



## Ergebnisse

Die Rückmeldungen auf die Online-Umfrage vermittelten vor allem dank der Kombination aus qualitativen und quantitativen Fragen detaillierte Einblicke in die Wahrnehmung des Spiels.

Die Auswertung der FKS bezüglich des Flow-Erlebens zeigte im Vergleich zu den Referenzwerten in der Methodendokumentation zwar ein gutes Ergebnis (Flow-Wert 6,2), so war Flow gerade bei Duellen zwischen menschlichen Spielern stark ausgeprägt, doch meist waren die KI-Gegner den Spielenden überlegen und störten so das Gleichgewicht der optimalen Auslastung. Zudem gab es eine Spielmechanik, die in einigen Fällen als Kontrollverlust und damit als Flow-Bruch wahrgenommen wurde. Die Erkenntnisse wurden nachfolgend in der Fokusgruppe bestätigt und mögliche Lösungswege diskutiert.

Weiterhin wurden über die Umfrage einige Usability-Probleme im Menü-Interface sowie in der Online-Lobby identifiziert.

Doch auch positiv aufgefallene Elemente wurden in der Umfrage berücksichtigt. So wurde z.B. festgestellt, dass insbesondere das erfolgreiche Ausführen raffinierter Manöver im Spiel zu positiven Erlebnissen führt. Auch Interface, visuelle Gestaltung und Sound-design wurden sehr positiv bewertet.



## Learnings

- Nachvollziehbarkeit und Kontrollierbarkeit aller Spielmechaniken ist wichtig für Flow-Erleben
- Positives Erleben entsteht u.a. durch das Meistern anspruchsvoller Manöver

## Weitere Informationen:

[Projekt auf UUX Webseite](#) 



Ansprechpartner: Manuel Kulzer  
m.kulzer@kompetenzzentrum-usability.digital



## Projektpartner

Couch in the Woods Interactive ist ein Entwicklerstudio aus dem Schwarzwald. Das Team entwickelt Spiele mit lokalem Multiplayer für gemeinsame Spielerlebnisse auf der Couch.

*„Die Möglichkeiten von Machine Learning in Games stehen erst am Anfang“*

Markus Weiß



[www.couchinthewoods.de](http://www.couchinthewoods.de)

