

Dragonero

Valutazione UX/UI

Amanda Ponziani

13/06/2024

Dragonero.....	1
Recap.....	4
Legenda:.....	4
I punti fondamentali che secondo me hanno la priorità:.....	4
Usabilità.....	4
Immersione.....	4
Usabilità.....	5
Considerazioni generali.....	5
Tabella stile statistiche.....	6
00-MainMenuScene.....	7
CONTINUA.....	8
INTRODUZIONE.....	9
MASTER MODE.....	9
OPZIONI.....	10
CREDITI.....	11
00 - MainMenuScene/CreatureWizard.....	11
01-CharacterSelectionScene.....	15
03-BattleScene.....	17
Effetti.....	19
Abilità.....	22
Agilità/Concentrazione/Alta la guardia/Prendere la mira/.....	24
Oggetti.....	25
Fuga.....	26
Pausa.....	27
04-MapScene.....	28
INVENTARIO.....	32
05-CityMapScene.....	40
06-CampScene.....	43
CUCINARE.....	45
07-DialogueScene.....	47
09-DungeonScene.....	47
Immersione.....	51
Appunti per me.....	51
Considerazioni generali.....	51
00-MainMenuScene.....	52
NUOVA PARTITA.....	53
CONTINUA.....	53
INTRODUZIONE.....	53
MASTER MODE.....	53
OPZIONI.....	53
CREDITI.....	54
ESCI.....	54
01-CharacterSelectionScene.....	55

02-SequenceScene.....	55
03-BattleScene.....	56
FUGA.....	57
04-MapScene.....	57
05-CityMapScene.....	59
Entrare nel menu secondario.....	60
AZIONI COME COMPARE/VENDERE/AGGIUSTARE.....	60
06-CampScene.....	60
CUCINARE.....	61
DORMIRE.....	62
09-DungeonScene.....	62

Recap

METTERE I TIPS NELLA LOADING SCREEN

Legenda:

in rosso ho evidenziato quelli che probabilmente sono bug e non scelte di design
in verde ho evidenziato, in caso di più proposte, quella che secondo me è la migliore
cose aggiunte di recente

I punti fondamentali che secondo me hanno la priorità:

Usabilità

- presentazione informazioni scritte (meno wall of text, più icone e allineamento, elenchi puntati e titoli/sottotitoli invitano di più a leggere)
[tabella stile statistiche](#)
- coerenza nei bottoni e nei font (dimensioni, posizione, ...)
- cursore con un bordo scuro e un alone con un colore acceso per evidenziarlo di più
- menu della CityMap e del Camp da rivedere
- opzioni da rifare
- alcune indicazioni utili come Lv, il numero in alto nel dungeon, i punti del Camp,...
- in battaglia:
 - spiegare meglio le abilità self-buff
 - conferma per la fuga
 - cosa permette il gioco di fare dopo la morte?
- mettere effetto di selezione solo sugli interagibili

Immersione

- togliere staticità della comparsa degli elementi UI
- azioni dei personaggi, effetti e feedback non come cambiamenti statici ma con sfx, vfx, animazioni

Usabilità

Considerazioni generali

- ☐ **font** un po' cartoony sui pulsanti/statistiche per lo stile di DN, però è leggibile (vedi 1).
- ☐ **font** del menu delle battaglie molto bello, lo userei di più (vedi 2).
- ☐ **font** dei nomi dei character non molto leggibile ma in stile col gioco, idem descrizione attacchi (vedi 3).
- ☐ rivedere uso di **maiuscolo/minuscolo** (es: minuscolo per descrizioni, narrazioni, sottotitoli e maiuscolo per nomi, comandi, titoli, informazioni importanti e corte,...)
- ☐ il **tasto indietro** a volte è un pulsante con scritto indietro, a volte un pulsante con la x dentro, sceglierei un modo solo se possibile e manterrei quello per tutto il gioco. Inoltre cambia spesso di posizione.
- ☐ toglierei il **cursore**
- ☐ informazioni scritte da **allineare**
- ☐ **design system** coerente (es: dimensioni bottoni uniforme, idem per il font,...)



Tabella stile statistiche

Ispirazione per l'allineamento delle informazioni.



 Attack	305(+18)
 Magic Attack	297(+18)
 Defense	125(+11)
 Magic Defense	128(+10)
 Strength	107
 Magic	103
 Vitality	64
 Spirit	67(-1)
 Luck	72
 Speed	55

00-MainMenuScene



- ☐ centrerei verticalmente gli **input da tastiera** nella bottom bar (da controllare poi nella build se i caratteri e le icone sono grandi abbastanza per essere leggibili)

CONTINUA



- ☒ spaziatura
- ☒ il ~~cursore~~ non si vede, si potrebbe risolvere con:
 - ☒ un bordo fine e scuro sul cursore
 - ☒ cambiargli il colore
 - ☐ toglierlo...
 - ☒ un'animazione con alone luminoso ad intermittenza

INTRODUZIONE



- ☒ il pulsante **SALTA** lo farei sparire dopo tot tempo che il gioco non riceve input e lo farei apparire ogni volta che il giocatore preme un tasto o sposta il mouse (adesso le frecce nascondo il pulsante e ricompare con il movimento del mouse)

MASTER MODE

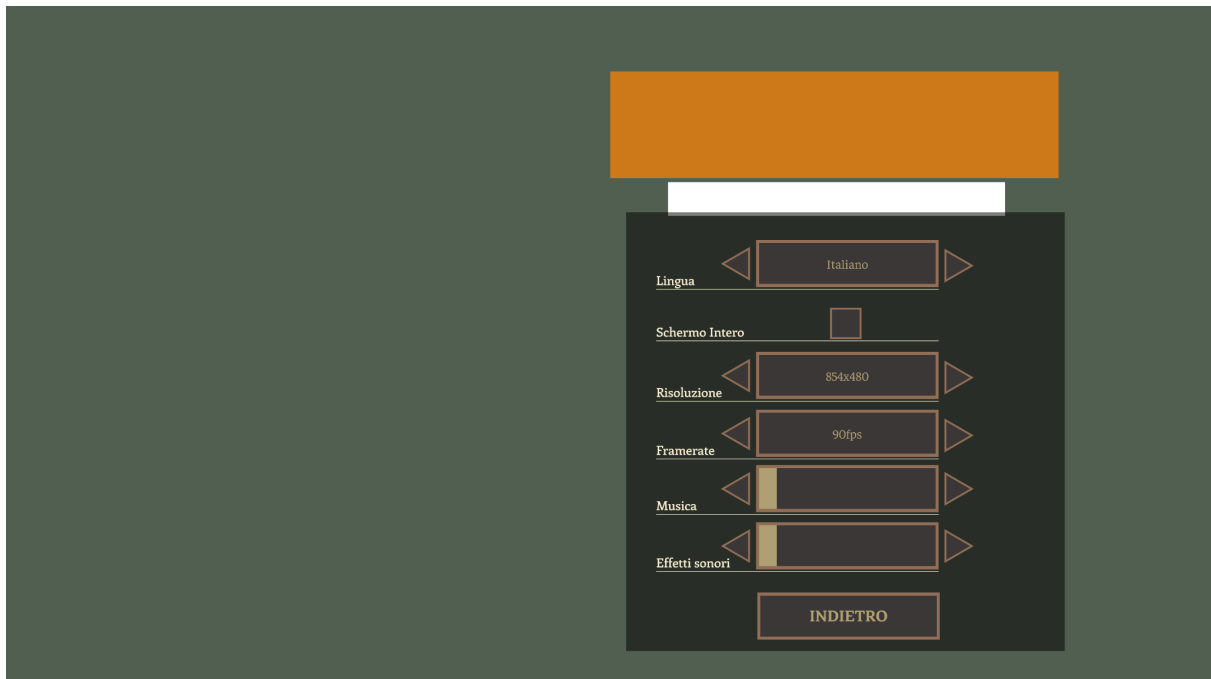


- ☒ I pulsanti di questa schermata sono più grandi di quelli del menu principale

OPZIONI



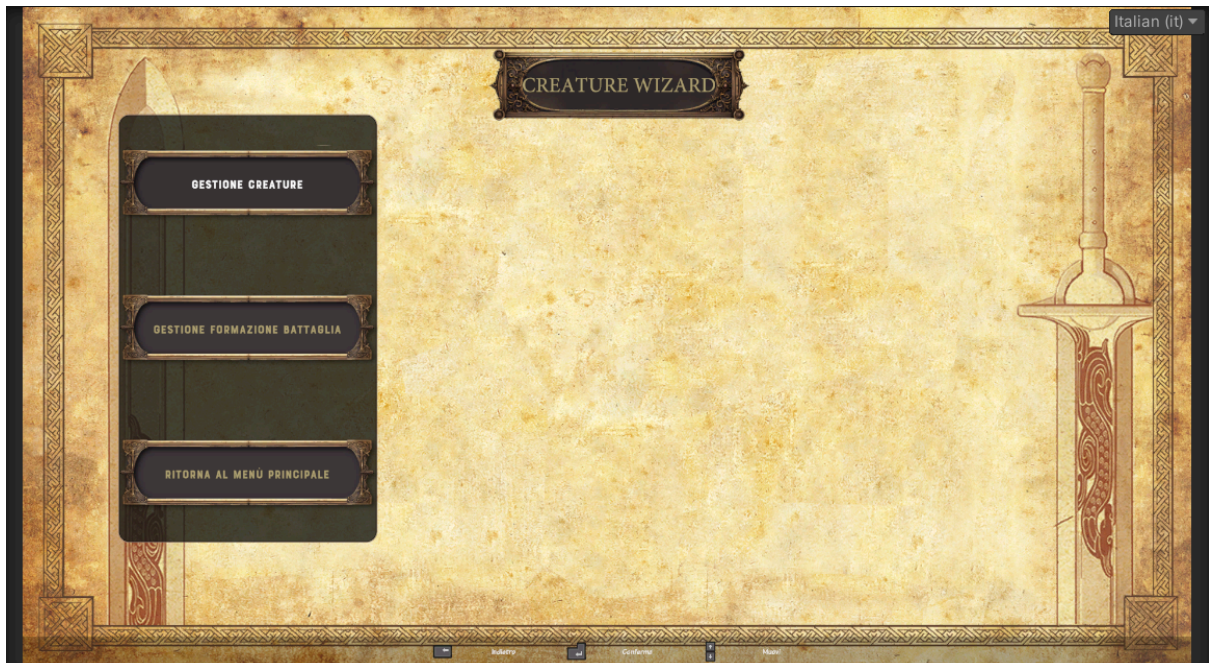
- ☒ dimensioni dei **font** tutte diverse, per coerenza andrebbe usata una dimensione univoca
- ☒ lo **sfondo** sotto i pulsanti qui è diverso, è voluto o è un errore? va modificata la rotazione?
- ☐ **nuova proposta:**



CREDITI

- ☐ aumenterei un po' la **velocità** di quando voglio scorrerli e cambierei la voce del pulsante "salta" con "scorri" o "velocizza"...
- ☐ come il tasto SALTA nell'[introduzione](#), stessa cosa qui nei crediti
- ☐ il pulsante indietro dovrebbe avere pivot al centro

00 - MainMenuScene/CreatureWizard



- ☐ in questo caso il tasto indietro è insieme alle voci del menu (non un errore ma problema di coerenza). Idem per le sotto schermate...
- ☐ menu un po' appiccicato all'header. Idem per le sotto schermate...
- ☐ input bar ha height = 50 (non dovrebbe essere 35?)



- ☐ l'header qui è più in alto delle schermate precedenti (problema di coerenza)
- ☐ metterei le voci a dx e sx nello stesso ordine (quelle che si può)
- ☐ pulsante salva, come per l'indietro, qui è stato messo con le voci di menu
- ☐ dove ci sono i testi c'è tanto spazio non usato
- ☐ panel al centro un po' appiccicato all'header
- ☐ nel panel centrale non ci sono proprio tutte le caratteristiche scelte (es: il danger)... questo è voluto?
- ☐ per gli inputTextField manca un effetto per la selezione



- ☐ metterei le voci a dx e sx nello stesso ordine (quelle che si può)
- ☐ c'è un motivo per cui l'option button qui ha la sprite dell'header?

- ☐ farei le frecce degli option button un po' più grandi
- ☐ il motivo per cui è stato scelto un option button per i modelli e non un menu come per le razze? (solo una curiosità...)



- ☐ farei le frecce degli option button un po' più grandi



- ☐ centrerei le statistiche

Danger
BOSS

PUNTI MASSIMI: 0

PUNTI UTILIZZABILI: 0

STATISTICHE BASE

	VITA	-180
	MANA	180
	FORZA	25
	RESISTENZA	10
	CONOSCENZA	35
	SPIRITO	15
	VELOCITÀ	6
	EVASIONE	12
	PRECISIONE	105
	PARATA	15
	CRITICO	7

Danger
COMUNE

PUNTI MASSIMI: 0

PUNTI UTILIZZABILI: 0

DIFESE STATUS 1

	STORDITO	80
	SONNO	200
	TOSSINA	200
	VELENO	200
	MALEDETTO	200

Danger
COMUNE

PUNTI MASSIMI: 0

PUNTI UTILIZZABILI: 0

DIFESE STATUS 2

	FERITO	20
	IMMOBILIZZATO	50
	SORPRESO	100
	INDEBOLITO	40
	DISARMATO	500
	EFFETTI EXTRA	30

Danger
COMUNE

PUNTI MASSIMI: 0

PUNTI UTILIZZABILI: 0

DIFESE ELEMENTALI

	TAGLIO	0
	PERFORA	0
	URTO	20
	MAGICO	0

☐ farei stesso allineamento

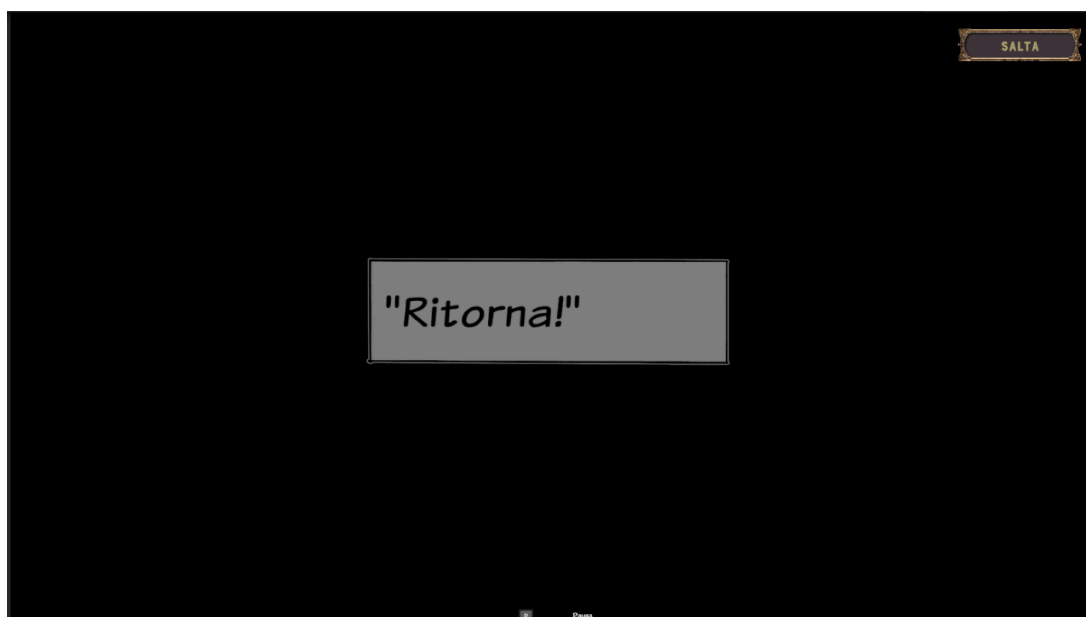


- ☐ allineamento diverso da prima (lo spazio fra “nome” e “affondo” è più grande della schermata di prima)... per la descrizione dettagliata fare [tabella stile statistiche](#)?

01-CharacterSelectionScene



- ☒ ~~nella sezione delle statistiche aumenterei la **spaziatura** fra le prime due colonne (le parole più lunghe sono troppo vicine alle icone)~~
- ☒ ~~indicare che il numero in alto a destra è il **livello** mettendo per esempio un'icona per e scrivendo accanto "Lv"/"IV"/...~~
- ☐ col mouse posso fare hover sulle icone delle statistiche (e leggerne le descrizioni) ma non posso usare solo la **tastiera** per fare la stessa cosa. Potremmo fare che le frecce dx/sx selezionano il character e con frecce su/giù ti puoi spostare all'interno della sezione verticale (e quindi puoi selezionare tutti gli elementi dal livello)
- ☐ se il **testo nei riquadri** dove vengono spiegate le statistiche fosse troppo, si potrebbe usare un riquadro nella parte bassa dello schermo che appare/scompare quando faccio hover sulle icone. Stessa cosa per gli [effetti](#) in battaglia.

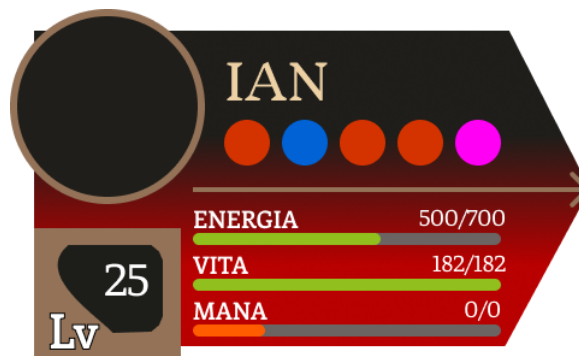


- ☐ nelle cutscene se c'è un fumetto con dentro poche **parole** io le metterei allineate al centro orizzontalmente. In alcuni casi le parole non erano allineate neanche verticalmente, metterei centrato anche in quel caso.

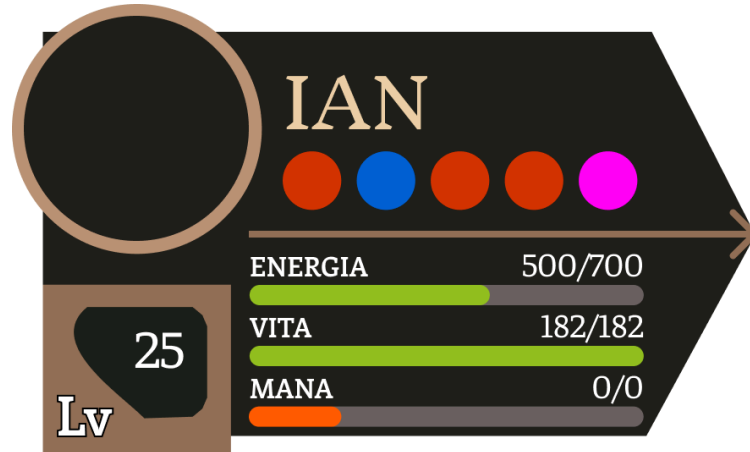
03-BattleScene



- ☐ gli elementi che quando clicchi o fai hover su di loro provocano un cambiamento o mostrano qualcosa al giocatore li renderei **selezionabili** (per esempio con il bordo che si illumina o un overlay o highlight) mentre gli altri no. Qui le “card” dei character non provocano nulla. Inoltre evidenzierei meglio la card del character corrente. Esempio: effetto luminoso/fuoco



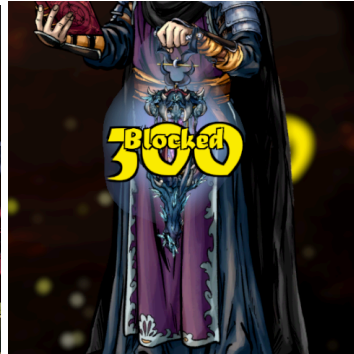
- ☐ Mantenere dimensione univoca del **font** in abilità, oggetti e nelle altre schede per quando ci saranno
- ☐ Metterei i valori di **vita e mana** con delle barre oltre al numero, si nota meglio. Nella sezione sopra della card del character distanziare un po' gli effetti dal nome.



- ☐ Quando **muoio** il gioco torna al menu iniziale. Magari è già implementato ma non c'è un menu che mi permette di decidere di "ritornare all'ultimo checkpoint" oppure di "ricominciare la battaglia" oppure di "uscire"? Oppure il gioco potrebbe riportarti direttamente all'ultimo checkpoint (se ci sono)
- ☐ Inoltre, sempre quando muoio (cutscene), manca **input con mouse**
- ☐ per mostrare meglio i **feedback** ad ogni attacco (i numeri che compaiono a schermo per poco tempo) userei metafora del "+ e -" o "colore verde e rosso" o entrambi (dipende dai casi) per mostrare che ad un character/enemy è aumentato/diminuito un effetto/valore,...etc.
 - ☐ Per esempio mentre lascerei i danni col numero bianco, se un effetto mi diminuisce la visibilità di 50 farei in rosso "visibilità -50", se un effetto mi provoca un danno tipo "mi ruba l'arma" lo metterei in rosso perché anche se non mi diminuisce niente mi porta comunque svantaggio, se ad un nemico provoco "cecità" lo scriverei al posto di "danni extra", ...etc).

Siccome i numeri sono tanti, rimangono poco tempo a schermo e si sovrappongono anche, sono difficili da leggere e non capisco se il mio attacco ha avuto un bell'effetto o no. In poche parole sfrutterei i colori e i segni per dargli un significato più immediato. (ad esempio nell'immagine sotto, cosa vogliono dire i numeri gialli? quelli neri? quelli rossi?... la stessa cosa per le parole: cosa vuol dire blocked? e critic?)

Questo dettaglio comunque dipende dall'utente perché a mio parere ci sono giocatori che non guardano i feedback ma prestano più attenzione ad altri segnali come le barre della vita o le icone degli effetti.



Effetti

- ☐ le icone degli effetti in battaglia mostrano la descrizione con hover del mouse ma non con input da tastiera.
- ☐ Per mostrare gli effetti farei [tabella stile statistiche](#). Oltre a ciò non si legge benissimo perché è piccolo, si potrebbe risolvere cambiando font o magari usando più icone e meno testo (secondo me si può togliere "effetti extra").

Ispirazione per le icone:



***LE ICONE NON VERRANNO MODIFICATE! (si usano quelle che ci sono già)**

- ☒ immagino ci sarà un tutorial per spiegare cosa fanno i comandi/effetti. Oppure si può mettere la descrizione da una parte. Esempio: qui è in basso a sx



- ☐ Alcuni **effetti** non hanno immagine descrittiva (vedi 1). Come per la pericolosità nella [mappa](#), userei un simbolo per indicare il tipo di effetto.
- ☐ Se il testo che compare con l'hover è tanto allora le descrizioni **potrebbero stare anche sotto dove solitamente c'è il riquadro col nome** (oppure serve un panel più grande se le info non si possono accorciare, vedi 2).





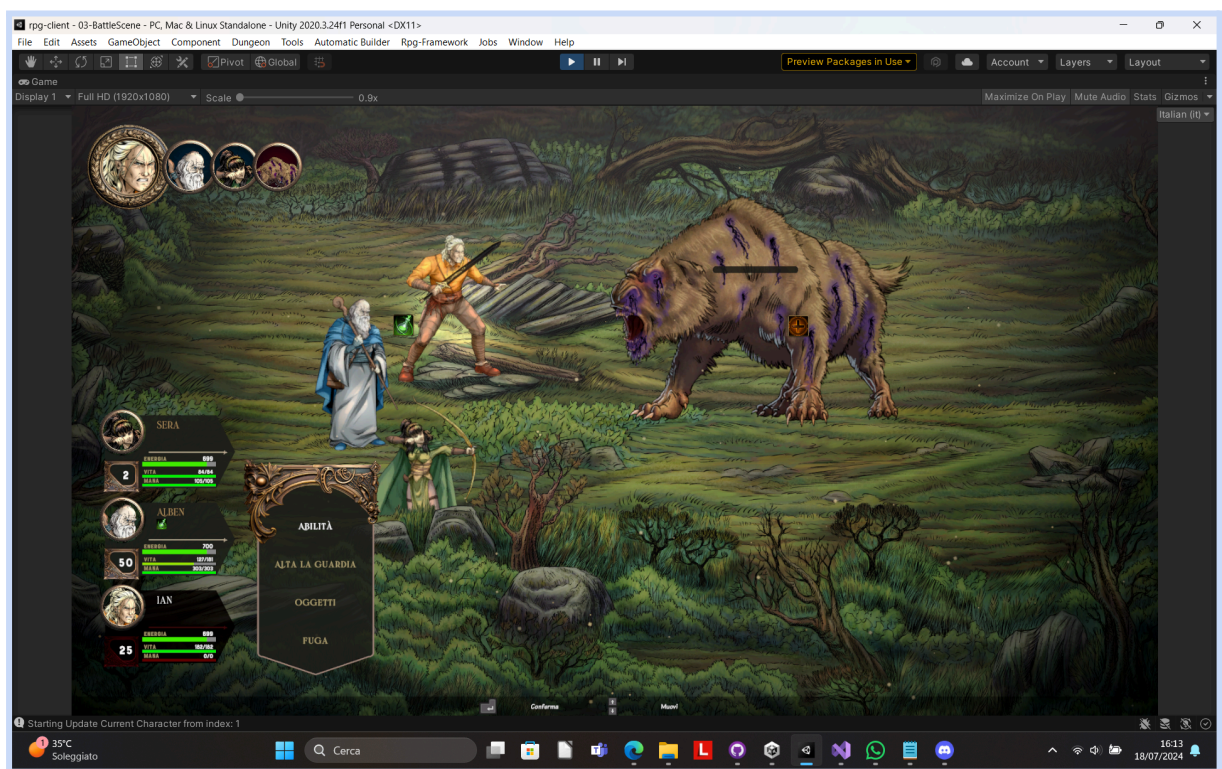
2



☐ se a volte gli **sprite** nell'animazione d'attacco si sovrappongono è voluto? (a volte si sovrappongono anche tanto)



☐ i riquadri degli effetti su Ian sono più piccoli perché sono di più o è un bug?

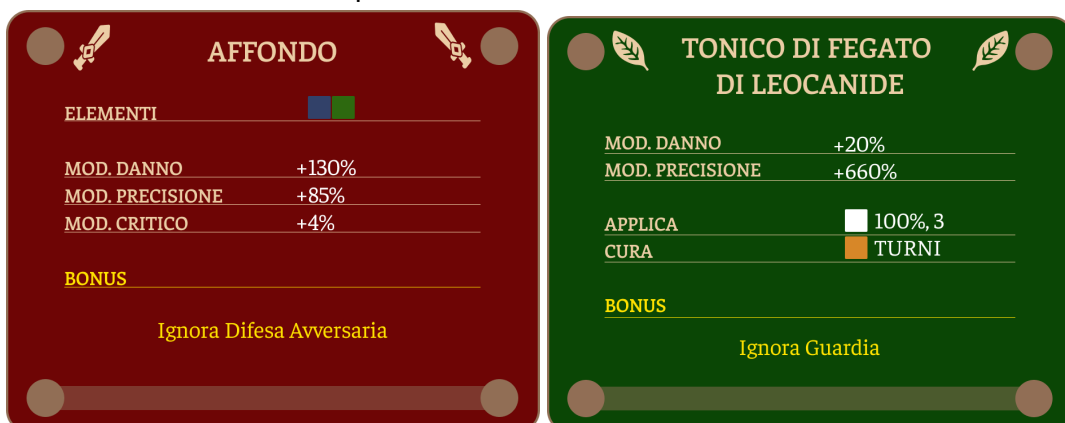


☐ probabilmente qui il nemico non era ancora morto perché aveva ancora **1 HP o poco più** ma non si nota tanto, la barra sembra vuota

Abilità



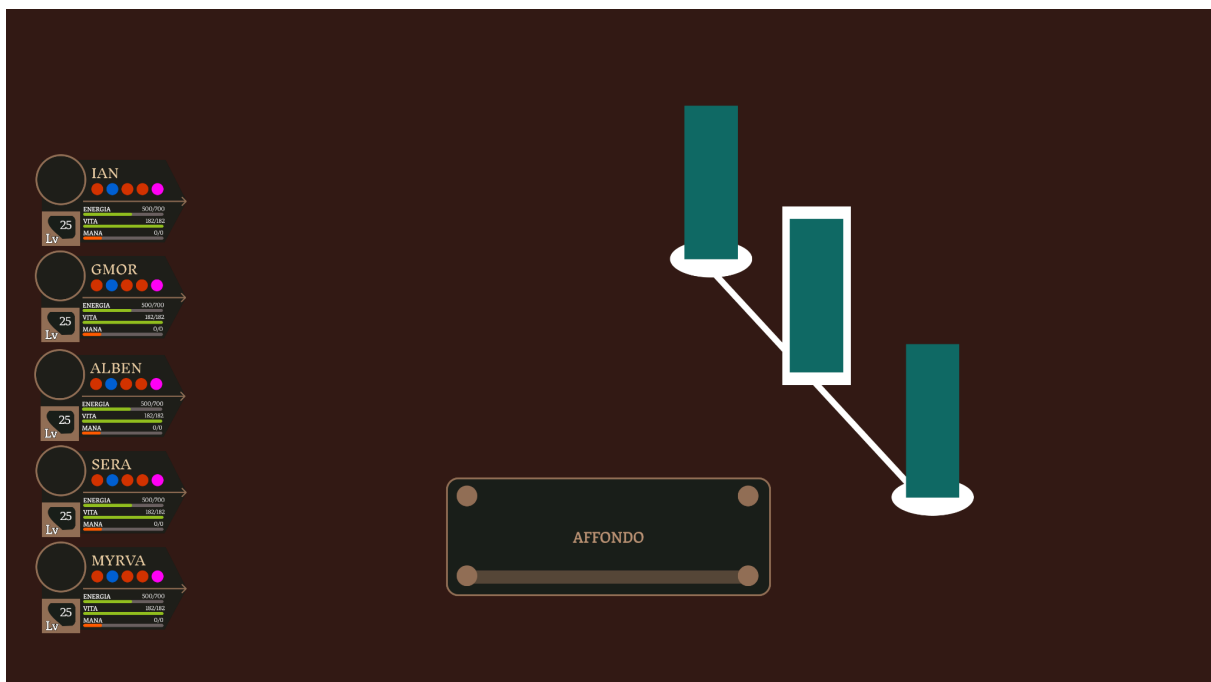
- ☐ **input da tastiera:** manca interazione con frecce dx/sx (su/giù c'è già), non c'è effetto di selezione, c'è un piccolo overlay ma si può marcare di più secondo me. (es: overlay, highlight, bordo, cambio dimensione)
- ☐ renderei la **posizione del cursore** sugli elementi univoca per tutto il gioco, in alto a sx per esempio.
- ☐ **tabella stile statistiche** per le descrizioni



- ☐ **font** non molto leggibile



- ☐ **cursore** poco visibile, si potrebbe aggiungere un overlay scuro sull'immagine o aggiungere un bordo al cursore



- ☐ far vedere l'**estensione** degli attacchi

Agilità/Concentrazione/Alta la guardia/Prendere la mira/...



- ☐ “Alta la guardia”? “Alza la guardia”?
- ☐ aumentare la **width** del panel per la parola lunga (non cambierei invece la dimensione del font)

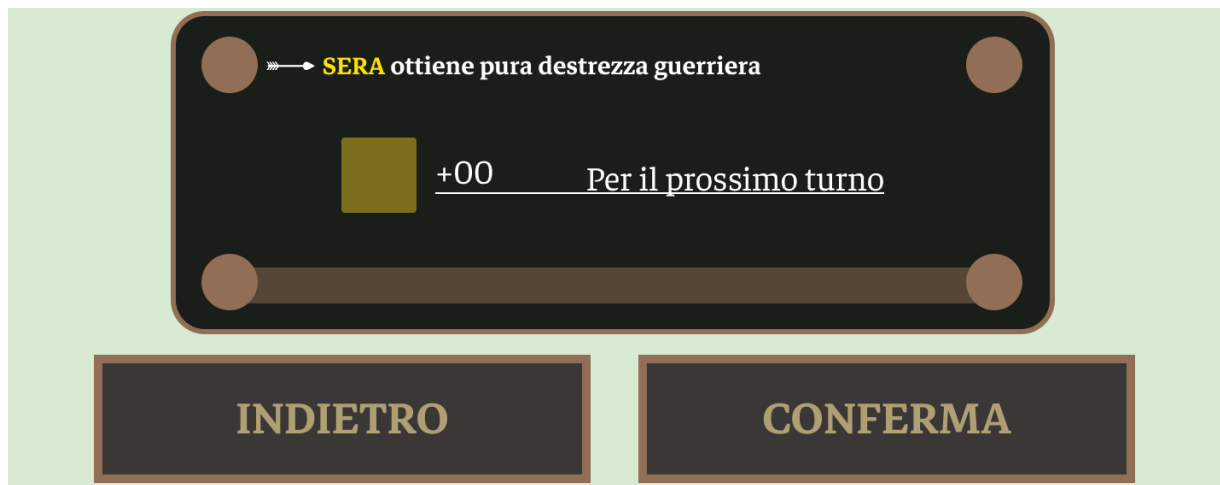


>



- ☐ se queste abilità specifiche al character sono **self-buff**, la selezione del character non serve. Potremmo lasciare il riquadro con il nome per la selezione finale dell'effetto (una specie di conferma) oppure toglierlo proprio. In quest'ultimo caso il pulsante andrebbe reso differente per segnalare che non c'è un altro menu che si apre.
- ☒ **input da tastiera**: ~~se mi sposto con le frecce non vedo i nomi sotto~~
- ☐ il **riquadro** è grande per mettere solo il nome, magari si può togliere. Oppure si può aggiungere qualcosa, esempio:
 - ☐ immagine del character (ridondante)
 - ☐ info che possono essere utili al momento come gli effetti che il character ha già

- ☐ descrizione che spiega cosa fa l'abilità specifica del character



Oggetti



- ☐ **input da tastiera:** manca interazione con frecce dx/sx (su/giù c'è già), c'è un effetto di selezione (il riquadro si ingrandisce leggermente) ma nelle abilità è diverso. Farei un modo solo e lo terrei per tutto.
- ☐ [tabella stile statistiche](#) per le descrizioni

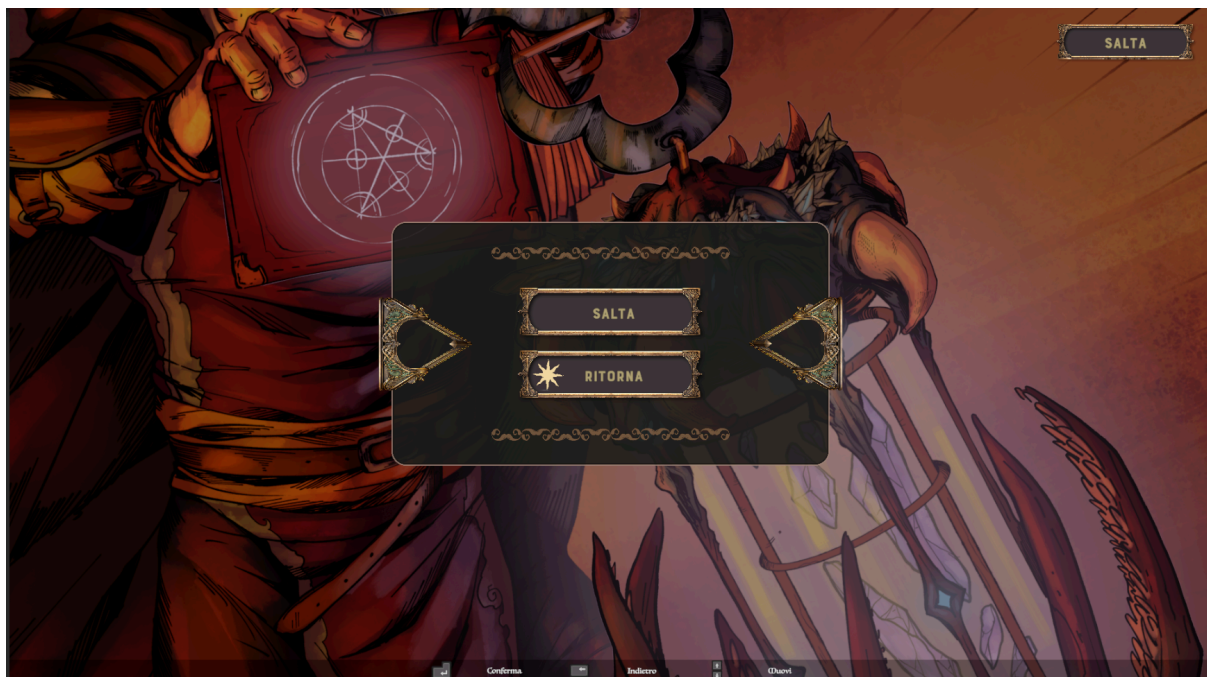
Fuga



- ☐ il riquadro con scritto “**Fuga**” non è necessario. Oppure, come con le abilità specifiche al character, lo possiamo sfruttare come conferma della decisione.



Pausa

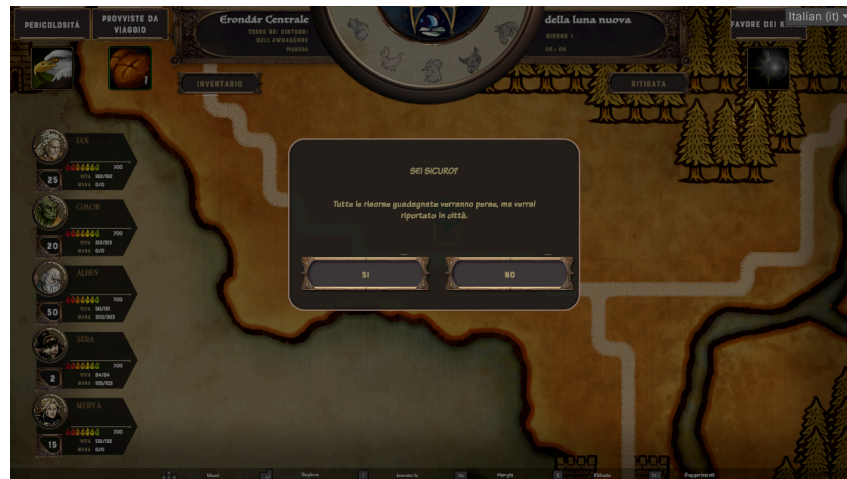


- ☐ **input con mouse:** il cursore non si sposta sull'elemento selezionato
- ☐ c'è ancora il cursore nel menu di pausa



- ☐ sistemare allineamento e spaziature ([tabella stile statistiche](#))
- ☐ mancano segnati sotto nella bottom bar gli **input da tastiera**
- ☐ (è una mia impressione o...?) le barre dell'esperienza non sono grandi uguali

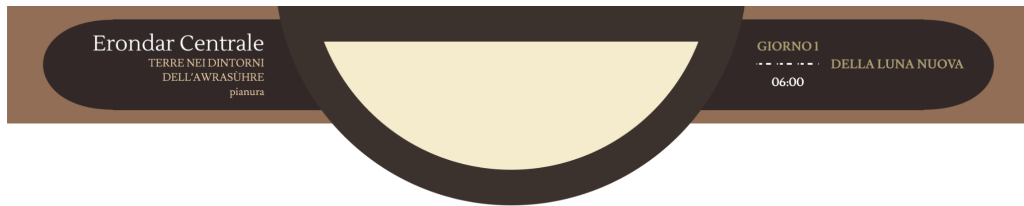
04-MapScene



☐ bottoni non centrati rispetto al box



- ☒ in alto (informazioni sul luogo e tempo) sistemerci spaziature e allineamento del testo.
- ☐ “della luna nuova” da cambiare



- ☐ se la funzione che ti crea il percorso quando premi una cella lontana da te non verrà implementata io lascerei che il **selettore** della cella si attivi solo intorno a me
- ☒ Qui le "card" dei character non provocano nulla se le clicchi, però sembrano selezionabili. Se non servono io le toglierei perché comunque si possono vedere nell'inventario.
- ☐ non indicherei il livello di **energia** del character con l'icona del fuoco. Io ad esempio lo avevo scambiato per il livello di magia o potenza magica. Userei un'icona che ricorda l'energia (non so ancora quale) o una barra lineare.
- ☒ il numero che indica quanto **cibo** mi rimane (in alto a sx) lo farei più grande e lo differenzerei dal disegno (es: un po' più grande, bianco con un bordo scuro).
- ☐ le immagini della **pericolosità** (premetto che testando il gioco sono riuscita a vedere solo 4) se vengono usate come simboli io cercherei di renderle più analoghe fra loro e di usare poche caratteristiche per differenziarle. Così pensavo fossero immagini descrittive dei nemici che stavo per affrontare in quel luogo. Esempio fatto al volo:



metafora dei colori e degli animali (teschio escluso) per indicare livello di pericolosità
(un po' c'è già)

altri esempi da internet:



NEW ICONS BASIC SPELLS									
Critical strike	Fire Arrow	Frost Arrow	Nature	Magic Blow	Light	Unholy	Death Blow	Shadow Bolt	
									Normal
									Improved
									Elite
									Mass

☐ nel **favore dei khame** metterei allineamento a sx e creerei una [tabella stile statistiche](#)



- ☐ **box** grande per una frase sola, inoltre il messaggio forse è anche ridondante. Si potrebbe mettere “affrontali” o “attacca” al posto di “conferma” per dire al giocatore che l’unico modo per procedere è quello.
- ☐ Se accetti la battaglia puoi subito dopo decidere di fuggire. In questo caso un **bottone per “fuggire”** può essere messo anche qui (a meno che non sia una battaglia scriptata)



- ☒ **descrizioni** così lunghe io le mostrerei solo la prima volta (tipo tutorial) poi le lascerei nell'inventario in caso l'utente voglia leggerle lo stesso. Le successive volte basta secondo me l'immagine e il bottone e al massimo un'affermazione:

INVENTARIO



- ☒ il **cursore** si vede poco, stessa cosa che accade in [CONTINUA](#)
- ☒ i **character** sui quali non c'è il cursore li renderei "non selezionati" (ad esempio mettendo un overlay scuro oppure ingrandendo invece quelli selezionati) e mentre mi muovo fra loro vorrei mostrare che il menu a sx non è più attivo. Già il cursore svolge

~~questa azione ma abbasserei ancora di più la sua saturazione o metterei un colore più scuro perché si nota poco la differenza rispetto al suo stato “attivo”~~

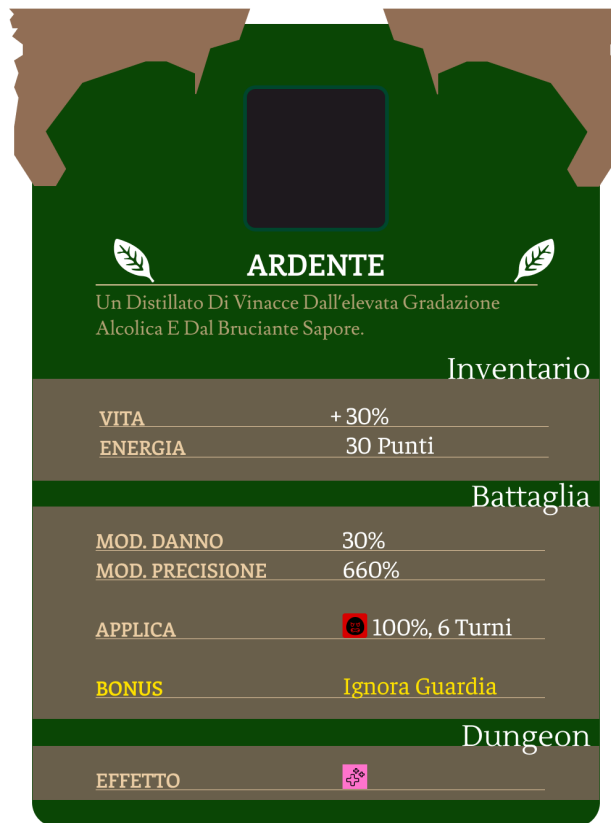
- ☐ **il tempo di gioco e la quantità di monete** sono poco visibili. Potremmo metterle dentro un riquadro o cambiarne la posizione



- ☐ posizione del **pulsante indietro** non uniforme nel gioco, e parola “indietro”



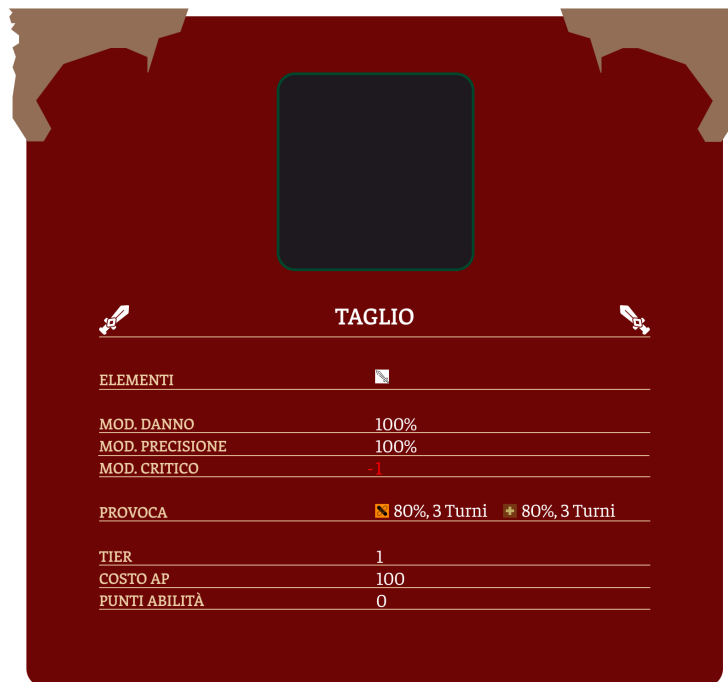
- ☐ [tabella di statistiche](#) per descrivere gli oggetti



- ☐ nei pannelli i **titoli** li metterei più grandi delle descrizioni (non tutti gli oggetti li hanno così)
- ☐ farei i titoli in **maiuscolo** e le descrizioni in minuscolo (magari si può usare maiuscolo/minuscolo per organizzare meglio il contenuto delle statistiche - non solo qui ma anche in altre aree del gioco - oltre che ad usare allineamenti e simil-tabelle, ma ora non saprei come, serve sistemare il design system)
- ☐ riquadro dell'abilità è tanto vicino al titolo (idem equipag.)



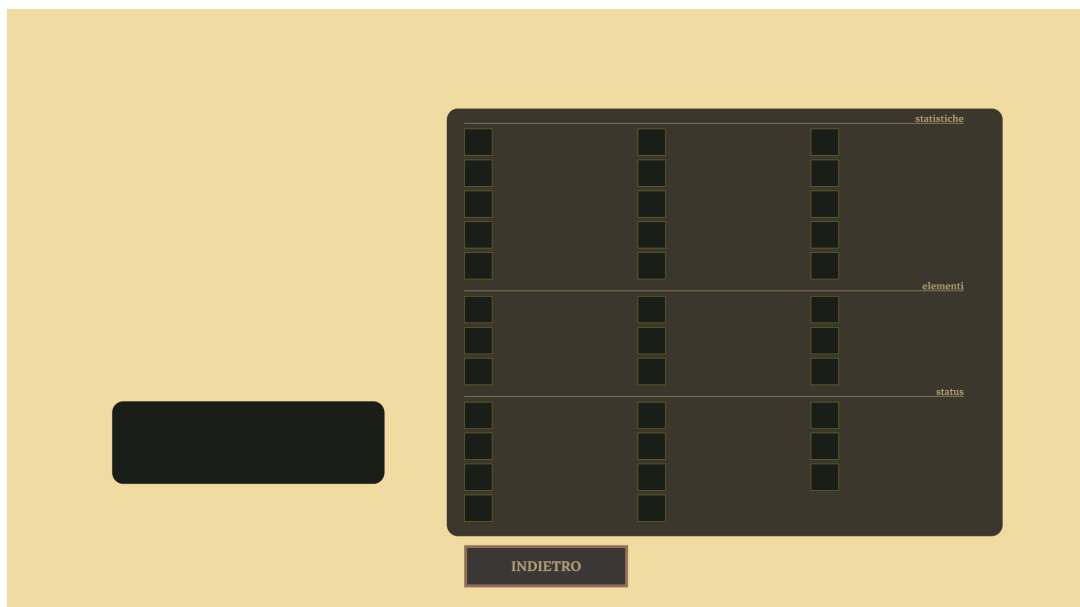
☐ [tabella di statistiche](#) per descrivere le abilità



☐ input da **tastiera**: su/giù scorrono le voci, si potrebbe aggiungere dx/sx per scorrere i character. (adesso le frecce nascondono sia il pulsante per uscire che le frecce animate e ricompaiono con il movimento del mouse)

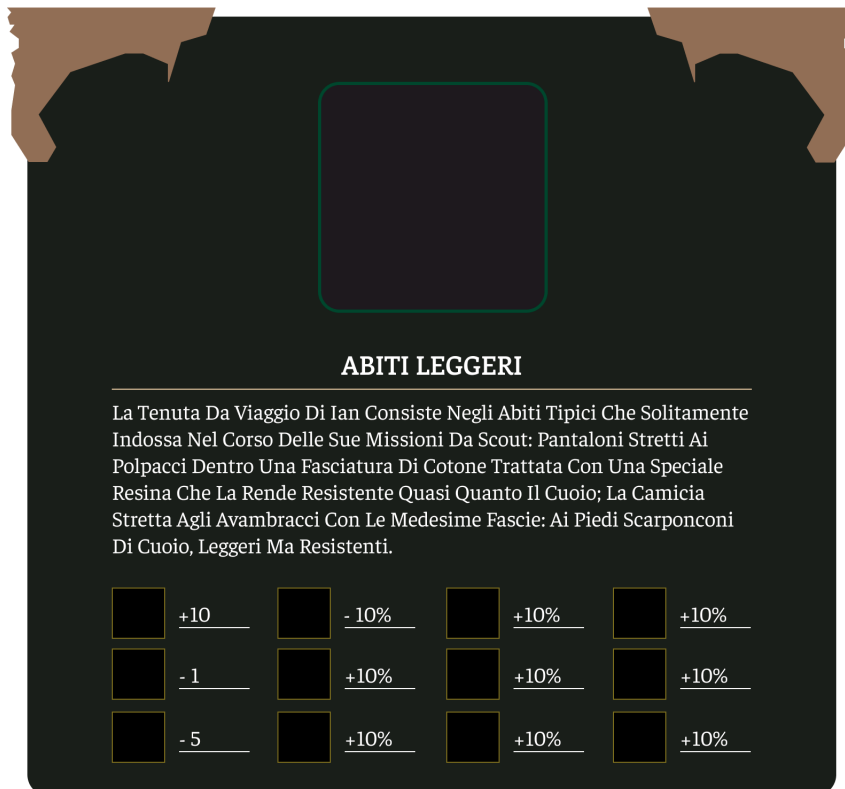


- ☒ come in [02-CharacterSelecionScene](#), sistemerei la **spaziatura** fra prima e seconda colonna
- ☐ **input da tastiera**, hover su icone
- ☐ mini pannelli vanno sotto le icone dorate
- ☒ la **dimensione del font** non è uniforme
- ☐ si notano poco i **sottotitoli**
- ☐ **tasto indietro** sotto





- ☐ [tabella di statistiche](#) per descrivere equipaggiamento
- ☐ **tasto indietro sotto**

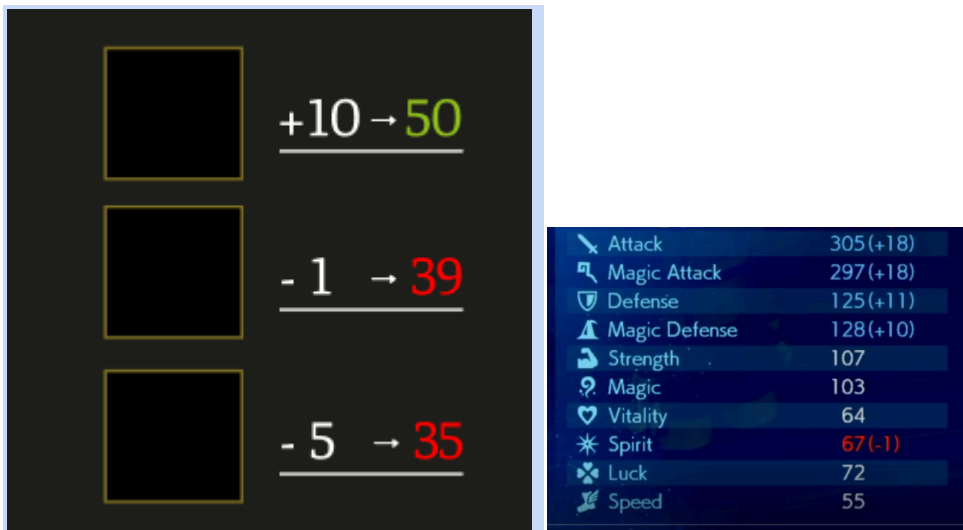


- ☒ ~~il titolo esce un po' dai bordi del pulsante, inoltre sembra un button cliccabile ma si può sistemare usando font diversi~~

INVENTARIO



- ☐ [tabella di statistiche](#) per mostrare i valori
- ☐ **tasto indietro sotto**
- ☐ pannelli con bordi stondati diversi
- ☐ qui mancano i sottotitoli: difese elementali e difese status
- ☐ presentazione **modifiche valori**, un esempio ma si può fare in tanti modi...



- ☒ dimensione **font** non-uniforme
- ☐ input da **tastiera**: come in [02 CharacterSelecionScene](#) le icone mi danno informazioni se faccio hover col mouse ma manca questa interazione con la tastiera



☐ allineamento stile tabella statistiche (c'è già, va un po' sistemato) per la descrizione della missione/quest

☒ secondo me basta scrivere:

"monete di rame — 0/4"

e

"procurati delle monete di rame — 0/4"



☐ serve più spazio per quando il bottone viene selezionato



☐ sistemare un po' posizione icona e dimensione testo



☐ la spunta è da evidenziare meglio

05-CityMapScene



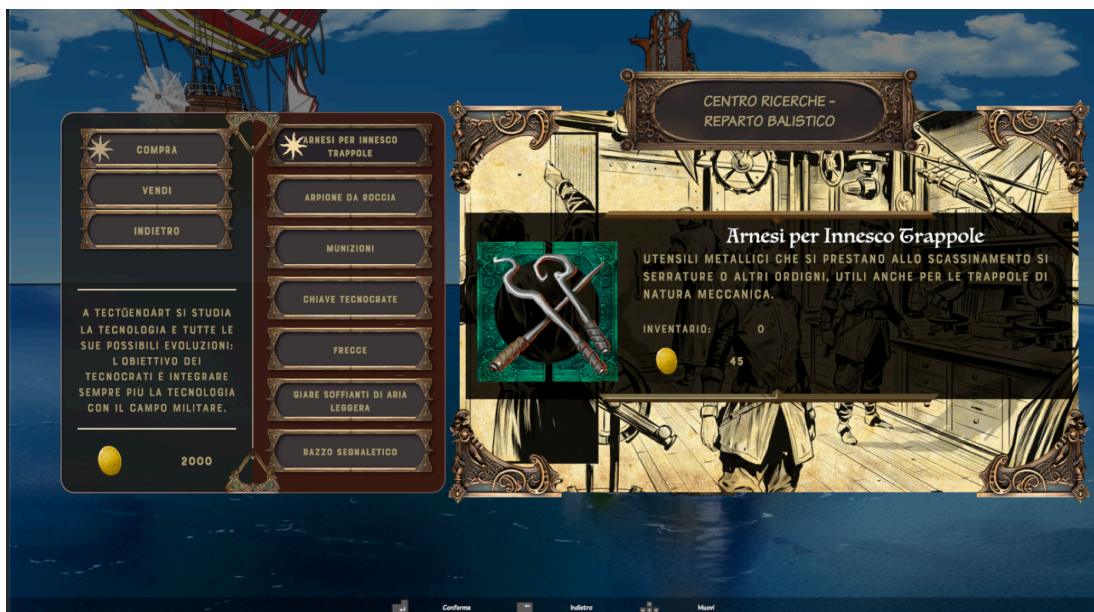
- ☐ farei prima caricare la pagina del gioco e poi farei entrare con uno slide la **notifica** di nuova quest iniziata
- ☒ “quest”, “missioni”... userei **una parola sola**
- ☒ inoltre metterei il **simbolo della quest** nella notifica



- ☐ nel pannello **tracked quest** sistemare grandezze font, allineamento,...



- ☒ “torna alla mappa” da centrare
- ☐ si nota poco l’alone intorno ai luoghi selezionati



- ☒ Gestirei l’apertura del **menu secondario** (quello rosso) in due modi:
 - 1) se le voci del menu secondario sono visibili appena entri in questa schermata, verrebbe da usare le frecce dx/sx per spostarsi dal primario al secondario e selezionarle.
 - 2) se fossero nascoste verrebbe più naturale selezionare con Enter “compra” e solo in quel momento apparirebbero le voci nel menu secondario. Quando esco con backspace però le voci dovrebbero scomparire. Stessa cosa con

“vendi”. (ho notato che questa cosa succede già nel gioco ma non sempre, in caso è un bug da riportare).

Nel caso 1) vorrei mostrare meglio che il menu primario non è più attivo mentre entri nel secondario. Già il cursore svolge questa azione ma abbasserei ancora di più la sua saturazione o metterei un colore più scuro perché si nota poco la differenza rispetto al suo stato “attivo”. Oppure si potrebbe usare un overlay scuro sul menu.

Proposta: rifare il menu come quello del campeggio



- ☐ la **casa di ian** (e altri simili se ce ne sono) potrebbe contenere le altre voci sotto (la cucina e il laboratorio).

06-CampScene



- ☐ farei la descrizione in **minuscolo**.
- ☐ se **“doni della natura”** non è cliccabile toglierei l'animazione di selezione
- ☐ cosa sono i **punti**? (ho capito dopo che servono a svolgere le azioni e di dicono anche chi può svolgerle e quanto “costano” in un certo senso) Vengono spiegati nel tutorial? Se no bisogna aggiungere una descrizione/icona esplicativa. Si possono recuperare? Inoltre io quando seleziono una voce nel menu farei vedere il costo su tutti i character (una preview diciamo), adesso lo mostra solo per un character. Infine toglierei l'animazione ma metterei semplicemente un colore diverso ai punti che verrebbero tolti in caso.
- ☒ **input da tastiera:** non posso tornare alla selezione delle voci una volta che sono nella selezione dei character (scompare il cursore e basta)
- ☐ le card character le metterei un po' più sulla dx
- ☐ pensare a ridimensionare e riordinare pannelli del testo per far vedere meglio i personaggi
- ☐ calderone da recuperare negli asset (se possibile)



- ☐ C'è un motivo per il quale io non posso tornare indietro alle azioni precedenti? Nel senso, dalla prima schermata io posso scegliere un'azione e nella seconda di più. Questo è voluto? altrimenti si potrebbe fare un menu con tre voci (ora metto nomi a caso):
- attività culinarie
 - attività goliardiche
 - dormire (pulsante unico)

La prima voce contiene “procurare l’acqua”, etc... e un tasto indietro

La seconda voce contiene “fumata”, etc... e un tasto indietro

La terza voce rimane quella che è ora, “dormire”, che mi fa ritornare dopo alla mappa.

Inoltre siccome nella seconda schermata ci sono tante voci e sono anche diverse fra loro io rifarei la **categorizzazione** delle attività, ad esempio (ora metto nomi a caso):

- cucina
- guarisci
- aggiusta o crea
- gioca
- ...
- dormi (un pulsante unico in questo caso, non un pulsante che mi apre un menu)

Quindi invece che avere 3 voci come sopra ce ne sarebbero di più. Non devono essere per forza pulsanti classici ma possono essere anche immagini cliccabili (descrittive) e la voce “dormi” dovrebbe essere resa diversa in qualche modo o va messo un menu di conferma in caso l’utente la preme per sbaglio.

- ☐ La **rotellina** del mouse funziona solo se faccio hover sulla barra ma non sul menu, aggiungerei anche lì la possibilità.

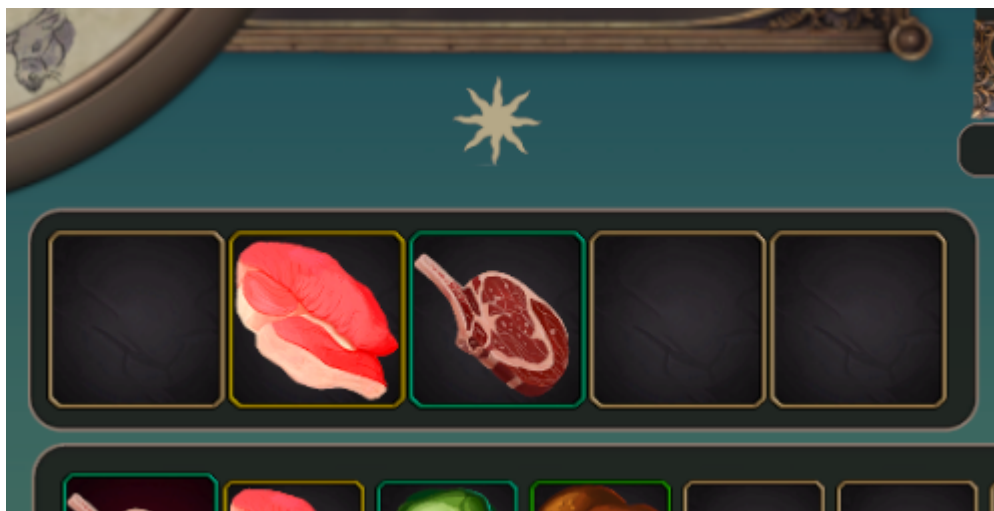
CUCINARE



- ☐ stesso discorso del **menu primario e secondario** della scena [05-CityMapScene](#) secondo me bisogna rendere il menu che non è attivo al momento, non selezionabile, scurendo i colori per esempio (un po' come per i bottoni che non sono ancora cliccabili).

Se gli ultimi due slot sono solo per i condimenti allora li colorerei di un altro colore e quando l'utente ci clicca sopra, sotto spariscono i cibi e appaiono solo i condimenti (magari intendete già farlo così è che ora non ci sono condimenti...)

Domanda: tutte le ricette hanno sempre 3 ingredienti e 2 condimenti? perchè il gioco non mi lascia levarli una volta che li ho inseriti...



- ☐ La **lista** si riempie partendo anche non dal primo elemento per un motivo?
- ☐ non riesco a **togliere un cibo** dalla lista col mouse. Potremmo fare che col primo click attivi la cella e il secondo elimini il cibo da lì.
- ☐ posizione del **cursore**, ne userei una univoca per tutto il gioco (in alto a sx)



- ☐ come nelle battaglie, metterei breve descrizione e poi cambio valori delle statistiche con [tabella stile statistiche](#)



07-DialogueScene

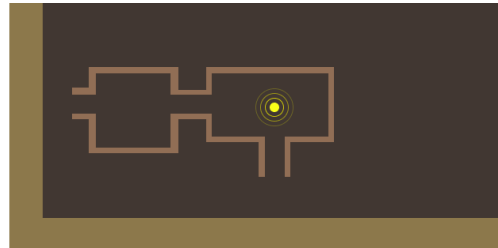
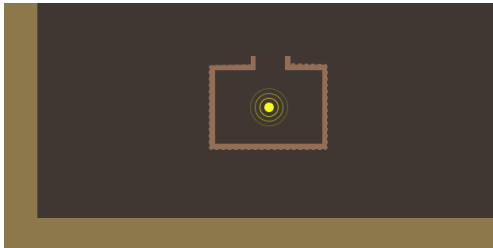


- ☐ Al **pulsante** per velocizzare manca il testo oppure potremmo usare un'icona.
- ☒ ~~update scale on selection da sistemare~~
- ☐ Per quanto riguarda gli input da **tastiera**, c'è solo il comando per velocizzare con **Enter** al quale cambierei nome (non "Conferma" ma "velocizza", "scorri", "prossimo", ad esempio) e poi serve un pulsante apposito per saltare il dialogo.

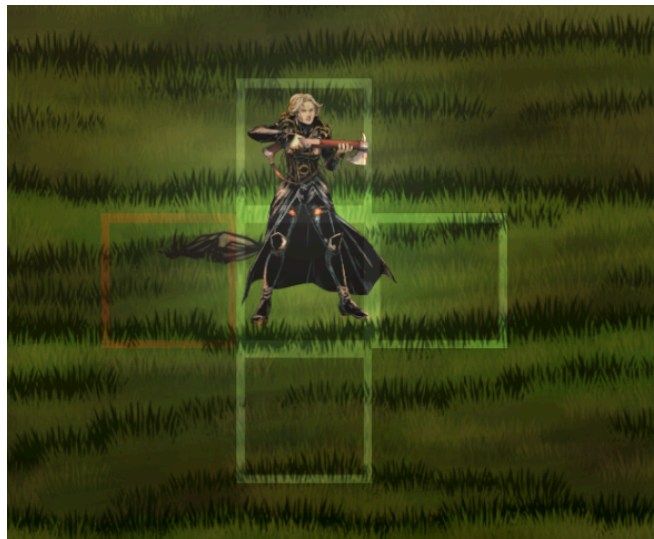
09-DungeonScene



- ☐ come nella [mappa](#), se la funzione che ti crea il percorso quando premi una cella lontana da te non verrà implementata io lascerei che il **selettore** della cella si attivi solo intorno a me
- ☐ cos'è il **numero** in cima (dopo ho capito che è il tempo che passa/step fatto)? Serve un'icona o una parola descrittiva
- ☐ cos'è l'immagine in alto a dx? (ho capito, la minimappa)



- ☐ il **cursore** lo metterei nella sua posizione canonica e per mostrare meglio la selezione aggiungerei un **overlay**.
- ☐ il fatto che se **attendo** passa il tempo solo di 1 è un placeholder? se no mi sembra poco perché con uno step passa la stessa quantità di tempo
- ☐ il tasto **backspace** è sempre stato usato nel gioco per tornare indietro/annullare qualcosa. Qui ha una funzione diversa. lo cambierei, per mantenere la coerenza.
- ☐ (proposta) il **tasto per uscire** con input da tastiera lo teniamo sempre attivo o **facciamo che appare quando mi avvicino all'uscita?** come quello che succede con gli input da mouse



- ☐ cosa significa la **cella che rimane rossa?**



- ☐ aggiungerei un **hover sulle icone** con la spiegazione, come accade nelle [battaglie](#) e nelle statistiche. Inoltre io le modificherei un po' per renderle più diverse dalle icone delle statistiche. Ad esempio disegni con colori più realistici e non icone dorate. O semplicemente **cambiamo colore**.
- ☐ mentre cambio personaggio, i piccoli comandi a schermo spariscono, appaiono di nuovo se io faccio hover con mouse sulla cella dell'oggetto, è un po' scomodo se il giocatore deve controllare fra i 5 chi è il più adatto a svolgere l'azione (poi col tempo l'utente lo impara perché i comandi sono pochi)
- ☐ gli oggetti non sono ben posizionati sulle celle, a volte non capisco quale devo cliccare/su quale devo fare hover
- ☐ icona del nemico che si accorge di te non è molto adatta
- ☐ icone tasti piccole
- ☐ si nota il testo schiacciato e ridimensionato dopo aver lanciato un attacco



- ☐ ogni tanto appare una freccia...Qui è apparsa sul tronco. (Ho capito, serve a proseguire nelle stanze, va quindi cliccato. Pensavo fosse un'icona informativa e non un elemento cliccabile. Userei un'altra sprite)



- ☐ gli oggetti non sono posizionali al centro della cella e questo crea un po' di fatica perché non sai dove fare hover col mouse



☐ come faccio a sapere che sono **nascosta**?

Immersione

Appunti per me

come aumentare l'immersione?

- Usare animazioni per dare feedback visivo sulle azioni del giocatore, come attacchi, ricezione di danni o interazioni con l'ambiente.
- fisica realistica, luci dinamiche, effetti del tempo atmosferico
- sfx
- lavorare sui feedback

concentrarsi su interazioni e feedback/effetti

fa finta sia un film!

Considerazioni generali

☐ il modo in cui la **loading screen** scompare/appare

Quando una scena “si apre” farei scorrere la loading verso l’alto (a mo’ tende del palcoscenico) e quando una scena “si chiude” la farei scorrere verso il basso. Farei scorrere lateralmente se apro qualcosa inerente a quella stessa schermata, o con i dialoghi,... (scorre verso sx per aprire e verso dx per chiudere, a mo’ libro)

Oppure (altra idea):

va bene farla apparire/sparire bruscamente ma nelle scene a cui si collega ci saranno **dissolvenze sul nero**. Es:

- sono sulla mappa e voglio esplorare un punto
- ci sono le animazioni del caso e poi dissolvenza al nero
- loading screen appare e scompare bruscamente
- rimane schermata nera dalla quale in dissolvenza appare la nuova scena

- ☐ apertura/chiusura **inventario** (per ora si può nella mappa e nel dungeon ma si potrebbe mettere anche in varie voci della CityMap e quando si fa campeggio).

Qui ci metterei un’animazione con pochi keyframe e che rimandi ad una metafora (es: libro che si apre, pergamena che si srotola,...).

00-MainMenuScene

- ☐ **rallentamento alla presentazione** iniziale del gioco (reference: [Kingdom Hearts](#))



Secondo me si potrebbe rallentare di più la comparsa degli elementi della prima schermata così il giocatore ha qualche secondo per familiarizzare con l’atmosfera del gioco.

Farei ad esempio (ordine dell’animazione):

- il giocatore seleziona il gioco DN
- il gioco carica (loading screen)
- sfondo nero (e mostra dei loghi) e parte la musica
- dallo sfondo nero compare il disegno
- animazione titolo
- entra il menu dal lato (slide con leggera dissolvenza) e parte il particellare

- comparire la versione (sempre non bruscamente ma con dissolvenza e se si vuole aggiungere anche un effetto lucido)

NUOVA PARTITA

☐ “continuità fra scene”

Con nuova partita viene caricata un'altra scena (e quindi comparire la loading screen e la musica riparte). Io farei una cosa più continua, se possibile senza il cambio scena e con la musica che non si ferma.

Mi immagino:

- click su “nuova partita”, il menu scompare sul lato (il contrario di quando è entrato)
- per il cambio del disegno da scena 00 a scena 01 userei un'animazione (effetto usato nelle cutscene)
- entrano i componenti UI della scena 01

☐ effetto lucido

(c'è effetto sulla descrizione del character che appare solo all'inizio, usarlo anche in altre parti? perché è stato messo lì?)

CONTINUA

☐ togliere la schermata aggiuntiva

al click su “continua” farei sparire il menu sul lato (il contrario di come è entrato) e farei apparire con stessa animazione la lista dei salvataggi (in questo caso però va rifatta la lista oppure manteniamo le stesse card ma più piccole e messe in una lista verticale)

INTRODUZIONE

Riprendo le considerazioni generali: se non si svia troppo dalla struttura già implementata allora lascerei così (implementerei la metafora del palcoscenico e del libro). Altrimenti farei dissolvenza. Idem [CREDITS](#)

MASTER MODE

Toglierei il cambio brusco.

Farei così: [Entrare nel menu secondario](#)

OPZIONI

Toglierei il cambio brusco.

Farei così: [Entrare nel menu secondario](#)

CREDITI

☐ apertura e chiusura crediti



Per l'avvio e la chiusura dei crediti non farei uno stacco brusco ma userei una **dissolvenza**. All'avvio ci sarebbe una dissolvenza dalla schermata del menu al nero e poi dal nero ai crediti e viceversa per la chiusura.

Oppure ho pensato che al click del pulsante i crediti potrebbero iniziare a **scorrere** sopra la schermata di gioco (partendo dal basso) e andando a ricoprirla. Quando i crediti finiscono riappare sotto il menu di gioco (e si vedono i crediti pian piano scomparire nella parte alta dello schermo). Si potrebbe anche rendere il menu non cliccabile finché ci sono i crediti sullo schermo e solo dopo permettere le interazioni.

ESCI

Al click farei apparire il **menu piccolo di conferma** (sotto intanto c'è il blur) e in caso di risposta affermativa farei sparire la schermata di gioco con una dissolvenza verso il nero e poi (se necessario) farei avviare la loading screen.

01-CharacterSelectionScene



- ☐ **focus e zoom** sul character che selezioni
- ☐ **musica** che continua
- ☐ quando premi “conferma”, **zoom out** e poi cambio scena (sempre dissolvenza + loading screen o lasciare come è ma con le metafore palcoscenico, libro)

02-SequenceScene



- ☐ entrata in scena dei **componenti UI**

Prima apparirebbe lo sfondo dalla dissolvenza e poi con uno slide i componenti (il menu da sx e l'info box da dx). Se si clicca su torna alla mappa, fanno il movimento contrario e parte la loading screen.

03-BattleScene



- ☐ i **vari menu di battaglia** potrebbero uscire scorrendo dal menu principale di battaglia. Slide oppure slide+dissolvenza...
- ☐ usare **aloni**, colori per avvisare che un character è molto debole/ha effetto grave (l'alone sul character c'è già anche se un po' leggero, aggiungerei qualcosa sulla card).



- ☐ gli **effetti** potrebbero essere indicati con degli aloni sui character oltre che alle icone (qualcuno c'è già). Magari non tutti ma i più importanti o rari o interessanti. Es: la pozione può fare secondo me solo un alone verde breve ma magari Ousia può ricoprire il personaggio con un alone blu che continua a girargli intorno... (sto inventando)
- ☐ i **nemici** non si muovono quando lanciano attacchi
- ☐ per i **danni** se non si può creare un'animazione nuova per i character/nemici si può aggiungere una cosa tipo uno piccolo shaking o un flash rosso. Specialmente per quando il colpo dato è quello definitivo che mi uccide il mostro, sarebbe bello mettere

un segnale diverso dal danno classico, tipo dal flash bianco si passa al rosso in chiusura dell'animazione oppure direttamente rosso

FUGA

Metterei un'animazione per quando si decide di fuggire (ora parte solo la loading screen). Idee:

- il menu di battaglia sparisce (slide), zoom out e dissolvenza al nero
- si ferma il tempo e c'è blur o direttamente dissolvenza al nero

04-MapScene

- ☐ entrata in scena dei **componenti UI**



- ☐ **zoom** sul tracker

Se decido di esplorare una zona dopo il click potrebbe esserci un piccolo zoom sul tracker e poi la scena sparisce nella dissolvenza, si arriverebbe quindi alla [02-SequenceScene](#) o alla [05-CityMapScene](#) se si tratta di un hotspot.

- ☐ entrata in scena dei **componenti UI**

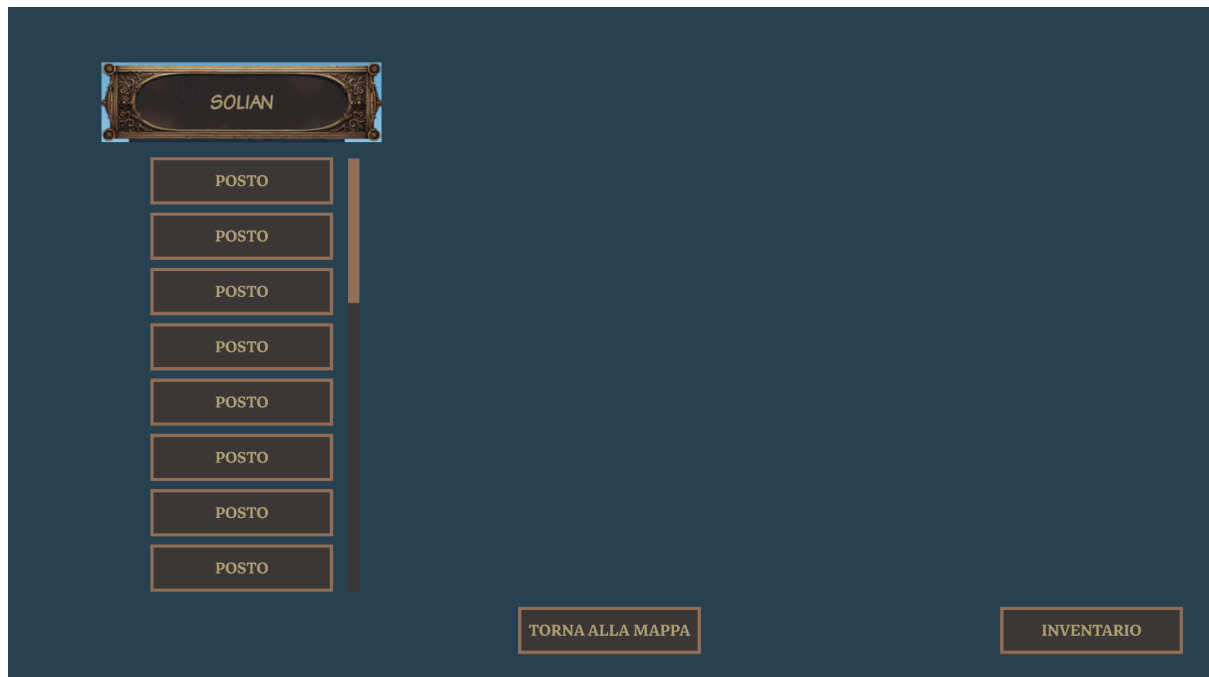
Un po' come il componente della mappa (luogo e orario) che entra dall'alto, anche gli altri elementi di UI potrebbero entrare con un movimento. Ad esempio: pericolosità, provviste, inventario e character potrebbero entrare con un slide da sx; favore dei kham e ritirata stessa cosa ma da dx.



- ☐ prima del **messaggio di imboscata** si potrebbe mettere un'animazione (tipo qualcosa che sbuca dall'erba) e un sfx. Se voluto anche lo zoom. Passerebbe quindi prima qualche secondo e poi apparirebbe il messaggio e questo potrebbe entrare in scena con uno slide e non bruscamente.
- ☐ Idem per **accamparsi**. L'animazione dentro il tracker potrebbe fermarsi per indicare che il party è stanco e non riesce più ad avanzare.

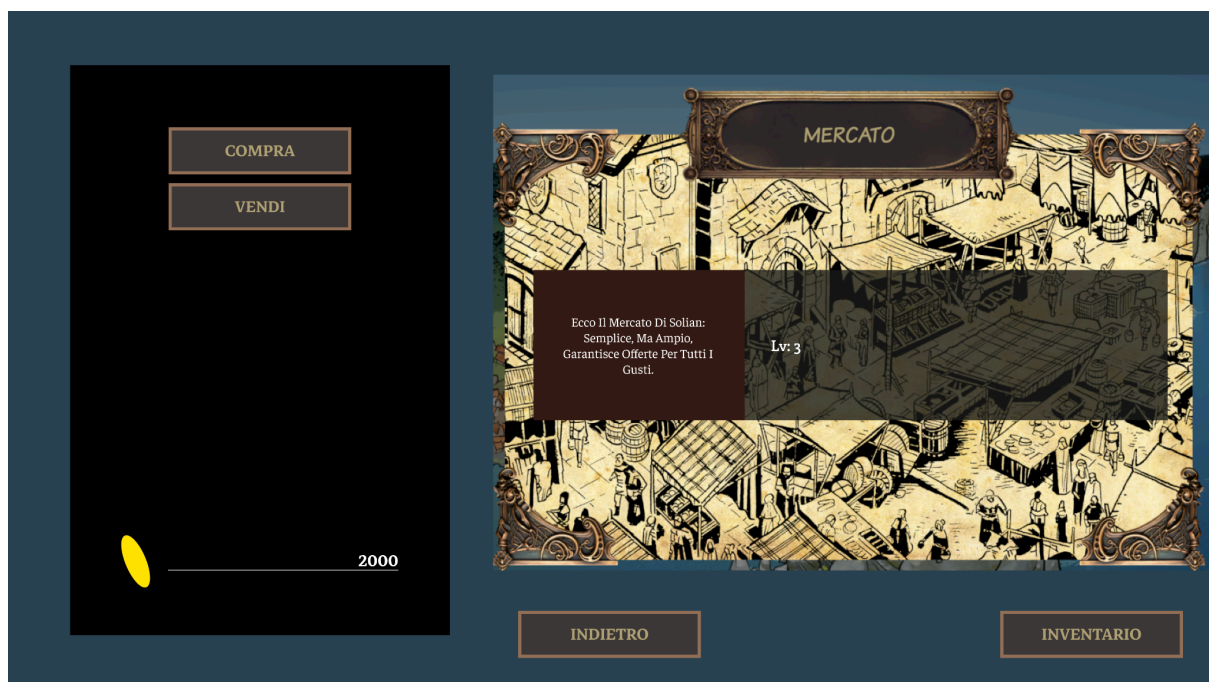
05-CityMapScene

☐ presentazione **menu aree della città**



Il menu con le voci potrebbe comparire da sotto il nome della città (a mo' pergamena che si srotola) con un suono apposito. Quando una voce viene cliccata il menu potrebbe riarrotolarsi e gli elementi della schermata della voce selezionata potrebbero comparire con uno slide (il menu da sx, l'immagine da dx e i bottoni dal basso). Nelle voci con solo un'immagine da mostrare si può pensare ad un'animazione diversa dallo slide classico (per esempio a comparsa).

Per il ritorno alla mappa la pergamena si riarrotola e si attiva la loading screen.



Entrare nel menu secondario

Per passare dal menu primario al secondario farei scorrere verso sx le voci del menu primario e farei scorrere dalla loro precedente dx le voci del menu secondario. Movimento contrario per quando si torna indietro.

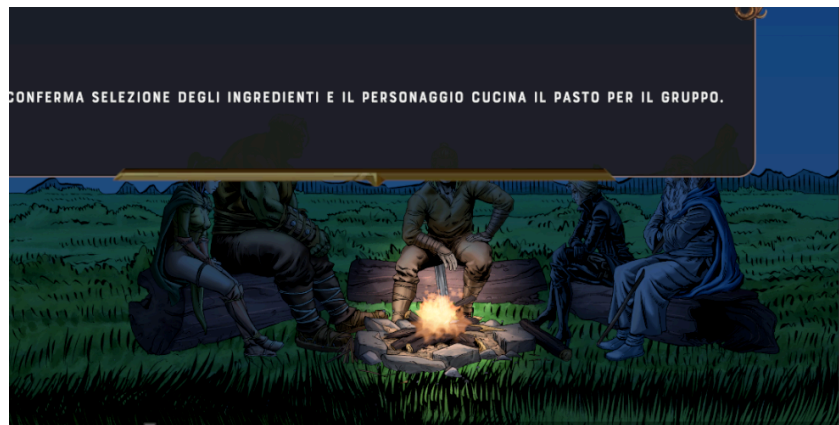
Oppure, un'altra idea: usare dissolvenze morbide (no verso il nero!)

AZIONI COME COMPARE/VENDERE/AGGIUSTARE

- ☐ animazione + sfx [...] (ora c'è sfx quando compri)

06-CampScene

- ☐ se è sera la luce del fuoco la farei più intensa per illuminare un po' i personaggi



- ☐ entrata in scena dei **componenti UI**

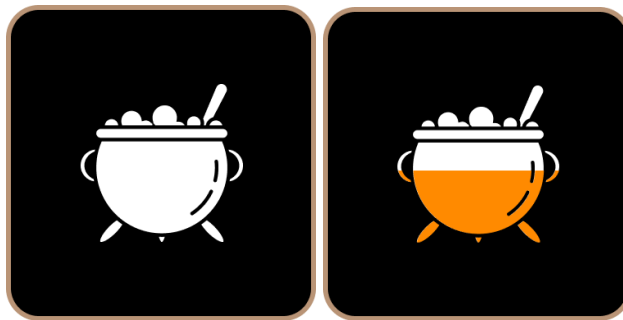


Il menu potrebbe entrare con uno slide da sx, i character dall'alto, i bottoni dal basso. Per i menu secondari vale la stessa cosa della CityMap: [Entrare nel menu secondario](#). L'info box per ogni voce potrebbe entrare in scena con uno slide più

veloce da dx ogni volta che si fa hover sulla voce e rimane fissa quando viene invece selezionata. Di conseguenza appare l'avviso che dice di scegliere il personaggio (metterei animazione con luce ad intermittenza sul bordo).

CUCINARE

- ☐ il **conto alla rovescia** lo sostituirei con una barra che si riempie man mano. Per renderlo più simpatico si potrebbe anche fare un'icona di un calderone con animazione del mestolo che continua a girare e le bolle che si muovono. La sprite parte con un colore e si riempie di un altro man mano che i tre secondi passano. Ancora di più sarebbe forte avere il calderone disegnato sul fuoco (nel disegno di background) che durante i tre secondi fa fiamme più alte e bolle. Infine appare il piatto e il disegno torna normale (calderone senza bolle e fiamme alte).



- ☐ il modo in cui compare il **piatto cucinato**

Siccome è il risultato di una creazione, aggiungerei un'animazione un po' magica tipo (video sul PC!):

- l'immagine del cibo fa un piccolo spin e un piccolo rimbalzo, avvolto in un alone bianco
- solo alone bianco che avvolge l'immagine brevemente e poi sparisce

e poi appaiono le informazioni.

- ☐ Qualche animazione si potrebbe mettere anche quando **si riparano/creano attrezzi** o quando **Alben usa gli incantesimi** per provocare effetti sui character (sarebbe forte vederlo nel disegno!). Se non possiamo muovere i personaggi aggiungerei degli aloni che magari partono dal personaggio che lancia l'incantesimo e si diffondono sugli altri indicando che l'effetto è stato provocato su di loro. Idem per quando cantano o giocano...

DORMIRE

quando clicco "vai a dormire" parte la sua musicchetta caratteristica ma mentre la loading screen è attiva. Io farei così invece:

- clicco su "vai a dormire"
- dissolvenza sul nero e i suoni si silenziano
- rimane sul nero (o magari fa transizione su un bel disegno con cielo notturno e stelle) e parte la musica
- (dissolvenza al nero di nuovo in caso si scelga il disegno)
- loading screen silenziosa
- ritorno alla mappa

09-DungeonScene



- ☐ come nel cucinare cibo, per le **azioni** di tagliare gli alberi, aprire i forzieri, eliminare trappole, etc... si potrebbe mettere un'animazione, un effetto. (ci sono già ma sono tutti uguali, io ne farei di diversi in base all'azione)
- ☐ se il giocatore prende **danno** con una trappola lo farei vedere con un flash rosso sul character o un'altra animazione

- ☐ se schiaccio “**attendi**” sarebbe bello mettere un'animazione che lo indica un po' come quando clicchi “cucina” nel camp. Non so ancora cosa però...
- ☐ quando si “analizza” mettere un'animazione di attesa [...]



- ☐ se il giocatore decide di combattere, quando entra nella **cella del nemico** potrebbe esserci un effetto (vfx + sfx). Se voluto anche lo zoom. Es: sfx= sguainare la spada, vfx = qualcosa che ricordi un colpo/scontro. Poi si entra nella scena di battaglia