

Genre of diploma: Top-Down mix of *Tower Defense* and *Farming Simulator*



1. Orcs Must Die 3 - <https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=1113&autoload=40455>

1. **Player info** – element umieszczony w standardowym miejscu jak na informacje o statusie bohatera; kompaktowy i prosty jednak same paski są niewystarczająco czytelne (dokładne).
2. **Timer** - klasyczny element gier TD, który informuje gracza o tym ile czasu zostało do rozpoczęcia ataku. Umiejscowienie po środku na górze ekranu ma sens ponieważ jest to ważna metryka a kiedy czas się skończy to element znika.
1. **Wave counter** - klasyczny element gier TD, który informuje gracza o tym jak bardzo musi się przygotować aby przetrwać atak. Sensownie umieszczony w prawym górnym rogu, nieopodal minimapy.
3. **Minimap** - również element umieszczony w dość standardowym miejscu w prawym górnym rogu ekranu, informuje gracza o lokacji i liczbie zagrożenia.
4. **Preview of structure** – podgląd stawianej struktury, informuje o rozmiarze, potencjalnym położeniu i zasięgu działania danego elementu. Zaznaczony na czerwono może informować o braku materiałów/środków lub miejsca do postawienia przedmiotu.
5. **Currency** – licznik środków, umieszczony w widocznym, dość neutralnym miejscu tj. lewy dolny róg. Osobiście uważam że mógłby zostać lekko zmniejszony.
6. **Inventory / Shop** – poziomy element ekwipunku pokazujący pod jakim klawiszem dany przedmiot się kryje, wyświetlający ikonkę oraz potencjalną cenę przedmiotu. Umieszczony po środku na dole ekranu co jest moim zdaniem normą.



2. Atomicrops – Screenshot by author taken from <https://youtu.be/e6q9KbSohTM?t=979>

2. **Player info + Currency counter** – element umieszczony w standardowym miejscu jak na informacje o statusie bohatera; kompaktowy, prosty i czytelny jednak może się trochę zlewać z chaotycznym środowiskiem gry. Osobiście dodałbym delikatny cień pod ten element.
3. **Big threat enemy health bar + name** – również element umieszczony w dość standardowym miejscu tj. po środku na górze ekranu, zwraca uwagę na powagę sytuacji informując gracza o pobliskim zagrożeniu. Można rozważyć dodanie reprezentacji numerycznej zdrowia przeciwnika jednak z uwagi na szerokość paska jest to niekonieczne.
4. **Wave counter + timer** – klasyczny element gier TD, który informuje gracza o tym jak bardzo musi się przygotować aby przetrwać atak. Sensownie umieszczony w prawym górnym rogu, można go umieścić również bliżej prawej krawędzi a nawet zmniejszyć nieco rozmiar. Podczas dnia timer zamienia się w cyfrowy zegar.
5. **Day/Night cycle clock** – dla gry w której elementem kluczowym jest cykl dnia i nocy jest to bardzo przydatny element, kieruje się całkiem ogólnie przyjętą zasadą że w nocy wzrasta poziom zagrożenia. Umiejscowiony w prawym górnym rogu nie zasłania widoku gry.
6. **Inventory** – oprócz czystej reprezentacji wybranego oraz pozostałym przedmiotów w pionie, gracz widzi również kontrolki odpowiedzialne za nawigację po tym elemencie. Uważam że nie jest to najlepsze umiejscowienie dla ekwipunku (dolny prawy róg lub środek jest bardziej standardowym wyborem), z racji tego że przechowuje tylko przedmioty potrzebne do uprawy mógłby pojawiać się wyłącznie gdy gracz jest w zasięgu pól uprawnych.
7. **Crosshair** – całkiem klasyczny element gier informujący o kierunku wyprowadzania ataków, jego pole operacji znajduje się w pewnym promieniu od gracza.
8. **Charge-up bar** – widoczny nad graczem pasek informujący o stanie ładowania ataku/umiejętności. Umiejscowienie jest całkiem naturalne i nie zasłania rozgrywki.
9. **Materials** – zgrabna reprezentacja materiałów za pomocą licznika z ikonkami. Umiejscowione w lewym dolnym rogu, nie zajmują dużo przestrzeni dla rozgrywki, a pozwalają na łatwy dostęp do informacji

Podsumowanie:

Elementy UI powyższych gier są czytelne, umiejscowione w naturalnych dla danego typu elementu miejscach, w większości łatwo dostępne, estetyczne oraz konsekwentne. W obu przypadkach widoczne jest trochę pustego miejsca w prawym dolnym rogu. Jednak nierozkładanie wszystkich informacji po całym obwodzie ekranu może być przemyślanym rozwiązaniem, aby nie męczyć gracza przy potencjalnych wędrówkach wzrokowych. Do najczęściej występujących elementów należą: Informacja o statusie gracza, Materiały i środki, Licznik i timer fal ataków oraz ekwipunek.

UX/UI Problems in other games:



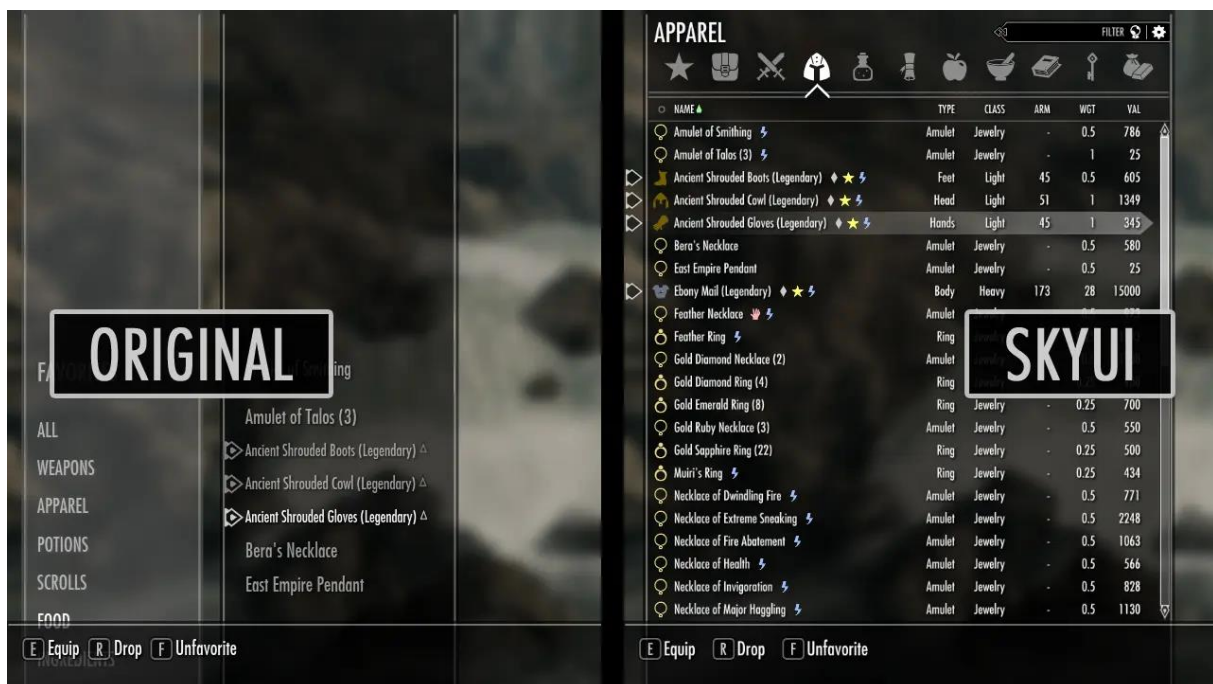
3. Hearthstone - Screenshot by author

Problem dużych numerycznych reprezentacji statystyk (atak, zdrowie) nachodzących na sąsiednie karty. Brak czytelności która statystyka należy do której karty, gdzie się zaczyna a kończy, itp.



4. Warframe - Screenshot taken by author

Problem z nałożeniem okna na poprzednie, gdzie gracz może dalej wejść w interakcje z poprzednim oknem, tooltipy zasłaniają widok okna z przodu. Niepotrzebna informacja z dostępną ilością slotów na broni w oknie surowców.



5. Skyrim - SkyUI mod - <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/3863>

W oryginalnym menu inwentarza w Skyrimie, podział na kategorie nie był intuicyjny zajmował za dużo miejsca przez co nie był czytelny, brakowało wyszukiwarki, ikonki przedmiotów, oraz szczegóły ujawniały się dopiero po wyborze danego przedmiotu. Mod SkyUI wprowadza bardziej przyjazne dla użytkownika rozwiązania UX/UI, nie tylko dla ekwipunku, ale też craftingów, sklepikarzy i innych.



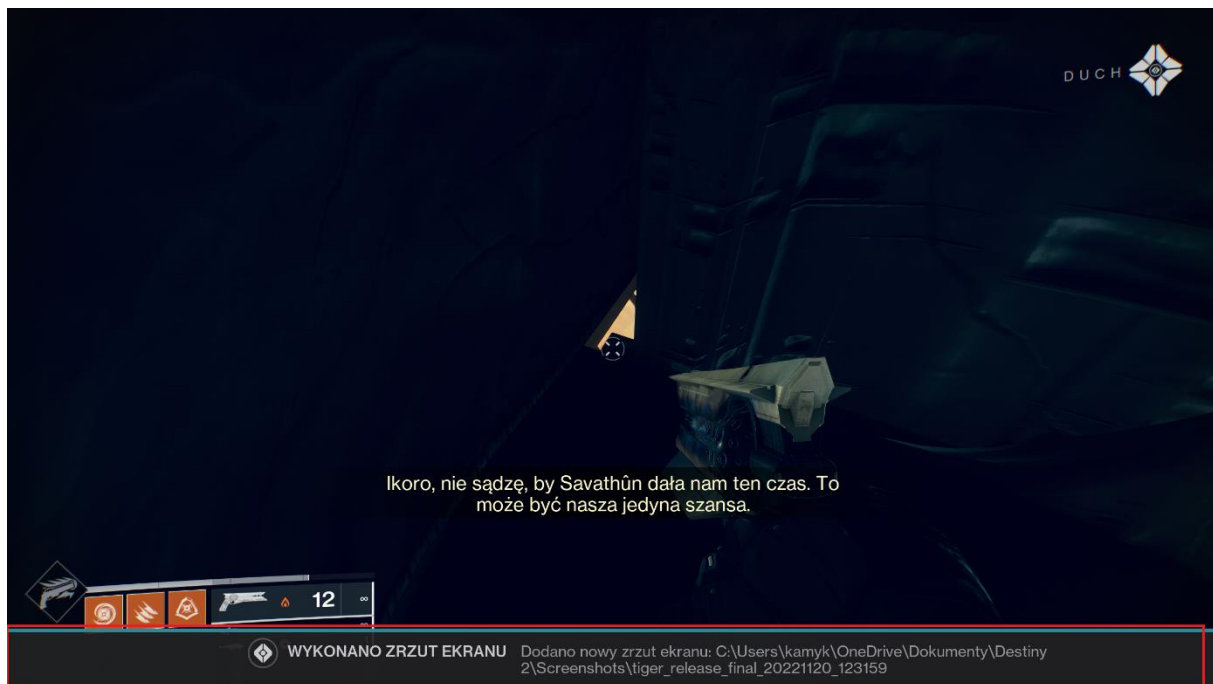
6. Genshin Impact - Screenshot taken by author

Informacja informująca o posiadaniu ulepszenia dla postaci znika tylko w przypadku kiedy gracz użyje danego ulepszenia, a nie po np. samym najechaniu na ulepszenie w ramach przyjęcia do wiadomości o jego istnieniu, co jest problematyczne w przypadkach kiedy gracz nie chce akurat aktywować danego ulepszenia.



7. League of Legends - Screenshot taken by author

Indykator zasięgu umiejętności nie bierze pod uwagę różnicy w elewacji mapy, rysowany jest na tym samym poziomie elewacji co bohater gracza, przez co mimo że indykator wskazywał na to że trafimy przeciwnika, możemy przez różnice elewacji go nie trafić.



8. Destiny 2 - Screenshot taken by author

Zrobienie zrzutu ekranu w Destiny 2 skutkuje niepotrzebnie dużym komunikatem przestaniającym ważne elementy HUDu gracza.



9. New World - Screenshot taken by author

W New World, podczas ważnych walk, np. z bossami, dziennik z aktywnymi zadaniami mógłby być bardziej przeźroczysty lub zniknąć całkowicie, ponieważ rozprasza on bardziej niż pomaga w takich sytuacjach.