Wie haben sich Arten von Videospiel UI im Laufe der letzten 50 Jahre entwickelt und welche psychologischen Prinzipien liegen Ihnen zu Grunde?

Einleitung (anderer Titel)

Haupttext

Arten – Definition/Beispiele (auch andere Begriffe, wie HUD…)

Entwicklung-Zukunft?

Psychologische Prinzipien

Zusammenfassung

Literaturverzeichnis

Einleitung (max. eine Seite): Einordnung des Themas, Aufgabe der Arbeit  
Aufhänger der Einleitung können aktuelle Zeitungsartikel, Interviews sein. Die Überschrift muss nicht  
Einleitung heißen

Wie haben sich Arten von Videospiel UI im Laufe der letzten 50 Jahre entwickelt und welche psychologischen Prinzipien liegen Ihnen zu Grunde?

In den letzten Jahrzehnten haben sich die Interessen an den verschiedenen Medienarten immer wieder verändert, Neue sind dazu gekommen, Alte sind weggefallen. Neu hinzugekommen ist das Medium der Videospiele und seit den 70er Jahren erfreut es sich immer zunehmender Beliebtheit. Die immer größer werdende Nachfrage hat die Entwicklung eines gesamten Industriesektors zur Folge, durch welchen in der heutigen Zeit Milliarden an Umsatz gemacht werden. Doch wie kommunizieren diese Spiele Informationen an den Spieler?

Neben cleverem Leve- und Quest-design (Definition) ist die Benutzeroberfläche (UI) der Hauptvermittler von Informationen an den Nutzer. Aus diesem Grund schauen wir uns im Folgenden an, welche Arten des User Interfaces es gibt, wie sich diese im letzten halben Jahrhundert entwickelt haben, um zu verstehen, wann, warum und wie bestimmte Elemente hinzugekommen sind und wie sich Videospiel UI in Zukunft weiter verändern könnte. Auch wichtig zu betrachten, um zu verstehen, warum sich verschiedene Arten und Elemente entickelt haben, sind die Psychologischen Prinzipien hinter der Benutzeroberfläche.