

Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android

Thema:

Entwicklung eines Real-Walking RolePlayingExergames für Android

Art:

BA, MA

Betreuer:

Martin Brockelmann

Student:

Tobias Goelz

Professor:

Christian Wolff

Status:

in Bearbeitung

Stichworte:

Game, Android, Training, Gamification

angelegt:

2014-10-20

Antrittsvortrag:

2016-01-27

Hintergrund

Rollenspiele wie 'World of Warcraft' oder 'Final Fantasy' gehören zu den beliebtesten Computerspielen aller Zeiten. Dies liegt unter anderem daran, dass sie es schaffen, den menschlichen Drang nach Verbesserung spielerisch zu befriedigen und dadurch dem Nutzer zu einem Erfolgserlebnis zu verhelfen. Ziel dieses Projektes ist es, dieses Prinzip mit echter sportlicher Betätigung (Laufen) zu verbinden, um dem Spieler zu mehr Bewegung zu motivieren. Dabei soll es sowohl möglich sein, die App für kurze Strecken/Zeiträume wie den Weg zur Schule/Arbeit oder die Mittagspause zu nutzen, als auch für längere Entfernungen wie eine Wanderung.

Zielsetzung der Arbeit

Umsetzung eines komplexen und vielschichtigen Rollenspiels, welches mit einer Schrittzähler-Funktion kombiniert wird, um durch ein möglichst unterhaltsames Spielprinzip den Nutzer zu animieren, sich zusätzlich zu Bewegen.

Umfang:

- Rollenspiel kann durch verschiedenste Aspekte erweitert werden (Klassen, Fähigkeiten/Talente, Ausrüstung, verschiedene Gegner, Quests, (Zufalls)Ereignisse, etc)
- Ein „Spieler vs. Spieler“ Modus könnte hinzugefügt werden.
- Monetarisierung über „In-Game-Transaktionen“ wäre denkbar
- Veröffentlichung im Play-Store

Konkrete Aufgaben

Umsetzung des Rollenspiels und des Schrittzählers. Für das Spiel selber ist zu beachten, dass es:

- einfach zu Bedienen bleiben soll (nach Möglichkeit Einhändig und während des Laufens)
- auch für Kinder/Casual Gamer verständlich, dennoch Komplex genug sein muss um auch Profis zu motivieren (Prinzip: „Leicht zu erlernen - Schwer zu meistern“)

desweiteren soll der Schrittzähler so umgesetzt werden, dass er:

- nur mäßig Energie benötigt
- er unabhängig von Position, Internetverbindung etc. arbeitet (Das Spiel sollte auch auf Bergen, in Wäldern etc. zuverlässig arbeiten)
- lieber „großzügig“ arbeitet als den Spieler zu verärgern. Die User Experience des Spiels ist wichtiger als ein eventuelles Ausnutzen der Spielmechanik zu verhindern.

Erwartete Vorkenntnisse

Unter anderem werden voraussichtlich folgende, während des Studiums erworbene, Fähigkeiten angewendet um das Projekt zu realisieren: (Android) Programmierung, Multimedia Engineering, evtl.3D-Modellierung, Bildbearbeitung, Projektmanagement

Weiterführende Quellen

Nach Absprache mit dem Betreuer.

From:
<https://wiki.mi.ur.de/> - MI Wiki

Permanent link:
https://wiki.mi.ur.de/arbeiten/real-walking_roleplayingexergames_fuer_android?rev=1453705707

Last update: 25.01.2016 07:08

