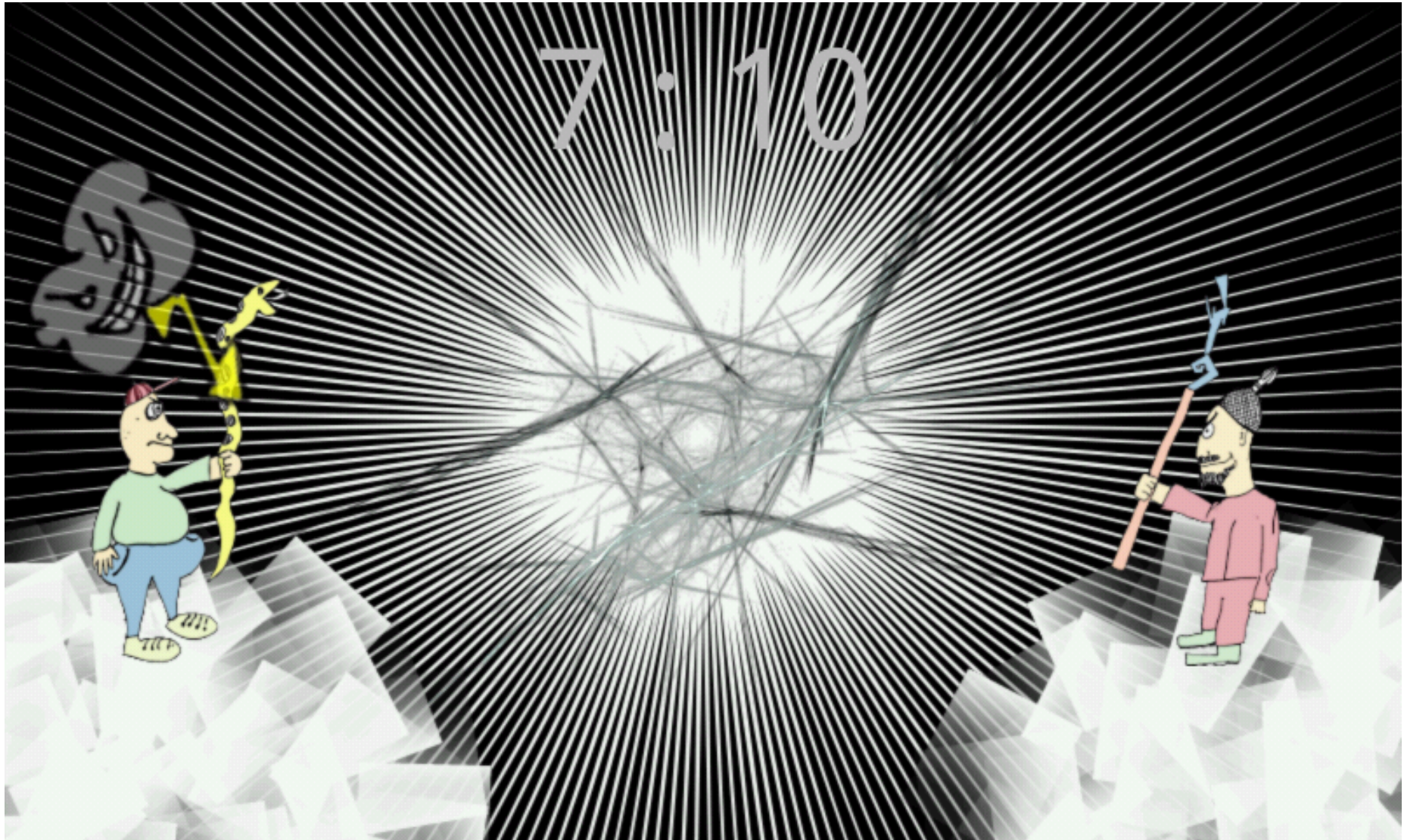


Gesture Wizards

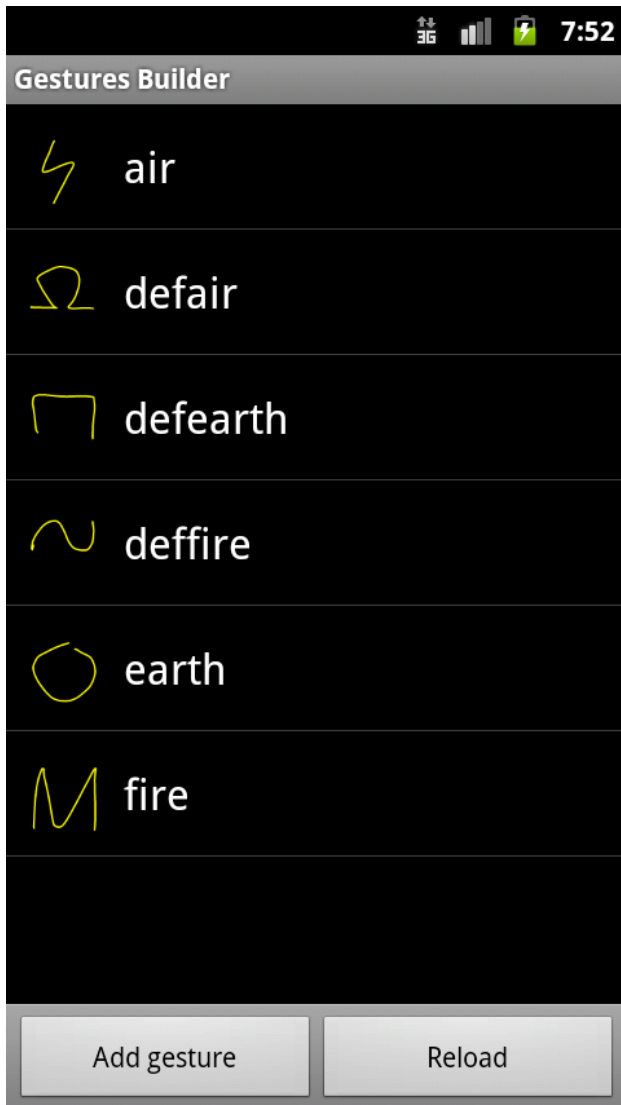
Beispiellösungen

MMI 2 – WS 2011/2012

#3851



#3851 Gesten



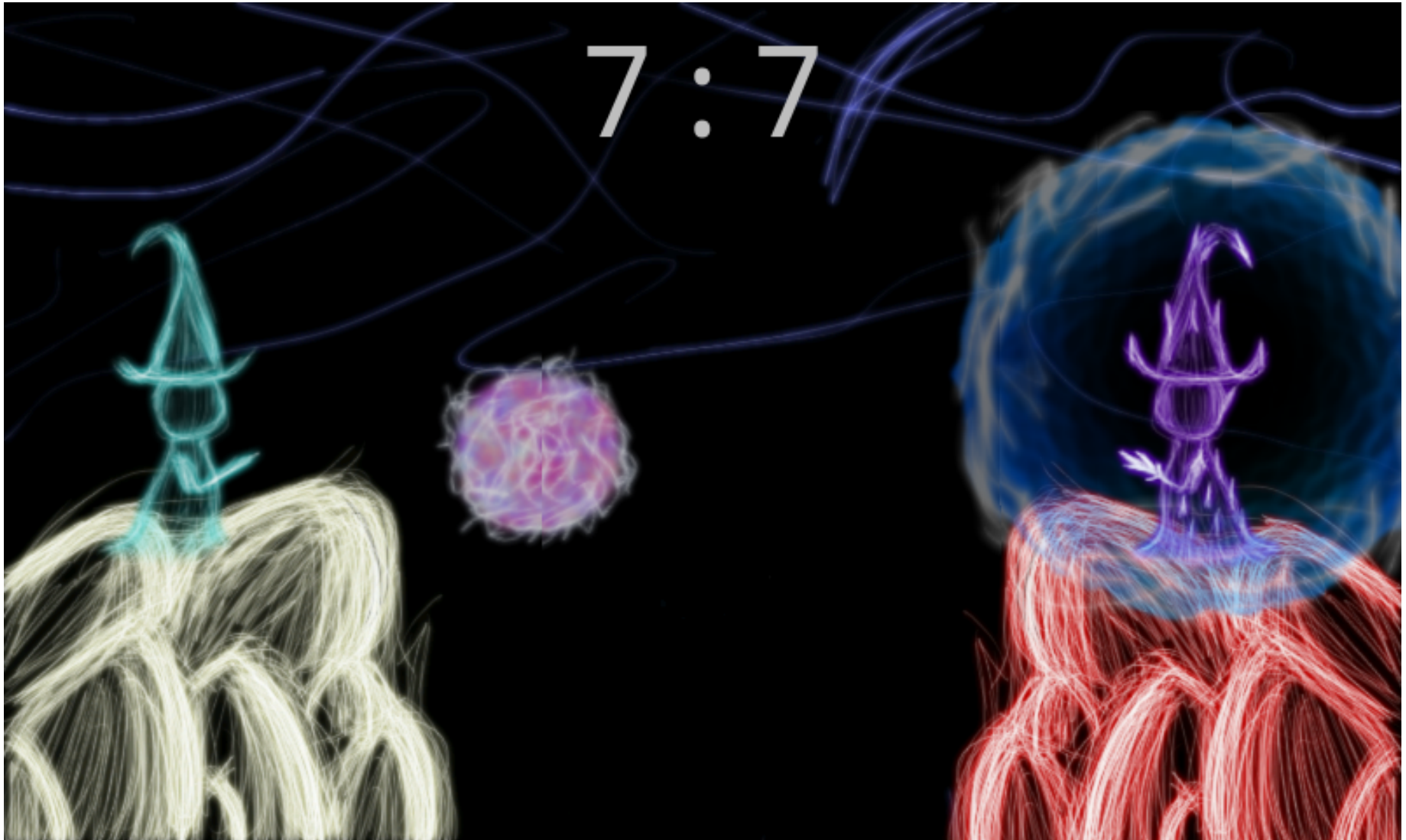
	Attack	Defence
Person A Air		
Fire		
Earth		
Person B Air		
Fire		
Earth		
Person C Air		
Fire		
Earth		

#3851 Gesten

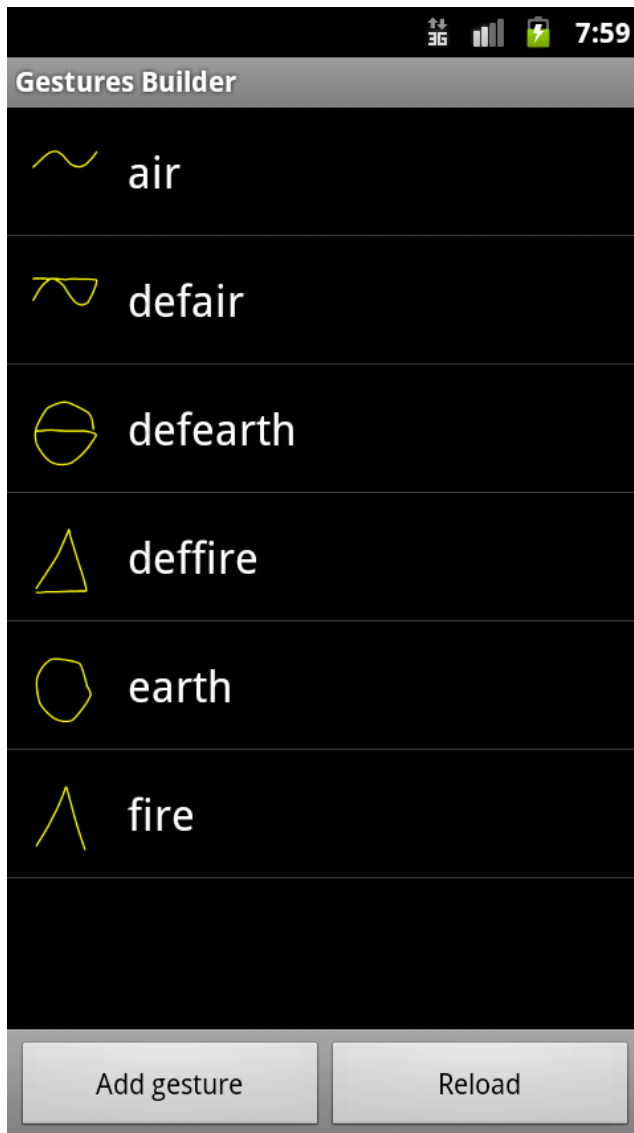
Einige Vorschläge habe ich direkt übernommen (earth und deffire). Bei anderen war gabe es Probleme mit der Gestenerkennung (z.B. Person A: earth und defearth waren nicht unterscheidbar). Allgemein erhielt ich durch die kleine Nutzerstudie gute Gesten. Teilweise gab es bei den unabhängig voneinander befragten Teilnehmern Übereinstimmungen (z.B. earth bei Person B und C), welche ich direkt übernehmen konnte. Beim anschließenden Integrieren der Gesten in das Spiel habe ich die Gesten ausgewählt, welche am schnellsten zu zeichnen waren und am besten von der Gestenerkennung erkannt wurden. Eigene Gesten habe ich für defair und defearth erstellt, da diese aus meiner Sicht einfacher zu merken und zu zeichnen waren.

	Attack	Defence
Person A Air		
Fire		
Earth		
Person B Air		
Fire		
Earth		
Person C Air		
Fire		
Earth		

#4539

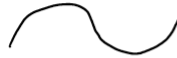


#4539 Gesten



Benutzer 1:

Air



Earth



Fire



Defair



Defearth



Deffire



Benutzer 2:

Air



Earth



Fire



Defair



Defearth



Deffire



Benutzer 3:

Air



Earth



Fire



Defair



Defearth



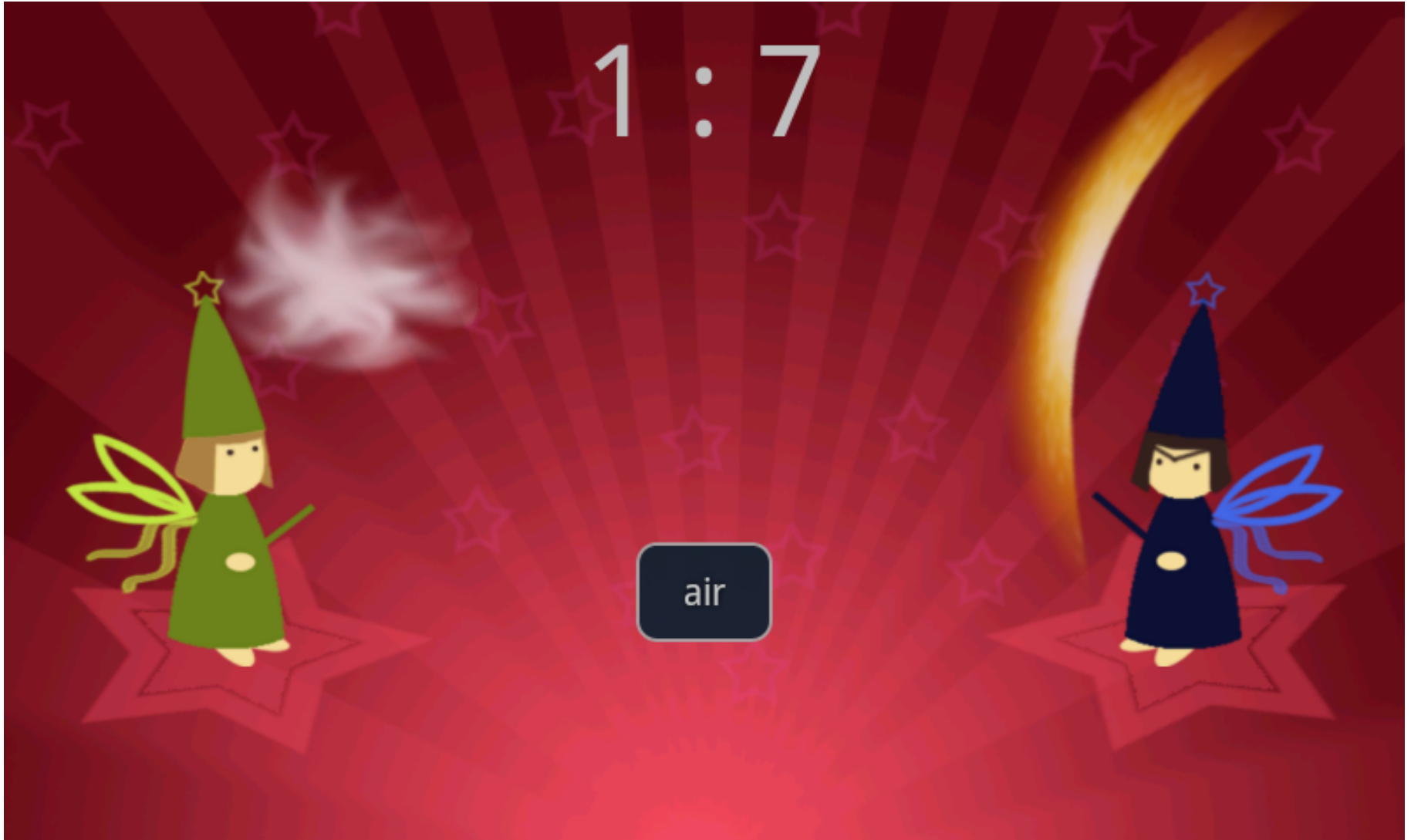
Deffire



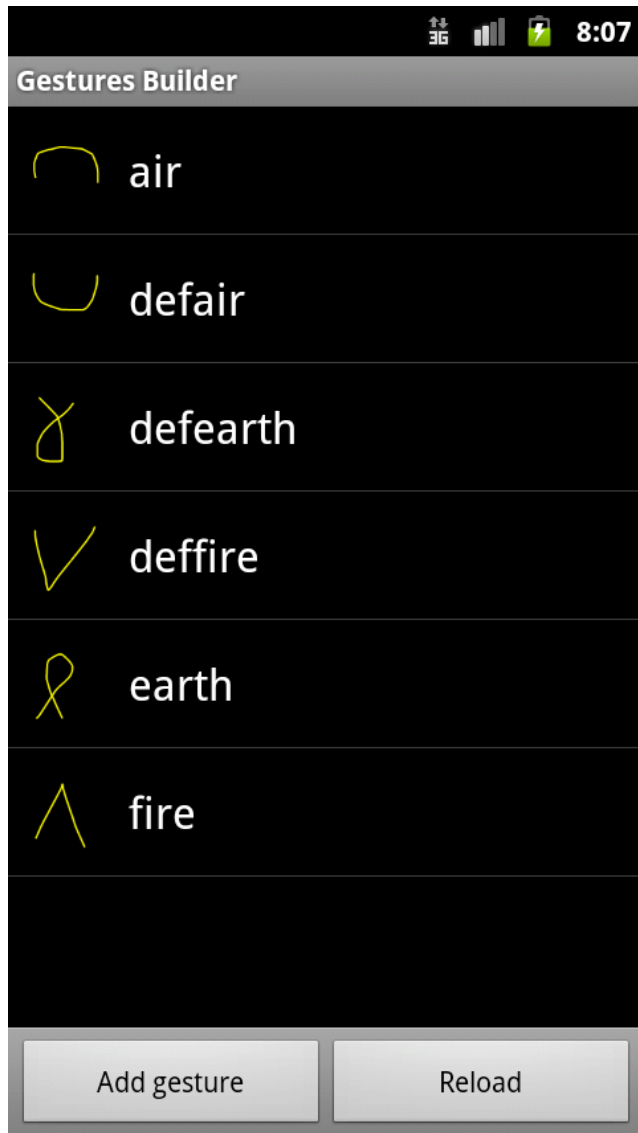
Die Gesten für Air, Earth und Fire sind stark an denen von Benutzer 1 und 3 orientiert. Für earth habe ich den Kreis als sinnvoller erachtet.

Die Gesten zur Abwehr sind denen der Angriffe sehr ähnlich, nur jeweils mit einem querstrich ergänzt. Die Gesten der Benutzer waren hier immer komplett verschieden und man hätte sich mehr Gesten merken müssen.

#3843



#3843 Gesten



Befragter A

AIR 	Defensive AIR Windschild
FIRE 	Defensive FIRE Feuerskule
EARTH 	Defensive EARTH Felsen

Befragter B

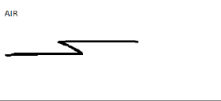



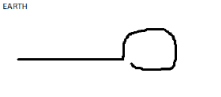

AIR 	Defensive AIR
FIRE 	Defensive FIRE
EARTH 	Defensive EARTH

Befragter C



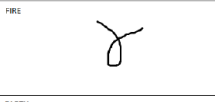



AIR 	Defensive AIR
FIRE 	Defensive FIRE
EARTH 	Defensive EARTH

#3843 Gesten

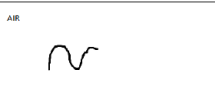




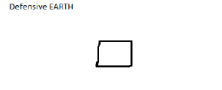
Befragter A

AIR 	Defensive AIR  Windschild
FIRE 	Defensive FIRE  Feuersäule
EARTH 	Defensive EARTH  Felsen

Befragter B

AIR 	Defensive AIR 
FIRE 	Defensive FIRE 
EARTH 	Defensive EARTH 

Befragter C

AIR 	Defensive AIR 
FIRE 	Defensive FIRE 
EARTH 	Defensive EARTH 

Bewertung der Vorschläge

Interessanterweise wurde keine Geste von *allen* Befragten vorgeschlagen.

Befragter A:

Contra: Insgesamt folgen die Gesten keinem bestimmten Schema, deswegen sind sie vermutlich eher schwer zu merken.

Pro: Wenn man Earth und Def-Earth außer Acht lässt, so haben die Angriffsgesten eine horizontale Ausrichtung (Angriff auf den Gegner zu), die defensiven Gesten haben eine vertikale Ausrichtung (Schutz vor Angriff), was eine passende Visualisierung der Bedeutung der Geste ist.

Befragter B:

Contra: Air und Def-Air wird manchmal vom Gestenerkenner verwechselt.

Pro: Gut zu merken, da jeweils zugehörige Angriffsgeste und Abwehrgeste spiegelverkehrt sind.

Befragter C:

Contra: Kreis und Quadrat können vom Gestenerkenner nicht auseinander gehalten werden. Die Gesten für Fire und für Earth sind etwas zu kompliziert, man braucht relativ lang um sie zu zeichnen.

Pro: Einleuchtende Assoziationen: Runde Linien für Air/Def-Air, spitze Formen für Fire/Def-Fire, Eckige Formen für Earth/Def-Earth.

Was habe ich aufgegriffen von den Ergebnissen der Umfrage?

1. Versuch:

Angriffsgesten *horizontal*: Gerade, Zickzacklinie, wellenförmige Linie
Defensiv-Gesten *vertikal*: Gerade, Zickzacklinie, wellenförmige Linie

Leider wird die vertikale Gerade nicht als Spiel-Geste erkannt.

2. Versuch:

Gesten so einfach wie möglich, spiegelverkehrt pro „Zauberspruch-Paar“, Assoziationen: Luft-runde Formen, Feuer-spitze Formen.

Ergebnis: Alle Gesten gut unterscheidbar vom Gestenerkenner.