



**SUPER
MUSEUM BROS.**



SUPER MUSEUM BROS.

Gestaltung und Ergonomie
von User Interfaces

Präsentiert von:
Natasa Stojanovic

INHALTS**VERZEICHNIS**

1. Problemanalyse und resultierende Aufgabenstellung mit direkter Zielsetzung
2. Anlass Motivation
3. About Mario
4. Analyse der Ausgangslage
5. Zielgruppe
6. Konzept
7. Storytelling Museum
8. Alleinstellungsmerkmale Museum
9. Projektziele
10. Super Mario Bros Interface Design
11. Interfacedesign Museum und Vorschau
12. Ergonomie und Usability
13. Fazit



PROBLEM ANALYSE

MUSEEN

- Veraltete Museumskonzepten, wie das einfache Ausstellen von Werken, in einer Zeit, in der mittlerweile so viel mehr möglich ist
- Uninteressanter für Menschen der heutigen stark medial und interaktiv geprägten Zeit
- oft sehr langweilig durch die einseitige Wissensvermittlung in Form schriftlicher Beschreibungen

Fehlende Interaktion

Gerade in der Game-Branche sollte man die Wissensvermittlung so interaktiv wie möglich gestalten, um die Zielgruppe bestmöglich abzuholen



Forschungsfragen

- Wie kann man Information und Wissen attraktiver gestalten?
- Wie funktioniert Wissensvermittlung im digitalen Raum?
- Wie schafft man Schnittstellen zwischen Gameplay und Informationen?

AUFGABE

Entwickeln Sie ein



zur Informationsvermittlung im Museum.



Interaktives Mini-Browser-Game zur Information- und Wissenssammlung der Super Mario Bros Reihe

Zielsetzung:

Eine Grundlage / Konzeption für ein interaktives Browser Mini-Game schaffen, welches zur Wissensvermittlung über die Super Mario Bros-Reihe, anstelle eines altmodischen Museums dienen soll.





ANLASS MOTIVATION

Jubiläum 2020

13. September 1985 erschien Super Mario Bros erstmalig für die Konsole Famicom (Zwei Jahre später in der westlichen Welt für Nintendo Entertainment System (NES))

Spiele-Boom

Corona-Krise: Menschen haben das Spielen wieder neu für sich entdeckt. Der Games-Markt wächst um 32 Prozent (Stand 23.03.21)

Corona-Situation

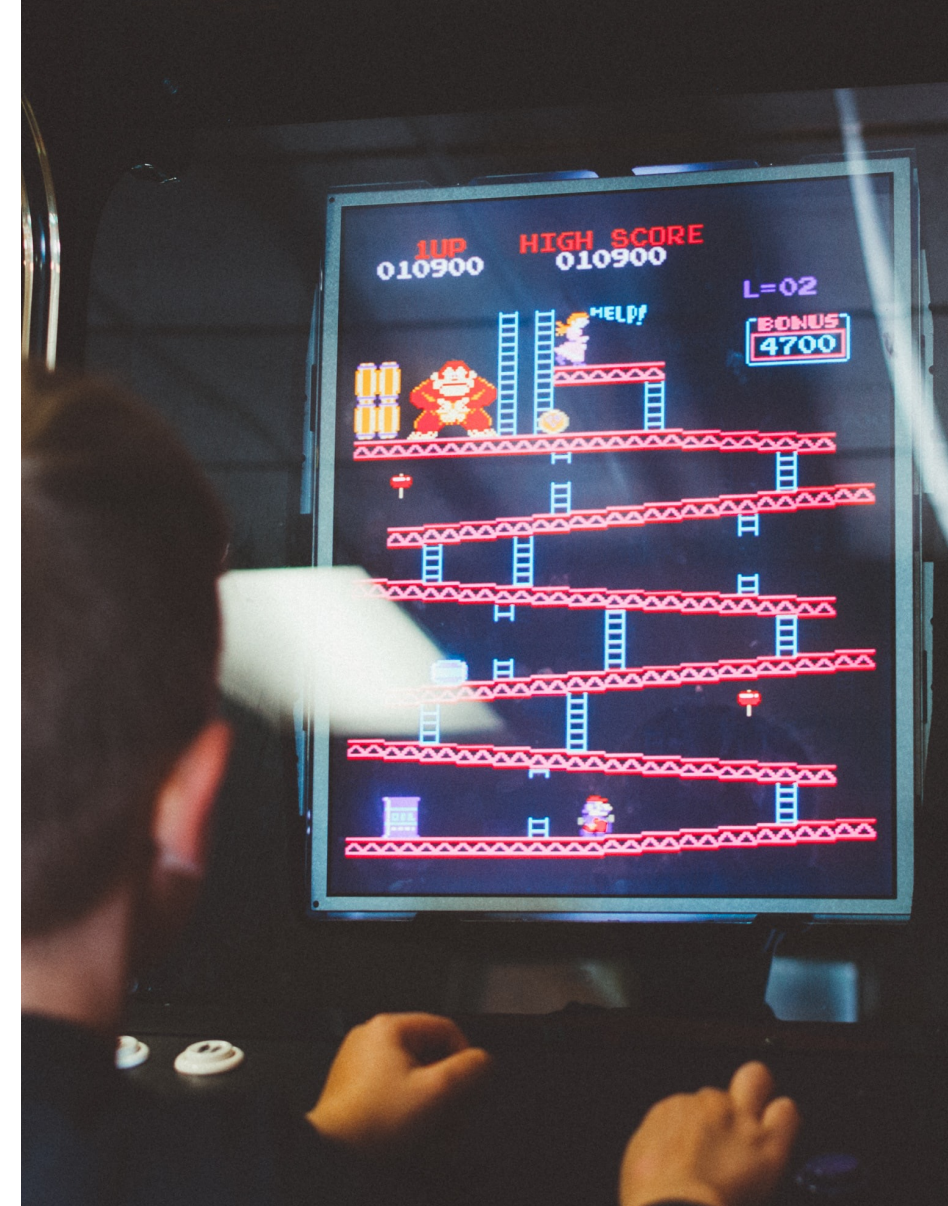
Das Verlangen Wissen von Zuhause aus vermittelt zu bekommen steigt ungemein und wird immer wichtiger

Gamification

Die User sollten spielerisch eingeladen werden etwas Fachwissen vermittelt zu bekommen

ABOUT MARIO

- Plattformspielserie – Videospiel des japanisches Unternehmens Nintendo
 - Spieler übernimmt die Rolle des Klempners Mario, der Hindernisse überwinden und Gegner bezwingen muss, um die Prinzessin aus den Fängen von König Koopa (Bowser) zu befreien
 - Dazu rennt und springt Mario durch eine früher zweidiimensionale, heute auch dreidimensional Welt
 - Zentrale Reihe des größeren Mario-Franchise
 - Prägend für das Jump-n-Run-Genre; dient vielen Spielentwicklern als Inspiration
 - Das Spiel wurde mehrmals (bis heute 34) für andere Konsolen umgesetzt, neuaufgelegt oder wiederveröffentlicht
-
- Super Mario Bros sollte als letztes Spiel für die Nintendo-Konsole Famicom den „krönender Abschluss“ der Ära darstellen
 - Entwicklungsteam Shigeru Miyamoto, Toshihiko Nakago und Takashi Tezuka gelten heute als Väter Marios
 - Angelehnt an die Figur „Jumpman“ aus dem Arcade Game „Donkey Kong“ (1981) kam „Super Mario Bros“ 1985 auf den Markt



ABOUT MARIO

- große, lebendige und dynamische (athletisch) Spielwelt
- Spielprinzip simple und konstante Story
- Das Ziel ist kein High Score sondern das Entdecken der Welten und das Retten der Prinzessin – „less about high scores and more about exploration and adventure“
- Aufbauend auf großer Spielfigur, farbigen Hintergrund, großen und scrollenden sowie mehrebigigen Spielwelten (Land; Wasser; Luft)
- Power-Ups – Verändern Marios Zustand und gewähren ihm zusätzliche Kräfte
- Aufzüge, Sprungfedern und grüne Röhren oder Fließbänder, Leitern und Seile
- Welt 1-1 als subtiles Tutorial; Spieler sollte zu Beginn die Grundlagen des Spiels gezwungenermaßen ausprobieren und erlernen
- Mischung zwischen intuitiver Spielbarkeit und innovativen Ideen
- Charakter Mario: Klempner mit Schnurrbart, blauer Latzhose, rotem Hemd und kleinem Bauchansatz – einfach nur ein Typ (identifizierbar)



„Wir wollten, dass er jemand ist, der direkt in eurer Nähe wohnen könnte – und kein Superheld“

– Nintendo

BRANCHEN ANALYSE

Museen

Wachstum der Branche

- Digitalisierung
- Ständig wachsendes Web
- Aktuelle Corona Situation
- Interesse an Nintendo
- Konsolenspiele bleiben aktuell
- Super Mario Bros reihe wird weiterhin fortgesetzt

Welche Rolle spielen Innovation und technologischer Fortschritt?

- Wichtig für Erhalt und Erstellung der online Museen, ohne Technologie kein Internet ergo auch kein Online Museum
- Dem Anpassungsdruck und Legitimationszwang versuchen die Museen mit sehr unterschiedlichen Strategien zu begegnen
- Museen stehen sinnbildlich für Innovation. Zeigen die Entwicklung der Gesellschaft auf in einer spannenden Art und Weise

Aktuelle Trends

- Guggenheim Museum in New York
- Virtueller Rundgang durch das Opernhaus in Sydney
- Elbphilharmonie in Hamburg
- Akropolis-Museum in Athen
- Der Louvre und die Glaspypamide in Paris

NINTENDO MARKT ANALYSE

- Innovationskultur seit 130 Jahren
- 1889 gegründet
- Nintendo ist ein multinationales Unternehmen
- Im Geschäftsjahr 2020/2021 konnte das Unternehmen einen Umsatz von umgerechnet rund 16,6 Milliarden US-Dollar erwirtschaften
- Nintendo erlangte in den 1980er und 1990er Jahren weltweite Bekanntheit durch die Spielkonsolen NES, Super NES und Game Boy und durch Spieleklassiker wie Super Mario, Zelda oder Donkey Kong
- Erreicht durch breites Spektrum eine große Zielgruppe
- Nintendo passt sich an und besitzt die Fähigkeit des Umdenkens Einfachheit als wirksames Mittel; Handhabung auf wesentliche Bedürfnisse der Zielgruppe minimiert
- Früh die Chance der Digitalisierung erkannt und genutzt
- Marktentwicklung ist eine Chance und keine Bedrohung; Nintendo erfand sich stetig neu und ist sich selbst der größte Konkurrent
- Nintendo als perfektes Beispiel der flexiblen und dynamischen Unternehmenskultur



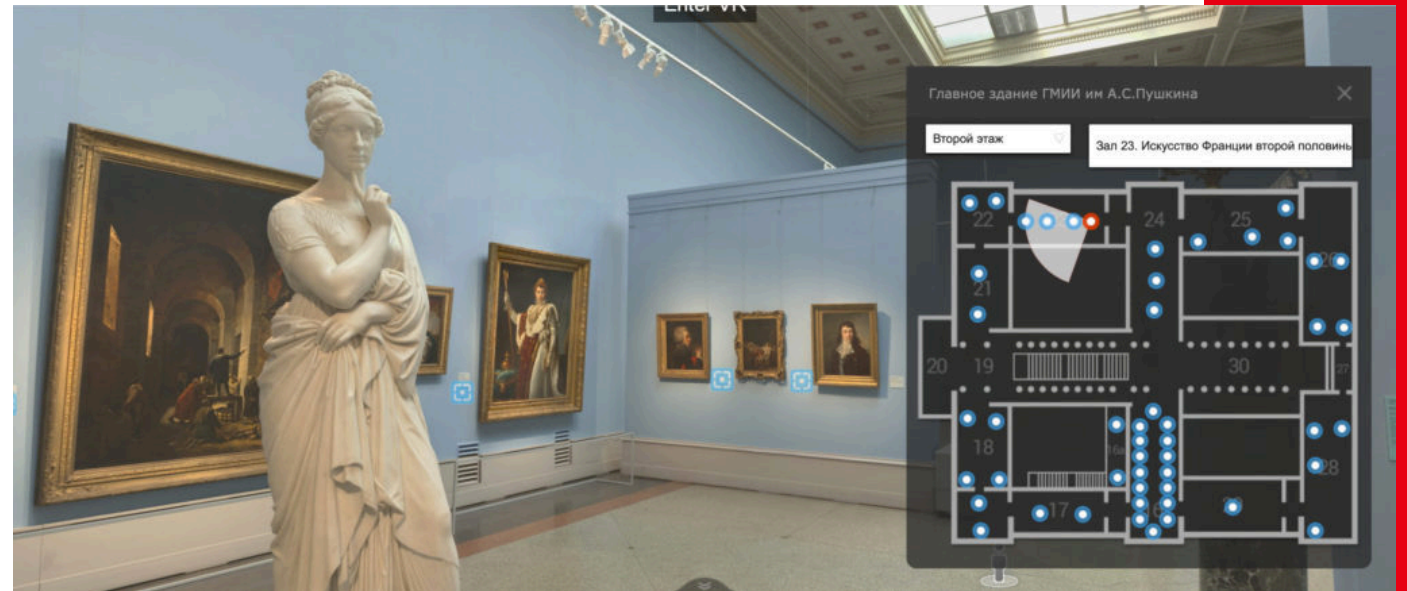
MARIO MARKT **ANALYSE**

- Mario als Klassiker der Nintendo Franchise
- Die Super-Mario-Reihe besteht aus 34 insgesamt Spielen
- Mario springt seit über 36 Jahren aus Röhren am Bildschirm Rand und ist der Retter von Prinzessin Peach . Er rennt durch Höhlen, Festungen und über Plattformen.
- Begeistert damals wie heute alle Generationen und zieht mit neuen spielen die Leute immer wieder in den Bann
- Bis heute haben sich die Spiele der Serie weltweit über **387 Millionen** Mal verkauft, was Super Mario zu einer der meistverkauften Spieleserien aller Zeiten
 - Super Mario Bros. auf dem Nintendo Entertainment System weltweit rund 40,24 Millionen Mal
- Software-Verkäufe **rund 130 Mio.**
 - Erfolgreichste: Mario Kart 7 für den Nintendo 3DS



ONLINE MUSEEN **ANALYSE**

- Corona Situation zwang Museen zum umdenken, so wurden die Exhibitionen Online verfügbar gemacht
- Möglichkeit Kunst im In- und Ausland zu genießen
- Entspannt vom Sofa aus die Welt und ihre Schätze bewundern
- Einfache Rundgänge durch Gallerien
- Die Websites der Museen erlebten 2020 einen Boom mit so vielen Besuchern wie nie zuvor.
- Die in Kooperation mit »Google Arts & Culture« angebotenen virtuellen Rundgänge, etwa durch das Pergamonmuseum, basieren auf dem Streetview-Prinzip und verströmen – abgesehen von hoch aufgelöst fotografierten Exponaten – auch dessen holprigen Charme



WETTBEWERBSANALYSE

Wichtigste Mitbewerber

Microsoft xbox

- Erste Konsole 2001
- Schnell klar, dass Halo ein unglaublicher Erfolg sein würde und es zeigte sich, dass die xbox kein einfacher Klon der PlayStation 2 war, sondern einen neuen Markt erschließen würde, der irgendwo zwischen Mario und PC-Spielen lag

Sony Play Station

- Erste Konsole 1994
- Zu den erfolgreichsten Titeln der ersten PlayStation gehören unter anderem die heutigen Klassiker „Ridge Racer“ aus dem Jahr 1994, „Tomb Raider“ und „Crash Bandicoot“ von 1996 sowie „Gran Turismo“ von 1997

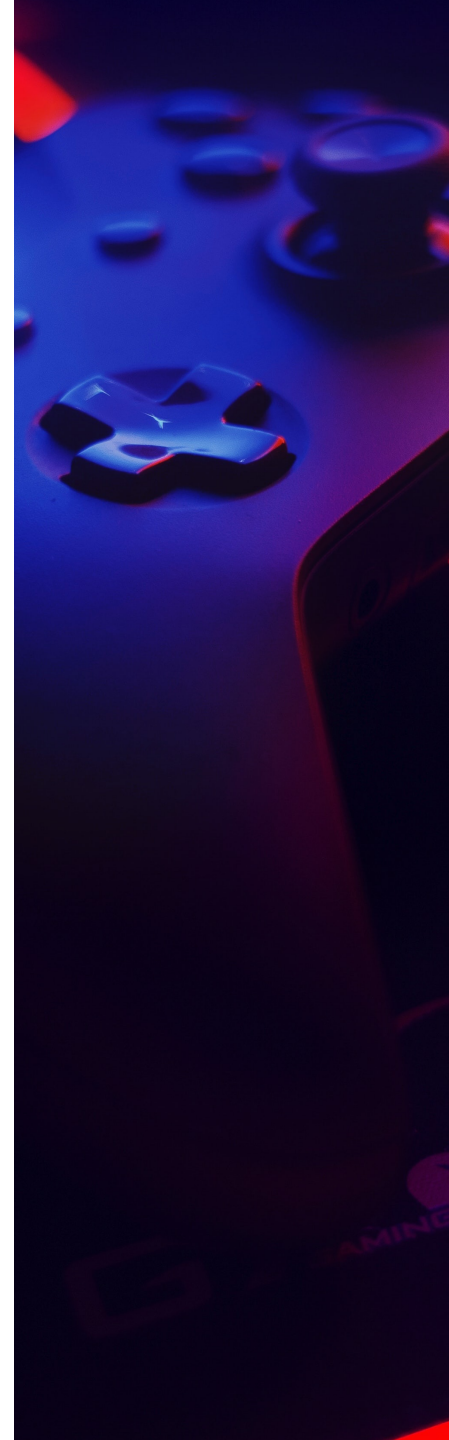
Jubiläumsaktion Play Station

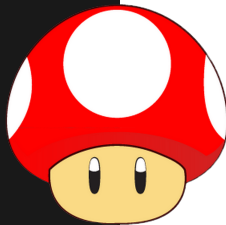
20 Jahre Jubiläum xbox

- Start Mai 2021 bis November 2021
- Social Media Aktionen unter dem Hashtag #Xbox20
- xBox Merch und Halo Frenchise
- Gewinnspiele
- Spielesammlungen der bekanntesten xBox Games im Store
- Twitch Livestream in Erinnerung an Halo Spiel, mit dem alles begann
- Weitere Ankündigungen zu Aktionen folgen

25 Jahre Jubiläum Sony

- Sony feiert das PlayStation-Jubiläum mit einem digitalen 25-Jahre-Adventskalender, der an 25 statt der handelsüblichen 24 Tage an besondere Momente erinnert – und täglich wertvolle Preise unter den Teilnehmern verlost. Getreu dem Werbe-Slogan: „This is for the players“





ZIELGRUPPE

Super Museum Bros. hat eine große Reichweite

Alter: 12 – 60

Nationalität: International

Voraussetzungen: im Besitz eines Internetfähigen Computers

Interessen: Videospiele, Nintendo-Spiele, Super Mario Reihe

Familienstand: von ledig bis verheiratet; ohne als auch mit Kindern

Einkommen & Bildung spielen keine Rolle



JOHN DOE
London

Game Design Student

About

John Doe ist 25 Jahre alt und wohnt mitten in der Londoner Innenstadt. Sein großes Interesse an Videospielen hat ihn letztendlich zu seinem Studium bewegt.

Er spielt in seiner Freizeit immer noch gerne Videospiele, besonders auf seinen alten Konsolen aus der Kindheit. Trotzdem ist er sportbegeistert und geht mit Freunden gerne in den Park Fußball spielen.

Technologie Skills

Gaming Erfahrung



Digitale Kommunikation



Internet Nutzung



Ziele

Seinen Bachelor of Arts in Regelstudienzeit bestehen.

Bei einer großen Game Design Agentur angestellt werden

Aktueller Einkommenstand: 1.300€

Motivation und Interessen

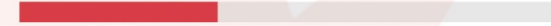
Online Games



Konsolen Spiele



Brettspiele



Neues dazu lernen



Keywords

Designer
Konsolen

Workaholic
Spielebegeistert



ANNA MÜLLER

Münster

Drogistin

About

Anna Müller ist 37 und wohnt in einem Vorort von Münster. Sie begeistert sich für das Fitnessstudio, Karaoke Abende mit Freunden und Kochen.

Sie arbeitet als Drogistin bei dm. Durch ihren Ehemann, der gerne zwischendurch Videospiele spielt, kommt sie mit diesen auch in Kontakt.

Ziele

Mit ihrem Ehemann in einem Wohnwagen auswandern.

Einen abwechslungsreicheren Alltag in dem sie mehr mit Freunden unternehmen kann

Mehr in Videospielinteresse ihres Mannes einbringen

Aktueller Einkommenstand: 2.500€

Technologie Skills

Gaming Erfahrung



Digitale Kommunikation

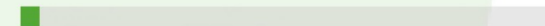


Internet Nutzung



Motivation und Interessen

Online Games



Konsolen Spiele



Brettspiele



Neues dazu lernen



Keywords

Fitness
Traveling

Kochen



ANTONIO BALBO

New Jersey

Rentner

About

Antonio Balbo ist 70 und verheiratet. Er sitzt gerne im italienischen Café um die Ecke und liest Zeitung.

Antonio verbringt gerne Zeit mit seiner Frau und seinen drei Söhnen. Zusammen kochen sie oder gehen spazieren im Park. Jedes Jahr fliegt er in sein Heimatdorf in Italien, um dort den Sommer zu verbringen.

Ziele

Die Büchersammlung in seinem Wohnzimmerregal jedes Jahr erweitern.

Seine italienischen Enkelkinder jährlich zu sehen

Aktueller Einkommenstand: 1.400€

Technologie Skills

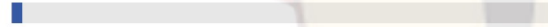
Gaming Erfahrung



Digitale Kommunikation

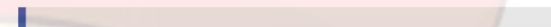


Internet Nutzung



Motivation und Interessen

Online Games



Konsolen Spiele



Brettspiele



Neues dazu lernen



Keywords

Pasta
Zeitung

Familie
Bücher



MOMOKA KOBAYASHI

Osaka

Schülerin

About

Momoka ist 13 Jahre alt und liest gerne mit Freunden nach der Schule die neuesten Ghibli Studio Comics.

Momoka hat den alten Game Boy von ihrem Vater geschenkt bekommen und ist seit dem voll ausgestattet mit allen Nintendo Konsolen und spielt, neben Animal Crossing, gerne die Super Mario Spiele.

Ziele

Den Highscore von ihrem großen Bruder knacken.

Prinzessin Peach retten

Ihre Comic Sammlung vervollständigen

Technologie Skills

Gaming Erfahrung



Digitale Kommunikation



Internet Nutzung



Motivation und Interessen

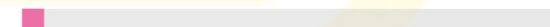
Online Games



Konsolen Spiele



Brettspiele



Neues dazu lernen



Keywords

Comic
Bubble Tea

Game Boy
Freund*Innen

KONZEPT IDEE

- Die Welt von Super Mario fasziniert Hunderte Millionen Spielefans
- Die Idee – Ein **temporäres interaktives Museum** des Spiels Super Mario Bros zum Jubiläum bietet eine interaktive, spielende Erfahrung und das Durchleben der verschiedenen Ära in aufeinander aufbauenden Leveln gemeinsam mit Mario
- Es erweckt liebgewonnene Charaktere und Momente der langen Geschichte von Super Mario Bros wieder zum Leben
- Umsetzung in **Form einer Webseite und Browser Mini Game**
- Jedes Level (insgesamt 12) ist in dem Design einer neueren Ära von Super Mario Bros gestaltet
- Aktionen wie Jumps oder Power Ups werden mit Infos und **Behind the Scenes Material** belohnt und lassen den Spieler einen Einblick in Insider und Insights erhaschen



MUSEUM STORYTELLING

Kampagnen Slogan und Konzept

Erlebe und entdecke gemeinsam mit Mario 35 Jahre Super Mario Bros!

Leite ihn durch historische Zeiten und entdecke gemeinsam neue „alte“ Welten!

Hast du schon gewusst, dass bei seinem ersten Videospelauftritt in Donkey Kong im Jahre 1981 Mario noch schlicht den Namen „Jumpman“?

Finde gemeinsam mit Mario mehr versteckte Behind the Scenes Insider und Insights im interaktiven Museumsspiel zum 35. Jubiläum des weltberühmten Maskottchen von Nintendo!

#superbrosmuseum #supermariobrosmuseum
#tubethroughtime #mariozeitreise #mariotimetravel

Let's-a go!
Zusammen reisen
wir durch die Zeit!



ALLEINSTELLUNGS MERKMALE



Online Experience

Besonders aufgrund der Covid-19 Situation anders nicht möglich; von überall und immer nutzbar



Mario Insiders

Globales Interesse an der Marke besteht bereits; Anlass des Jubiläums bietet mediale Reichweite; Zeitreise und unveröffentlichte Infos



Vereinen vieler Generationen

Ältere Versionen gelten als Klassiker; ganze Generationen (bis heute) sind mit Super Mario Bros großgeworden



Kombination aus Spiel und Museum

Interaktive Gestaltung des Museums sorgt für Entertainment und Wissensbereicherung zugleich; hebt sich von einem reinen Tunier ab

PROJEKT ZIELE

Zum 35. Jubiläum wird anstelle eines Präsenz Museums (aufgrund der Covid-19 Situation) den Fans eine Möglichkeit geboten werden, alle Welten des Spiels „Super Mario Bros“ gemeinsam mit Mario zu erleben und dabei Hintergrundwissen zum Spiel, den Charakteren und Co. zu sammeln.

Feiern des Jubiläums

Vor 35 Jahren erschien Super Mario Bros. in Japan; Fans können an dem Meilenstein interaktiv von Zuhause teilhaben

Interaktives Erlebnis für Fans

Eine interaktive Erfahrung für alle Generationen; Familien welche die Geschichte der Entstehung und den Erfolgs Marios verkörpert

Reichweite für Super Mario Bros

Vereinen junger und alter Mario Fans durch das Erleben aller Äras – Erschließung neuer Zielgruppen

Nintendo Marketing

Neben zahlreichen anderen Spielen, Produkten und Events ist das interaktive Museum Teil des Jubiläums-Jahr und sorgt für Aufmerksamkeit

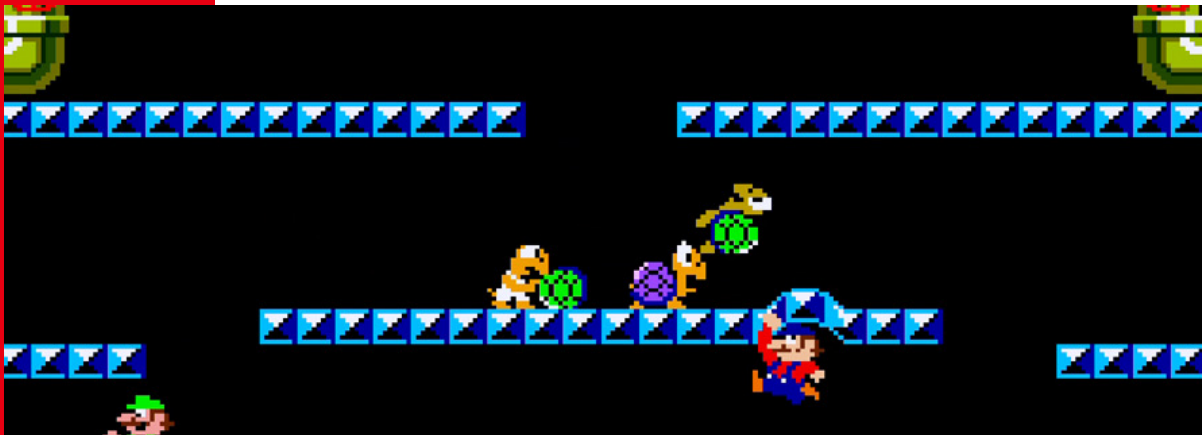
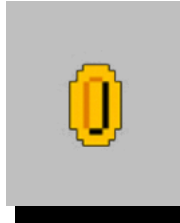
Entertainment

Das Ziel ist kein High Score (kein Druck) sondern die Zeitreise gemeinsam mit Mario durch seine Welten

Ein Blick hinter die Kulissen

Für echte Fans werden neue Insider und Insights offenbart; kleine Easter Eggs ziehen die Aufmerksamkeit auf sich





ARCADE ÄRA

- 70er/80er Jahre
- System: Ausschließlich auf Arcade Automaten mit Joystick und Knöpfen
- z.B. in Supermärkten, gaststätten, Kneipen und Spielhallen
- 1981 Durchbruch der Arcade Games durch "Donkey Kong"
- 1983 erschien das Arcade Game Mario Bros
- Mario hieß zu der Zeit Jumpman

Äußerliche Darstellung Jumpman

1981

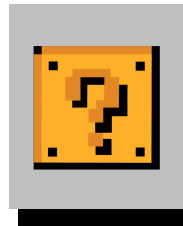
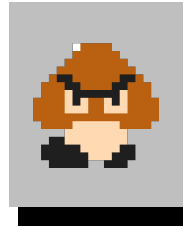


1983



Farbwelt





8 BIT ÄRA

- 1985 Super Mario Bros, 1988 Super Mario Bros 2 und 1990 Super Mario Bros 3
- Jumpman bekommt den Namen "Mario"
- Ende des Single-Screens – Abenteuerwelten entstehen
- Entführer der Prinzessin war "Koopa King", die Schildkröte
- Mario konnte jetzt schwimmen und auf Kletterpflanzen klettern
- System: Nintendo Entertainment System später Wii/Wii U, Nintendo (3)DS
- Ab 1990: mehr hilfreiche Power-Ups wie Waschbärkostüm zum Fliegen

Äußerliche Darstellung Jumpman

1985



1988

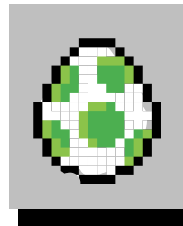
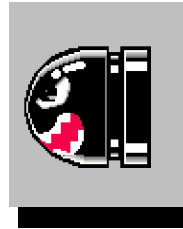


1990



Farbwelt





16 BIT ÄRA

- 90er Jahre – pixelperfekte Steuerung endlich möglich
- 1990 Super Mario World, 1992 Super Mario Kart und 1995 Yoshis Island
- Ab jetzt ist Bowser der Entführer der Prinzessin
- Yoshi taucht zum ersten Mal auf
- Interface wird heller, freundlicher und bunter
- Baby-Mario entsteht – In "Yoshis Island" wurde Luigi entführt
- System: Super Nintendo später Wii/Wii U, Nintendo (3)DS
- Keine Fortführung der Mario Bros Reihe in den 90er Jahren



Äußerliche Darstellung Mario

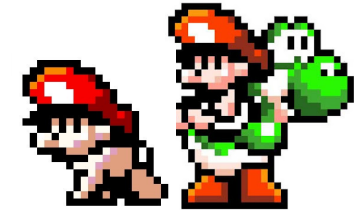
1990



1992



1995



Farbwelt





3D ÄRA

- 1990 Super Mario 64, 2002 Super Mario Sunshine, 2006 New Super Mario Bros, 2009 New Super Mario Bros Wii
- Deutlicher Unterschied zwischen 1995 und 1996
- Keine großen Unterschiede zwischen den nachfolgenden Marios
- Noch mehr Power-Ups und mehr Möglichkeiten zur Transformation
- Interface bleibt ziemlich gleich – CI von Mario entsteht
- Bekannte Elemente tauchen immer wieder auf
- System: N64, Nintendo GameCube und später Nintendo DS, Wii/Wii U

Äußerliche Darstellung Mario

1996



2002



2006

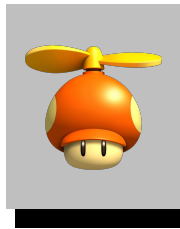


2009



Farbwelt





MODERNE ÄRA

- 2012 New Super Mario Bros 2, 2014 Super Mario 3D World, 2017 Super Mario Odyssey
- Noch schärfere Auflösung
- Textur in Objekten statt einfache Farbfüllung (Schatten, Fell, Glanz)
- Farbwelt blieb dieselbe
- Wurde jedoch zusätzlich bunter
- Nicht mehr simple und weniger übersichtlich
- Neue Power-ups

Äußerliche Darstellung Mario

2012



2014



2017



Farbwelt



EVOLUTION MARIO



ARCADE ÄRA
Beginn: 1981
Durchbruch mit
"Donkey Kong"

8 BIT ÄRA

Beginn: 1985
Erstes "Super Mario Bros"
1988 Super Mario Bros 2
1990 Super Mario Bros 3



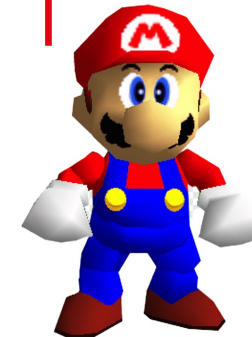
16 BIT ÄRA

Beginn: 1990
Keine Fortführung der
Super Mario Bros Reihe.
Etliche Abzweigungen
entstehen durch den
riesen Erfolg.



3D ÄRA

Beginn: 1996
2006 entsteht "New
Super Mario Bros" und
2009 das erste Super
Mario Bros für die Wii



MODERNE ÄRA

Beginn: 2012
New Super Mario Bros 2

EVOLUTION MARIO

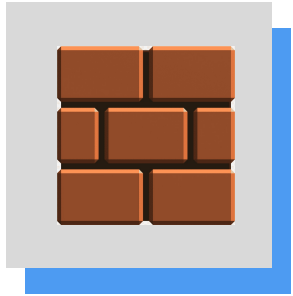


1981



2017

SUPER MARIO BROS **SPIELELEMENTE**



Mauer-Block

am meisten auftretendes
Spielelement



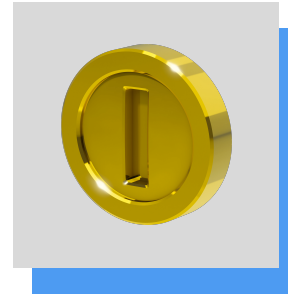
?-Block

Schwebt in der Luft und beinhaltet
verschiedene Items



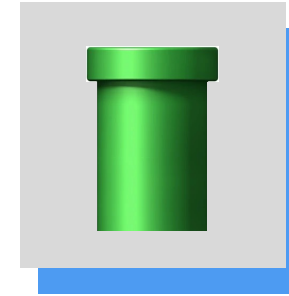
Sternenmünze

Wird benötigt um Geheimnisse
freizuschalten



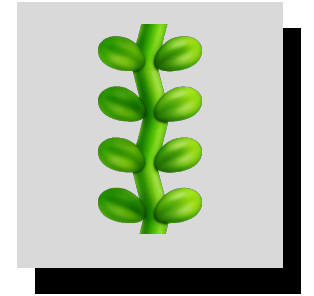
Münze

100 von ihnen schenken
ein Leben



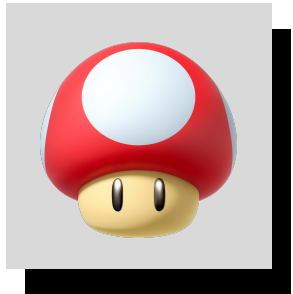
Warp-Röhre

Können als Transportmittel genutzt
werden



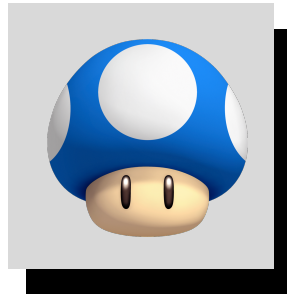
Ranke

Führt immer zu einer höher
gelegenen Ebene



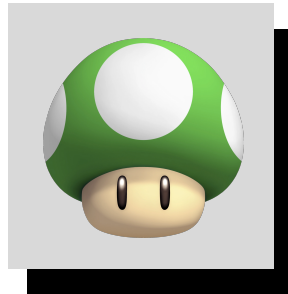
Superpilz

Power-Up:
Lässt Mario wachsen



Mini-Pilz

Power-Up:
Macht Mario mini



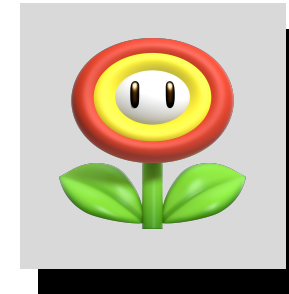
1-up Pilz

Power-Up:
Schenkt Mario ein Leben



Mega-Pilz

Power-Up:
Macht Mario zu einem Riesen



Feuerblume

Power-Up:
Verwandelt Mario in
Feuermario, wirft Feuer



Stern

Power-Up:
Gibt Mario eine temporäre
Unverwundbarkeit

SUPER MARIO BROS **SPIELELEMENTE**



Mario

Hauptprotagonist, Klemptner



Luigi

Marios jüngerer, jedoch größerer
Zwillingsbruder



Prinzessin Peach

Herrscherin über das
Pilz-Königreich



Toad

Er ist eine Art Diener,
Berater und Helfer



König Bowser Koopa

Hauptantagonist,
Erzfeind von Mario



Prinz Bowser Koopa Jr.

Hilft seinem Vater Bowser bei den
Angriffen, Hauptgegner



Gumba

Bekanntester, jedoch schwächster
Gegner von Mario



Koopa

Soldat in König Bowsers
Armee, kämpft gegen Mario



Lakitu

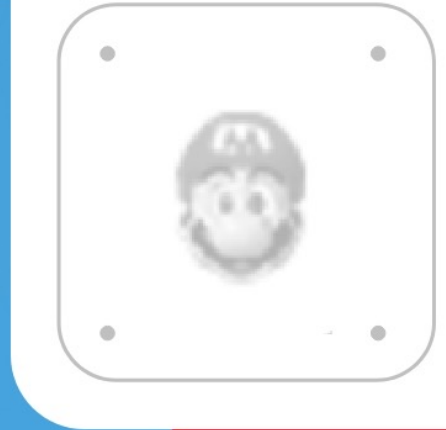
Koopa auf einer
Wolke, wirft Stachis auf Mario



Piranha-Pflanze

Große, bissige Pflanzen, die nach
Mario schnappt

MOODBOARD



**SUPER
MUSEUM BROS.**



UNSER INTERFACE

TYPOGRAFIE

SUPER MARIO WII

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ,,:?!

Arial

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz,,:?!1234567890

FARBWELT

#103FAA

#199AF2

#E70012

#65DC38

#FFD303

#000000

LOGO

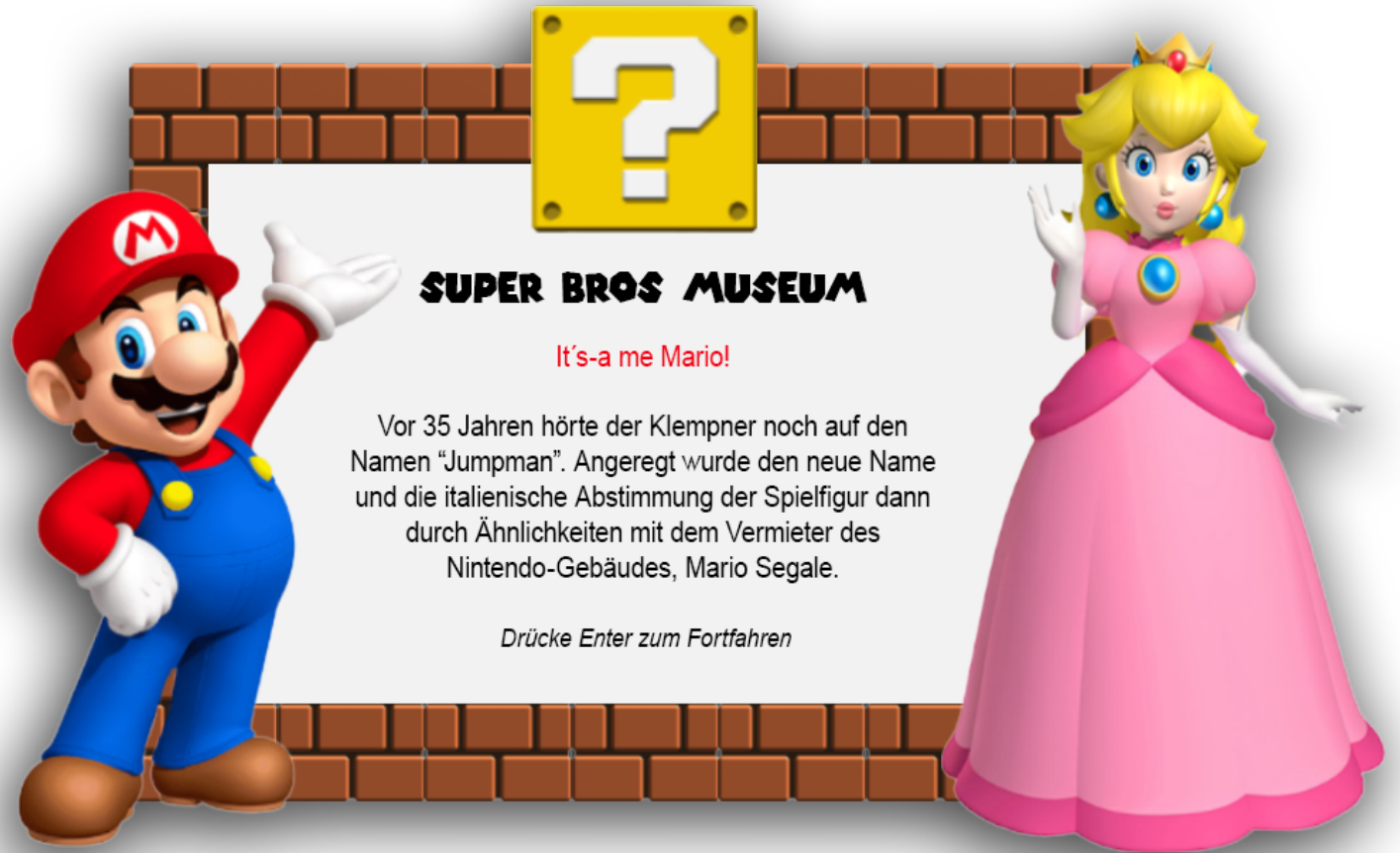
**SUPER
MUSEUM BROS.** **SUPER
MUSEUM BROS.**

GESTALTUNGSGRUNDSÄTZE

- Jedes Level hat einen im eigenen Stil angelegten Startscreen mit Play-Button
- Gestaltungselemente stammen aus der Modernen Ära (Bsp. Bilderrahmen)
- Bunte Farbwelt von Super Mario wurde übernommen

UNSER INTERFACE

Neue Elemente



SUPER BROS MUSEUM

It's-a me Mario!

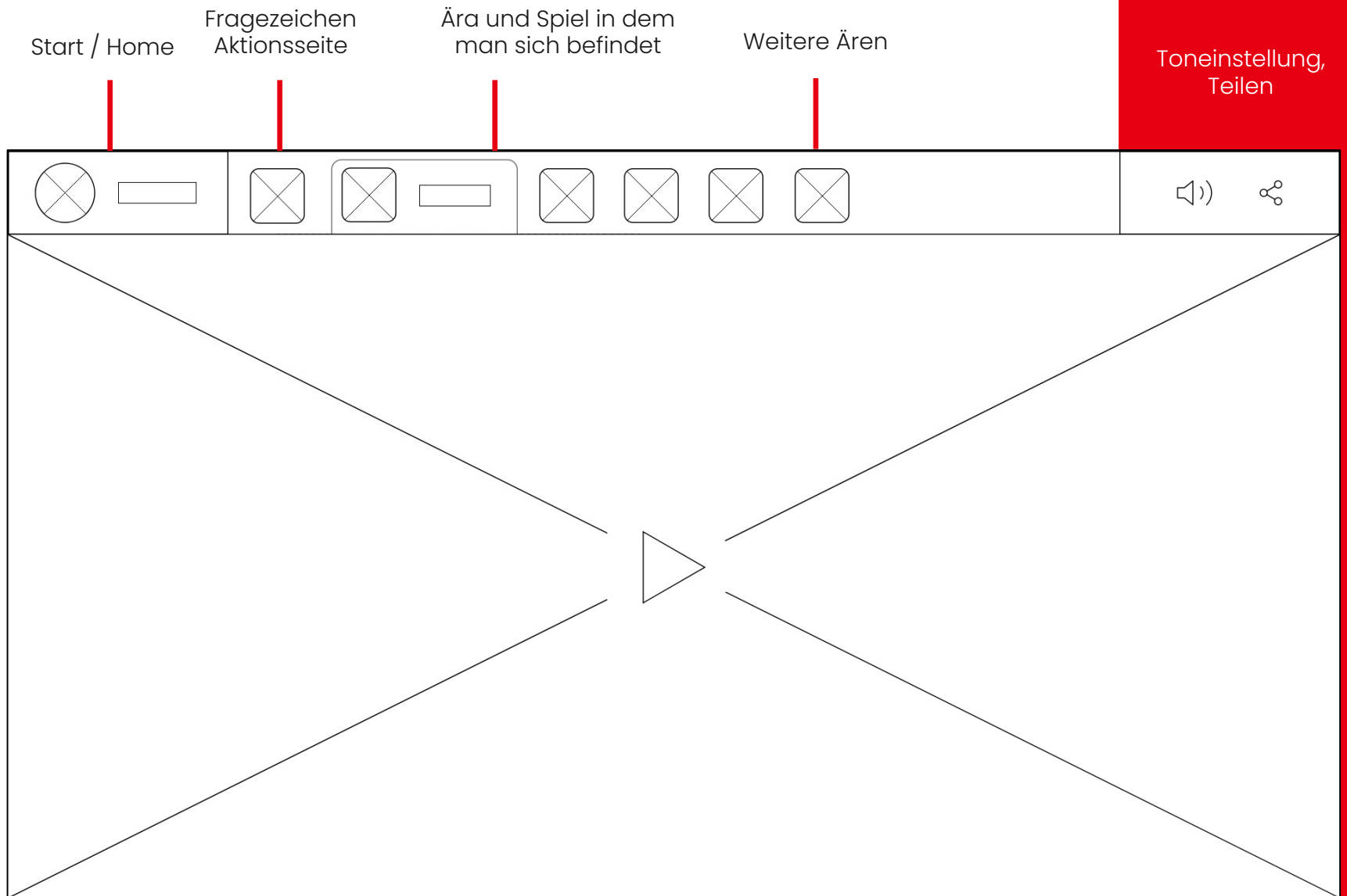
Vor 35 Jahren hörte der Klempner noch auf den Namen "Jumpman". Angeregt wurde den neue Name und die italienische Abstimmung der Spielfigur dann durch Ähnlichkeiten mit dem Vermieter des Nintendo-Gebäudes, Mario Segale.

Drücke Enter zum Fortfahren

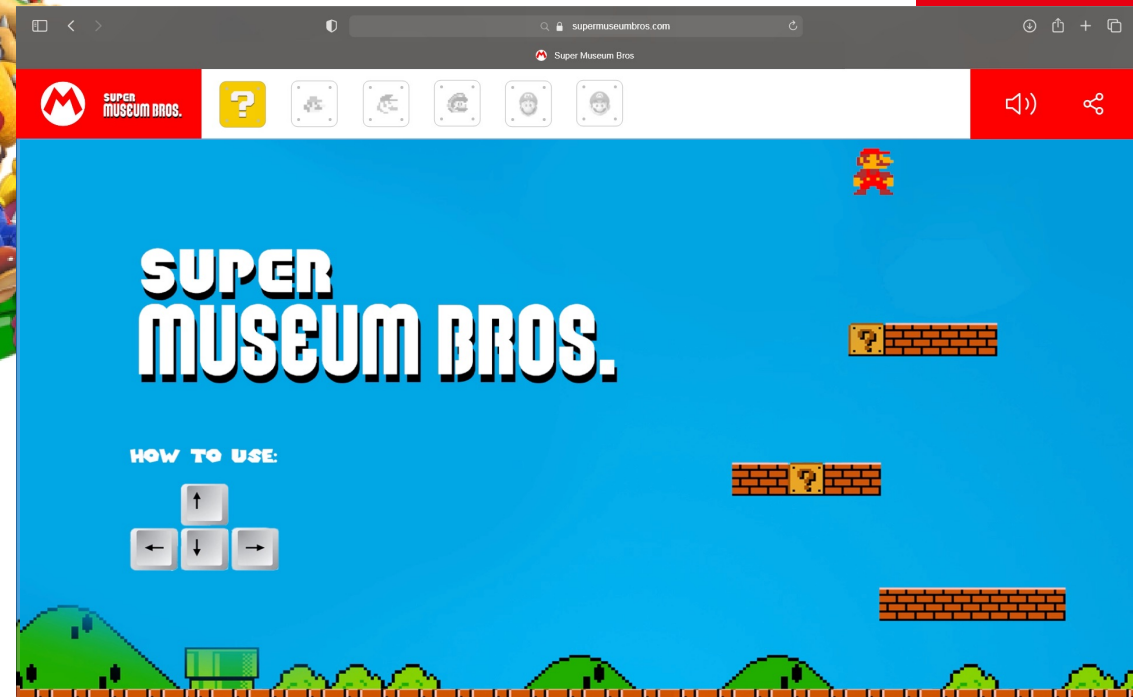
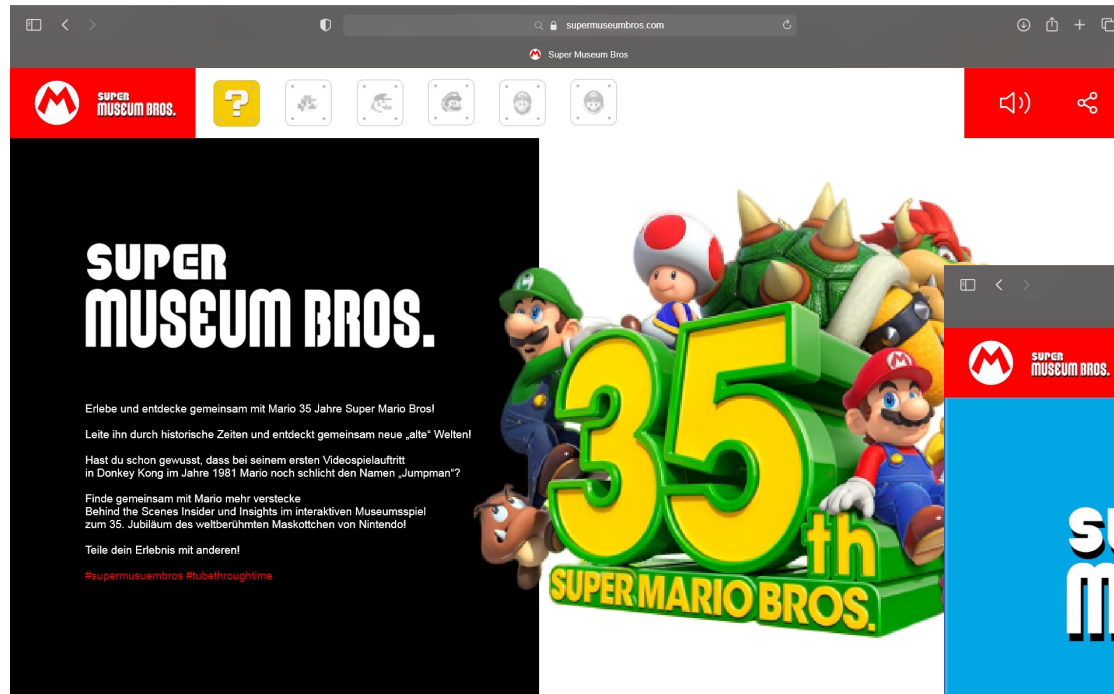
WIREFRAME

Navigation

- Cleanes & kompaktes Interface
- Top-Navigation
- Hauptaugenmerk liegt auf dem Museumsspiel

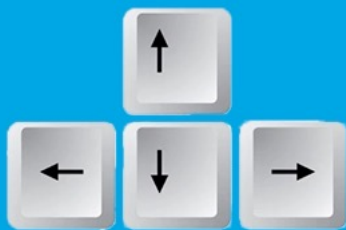


MUSEUMS **WEBSEITE**



SUPER MUSEUM BROS.

HOW TO USE:



UNSERE INTERFACE **STEUERELEMENTE**



Steuerkreuz Hoch

Sprung



Steuerkreuz Runter

Ducken



Steuerkreuz Links

Nach links laufen



Steuerkreuz Rechts

Nach rechts laufen



Hilfe Button

Zeigt Hilfe an



Lautstärke Button

Anpassung der Lautstärke / mute



Repeat Button

Zum Verlassen des Bilderrahmens



In-Game Hilfe

Spiel verlassen



Play Button

Spiel starten



Ära Button

Zeigt die ausgewählte Ära

ERGONOMIE

- Anpassung an den Menschen
- Stellt eine sichere und effektive Bedienung bzw. Benutzung dar
- Ziel ist es die Informationsvermittlung für den Nutzer effektiv und sinnvoll zu gestalten
- Positive User Experience schaffen

Interaktion

- wir gestalten lediglich das „Spielfeld“ als Interface und die Regeln und Möglichkeiten der Interaktion in Form der Eingabe (Steuerung)
- Die Interaktionsmöglichkeiten wählen wir gemäß der erwartbaren Reaktion mit dem Wissen, die vollständige Kontrolle nicht zu haben



Gegebenheiten

- Eingabemöglichkeiten: Mouse, Pfeiltasten
- Ausgabemöglichkeiten: Visueller Screen, auditiver Ton

USERBILITY

User abholen / aufklären

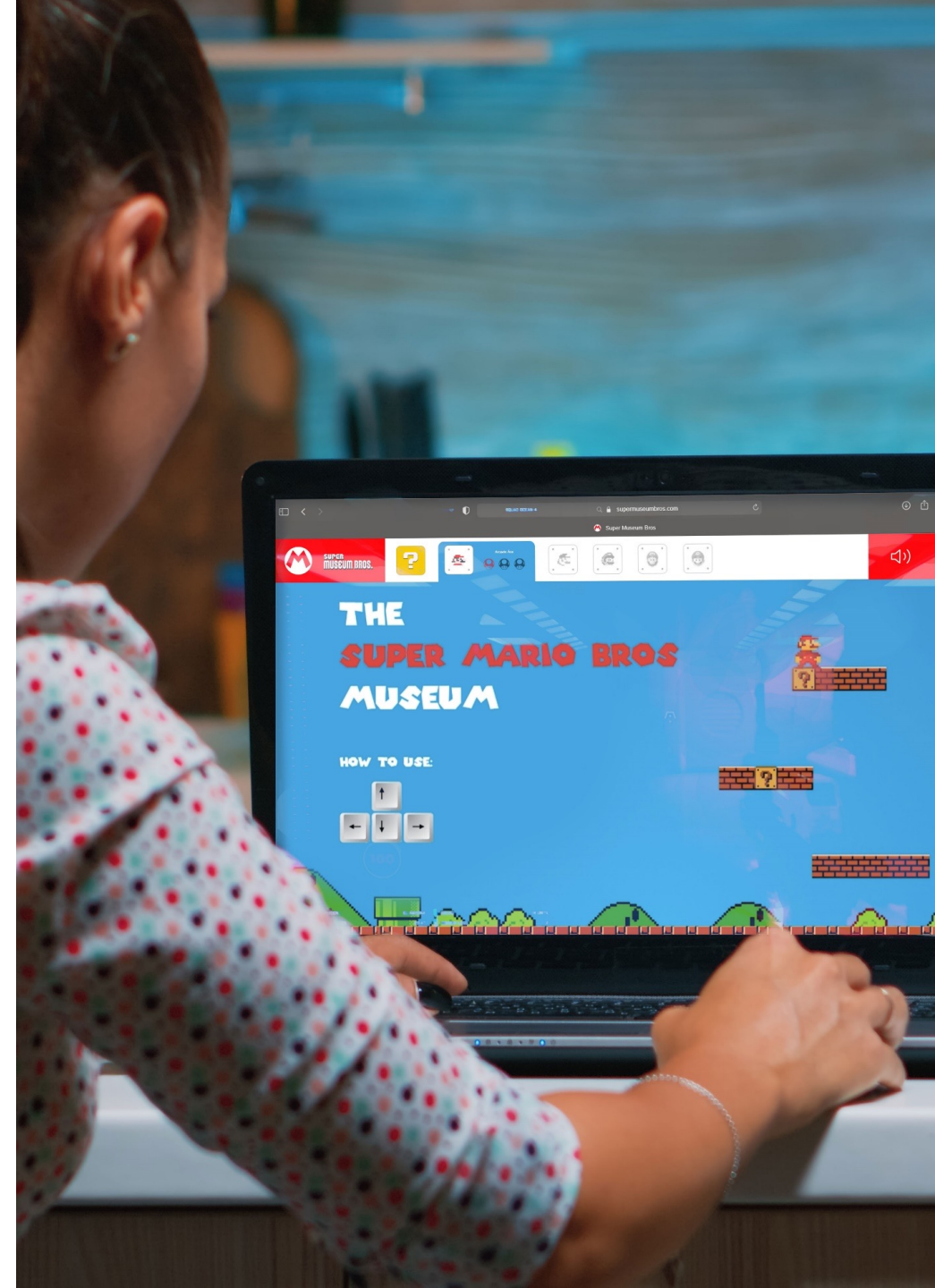
Onboarding in Form eines kleinen Clips
Play oder Wiederholung nach Tutorial möglich

Seriösität

Die Gestaltung und das Design von Super Mario sollte dem Spieler sofort bekannt vorkommen und den Eindruck erwecken, dass das Webgame vertrauenswürdig ist

Minimaler Input – maximaler Output

Minimaler Aufwand um an maximal viele Informationen zu kommen durch das Springen gehen die Blöcke (Fitts Gesetz)
Mehrere Möglichkeiten, um Ären und Charaktere zu entdecken:
Über Menü & über chronologische Story



USERBILITY



Reaktionen & Feedback

Sinnvolles visuell und akustisches Feedback in Form von Infoblöcken
Falls Ladezeiten entstehen: Animation etc. einbauen, um die Wartezeit zu verkürzen

Nutzerfreundlichkeit

Einzelne Games sind so aufgebaut, dass eine höhere Fehlertoleranz vorhanden ist
Jedoch: Gewisser Komplexitätsgrad, um die Spannung am Spielen zu behalten (Tesler)

Gewohnheiten

Steuerung, Buttons, Icons sind wie gewohnt (Jakobs)
(-> zurückzuführen auf einen gemeinsamen Zeichenvorrat)
und innerhalb einheitlich

Einfachheit & Fokus

Keine überflüssigen Infos; Sichtbare Kennzeichnung wichtiger Elemente, wie die Fragezeichenblöcke für Informationen -> Aus der Masse herausstechen (Restorff)
Weniger Elemente während des Spielens auf dem Interface (Millers)
Nicht so viel Auswahlmöglichkeiten (Hicks)

FAZIT

Forschungsfragen

- Wie kann man Information und Wissen attraktiver gestalten?
- Wie funktioniert Wissensvermittlung im digitalen Raum?
- Wie schafft man Schnittstellen zwischen Gameplay und Informationen?

Gamification – spielerisches Lernen

- In unserem Projekt nutzen wir den Aspekt der Gamification, um Informationen und die Vermittlung von Wissen für den User attraktiver zu gestalten
- Mittel zum Zweck ist ein digitales für jeden mit Internet zugängliches interaktives Browser-Game
- Um die Balance zwischen Gameplay und Informationen zu bekommen, haben wir Erweiterungen in die Original-Spiele eingebaut, welche an die Welt von Mario angepasst sind und mit einer angelernten Aktion des Spielers (Gegen Fragezeichen hüpfen) erscheinen



Thanks for-a listening
to our-a presentation!



NOCH FRAGEN?

QUELLEN

Informationsquellen

Alles über Super Mario Bros.

- <https://nintendo-online.de/nes/artikel/report/38756/inside-nintendo-177-die-geschichte-von-super-mario-bros-teil-1-der-koenig-der-cartridges>
- <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article131538709/Was-neue-Videospiele-von-Super-Mario-lernen-koennen.html#cs-lazy-picture-placeholder-01c4eedaca.png>
- https://de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.
- https://de.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.#Hintergrundgeschichte
- <https://nintendo-online.de/artikel/report/21911/analysiert-super-mario-bros-als-lehrbuch-fuer-game-design>
- <https://nintendo-online.de/artikel/report/21911/analysiert-super-mario-bros-als-lehrbuch-fuer-game-design>
- <https://www.cnbc.com/2018/09/13/super-mario-bros-how-shigeru-miyamoto-created-mario-for-nintendo.html>
- <https://www.cnbc.com/2018/09/13/super-mario-bros-how-shigeru-miyamoto-created-mario-for-nintendo.html>
- https://nintendo.fandom.com/de/wiki/Super_Mario_Serie
- <https://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article131538709/Was-neue-Videospiele-von-Super-Mario-lernen-koennen.html>