

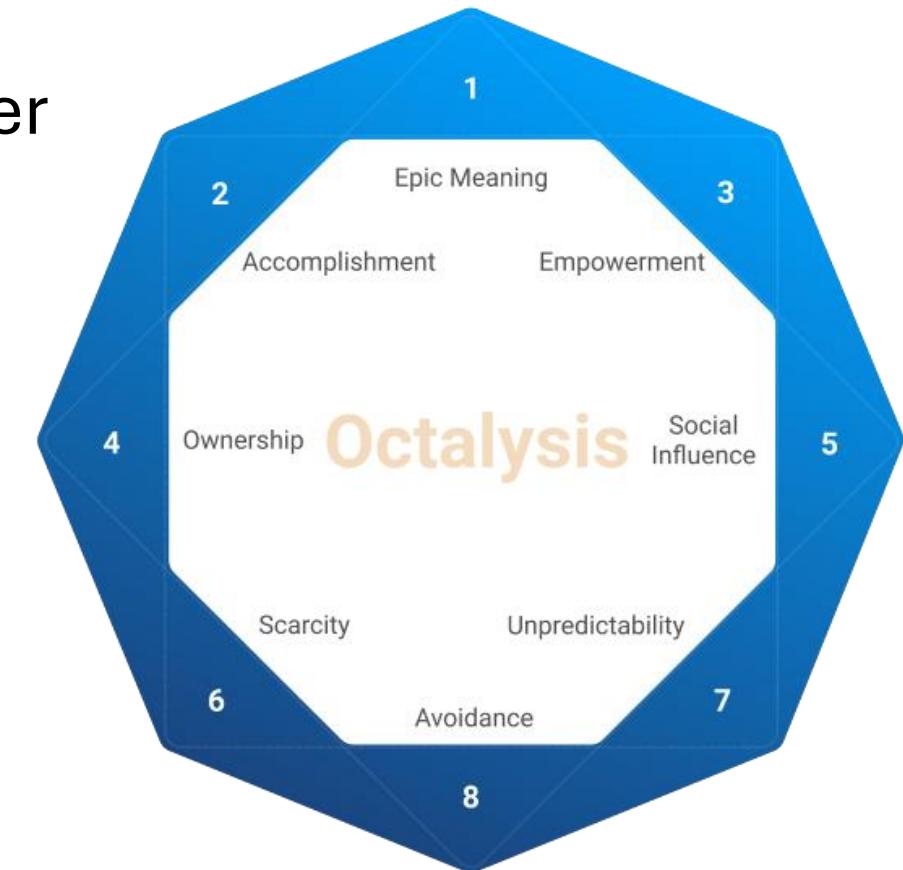
Interim Präsentation Master Projekt  
‘27.11.2025 / David Strauß

# Ziel/Hypothese

- Das Ziel ist es ein Spiel zu entwickeln welches, basierend auf wissenschaftliche Ansätze, die Spieler zu täglichem Spazierengehen motiviert.
- Hypothese: Mittels gezieltem Einsetzen von Motivationsstrategien in Videospielen lassen sich Leute leichter motivieren

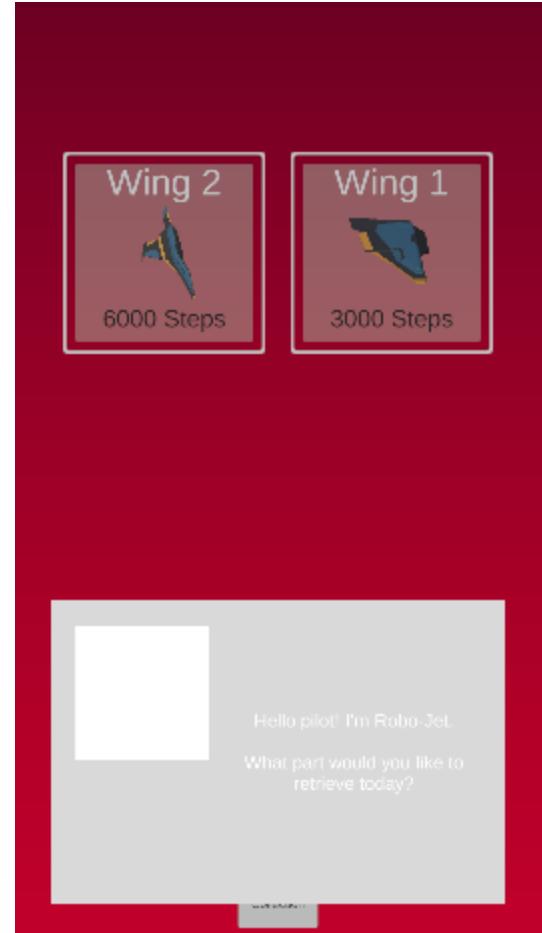
# Methoden

- Eingesetzte Frameworks: Hauptsächlich halte ich mich an das Octalysis Framework, und stütze mich zusätzlich auf das Behaviour Change Wheel.
- Wissenschaftliche Methoden: Prototyping, User Tests



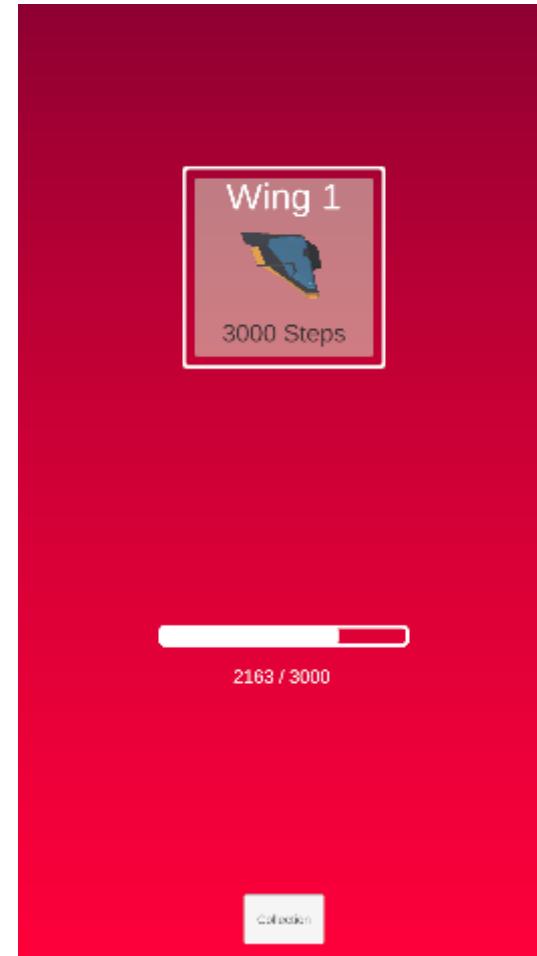
# Status

- Basic Dialog System



# Status

- Schritte werden am Handy mittels Schrittzähler getrackt und mittels progress bar angezeigt



# Status

- Gesammelte Teile können in der Collection angeschaut werden



# TODOs

Bis 11.1.

- Intro Sequenz – um Narrative/Story zu erklären
- Viel Content „generieren“ (Quests, Dialoge, Portraits für die Dialoge)
- Badges für bestimmte Aktivitäten (zB Wetter oder Tageszeit bedingt)

# TODOs

## Über die Semesterferien

- User Tests

# Literatur

- Michie, S., Van Stralen, M., & West, R. (2011). The behaviour change wheel: a new method for characterising and designing behaviour change interventions. *Implementation science*, 6(1), 42.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R., & others (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (pp. 1722).
- Sinclair, J., Hingston, P., & Masek, M. (2007). Considerations for the design of exergames. In *Proceedings of the 5th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australia and Southeast Asia* (pp. 289–295). Association for Computing Machinery.
- Weber, P., Gronewald, L., & Ludwig, T. (2022). Reflection on the Octalysis framework as a design and evaluation tool.. In *GamiFIN* (pp. 75–84).
- Song, H., Kim, J., Tenzek, K., & Lee, K. (2013). The effects of competition and competitiveness upon intrinsic motivation in exergames. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1702–1708.