

Práctica dos: decisiones en el rediseño del menú de selección de misiones en Eden Eternal

Andreu Rojas
Ferrán Martín
Eric Solá
Carlos Cabreira

Menú organizado por pestañas

La información de cada misión está separada en tres pestañas según su tipo. Estas tres pestañas son:

- Información esencial de la misión: nombre, objetivos y recompensas
- Ambientación dentro del contexto del juego (lore)
- Lista de misiones, separadas por “Completadas”, “Aceptadas” y “Abandonadas”

El objetivo de esta distribución es facilitar al jugador el poder consultar los datos del tipo deseado, mostrar de forma inmediata y sencilla lo esencial para el cumplimiento de la misión (objetivos y recompensas) y dar la opción, a quien esté interesado, de ampliar esa información.

Dos maneras de abrir el menú de misiones

Para facilitarle la tarea al usuario, hemos optado por proporcionarle dos maneras de acceder a dicho menú: una, clicando en el botón correspondiente, abajo a la derecha de la pantalla, que le abre la lista completa de misiones y, a partir de ahí, selecciona la deseada para obtener información sobre ella; y la otra, haciendo lo propio en la lista de seguimiento, situada a la derecha de la pantalla, donde puede consultar las misiones que está realizando en ese momento. De esta manera, el usuario tiene a su disposición un atajo para consultar rápidamente las misiones que están en desarrollo.

Seguimiento en el mapa

Cada misión tiene, tanto en la lista de seguimiento como en el panel de información, un icono, representado con una rosa de los vientos, que sitúa el objetivo de dicha misión en el minimapa. Para clarificar las cosas, solo aparecerá un objetivo a la vez.

Track y Untrack

Una vez aceptas una misión de un NPC, esta se comenzará a seguir (Track) y aparecerá en la lista a la derecha de la pantalla. Si abres el menú de información de dicha misión, se mostrarán dos opciones: “Untrack” quita esa misión de la lista de seguimiento, pero la sigue conservando como aceptada; “Forget” marca esa misión como abandonada, y se debe volver al NPC en cuestión para recuperarla.

Botones resaltados

Los dos botones más importantes, los de Aceptar y Abandonar (o Dejar de seguir) misión, aparecen redimensionados y bien diferenciados, para que el jugador sepa perfectamente donde tiene que interactuar y qué efecto tiene cada uno. Asimismo, se ha incluido un botón en forma de aspa en la esquina superior derecha para que, en caso de duda, el usuario sepa que ese botón saldrá fuera del menú sin efecto alguno.

Tono fantástico de la interfaz

El estilo original de los menús de Eden Eternal resultaba demasiado poco inmersivo, con ventanas propias de sistema operativo. Usando tonos más coloridos, imágenes de fondo y diseños recargados, el aspecto visual del menú resulta más acorde con el estilo fantástico del juego.