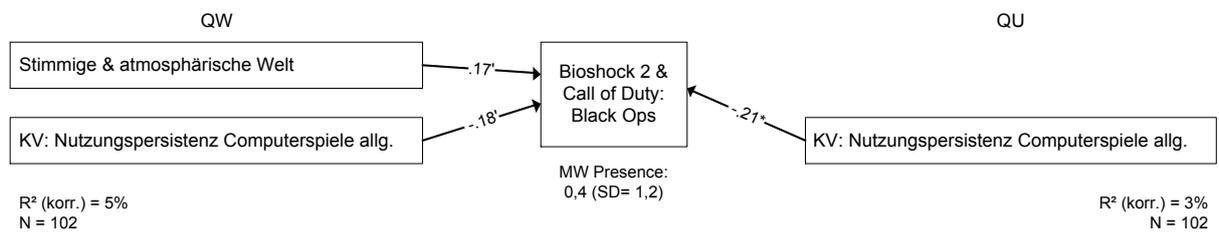


13. Studiendokumentation



13.3.16 FF3: Gegenüberstellung multivariate Modelle QW/QU: Präsenzerleben intramedial

Abb. XIII Erklärung intramediales Präsenzerleben FPS & RPG – multiple, lineare Regressionen (a-d)



13. Studiendokumentation

