

# DARK SOULS™

PREPARE TO DIE™ EDITION

WSKAZÓWKI DO PROJEKTOWANIA  
INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA

# TRUDNIEJ ZNACZY LEPIEJ, ALE NIE W UI

Kiedy rozgrywka jest na najwyższym poziomie trudności, ważne jest aby gracz nie miał dodatkowych utrudnień ze strony interfejsu. Z tego powodu musi być on tak zrobiony, żeby podstawowe czynności (wymiana broni, zmiana ekwipunku) były wykonywane **błyskawicznie**. Kluczowa jest także **czytelność** interfejsu, tzn. funkcje, cechy przedmiotów oraz czynności muszą być oznaczone w sposób nie budzący wątpliwości gracza.

# ELEMENTY INTERFEJSU

## CZCIONKI

Czcionki zarówno w HUD jak i w innych elementach interfejsu powinny pochodzić z rodziny EB Garamond. Tytuły i nagłówki w ekwipunku powinny być pogrubione (EB Garamond SemiBold).

Aa Ąą Bb Cc Ćć Dd Ee Ęę Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Łł Mm Nn Oo Óó Pp Qq Rr Ss Śś Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz Żż Źź

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ? ! % ( )

# ELEMENTY INTERFEJSU

## KOLORY

Kolory mają kojarzyć się z mrokiem, śmiercią i walką. Głównym kolorem, który będzie dominował w palecie jest czerni. Kolejny kolor, który będzie wyróżniał się z czerni jest pomarańczowy – kolor ognia i niebezpieczeństwa.

Pomniejsze elementy interfejsu mogą korzystać także z czerwieni, błękitu, żółci, zieleni, koloru wrzosewego i beżu.



# ELEMENTY INTERFEJSU IKONY