**Abstract  
  
Trials of the Everyday**

**Kurzbeschreibung**

„Trials of the Everyday“ ist eine mobile Fitness-App, die Elemente eines Dungeon-Crawlers mit realen Fitnessdaten verbindet. Spieler sammeln durch Apple HealthKit erfasste Schritte, Kalorien und weitere Werte, um im Spiel Dungeons zu erkunden und Kämpfe zu bestreiten. Das Projekt kombiniert Fitnessmotivation mit Gamification-Mechanismen und untersucht zusätzlich die Wirkung von Dark- und Bright-Patterns in einem Gacha-Shop.

**Kurzbeschreibung**

Das Projekt **„Trials of the Everyday“** verfolgt das Ziel, Spielerinnen und Spieler zu mehr Bewegung im Alltag zu motivieren, indem Fitnessaktivitäten direkt in ein unterhaltsames Spiel integriert werden. Über Apple HealthKit erfasste Daten wie Schritte, Herzfrequenz, Kalorienverbrauch oder Schlafmuster werden in Stat Points umgerechnet, die den Charakter im Spiel stärken und den Fortschritt in Dungeon-basierten Abenteuern ermöglichen. Das Gameplay umfasst rundenbasierte Kämpfe, Charakteranpassungen und ein Belohnungssystem, das eng mit den realen Fitnessleistungen verknüpft ist. Darüber hinaus wurde ein Gacha-Shop implementiert, der sowohl manipulative („Dark Patterns“) als auch transparente („Bright Patterns“) Mechanismen enthält. Im Rahmen der Evaluation wird eine externe Umfrage eingesetzt, um die Wahrnehmung dieser Muster durch die Nutzer zu erfassen und deren Wirkung zu untersuchen. Durch die Kombination von Fitness-Tracking, Gamification und Forschungsansätzen stellt „Trials of the Everyday“ eine innovative Mischung aus Gesundheitsförderung und Spielspaß dar.

**Projektmitglieder**

* Tobias Pummer – Matrikelnummer: s2210237027