




  
**museum4punkt0**

# Ping! Die Museumsapp

## *Infografik Gamemechaniken*


**STIFTUNG  
HUMBOLDT FORUM**  
 IM BERLINER SCHLOSS




**gamelab.berlin**

**NEU  
START  
KULTUR**

Gefördert durch:  

 Die Beauftragte der Bundesregierung  
 für Kultur und Medien  
  
 aufgrund eines Beschlusses  
 des Deutschen Bundestages



## Ping! Die Museumsapp

Die Anwendung soll aus dem Game Design bekannte Designelemente der Usermotivation nutzen und eine neue Form der personalisierten Interaktion mit dem Objekt ermöglichen.

Im Rahmen von „Ping! Die Museumsapp“ sollen prototypische Verfahren und Möglichkeiten der Interaktion entwickelt und erprobt werden.

**Die Infografik informiert über  
verwendete oder geplante  
Gamemechaniken und präsentiert  
ausgewählte Umfrageergebnisse.**

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss / Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein



# Inhaltsverzeichnis

**1** Prozessübersicht

**2** Gamemechaniken

**3** Onboarding

**4** Objekte Tinder  
und erster Chat

**5** Auf der Suche nach  
dem Exponat

**6** Am Exponat

**7** Weitere Gamemechaniken

**8** Nach dem Museum

# Playersjourney

1



Onboarding

Objekte Tinder  
und erster Chat

Auf der Suche  
nach dem Exponat

Am Exponat

Nach dem  
Museum

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss / Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein



# Serious Game oder Gamification?

Wir nennen es gerne eine Playful Experience.



## Gamemechaniken

- Sind nicht nur Spielregeln
- Auch Visualität, Narration, Screentransitions uvm. gehören dazu
- Gamemechaniken sind eigentlich alles, was das Spielverhalten beeinflusst

# Onboarding

3

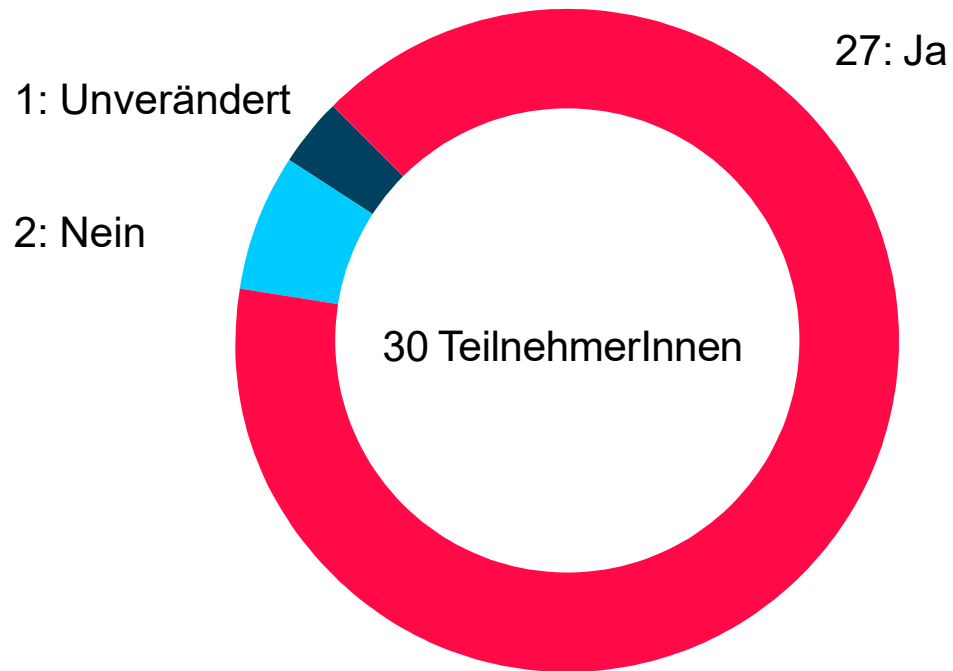
Onboarding entführt den Spieler in die Welt des Spiels. Während früher Tutorials üblich waren, lernen Spieler heute am besten während des Gameplay.

## 7 Gamemechaniken

- Ownership: Persönliche Ansprache. Deine Reise. Deine Objekte
- Meaning/Purpose: Werde zum Entdecker. Verstehe die Welt besser
- Storytelling: Begrüßung durch Alexander von Humboldt
- Socializing: Trete in Kontakt mit anderen Wesen
- Meaningful Choices: Wähle im Chat eine passende Antwort aus
- Dialogue Tree: Führe einen Dialog

# Konnten Sie durch „Ping! Die Museumsapp“ einen persönlicheren Bezug zum Objekt finden?

3





# Objekte Tinder und erster Chat



Spiele bieten häufig eine Core Mechanik. Ist dieses Grunderlebnis spannend und unterhaltsam, kann es über einen langen Zeitraum, manchmal Jahrzehnte, den Spieler faszinieren.

## 15 Gamemechaniken

- Eyecandy: Inszenierung des Objektdetails in der Objektetinderfunktion
- Secret: „Geheimnisvolle“ Ankündigung des Objekts in den Objekteankündigungen
- Scarcity: Nicht jedes Objekt ist verfügbar, wenn der User es will.
- Surprise/Dice: Welches Objekt kommt als nächstes? Welches Objekt matched?
- Selection: Chatte mit einem Objekt deiner Wahl
- Branching Choices: Individueller Lernpfad auf Basis eigener Entscheidungen

- Storytelling Begrüßung und Onboarding durch ein Exponat
- Socializing: Trete in Kontakt mit dem Exponat
- Dialogue Tree: Führe einen Dialog
- Surprise: Exponate haben unterschiedliche Charaktere
- Meaningful Choices: Wähle im Chat eine passende Antwort aus
- Feedback/Responsive Narratives: Exponat reagiert auf die Eingabe
- Voting: Das Exponat fragt dich nach deiner Meinung.
- Consequences: Abbruch des Dialogs bei unpassendem Benehmen
- Cascading Informations: Partitionierte Objektinformationen (Micro-Learning/Info-Nuggets)

## Was sagen die User?

Das Dialogische ist wunderbar.  
Es bindet mich an das Objekt  
und hilft mir, mich intensiver  
damit auseinanderzusetzen.



4

# Auf der Suche nach dem Exponat

5

“When goals are clear, feedback relevant and challenges and skills are in balance, attention becomes ordered and fully invested.”

(Mihaly Csikszentmihalyi, *Finding Flow*, S. 31)

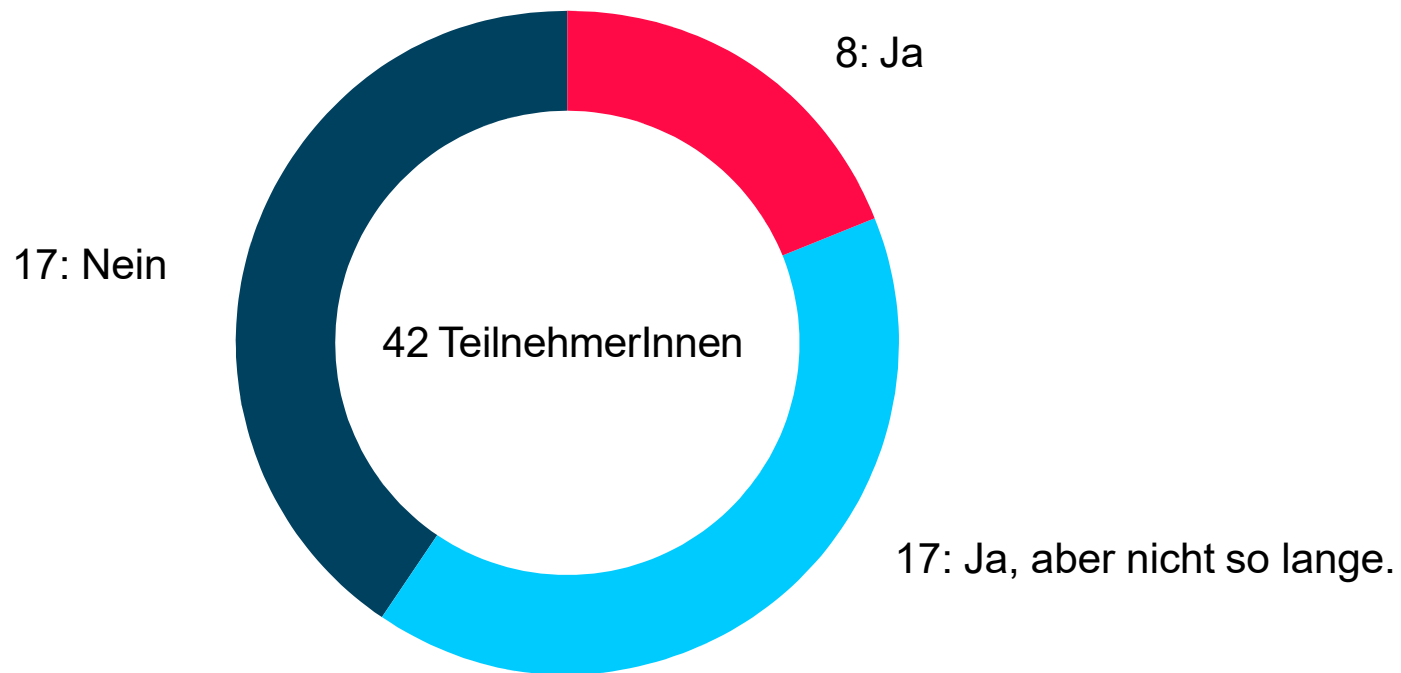
## 6 Gamemechaniken

- Establishing Spatial Playground: Der Museumsraum wird durch die Suche zum Spielplatz.
- Exploration: Bei der Suche des Exponates wird der Museumsraum spielerisch erschlossen.
- Riddle Solving: Die zu diesem Zeitpunkt vorhandene visuelle und kognitive Exponatsinformation verwandelt den Museumsraum in ein Rätsel.
- Archivement: Das Finden des Exponats fühlt sich als Bewältigen einer Herausforderung an.

- Discovery: Über die Discover Funktion können auch Exponate entdeckt werden, die nicht durch die Tinder-Logik vorgeschlagen worden sind, aber dennoch über die „Ping!-Funktion“ verfügen.
- Sandbox: Der Museumsraum wird zum Entdeckungsraum.

## Hätten Sie sich auch ohne die Anwendung mit den Exponaten beschäftigt?

5



# Am Exponat

6

Das Digitale soll dazu dienen, die Zauberkraft des analogen Ausstellungsstücks zu erschließen.

## 9 Gamemechaniken

- Naches/Caretaking: User können dem Exponat helfen („Kannst du mir sagen, wo ich herkomme?“).
- Micro-Challenges: User können von dem Exponat zu kleinen Challenges aufgefordert werden („Versuche, einmal meine Geste nachzuahmen, finde die verborgene Stelle.“).
- Micro-Quizzes: User können von dem Exponat Quizfragen gestellt bekommen („Wie alt bin ich?“).
- Micro-Socializing: User können von dem Exponat aufgefordert werden, die Hilfe anderer Besucher in Anspruch zu nehmen.

- Ownership: User entscheiden sich, das Exponat in die Sammlung aufzunehmen.
- Action: Das Aufnehmen eines Fotos besiegelt das Treffen.
- Reward: Das Bild des Exponats funktioniert als Reward.
- Completion: Der Core-Loop wurde einmal durchlaufen und wird abgeschlossen.
- Repeat Pattern: User können das bekannte Pattern erneut durchlaufen.



# Weitere Gamemechaniken



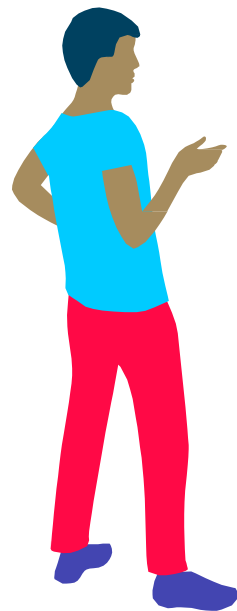
Ein Museum ist ein Archiv voller Antworten und Fragestellungen. Der Besucher empfindet dies als Labyrinth, durch das er sich einen Weg bahnen möchte. Um dies zu tun, muss er zahlreiche Hindernisse überwinden.

## 4 Gamemechaniken

- Unlocking: Extrainformation wird in der Sammlung bei ausgewählten Exponaten hinterlegt.
- Curiosity: Was gibt es noch über das Exponat zu erfahren? Durch die vorherigen Handlungen ist das Zusatzwissen valorisiert.
- Collection Building: Exponatfotos werden im Sammlungsbereich eingefügt. Noch leere Plätze erzeugen Affordanz, diese zu erfüllen.
- Quests: Mehrere Exponate werden zu Quests zusammengefasst.

## Was sagen die User?

It makes you  
look at the objects  
more closely.



7

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss / Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein



# Nach dem Museum



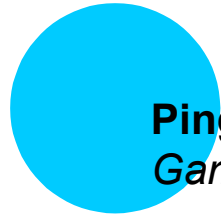
Wenn wirkliches Interesse für ein Thema/eine Person besteht, so möchte man gerne weiterhin darüber informiert werden. Deswegen gibt es Newsletter und soziale Netzwerke. „Ping! Die Museumsapp“ ermöglicht die Ansprache dieses Personenkreises auch zwischen den Museumsbesuchen.

## 2 Gamemechaniken

- Refreshing Content: Wenn zu einem Exponat neues Wissen hinzugefügt wurde, wird der User benachrichtigt.
- Unique Information: Wenn es eine Ausstellung o. ä. zu den Kategorien des Users gibt, wird dieses den „Ping! Die Museumsapp“-Nutzern mit dem spezifischen Interessenprofil mitgeteilt.

**„Das Spiel ist eine Problemlösungsaktivität,  
die mit einer spielerischen Einstellung angegangen wird.“**

Jesse Schnell, *Die Kunst des Gamedesigns*, 2016, S. 74



# Ping! Die Museumsapp

## *Gamemechaniken*

**Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein**  
Stand: März 2021

[CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

© Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss / Autoren: Thomas Lilge, Christian Stein

Die App wurde unter dem Namen „Mein Objekt“ entwickelt und heißt seit März 2021 „Ping! Die Museumsapp“.

