# HUD

В игре минимальный интерфейс для поддержания атмосферы и погружения.

HUD появляется в двух случаях, и отражает количество достигнутых целей.

# Собранное дерево

Когда Жертва говорит о том, что надо собрать дерево, на экране появляется индикатор собранного дерева. Это говорит игроку о том, что от него требуется сделать дальше.

Шрифт такой же, как в остальной игре, и с жёлтым оттенком.

При подбирании палок, число слева будет увеличиваться, как 1/5, 2/5, и т.д.



Число никогда не дойдёт до 5/5, так как перед этим, игрока перенесёт в Сцену 2.

Индикатор пропадает при переходе в Сцену 2.

# Найденные жертвы

После того, как Убийца осмотрел лагерь Жертвы, на экране появляется индикатор «0/1», намекающий игроку на то, что ему нужно найти Жертву.

Шрифт такой же, как в остальной игре, и теперь с красным оттенком.



Как только Убийца убивает Жертву, индикатор показывает 1/1, указывая на достижение цели.

Индикатор пропадает при переходе в сцену погони.