

Schriftliches Konzept Alice Nasse

Inhalt und Hauptidee einer Seite

Die Website dient als Tool für mich als Spielleiter eines Pen & Paper Role Playing Games.

Bei einer Pen & Paper Spielrunde erlebt man gemeinsam am Spieltisch eine fiktive Geschichte. Hierfür schafft der Spielleiter einen erzählerischen Rahmen und schlüpft in die Rolle verschiedene Charaktere. Die Spieler vertreten jeweils einen Charakter, den sie sich vor der eigentlichen Spielrunde über einen Charakterbogen nach vorgegebenem Regelwerk erstellen.

Mit diesem Tool verwalte ich Dokumente meiner Spielerunden digital. Hierbei handelt es sich um Handouts in Form von Bild-Dateien, Notizen in Form von Texten und Charakterbögen in Form von PDF-Dateien. Das Tool werde ich oft mehrere Stunden am Stück während der Spielrunde verwenden. Die Dokumente für die Spieler sind in Papierform vorgesehen, da diese angenehmer in der Handhabung sind und sie weitaus weniger Dokumente verwalten müssen als der Spielleiter.

Inhaltliche Strukturierung

Hauptmenü

Es handelt sich um eine horizontale Navigation mit bis zu 2 Ebenen. Ebene 1 führt zu Unterseiten, Ebene 2 wird mit Sprungmarken versehen.

Inhalte Hauptmenü

Startseite, Handouts

Auf der Startseite befinden sich die Handouts. Die Handouts werden in Form einer Bildergalerie dargestellt. Bei dieser Seite handelt es sich um die index.html, da es sich nicht lohnen würde, hierfür eine eigene Seite anzulegen, nur damit diese Seite handouts.html genannt werden kann.

Notizen

Hier werden Notizen zu den Spielrunden in Form von Text und Listen untergebracht. Das Menü erhält eine 2. Ebene, in der über Sprungmarken zwischen den Inhalten innerhalb der Notizen gewechselt werden kann.

Charaktere

Hierbei handelt es sich um die character sheets, auch Charakterbögen genannt, die als PDF-Download zur Verfügung stehen.

Sonstige Inhalte

Die Unterseiten „Kontakt“, „Impressum“ und „Datenschutz“ kommen in die Fußzeile, da diese für das Tool nicht relevant sind.

Design

Der Schwerpunkt des Designs liegt auf einer nutzerfreundlichen Bedienung, da mit diesem Tool pro Session mehrere Stunden am Stück gearbeitet wird. Die Website sollte übersichtlich sein und das Menü sollte von jeder Seite aus mit möglichst wenigen Klicks erreichbar sein, da durchgehend zwischen den Inhalten gewechselt wird.

Die beiden Ebenen des Menüs bleiben deshalb dauerhaft sichtbar. Um hierfür möglichst wenig Raum auf dem Bildschirm einzunehmen, werden die Menüpunkte allein über Icons bedient. In der Desktop-Variante werden diese um passende Texte ergänzt.

Die Inhalte, insbesondere die Texte werden im „Darkmode“-dargestellt, der sich durch einen dunklen, aber nicht komplett schwarzen Hintergrund und einer hellen, nicht komplett weißen Schrift auszeichnet. Dieses Design schont die Augen und hat sich im Software-Bereich bereits bewährt.

Bei der Bildergalerie handelt es sich um Bilder, welche die Spieler in Papierform erhalten. Dem Spielleiter stehen diese digital zur Verfügung. Die Vorschaubilder müssen gut genug erkennbar sein, damit man das gesuchte Handout findet, bestenfalls ohne die Galerie aufrufen zu müssen. Hat man das gewünschte Handout gefunden, erhält mit einem Klick ein höher aufgelöstes Foto, dessen Qualität gut genug sein muss, dass man die darauf dargestellten Texte noch lesen kann. Voraussichtlich wird es insgesamt 10-20 Handouts geben.

Seiten mit viel Texten erhalten in der Desktop-Variante ein zweispaltiges Layout. Die Handouts und die character sheets zeigen überwiegend Bilder und Icons, welche über responsive Flex-Boxen reguliert werden.

Skizze

