Recherchebericht – Gamification

Inhalt

[Begriffe 2](#_Toc498626630)

[Konzepte 3](#_Toc498626631)

[Aspekte 4](#_Toc498626632)

[Literatur 5](#_Toc498626633)

# Begriffe

Dummy

# Konzepte

## Spielfortschritt und Achievementsystem

Der Spielfortschritt kann durch verschiedenste Elemente visualisiert und dem Spieler vermittelt werden. Beispielsweise könnten ein Punktesystem, Level und Fortschrittsbalken eingeführt werden um Abzeichen/ Badges oder anderweitige Zertifikate zu erlangen. Durch einen solchen Fortschrittsmechanismus innerhalb des Spiels bekommen die Spieler eine Rückmeldung über ihre individuellen Leistungen und erlangen zugehörige Belohnungen. Außerdem ist durch zum Beispiel einen Fortschrittsbalken die Möglichkeit gegeben einen Überblick über seinen eigenen Wissensstand unter dem Weiterbildungsaspekt zu erlangen und sich mit anderen Spielern zu vergleichen und sich an ihnen zu orientieren. Dieser Vergleichsaspekt kann könnte im einfachsten durch ein anonymisiertes Score-Board realisiert werden, dann können sich die Spieler untereinander orientieren, müssen aber keine Demütigung oder ähnliches befürchten.

## Belohnungssysteme

Belohnungssysteme sind bei Spielen generell ein sehr wichtiger Aspekt, denn sie sind die einzige Möglichkeit dem Spieler direkt etwas „zurück zu geben“ um ihn dafür zu belohnen, dass er spielt, seine Leistung anzuerkennen und es schafft dadurch Anreize auch zukünftig weiter zu spielen. Bezogen auf den Bildungsaspekt ist das ein unheimlich großer Faktor. Generell sind Belohnungen in Form von Gegenständen, wie Ausrüstung und Tools, Power-Ups, anderer virtueller Güter oder Boni möglich. Die Anwendbarkeit der meisten Belohnungsformen unter dem Weiterbildungsaspekt ist aber fraglich.

## Storytelling

Eine Story ist ähnlich eines Fortschrittsystems, sie zeigt dem Spieler auch ein Progress, aber sie ist motivierender für ihn weiter zu machen. Sie bringt eine zusätzliche Dynamik in das Spiel und kann auch ein taktisches Element haben, wenn sie die Spielweise des Anwenders adaptiert und sich dynamisch anpasst. Dadurch können beispielsweise individuelle Quests geboten werden, welche sich auf den Spielerfortschritt oder Punktescore auswirken geboten werden.

## Zeitdruck

Zeitdruck kann sich auf ein Spiel sehr unterschiedlich auswirken. Einerseits kann er die Spieler dazu bringen sich stärker auf die gesetzte Aufgabe zu fokussieren und äußere Umstände auszublenden, andererseits wird unter zu großem Zeitdruck ein richtiges Antworten auf die gestellte Frage schwerer und mitunter auch willkürlich. Der Zufall hat dann einen sehr großen Einfluss auf den Spielfortgang, aber er wirkt sich unterschiedlich stark auf alle Spieler aus und ist damit in dem Umfang eher schwer in den Spielfluss zu implementieren. Ein Kompromiss wäre, dass nach einer gewissen Zeit ein oder zwei falsche Antworten ausgeblendet werden. Dann kann auch eine Art der Strategie entstehen – der Kompromiss schnell zu Antworten und eventuell mehr Punkte zu kassieren oder einen sichereren Weg zu gehen und dafür weniger Punkte zu bekommen.

# Aspekte

## Zielsetzung

Unser Ziel ist die Entwicklung einer Android Applikation zur Erlernung und Festigung von Wissen im Rahmen der betrieblichen Weiterbildung. Dabei soll im weitesten Sinne ein „Serious Game“, welches die Aspekte der Gamification bis zum äußersten ausreizt, entwickelt werden. Im Fokus steht dabei hauptsächlich der Spielspaß des Anwenders. Er soll durch die, im folgenden erläuterten Spielmechaniken zum Spielen animiert werden und sich das eigentliche Wissen, dessen Vermittlung der Kernaspekt der Anwendung ist, spielerisch erarbeiten und festigen. Die Umsetzung der Anwendung erfolgt in Form eines Quiz.

## Rahmenbedingungen

## Feedbackmechanismen

## Spielmechaniken

# Literatur

**Im aktuellen Dokument sind keine Quellen vorhanden.**