

Aktivierende, deaktivierende Interfacegestaltung:

Steuerung:

- Deaktivierend: Geringere Präzision bei Steuerung erfordert, Tipps und Hilfen zur Steuerung simpel einblenden
- Aktivierend: Höhere Präzision bei Steuerung erfordert, Steuerung verändern, mehrdeutige Tipps zur Steuerung
- ➔ Zu kompliziert, weitere Spezifizierung erforderlich

Spiel:

- Deaktivierend: Längere Pause zwischen stressigeren Spielelementen einfügen, Spiel vereinfachen, dafür auch weniger Punkte
- Aktivierend: Schneller aufeinanderfolgende schwierige Spielelemente, bei schwierigerem Spielverhalten auch mehr Punkte
- ➔ Spielablauf soll nicht zu stark beeinflusst werden, damit Evaluierung einfacher ist

Einblendungen:

- Anregend durch kleine, bewegliche Schrift, mit unterschiedlichen Farben, gespiegelte Schrift, Schrift auf dem Kopf, weniger Erklärungen, Jump-Scares
- Beruhigend durch gut lesbare Schrift, geeignete Farben mit hohem Kontrast, „angenehme“ Schriftarten, einfache Erklärungen, Symbole verwenden
- ➔ Geeignet, viele abwechslungsreiche Möglichkeiten

Farben:

- Deaktivierend: Helle, grüne Farbtöne (Hintergrund, verschiedene Spielelemente)
- Aktivierend: Grelle Kontraste, rote Farben, Filter (z.B. mit flimmerndem Bild)
- ➔ Geeignet, einfache Definition von Farben für jeweiligen Modus

Hintergrundmusik:

- Aktivierend: Schneller werdend, hektisch, viele Instrumente
- Deaktivierend: Langsame Melodien, ruhige Instrumente, DUR-Tonarten
- Musik-Genre (Metal -Reggae)
- ➔ Geeignet, Musik kann sehr einflussreich sein, unkompliziert

Anzeige, wenn auf Spieler auf Herzrate aufmerksam gemacht werden soll:

- Farben (Blau/Ruhe, Grün/Normal, Rot/Stress)
- Bei Stress aktivierende Muster verwenden, bei Ruhe deaktivierende