

Главный интерфейс состоит из:

1. ХП Ежа
2. Счетчик квеста (выезжает при изменении этого счетчика)
3. ХП Крысоники (когда она есть)

ХП активного персонажа отображается чуть больше, чем спутника. Отображаемый счетчик квеста выбирается в зависимости от того, какой квест считает активным, то есть тот, в котором последним изменилось значение: игроком.

Курсор появляется только при нажатии Esc. При нажатии Esc игровая область ставится на паузу, слева снизу выезжают иконки интерфейса: квесты, монетки, настройки, сохранение, выход. При нажатии на соответствующую иконку посередине экрана вылезает меню.



Рис.1 Игровое поле без элементов интерфейса

## 1.Элементы интерфейса

Все элементы интерфейсы выполнены в черно-белом цвете и чтобы выделяться на экране они должны подсвечиваться (см. рис 1)



Рис. 1 Отображение строки ХП

## 1.1 ХП-бар

Прогресс бар ХП расположен в верхнем левом углу экрана. Сначала идет изображение персонажа (уменьшенная и упрощенная копия игровой модельки), потом прогресс-бар, после него в процентах (или единицах) указано количество текущих жизней (см рис. 1).

## 1.2 Квест-лог

Короткий квест-лог для удобства слежение за прогрессом текущего квеста. Прогресс какого именно квеста будет отображаться - выбирается пользователем путем установки радио-баттана около нужного квеста в списке квестов.

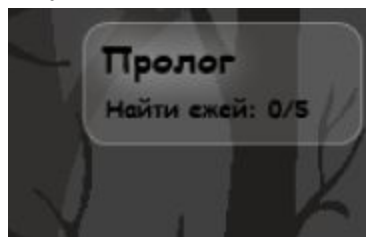


Рис. 1.2 Квест-лог

На полупрозрачном фоне с рамкой наверху с выравниванием по левому краю расположено название квеста с подсветкой, ниже прогресс квеста. Текст статичный, счетчик выполнения меняется в режиме реального времени.

## Квесты