



EIN- UND AUSGABEMODALITÄTEN

Eingabe- und Ausgabemodalitäten sind sehr wichtig für das Game Design, da sie die Art und Weise bestimmen, wie die Spieler*innen mit dem Spiel interagieren können. Die Wahl der richtigen Eingabemodalitäten ist wichtig, um sicherzustellen, dass das Spiel für Spieler*innen einfach und intuitiv zu steuern ist. Ausgabemodalitäten beinhalten die Art und Weise, wie das Spiel Informationen an die Spieler*innen weitergibt, wie z.B. durch Grafiken, Ton und Text. Diese Modalitäten müssen sorgfältig ausgewählt werden, um ein angemessenes Feedback und eine klare Kommunikation mit den Spieler*innen zu gewährleisten.

Zusammen bilden die Eingabe- und Ausgabemodalitäten die Schnittstelle zwischen den Spielenden und dem Spiel und haben einen großen Einfluss auf das Spielerlebnis. Eine schlechte Wahl der Ein- und Ausgabemodalitäten kann zu einer schlechten Spielbarkeit und einer geringeren Überzeugungskraft führen, während eine gute Wahl zu einem unterhaltsamen und ansprechenden Spielerlebnis führen kann.



AUFGABE: EIN- UND AUSGABEGERÄT

Wir empfehlen euch, euch bei eurem Spiel an die übliche Tastatursteuerung für PC-Spiele zu halten. Das heißt, mit W oder wird die Spielfigur nach vorne bewegt, mit A nach links, mit S nach hinten und mit D nach rechts. Mit der Leertaste wird gesprungen. Falls ihr aber ein anderes Eingabegerät wählen wollt, solltet ihr jetzt genau festlegen, wie es funktionieren soll.

Auch wenn wir in diesem Kurs davon ausgehen, dass ihr ein PC-Spiel mit Tastatur als Input und einem Monitor als Ausgabemodalität nutzt, möchten wir euch darum bitten, hier unterschiedliche Tastenkombinationen oder Methoden auszuprobieren, falls ihr z.B. einen handelsüblichen Controller mit USB-Anschluss besitzt, den ihr leicht an euren PC anschließen könnt.