

Supremacy 1914:

Meine Abschlussarbeit mit dem Titel „Usability & Interface-ReDesign eines Online-Games“ erarbeitete ich in Kooperation mit Bytro Labs einem kleinen Startup-Unternehmen. Dieses hat ein Online Echtzeitstrategiespiel „Supremacy 1914“ programmiert welches jetzt richtig vermarktet werden soll.

Zu diesem Zweck wurde die Spiel-Webseite bereits neu gestaltet. Im Rahmen meiner Abschlussarbeit an der „Freie Hochschule für Grafik-Design & Bildende Kunst Freiburg“ war es meine Aufgabe für die Spieloberfläche ein ReDesign zu erstellen.

Der Vorgabe von Bytro Labs folgend wurden Texturen der Webseite im ReDesign verwendet um ein einheitliches Design zu erhalten.



Eine zuerst durch geführte Umfrage unter den bereits vorhandenen Beta-Spielern ergab, dass besonders Neueinsteiger Probleme mit der Bedienung hatten.

Um im ReDesign nicht nur die Grafik sondern auch die Usability zu verbessern, ließ ich Testpersonen, die das Spiel noch nicht kannten ein von mir entworfenes Szenario spielen um zu sehen welche Bedienelemente ihnen die meisten Probleme bereiteten. Für die spätere Auswertung zeichnete ich dabei den Bildschirm und den Ton auf.

In der Auswertung ergaben sich verschiedene Problembereiche aus denen ich mir die am häufigsten vorkommenden für meine Abschlussarbeit auswählte.

Auf den folgenden Seiten wird an einigen Beispielen der Unterschied zwischen der alten Oberfläche und dem komplett von mir gestalteten ReDesign aufgezeigt. Dieses habe ich mit Illustrator und Photoshop erstellt.

Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

Seiten mit Kartenansicht:

ursprünglich



neugestaltet



Verschiedene Menüpunkte verwendeten eine eigene Kartenansicht. Dies führte bei neuen Spielern zu besonders viel Verwirrung und Fehlern.

Um dieses Problem zu lösen vereinte ich diese Menüpunkte unter einem Menüpunkt und zerlegte die einzelnen Seiten in ihre Elemente die jetzt frei platzierbar sind und nach belieben ein- und ausgeblendet werden können.

Die Grafik der Oberfläche sollte das Gefühl erwecken ein Kriegsherr an seinem Tisch mit Karten und Dokumenten zu sein.

Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

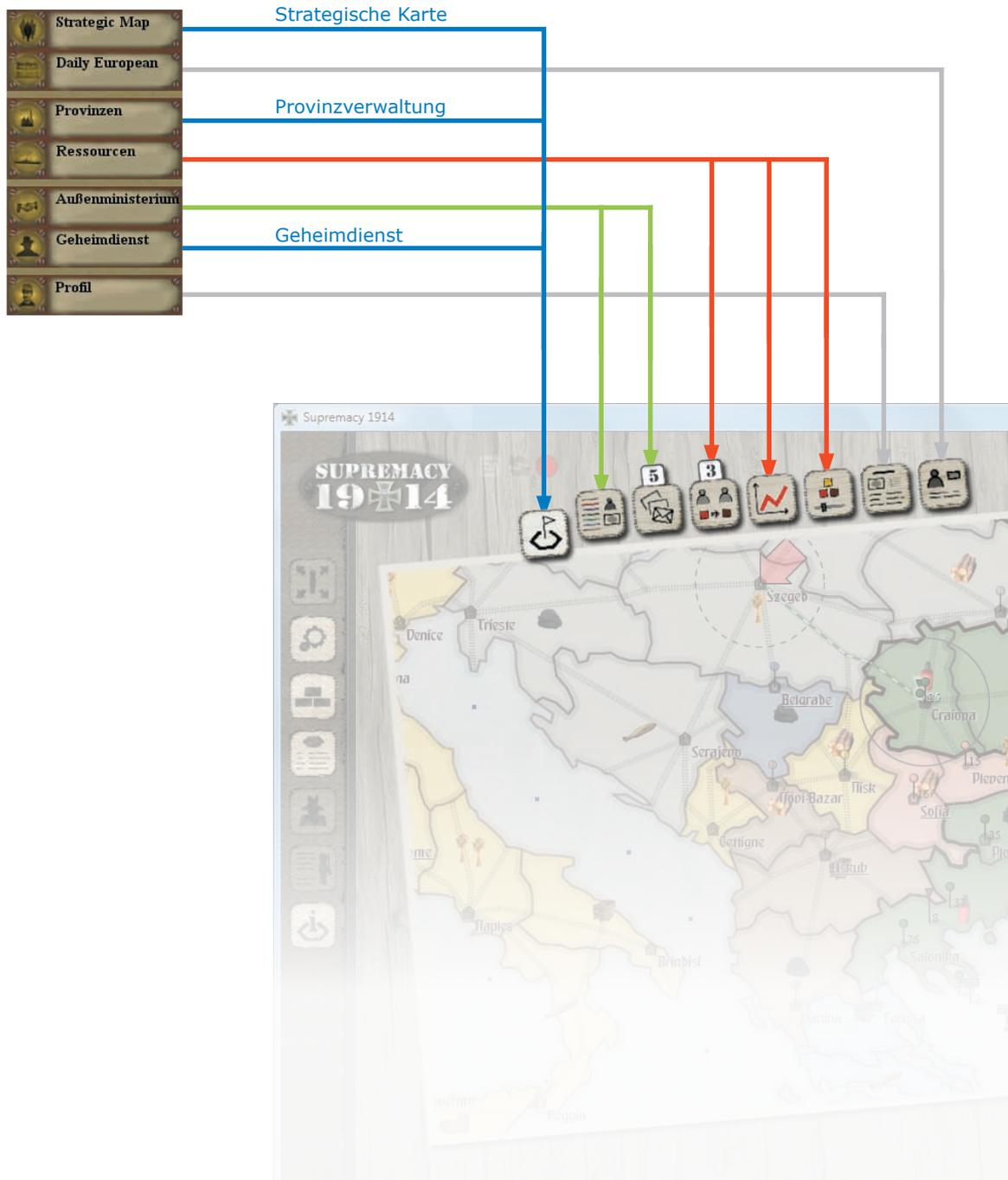
Hauptmenü:

ursprünglich

Die Untermenüs zu erreichen war zeitintensiv und die Beschriftung nahm viel Platz weg.

neugestaltet

Durch das Zusammenlegen von Hauptmenüpunkten konnte ich die Untermenüpunkte mit in dieses aufnehmen. Tooltips statt einer Beschriftung sparen weiteren Platz.



Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

Strategische Karte:

ursprünglich

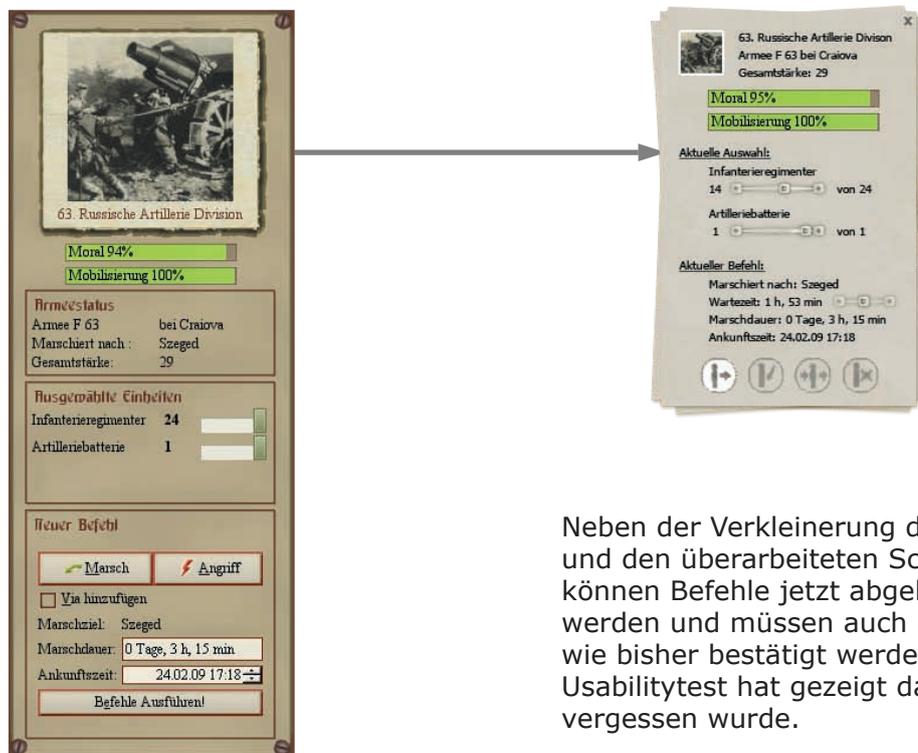


Die Sicht auf die Karte wird durch die Armee-Info stark eingeschränkt.

neugestaltet



Das neue Layout bietet mehr Platz für die Karte, zusätzlich können die Elemente verschoben oder ausgeblendet werden.



Neben der Verkleinerung des Panels und den überarbeiteten Schiebereglern können Befehle jetzt abgebrochen werden und müssen auch nicht mehr wie bisher bestätigt werden, denn der Usabilitytest hat gezeigt das dies oft vergessen wurde.

Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

Provinzverwaltung:

ursprünglich



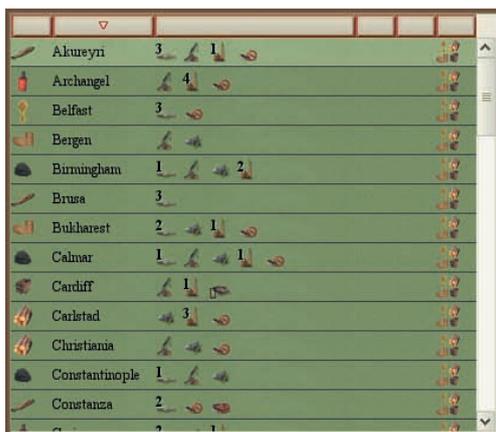
Durch die vielen Elemente der Provinzverwaltung ist die Karte sehr klein ausgefallen und die Listen müssen gescrollt werden.

neugestaltet



Eine Werkzeugleiste für Einheiten und Gebäude erspart das vorherige Auswählen einer Provinz.

Durch Ausblenden der Elemente erhält man maximale Sicht auf die Karte, da diese nicht unbedingt gebraucht werden.



Unsortierte Icons erschweren den Überblick, es fehlt eine Spaltenkennzeichnung.



Das Aufteilen der einzelnen Icons in separate Spalten lässt leicht Lücken erkennen und schafft klare Verhältnisse. Die Spaltenkennzeichnung kann gleichzeitig zum Sortieren benutzt werden.

Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

Provinzverwaltung:

ursprünglich

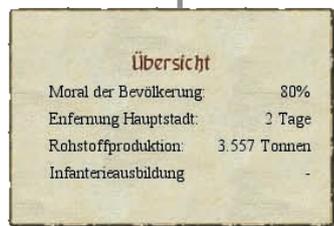


neugestaltet



Auflistung der benötigten Rohstoffe muss gescrollt werden und nimmt viel Platz weg.

Detailinformationen werden bei Mouseover sichtbar. Bei fehlenden Ressourcen werden die Werkzeugicons dunkel dargestellt.

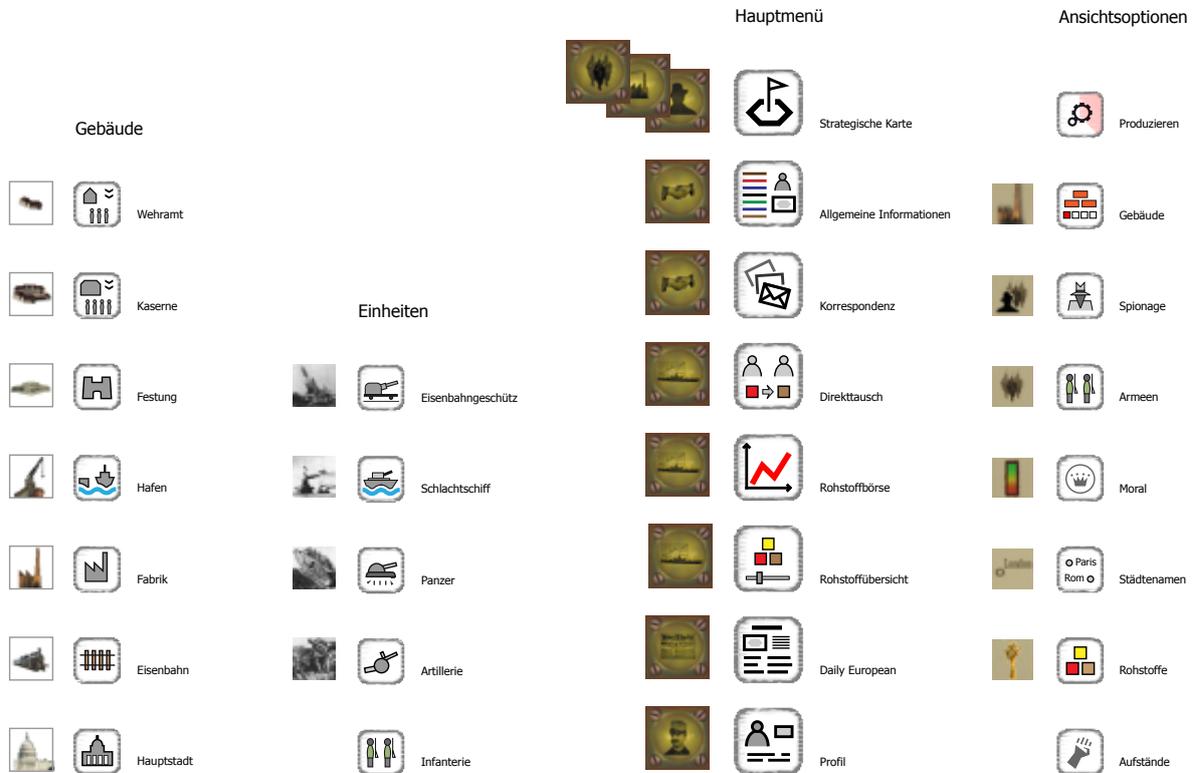


Informationen über die ausgewählte Provinz wurden bisher an verschiedenen Stellen angezeigt. Im ReDesign werden sämtliche Informationen über eine Provinz zusammengefasst dargestellt.

Arbeitsprobe / Abschlussarbeit FHF

Icons:

ursprünglich / neugestaltet / Bezeichnung



Die Icons waren zu bildhaft und daher schwer zu erkennen und zu unterscheiden.

Die schlichte und einfache Gestaltung habe ich gewählt damit die Icons auch noch stark verkleinert, ohne Farbe und gestempelt gut zu erkennen sind.

Für die neuen Funktionen wie das Ein- und Ausblenden der Panels sowie der Befehle wurden neu Icons entwickelt.

