

# Style-Guide

Visual-Computing

Gruppe: **RiverRaid**

Alle Spielgenres haben unterschiedliche Interfaces die sich etabliert haben.

Da wir ein Strategiespiel entwickeln, schauen wir uns einer der bekanntesten Vertreter dieses Genres an:

1. StarCraft 2
2. und Civilization V

Im folgenden analysieren wir die GUI der Spiele und ziehen Lehren daraus.

# Civilization V

Sid Meier's Civilization V (DX9)



Startbildschirm

# Hintergrund Bild

EINZELSPIELER

## Menü

MODS

OPTIONEN

SONSTIGES

VERLASSEN

Im wesentlichen:

1. Einstellungen
2. Ein- oder
3. Mehrspielermodus starten



## GRAFIKOPTIONEN

SPIELOPTIONEN

INTERFACE-OPTIONEN

GRAFIKOPTIONEN

AUDIO-OPTIONEN

Auflösung 1024x768

Antialiasing AUS

Vollbildmodus ☐

Auflösung übernehmen

VSync ☒

Strategische Detailansicht ☐

Oberhaupt-Szenen-Qualität Minimum

Overlay-Details Niedrig

Schattenqualität Niedrig

Nebel-des-Krieges-Qualität Minimum

Geländedetails Niedrig

Gelände-Tessellation Niedrig

Geländeschatten-Qualität Aus

Wasserqualität Niedrig

Texturqualität Niedrig

Standard

Annehmen

Einstellungen

# Einstellungen

GRAFIKOPTIONEN

SPIELOPTIONEN **Reiterartiges Submenü führt zu den Unter-Einstellungen** AUDIO-OPTIONEN

Inhalt zum gewählten Reiter.

Beginnt standartmäßig mit den Grafikeinstellungen,  
Was zu den am häufigsten gebrauchten Einstellungen gehört.

Auf jeden Fall immer dabei ist:

1. **Spieleinstellungen:** Betrifft das Verhalten des Spiels, z.B. Schwierigkeitsgrad
2. **Interfaceeinstellungen:** Ändern was in der GUI im Spiel angezeigt wird.
3. **Grafikeinstellungen:** Auflösung, Detailgrad, Texturqualität, sehr detaillierte Auswahlmöglichkeiten.
4. **Soundeinstellungen:** Laufstärke der Musik und Effekte und Deaktivierungsmöglichkeit.

Sid Meier's Civilization V (DX9)



Mehrspieler-  
Menü





**Der Mehrspieler-Modus erlaubt  
auch ein Spiel schnell zu starten  
ohne sehr detailliert  
Konfigurationen**



## Elisabeth Englisches Reich

Gelobt sei Ihre Durchlauchte Hoheit, Königin Elisabeth Gloriana; Ihr führt die berühmte Seenation England an und beschützt sie. England besteht schon seit Ewigkeiten. Seit die Insel bereits vor 35.000 Jahren besiedelt wurde, erlebte sie unzählige Wellen von Einwanderern, die sich in das englische Volk verwebten. Obwohl England nur eine kleine Insel ist, gab Euer Volk auf der Weltbühne viele Jahre lang den Ton an. Seine unvergleichliche Marine, brillante Künstler und eigenwillige Händler verliehen ihm im Verhältnis zu seiner bloßen Bevölkerungszahl weit überdimensionale Macht und Einfluss.

Königin Elisabeth, werdet Ihr das englische Volk in ein neues goldenes Zeitalter führen? Es verlässt sich darauf, dass Ihr Eurer Nation erneut zu Frieden und Wohlstand verhilft. Werdet Ihr das Los der Größe annehmen? Könnt Ihr eine Zivilisation errichten, die die Zeit überdauern wird?

### Nie untergehende Sonne

+2 ➤ Fortbewegung für Marineeinheiten.



Langbogenschütze



Linien Schiff

Ladeschirm des  
Spiels

Lädt...



**Leere Flächen werden  
Immer mit Screenshots  
oder Illustrationen gefüllt.**

**Erzählerisches verpacken  
der Handlung und der Hintergrund  
Geschichte zur zeitlichen  
Überbrückung.**

**Informationen über  
Spieleigenschaften in diesem  
Spiel.**

Haupt Spiel  
Bildschirm, das  
„HUD“





Statusmenü: über Geld, Rohstoffe, usw.

+Link zum Hauptmenü, Hilfe

Verfügbare  
Aktionen

Spielszene

Die Objekte sind direkt selektierbar

Status-  
infos

	Spieler 1	23
	Washington	4
	Montezuma	4
	Askiya	4
	Kalidasa	4
	Süleyman I.	4

Vieh (Voraussetzung: Tierzucht)  
Grasland  
3

PRODUKTION WÄHLEN

Mini-Map des  
Spielfeldes.  
Markiert auch Aktionen  
Durch klick auf eine

KRIEGER  
Durchrollen über die  
Verfügbaren 2/2  
Einheiten(gruppen)

# StarCraft 2

# STAR CRAFT®

WINGS OF LIBERTY™

## LOGIN

BATTLE.NET ACCOUNT NAME



REMEMBER ACCOUNT

CONNECT

NEW USER

CREDITS

PLAY AS GUEST

OPTIONS

MANAGE ACCOUNT



STAR CRAFT II © 2010 BLIZZARD ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



Erste Bildschirm  
ist ein Login

# Leerraum mit Illustration gefüllt



Menü 1

QUIT

## LOGIN

BATTLE.NET ACCOUNT NAME

☒ Remember Account

Login

CONNECT

NEW USER

Menü 2

CREDITS

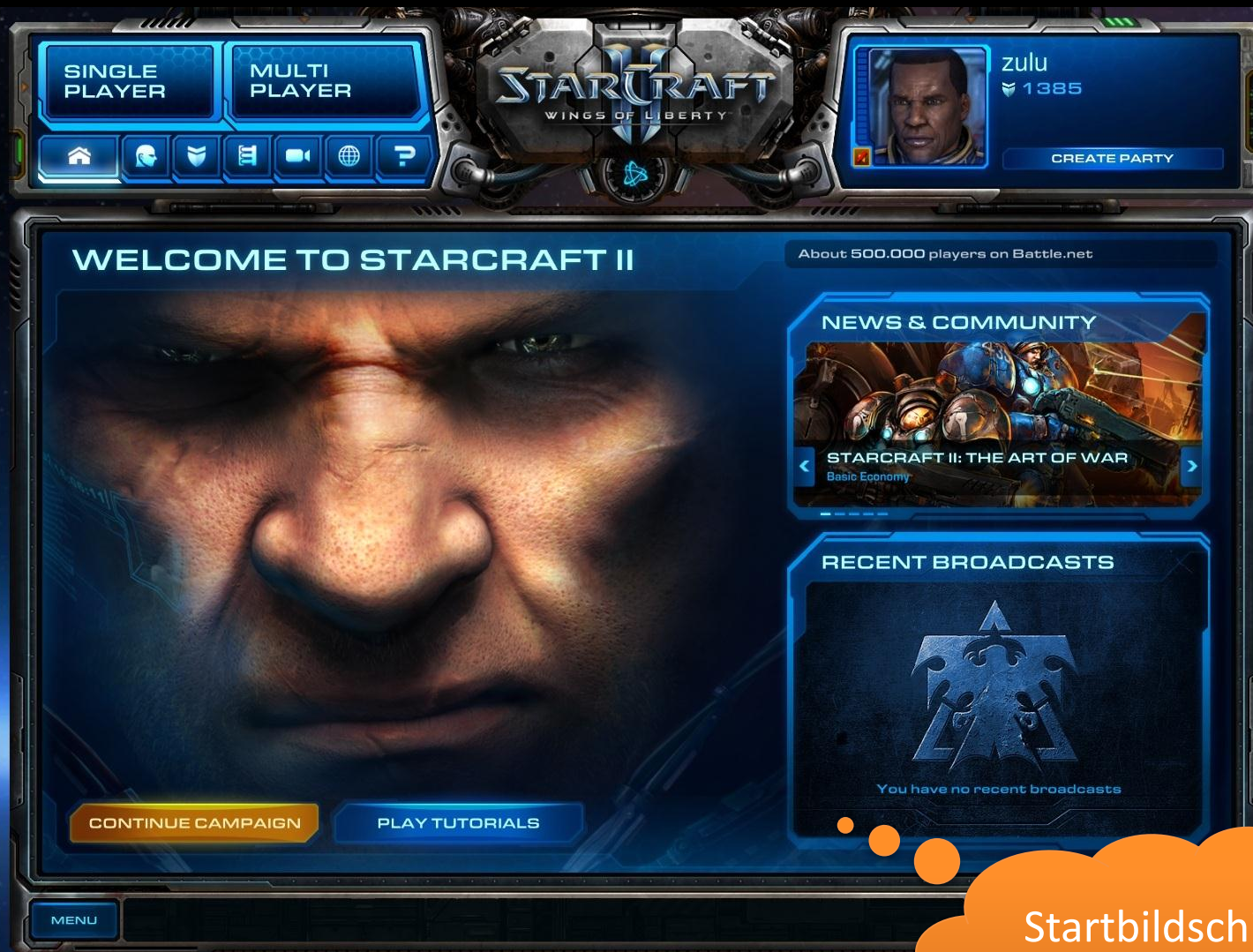
PLAY AS GUEST

OPTIONS

MANAGE ACCOUNT







Startbildschirm  
nach dem Login

**Große Button mit wichtigsten  
Funktionen**

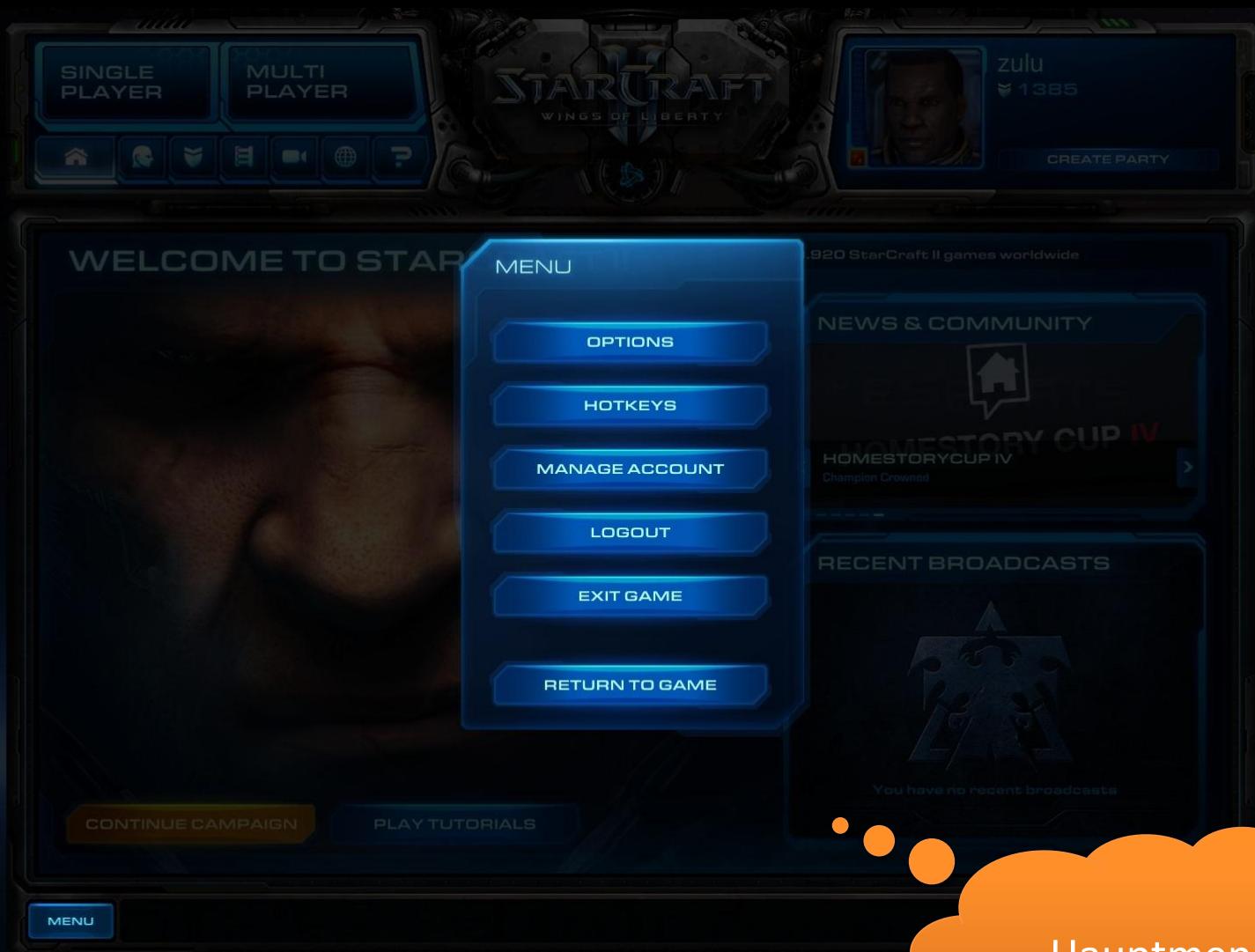
**Charakter-Infos**

**Optionales fortsetzen einer  
Angefangenen Kampagne  
Oder das Spielen eines Tutorials.**

**Nachrichten**

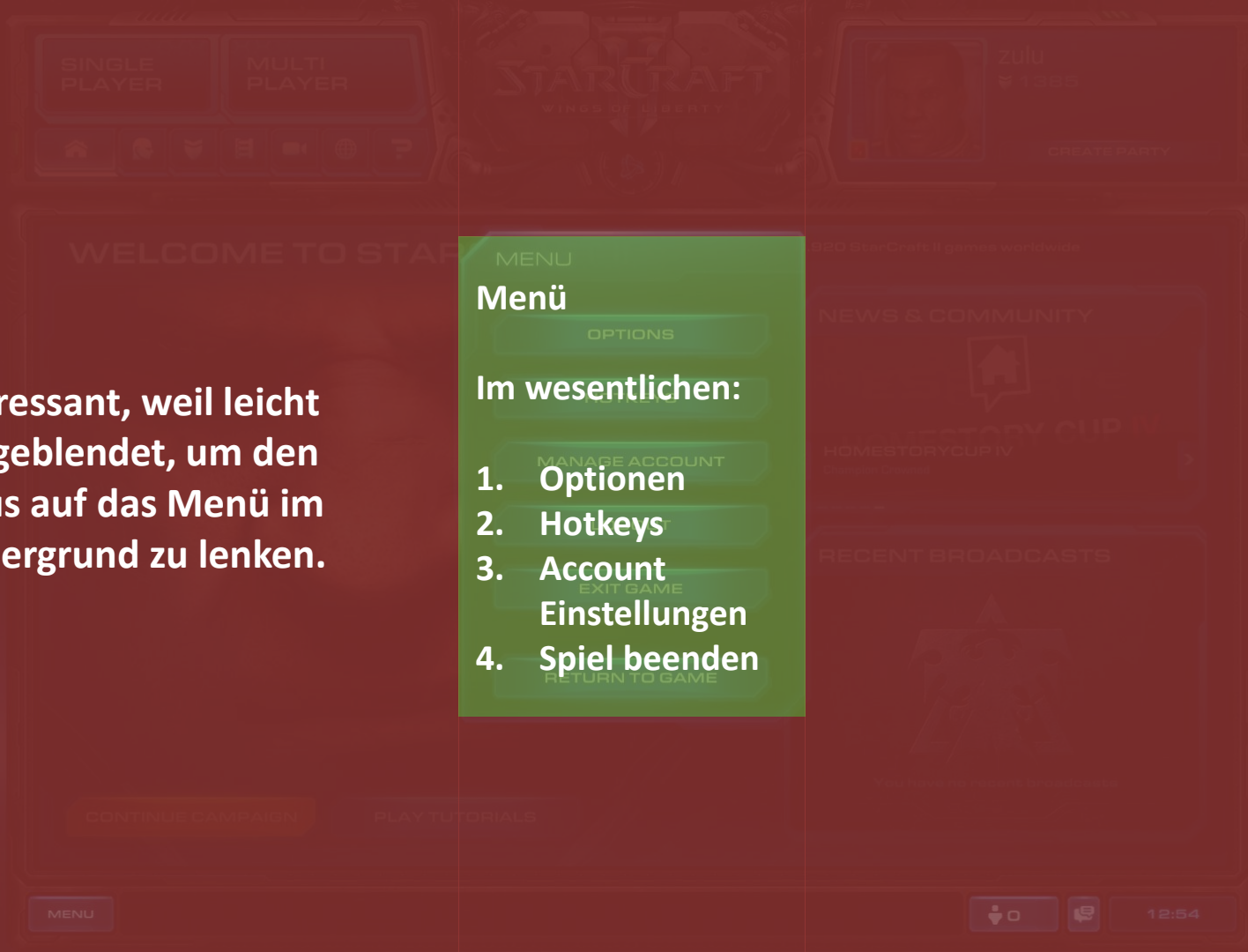
**Submenü, welches das Hauptmenü aufruft**





Hauptmenü

Interessant, weil leicht  
Ausgeblendet, um den  
Fokus auf das Menü im  
Vordergrund zu lenken.





# OPTIONS

GRAPHICS

SOUND

VOICE

CONTROLS

GAMEPLAY

BATTLE.NET

Restore Defaults

## Display

Display Mode: **Windowed (Fullscreen)**

Refresh Rate: **60**

Resolution: **1920x1080**

Gamma: **1.0**

Vertical Sync: ☐

Reduce Mouse Lag: ☐

## Textures

Texture Quality: **Low**

## Graphics

Graphics Quality: **Low**

Shaders: **Low**

Post-Processing: **Low**

Lighting: **Low**

Physics: **Off**

Shadows: **Low**

Models: **Low**

Terrain: **Low**

Unit Portraits: **2D**

Reflections: **Off**

Movies: **Low**

Effects: **Low**

Indirect Shadows: **Off**

OK

CANCEL

MENU

Einstellungen

## OPTIONS

Navigation  
wieder in  
Reiter geordnet

GRAPHICS

SOUND

VIDEO

CONTROLS

GAMEPLAY

BATTLE.NET

Restore Defaults

Display

Display Mode: Windowed (Fullscreen)

Refresh Rate: 60 Hz

Vertical Sync: ☐

Reduce Mouse Lag: ☐

Textures

1. Sound

Texture Quality: Low

2. Grafik

Graphics

3. Steuerung

Graphics Quality: Low

4. Spieleinstellungen

5. (Account Einstellungen, nicht relevant für uns)

Shaders: Low

Lighting: Low

Post-Processing: Low

Physics: Off

Models: Low

Terrain: Low

Unit Portraits: 2D

Reflections: Off

Movies: Low

Effects: Low

Dynamic Shadows: Off

OK

CANCEL

MENU



12:54

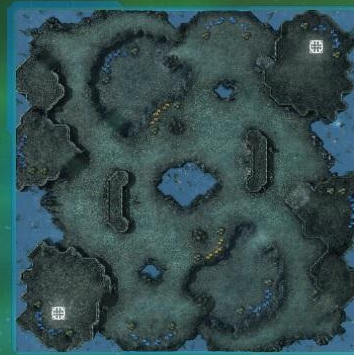
# Xel'Naga Caverns

Vs.

Team 1

zulu  
Protoss

Loading



Team 2

Computer  
Random

Complete



Destructible Rocks can be destroyed to open up new paths.

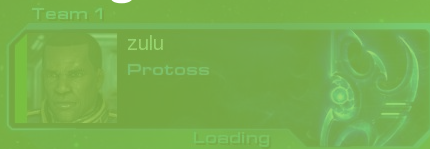
Ladeschirm



# Xel'Naga Caverns

Vs.

**Gegner 1**



**Gespielte  
Karte**



**Gegner 2**



Destructible Rocks can be destroyed to open up new paths.

**Ladebalken**



# In-Game-HUD





Erfolge (F9)

Menü (F10)

Nachrichtentag (F11)

Hilfe (F12)

## Hauptmenü

### Hauptziele

☐ Zerstören Sie das Logistikzentrum

☐ Reynor muss überleben

### Bonusziele

☒ Zerstören Sie die Holzbauwerke der Lagg (8/8)

## Spielszene

Mini-Map

Momentan selektierte Einheiten  
mit Gesundheitsanzeige

Verfügbare  
Aktionen

GameStar  
GAMEPRO

# Gemeinsamkeiten

Gegliedert in zwei Phasen:

1. Vor dem Spiel
2. Im Spiel

## Vor dem Spiel

1. Ein- und Mehrspielermodus direkt auf der Startseite wählbar
2. Einstellungen sind in form von Reitern organisiert.
3. Die Grafikeinstellungen bieten mit Abstand die meisten Auswahlmöglichkeiten.
4. Es besteht die Möglichkeit ein Spiel im „Schnellmodus“ zu starten.
5. Es besteht die Möglichkeit über die „ESC“-Taste das Spiel schnell zu beenden.



# Im Spiel

1. Das Haupt „Spielmenü“ direkt über die Taste „ESC“ erreichbar.
2. Spiel lässt sich beenden ohne zum Hauptmenü zurück zu kehren zu müssen.
3. Eine Hauptleiste ist am unten Bildschirmrand permanent eingeblendet und bietet die meisten Funktionen.
4. Eine permanent eingeblendete Miniatur-Karte gibt ständig Auskunft über Position der Einheiten (und Teilweise auch über die Einheiten-Typen/-Aktionen).
5. Meisten wird der Status (Rohstoffe, Geld, Gesundheit über eine Leiste im Kopfbereich des Bildschirms (unauffällig) eingeblendet (manchmal mit Zugang zum Hauptmenü).
6. Die Hauptleiste bietet Buttons für die verfügbaren Aktionen

# Für uns relevant momentan

## Startschirm:

1. Verbinden mit einem Server (nur Mehrspieler)
2. Rudimentäre Einstellungsmöglichkeiten
3. Mit dem Server verbinden
4. Das Spiel beenden
5. Spielgeschichte
6. Spielregeln

# Spiele Bildschirm (HUD):

1. Link zum Hauptmenü
2. Buttons für folgende Aktionen:
  1. Zug beendet
  2. Angreifen
  3. Handeln
  4. Laufen
3. Tastenkürzel sollten auch eingebaut werden:
  1. Undo/Redo selektierter Pfad
  2. Laufen
  3. Angreifen
  4. Handeln
  5. Die Details werden noch im Verlauf des Projekts ausgearbeitet...
4. Mini-Karte, falls möglich, mit Details des Spielgeschehens.



# Nachfolgend die 3 wichtigsten Bildschirm für unser Spiel

1. Startbildschirm
2. Spielbildschirm (HUD)
3. Einstellungen

# Liquid Sands

Settings

Game Statistics (not sure yet)

Game Story

Game Rules

Server:

localhost (default)

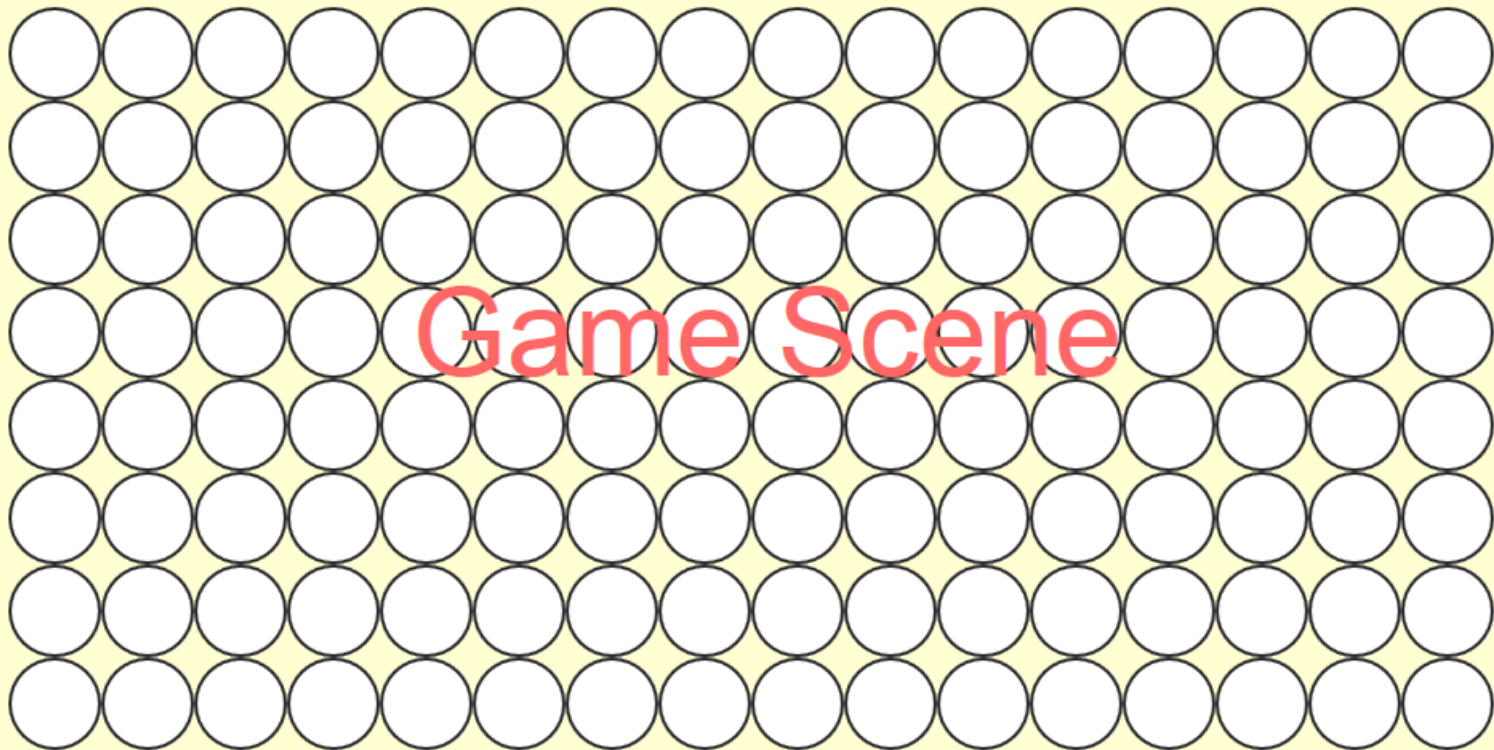
Quit

Connect to Server

Main Menu

Inventory: Water (1) Salt(4) Datteln (0)

Exit Game



Mini-Map

Joe: Hey what's up?  
Schorsch: Quite boring as often!  
Schorsch: Hey, hold on, that move was illegal!  
Joe: If it is allowed it's not illegal noob! :P

>

Chat

Fight

Trade

Move

Finished Move!



# Settings

Video settings

Sound settings

HUD/Interface settings

Music settings