

Richtlinien für die Benutzeroberfläche von Robo Rally Innige Irrwege

1. Das Hauptziel bei dem Konzept für die Benutzeroberfläche ist eine intuitive und verständliche Nutzung
2. Hierbei ist es wichtig, dass der Spieler das Spiel sehr simpel starten kann und dabei nicht viel Konzentration aufbringen muss, da diese beim Spielen selbst aufgewendet werden muss.
3. Daher ist es wichtig das beim Starten des Spiels es nur wenige Interaktionsbuttons gibt um das Spiel zu starten. (Nur einer beim Starten des Programms und darauf folgt eine Wahl einer Figur bei der man nur noch seinen Namen in ein Textfeld schreibt und auf einen Ready Button drückt)
4. Darauf erscheint das erste Pop-Up Window in dem man nun die Wahl zwischen den Maps hat
5. Ziel dieser simplen Initialisierung eines Spiels ist auch die Wahrscheinlichkeit zu minimieren Fehler beim Starten des Spiel zu erzeugen.
6. Nach Wahl der Map kommt der wichtigste Bildschirm, nämlich das Spielfeld zusammen mit den Karten und dem ChatWindow
7. Hierbei wurde das Chatfenster so klein wie möglich gestaltet um zwar dies noch nutzen zu können, jedoch im Hinterkopf zu behalten, dass dies nicht das wichtigste und meistgenutzte Feature ist.
8. Das Spielfeld nimmt aufgrund seiner Wichtigkeit logischerweise den größten Teil des Bildschirms ein. Die Felder sind durch die Größe und ihre Farben klar voneinander unterscheidbar und sind aufgrund ihrer Symbolik auch intuitiv verständlich. Die darauf zu platzierenden Figuren unterscheiden nicht nur förmlich sondern auch farblich wodurch sich der Spieler klar mit seiner Figur identifizieren kann.
9. Sobald das Spiel losgeht erscheint ein Pop-Up Window indem zufällige Karten zur Auswahl stehen die man durch Anklicken und Platzieren auf seinen im Hauptbildschirm Rechts angeordneten Karten programmieren kann. Hier wurde ein Pop-Up Window gewählt, da nur zur Programmierphase dieses Fenster von Nutzen ist und somit nach der Wahl keine Funktion für die Dauer der Ausführung hat.
10. Auf dem Hauptbildschirm werden außer den Karten, dem Chat und dem Spielfeld auch Pfeile und ein Cubes-Count Animation im rechten unteren Eck angezeigt. Diese dienen als Hilfe und Visualisierung, des Spielfortschritts und zur Bedienung der Roboter mithilfe der Karten. Daher nehmen sie nur einen kleinen Teil des Bildschirms ein, da die Wichtigkeit diese Elemente keinen der anderen Elemente übersteigt, jedoch als Hilfe sehr nützlich für den Spieler seine kann.