

Game Interfaces

Gestaltung und Funktionalität

von Stefan Vollrath

Game Interfaces - Übersicht

- Mensch-Computer-Interaktion
 - Ziele von MCI
- User-Interfaces
 - Computergestützte User-Interfaces
 - Game-Interfaces als Unterkategorie zu User-Interface
- Game Interfaces
 - Unterteilung von Game-Interfaces
 - Tutorial vs. Intuitiv
 - Game-Interface Muster
 - Entwicklung von Game-Interfaces
 - Game-Interface am Beispiel von WoW

Game Interfaces - Mensch Computer Interaktion

„Human-computer interaction is a discipline concerned with the design, evaluation and implementation of interactive computing systems for human use and with the study of major phenomena surrounding them.”

Game Interfaces - Mensch Computer Interaktion

Ziele von MCI:

- Methoden und Prozesse für das Erstellen von Interfaces
- Methoden für die Implementierung von Interfaces
- Techniken zur Evaluierung und dem Vergleich von Interfaces
- Entwicklung neuer Interfaces und Interaktionstechniken
- Entwicklung beschreibenden und voraussagenden Modellen und Theorien der Interaktion

Game Interfaces - Übersicht

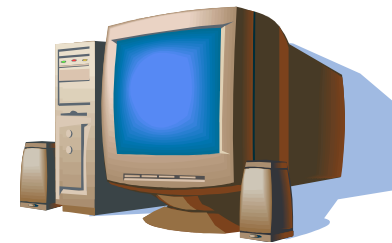
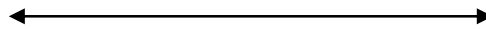
- ✓ Mensch-Computer-Interaktion
 - ✓ Ziele von MCI

- User-Interfaces
 - Computergestützte User-Interfaces
 - Game-Interfaces als Unterkategorie zu User-Interface

- Game Interfaces
 - Unterteilung von Game-Interfaces
 - Tutorial vs. Intuitiv
 - Game-Interface Muster
 - Entwicklung von Game-Interfaces
 - Game-Interface am Beispiel von WoW

Game Interfaces - User-Interfaces

User-Interfaces



Game Interfaces - User-Interfaces



Game Interfaces - User-Interfaces

Computergestützte User-Interfaces

„Alle Bestandteile eines interaktiven Systems (Software und Hardware), die Informationen und Steuerelemente zur Verfügung stellen, die für den Benutzer notwendig sind, um eine bestimmte Arbeitsaufgabe mit dem interaktiven System zu erledigen“ [DIN EN ISO 9241-110]

Game Interfaces - User-Interfaces

Game-Interfaces als Unterkategorie zu User-Interface

- Aufgliederung nach Audio, Visuell, Physisch, Neuronal
- Usability

Game Interfaces - Übersicht

- ✓ Mensch-Computer-Interaktion
 - ✓ Ziele von MCI

- ✓ User-Interfaces
 - ✓ Computergestützte User-Interfaces
 - ✓ Game-Interfaces als Unterkategorie zu User-Interface

- Game Interfaces
 - Unterteilung von Game-Interfaces
 - Tutorial vs. Intuitiv
 - Game-Interface Muster
 - Entwicklung von Game-Interfaces
 - Game-Interface am Beispiel von WoW

Game Interfaces - Game-Interfaces

Unterteilung von Game-Interfaces:

- Visuelle (GUI)
- Auditive (Soundausgabe und –eingabe)
- Physische (Rumblepad, Maus – Tastatur)
- Neuronale (Neuroheadset)

Informationsfluss:

- User → Game
- Game → User

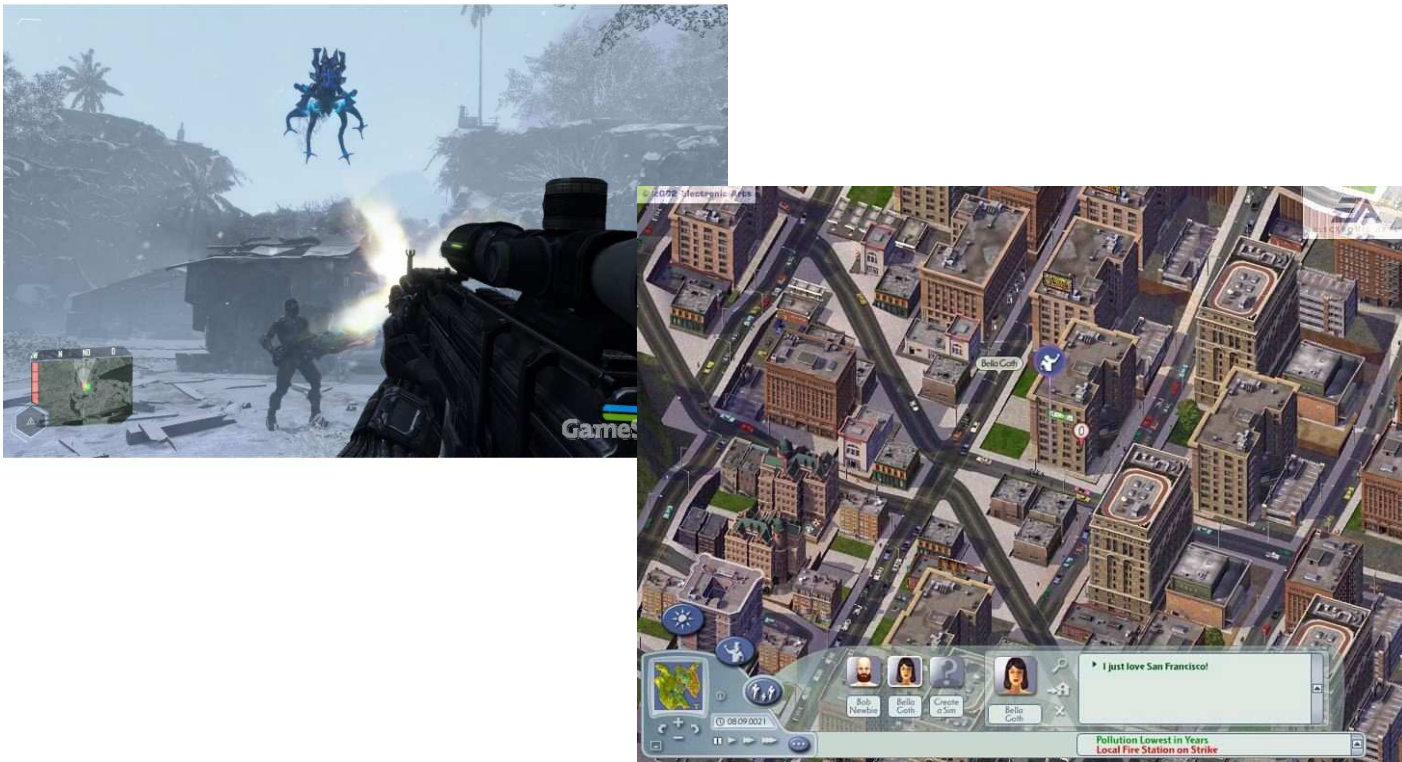
Game Interfaces - Game-Interfaces

Arten von Game-Interfaces (Neuronal)



Game Interfaces - Game-Interfaces

Tutorial vs. Intuitiv



Game Interfaces - Game-Interfaces

Game-Interface Muster

- Strategiespiele
- EGO-Shooter

Game Interfaces - Game-Interfaces

Entwicklung von Game-Interfaces

- 13 wichtige Prinzipien zur Entwicklung
- Unterteilen sich in:
 - Perceptual Principles
 - Mental Model Principles
 - Principles Based on Attention
 - Memory Principles

Game Interfaces - Game-Interfaces

Game-Interface am Beispiel von WoW



Game Interfaces



Game Interfaces

Fragen?