



EIN- UND AUSGABEMODALITÄTEN

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

Zusammen bilden die Eingabe- und Ausgabemodalitäten die Schnittstelle zwischen den Spielenden und dem Spiel, und sie haben einen großen Einfluss auf das Spielerlebnis. Eine schlechte Wahl der Eingabe- 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 bei eurem Spiel an die übliche Tastatursteuerung für PC Spiele zu halten. Das heißt mit W oder wird die Spielfigur nach vorne bewegt, wie folgt mit A nach links, mit S nach hinten und mit D nach rechts und mit der Leertaste wird gesprungen. Falls Ihr aber ein anders 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 unterschiedlich Tasten Kombinationen, oder Methoden falls Ihr z.B. einen handelsüblichen Controller mit USP Anschluss besitzt den Ihr leicht an euren PC Anschließen könnt auszuprobieren.