



UI Modeling
Company

Экспертная оценка «Blitzkrieg 3»

Содержание

О проекте

Отчет о проекте

- Регистрация и вход
- Карта мира (выбор конфликта, панель друзей)
- Карта мира (личное дело, достижения)
- Карта мира (настройки)
- Обучение (выбор стороны)
- Обучение
- База (общий экран)
- База (экран армии)
- База (экран инвентаря)
- База (экран строительства, экран заграждений)
- База (экран покупки войск)
- База (экран исследований)
- База (экран улучшений)
- Сессия (выбор юнитов и основные действия)
- Сессия (нижняя панель)
- Сессия (прочие замечания)
- Сессия (результаты боя)
- Сессия (реплей)
- Игровой магазин
- Профиль (выбор базы)
- Панель друзей
- Боевые отчеты и лента рапортов
- Выбор подарка
- Помощь другу

Выводы

О проекте

Разработчик: Nival

Оригинальное название: Blitzkrieg 3

Жанр: MMORTS с тактической составляющей

Технология: Unity 3D, позволяет получить полноценное 3D в браузере

Многопользовательская стратегия с бесплатной моделью распространения, посвященная военным конфликтам новейшей истории. Игра объединяет в себе два вида геймплея: отстройка базы и асинхронный PVP режим боя.

Отстройка базы: совмещает тактический планировщик и простую экономическую стратегию. Основные функции базы: постройка зданий, производство юнитов, формирование атакующего и защищающегося блока, исследование технологий, производство игровых ресурсов для покупки юнитов и постройки зданий. База в режиме тактической расстановки является планировщиком статических объектов (за исключением анимации).

Асинхронное PVP: атака управляемая игроком, соединения защиты управляются GAI в рамках предустановленного радиуса действия (для некоторых соединений: вся карта по принципу засветки). За PVP как игроки так и юниты получают опыт и ресурсы (используемые для дальнейшего развития базы и усиления атакующего и защищающегося блока)

Игра имеет возможность авторизации через соц. сети, за счет чего формируется база друзей.

Отчет о проекте

Регистрация и вход



Важные проблемы и решения

1. Не каждому пользователю будет ясно куда он попал. Страница не содержит тематических иллюстраций и сопровождающих текстов. У формы нет заголовка.

Решение

Добавить краткую информацию об игре со ссылкой на подробную. Логотип перенести на полупрозрачную плашку с формой, тогда он станет заголовком.

2. Сложный паттерн входа. Для входа через Facebook пользователю недостаточно кликнуть по иконке Facebook.

Решение

Убрать схему с переключением между способами входа, сразу открывать всплывающее окно при клике по иконке социальной сети. И сразу входить в игру при подтверждении. Пользователю понадобится на два клика меньше, чтобы войти, в списке будет на одну иконку меньше, исчезнут лишние сценарии (двойной логат).

У пользователя должна быть возможность связать свой аккаунт с соц. сетями и входить в него разными способами.

3. Размер и качество шрифта. Кириллическая версия используемого шрифта плохо покернена, достаточно посмотреть на сочетания “Вы” и “вх” на скриншоте ниже, а на

мониторе ноутбука его размер не превышает 10-11 px. На платформах на OS X ситуация будет еще хуже из-за большего PPI. Это усложняет восприятие текста.



Решение

Подобрать другой шрифт и/или увеличить его размеры где это возможно. Удобный для восприятия размер 13-14 px, минимальный 10 px.

Если шрифт технически невозможно увеличить во всей игре, то следует это сделать там, где для этого есть место на экране.

4. Экран загрузки не имеет обратной связи. Есть проблема удержания пользователя в первый раз, пока грузится Unity и основные ресурсы игры. Если загрузка длится более 10 секунд и ничего не меняется, то пользователь скорее всего посчитает систему зависшей и потеряет интерес.

Решение

Добавить шкалу загрузки везде, где от пользователю требуется ждать более нескольких секунд.

Незначительные проблемы

1. На иконке письмо, но в поле предлагается ввести “имя пользователя”, а не электронную почту. Мы рекомендуем не использовать имя пользователя как отдельную сущность, а обойтись в качестве логина электронной почтой.



2. Нет указаний как зарегистрироваться, и что делать если я потерял пароль. Вероятно это появится позднее.

3. Пока нажатие на кнопку “Играть” не приведет ни к какому эффекту, ее следует сделать неактивной.

Карта мира (выбор конфликта, панель друзей)

Важные проблемы и решения

1. Обучение начинается слишком поздно. На глобальной карте уже нужны объяснения куда пользователь попал и что ему делать дальше.

Решение

Начать обучение сразу, кратко объяснить о чем игра и что нужно делать для прогресса. Явно указать пользователю на единственный доступный конфликт через систему обучения.

2. Точка конфликта и его описание далеко друг от друга. Объект и его описание показаны на разных частях экрана. С первого раза сложно понять, что между ними есть связь.



Решение

Объединить заголовок конфликта и его описание в одну всплывающую подсказку.

3. Описание конфликтов не мотивирует пользователя. Видно, что у игры много возможностей, но нет указаний как этих возможностей достичь.

Решение

Использовать более развернутое описание конфликта. Указывать прогресс по нему и сколько миссий осталось до завершения. Для закрытых конфликтов указывать как получить к ним доступ: пройти все миссии в другом или достичь определенного уровня.

4. Потенциальные проблемы с нижней панелью. Пока функционал не реализован сложно сказать что-то определенное, возможны следующие проблемы:

- Неясно как подключить еще соц. сети к аккаунту
- Неясно назначение большой иконки Facebook
- Неясно назначение собственного портрета
- Нет индикации онлайн друг или нет
- Скрытое контекстное меню
- Горизонтальный скролл

Решение

Упростить панель, убрать иконку Facebook и собственный портрет, сделать индикацию онлайн друга (если это имеет значение). Функции контекстного меню перенести в профиль пользователя или продублировать там. Сделать вертикальный скролл вместо горизонтального.

В идеале — сделать эту панель вертикальной и объединить ее с верхней панелью.

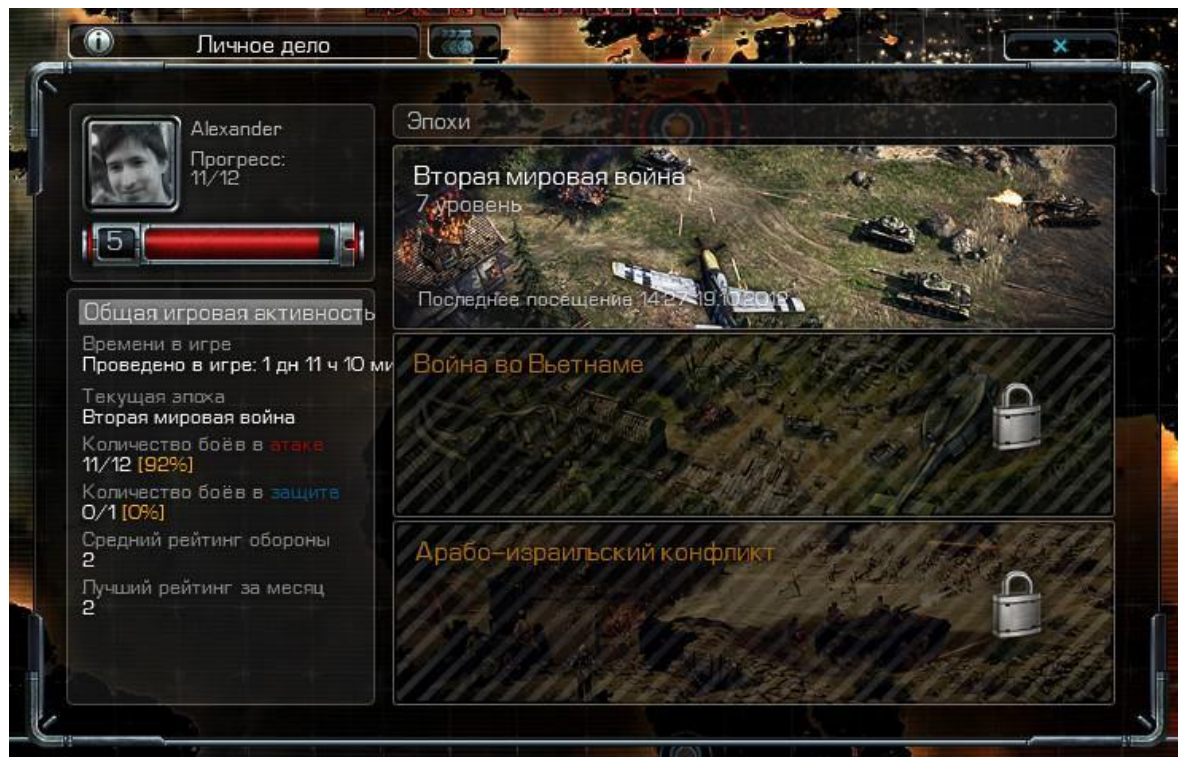
Незначительные проблемы

1. Некорректная иконка главного меню. [Символ питания](#) следует заменить шестеренкой или словом “Меню”



2. Иконка рапортов не дает понять включены они или нет. Включенное состояние следует подсвечивать.

Карта мира (личное дело, достижения)



Важные проблемы и решения

1. Недостаток подсказок о статистике. Почти каждый пункт непонятен: цифра 5, красная шкала, прогресс, проценты и количество боев, рейтинг обороны.

Решение

Дополнить статистику всплывающими подсказками или просто текстом рядом, рассказать что значит прогресс, цифра 5 и красная шкала, дать в шкале подсказку точными цифрами. Указать что означают два числа в счетчике боев и как считается рейтинг.

2. Недостаточно мотивирующее описание закрытых конфликтов. Нет указаний как их открыть.

Решение

Добавить условие открытия следующих эпох.

3. Заголовок окна не связан с его содержимым. Он отделен перемычкой и имеет очень маленький визуальный вес по сравнению с окном.

Решение

Изменить дизайн окна так, чтобы его заголовок был его частью. Четко показывать активную вкладку.

Дополнительные комментарии

Раздел достижений не закончен и пока имеет проблем. Однако неясно как будут выглядеть частично сделанные достижения (как со шкалой, так и с флажками), достижения с длинным описанием, достижения с наградой и что дают за очки. Нет общего счетчика очков.

Нет возможности посмотреть чужое личное дело. Оно должно отличаться от своего и там могут быть проблемы с расположением всех действий возможных с другим человеком.

Карта мира (настройки)

Важные проблемы и решения

1. Недостаточный размер элементов управления. По ним сложно кликнуть. Это касается всего: пунктов меню, флажков, стрелок, слайдеров.

Решение

Увеличить размеры элементов. Минимально допустимый размер 16*16 px (это размер курсора). Лучше, если размер будет еще больше, окно очень маленькое и место есть.

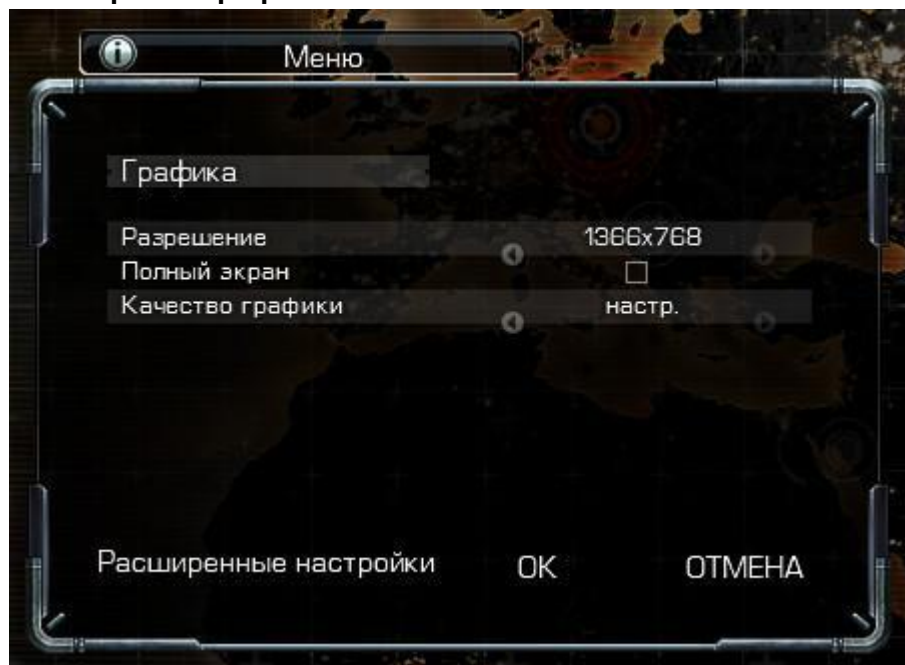
2. Экран общих настроек



- Заголовок неинформативен. Следует изменять его в зависимости от раздела или вообще избавиться от него.
- Заголовок “Настройки” имеет меньший вес, чем любой пункт меню. Следует увеличить шрифт заголовка и отделить его от пунктов меню. Если будет использован динамический основной заголовок, то избавиться от него.

- Пункты меню набраны заглавными буквами, что затрудняет восприятие. Следует использовать обычный набор.
- Для клика доступна только узкая полоска, по ширине примерно в треть окна. Следует растянуть зону клика по всей ширине.

3. Настройки графики



- При таком небольшом количестве настроек можно показывать сразу все возможности для выбора вместе с расширенными настройками на одном экране.
- Неудачный выбор элемента для выбора разрешения. Для такого разнообразного выбора больше подойдет выпадающий или прокручивающийся список.
- Не хватает подсказок к расширенным настройкам. Следует сделать информационные всплывающие панели с указаниями какая настройка на что влияет, особенно в плане увеличения быстродействия.
- “Ок” лучше заменить на “Сохранить”

4. В настройках игрового процесса не должно быть очистки персональных данных.

Настройки игры и настройки собственного профиля это разные разделы, неясно почему они оказались объединены.

Решение

Вынести все, относящееся к профилю в отдельный раздел настроек. Там же можно редактировать привязку аккаунта к соц. сетям, персональную информацию и т.д. В любом случае, нужно более четкое описание что делает эта настройка.

Обучение (выбор стороны)

Незначительные проблемы

1. Нет никаких указаний на то, чем стороны отличаются друг от друга. Следует сделать описания, даже если это будет просто художественный текст.
2. Следует писать название стороны прямо на флаге. Выбор будет нагляднее. Особенно актуально для других конфликтов, с менее известными флагами.

Обучение

Важные проблемы и решения

1. **Обучение просто перечисляет возможности, оно не кажется частью игры.** У игрока нет мотивации проходить его.

Решение

Сделать обучение частью *истории*, рассказать игроку почему он должен совершать те или иные действия. Дать брифинг.

2. **Обучение можно пройти только жестко заданным порядком.** У игрока нет возможности свернуть в сторону, нет даже минимальной возможности выбора. Фактически, курс не помогает в освоении игры, а приказывает игроку что делать.

Решение

Сократить жесткий кусок обучения до минимума, остальную часть сделать контекстной. То есть окна с подсказками появляются когда игрок в первый раз заходит в меню исследований, когда у него появляется первый танк, когда он строит определенное здание и т.д.

Не следует блокировать все действия, кроме следующего нужного по курсу. Ничего страшного, если что-то останется упущенным.

Следует позволить игроку совершать ошибки и дать возможность их исправить. Следует дать игроку возможность пропустить обучение.

Незначительные проблемы

1. Отсутствие иллюстраций. Картинки хорошо работают когда нужно показать кнопки на клавиатуре или несложные принципы. Кроме того, деньги, золото, ресурсы и т.д. следует отображать иконками.
2. Тяжелая для чтения верстка. Абзацы следует разделять пустой строкой.

База (общий экран)

Важные проблемы и решения

1. Затруднен доступ в игровую сессию. Нижняя панель доступна только если больше ничего не выделено, пользователь может оказаться в ситуации, когда ему неясно, что делать дальше, а найти следующую миссию он не может из-за того, что у него выбрано какое-то здание.

Кроме того, в сессию можно зайти кликнув на желтую кнопку сверху или через контекстное меню друга. Все три способа находятся в разных местах и ни у одного нет очевидного преимущества перед другими: пользователь не знает что ему делать — сражаться со случайными противниками, проходить миссии или нападать на друзей.

Решение

Реорганизовать расположение элементов на экране — миссии отделить от друзей и поместить в более очевидное место, например в верхнюю панель. Это же касается и списка друзей. Пользователю следует дать четкие инструкции что даст ему миссия, нападения на друга или бой со случайным оппонентом.

Стоит ввести отдельный экран брифинга, где бы это показывалось. В особенности это касается боя со случайным соперником, где переход к сессии происходит без всякого предупреждения.

Не использовать контекстные меню. Действия с миссией или другом перенести на экран миссии или друга.

2. Сложный переход между меню. После возвращения на базу или очередного уровня, как правило проверяются все меню подряд: армия, новые здания, исследования и т.д. Сейчас это затруднено тем, что для открытия нового окна нужно закрыть старое.

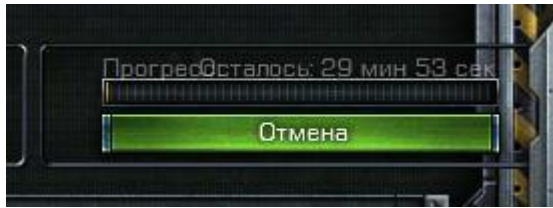


Решение

Оставлять снизу экрана полосу со всем производственными панелями. Выделять активную панель. По клику на активную — сворачивать ее. Кнопку с крестом в правом верхнем углу можно оставить.

Хорошим дополнением будет мерцающая подсветка меню в которых появились новые технологии или требуется решение пользователя.

3. Громоздкий способ показа времени. Текущий способ занимает много места и несет избыточную информацию.



Решение

Показывать только последний разряд или последние два разряда. Т.е. отображать не “1 час 23 мин. 15 сек”, а просто “1 час” или 1 ч. 23 м. Отображать минуты и секунды вместе не нужно — минута слишком незначительный промежуток времени. Секунды можно не подписывать.

4. Нестандартные функции кнопок при строительстве. Правая кнопка не отменяет строительство, а поворачивает здание. Как отменить строительство — неясно. Особенно странно это выглядит при установке мин.

Решение

Ввести псевдо-режим, т.е. в нормальном режиме левая кнопка строит здание, а правая отменяет. При зажатом шифте левой и правой кнопкой можно здание вращать в разные стороны. При этом можно оставить возможность поворота здания после постройки, аналогично юнитам.

Все сказанное имеет смысл только если вращение зданий вообще актуально и несет какие-то функции помимо декоративных.

5. Сложности в перемещении зданий. Обнаружить эту функцию удалось только случайно.

Решение

Вынести все активные кнопки связанные со зданием (переместить, уничтожить, открыть) на правую нижнюю панель. Для продвинутых игроков можно также ввести псевдо-режим — с зажатым шифтом здание можно перетаскивать и вращать.

6. Режимы в повороте юнитов. После выбора юнита правая кнопка переключает его в “режим поворота” и юнит свободно вращается следуя за мышью. Потом любая из кнопок возвращает его в “стабильный режим”. Это гарантирует ошибки при повороте юнитов поскольку пользователь время от времени будет забывать в каком режиме он находится и случайно оставлять юнит не в том положении.

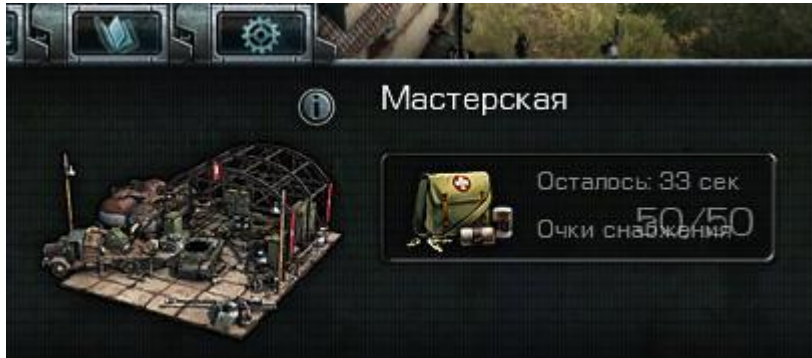
Решение

Отказаться от режимов и просто поворачивать юнит в нужном направлении по клику правой кнопкой мыши.

Незначительные проблемы

1. После нажатия на “Расчистить” со здания падает выделение. Это не вполне корректная обратная связь. Следует сохранять выделение и показывать, что расчистка территории началась.

2. У мастерской, центра снабжения и некоторых других зданий не показана прочность. Даже если они неуничтожимы, следует сделать об этом специальное пояснение.

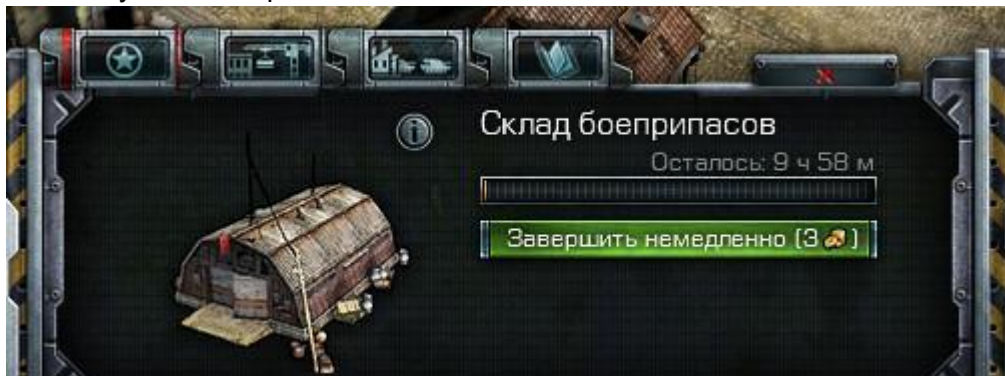


3. Сложный способ посмотреть информацию о здании, с ненужным режимом. Следует показывать информацию по наведению на i, а на больших разрешениях просто рядом.

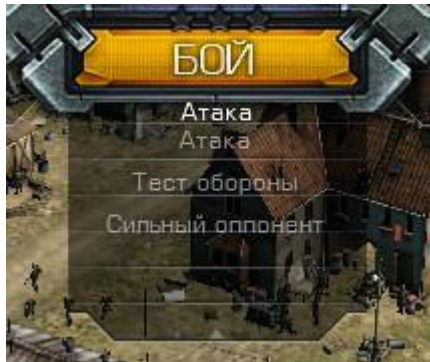
4. Сложно разглядеть цифру уровня на нацистском флаге — следует сделать ее более контрастной.



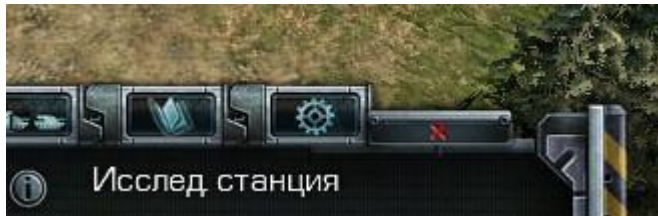
5. Следует отображать название процесса который идет в складе боеприпасов. Иначе его легко спутать со строительством.



6. В верхнем меню не следует дублировать текущий пункт, достаточно выделить его в списке.



7. Практически нет сценариев при которых кнопка сворачивания окна была бы полезной, слишком важную информацию она скрывает. Следует отказаться от нее.



8. Следует выводить подсказку, объясняющую что такое призовые бои.

База (экран армии)

Важные проблемы и решения

1. Горизонтальный скролл. Достаточно нестандартный паттерн, его обычно не используют в интерфейсах ориентированных на мышь. Даже то, что здесь он реагирует на колесо мыши не делает его привычнее.

Решение

Окно армии можно развернуть на весь экран (скрыть карту и правую нижнюю панель) и разделить на три вертикальных блока. В середине резерв, слева атака, а справа защита (при закрытии окна армии эта часть логично останется в виде полупрозрачной панели с доступными для обороны силами).

2. Контекстные меню. Манипуляции с юнитом скрыты в меню притом, что левая кнопка мыши не производит никаких действий. Исследуя интерфейс игры пользователю приходится кликать по всем объектам и правой и левой кнопкой мыши чтобы добраться до всех функций.

Решение

Открывать меню по левой кнопке. Следует переделать текущее меню: увеличить шрифт и размер области клика. Как вариант — реализовать круговое меню.

3. Зона для перетаскивания слишком мала. От пользователя требуется точно прицелиться в клетку в которую он хочет перетащить юнита.

Решение

Сделать доступной для “броска” юнита всю зону группы, автоматически перемещать юнита в первый доступный слот. Подсвечивать зону при перетаскивании в нее юнита. Если это не повлияет на геймплей, то следует вообще отказаться от точного позиционирования юнитов и сортировать их автоматически.

Незначительные проблемы

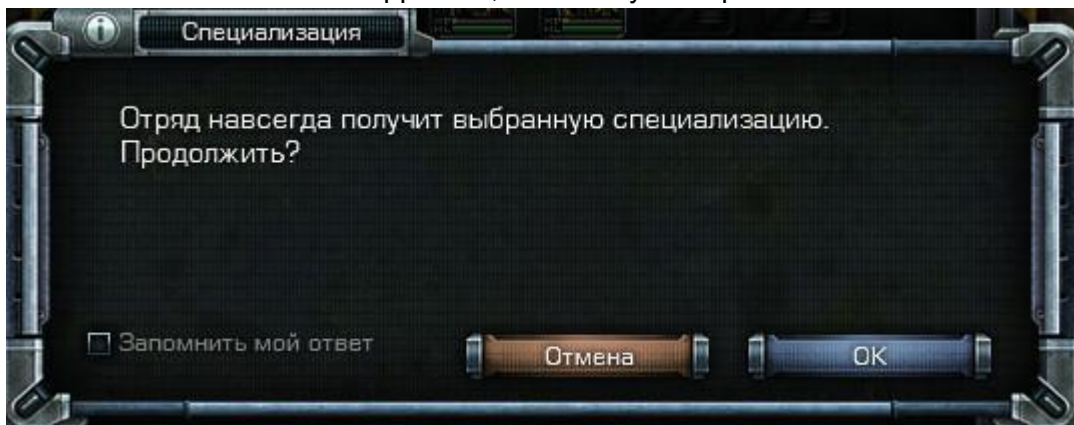
1. Неудобное отображение времени оставшегося до восстановления (внутри меню). Следует отображать время непосредственно на портрете и/или сделать круговой кулдаун, а-ля WOW.



2. Нехватка информации об ограничениях. Например кнопка “добавить опыт” всегда недоступна. Следует добавить во всплывающей подсказке информацию почему.

3. Неясно чем отличаются подарочные юниты от обычных. Если это важная информация, то следует добавить подсказку во всплывающую панель. Если нет, то не отображать вовсе.

4. Следует отказаться от окна подтверждения которое возникает при перетаскивании юнита в группу. Лучше дать пользователю возможность отменить изменения пока он не закрыл окно (и/или в течении некоторого времени, например 3 минут). В случае, если это невозможно следует переименовать флажок в “больше не спрашивать”, название “запомнить мой ответ” некорректно, поскольку выбор “отмена” запомнить нельзя.



База (экран инвентаря)

Незначительные проблемы

1. Нехватка информации о ресурсах. Следует написать ясную подсказку для чего они используются.
2. Неудобный для восприятия порядок сортировки. Удобнее было бы воспринимать ресурсы группам: сначала все пехотные, потом танковые и т.д.



База (экран строительства, экран заграждений)

Важные проблемы и решения

1. Горизонтальный скролл. См. Экран армии.

2. Объекты и их описания находятся далеко друг от друга. При этом всплывающие подсказки не используются.



Решение

Вместо панели с описанием внизу использовать всплывающие подсказки.

База (экран покупки войск)

Важные проблемы и решения

1. **Горизонтальный скролл.** См. Экран армии.
2. **Объекты и их описания находятся далеко друг от друга.** См. Экран строительства.
3. **Отсутствие единообразия в символах.** Деньги показываются то пачкой, то знаком доллара. Очки пехоты то автоматом, то ящиком (когда их не хватает для закупки), то цветным прямоугольником. Связь этих элементов не всегда очевидна. Следует использовать одинаковую символику.



База (экран исследований)

Важные проблемы и решения

1. Горизонтальный скролл. См. Экран армии.

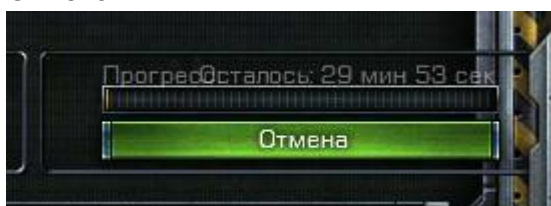
2. Объект, его описание и кнопки манипуляции с ним находятся далеко друг от друга. Сценарий для исследования — перебрать все варианты кликом (описание находится в другом углу экрана), найти нужный, выбрать его, нажать на “исследовать” (тоже в другом углу экрана).



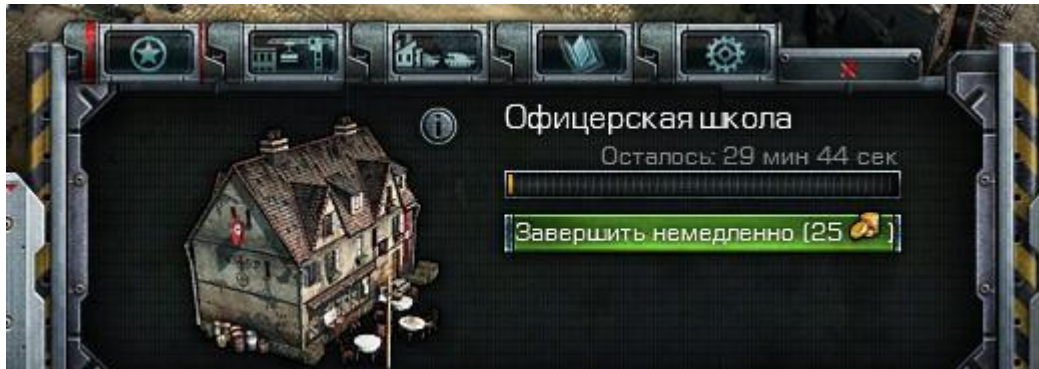
Исходя из [закона Фиттса](#) время нужное на перемещение мыши и клик пропорционально расстоянию между элементами и обратно пропорционально ширине кнопки по оси движения. В приведенном примере расстояние велико, а по вертикальной оси кнопка очень узкая. Кроме того, нужно много дополнительных кликов для получения информации о войсках. Использование этого интерфейса займет массу времени.

Кроме того, в этом экране не выводятся все возможные манипуляции с исследованием:

Отмена:



Мгновенное завершение:

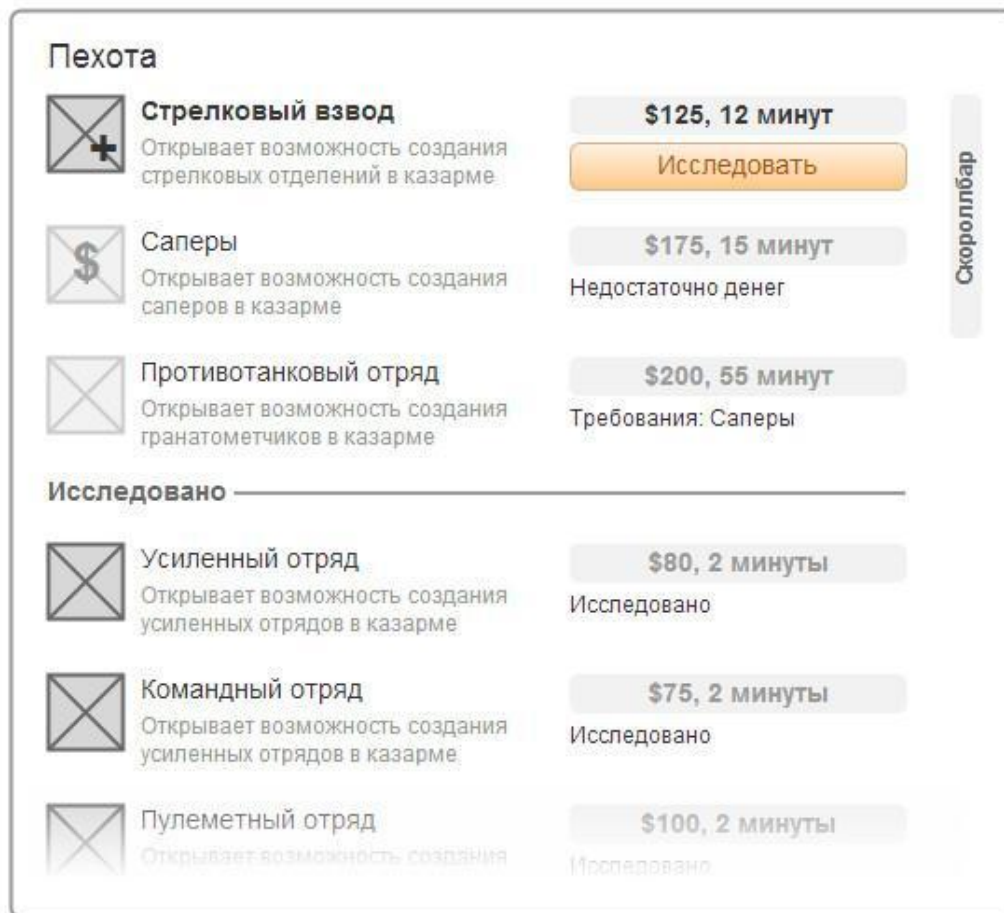


Опцию немедленного завершения пользователь может обнаружить лишь случайно.







Решение

Поскольку древо исследований небольшое, можно обойтись последовательным интерфейсом: т.е. показывать варианты списком.

Пример решения:



Исследование в процессе:

Пехота	
 Стрелковый взвод Открывает возможность создания стрелковых отделений в казарме	<div>12</div> <div>Завершить €28</div>
 Саперы Открывает возможность создания саперов в казарме	<div>\$175, 15 минут</div> <div>Недостаточно денег</div>
 Противотанковый отряд Открывает возможность создания гранатометчиков в казарме	<div>\$200, 55 минут</div> <div>Требования: Саперы</div>
Исследовано	
 Усиленный отряд Открывает возможность создания усиленных отрядов в казарме	<div>\$80, 2 минуты</div> <div>Исследовано</div>
 Командный отряд Открывает возможность создания усиленных отрядов в казарме	<div>\$75, 2 минуты</div> <div>Исследовано</div>
 Пулеметный отряд Открывает возможность создания	<div>\$100, 2 минуты</div> <div>Исследовано</div>

В варианте с древом, следует выводить описание варианта во всплывающей подсказке. Отдельная панель нужна для описания которое в 4-5 раз длиннее.

Решение со списком может не подойти, если в других эпохах древо технологий будет более обширным. В таком случае нужно искать другие решения.

База (экран улучшений)

Важные проблемы и решения

1. **Горизонтальный скролл.** См. Экран армии.
2. **Объект, его описание и кнопки манипуляции с ним находятся далеко друг от друга.** См. Экран исследований.

Расположение улучшений списком особенно актуально для этого экрана поскольку их всего пять видов.

3. Не показаны необходимые ресурсы. На улучшения нужны жетоны, но они не показаны на этом экране. У пользователя нет возможности установить почему он не может продолжать улучшения.

Решение

Показывать на странице количество жетонов улучшения, по наведению отображать подсказку с описанием и способами получить больше.

4. Выполненные и доступные улучшения не отличаются друг от друга.

Решение

Использовать иконку с плюсом, как на экране исследований.

Незначительные проблемы

1. Избыточная информация в описании улучшении здоровья. У пользователя нет возможности установить количество очков здоровья у пехоты.

Сессия (выбор юнитов и основные действия)

Важные проблемы и решения

1. Нестандартное назначение левой и правой кнопок мыши. Как правило, в стратегиях с большим списком команд используется паттерн “левая кнопка — выбрать/исполнить, правая — контекстное действие”.

В игре этот паттерн нарушен, действие всегда выполняется правой кнопкой мыши, а отменяется левой. Хотя, например, здания все-таки строятся левой кнопкой и не отменяются вообще.

Нет видимых причин менять принцип который используется последние 17 лет (со времени выхода Warcraft II) и привычен большинству игроков в RTS. Такой причиной может быть историческая преемственность между играми серии, но вопрос что важнее — старые игроки или новички выходит за рамки этой оценки.

Решение

Использовать левую кнопку для выделения юнитов и отдачи выбранных приказов, в том числе запроса на авиацию или артиллерию, а правую для контекстного действия — передвижения, передвижения с атакой, лечения, заправки или отмены.

2. Клик по пустому месту сбрасывает выделение. Функция не несет полезной нагрузки (во всяком случае во время сессии), но увеличивает число пользовательских ошибок, особенно при невысоком FPS.

Решение

Запретить пользователю сбрасывать выделение кликом по пустому месту. Если интерфейс базы не будет изменен и панель друзей по прежнему будет доступна только когда ничего не выделено, то этот паттерн следует оставить как есть.

3. Наведение на юнит выводит информацию о нем перекрывая список выбранных отрядов. Учитывая то, что это относится к вражеским юнитам, а команды отряду никуда не исчезают, постоянно создается впечатление, что выделение текущего отряда сбилось.

Решение

Показывать состояние вражеских отрядов только по клику или использовать для мгновенного просмотра псевдо-режим, например зажатый ctrl.

4. Неизменный курсор. У пользователя будут возникать проблемы с пониманием в каком режиме он находится (т.е. выбран ли какой-то отряд, выбрано ли действие, или нужно выбрать цель для артиллерии). Проблема наличия режимов одна из самых больших в любом интерфейсе и где от них нельзя отказаться нужно дать пользователю максимум подсказок. В завязанных на мышь играх курсор практически всегда является локусом внимания пользователя, и самые эффективные подсказки связаны с ним.

Решение

Использовать разные курсоры для разных режимов. Примерный список:

- Обычный режим (при клике ничего не происходит).
- Под курсором есть что-то, что можно выбрать или атаковать: в зависимости от цвета курсора пользователь должен понимать дружественный это объект, нейтральный или враждебный.
- Выбрано действие (передвижение, ремонт, атака): в зависимости от цвета курсора пользователь должен понимать на какой объект должно быть направлено это действие. Если под курсором находится приемлемый объект, то курсор начинает мерцать\анимироваться.
- Выбрана артиллерия, требуется задать место для обстрела.
- Выбрана авиация.

5. Нельзя использовать мини-карту для отправки юнитов. Не используется удобный и стандартный для многих RTS паттерн. Даже в стратегии где каждый юнит на счету он часто бывает актуален.

Решение

Дать мини-карте полную функциональность большой карты в аспекте отдачи приказов юнитам (но, конечно, запретить выделять что-то через нее).

6. Нет возможности отдавать приказы части отряда, если они недоступны всему.

Например, если выбрана группа с пехотой и единственным танком, то нет возможности приказать им штурмовать здание не сбрасывая выделение с танка.

Решение

Следует выносить общие команды в меню группы настолько насколько это возможно чтобы избежать коллизий. Возможно, придется изменить некоторые горячие клавиши. Группировка отряда в мини-группы с переключением по табуляции скорее всего не подойдет для игры, слишком много различных видов войск.

7. Отсутствуют подгруппы. Если выделить несколько юнитов как отряд 1, а потом их же и еще нескольких как отряд 2, то первый отряд исчезнет и выделить его через цифру 1 больше будет нельзя.

Решение

Реализовать подгруппы и дать возможность юниту состоять более чем в одной группе.

Незначительные проблемы

1. Нет индикации для стека приказов (при отдаче команд с шифтом). Следует выделять на большой карте контрольные точки и маршрут юнита.

2. Следует всегда выделять на большой карте выбранные объекты, в т.ч. и нейтральные и вражеские.

3. Шифт для исключения и прибавления юнитов работает в нижнем окне, но не работает на основной карте. Двойной клик — наоборот. Все способы выделения должны работать единообразно в этих ситуациях. Кроме того, шифт должен работать при выделении по цифре и при выделении по клику на иконке в панели слева.

4. Карта не центрует на юните при клике на его портрете. Следует использовать этот привычный для RTS паттерн.

5. Следует также центровать карту на группе при повторном нажатии на ее цифру.

6. Назначение юнитов в группы происходит через Alt, а не через привычный Ctrl. Если это важно для исторической преемственности между играми, то следует сделать активными обе комбинации.

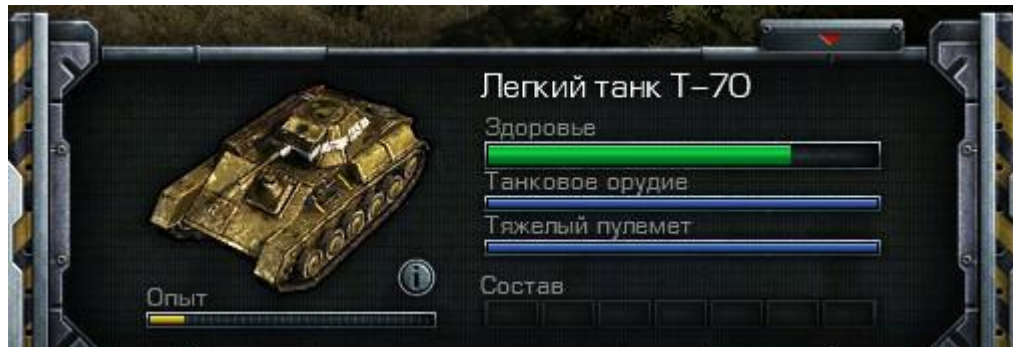
7. Индикатор группы неинформативен. Если бы он показывал основной род войск в группе и мигал при ее атаке, то это было бы приятной мелочью.

8. Иконки отрисованы не в масштабе. Легкий танк кажется больше, чем средний, хотя на большой карте ситуация иная. Следует хотя бы примерно соблюдать масштаб техники.

Сессия (нижняя панель)

Важные проблемы и решения

1. Недостаток числовой информации. В описании юнитов нет цифр, все линейки здоровья одной длины, нет описания оружия или брони. Сложно сравнить юнитов по эффективности. Игроки в конечном счете все равно расшифруют все показатели экспериментально, но недостаток информации ограничивает возможности и удовольствие у “нехардкорных” игроков.



Например, это описание танка вызовет много вопросов у нового игрока:

- Сколько у него единиц здоровья? Поскольку это слово слабо применимо к технике, то может быть это здоровье экипажа? Этого нельзя понять.
- Сколько выстрелов можно сделать из главного калибра?
- Сколько урона нанесут эти выстрелы? Хватит ли, чтобы разрушить пулеметное гнездо? А здание штаба?
- Сколько патронов у пулемета? Больше, чем у БТР или так же?
- Этот тот же самый пулемет, что и на БТР?
- За что танк набирает опыт, сколько опыта осталось набрать? Танку нужно уничтожить столько же отрядов, сколько и пехотинцу или больше?
- Что будет, когда танк наберет 100% опыта? Как правило, ожидается получение следующей лычки и увеличение характеристик. Но у танка не обозначен текущий ранг.

Вероятно, механика игры сложнее, чем у большинства RTS, но подобное упрощение негативно сказывается на понимании информации.

Решение

Активно использовать всплывающие подсказки, если у танка просчитывается броня отдельно с каждого борта, то разбить оставшееся здоровье на секторы (не разрывая их кусками потерянного здоровья, а слепив вместе). Аналогично можно сделать для пехоты: три полностью здоровых бойца и пять раненых выглядят одинаково, но боевая мощь у них разная. По наведению можно показывать полную информацию с разбивкой по отдельным солдатам. От перечисления состава отказаться.

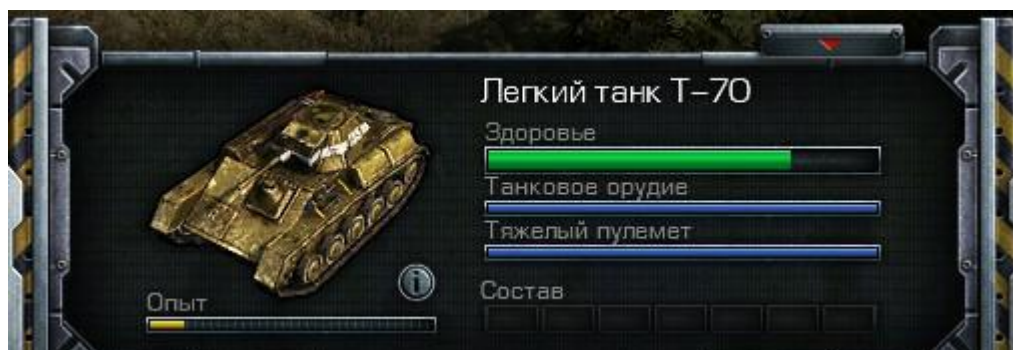
Полоску с боезапасом пехотных групп вполне можно показывать только одну. Редко нужно видеть боезапас отдельного пехотинца. В важных случаях, например, когда в группе есть пулеметчик, его полоску, конечно, стоит показать отдельно.

Уточнять вид оружия, не просто “Тяжелый пулемет”, а “Пулемет ДТ 7,62-мм”, по наведению показывать точное количество оставшихся зарядов и урон.

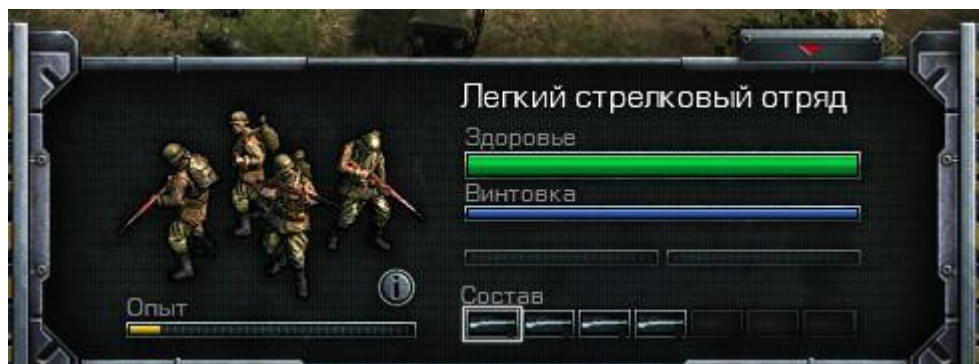
Отображать текущий ранг (например, в виде лычки), по наведению на него опыт который нужен для перехода на другие ранги и бонусы которые они дают.

Гранаты и другое спец. оружие с немногочисленными зарядами можно, также, отображать иконкой с цифрой. Линейка создает ложное представление о большом количестве гранат.

2. Отображение несуществующих характеристик. У некоторых юнитов отображаются характеристики которые для них нехарактерны. Это создает иллюзию, что при каких-то условиях они могут иметь.



Нерелевантный “состав” у танка.



Слоты для гранат у пехотинцев.

Решение

Скрывать слоты которые не могут быть использованы в данных условиях.

3. Непонятный индикатор боя в здании. Его вид намекает на соотношение сил в бою. Как правило он не меняется вообще, как проигрыш так и победа в бою происходит мгновенно. Не видно солдат противника.



Решение

Отображать ход боя и сокращение здоровья у отрядов в реальном времени. Можно убрать общую шкалу и показывать два ряда юнитов — своих и противника с их уровнями здоровья. Так бой станет значительно нагляднее.

4. Неожиданный результат при клике на юнита сидящего в здании. Ожидается что это выведет пехотинца из здания, но это выбирает его. Чтобы вывести отряд из здания требуется еще один клик.

Решение

По клику на иконку отряда в здании сразу выводить его из здания. Действие в правой нижней панели заменить на “вывести всех” во всех случаях.

5. Неудобный вызов авиации и артиллерии. Требуется два клика для выбора нужного действия. Нет горячих клавиш.

Решение

Раскрывать меню авиации по наведению, а не по клику, сделать возможность циклического перебора видов авиации по горячей клавише. Аналогично для артиллерии и всего остального.

Сессия (прочие замечания)

Важные проблемы и решения

1. Нет возможности узнать в какой я миссии. Нельзя вызвать экран брифинга посреди миссии.

Решение

Если экран полноценный экран брифинга не планируется, то следует хотя бы показывать название миссии или имя оппонента и режим боя (обычный, усложненный).

2. Непрозрачная работа таймера. При захвате КТ время прибавляется, о чем не выводится никаких уведомлений. После зачистки базы противника таймер неожиданно сбрасывается до 10 секунд и меняет свой режим — истечение времени теперь приводит к победе, а не к поражению.

Решение

В уведомлениях о захвате КТ уточнять сколько времени прибавлено к таймеру. На последние 10 секунд лучше показать таймер подобный тому, что возникает при захвате КТ, а основной таймер убрать совсем.

3. Узкое по вертикали окно рапортов. В него с трудом помещается даже один рапорт.

Решение

Растянуть блок на всю высоту окна.

Сессия (результаты боя)

Важные проблемы и решения

1. Непрозрачна оценка обороны оппонента. Неясно зачем она вообще нужна и на что влияет. Нет комментариев, что значит каждая звезда. Нельзя отказаться от уже поставленной оценки.

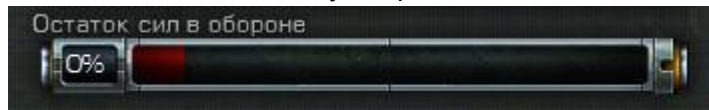
Решение

Если это возможно, то отказаться от оценки, сделать ее автоматической или более простой. Если нет, то пояснить какую оборону считать трехзвездочной, а какую пятизвездочной с помощью сопроводительного текста. Клик левее первой звезды должен сбрасывать оценку в исходное положение.

Незначительные проблемы

1. Не рекомендуется называть кнопку “Ок”. Это слишком универсальное и неинформативное слово, кроме того оно странно выглядит, если результаты боя неутешительные. Лучше использовать более человеческие формулировки — например, “вернуться на базу” или хотя бы “продолжить”.

2. Шкала не соответствует процентам.



Сессия (реплей)

Незначительные проблемы

1. Интерфейс висит в воздухе, странно привязанный к центральной панели. Следует переместить его в правый нижний угол, который свободен во время реплея.
2. Следует показывать шкалу показывающую какая часть реплея уже прошла и время цифрами.
3. Все уведомления, в том числи и об авиаподдержке следует дублировать в реплее.
4. Следует дать возможность раскрыть всю карту (если это не повредит геймплею).
5. Кнопки проигрывания и паузы следует объединить в одну.
6. Лучше использовать человеческие, а не числовые значения скорости — нормальная, медленная, быстрая и так далее.
7. Недоступные кнопки которые недоступны следует блокировать (подсвечивать серым).

Игровой магазин

Важные проблемы и решения



1. **Тройное повторение кнопки с одной и той же функцией рядом.** Даже подсказки к кнопкам различаются.

Решение

Убрать две левые кнопки. Когда у пользователя будет не хватать на что-то денег следует показать ему одноразовое окно с уведомлением что больше денег можно купить в магазине (как часть обучения). Если эти кнопки будут в дальнейшем вести на разные части магазина, то, возможно, повторение стоит сохранить.

2. **Горизонтальный скролл.** См. База (экран армии).

3. **Объекты и их описания находятся далеко друг от друга.** См. База (экран строительства).

Незначительные проблемы

1. Если вещь недоступна, то кнопку “Купить” следует делать неактивной.

Профиль (выбор базы)

Незначительные проблемы

1. При открытии меню фокус находится на первой базе, а не на текущей. Получается, что выбрано две разных базы одновременно. Следует ставить фокус на текущую активную базу.
2. Нет информации почему я должен сменить базу на новую. Следует отметить тактические преимущества новой базы или другие бонусы.

Панель друзей

Важные проблемы и решения

1. Затрудненный доступ. Панель можно увидеть только если сбросить выделение со всех юнитов и строений. Это нестандартное решение которое не повторяется больше нигде в игре — все панели открываются по другому принципу. Кроме того, оно вынуждает использовать сброс выделения по клику на пустом месте (см. сессия: выбор юнитов и основные действия, проблема 2)

Решение

Вынести панель друзей в отдельное меню, открывающееся по клику. Текущие активные запросы и доступные миссии можно дублировать на основном экране постоянно (вроде списка квестов). Как уже говорилось, основной экран базы нуждается в реорганизации.

2. Малая плотность информации. Большие иконки, много пустого пространства, большой элемент с логотипом Facebook — на минимальном разрешении влезает 3,5 друга. Место подходящее для информации о юнитах слишком мало для нескольких десятков друзей.

Решение

Уменьшить поля, показывать друзей в несколько рядов, имя отображать только по наведению во всплывающей подсказке, убрать собственный портрет и огромный элемент с логотипом ФБ.

3. Горизонтальный скролл. См. База (экран армии).

4. Контекстное меню. См. База (экран армии).

5. Неинформативные иконки вызова и невозможности нападения. Сложно понять почему они возникают и о чем сигнализируют.



Решение

Ввести всплывающие подсказки с пояснением значка и временем оставшимся до конца действия статуса.

6. Замены активных пунктов контекстного меню на информационные сообщения.

Например “Отправить подарок” (активный пункт) меняется на “Достигнут максимум подарков”. Сам состав одного и того же меню изменяется, запутывая пользователя.

Решение

Следует делать пункты меню неактивными, рядом ставить таймер, а по наведению во всплывающей подсказке показывать причину блокировки (опционально).

Незначительные проблемы

1. Неясно назначение функции “Быстрый подарок”. Следует уточнить ее стоимость и эффект во всплывающей подсказке.

Боевые отчеты и лента рапортов

Незначительные проблемы

1. Чтобы найти самый свежий отчет приходится переключаться до самого конца. Следует выводит отчеты в порядке убывания свежести.

2. Сортировка войск в отчете хаотична, сложно оценить взаимные потери и то, какие юниты чаще выживают. Следует сортировать войска сначала по статусу (жив\уничтожен), а потом по роду.

3. Лента рапортов не должна сбрасываться между сеансами.

Выбор подарка

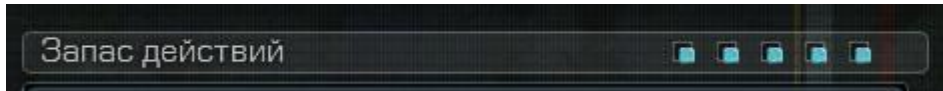
Важные проблемы и решения

1. Горизонтальный скролл. См. База (экран армии).
2. Объекты и их описания находятся далеко друг от друга. См. База (экран строительства).

Помощь другу

Важные проблемы и решения

1. **Неинформативная панель с запасом действий.** “Синие квадратики” не выглядят сколь-либо значимым элементов, у них нет никакой привязки к реальным объектам. Нет информации о том как быстро они выполняются.

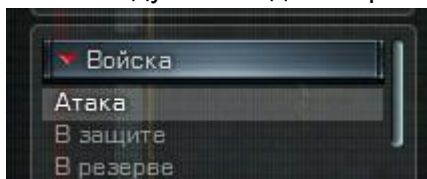


Решение

Заменить абстрактные квадраты каким-нибудь реальным объектом игрового мира. В сопроводительном тексте или во всплывающей подсказке уточнить способ и темп их выполнения.

Незначительные проблемы

1. Кнопку “Действие” следует заменить более конкретной. Например, “Добавить опыта”.
2. Не следует выводить скролл там, где нечего скроллить.



Выводы

В целом, интерфейс игры можно назвать удовлетворительным. После некомфортного периода привыкания к нестандартным для классических RTS паттернам управления и неизменному курсору, режим сессии почти не вызывает нареканий.

У новичков понимание управления займет некоторое время — люди игравшие ранее в Starcraft, Warcraft, DOTA, League of Legends и другие популярные RTS-подобные игры наверняка будут испытывать дискомфорт и ошибаться в отдаче приказов.

Режим управления базой, с другой стороны, является сложным и запутанным. Используется много меню, крайне неудачно решена панель друзей и миссий. Интерфейс не дает подсказок что делать дальше, нет ощущения, что действия пользователя складываются в осмысленную последовательную цепочку.

Некоторые действия, такие как ручная расстановка зданий и, особенно, расчистка базы от мусора, просто утомительны.

Эта часть интерфейса игры нуждается в радикальной реорганизации и упрощении.

Сложно сказать что-то определенное про социальные функции сайта, поскольку почти никакого взаимодействия между пользователями пока не предусмотрено, даже банальной отправки сообщения. Развита соц. составляющая могла бы стать самой интересной частью игры.

В самом конце хотелось бы сказать несколько слов про графическую составляющую интерфейса. Она далеко не плохая, но и здесь есть над чем поработать. Если отбросить вкусовщину, то остаются проблемы с иерархией (т.е. заголовки набран самым мелким шрифтом), малый кегль шрифта, плохое выделение интерактивных элементов и огромное количество плашек. Технически же, интерфейс красив и проработан, как, впрочем, и вся остальная игра.

Наша команда уверена, что мы дали вам интересные мысли для изучения и внедрения в ваш продукт и будем рады, если в дальнейшем, после релиза, ваш продукт получит отличные отзывы от ваших игроков.

Команда [UI Modeling](#)