

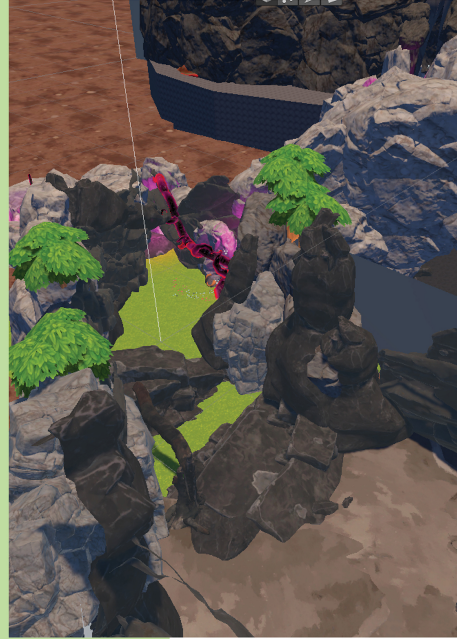
Onboarding

ONBOARDING



Erarbeiten der Gestaltung für das Onboarding

Anhand der gesammelten Informationen, also der Vorüberlegungen und dem Feedback aus der ersten Testsession konnten wir uns bereits ein gutes Bild davon machen, welche Inhalte im Onboarding vermittelt werden sollen. In den Vorlesungen wurden uns viele hilfreiche Methoden aus der kognitiven Psychologie und der User Experience vorgestellt. Wir überlegten gemeinsam, wie wir diese Methoden auf unsere Lerneinheiten anwenden könnten und welche Tools abseits davon noch hilfreich für uns sein könnten. Wir sammelten relevante Punkte und erarbeiteten uns ein passendes Leveldesign, dass alle Punkte abbilden sollte.



METHODEN

Wiederholung der Aufgabe bzw. der interactible Assets zum besseren Einprägen der Funktionen	Entgegenwirken der „Forgetting Kurve“, ausnutzen der „Recognition“
farbliche Unterscheidung der interaktiven Assets vom Rest der Umgebung	Von Restorff Effekt, Accessibility, Usability (Clarity)
Konsequenz im Umgang mit der Gestaltung von einzelnen Assets (Verseuchung, Pilze)	Gestaltpsychologie nach Max Wertheimer, Usability (Consistency)
Aufteilung der Tasks	Vermeidung von Multitasking, um den Cognitive Overload zu verhindern, Miller's Law
Die Anzahl der Wahlmöglichkeiten bei der Navigation durch das Level überschaubar halten	Hick's Law
Verwandlung der Welt von karg zu erblüht durch das Zutun der Spieler:innen	Motivation nach dem Belohnungsprinzip, Ansprechen der intrinsischen Motivation, positive Gefühle durch die Darstellung von Leben
Platzierung von Tutorialeinblendungen mittig unten	Fovea Fokus (ausnutzen des peripheren Sichtfeldes)
Platzierung von (animierten) Icons statt langem Text	Ikonographie
Anordnung der Menüpunkte in Hauptmenü nach einem etablierten System, Tastenbelegung	Jakob's Law (bekannte Nutzungsmuster für einen hohen Wiedererkennungswert)

bereits realisierte Inhalte
im kommenden Semester zu realisieren

ACCESSIBILITY

Die Website <https://gameaccessibilityguidelines.com/> gibt einen umfassenden Überblick über Fallstricke im UX Design und hält in einer Liste alle relevanten Punkte zur besseren Anwendung der Accessibility bereit. Für unser Spiel in Frage kommende, realisierbare Inhalte haben wir hier aufgelistet.

- 1Auswahl gut lesbarer Schriftarten, Schriftgröße und Farben
- 2Controller oder Tastatur als Eingabemedium
- 3Funktionen, die mit gehaltenen Tasten aktiviert werden müssen, minimieren
- 4So wenig Text wie möglich, lieber Icons
- 5separate Lautstärkeregelung für SFX und Hintergrundmusik

SPIELERFÜHRUNG



A: BAUMSTAMM

Dieser Baumstumpf sollte die Spieler auf einen liegenden Baumstamm führen. Hier soll die Navigation noch verfeinert werden, Grenzen und Möglichkeiten ausgelotet werden.



B: VERSEUCHUNG

Der nächste Point of Interest hebt sich farblich von der in Grau- und Brauntönen gehaltenen Umgebung. Die wurzelähnlichen Gebilde sollen die Spieler:innen in die kleine Schlucht führen.



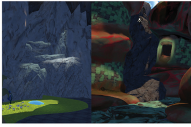
C: PILZ

In diesem kleinen Canyon sind die Spieler:innen solange gefangen, bis sie den Baum geheilt haben und in der Folge der Pilz erscheint, mit dem sie die Höhe überwinden können. Der Pilz erscheint später im Level noch öfter und soll dann auch auf Grund seiner auffälligen Farbe wiedererkannt werden.



D: FÜHRUNG DURCH BLUMEN

Die Anordnung der neuen Blumen auf dem Boden soll den Spieler:innen den Weg zum nächsten Abschnitt zeigen.



E: FÜHRUNG DURCH LICHT

Beleuchtete Kanten sollen den Spielenden signalisieren, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt dort hinaufgelangen müssen, um weiter zu kommen. Auch die das Fenster der Architektur ist angeleuchtet und soll den Spielenden nach demselben Prinzip den Weg zeigen.



F: ARENA

Im Mittelpunkt der Arena steht der grosse verseuchte Baum, den es zu heilen gilt. Visuell und im Gameplay soll kein Weg an diesem Point of Interest vorbeiführen.



LERNEINHEITEN



Das Level hat sich im Laufe der Entwicklung stark gewandelt. Vom Level für das erste Testing ausgehend haben interne Tests nochmal den ein oder anderen Feinschliff gebracht. Das erste Areal wurde ausgebaut, weil sich in Feedbackgesprächen herausstellte, dass die ersten Lerneinheiten zu plötzlich kamen und sich mehr Freiraum zum Ankommen ins Spiel gewünscht wurde. Unten ist das aktuelle Leveldesign mit den eingezeichneten Lerneinheiten abgebildet.

NAVIGATION/KAMERA	
01	Steht die Figur für 10 Sekunden ohne Eingabe stehen, erscheint ein Fenster mit der Erklärung zum Steuern der Figur

HEILEN	
03	Sobald der erste versuchte Baum erreicht wird, wird die Funktion des Heilens über eine Einblendung eingeführt

PILZ WACHSEN	
05	Die Form und Farbe des Pilzes wurde bereits eingeführt, hinzu kommt nun das Wachsen lassen des Pilzes

SPRINGEN	
02	Wenn die erste Hürde erreicht wird, die man nur durch Springen überwinden kann, erscheint die Erklärung dazu

PILZ: SPRUNG	
04	Die Höhe des Felsens kann nur durch einen Sprung auf den Pilz überwunden werden, die Trampolinfunktion ist selbsterklärend

BLUME BLÜHEN	
06	Am Ende spriesst eine Blume, die zum Blühen gebracht werden muss, damit man auf sie springen kann