

Welchen Nutzen bietet das Spiel dem Nutzer und wie kann dieser besser ins Spiel integriert werden?

Es bietet dem Spieler einen Vergleich, also einen Anhaltspunkt zur Selbstreflexion, da das Spiel eine Abstraktion der Domäne Prokrastination darstellen soll. Der Spielablauf soll die Realität in abstrakter Form darstellen, daher werden Prozesse wie Aufgaben und Aktivitäten abgebildet, bei welchen sich der Spieler frei entscheiden kann, ob er partizipieren möchte. Um den Spieler dazu zu bewegen, eine realistische Verhaltensweise aufzuweisen, werden Aktivitäten welche Prokrastination hervorbringen farbliche und mit weiteren visuellen Mitteln abgehoben. Da einer der Hauptauslöser der Prokrastination das Verwalten von Aufgaben und Aktivitäten ist, soll dies im Spiel durch eine Auswahl von Aktivitäten dargestellt werden, welche es zu verwalten gilt. So sollen die Problemräume der Prokrastination abgebildet werden. Sichtbare Parameter, wie zum Beispiel die Gesundheit oder der Stresszustand, sollen den Umgang sowie die Vermittlung von Problemen erleichtern. Lösungsansätze, wie eine vorteilhafte Aufteilung der Aufgaben sollen durch das Verwalten verschiedener Aufgaben stimuliert werden. Vorstellbar wäre auch die Erweiterung des Spiels um ein Hinweis-System, welches dem Spieler Hinweise zu einem besseren Umgang anzeigt.

Wie kann das Spiel weniger mechanisch und stärker durch intrinsische Motivation gesteuert werden?

Vorausgesetzt, es gäbe einen größeren Zeitraum zur Ausarbeitung des Projektes, könnte die Horizontale Ausarbeitung des Spiels durch komplexere Aktivitäten wie Mini-Spiele, Musik, der visuellen Darstellung usw. zu einem intrinsischen Verhalten führen, da Aktivitäten tatsächlich attraktive Alternativen zu den Aufgaben währen.

Unter den aktuellen Bedingungen soll ein intrinsisches Verhalten durch die visuelle und akustische Darstellung sowie den Spielmechaniken erzeugt werden. Attraktivere Aktivitäten sollen den aktuellen Überlegungen nach farblich, vom Kontrast und in ihrer Größe hervorstechen. Unattraktive Aufgaben hingegen sollen durch triste farbliche Darstellung, geringeren Kontrasten und geringeren Größen nicht hervorstechen, um von ihnen abzulenken. Des Weiteren sollen unattraktive Aufgaben funktional sehr langwierig und eintönig wirken. Zum Beispiel kann möglicher Fortschritt an den Aufgaben nur sehr langsam voranschreiten. Eine weitere Möglichkeit wäre die Ausübung von Aufgaben schwerer zu gestalten, dies wäre jedoch keine Option für den Rapid-Prototype.

Was motiviert den Spieler dazu die produktiven Aufgaben zu erledigen?

In der aktuellen Iteration des Projekts sind dafür lediglich die Enden zuständig, welche je nach Aufgabenzustand anders sein sollen. Es ist denkbar, dass das Projekt um einen sozialen Aspekt erweitert wird, wie zum Beispiel Telefonate mit der Familie des Protagonisten, welche einen zum Arbeiten auffordern oder einen an das Arbeiten erinnern. Ein Problem hierbei wäre, dass dies unter Umständen die Erstellung einer Storyline bedürfen würde, was das Projekt horizontal ausbauen und eine Implementation innerhalb der Laufzeit des Moduls erschweren würde. Der Grund, warum der Spieler nicht zu anderen Spielen wechselt, soll sich in der Dauer der Spielerfahrung finden. Ein Durchgang des Spiels soll von überschaubarer Länge sein, so dass der Spieler nicht das Bedürfnis verspürt zu wechseln. Dieser Ansatz soll aber noch getestet, und wenn nötig, iteriert werden.

Was lernt der Spieler, wenn er das System, welches über Parameter verfügt, lediglich „min-maxed“? Wie kann der Lerneffekt auf die Realität, ohne Parameter, übertragbar gemacht werden?

Zu einem gewissen Punkt liegt es am Spieler selbst wie sehr dieser sich auf das Spiel einlässt, um die konkreten Lösungsansätze zu lernen oder wie sehr dieser einfach nur versucht das Spiel so effizient wie möglich zu gewinnen. Als Entwickler liegt es an uns daran den besten weg zu finden den Spielern diese Lösungsansätze zu vermitteln und dabei in den Rahmen unserer Projekt Vorsätze zu bleiben. Wenn den Spieler, zu offensichtlich, direkte Lösungswege erklärt werden, stellt sich die Frage welchen Mehrwert es gibt unser Projekt als Spiel zu konstruieren, wenn ein Fließtext denselben nutzen hätte, und wenn wir die Spielmechaniken zu schlecht einsehbar machen und dem Spieler zu wenig erklären, laufen wir in die Gefahr, dass dieser zu sehr Verwirrt ist und nichts vom Spiel mitnehmen kann. In gewissermaßen dient unser Spiel als eine Abstraktion und Veranschaulichung der Realität ohne Parameter und Spielmechaniken, welche viel komplexer und schwerer verständlich ist, und es ermöglicht dem Spieler das Problem aus einer neuen Perspektive zu betrachten und über den Einfluss von Aspekten wie Stress und Gesundheit nachzudenken, welche ja in unserem Spiel Darstellungen von Aspekten der Realität sind, auch wenn nicht so gut einsehbar.

Was ist der fundamentale Unterschied zwischen Aufgaben und Aktivitäten?

Im Hinblick auf den Rapid Prototype sind beide Aktionen sehr ähnlich, lediglich Darstellung und Konsequenz werden anders sein. Dies gilt aber auch im Allgemeinen für die verschiedenen Aktivitäten. Es wird im Projekt zwischen Aufgaben und Aktivitäten unterschieden, da Aufgaben als „Produktiv und Unattraktiv“ und Aktivitäten als „Unproduktiv und Attraktiv“ kategorisiert wurden. Diese Unterscheidung könnte auch unter Aktivitäten festgehalten werden, wobei hier zwischen produktiven und unproduktiven Aufgaben unterschieden werden könnte.

Wie können Konsequenzen der Aktionen den Spieler antreiben?

Die Konsequenzen sollten dem Spieler bereits zu Beginn vermittelt oder mindestens impliziert werden, da sie benötigt werden, um dem Ziel Bedeutung zu geben. Im Rapid Prototype werden die Konsequenzen lediglich zwischen Sieg und Niederlage unterscheiden. Unter Verwendung von multiplen Enden wäre es jedoch vorstellbar, die Enden als Motivation für den Spieler zur Experimentation mit den Spielsystem zu verwenden.

Muss die Spielfigur zwingend durch den Raum laufen können?

Nein, dies soll daher auch erst in dem funktionalen Prototypen in Verwendung kommen.

Wie können Sie den Fokus stärker auf die kernrelevanten Interaktionen und Entscheidungen legen?

Die Interaktionen und Entscheidungen sollten in den PoCs näher beleuchtet werden. Im Spiel sollten die Interaktionen und Entscheidungen weitere visuelle Konsequenzen tragen, die durch die Fähigkeit der Spielfigur, durch den Raum zu laufen, weiter betont und nicht verringert werden sollen.

Wie genau werden die Lösungsansätze zur Bewältigung von Prokrastination vermittelt?

In unserer jetzigen Iteration ist die Idee, dass dem Spieler zwar gewisse Spielmechaniken, wie Parameterleisten des Stresses und Gesundheitszustands zwar einsichtbar gemacht werden ihm diese aber nicht sonderlich zu erklärt werden und den Spieler erst durch Trial and Error dazu zu gebracht wird sich Strategien aufzubauen, welche ihm Lösungsansätze zur Bewältigung von Prokrastination in der Realität geben.

Sollten einzelne, aktuell sichtbare UI-Elemente eventuell in bestimmten Spielsituationen ausgeblendet werden, um den Fokus zu lenken und eine realistischere Entscheidungssituation zu simulieren?

Dies ist zum aktuellen Projektstand noch schwer zu beurteilen. Um eine informierte Entscheidung zu treffen, wäre es sinnvoll den Rapid Prototype anzufertigen und die verschiedenen Situationen zu testen. So wäre es möglich auf bestehenden Systemen zu iterieren und bei Bedarf die UI-Elemente zu reduzieren oder zu entfernen.