



BESCHREIBUNG

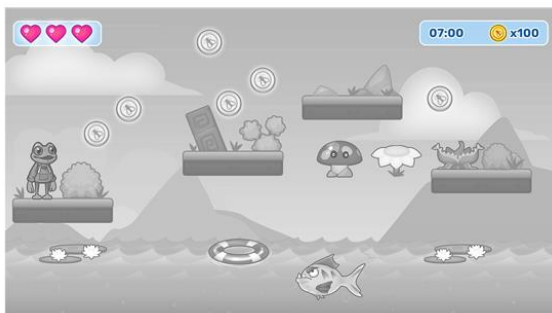
User Interfaces und User Experience (UI/UX)

Videospiele sind komplexe Systeme, die nur gut “laufen”, wenn alle ihre Komponenten perfekt im Einklang und geschickt entworfen sind, damit sie wirklich mitreißend sind. Game-UI (User Interface) zusammen mit Game-UX (User Experience) sind die wichtigsten Bestandteile eines Videospiels. Kurz gesagt, alles, was dem Nutzer erlaubt, mit dem Spiel zu interagieren: die Benutzeroberfläche mit allen Komponenten, die Spieler verwenden können, um zu surfen, Informationen zu finden und ihre Ziele zu erreichen.

Damit meinen wir alles, von den Funktionstasten, Slides, Abbildungen bis hin zu den Menüs, aber auch, wie und wo diese Elemente dargestellt werden. Ein UI-Designer muss all diese Elemente entwerfen und ebenso über deren Erscheinungsbild entscheiden. Sollen sie bunt, laut, auffällig oder eher subtil, minimal und nicht aufdringlich sein? Sollen sie zum Spiel gehören oder nur für den Spieler sichtbar sein? ... Der UI-Designer muss also eine gute Auswahl treffen, da der Erfolg eines Videospiels davon abhängig ist.

Der Unterschied zwischen Game-UI und Game-UX

Game-UI und Game-UX werden oft fälschlicherweise miteinander verwechselt, obwohl sie nicht das Gleiche sind. Ein praktisches Beispiel veranschaulicht wahrscheinlich besser den Unterschied als viele Worte. Nehmen wir z.B. das Auto: das User Interface beinhaltet alles, was du brauchst, um das Auto zu kontrollieren und mit ihm zu interagieren, also das Lenkrad, das Armaturenbrett, die Pedale, die Bremsen, usw. Die User Experience ist das Gefühl, das sich beim Autofahren einstellt. Wie sind die Bedienungselemente positioniert, um sie gut zu erreichen? Wie ist das Display des Armaturenbretts gestaltet, sind die Informationen leicht lesbar? Und wie ist das allgemeine Wohlbefinden während der Autofahrt? In diesem Sinne entspricht das Game-User-Interface all dem, was dem Spieler erlaubt, mit dem Spiel zu interagieren (Benutzeroberfläche, Bedienungselemente, Nachrichten, Symbole, mögliche Aktionen). Die User Experience (UX) dagegen bedeutet, wie sich ein Nutzer beim Spielen fühlt. Insofern ist die UX in gewisser Weise eine Folge des UI, auch wenn sie sich nicht darauf beschränkt. Für den Erfolg eines Spiels ist deshalb der Aufbau eines richtigen UI von großer Bedeutung. Dabei spielt die Auswahl der geeigneten Art von Game-UI eine wesentliche Rolle. Sie muss sich perfekt in die Erfahrungen und die Erzählung des Spiels integrieren.





Die Arten von Game UI

Wenn man ein Videogame spielt, taucht man in eine andere Welt ein und folgt der Geschichte des Spiels. Einerseits agiert man innerhalb des Spiels (mit Hilfe eines Avatars), andererseits befindet man sich auf der anderen Seite dieses Universums vor dem Bildschirm. UI-Elemente können innerhalb des Spiels vorkommen, (sodass sie nicht nur der Spieler sondern auch der Avatar kennt – wie die Münzen in unserem Beispiel, welche in der Welt verteilt sind) oder außerhalb des Spiels, dann sind sie nur dem Spieler bekannt (Das wären z.B. die Herzen oder der Lebensbalken in unserem Beispiel). Gleichzeitig können sie ein Teil der Geschichte des Spiels sein oder möglicherweise nur externe Elemente. Und natürlich können sie eine Kombination aus diesen Eigenschaften sein. Auf dem Moodle Kurs findet ihr hierzu ein Video, welches euch auch noch einmal die unterschiedlichen Arten von User Interfaces vorstellt.

Ein gutes Game-UI zu entwickeln, ist keine einfache Sache und erfordert eine gewisse Erfahrung in Bereichen wie Graphikdesign, Schrift, Farbe und Web-Design... Bereiche, in denen man mit der Ideenfindung und der Gestaltung von komplexen Benutzeroberflächen zu tun hat. Hier finden erneut viele Disziplinen zusammen.



AUFGABE

Nun dürft ihr selbst wieder aktiv werden. In der Aufgabe „Papier Prototypen“ habt ihr vielleicht schon eine konkrete Idee für das User Interface entwickelt. Falls nicht, solltet ihr euch spätestens jetzt darüber Gedanken machen, welche Elemente ihr dem Spieler über das Interface mitteilen möchtet.

Entwerft schließlich ein **Fertiges Interface** und setzt dieses Grafisch um. Bringt hierbei auch gleich die bisher entwickelten Elemente wie Spielecharakter, Welt, Gegner, Hindernisse und Sammelobjekte zusammen.

Damit solltet ihr zu einem „**Keyvisual**“ des Spiels gelangt sein. Ähnlich wie ein Screenshot aus dem Spiel. Damit habt ihr schließlich auch den finalen Look eures Spiels fertiggestellt.

