

desdoc1.baked

Тип сцены: Меню

Основная тема: Индустриальный стиль с элементами ретро-футуризма

Освещение: Тусклое, с акцентом на металлическую стену и встроенный в неё дисплей

Элементы меню

Фон стены

Материал: Литая сталь

Текстура: Пластинчатая структура с видимыми стыками; следы ржавчины на стыках

Детали износа: Потёртости, мелкие царапины

Дисплей

Размеры: Около 1x1 метр, занимает 1/5-2/5 от общей площади меню

Положение: Встроен в стену. Правая часть экрана пользователя.

Текстура: Потёртый экран со следами от прикосновений, царапинами и особенно изношенным участком вокруг сенсорной кнопки «Завершить»

Технические эффекты дисплея

Повреждение: полосы, шлейфы, артефакты

«Дешёвый монитор»: неравномерная яркость, цветовые пятна

Выделение: при выборе текстового элемента тот выделяется курсивом и более интенсивным светом.

Текстовые элементы

Начать — запускает новый игровой процесс.

Восстановить — открывает доступные сохранения.

Настройки — открывает меню с параметрами игры, где можно настроить громкость, управление, графику и другие опции.

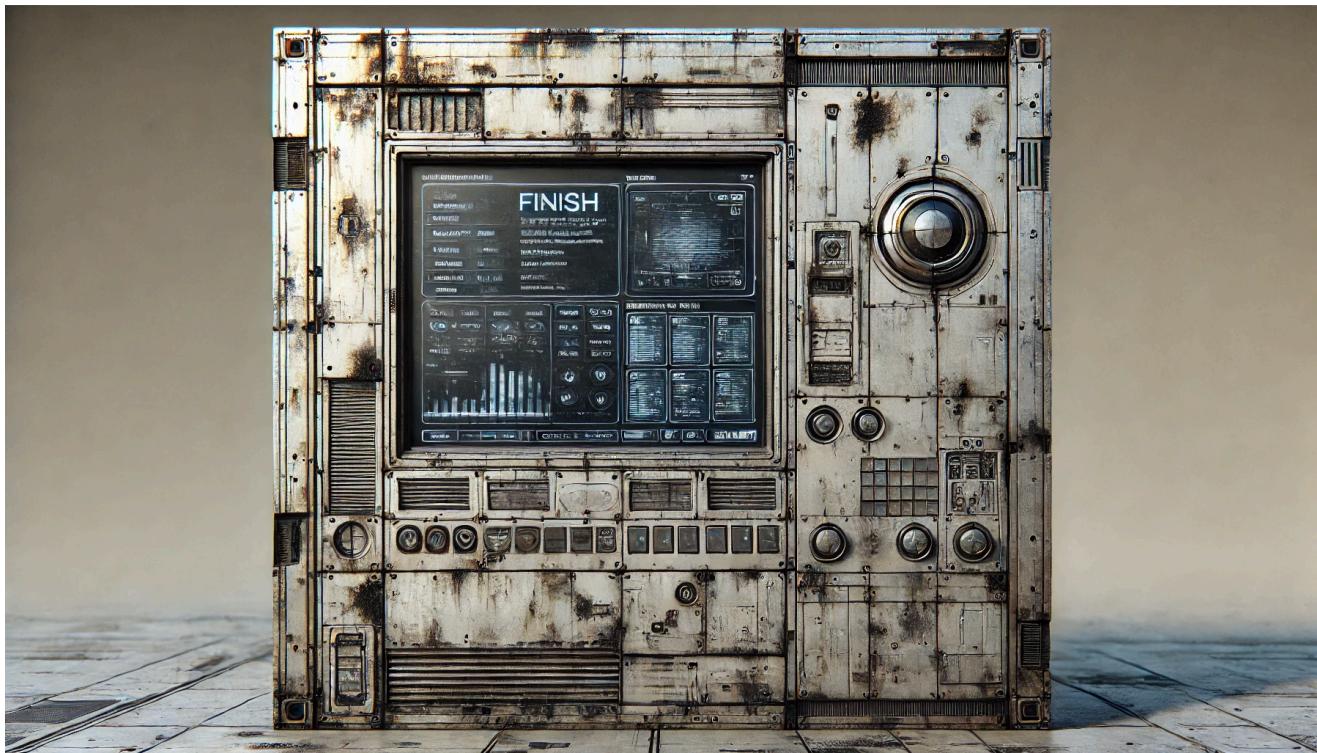
Архив — выводит три папки — фоны, звуки, персонажи.

Завершить — выходит из игры. При нажатии появляется краткое подтверждение выхода, после чего игра закрывается.

Референсы:

Пип-Бой из Fallout.=

Атмосфера напоминает плохо обслуживаемый, но всё ещё исправно функционирующий техногенный объект



Терминальный файловый менеджер — это элемент терминала, обеспечивающий игроку доступ к сохранениям, архивам и организациям файлов через визуальный интерфейс.

Терминальный файловый менеджер: описание и функции.

Визуал

Фон: Чёрный.

Текст: токсично-зелёный, шрифт консольный (или по подобию) ([Classic Console Neue](#))

Эффекты

Выделение: При наведении курсора или выборе элемент подсвечивается более ярким оттенком и выделяется курсивом.

Файловая система

Основные функции

1. Отображение содержимого(файлы и папки) в виде списка и галереи.
2. Проигрывание медиа и просмотр изображений.
3. Возможность организовывать файлы: создание, удаление и перемещение папок.
4. Навигация между папками для просмотра их содержимого.
5. Возможность разграничения файлов на открытые и неоткрытые.

Типы файлов:

Открытые файлы — это те, которые игрок открыл в процессе прохождения игры. Для таких файлов доступны функции просмотра (для изображений) или прослушивания (для звуков).

Неоткрытые файлы — это файлы, которыми игрок ещё не взаимодействовал. Они будут отображаться иконкой вопроса, а их название, расширение и дата изменения будут скрыты. При попытке открыть неоткрытый файл появится ошибка доступа.

Интерфейс

Расположение на экране:

Файловая система представлена в виде трёх вертикальных колонок, расположенных на экране, с удобной навигацией и чётким разделением информации.

Колонка 1: Название файлов/папок

Название каждой папки или файла отображается в первой колонке.

Для папок отображается только **название**, без дополнительных данных (расширений или даты изменения).

Колонка 2: Расширение файла

Здесь отображается **расширение файла** (например, .jpg, .mp3, .png и т.д.).

Колонка 3: Дата изменения

В этой колонке отображается **дата последнего изменения файла** (например, «12.12.2023»).

Пример интерфейса:

Название	Расширение	Дата изменения
Фоны		
loc_01.jpg	.jpg	12.12.2023
loc_02.jpg	.jpg	15.12.2023
Звуки		
music_theme_01.mp3	.mp3	10.12.2023
music_theme_02.mp3	.mp3	14.12.2023
Персонажи		
hero_01.png	.png	11.12.2023
hero_02.png	.png	16.12.2023

```
/home/main_menu/
├── new_game/
│   └── start.exe
├── saves/
│   ├── save1.txt
│   ├── save2.txt
│   └── old_saves/
├── settings/
│   ├── audio.cfg
│   ├── graphics.cfg
│   └── controls.cfg
├── archive/
│   ├── backgrounds/
│   ├── sounds/
│   └── characters/
└── exit.exe
```

Архив

Основные папки в архиве:

- **Фоны** — внутриигровые изображения локаций.
- **Звуки** — внутриигровые музыкальные композиции и звуковые эффекты.
- **Персонажи** — изображения и описание героев.

Все файлы в архиве защищены от изменений. Игрок не может редактировать, удалять или перемещать файлы.