

Geneva Space Cruiser – Online-Tool zur Bewertung des prospektiven Gedächtnisses

Manual

Kontaktperson:

Sascha Zuber (Sascha.Zuber@unige.ch)

Letztes Update : 01.11.2021

WICHTIG :

Dieses Handbuch enthält eine seitenweise Anleitung zu den Aufgaben, die für die Online-Durchführung des Geneva Space Cruisers erforderlich sind.

Eine Demoversion des Geneva Space Cruisers (auf Deutsch) finden Sie [hier](#).

Falls Sie den Geneva Space Cruiser mit eigenen Mitteln reproduzieren möchten, können die in diesem Handbuch und in der Demoversion enthaltenen Informationen ohne Urheberrecht und kostenlos verwendet werden. Wir bitten Sie jedoch, in Ihren Projekten, die Daten aus dem Geneva Space Cruiser verwenden, auf die untenstehende Validierungsstudie zu verweisen:

Zuber, S., Haas, M., Framorando, D., Ballhausen, N., Gillioz, E., Künzi, M., & Kliegel, M. (2021) The Geneva Space Cruiser: A Fully Self-Administered Online Tool to Assess Prospective Memory across the Adult Lifespan. *Memory*. <https://doi.org/10.1080/09658211.2021.1995435>

Wenn Sie direkten Zugang zu unserem Online-Tool wünschen, um Ihre Daten in einem kollaborativen Kontext zu erheben, wenden Sie sich direkt bitte an uns (Sascha.Zuber@unige.ch).

Geneva Space Cruiser – Anleitung für Teilnehmende

1) Instruktionen und Training der Ongoing- und prospektiven Gedächtnisaufgabe

Seite 1

Bei dieser Aufgabe ist es Ihr Ziel, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Sie werden ein Raumschiff steuern, dessen Ziel es ist Sterne einzusammeln.

Für jeden eingesammelten Stern erhalten Sie 30 Punkte.

Um das Raumschiff zu steuern, können Sie die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen (oben, unten, links, rechts).

Vermeiden Sie Kollisionen mit Felsen.. Wenn Ihr Schiff einen der Felsen berührt, verlieren Sie 100 Punkte.

Versuchen Sie also den Felsen auszuweichen, indem Sie das Raumschiff darum herum steuern. Sie können die Felsen ebenfalls mit Raketen Ihres Raumschiffs zerstören.

Um Raketen abzufeuern, müssen Sie die Taste "F" drücken. Wenn Sie einen Felsen zerstören, erhalten Sie 30 Punkte.

Bitte klicken Sie auf "Weiter" um mit der Anleitung fortzufahren.

Seite 2

Auf den folgenden Seiten können Sie sich mit dem Spiel vertraut machen.

Zunächst werden Sie sich mit der Bewegung des Raumschiffs vertraut machen, in dem Sie die Pfeiltasten nach oben, unten, rechts und links benutzen.

Sie werden ebenfalls das Abfeuern von Raketen üben, indem Sie die Taste "F" drücken.

Drücken Sie auf "Start", um mit dem Training zu beginnen.

Seite 3

Drücken Sie die rechte Pfeiltaste (auf der Tastatur), bis das Raumschiff den rechten Rand des Bildschirms berührt.

Seite 4

Drücken Sie die linke Pfeiltaste (auf der Tastatur), bis das Raumschiff den linken Rand des Bildschirms berührt.

Seite 5

Drücken Sie die Pfeiltaste nach oben (auf der Tastatur), bis das Raumschiff den oberen Rand des Bildschirms berührt.

Seite 6

Bitte drücken Sie die Pfeiltaste nach unten (auf der Tastatur), bis das Raumschiff den unteren Rand des Bildschirms berührt

Seite 7

Sehr gut! Jetzt können Sie das Abfeuern von Raketen üben, indem Sie die "F"-Taste drücken.

Seite 8

Bitte drücken Sie die "F"-Taste

Seite 9

Bitte drücken Sie erneut die F-Taste

Seite 10

Sehr gut! Bedenken Sie, dass Ihr Raumschiff ebenfalls Treibstoff benötigt.

Sie können die Tankanzeige durch Drücken der "C"-Taste anzeigen.

Sobald sich die Tankanzeige im roten Bereich befindet, können Sie Treibstoff nachtanken indem Sie die Leertaste (Space) drücken. Wenn Sie zur richtigen Zeit tanken, erhalten Sie 300 Punkte.

Wenn Sie vergessen aufzutanken, wird der Tank zwar automatisch aufgefüllt, aber Sie erhalten keine Punkte.

Drücken Sie auf "Start" um sich mit der Tankanzeige Ihres Raumschiffes vertraut zu machen.

Seite 11

Bitte drücken Sie die C-Taste, um die Tankanzeige anzuzeigen

Seite 12

Bitte drücken Sie erneut die C-Taste, um die Tankanzeige anzuzeigen

Seite 13

Sehr gut. Da Sie nun mit den verschiedenen Elementen des Spiels vertraut sind, können Sie das komplette Training zur Übung durchspielen.

Zusammenfassung der Ziele:

- Versuchen Sie Sterne einzusammeln – für jeden Stern erhalten Sie 30 Punkte.
- Versuchen Sie den Felsen auszuweichen – für jede Kollision verlieren Sie 100 Punkte.
- Für jeden zerstörten Felsen erhalten Sie 30 Punkte.
- Versuchen Sie Treibstoff aufzutanken – für jedes Mal Tanken (wenn die Treibstoffanzeige im roten Bereich ist) erhalten Sie 300 Punkte.

Wichtige Erinnerung:

- Pfeiltasten- das Raumschiff navigieren.
- F - Raketen abfeuern.
- C - Tankanzeige anzeigen.
- Leertaste - Treibstoff auftanken

Nun können Sie das Training durchführen.

Drücken Sie auf "Start", um das Training zu beginnen.

Seite 14

Das Training ist beendet.

Seite 15

Sehr gut. Sie haben das Training abgeschlossen.

Wenn Sie dieses Spiel das nächste Mal spielen, sind die Ziele die gleichen wie bei diesem Training.

Bitte klicken Sie auf "Weiter".

2) Filler task – Verzögerungsphase

>> Fügen Sie Ihre Anweisungen für die Fülleraufgaben oder Fragebögen der Verzögerungsphase ein.

In der Demoversion des Geneva Space Cruisers haben wir eine einfache Zahlen-Symbol-Aufgabe wie folgt verwendet:

Stimuli:

- 1 Bild als Beispiel
- 42 Bilder für die Aufgabe

Präsentationsformat und Antwortcodierung:

- Jedes Bild wird maximal 5000ms lang präsentiert (oder kürzer; es verschwindet, sobald der Teilnehmer antwortet).
- Für jedes Bild werden die Antwort (die ausgewählte Zahl) und die Reaktionszeiten (in ms) aufgezeichnet.
- Am Ende können Sie folgende Indikatoren berechnen:
 - die Anzahl der richtigen Antworten
 - die durchschnittliche Reaktionszeit für alle richtigen Antworten

Zahlen-Symbol-Test - Instruktionen

Seite 1

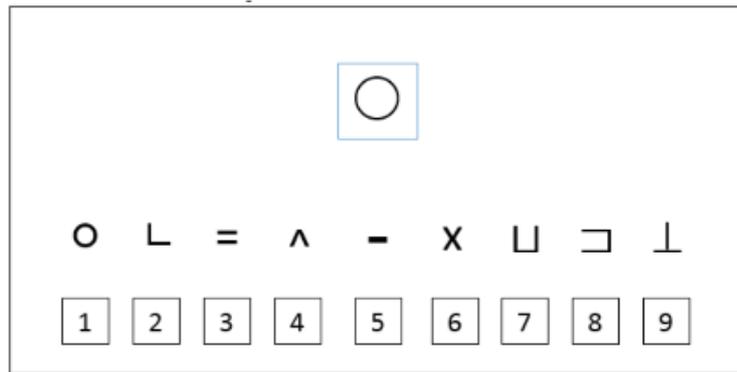
In der folgenden Übung werden wir Ihnen eine Reihe von 9 Symbolen zeigen. Jedes Symbol ist mit einer Zahl versehen.

Über diesen 9 Symbolen und Zahlen sehen Sie ein einzelnes Symbol in der Mitte des Bildschirms, welches **blau** eingerahmt ist.

Ihre Aufgabe ist es, so schnell wie möglich die Zahl zu wählen, die zu dem Symbol in der Mitte passt.

Seite 2 :

Hier ist ein Beispiel:



Die richtige Antwort für diese Symbolreihe ist die Zahl 1, da das Kreissymbol von der Zahl 1 begleitet wird (darunter). Um zu antworten müssen Sie auf "1" klicken (wie unten gezeigt):



Seite 3 :

Als nächstes beginnt die Aufgabe und Sie werden mehrere Serien von Symbolen und Zahlen sehen.

Zur Erinnerung: Ihre Aufgabe ist es, die Zahl zu wählen, die dem **blau** umrahmten Symbol in der Mitte entspricht. Bitte antworten Sie möglichst schnell und möglichst fehlerfrei.

Bitte klicken Sie auf "→", um die Aufgabe zu starten.

Cruiser Aufgabe

Als nächstes müssen Sie das Raumschiff so steuern, wie Sie es im Training gelernt haben.

Bitte drücken Sie "Start", um zu beginnen.

Ende

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, an dieser Studie teilzunehmen.

Ihre Antworten wurden aufgezeichnet.