**Interface Aufbau**

**Inhaltsverzeichnis:**

[**Missionsziele**](#h.xvzimakgc2t8)

[Missionsziele Minimieren](#h.hfj3pwlrd1rt)

[Missionsziele Maximieren](#h.q2pavsffxcbw)

[Checkbox](#h.osi0nj5hsogy)

[**Kampfgruppen**](#h.3phrar1gp6s4)

[Kampfgruppe](#h.161tuafn3sf3)

[Kampfgruppe erstellen](#h.d7pfkr7wtlq)

[Kämpfer](#h.1jri01yog2xk)

[Lebenspunkte](#h.3jmd6nexj4a6)

[Angriffsschaden](#h.qo9gpjwbchn5)

[Bewegungsgeschwindigkeit](#h.wk7dzqv2oq1l)

[Angriffsbefehl](#h.6bxrg5u6l66i)

[Bewegungsbefehl](#h.xlm9p6uyi7pw)

[Rückzugsbefehl](#h.47fcud2gq4t)

[Kämpfer hinzufügen](#h.ljk9vi7b54d9)

[Kämpfer entziehen](#h.7qbejv91i4fi)

[Maximale Kämpfer hinzufügen](#h.bzxz6t8gqasb)

[Kampfgruppe auflösen](#h.otluosiotbd6)

[**Ameisenbau**](#h.se62ey74mxy)

[Späher](#h.afq9pfmfgg6m)

[Sammler](#h.c2za3mwrhzcs)

[Kämpfer erstellen](#h.s5mwezttc4a9)

[Sammler erstellen](#h.wsit2ymyv6d6)

[Späher erstellen](#h.in266edkvzft)

[Wegpunkt setzen](#h.4pctugw51l3t)

[**Ressourcenquellen**](#h.ejqpaq82aap1)

[Nahrungsquelle](#h.81zarilah2xv)

[Baumaterialquelle](#h.6qeakfnuiwrx)

[Lebensbalken](#h.qklmdmo50rs6)

[Sammler hinzufügen](#h.t9dkj9tvm6jl)

[Sammler entziehen](#h.lca99rv9rvte)

[Maximale Sammler hinzufügen](#h.lil38exllr69)

[Alle Sammler entziehen](#h.gfurfayb657e)

[**Wegpunkte**](#h.t1t71h5nr9kj)

[Verbindungen Entfernen](#h.2qj0kdbo63kl)

[Verbindung Herstellen](#h.l60lpz71bb17)

[Wegpunkt Verschieben](#h.z67x611wzj4l)

[**Upgrades**](#h.8p1mzd1ycjyt)

[Leerer Upgrade Slot](#h.qgbppsp43z1l)

[Upgrades](#h.a9s7xlcbup5t)

[**Sonstiges**](#h.vs463b70wbzs)

[Nahrung](#h.2upe0gm6kf8t)

[Baumaterial](#h.prfppcvfczs5)

[Menü Button](#h.gx0807ui737i)

**Modi Beschreibung:**

Standard: Standard Darstellung des Buttons/Icons

Mouse Over: Darstellung, wenn sich die Maus über dem Button befindet

Pressed In: Eingedrückter Zustand des Buttons (zb. während eines Mausklicks)

Grayed out: Ausgegrauter Zustand des Buttons

**Suchbegriffe:**

Icon, Symbol

# Missionsziele

|  |
| --- |
| Missionsziele Minimieren Funktion:  Ein Button, der verwendet wird, um das Missionsziel-Fenster zu minimieren/auszublenden.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px * Durchsichtiger Hintergrund   Beispiel:  right-arrow-1.png |

|  |
| --- |
| Missionsziele Maximieren Funktion:  Ein Button, der verwendet wird, um das Missionziel-Fenster zu maximieren/einzublenden.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px * Durchsichtiger Hintergrund   Beispiel:  right-arrow-1.png |

|  |
| --- |
| Checkbox Funktion:  Wird “ausgefüllt” wenn ein Missionsziel erreicht wurde.  Modi:   * Unchecked (Missionsziel noch nicht erreicht) * Checked (Missionsziel erreicht)   Info:   * 32x32 * Durchsichtiger Hintergrund   Beispiel:  checkbox-unchecked-md.png und check_box.png |

# Kampfgruppen

|  |
| --- |
| Kampfgruppe Funktion:  Wird verwendet, um Kampfgruppen anzuwählen.  Modi:   * Kampfgruppe außerhalb des Ameisenbaus * Standard * Mouse Over * Pressed In (Gruppe Ausgewählt) * Kampfgruppe im Kampf   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In (Gruppe Ausgewählt) * Kampfgruppe Rückzug   + Standard * Kampfgruppe innerhalb des Ameisenbaus   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In (Gruppe Ausgewählt)   Infos:   * 128x128 px   Beschreibung:  3 Icons werden für die Darstellung der Kampfgruppen benötigt.   * Kampfgruppen, die sich außerhalb des Ameisenbaus befinden. * Kampfgruppen, die sich im Kampf befinden.   + Das Icon für Kampfgruppen die sich im Kampf befinden, kann einfach eine leichte Abwandlung des Icons für Kampfgruppen, die sich außerhalb des Ameisenbaus befinden, sein (zB. rote Umrandung oder ähnliches). * Kampfgruppen, die sich im Ameisenbau befinden.   + Wenn sich eine Kampfgruppe im Bau befindet, kann sie geupgraded und aufgestockt werden, deshalb würde sich ein zusätzliches Symbol (das zB. über das eigentliche Icon gelegt wird) wie ein Schraubenschlüssen oder ähnliches eignen. |

|  |
| --- |
| Kampfgruppe erstellen Funktion:  Wird verwendet, um neue Kampfgruppen zu erstellen  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px oder 256x256 px   Beschreibung:  Kann als 70x70 oder 70x140 Pixel Icon dargestellt werden (genug Platz in der vertikale). Könnte eine Abwandlung des normalen Kampfgruppen Icons sein, verbunden mit einem Symbol, dass die “Erstellung” [+] von Kampfgruppen verdeutlicht. |

|  |
| --- |
| Kämpfer Funktion:  Spiegelt einen Kämpfer in der Kampfgruppe wieder und wird als Symbol für alle Kämpfer die sich im Bau befinden benötigt. Außerdem wird das Icon angezeigt, wenn ein Kämpfer produziert wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  Kämpfer.png |

|  |
| --- |
| Lebenspunkte Funktion:  Stellt die maximalen Lebenspunkte der Kämpfer einer Kampfgruppe dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 256x256 px   Beispiel:  130px-Heart_coraszón.png |

|  |
| --- |
| Angriffsschaden Funktion:  Stellt den Angriffsschaden der Kämpfer einer Kampfgruppe dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 256x256 px   Beispiel:  swords-02-larger.png |

|  |
| --- |
| Bewegungsgeschwindigkeit Funktion:  Stellt die Bewegungsgeschwindigkeit der Kämpfer einer Kampfgruppe dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 256x256 px   Beispiel:  track-and-field-hr.png oder track-and-field-hs.png |

|  |
| --- |
| Angriffsbefehl Funktion:  Button um der Kampfgruppe einen Bewegungsbefehl zu erteilen, wobei sie jeden Gegner auf dem Weg angreifen.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  attackmove.png |

|  |
| --- |
| Bewegungsbefehl Funktion:  Button um der Kampfgruppe einen Bewegungsbefehl zu erteilen, wobei sie jeden Gegner auf dem Weg ignorieren.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  move.png |

|  |
| --- |
| Rückzugsbefehl Funktion:  Die Kampfgruppe zieht sich nach Betätigung des Buttons zurück in den Bau.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  retreat.png |

|  |
| --- |
| Kämpfer hinzufügen Funktion:  Fügt einen Kämpfer der Kampfgruppe hinzu.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  (Siehe Sammler hinuufügen, nur mit Kämpfer Icon) |

|  |
| --- |
| Kämpfer entziehen Funktion:  Entzieht der Kampfgruppe einen Kämpfer.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beschreibung:  (Siehe Sammler entziehen, nur mit Kämpfer Icon) |

|  |
| --- |
| Maximale Kämpfer hinzufügen Funktion:  Fügt der Kampfgruppe die maximale Anzahl an Kämpfern hinzu oder so viele wie der Spieler besitzt.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  up_green_arrow.png |

|  |
| --- |
| Kampfgruppe auflösen Funktion:  Löscht die gesamte Kampfgruppe.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  up_red.pngoder 600px-No-Symbol.svg.png |

# Ameisenbau

|  |
| --- |
| Späher Funktion:  Dient als Symbol für alle Späher die sich im Bau befinden. Außerdem wird das Icon angezeigt, wenn ein Späher produziert wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beschreibung:  Späher.png |

|  |
| --- |
| Sammler Funktion:  Dient als Symbol für alle Sammler die sich im Bau befinden. Außerdem wird das Icon angezeigt, wenn ein Sammler produziert wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  Sammler.png |

|  |
| --- |
| Kämpfer erstellen Funktion:  Button, der zum produzieren von Kämpfern genutzt wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel: |

|  |
| --- |
| Sammler erstellen Funktion:  Button, der zum produzieren von Sammlern genutzt wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel: |

|  |
| --- |
| Späher erstellen Funktion:  Button, der zum produzieren von Späher genutzt wird.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel: |

|  |
| --- |
| Wegpunkt setzen Funktion:  Ermöglicht dem Spieler das Setzen von Wegpunkten.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beschreibung:  Wegpunkte Silhouette |

# Ressourcenquellen

|  |
| --- |
| Nahrungsquelle Funktion:  Ermöglicht den Zugriff auf eine vom Spieler besetzte Nahrungsquelle.  Modi:   * Normal   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In * Im Kampf   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  mushroom.PNG |

|  |
| --- |
| Baumaterialquelle Funktion:  Ermöglicht den Zugriff auf eine vom Spieler besetzte Baumaterialquelle. Stellt die Ressourcen, die sich in einer Ressourcenquelle befinden, visuell und numerisch dar.  Modi:   * Normal   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In * Im Kampf   + Standard   + Mouse Over   + Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  Crystal_Formation2012-06-13.png |

|  |
| --- |
| Lebensbalken Funktion:  Stellt die Lebenspunkte der Ressourcenquelle dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 256x256 px   Beispiel:  bar.PNG  (Farbe der Leiste passend zu Lebenspunkten) |

|  |
| --- |
| Sammler hinzufügen Funktion:  Fügt einen Sammler der Ressourcenquelle hinzu.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  addsammler.png |

|  |
| --- |
| Sammler entziehen Funktion:  Entzieht der Ressourcenquelle einen Sammler.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  removesammler.png |

|  |
| --- |
| Maximale Sammler hinzufügen Funktion:  Fügt der Ressourcenquelle die maximale Anzahl an Sammlern hinzu oder so viele wie der Spieler besitzt.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  up_green_arrow.png |

|  |
| --- |
| Alle Sammler entziehen Funktion:  Entzieht alle Sammler der Ressourcenquelle.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  up_red.png |

# Wegpunkte

|  |
| --- |
| Verbindungen Entfernen Funktion:  Entfernt alle Verbindungen zu dem selektiertem Wegpunkt  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  connections-512 u.png oder con1.png  (Verbindungen Entfernen und Verbindungen Herstellen sollten ein sehr ähnliches Icon haben, nur eine Abwandlung voneinander sein, um den Funktionsunterschied zu verdeutlichen) |

|  |
| --- |
| Verbindung Herstellen Funktion:  Stellt eine Verbindung zu anderen Wegpunkten her.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  connections-512.png oder con2.png  (Verbindungen Entfernen und Verbindungen Herstellen sollten ein sehr ähnliches Icon haben, nur eine Abwandlung voneinander sein, um den Funktionsunterschied zu verdeutlichen [Etwas, das mit Verbindungen zu tun hat]) |

|  |
| --- |
| Wegpunkt Verschieben Funktion:  Ermöglicht es, den Wegpunkt zu verschieben.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  wegpunktmove1.png oder wegpunktmove2.png |

# Upgrades

|  |
| --- |
| Leerer Upgrade Slot Funktion:  Stellt einen leeren Slot dar, der mit einem Upgrade versehen werden kann.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 128x128 px   Beispiel:  unlocked.PNG |

|  |
| --- |
| Upgrades Funktion:  [Link folgen um Funktionen der Upgrades einzusehen.](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1UfKgV3334Ga3ErHCl2aAOXcQJyJNR4iCrNfVIgyySic/edit#gid=0)  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In * Grayed Out * Grayed Out + Mouse Over   Infos:   * 128x128 px   Beispiel: |

# Sonstiges

|  |
| --- |
| Nahrung Funktion:  Stellt die Ressourcen “Nahrung” dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  mushroom.PNG |

|  |
| --- |
| Baumaterial Funktion:  Stellt die Ressourcen “Baumaterial” dar.  Modi:   * Standard   Infos:   * 64x64 px   Beispiel:  Crystal_Formation2012-06-13.png |

|  |
| --- |
| Menü Button Funktion:  Öffnet das Menü.  Modi:   * Standard * Mouse Over * Pressed In   Infos:   * 256x256 px   Beispiel:  menu.png |