





Evaluation of the Game Exermon

Alf Inge Wang, Kristoffer Hagen, Torbjørn Høivik og Gaute Meek
Olsen



Bakgrunn

- Økning i stillesittende livsstil
 - Kontorarbeid
 - Bruk av digital media
 - Helseproblemer
- Exergaming - del av en løsning på problemet?

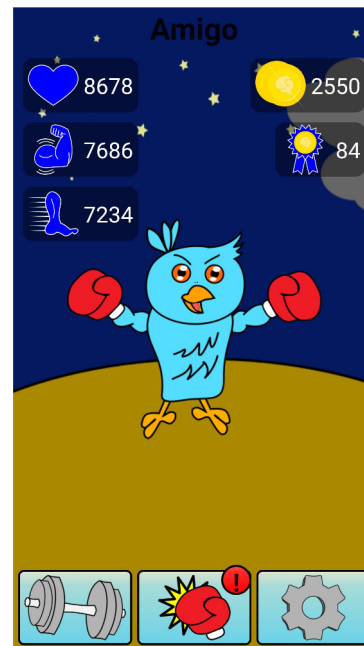
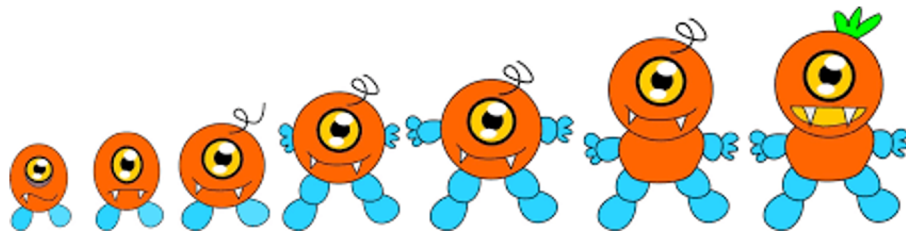
Exermon

- Inspirasjon - Pokémon Go + Tamagotchi
- Styrkebasert
 - Utradisjonell målgruppe
- Velger personlig monster
- Tredelt gameplay
 - Trening - utvikling av monster
 - Planlegging
 - Fighting



Trening - Utvikling av monster

- Styrkebasert
- Velger ønsket øvelse
- Akselerometer
- Nærhetssensor
- Endrer "stats" og utseende
- Juks



Fighting

- Førstepersons boksespill
- Arena Mode
 - Høyere rangering (rank) = vanskeligere motstandere
- Boss Fight
 - Stor belønning, basert på spillerens “stats”
 - Motiverer til trening hver uke
- Friend Fight
 - Stats til motstander, styrt av spillet



Evaluering av Exermon

- Resultater for ulike aspekter:
 - **Fysisk:** 50% av testbrukere hadde økning i mengde trening
 - **Motiverende:** Motiverende å slå venner, få 'badges' og utvikle monsteret
 - **Fornøyelse:** Alle testbrukere likte spillet, spesielt fighting
 - **Engasjerende effekt:** Stor variasjon hos testbrukerne
 - **Spillkontroll, progresjon og sosial interaksjon:** Blandede følelser rundt progresjon og vanskelighetsgrad, men spillet var greit å forstå.