

Game Design Document for

Dark Bestiary

**Ideas, improvements
and fixes for UX/UI**

Пользовательский интерфейс

Я видел в планируемых изменениях «UI Rework» в Roadmap. Тоже считаю, что это приоритетная задача. Но, прежде чем приступить к ней, можно привнести в игру попутные изменения с уже существующим интерфейсом. Это поможет учесть нюансы касательно разработки будущего UI.

1) Увеличить размер иконок пунктов верхнего меню.

Объяснение

Малый размер иконок особенно сказывается на экранах широкоформатных мониторов. По причине отсутствия масштабирования интерфейса в настройках на данный момент, использовать обычное статичное увеличение размера поможет игрокам реже промахиваться по элементам меню и лучше различать их между собой. Не смотря на увеличенный размер иконок — они не будут загромождать собой игровой процесс.

2) Переименование названия пункта меню «Навыки» в «Книга навыков» (анг.Skill Book).

Объяснение

Нынешний пункт меню «Навыки» находится поблизости с пунктами меню «Таланты» и «Атрибуты», в которых отображены конкретные вписанные в персонажа свойства. Рядом с ними такое название пункта скорее подразумевает только отображение навыков, что персонаж использует в данный момент. Но в этом пункте, помимо выбранных навыков, отображены все имеющиеся навыки в распоряжении игрока, как таковые. Так что с названием «Книга навыков» этот пункт звучит более корректно.

3) Переименование городских заведений:

«Торговец» → «Лавка торговца»

«Арканист» → «Хижина арканиста»

«Ремесленник» → «Кузница»

Объяснение

Здания в игре названы в честь их владельцев, но вот в игре присутствует «Тaverna», и она не названа «Трактирщиком» (или ещё лучше «Тавернщиком» 😊). Хотя по функционалу не отличается от остальных заведений. Да и всё же, именно здания выделяются обводкой при наведении курсора, а не их владельцы.

Шлифовка и начало стилизации

Хорошо известно, что большая часть игровых элементов должны совпадать с общей концепцией игры. Не выделяться и не контрастировать с другими элементами, чтобы не ломать картину восприятия. В игре часто можно встретить вещи, что немного выбивают из мрачной и серой атмосферы, которую она старается создать.







4) В окне взаимодействия с жителями переименовать пункт **«Болтать»** в **«Поговорить»**.

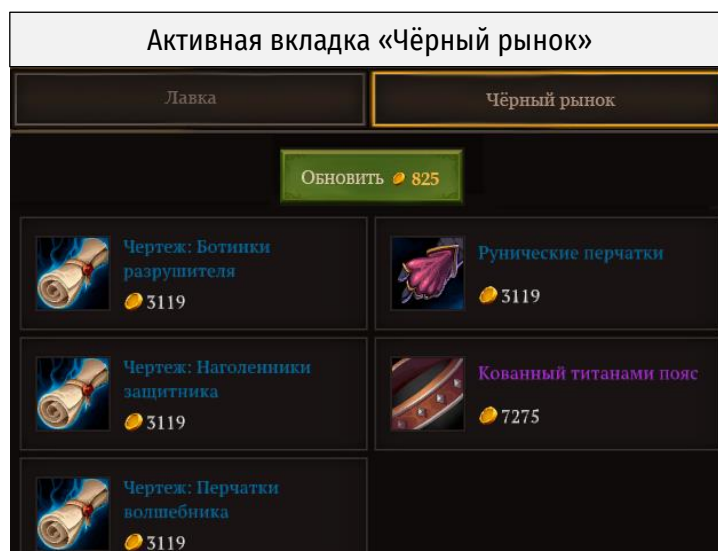
Объяснение
Слово «Болтать» является разговорным, его говорят по отношению к хорошо знакомым людям и не употребляют в официальной обстановке. А в игре оно просто не соответствует задаваемой ею же атмосфере.

5) В окне взаимодействия с торговцем переименовать пункт **«Торг»** в **«Торговать»**

Объяснение
Слово «Торг» стало довольно редко встречаемым в русской речи из-за чего в игре оно выделяется на фоне других слов (уж лучше «Торговля»). Да и скорее подразумевает процесс, когда договариваются о цене. Его можно заменить на глагольную форму, что будет хорошо смотреться вкупе с другим глаголом — «Поговорить».

6) Перенести **«Чёрный рынок»** из отдельного окна, и объединить его с интерфейсом торговли, добавив две новые вкладки для переключения — **«Лавка»** и **«Чёрный рынок»**. Перенести кнопку **«Обновить»** наверх в **«Чёрном рынке»** в соответствии с новым расположением интерфейса. Дать возможность продавать вещи и на вкладке **«Чёрный рынок»**.

Активная вкладка «Лавка»			
Лавка		Чёрный рынок	
Доспехи	Оружие	Разное	Выкуп
 Латные рукавицы 720	 Латный пояс 720		
 Стеганный доспех 720	 Стеганные перчатки 720		
 Прошитый льняной капюшон 720	 Прошитые льняные перчатки 720		



Объяснение

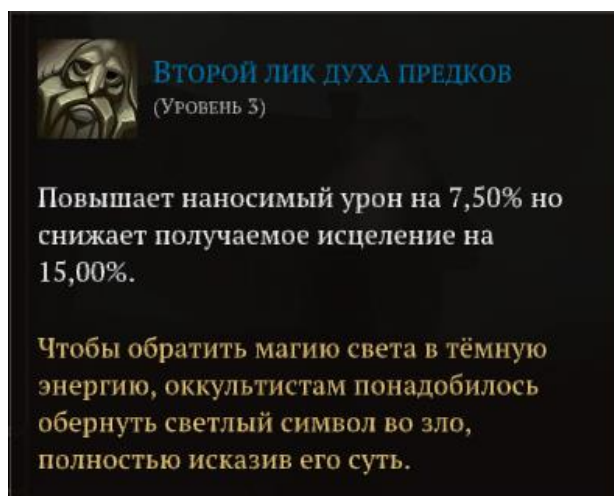
Это изменение значительно уменьшит количество кликов, когда игроку нужно несколько раз переключаться между **«Лавкой»** и **«Чёрным рынком»** продавая вещи из инвентаря, чтобы покупать другие на аукционе. Ведь их можно будет продавать, не покидая **«Чёрный рынок»**

Для большего соответствия, после этого изменения можно удалить пункт **«Чёрный рынок»** из окна взаимодействия в **«Лавке торговца»**. Ведь кнопка **«Торговать (Торг)»** будет позволять заходить в два места. К тому же, не будет возникать противоречия, ведь **«Чёрный рынок»** тоже место для торговли.

7) Доработать всплывающие подсказки реликвий:

а) Добавить описание ко всем реликвиям

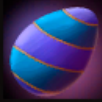

За время игры мне попала лишь одна реликвия с добавленным к ней описанием, и это описание довольно хорошо вписывается в игровую стилистику:



Для демонстрации я добавил к ниже рассматриваемым реликвиям придуманные мной описания.

- б) Уточнить параметры на тех реликвиях, у которых их нет, а также внести ясность по поводу увеличения параметров реликвии при повышении её уровня.

На предыдущей реликвии («Второй лик духа предков») можно заметить конкретные цифры параметров. Ниже я рассмотрю пару примеров реликвий, у которых подобные цифры отсутствуют, что вносит неопределённость:

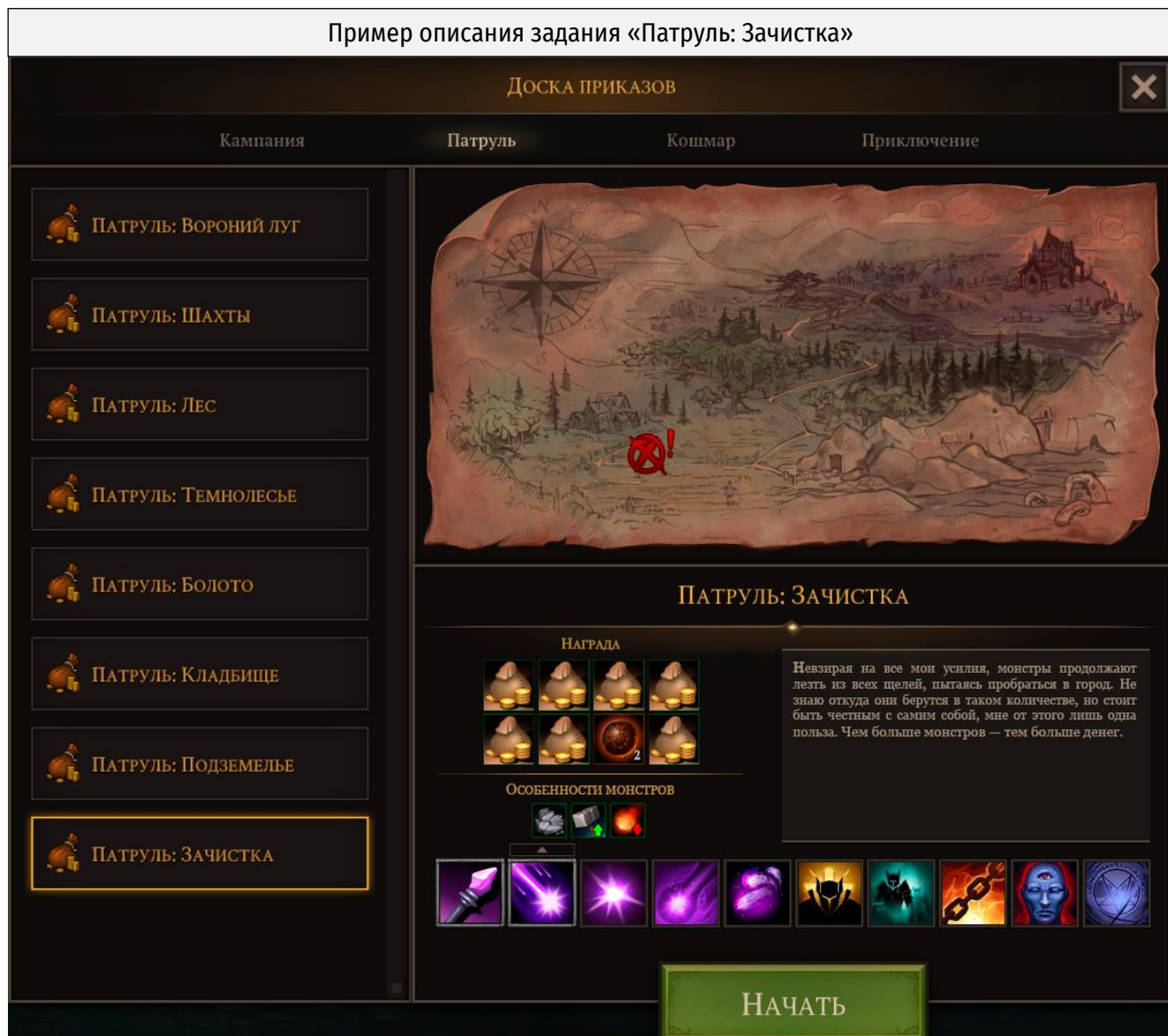
<p>Стоит уточнить, что это за дракончик — какие у него характеристики (Атака, Здоровье) и способности. А также, что у него улучшается при увеличении уровня реликвии и в каких количествах. Не стоит выводить все значения. Хотя бы те, что меняются при смене уровня и важны для игрока.</p>	<div><div>ЯЙЦО ВОЛШЕБНОГО ДРАКОНЧИКА (УРОВЕНЬ 3)</div></div> <p>В начале миссии вы призываете волшебного дракончика.</p> <hr/> <p>Волшебные дракончики — это одомашненный вид лесных сказочных драконов, что отличаются от своих предков маленьким размером, и своей уникальной способностью — каждый раз укрываться во время сна в кокон, что похож на яйцо.</p>
<p>Из описания игрок не получает информации какие именно усиления даёт эта кость, какая их вероятность используя навык, и каким образом что-то меняется в зависимости от уровня самой реликвии.</p>	<div><div>ШУЛЕРСКАЯ ИГРАЛЬНАЯ КОСТЬ (УРОВЕНЬ 6)</div></div> <p>При использовании навыков вы с некоторой вероятностью бросаете шулерскую кость, дающую вам случайное усиление.</p> <hr/> <p>По слухам, эта кость была зачарована одним магом. Сидя в таверне он поспорил, что сможет заставить её всегда падать вверх той гранью, что хочет кидающий. Да только маг был подвыпивший и... получилось то, что получилось.</p>

Объяснение

В некоторых играх такие подробности оказались бы излишни. Те же рогаики, в которых одевается всё, что выпадает за поход. Но «Dark Bestiary» совсем другого уклона — в ней всё построено на формировании билда и экипировки, где игрок пытается найти среди вещей и навыков наилучшие по эффективности. Поэтому подобная информация о каждом предмете рано или поздно начнёт волновать того, кто решит добиться в игре больших успехов (на это решение опять же отчасти повлияет существование в игре или интернете необходимой для этого информации).

В играх с активным сообществом игроки составляют необходимую другим техническую информацию на фэндом-википедиях, тестируя всё вручную. Но разработчику всегда проще делиться подобной информацией нежели игрокам из-за доступа к базе данных. Ещё лучше, когда такая информация сразу добавлена в игру, ведь это ей только на пользу.

8) Добавить текстовые описания о миссиях на доске приказов.



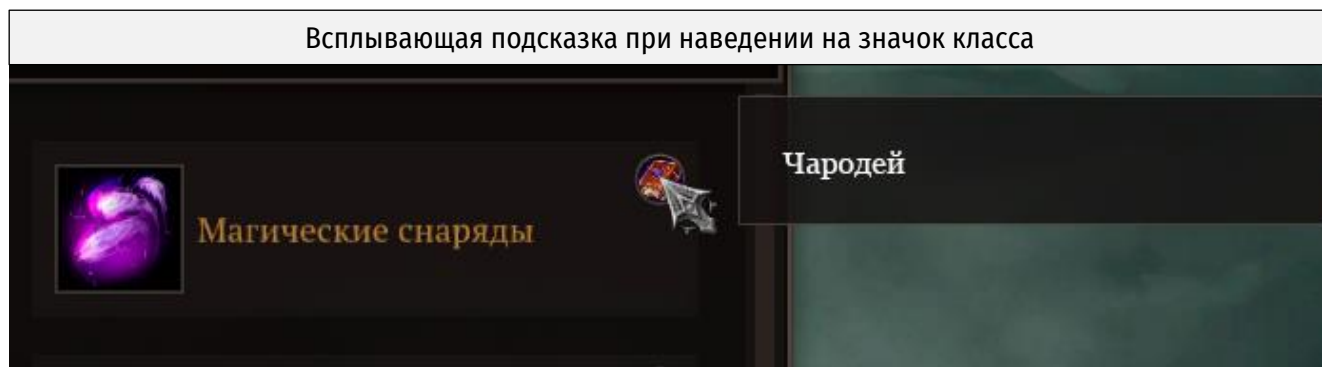
Объяснение

По ходу игры прослеживается сильное ощущение недосказанности и отсутствие однозначного понимания происходящего в сюжетной линии. Считаю, что игровой истории нужны кардинальные изменения (подробнее в **Заключении**), и начать их стоит с добавления инструмента для её введения – описания к миссиям.

Дружелюбность интерфейса и внимательность к деталям

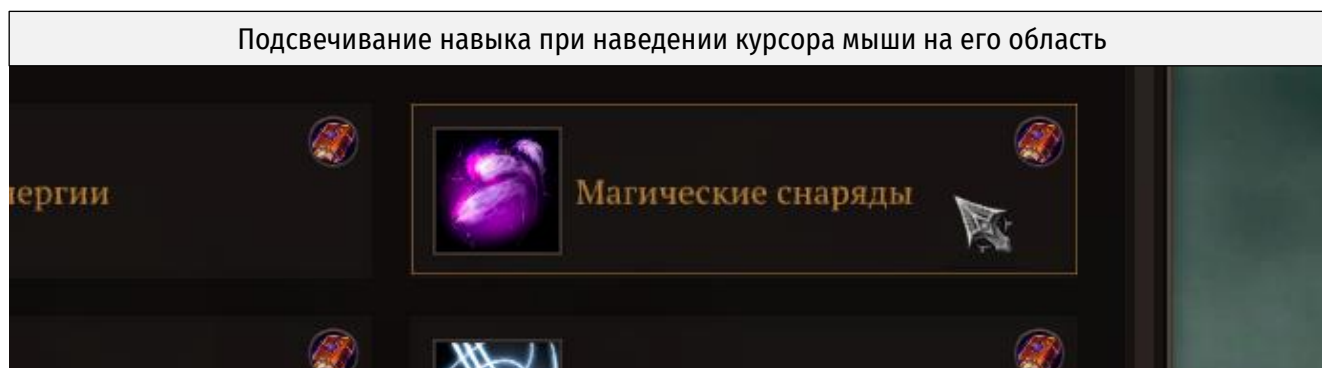
Многие говорят, что игра на данном этапе разработки не пестрит дружелюбностью к игроку в плане объяснения того, как в неё играть. Думаю, к этой части в разработке можно подойти с незначительных на первый взгляд вещей, что на самом деле незаметны для обыденного игрока лишь потому, что являются деталями большого пазла отзывчивой игры.

Вот например всплывающая подсказка при наведении на иконку специализации в «Навыках»:



Конечно в этом интерфейсе есть такие же иконки, на которые можно навести и узнать, что это за специализация, но подобные элементы так или иначе должны быть отзывчивы к игроку. Даже такая маленькая деталь может быть интерактивной — давать ощущение отдачи. Только в этом моменте, всё же, считаю есть более удачное решение, и от того не менее простое, которое позволит избежать повторений:

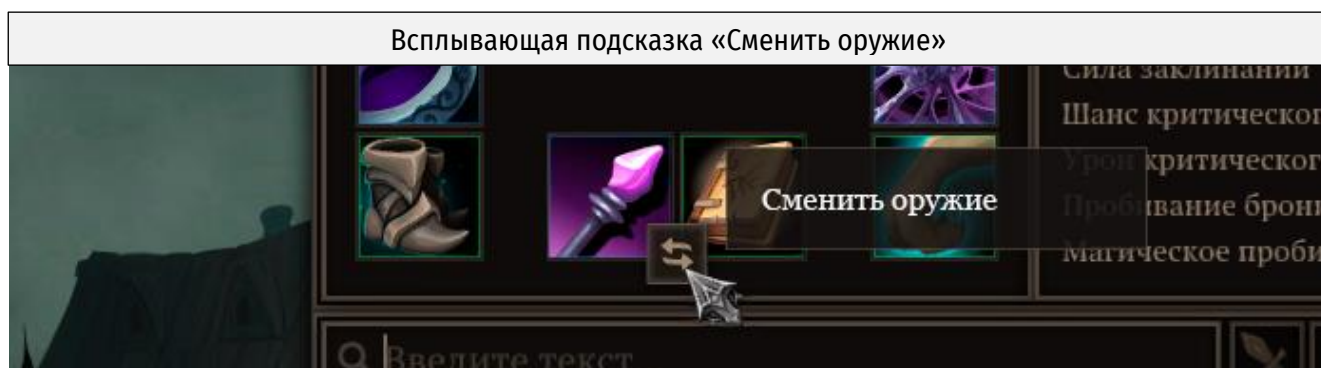
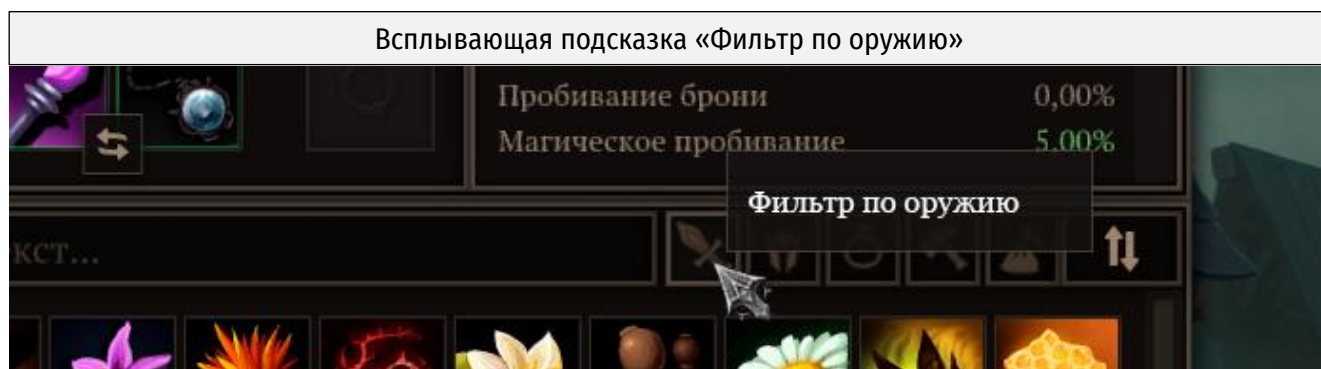
9) Отображать описание навыка при наведении курсора мыши на форму навыка, а не только на его иконку:



Объяснение

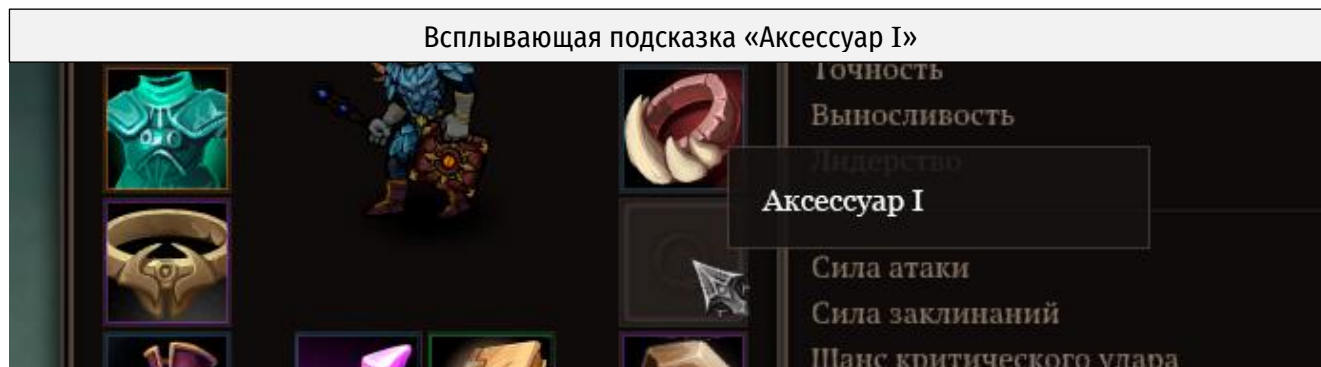
Под формой навыка я подразумеваю прямоугольник, в который он вписан в этом интерфейсе (на скриншоте вокруг него возникла обводка). По той причине, что в описании навыка и так описаны специализации, к которым он принадлежит, то всплывающая подсказка сразу и будет указывать имя этой специализации (на скриншоте выше не отображена всплывающая подсказка о заклинании).

10) Всплывающая подсказка при наведении на элементы фильтрации инвентаря, смены оружия и на слоты экипировки:



Объяснение

Большинству игроков хочется понять значение кнопки до того, как они нажмут на неё. И опять же, отдача от элементов интерфейса крайне важна, в особенности от кнопочных.



Объяснение

Иконки слотов для колец и аксессуаров визуально схожи, что может приводить к путанице и ощущению, что в игре можно надевать четыре кольца. Чтобы избежать подобного стоит добавить слотам экипировки всплывающие подсказки, они помогут быстрее сориентироваться.

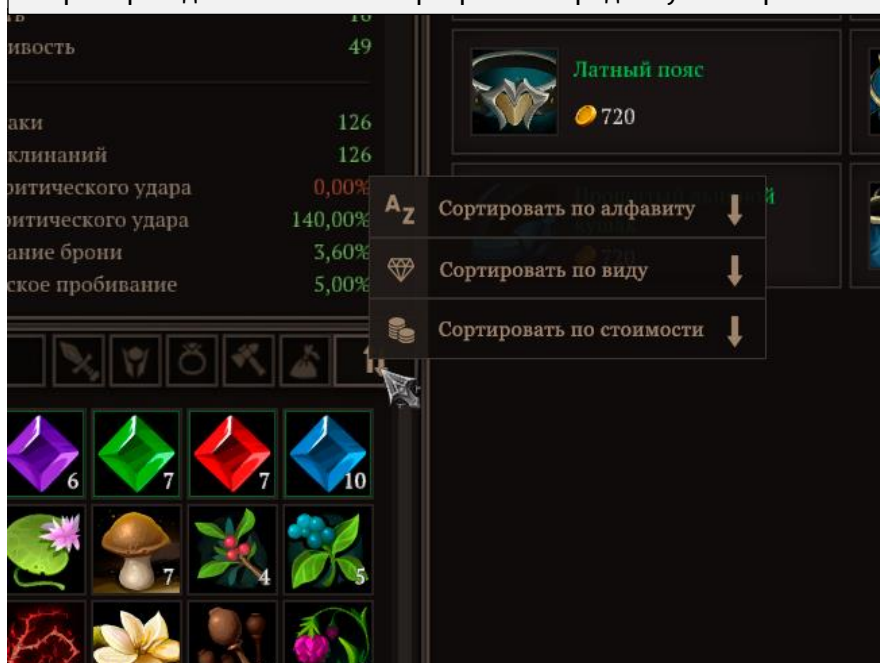
11) Добавление нескольких видов сортировки для инвентаря.

Объяснение

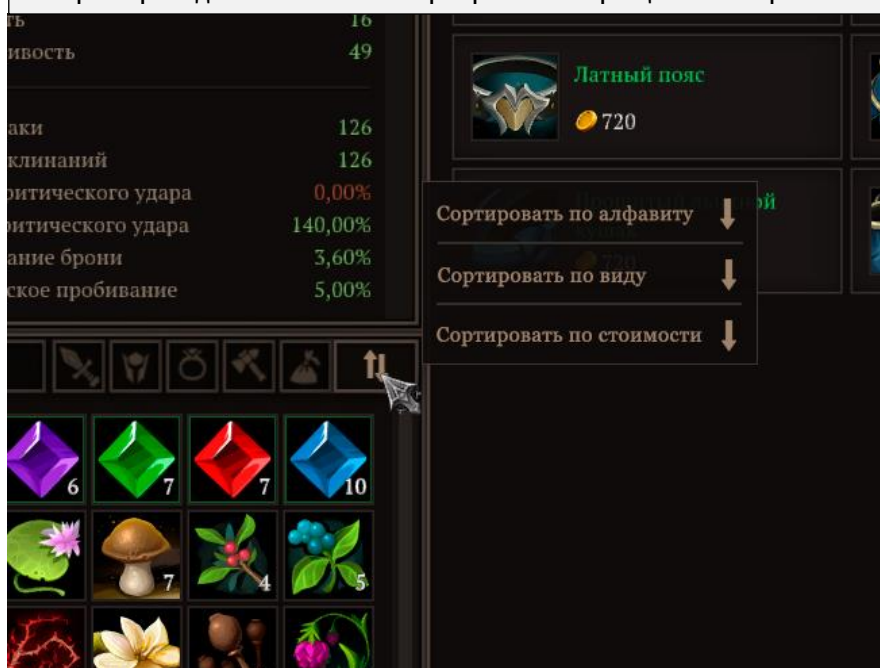
По ходу прохождения игрок сталкивается с потребностью сортировать игровые предметы по стоимости множество раз, в чём поспособствует усовершенствование функции сортировки — предлагаемое меню позволяет выбирать вид необходимой игроку сортировки.

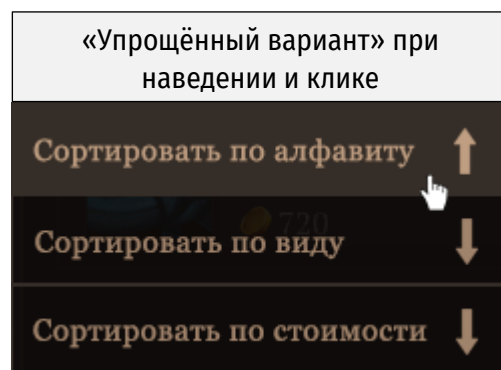
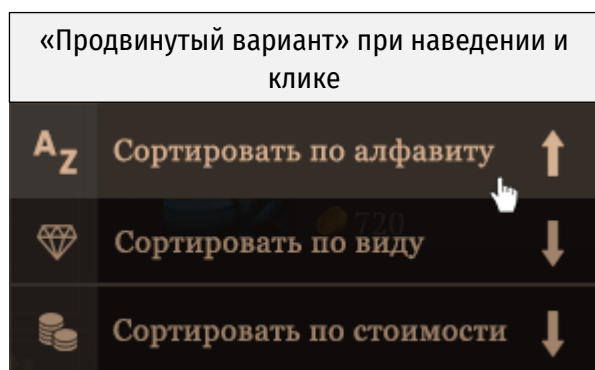
Такое меню возникает при нажатии на кнопку сортировки и является кликабельным. Каждая из кнопок будет позволять сортировать вещи как по возрастанию своей опции, так и по убыванию, за счёт двойного нажатия по ней. Выдвижное меню пропадает после нажатия за его область.

Пример выдвижного меню сортировки «Продвинутый вариант»

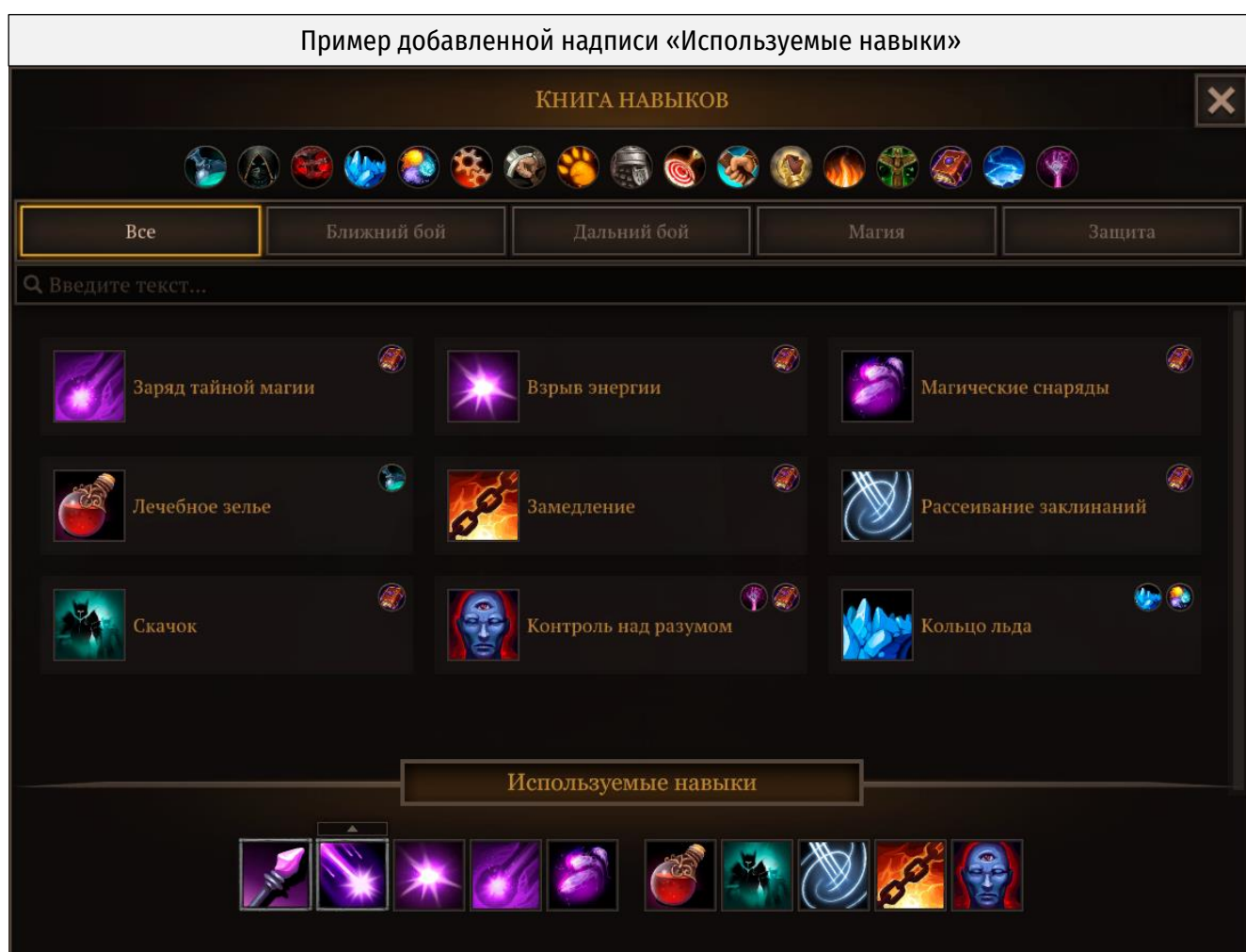


Пример выдвижного меню сортировки «Упрощённый вариант»





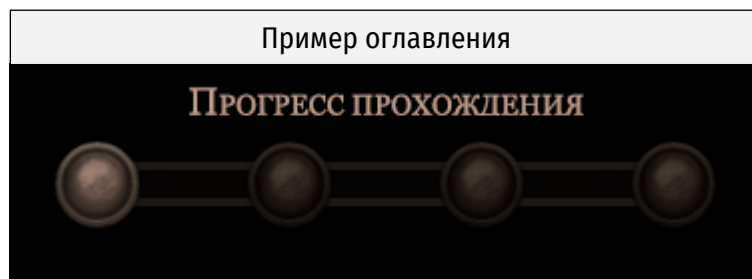
12) Добавление надписи **«Используемые навыки»** в пункте **«Книга навыков (Навыки)»**.



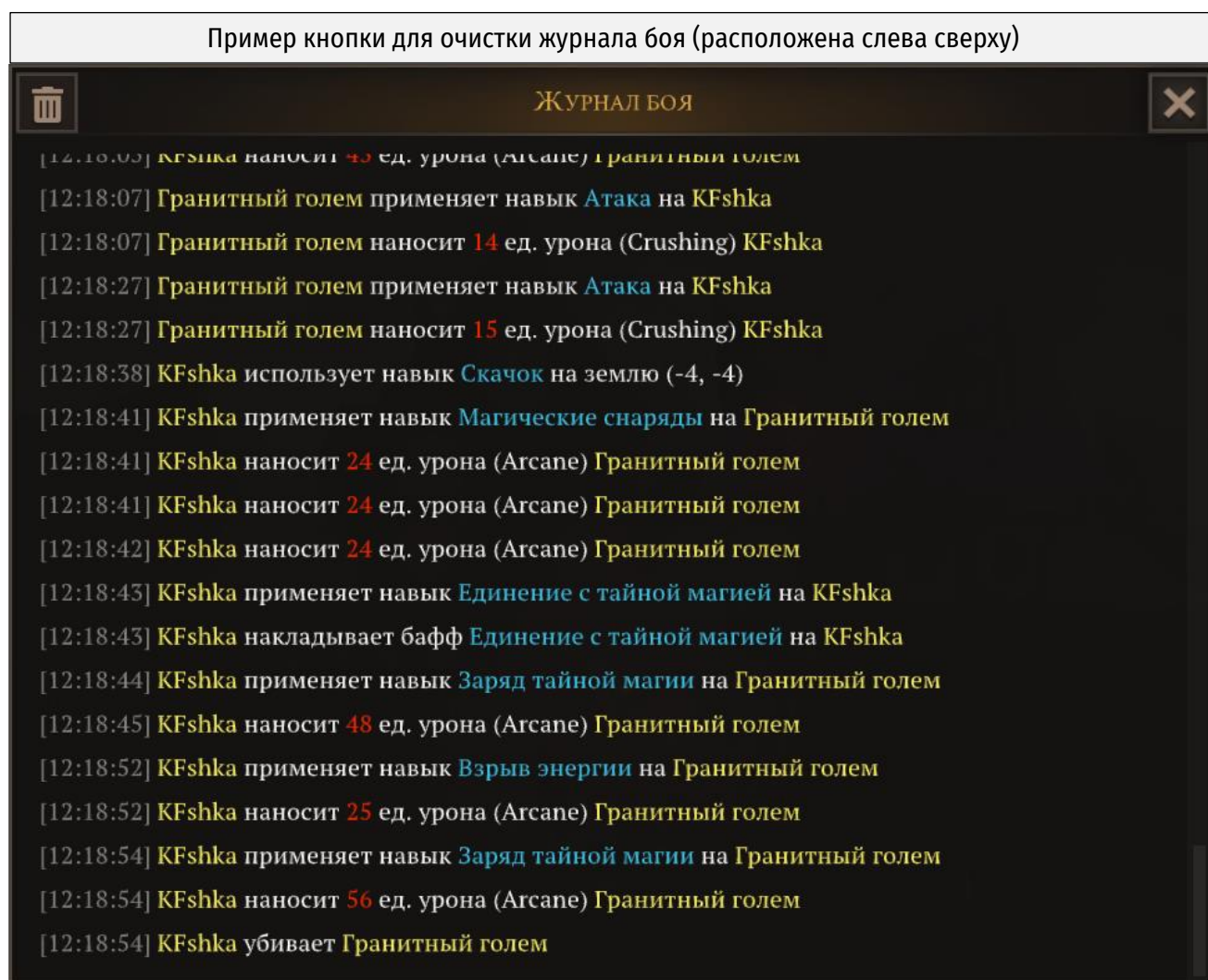
Объяснение

Многие новые игроки так или иначе поймут, что снизу расположены их используемые навыки, но сам факт того, что игра это указывает и есть проявление дружественного интерфейса. Всё это формирует положительный опыт игрового процесса, который в свою очередь сказывается на дальнейшем итоговом мнении об игре. На этом же основан следующий предлагаемый пункт 13.

13) Озаглавить прогресс миссии при прохождении локации.



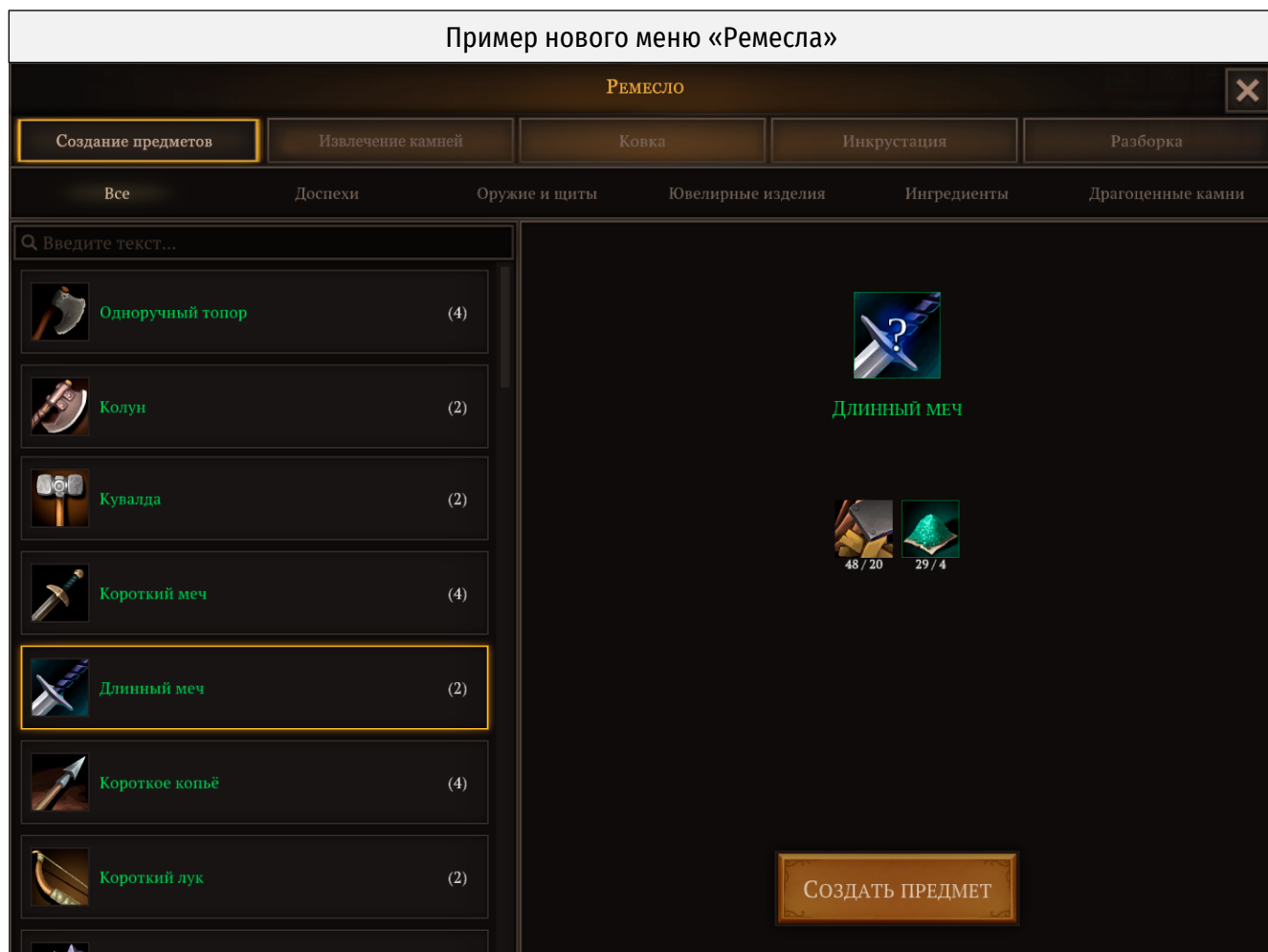
14) Добавление кнопки «Очистка журнала боя».



Объяснение

Маленькая, но от того не менее нужная функция. Может пригодиться тому, кто отслеживает журнал боя и хочет убрать прошедшие бои из истории. Так ему не придётся перезаходить в игру ради этого.

15) Удаление пунктов «Извлечь камни», «Ковка», «Инкрустация», «Разборка» из меню взаимодействия с «Кузницей (Ремесленником)». Добавление заголовка «Ремесло» в это меню и переименование вкладок «Ремесло» в «Создание предметов», а «Извлечь камни» в «Извлечение камней». Реализация подсвечивания выбранной вкладки вида ремесла по аналогии вкладок вида товара в «Торговой лавке».



Объяснение

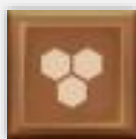
Это избавит меню взаимодействия с «Кузницей (Ремесленником)» от лишних пунктов, что и так уже можно выбрать среди существующих вкладок. К тому же это добавит больше корректности, ведь все перечисленные действия на этих вкладках являются деятельностью ремесленника, значит тоже относятся к ремеслу. «Извлечь камни» же выделяется по части речи (глагол) среди остальных (существительные).

16) Перенос пункта меню **«Реликварий»** из **«Хижины арканиста»** в верхнее меню основного интерфейса.

Объяснение

Возможности касающиеся персонализации персонажа и его характеристик должны быть на виду в любое время. Так же, это позволит начинающим игрокам проще ориентироваться и находить **«Реликварий»** в игре.

Пример иконки
«Реликвария»



17) Закрывать в начале игры доступ к возможностям, что ещё не могут использоваться, таким как – **«Реликварий»**, **«Алхимия»**, **«Трансмутация»** и т.д. Сообщать игроку уже по ходу игры при помощи текстовых уведомлений и подсвечивания об открытии этих возможностей, например, при получении необходимых предметов.

Объяснение

Не стоит взваливать на игрока все существующие в игре возможности разом, если какие-то из них ещё бесполезны для него. Лучше постепенно, по ходу дела, вводить игрока в курс игры и предоставлять возможности одну за другой давая ощущение развития. Ведь их своевременное появление позволит манипулировать вниманием игрока, концентрируя его на актуальных функциях. Рассеивание же внимания приводит к тому, что игрок не будет уделять его достаточно каждому элементу.

Продемонстрировать игроку временную недоступность элементов интерфейса можно либо при помощи перекрашивания их в тусклый цвет, или же невидимости их до момента открытия. Изначальная невидимость элементов выигрывает тем, что игрок не вызывает своим нажатием по ним уведомления о их временной недоступности.

18) Отображение одетого предмета при выборе (выделении) предмета из инвентаря с целью упрощения сравнения его с экипированным. При одинаковых цифрах одного атрибута при сравнении вместо «↓», можно использовать знак «=». Пометить экипированный предмет корешком — «Экипировано».

Сравнение двух предметов при наведении на «Церемониальный нож выносливости»

Атрибут	Церемониальный нож выносливости	Жезл магического духа
Качество	100%	100%
Мощь	2	2
Точность	2	2
Выносливость	5	2
Атака	Наносит 169-265 ед. колющего урона.	Наносит 76-97 ед. дробящего урона.
Цена	600	480

Экипировано

Объяснение

Сейчас функция сравнения экипированного предмета с просматриваемым работает не совсем корректно. Она показывает знак снижения величины атрибута, когда обе цифры равны друг другу.

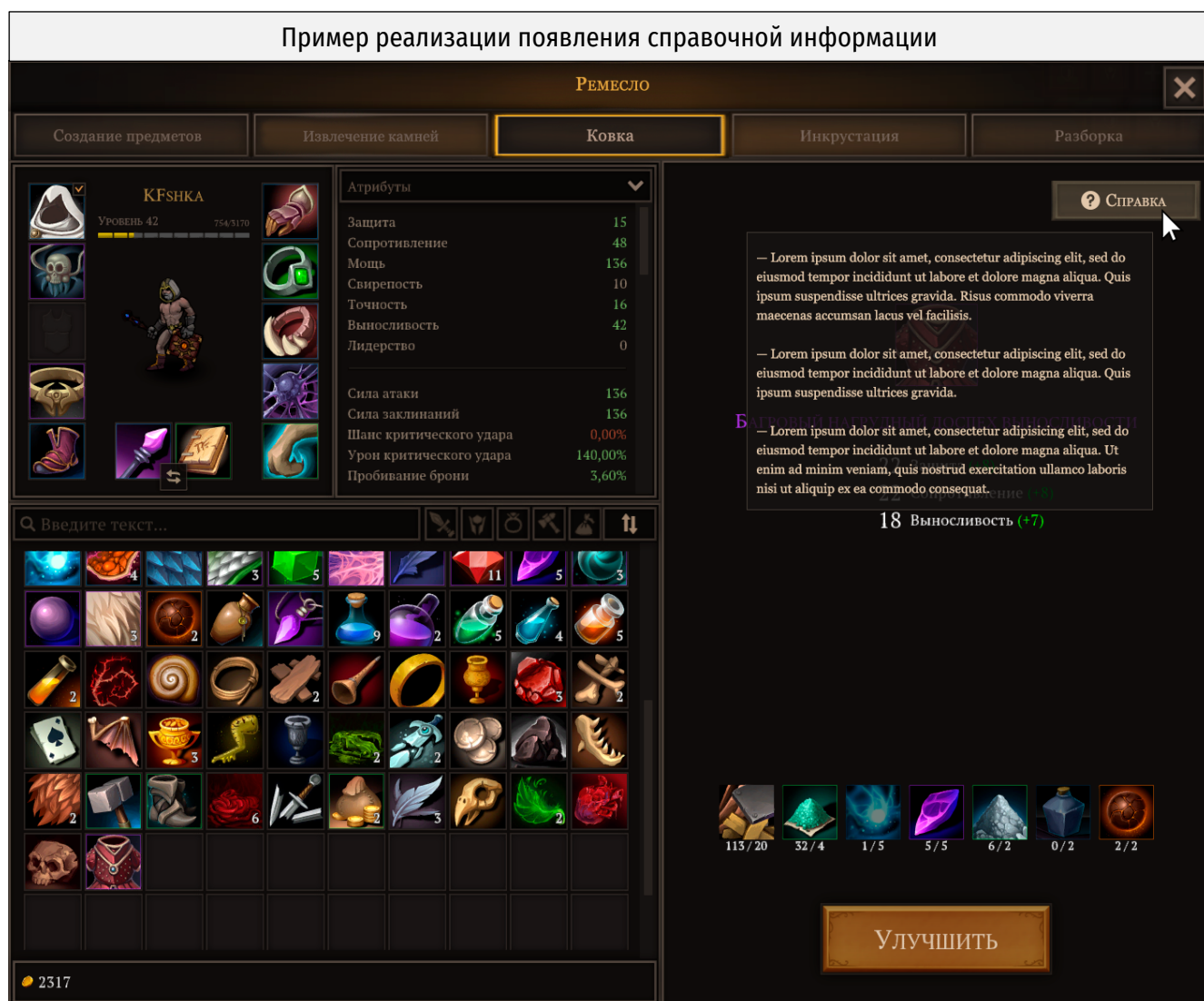
К тому же сравнение можно усовершенствовать простым известным путём и отображать рядом экипированный предмет. Ведь перевешивание по определённым атрибутам не всегда делает вещь лучше.

19) Переименовать пункт взаимодействия в «Хижине арканиста» — «Навыки» в «Изучение навыков».

Объяснение

В нынешней версии игры название этого пункта идентично названию пункта в верхнем основном меню — «[P] Навыки», но их функционал различается. Так же, по названию «Навыки», игроку не сразу будет понятно, что именно там их можно изучать.

19) Добавить справочные пояснения в «Извлечение камней», «Ковку», «Инкрустацию», «Разборку», «Трансмутацию».



Объяснение

Справочная информация в игре необходима, либо люди слишком часто будут искать ответы на игровые вопросы по просторам интернета и того же дискорда. А некоторых, отсутствие объяснений, может и оттолкнуть, создав неприятное впечатление об игре.

В данный момент больше всего вопросов у играющих возникает по поводу ремесла. В примере выше, я отобразил реализацию в виде «ненажимаемой кнопки», при наведении курсора на которую возникает всплывающая подсказка со справочной информацией. Информация может быть как персональной для каждой вкладки, так и включать в себя полное объяснение по всем вкладкам в виде списка с наименованиями.

Бестиарий

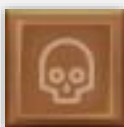
Фигурирование слова «Bestiary» в названии игры напрямую говорит, что этому игровому аспекту следует уделить своё должное. Нынешний **«Бестиарий»** очень информативен и это хорошо, нужно дать повод игроку посещать его чаще и поднять его качество на ещё более высокий уровень

20) Переместить **«Бестиарий»** из **«Хижины Арканиста»** в отдельный пункт верхнего меню.

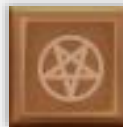
Объяснение

Сам по себе бестиарий имеет практическую пользу для игрока именно во время боя. Стоит дать возможность пользоваться им в любое время, а не только находясь в городе. Ниже я предлагаю примеры возможной иконки исходя из того, что в верхнем меню уже есть иконка книги у пункта «Книга навыков».

«Классический»



«Лорный»



21) Скрыть деление, представленное ниже, у монстров не из Башни Вознесения:

Деление с неизменными характеристиками

Эффективность исцеления	0,00%
Урон	0,00%
Физический урон	0,00%
Урон в ближнем бою	0,00%
Урон в дальнем бою	0,00%
Магический урон	0,00%
Урон огня	0,00%
Урон холода	0,00%
Урон молнии	0,00%
Урона магии тьмы	0,00%
Урон тайной магии	0,00%
Урон магии света	0,00%
Урон яда	0,00%


Объяснение

Просмотрев весь **«Бестиарий»** в попытке увидеть любое изменение значений среди этих пунктов, я понял, что у всех монстров, встречаемых вне Башни Вознесения, оно равно «0,00%». В неизменной информации о постоянной характеристике нет смысла для игрока, поэтому её стоит отображать лишь начиная с монстров Башни, ведь такая информации просто загрождает собой другую, что в отличии от этой меняется.

22) Добавить описание к существам.







Пример описания к существу «Ворон»

Ворон



Люди смеялись когда услышали о том, что на некоторых стали нападать агрессивные вороны. Теперь смеяться некому

6

	ЗАЩИТА	30	Рейтинг сложности	1
	СОПРОТИВЛЕНИЕ	30	Сила атаки	15
	МОЩЬ	15	Сила заклинаний	15
	СВИРЕПОСТЬ	0	Шанс критического удара	14,00%
	ТОЧНОСТЬ	0	Урон критического удара	150,00%
	ВЫНОСЛИВОСТЬ	15	Пробивание брони	0,00%
			Магическое пробивание	0,00%
			Вампиризм	0,00%
			Здоровье	150
			Регенерация здоровья	0

Примечание

В примере с вороном завуалирована отсылка к фильму «Джокер» и его коронной шутке — «Когда я был маленьким, и говорил, что стану комиком, люди смеялись надо мной. Что ж, теперь никто не смеётся»

Объяснение

Добавление короткого описания способно оживить мир игры в глазах игрока (нр. *Craft the World*, *Plants vs Zombies*), ведь игровые монстры элементы этого мира. Умения монстров, что располагаются сейчас на предложенном мной месте для описания, можно перенести направо по аналогии с тем, как располагаются особенности и свойства существа (пример в следующем пункте — 23).

23) Добавить всплывающие подсказки к атрибутам существ, по аналогии пункта UI – «Атрибуты»:



24) Добавить счётчик количества убийств для каждого монстра.

Объяснение
<p>Счётчики, да и различная статистика в целом, это неплохой способ подтверждать достижения игрока. Многие любят смотреть на большие цифры, которые связаны с их заслугами (Особенно CRPG-игроки). Это изменение, для некоторых, может послужить поводом посещать Бестиарий и находится в нём подольше смотря сколько каких монстров было убито.</p>

Мысли о будущих изменениях «Бестиария»

Считаю, что следующий уровень развития «Бестиария» — стать отличным источником игрового лора. Но реализовывать подобное стоит лишь при внедрении в игру более детальной проработки сюжета: после создания запоминающейся истории, в которой каждый из существ «Бестиария» займёт свое особенное место.

Так же, в «Бестиарии» может появиться больше различной персональной статистики, вкладочная иерархия распределения информации и больше иконок рядом с параметрами монстров. Если в игре появится справочник по внутриигровым понятиям, то его можно объединить с «Бестиариумом»

Игровые предметы

В данный момент в Dark Bestiary ярко прослеживается проблематика этой составляющей. Предметы в игре сваливаются на игрока после боя в огромном количестве, забивая инвентарь. Большинство из них не имеют практической ценности, кроме золота. Да и наличие хлама в игре в его нынешнем виде довольно спорная вещь, если всё его применение сводится к продаже от нажатия одной кнопки. Я постарался выделить начальные пути к решению этих проблем.

25) Переименовать тип предмета «Мусор» в «Для продажи». Переименовать кнопку у Торговца «Продать хлам» в «Быстрая продажа».

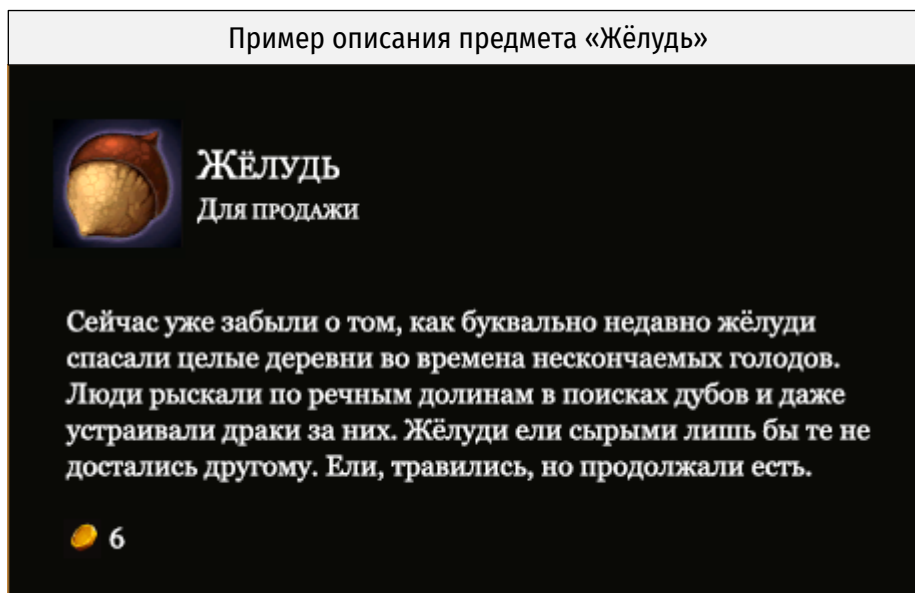
Объяснение

Я бы назвал это временным решением, которое в первую очередь повлияет на восприятие таких предметов в игре, ведь слово «Мусор (Junk)» воспринимается сразу как что-то бесполезное и ненужное. Это переименование позволит прибегнуть к дальнейшим положительным изменениям в этом направлении. Считаю это решение лучшим, чем убирать все предметы типа «Мусор», так как сейчас нет крайней нужды удалять столько существующего контента, этот процесс должен быть продуман более тщательно.

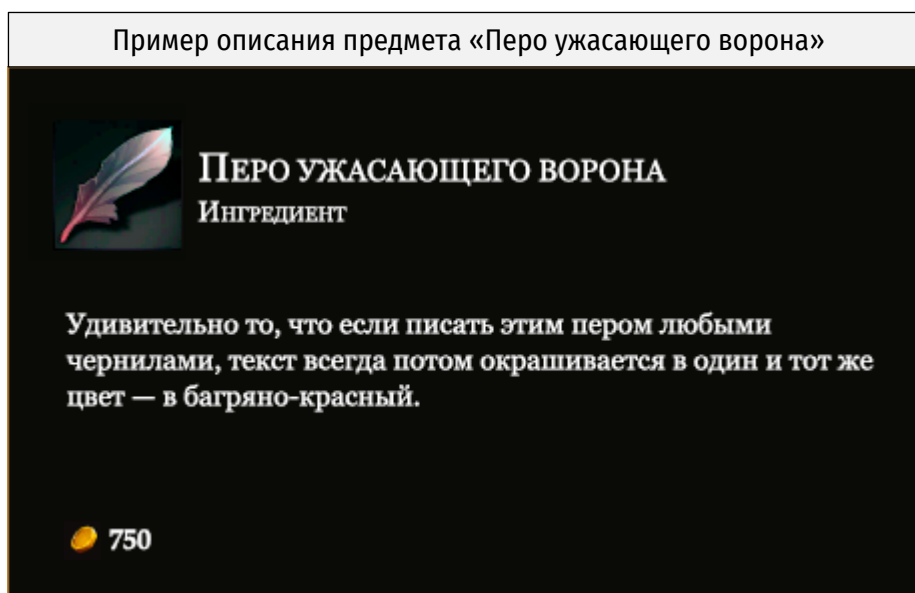
Продолжение работы над стилизацией элементов игры

26) Добавить описания к предметам

Под стилизацией я подразумеваю именно соответствие общей концепции игры. Объясню на примере: в небезызвестной ККИ «Hearthstone», у каждой карты есть короткое описание, выполненное в шутовском стиле. Там нет ни одной карты, что описана как-то серьёзно. Любой текст пытается натянуть улыбку у читающего, хоть у него это и не всегда удаётся. Именно это и является стилизацией, о которой я говорю.



За счёт описания предметов можно добиться у игрока ощущения внутреннего мира игры. Всякой вещи и безделушке при помощи описания можно найти применение в этом мире, рассказать какую-то историю, связанную с ним, или просто стилистически описать. Таким образом простые иконки обретают смысл.



Я же считаю, что в сравнении с Hearthstone, в Dark Bestiary нужно поступить ровно наоборот: придать каждому возможному игровому элементу его тёмную сторону; «подавать тёплое холодным» и если применять юмор, то обязательно с чёрным оттенком, разбавляя его иронией:

Пример описания предмета «Карта (старых) торговых путей»



КАРТА СТАРЫХ ТОРГОВЫХ ПУТЕЙ Для продажи

Кажется этой карте уже несколько лет, и указанные на ней торговые пути явно вдоль и поперёк кишат разбойниками. Теперь из повозок там можно встретить разве что катафалки.

 60

Из примеров выше можно заметить, как у некоторых иконок изменился цвет для того, чтобы предмет соответствовал и описанию, и мрачным стандартам игры. Ведь стилизации нужно придавать не только текст, всё взаимосвязано. В последнем примере — предмет «Карта торговых путей» был переименован с целью добавления характера заброшенности этой вещи, чтобы повернуть стиль описания в нужном направлении.

27) Добавить больше пояснений к используемым предметам.

Объяснение

Подходить к созданию полноценного обучения в игре можно начать с добавления в описание информации, где применяется какой-либо полученный игроком предмет. Так, игрок, просматривая инвентарь, сможет сразу определить ценность предмета в его глазах, ему станет понятнее стоит ли сохранять этот предмет или же его можно продать, чтобы купить что-то более полезное в данный момент.

Пример описания с пояснением предмета «Устричный гриб»



УСТРИЧНЫЙ ГРИБ Ингредиент

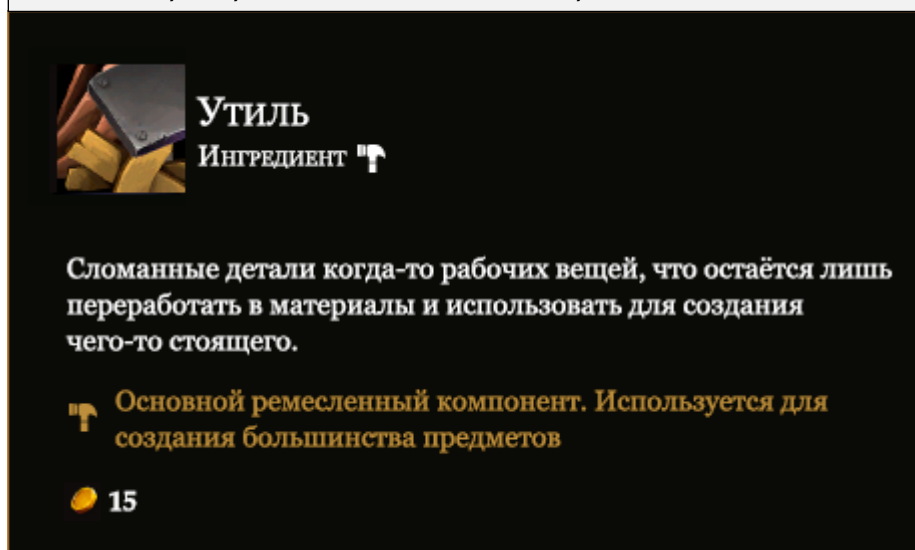
Из-за невероятной пользы этого гриба считается, что в нём заключена сама душа дерева. Ведь по легендам, эту душу он черпает из мёртвых деревьев на которых он растёт.



Используется в создании зелья регенерации

 60

Пример описания с пояснением предмета «Утиль»

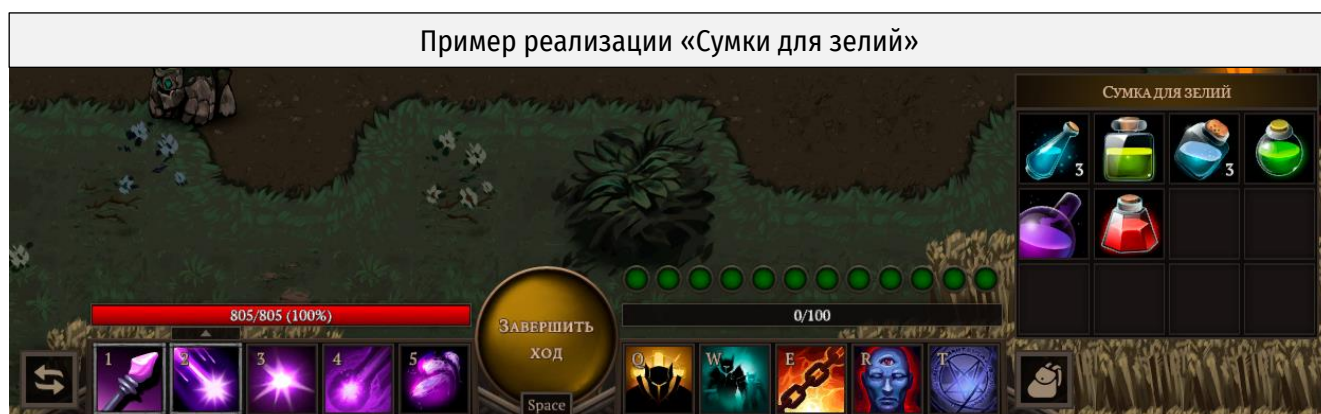


В качестве быстрого восприятия игроком, где конкретно используется тот или иной ингредиент, их стоит разделить на **подтипы**. Но вместо слов, как «Алхимический ингредиент», лучше использовать боковые иконки, так как те воспринимаются быстрее. Если использовать как слова, так и иконки, то есть вероятность, что некоторые нововведённые предметы могут попасть под несколько **подтипов**, поэтому в этом случае возникнет проблема. Использование же только иконок позволяет выставить их несколько.

Нововведения

28) Сумка для зелий (Potion Bag)

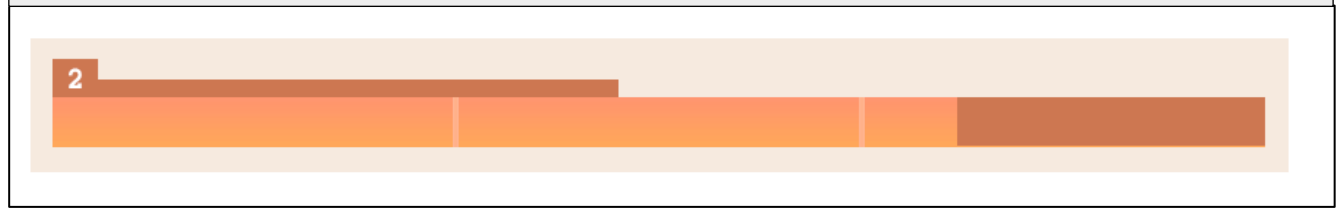
Эта быстрая панель для доступа к зельям, что вызывается как по нажатию горячей клавиши, так и по клику на иконку. В ней находятся зелья, что помещаются туда, например, путём клика по ним правой кнопкой мыши и выбора этой опции (Поместить в сумку для зелий). Сумка позволит игроку быстро и удобно использовать зелья во время боя.




29) Шкала опыта (XP Bar), отображаемая во время боя

Несмотря на то, что по задумке игрок получает опыт лишь в конце миссии, шкала опыта способна являться индикатором успеха и во время её прохождения, создавая у игрока ощущение развития:

Схематический пример шкалы опыта во время боя



Заработанный в бою, но ещё неполученный опыт будет отображаться полоской другого цвета (в примере — ) , а в случае повышения уровня во втором ряду возникнет новая полоска для следующего уровня. Если каким-то образом игрок начнёт получать несколько новых уровней за бой, то возникнет цифровой индикатор с количеством полученных уровней (в примере — 2), а полоска во втором ряду обновится.

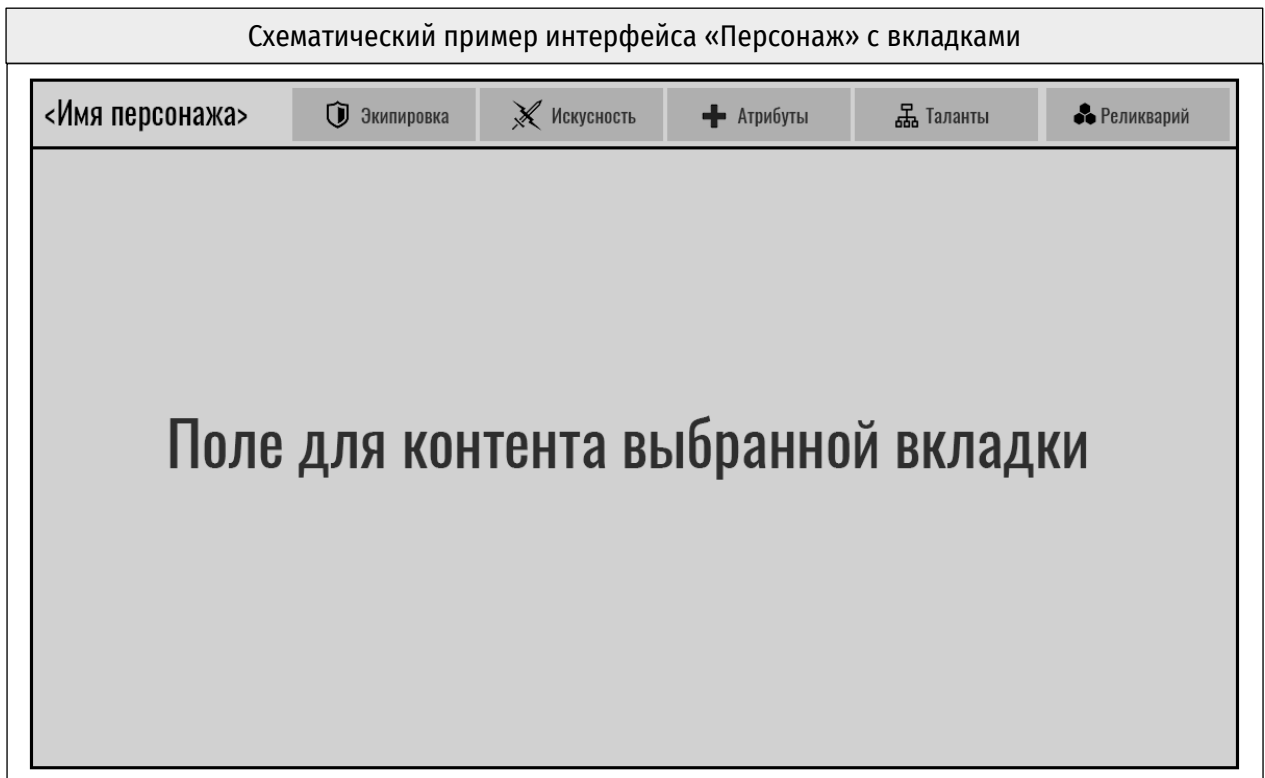
Конечно всё будет намного проще если уровень будет повышаться во время боя, выше же представлена система, как уведомлять игрока о зарабатываемом им уровнем, что будет повышаться в конце боя.

Начало по работе над будущим интерфейсом

Думая над будущим реворком UI, я стал выделять важные приёмы, которые должны послужить основой в его разработке. Один из которых — **Вложенность**. Считаю применение системы вкладок (наподобие пункта меню **«Таланты»**) не только сортирует информацию по виду, но и уменьшает ощущение громоздкости у игрока, разгружая игровой экран. Не смотря на обилие возможностей в том же *«Diablo 3»* в нём фигурирует всего 5 основных кнопок главного меню. Ведь каждая кнопка просто «плодит» своим нажатием другие кнопки.

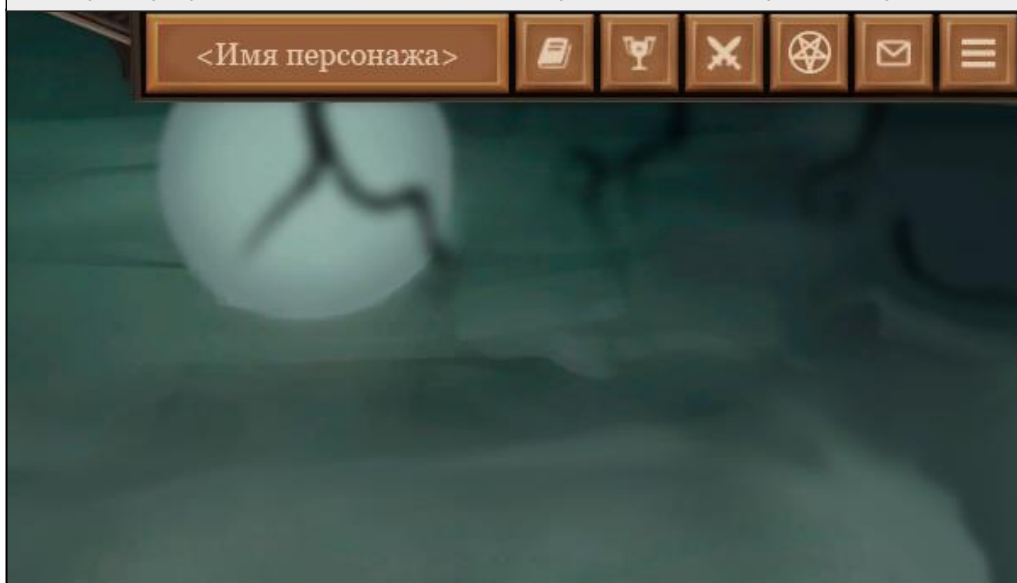
Как пример, основное меню «Персонаж» (что наименовано никнеймом игрока) способно включать в себя вкладочные меню – **Экипировку, Искусность, Атрибуты, Таланты, Реликварий**:

Схематический пример интерфейса «Персонаж» с вкладками

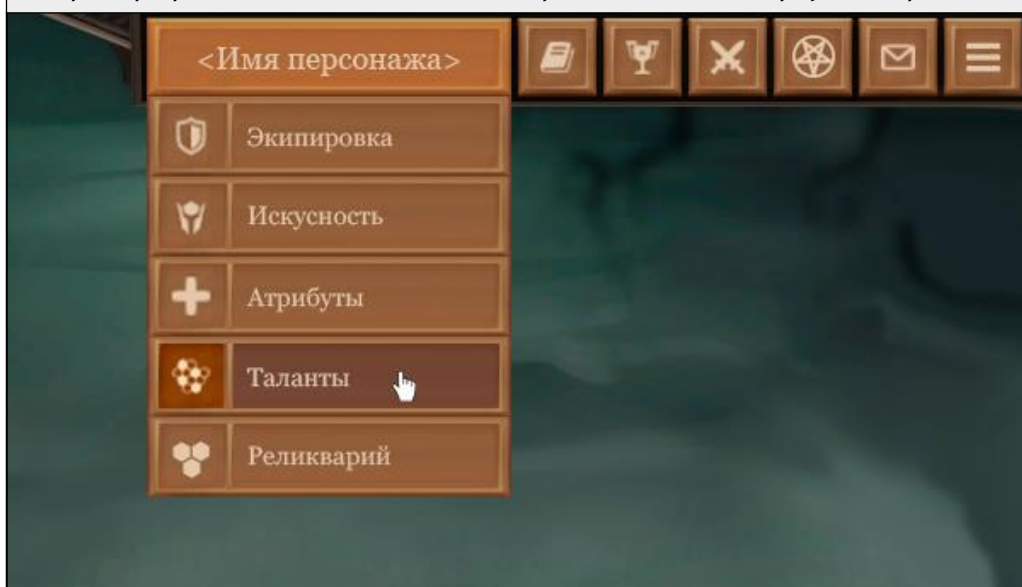


В уже существующем интерфейсе этот метод можно применить альтернативным образом — выпадающим списком:

Пример применения вложенности в верхнем меню. Закрытый вариант.



Пример применения вложенности в верхнем меню. Развёрнутый вариант.



Улучшение города

Нынешнему городу хорошо получается создать впечатление мрачного и тусклого места, осталось лишь передать ощущение реального присутствия в нём. Этого можно добиться при помощи улучшенного окна взаимодействия с жителями, включающего в себя портреты жителей и иконки их опций:

Вариант нового окна взаимодействия с торговцем



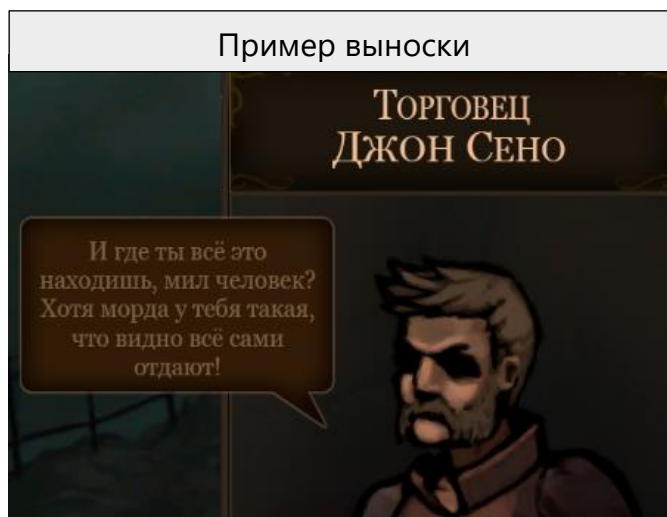
Объяснение

Пустые блоки с текстом плохо справляются с задачей создания живого мира внутри игры. Считаю, что стоит переработать окна взаимодействия так, чтобы игрок ощущал, что он действительно посещает конкретное выбранное им место и понимал с кем ведёт разговор. Добавление портрета жителя на фоне заднего изображения хорошо в этом поспособствуют.

Для создания ощущения реального общения с NPC можно задействовать анимацию печатания его реплики в настоящем времени, имею в виду «эффект печатной машинки». Такой эффект например применён в «*Swords & Souls – Neverseen*» и «*Undermine*».

Так же, в качестве альтернативного варианта отображения сообщения у NPC, можно выбрать выноски:

Пример выноски



Дополнительно

Бой

- 1) Переключатель в настройках: «Отображение в начале каждого хода клеток передвижения персонажа».

Объяснение

Простыми словами — это перманентное нажатие на своего персонажа, в начале каждого хода, для быстрого передвижения. Это избавит игрока от необходимости регулярно нажимать на персонажа, а ходить сразу же.

- 2) Оповещение **«Вы уже использовали силу этого алтаря»**, когда игрок нажимает на алтарь повторно после использования.
- 3) Не отображать стрелочку перехода на следующий уровень миссии после убийства всех монстров, если это был последний уровень:

Стрелочка на следующий уровень



Экран конца боя

- 4) Надпись «Поражение» или «Победа» в зависимости от результата сражения. Надпись «Уровень» выше шкалы уровня:

Пример окна победы с вышеперечисленными изменениями

