

Als Teil eines drei Mann starken UX-Teams begleitete ich bei Travian Games die Spiele über die gesamte Zeit der Entwicklung.

Meine Aufgaben umfassten das Schreiben von Feinkonzepten mit Wireframes, das Erstellen von Klickdummies mit ForeUI, Durchführung von Usabilitytests, das Erstellen und Auswerten von Umfragen und das Schreiben von Reviews zu Konzepten, Prototypen oder sich in der Entwicklung befindender Spiele.

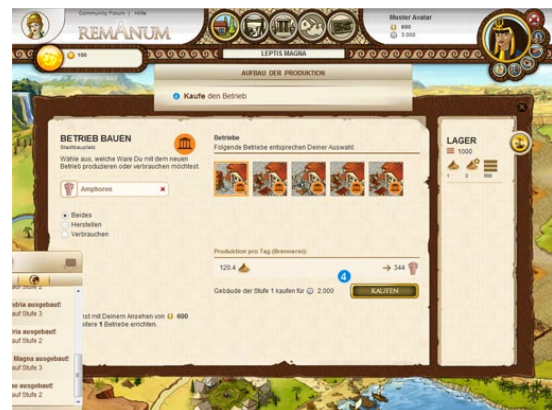
## Expert Reviews

Hier ein Screenshot aus dem Review zu "Roger & Out", einem sowohl für den Browser als auch für mobile Endgeräte entwickelten Spiel. Die Probleme wurden nach Priorität und Kategorie eingestuft und ein entsprechender Lösungsvorschlag erarbeitet.



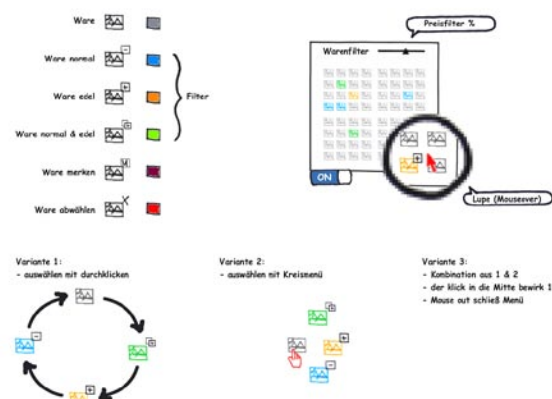
## Prototypen

Für das Wirtschafts- und Handels-simulationsspiel "Remanum" habe ich in Zusammenarbeit mit der Grafikabteilung einen Prototypen für die Entwicklung des Hilfesystems für das Tutorial gebaut und in mehreren Iterationen angepasst.



## Wireframes

Für "Remanum" entwickelte ich eine Alternative zu einem mehrfach verschachtelten Menü. Über eine komprimierte Tafel kann der Spieler gewünschte Waren in verschiedenen Qualitäten auswählen und so Börsenangebote nach bestimmten Waren filtern.



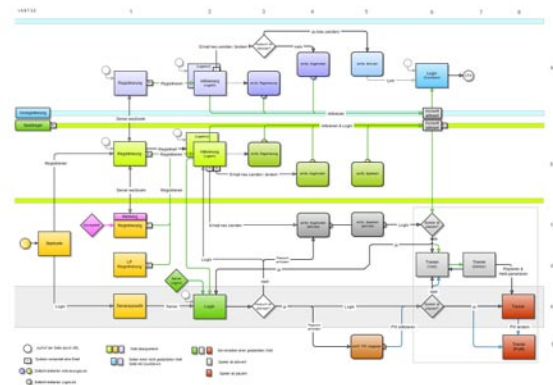
## Klickdummies

Für den Facelift wurde eine Vielzahl an Klickdummies erstellt, um zu testen, wie sich die Spielerbasis und neue Spieler im überarbeiteten Design, Registrierungsprozess und dem neuen Tutorial zurechtfinden. Dazu wurden auch nach ersten internen Iterationen mit Spielern Usabilitytests durchgeführt.



## Diagramme

Für den Registrierungsprozess von "Travian" fertigte ich ein komplexes Diagramm an, mittels dessen man sämtliche Zustände, in denen sich ein User während des Prozesses befindet, nachvollziehen kann, passend zum dafür erstellten Klickdummy.



## Analysen

Für eine Prozessanalyse ist ein tiefes Verständnis des Spiels nötig; hier eine Analyse am Beispiel von "Travian". Ziel war es, die Klickwege zu verkürzen und die Informationshierarchie zu verbessern.

