

# **Gestaltung interaktiver Umgebungen für die intuitive Bedienung in Mobile Games**

Laurids Kern

**DIPLOMARBEIT**

eingereicht am

Fachhochschul-Masterstudiengang

Mediendesign - Gamedesign

in Wien

im März 2016

© Copyright 2016 Laurids Kern

Diese Arbeit wird unter den Bedingungen der *Creative Commons Lizenz Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung Österreich* (CC BY-NC-ND) veröffentlicht - siehe <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/at/>.

# Kapitel 1

## Erklärung

Ich erkläre eidesstattlich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen nicht benutzt und die den benutzten Quellen entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Wien, am 1. März 2016

Laurids Kern

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Erklärung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Vorwort</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Abstract</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
5.1	Motivation . . . . .	9
5.2	Aufbau . . . . .	9
<b>6</b>	<b>User Interface</b>	<b>10</b>
6.1	Was ist ein User Interface . . . . .	10
6.2	Welchen Zweck muss ein UI erfüllen . . . . .	10
6.3	Einfluss verschiedener Bedienungsmethoden auf das UI . . . . .	10
6.3.1	Controller . . . . .	10
6.3.2	Maus und Tastatur . . . . .	10
6.3.3	Touchscreen auf Smartphones . . . . .	10
<b>7</b>	<b>User Interface in Smartphone Games</b>	<b>11</b>
7.1	Mobile Games vor dem Smartphone . . . . .	11
7.2	Veränderung der Bedienung durch einen Touchscreen . . . . .	11
7.3	Probleme die sich durch die Steuerung mit dem Touchscreen ergeben . . . . .	11
<b>8</b>	<b>Interaktive Environments</b>	<b>12</b>
8.1	Was sind Interaktive Environments . . . . .	12
8.1.1	Welchen Zweck erfüllen sie . . . . .	12
8.1.2	Interaktive Environments in Computer und Consolen Spielen . . . . .	12

8.1.3 Interaktive Environments in Smartphone Games . . . . .	12
8.2 Beispiele aus anderen Spielen . . . . .	12
<b>9 Gestaltung interaktiver Environments</b>	<b>13</b>
<b>10 Planes Projekt</b>	<b>14</b>
10.1 Was ist Planes . . . . .	14
10.2 Motivation . . . . .	14
10.3 Gestaltung der Bedienungselements in Planes . . . . .	14
10.3.1 User Interface . . . . .	14
10.3.2 Interaktive Environments in Planes . . . . .	14
10.3.3 Vergleichbare Spiele und deren Umsetzungsmethoden . . . . .	14
<b>11 Schlusswort</b>	<b>15</b>

**Kapitel 2**

**Vorwort**

## **Kapitel 3**

# **Zusammenfassung**

# Kapitel 4

## Abstract

# Kapitel 5

## Einleitung

5.1 Motivation

5.2 Aufbau

# Kapitel 6

## User Interface

6.1 Was ist ein User Interface

6.2 Welchen Zweck muss ein UI erfüllen

6.3 Einfluss verschiedener Bedienungsmethoden auf das UI

6.3.1 Controller

6.3.2 Maus und Tastatur

6.3.3 Touchscreen auf Smartphones

## **Kapitel 7**

# **User Interface in Smartphone Games**

**7.1 Mobile Games vor dem Smartphone**

**7.2 Veränderung der Bedienung durch einen Touchscreen**

**7.3 Probleme die sich durch die Steuerung mit dem Touchscreen ergeben**

# Kapitel 8

## Interaktive Environments

### 8.1 Was sind Interaktive Environments

#### 8.1.1 Welchen Zweck erfüllen sie

#### 8.1.2 Interaktive Environments in Computer und Consolen Spielen

#### 8.1.3 Interaktive Environments in Smartphone Games

### 8.2 Beispiele aus anderen Spielen

## **Kapitel 9**

# **Gestaltung interaktiver Environments**

# Kapitel 10

## Planes Projekt

10.1 Was ist Planes

10.2 Motivation

10.3 Gestaltung der Bedienungselements in Planes

10.3.1 User Interface

10.3.2 Interaktive Environments in Planes

10.3.3 Vergleichbare Spiele und deren Umsetzungsmethoden

## **Kapitel 11**

# **Schlusswort**

# Literaturverzeichnis