

## Stylistyka

Zakładamy dość ciemny ale czysty klimat całej grafiki. Nasze postaci są +/- wojskowymi na misji badawczej, dlatego ich strój powinien mieć militarny, nowoczesny wygląd. Jako że cały interfejs jest metodą dowodzenia takim oddziałem, chcemy aby był nowoczesny, czysty. Proponuję wszystkie widgety zrealizować jako fizyczne urządzenia (nie jako widgety wielkiego wyświetlacza), najlepiej szklano metalowe, czarne, z dużą ilością kolorowych, neonowych elementów. Podobnie strój naszych postaci. Wyposażenie lekko fantastyczne, gładkie, bez dużej ilości szczegółów, z neonowymi elementami. Pomyśl z kontrastowymi kolorami na tle czystych, szklano metalowych elementów ma trochę przypominać te wszystkie cyberpunkowe klimaty, ale bez zniszczeń i syfu. Do tego stylu można dołożyć ciekawe avatory wykręconych postaci.

Np. podobne do tego:

<http://media-cache-ec0.pinimg.com/736x/54/d6/53/54d653d90d4444f798ebba45e2a20c05.jpg>

Tylko z dopracowaniem militarnego charakteru, ale zachowaniem cyberpunkowego klimatu. Czyli cyberpunk w mega nowoczesnym wyposażeniu.

Tutaj podoba mi się kolorystyka, poziom szczegółowości stroju (ale nie sam typ stroju) i kontrast: <http://media-cache-ec0.pinimg.com/736x/9b/42/a6/9b42a667d0638a6495a90e44d64a4158.jpg>

Ta postać jest ciekawa, gdyby wywalić żółty plecaczek i trochę unowocześnić strój: <http://media-cache-ec0.pinimg.com/736x/d3/4c/bc/d34cbcd59c0a0fef86d067e154273613.jpg>

Tutaj widać sensowne materiały:

<http://media-cache-ec0.pinimg.com/736x/2a/7b/50/2a7b509ff60f9fa65e9354835a223aad.jpg>

## Menu główne

Menu główne składa się wyłącznie z listy przycisków, które przekierowują użytkownika do innych pełnoekranowych menu. Jest to pierwszy ekran, który użytkownik widzi po włączeniu gry oraz ekran widoczny po naciśnięciu ESC podczas rozgrywki.

## Treść

- **Continue** (*pojawia się tylko przy trwającej rozgrywce*)

Ładuje się ostatnio zapisana gra (wg daty). Po wybraniu następuje przejście do gry.

- **New game**

Pojawia się intro w postaci tekstu z obrazkami i być może specjalną muzyczką. Dalej, po naciśnięciu dowolnego klawisza następuje rozpoczęcie nowej gry.

- **Load game**

Po wybraniu wyświetlna jest pełnoekranowa lista save-ów, a gracz ma możliwość załadowania jednego z nich. Opis poniżej.

- **Save game** (*pojawia się tylko przy trwającej rozgrywce*)

Na liście wzorowanej na load game użytkownik może wybrać pozycję do zapisania aktualnej rozgrywki. Następuje przejście do pełnoekranowego menu zapisu. Opis poniżej.

- **Instructions**

Ekran z instrukcjami dotyczącymi celu jak i możliwości jak i sterowania w grze. Opis poniżej.

- **Exit**

Wyjście z gry.

## Ekran instrukcji

*Gdy będzie już znana konkretne zawartość można rozważyć czy używać zakładek (zapewne tak) czy tekstu na jednej stronie (preferowana forma, jeśli całą zawartość chcemy wpleść w jeden lity tekst).*

### Zawiera:

- skróty klawiszowe (bez możliwości zmiany),
- opis celu gry,
- opis świata i fabuły,
- zgrubny opis obiektów w grze wraz z możliwościami interakcji

## Ekrany wczytywania i zapisywania gry

Składają się jedynie z listy zapisów oraz przycisków wyboru i powrotu do poprzedniego ekranu.

### Informacje o każdym z zapisów:

- nazwa
- data rozgrywki

## Dane prezentowane podczas rozgrywki

### Minimapa

*Wygodna informacja o rozmieszczeniu elementów na mapie i aktualnej sytuacji.*

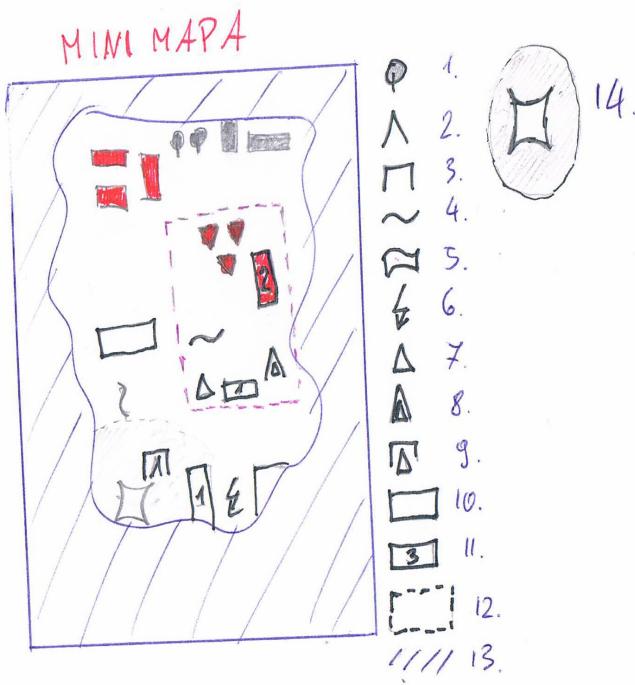
### Wyświetlane informacje

- a) teren
- b) budynki
- c) pozycja jednostek (moby, gracz, inne obozy)

- d) pozycja fortyfikacji (barykady, zasieki, działka, okopy, pułapki)
- e) obszar, jaki jest obejmowany przez ekran ("viewport")
- f) baza wraz z jej wpływem

### Przy kliknięciu

- **Dowolne Kliknięcie** powoduje przeniesienie kamery.



### Objaśnienie

1. Pospolity przeciwnik
2. Konstrukcja-działko
3. Konstrukcja-umocnienie
4. Konstrukcja-zasieki
5. Konstrukcja - barykada
6. Konstrukcja - pułapka
7. Człowiek - (kolorowy)
8. Obsadzone działko
9. Obsadzone umocnienie
10. Budynek (bez obsady albo z nieznana) (kolorowy)
11. Budynek (z obsadą) (kolorowy)
12. Viewport
13. Teren nieznany
14. Baza (wraz z terenem wpływów) (niestety słabo widoczne na obrazku)

### Update

Aktualnie zmieniliśmy podejście do minimapy, bo jednostki nie mają kierunku, więc strzałki / kreski nie są możliwe do zrealizowania. Za to będą kółka, których kolor wskazuje na przynależność jednostki. Dodatkowo budynki będą pozbawione informacji ile jednostek jest w środku. Zmienia się też ikonka bazy. Ponieważ minimapa będzie wprowadzona późno i ma mały priorytet to opis tego został odłożony na potem.

### Info o jednostce a.k.a ikonka postaci

Zawsze dostępne kluczowe informacje o kontrolowanych przez gracza postaciach. Cały pasek ikon umożliwia szybkie przejście do menu konkretnej jednostki oraz pozwala na przełączanie się pomiędzy nimi (także przy korzystaniu z globalnego ekwipunku bazy).

### Wyświetlane informacje

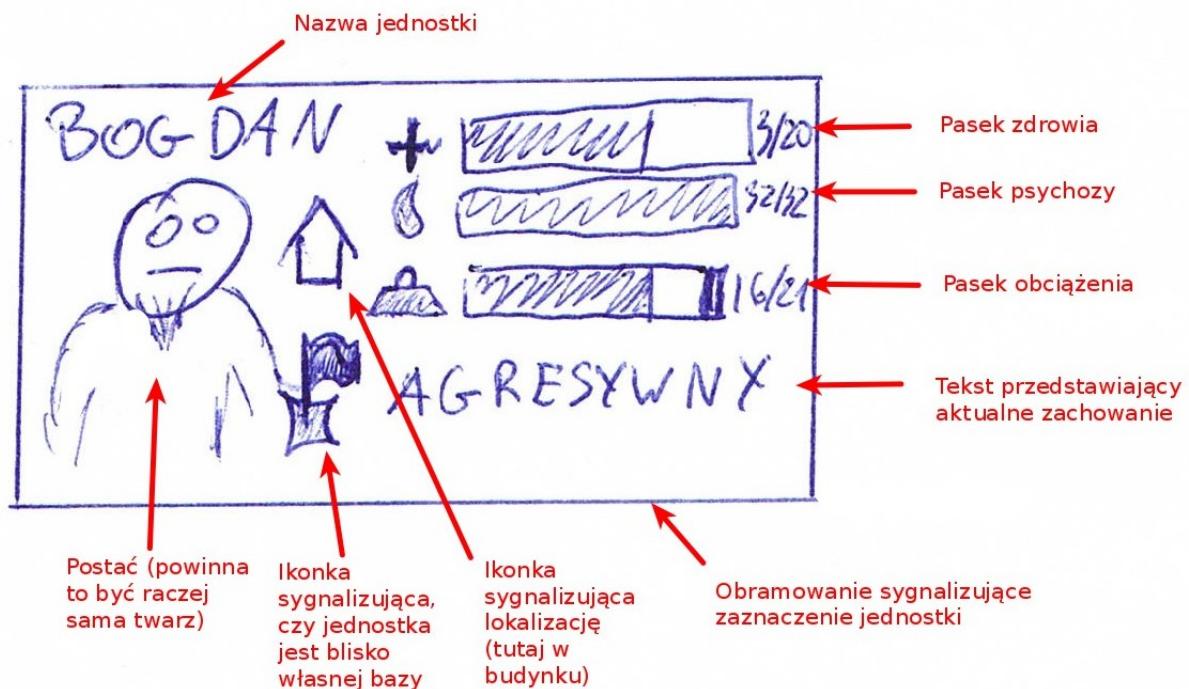
- a) imię [tekst]
- b) czy zaznaczona (w szczególności zaznaczona grupa jednostek) [obramowanie]
- c) czy jest pod ostrzałem [czerwone tło]
- d) czy jest blisko bazy (pod jej wpływem)[ikonka]
- e) poziom zdrowia [pasek]

- f) poziom zdrowia psychicznego [pasek]
- g) poziom obciążenia [pasek]
- h) aktualne zachowanie (podążaj, uciekaj, ...) [tekst]
- i) aktualne położenie (w budynku / fortyfikacji) [ikonka]

### Zachowanie przy kliknięciu

- **Jednokrotne kliknięcie LPM** powoduje wybranie jednostki.
- **Dwukrotne kliknięcie LPM** powoduje otwarcie okna ekwipunku tej jednostki. **Nie powoduje** to włączenia aktywnej pauzy.
- **Jednokrotne kliknięcie PPM** powoduje przeniesienie kamery na jednostkę

### Przykład



### Info o wydarzeniach (notyfikacja; popup)

Popupy mają za zadanie powiadomić gracza o zajściu zdarzenia, ale niekoniecznie muszą udzielić wszystkich informacji. Temu służy dziennik, którego ikonka świeci się, gdy nowe zdarzenie dysponuje dłuższym opisem.

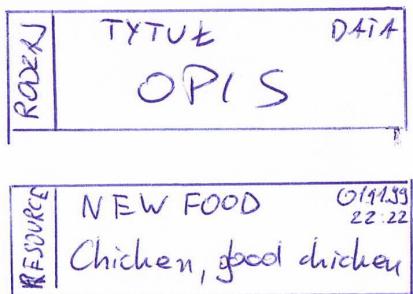
### Atrybuty wydarzenia

- Rodzaj zdarzenia
- Tytuł
- Skróty opis – do wyświetlania np. po najechaniu
- Datę i czas wystąpienia
- Długi opis – pełny tekst informujący o zdarzeniu. Może zawierać dodatkowo zagnieżdżone obrazki

## Przy kliknięciu

- **Jednokrotne kliknięcie LPM** otwiera długi opis w dzienniku **bez** trybu aktywnej pauzy (jeśli zdarzenie ma taki opis, wpp nic nie robi / zamyka popup [do decyzji implementującego]).

## Przykład



### Struktura popupu (na górze) oraz przykład (na dole)

Rodzaj zdarzenia rzutuje na kolor paska rodzaju pisanej pionowo oraz długość wyświetlania, pozwala to szybko rozróżnić informacje.

Może pojawić się kilka notyfikacji jednocześnie, ale istnieje pewien limit dla przejrzystości, może się zatem zdarzyć opóźnienie informacji.

## Menu obozu

Zbiera w jedno miejsce ekranu informacje i skróty dotyczące bazy.

### Zawartość z przykładami



#### a) Ikona globalnego ekwipunku

Ikona zmienia kolor z ciemnego na jasny, jeśli gracz posiadał nowy przedmiot.  
[<https://www.iconfinder.com/search/?q=chest>]



#### b) Ikona dziennika

Ikona zmienia kolor z ciemnego na jasny, jeśli w dzienniku znajdują się nieprzeczytane wpisy posiadające rozwinięcie (długie opisy).  
[<https://www.iconfinder.com/search/?q=journal>]



#### c) Ikona zgromadzonego jedzenia

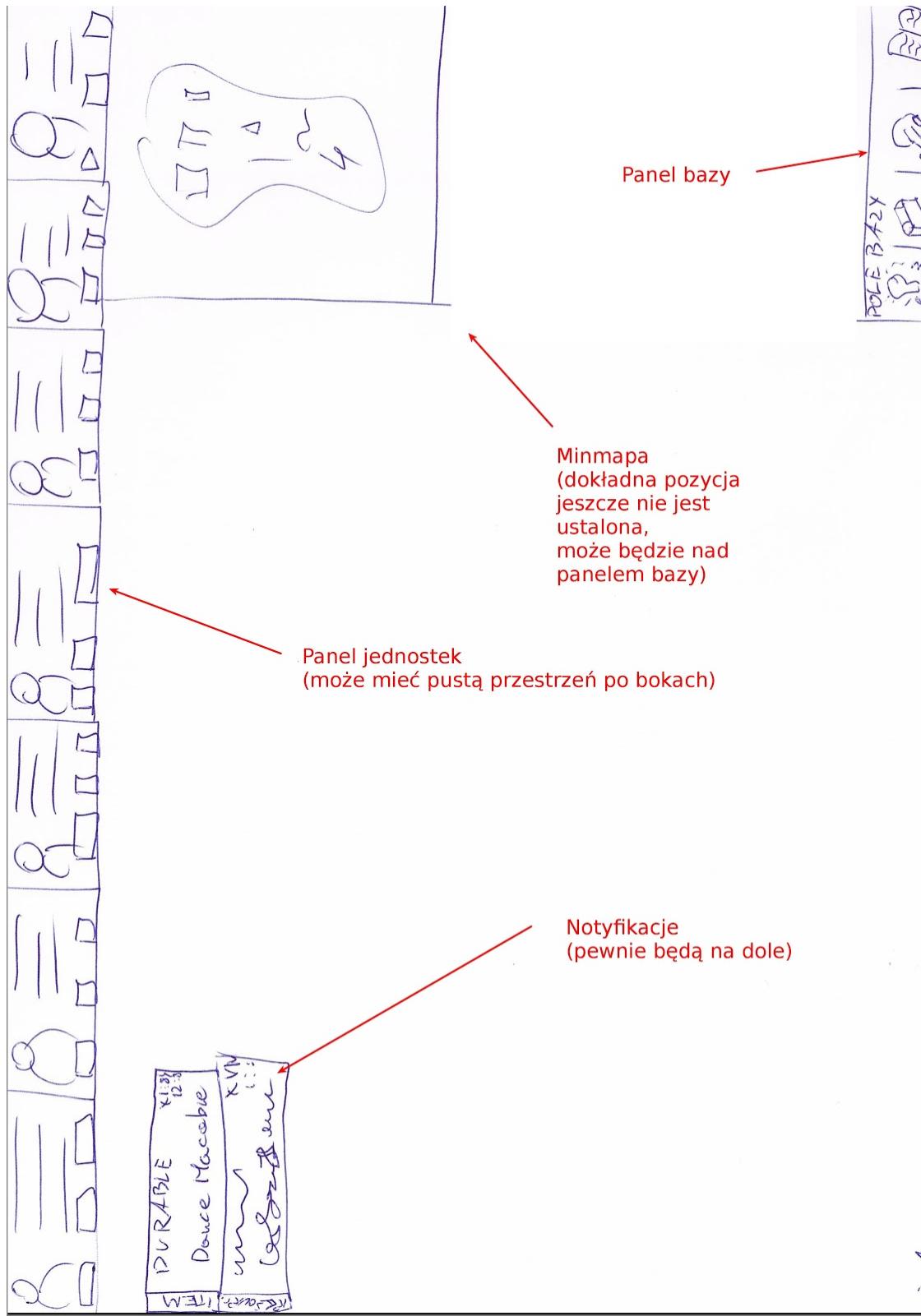
Obok ikony znajduje się ilość pożywienia, oraz przewidywany czas bez głodu. Wklejone ikony nie uwzględniają stylistyki i zostały wklejone jedynie poglądowo.

### Zachowanie przy kliknięciu

Tylko w przypadku a oraz b, bo klikanie c nie ma efektu.

- **Jednokrotne kliknięcie LPM** otwiera powiązane okno pełnoekranowe w trybie aktywnej pauzy (W odróżnieniu do dziennika i menu jednostki tutaj, tj. w przypadku konstruktora i globalnego eq robimy pauzę).
- **Jednokrotne kliknięcie PPM** wyłącza podświetlenie ikonki (jeśli możliwe).

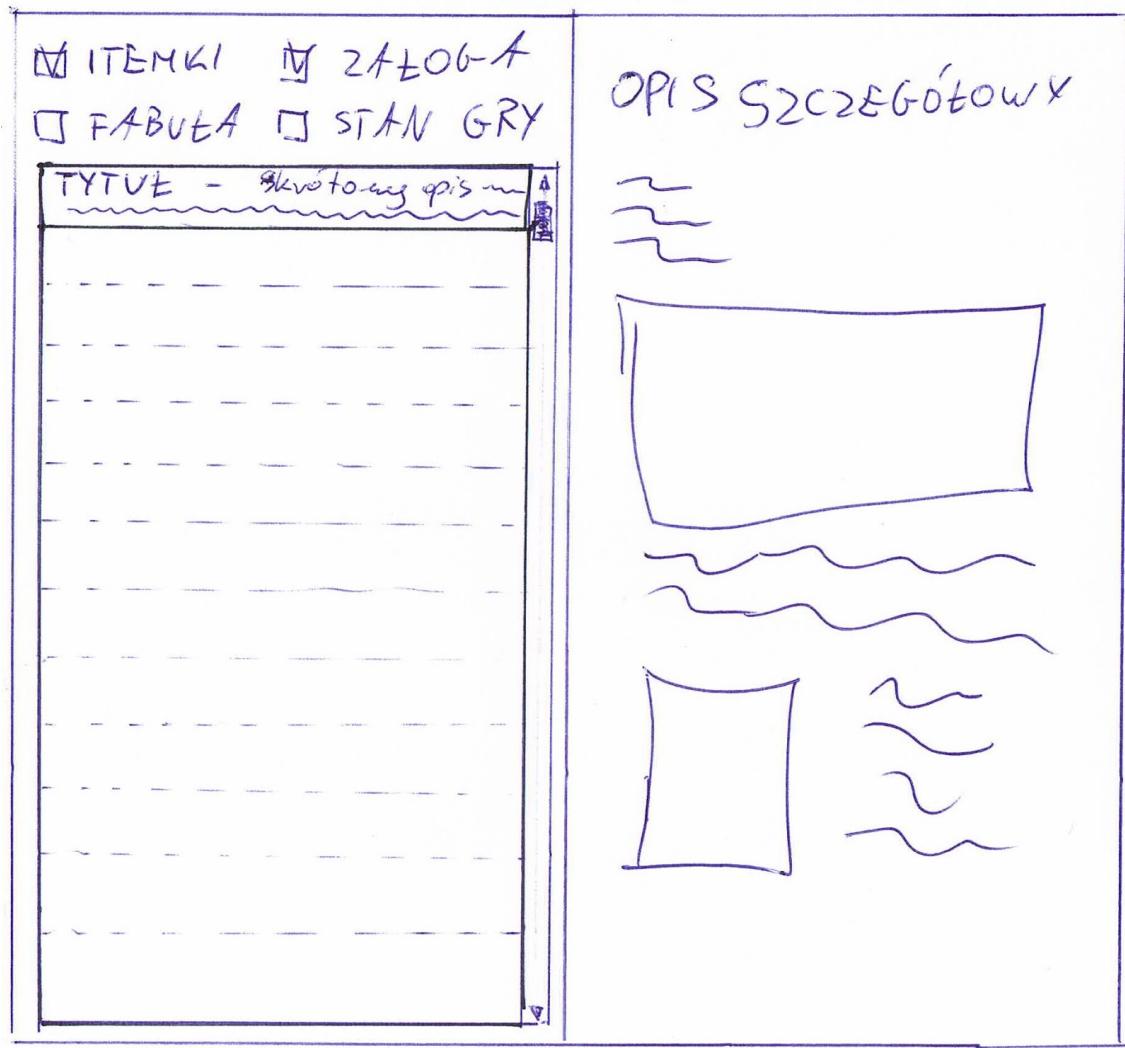
## Rozmieszczenie widgetów na ekranie (obrócony o 90 stopni w lewo)



## Pełnoekranowe menu

### Dziennik

Celem dziennika jest śledzenie przez gracza przebiegu gry, w szczególności wpisów fabularnych.



Celem dziennika jest filtrowanie wiadomości zgodnie z kryteriami gracza. Na górze ukazane check-boxy dla poszczególnych rodzajów zdarzeń, jednak jest to tylko przykład, zapewne charakter zdarzeń jaki zostanie ustalony będzie miał wpływ na ilość i wygląd filtrów.

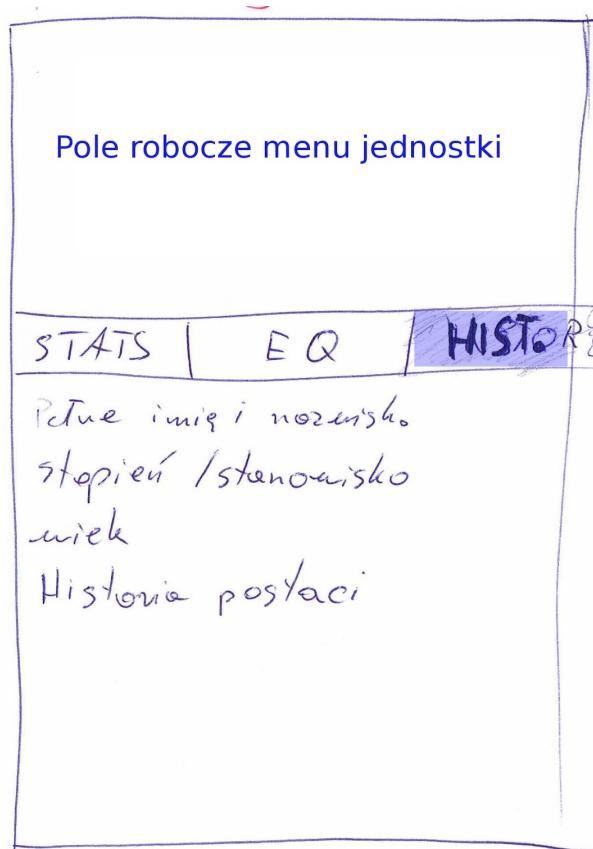
Pod spodem jest lista wpisów (zarówno tych z długim opisem jak i nie), wyglądająca podobnie jak rezultaty wyszukiwarki Google tj. "<Tytuł> - <trocę krótkiego opisu>".

Po ich kliknięciu pojawi się po prawej stronie rozwinięcie wybranego zdarzenia, które zawiera wszystkie informacje o zdarzeniu, a w szczególności długi opis.

Jeśli opis nie posiada rozbudowanego opisu wtedy umieszczamy jedynie <Rodzaj>, <Tytuł>, <Datę> i <Krótki opis>. To nie będzie źle wyglądać.

## Menu jednostki

Menu jednostki jest wyświetlane przez dwuklik na ikonie gracza służy do uzyskania pełnej informacji o jednostce, manipulowania jej ekipunkiem i umiejętnościami.



Pole robocze menu jednostki

Pole robocze ma w domyśle udostępniać informacje o podstawowym stanie jednostki oraz pozwalać na zmianę jego zachowania, domyślnej akcji i położenia (wyjście z budynku / konstrukcji). Dzięki takiemu rozwiązaniu gracz ma mniej interfejsu do poznania oraz jest bardziej intuicyjny. Dodatkowo, gdy gracz korzysta z zakładki ekipunek obszar pola roboczego służy do wyświetlania informacji o konkretnych przedmiotach.

Środek i dół okna zajmują zakładki [Stats], [Equipment] i [History], służące odpowiednio do wyświetlania Umiejętności i atrybutów jednostki, jej ekipunku oraz historii. Więcej poniżej.

Możliwe jest przełączanie się pomiędzy poszczególnymi kontrolowanymi jednostkami przez klikanie na ikonki postaci na głównym ekranie rozgrywki. Stąd też opisywane okno nie może zajmować całej wysokości ekranu.

### Zakładka Statystyki

#### Zawartość

Szczegółowo rozpisane parametry postaci, a konkretnie:

- stałe maksymalne wartości atrybutów postaci (zdrowie, psychoza, głód, regeneracja, ?bazowa szybkość?, ?bazowy zasięg widzenia?)
- wartości wyliczane (spożywane jedzenie, waga ekipunku, zasięg widzenia, szybkość poruszania się, skuteczność obrony i ataku) wraz z opisem czynników mających wpływ na wynik
- wartości umiejętności (leczenie, inżynieria, ... )

## Forma

STATS	EQ	HISTORY
Stan	Atybuty	Umiejętności
Waga el. 32	MAX HP 40	Atak 5 (5)
Skutczność el. 14	MAX PSYCHO 64	Inżynierie 2
	SZYBKOSĆ 12	Leczenie 4
		Perepęcja 6
		Obrona 8

## Zakładka Ekwipunek

### Zawartość

Noszone przedmioty oraz ich wykorzystanie, a konkretnie:

- przedmioty osobiste na wyposażeniu
- przenoszone konstrukcje
- powiązanie slotów umiejętności i konkretnych przedmiotów

STATS	EQ	HISTORY
<input checked="" type="checkbox"/> APTECZKA(2)	Atak <input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> KATRACH(5)	Leczenie <input checked="" type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> NOŻYCE(1)	Obrona <input type="checkbox"/>	
	Inżynieria <input type="checkbox"/>	
	Perepęcja <input type="checkbox"/>	
	Konstrukcja <input type="checkbox"/>	

## Forma

Nie udało mi się wszystkiego dobrze pokazać na rysunku, ale założenie jest takie, że z lewej strony umieszczona jest lista wszystkich przedmiotów danej jednostki, a z prawej mamy sloty umiejętności wraz z przypisanymi do nich konkretnymi przedmiotami, co jest zauważalne przez ikonki tych przedmiotów.

Dodatkowo po kliknięciu na przedmiot (część po lewej) powiązane z nim sloty zostają podświetlone, a w górnej części całego menu jednostki pojawia się opis tego przedmiotu.

Analogicznie dzieje się w przypadku kliknięcia na slot (część po prawej).

Jeśli slot jest wypełniony, to powiązany

przedmiot podświetla się po lewej oraz wyświetla na górze menu [Pole robocze menu jednostki].

Przypisywanie konkretnych przedmiotów do slotów odbywa się metodą drag & drop.

## Zakładka Historia

### Zawartość

Pełna historia postaci, a konkretnie:

- Pełne imię i nazwisko
- Stanowisko – np. stopień wojskowy, inżynier, medyk, geolog
- wiek
- krótką historię postaci

### Forma

Zdaje się, że możemy zaakceptować lity tekst (co najwyżej wylistowany / wypunktowany).

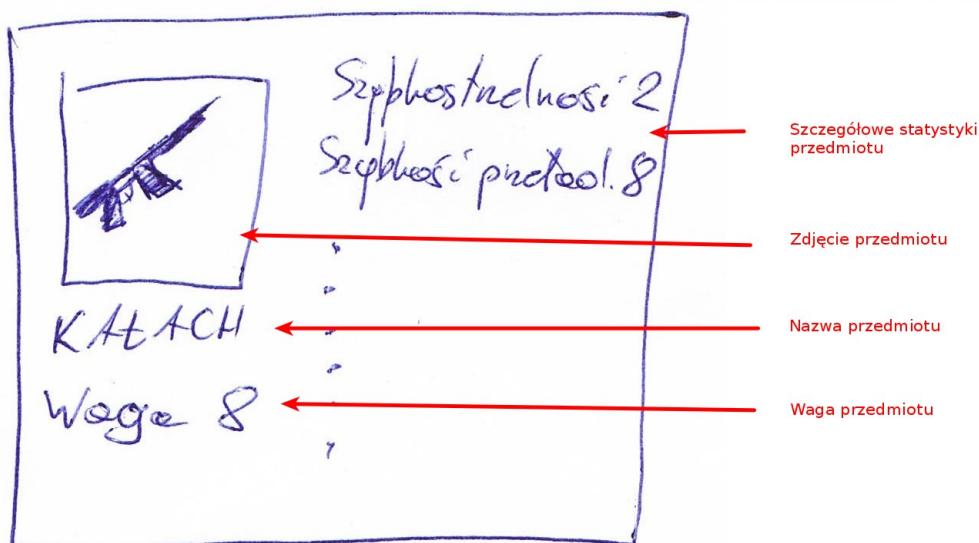
Zilustrowana powyżej przy przykładzie menu jednostki.

## Opis konkretnego przedmiotu

Część okna służąca do wyświetlania informacji o klikniętym / oglądanym przedmiocie.

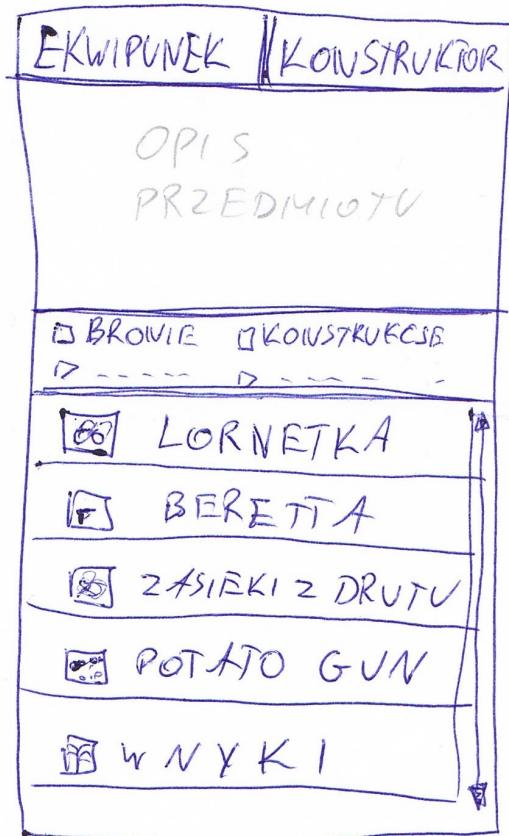
Pojawia się w menu jednostki, oraz ekwipunku bazy (poniżej).

### Przykład



## Ekwipunek bazy

Służy do przeglądania posiadanych ruchomości oraz przydzielania ich poszczególnym jednostkom. Dodatkowo z jego poziomu w zakładce konstruktor gracz może stworzyć nowe przedmioty z zebranych podczas gry elementów.



jeszcze ulec zmianie.

Okno ekwipunku bazy dzieli się na dwie zakładki <Ekwipunek> <Konstruktor>. W <Ekwipunku> możemy przeglądać cały ekwipunek jaki został zgromadzony w naszej bazie. Pomocą w przeglądaniu jest filtrowanie ze względu na typ przedmiotu (broń, konstrukcja, apteczka, ...), przy pomocy filtrów realizowanych przez "check boxy". Przekazywanie elementów pomiędzy ekwipunkami jednostki i bazy odbywa się przez otwarcie obok menu ekwipunku okna jednostki (klikanie na widget danej jednostki przy górnej krawędzi ekranu otwiera konkretne menu) i przeniesienie danego przedmiotu metodą drag & drop. Jednostki, które nie mogą uczestniczyć w wymianie (są daleko od bazy) mają wyszarzonemu menu. W zakładce <Konstruktor> gracz może z zebranych podczas gry elementów złożyć konstrukcję, która trafia do ekwipunku. Zdaje się, że konstruktor będzie zwykłą listą przedmiotów do złożenia wraz z opisem elementów potrzebnych do budowy opisanych w polu roboczym, ale to może

## Interfejs przyjmowania nowych ludzi do obozu

Gdy podczas przeszukiwania budynków znajdziemy człowieka pojawia się nam opcja przyjęcia do obozu. Jest to jedyna okazja, przy której mamy taką możliwość.

Po skończonym przeszukaniu pojawia nam się popup informujący, że spotkano "ocalałego" (survivor?) oraz na pasku z ikonami dodaje się odróżniająca się od pozostałych pozycja dla potencjalnej nowej jednostki. Możemy poznać jej dokładne statystyki oraz historię otwierając w standardowy sposób (dwuklik) jej menu. Gdy już zdecydujemy jaki los spotka nową postać po kliknięciu na ikonę postaci w polu aktywnych jednostek pojawiają się opcje "przyjmij" i "zrezygnuj". W przypadku akceptacji jednostka staje się pełnoprawnym uczestnikiem naszej wyprawy i zyskujemy nad nią pełną kontrolę, a jej pozycją na mapie jest wnętrze budynku, który przejęliśmy. Jeśli budynek, w którym się znajduje został zdobyty albo zrezygnowaliśmy z jej przyjęcia - jej ikona powinna zniknąć z ekranu oraz nie powinna być aktualnie zaznaczoną jednostką.

## **Wykonywanie akcji postacią**

### **Leczenie**

Po wybraniu tej akcji z klawiatury, jeśli gracz może użyć tej umiejętności zwykły kurSOR jest zamieniany na symbol leczenia (krzyż jak z apteczki) szary - jeśli kurSOR *nie* jest nad jednostką możliwą do uzyskania pomocy i kolorowy (zapewne czerwony) wpp.

### **Strzał**

Gdy myszka znajduje się nad obiektem, który zaznaczona jednostka/jednostki może/mogą zaatakować kurSOR zmienia się w symbol celownika.

### **Stawianie konstrukcji obronnych**

Po wybraniu miejsca na postawienie konstrukcji znajdującej się w ekwipunku postaci pod odpowiednim slotem gracz kliką myszką (mając jednocześnie naciśniętą odpowiednią kombinację na klawiaturze) na miejsce na planszy, nie puszczaając jeszcze LPM. Skutkuje to zmianą kurSora na czerwony obiekt struktury, jeśli nie można wybudować jej w danym miejscu, a zielony, gdy można. Dopóki gracz nie puści LPM może obracać konstrukcję przed budową ze skokiem 90°. Budowa następuje automatycznie w momencie puszczenia LPM.

### **Zamykanie okien**

Zapomniałem narysować, ale przypuszczam, że przypisanie klawisza ESC + krzyżyk w górnym rogu wystarczy. Wprowadzone zmiany są zawsze automatycznie zapisywane. Proponuję nie robić [OK], [Anuluj], bo to zbyteczne.

### **Wymiary okien**

Wszystkie okna mają konsekwentnie stałą wysokość, która z kolei podiktowana jest decyzją o przełączaniu się pomiędzy menu jednostek przez ikonki z ekranu rozgrywki.

Przy ustalaniu szerokości można wziąć pod uwagę rozdzielcość. Niezależnie jednak proponuję zachować proporcję pomiędzy oknami:

- **menu jednostek**  $\frac{1}{2}$  szerokości ekranu, aby obok mieściło się ewentualnie 2 takie okno (świadomie nie zostało opisane jak je wyświetlić, ale może kiedyś będzie to stosowne) oraz możliwe było pokazanie ekranu globalnego ekwipunku na 2-giej połowie.
- **dziennik**  $\frac{1}{2}$  szerokości ekranu, aby ewentualnie było jenoczesne kontrolowanie gry i czytanie dziennika (bez trybu aktywnej pauzy).
- **konstruktor**  $\frac{1}{2}$  zawartości, z powodów podobnych co dziennik, ale nie jest pewne.