

Глоссарий

Версия документа 0.2

Оглавление

Оглавление	1
История изменений документа	2
Выдержка из vision проекта	2
Концепт	3
Юзер-стори	4
Агенда	5
Интерфейсы	7
Функционал	10
Читы для QA	11
Настройки админки	12

История изменений документа

Версия	Дата изменения	Что поменялось
0.3	24.03.2021	Юрий Найденов (визионер) добавил настройки админки
0.2	24.03.2021	Добавлен функционал, расширена часть с описанием интерфейсов, добавлены агенды
0.1	08.03.2021	документ создан

Выдержка из vision проекта

- **Платформа распространения:** PC (Steam), Buy to play
- **Жанр игры:** Card game, Roguelike deckbuilder
- **Сеттинг:** кабинет психолога; современный мир, приближенный к реальности

Играя за психолога, вы помогаете людям с различными проблемами ментального здоровья. Завоюйте доверие ваших клиентов, исследуйте симптомы и разработайте план лечения в тактической карточной игре-симуляторе, где партии похожи на реальные случаи. Игра состоит из двух слоев: на одном проходят карточные партии, а на втором - случайные события в мире клиента, которые вводят новые модификаторы\карты, тем самым влияют на карточные партии. Цель игрока - пройти все партии, помочь клиентам и прокачаться/получить новые приемы/специализации как психотерапевту.

Ссылка на полный [vision](#)

Цель фичи

Ключевые принципы игры включают в себя связь с реальной психологией и образовательную составляющую для заинтересованных игроков.

Чтобы не отвлекать игроков во время карточных партий или прохождения сюжета, данные задачи решаются метой в виде глоссария.

Глоссарий:

1. Поясняет встречаемые в игре термины;
2. Приближает к реальности карточные партии-сессии, раскрывая названия карт и некоторые игровые механики, отражающие работу психолога;
3. Добавляет погружение в психологический сеттинг;
4. Выполняет образовательную функцию.

Концепт

В игре в одном из разделов игрового меню содержится глоссарий — список в алфавитном порядке понятий, встречаемых в игре, связанных с терапией и психологией. Список в виде вики-страницы, где по умолчанию все описания схлопнуты и видны только названия. По клику на название раскрывается описание и изображение (опционально).

Вызов глоссария по конкретному термину доступен также во время основного геймплея: правой кнопкой мыши по игровой карте или выделенному гиперссылкой слову в игровом тексте. В этом случае глоссарий открывается отдельным всплывающим окном, которое можно двигать/закрыть, не прерывая игру.

Часть текста глоссария используется во всплывающем пояснении к картам при наведении на карту курсором.

Информация по терминам в глоссарии раскрывается по мере открытия игроком соответствующего контента: прохождения сюжета, появления новых карт или механик.

Юзер-стори

После начала игры при первом упоминании термина в правой верхней части экрана меню подсвечивается иконка “G”. Всплывает окошко об обновлении Глоссария с вариантами действий:

- 1) Перейти в глоссарий
- 2) Игнорировать

Игрок игнорирует и играет дальше.

Во время карточной партии игрок видит пайл с закрытыми картами клиента. Игрок ходит методом наугад, промахивается, получает негативное последствие, снижается доверие, карта уходит в кладбище. Игрок наводит мышь на карту Клиента, видит рор-уп с описанием механики карты и цитатой из Глоссария. Игрок видит, что для данной карты нужно было применить конкретный метод. Игрок начинает смотреть mouse over своих карт, чтобы избежать нового промаха и снижения доверия. Игрок выбирает информационную карту и просматривает следующие карты в пайле клиента, среди них есть ключевая карта. Игрок наводит мышь и на ключевую карту, где видит, что при правильном методе взаимодействия он выиграет. Карта этого метода у него есть. Он ходит, но вмешивается Соппротивление и кладет сверху пайла другую карту, в итоге игрок снова промахивается. Он не понимает, что происходит, и боится полностью проиграть.

Перед следующим ходом он снова изучает карты и видит значок правой кнопки мыши. Игрок нажимает и открывается окно с полным текстом из Глоссария с соответствующим значком. Игрок читает главу Соппротивления и узнает, что Соппротивление может вмешаться в любой момент сессии/партии. Он также видит, что есть и другие защитные механизмы, которые пока что залочены.

Следующие ходы игрок продумывает с учетом возможного вмешательства Соппротивления. Игрок выигрывает партию и видит окно победы, где указана статистика, включая анлоки глоссария. Игрок видит, что есть прогресс по анлокам, ему интересно посмотреть, что поменялось в Глоссарии. Он заходит в основной раздел меню и видит, что за время со старта игры там уже открыто несколько терминов, но остальные пока что залочены. Игрок видит знакомые по игре элементы, которые были на картах.

Во время сюжетной части игры в текстах и диалогах описанные в глоссарии понятия выделены гиперссылкой. После клика на гиперссылку открывается окно с полным описанием термина (без картинки). Окно закрывается игроком.

При карточной партии при наведении на карту всплывает окно с кратким описанием и символом правой кнопки мыши и иконкой глоссария. При отведении курсора с карты окно исчезает.

При нажатии на карту правой кнопкой мыши открывается окно с полным описанием термина (без изображения). Окно закрывается пользователем по крестик

или повторным нажатием правой кнопкой мыши. Окно аналогично тому, что открывается по клику на гиперссылку.

Игрок также может открыть глоссарий при исследовании игрового меню: набора игровых колод, журнала, историй клиентов, настроек.

При выборе раздела меню Глоссарий открывается во весь экран в виде списка доступных терминов в алфавитном порядке. Новые термины подсвечиваются.

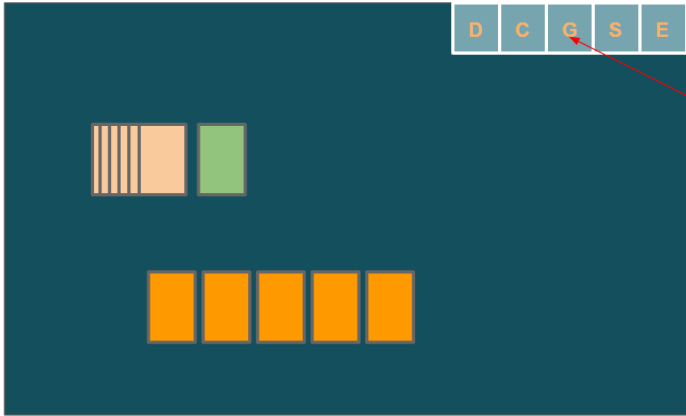
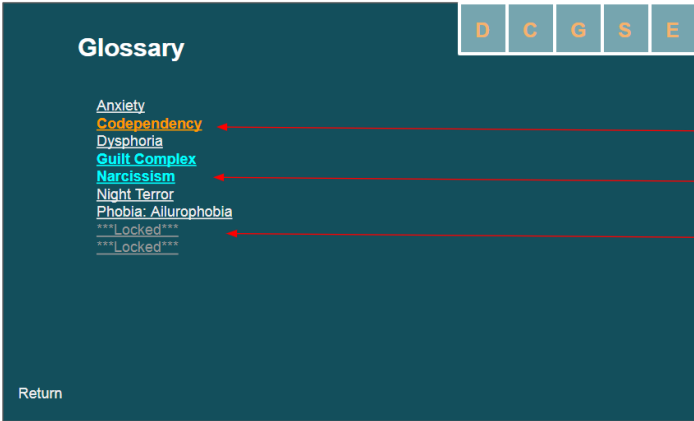
Агенда

Тип игрока	Агенда
Любители "открыть весь контент/выполнить все ачивки"	Мотивация открыть весь глоссарий через прохождение сюжета и набора карт, получить соответствующую ачивку. Прогресс анлока глоссария отображен в интерфейсе, недоступная информация скрыта. Мотивация использовать разные комбинации в карточных партиях (TBD)
Любитель почитать лор	Глоссарий доступен в любой момент игры, его можно беспрепятственно читать по желанию. Текст глоссария должен быть на хорошем литературном уровне, нескучным и без избытка ненужной информации.
Игрок, вовлеченный в сеттинг психологии	Желательна привязка к игровым механикам и событиям, чтобы глоссарий не выглядел оторванной от остальной игры фицей. Уровень подачи текста должен быть с учетом различий в бекграунде игроков: интересный и не очень сложный.
Игрок, желающий узнать значение термина (одного-двух и тд, но не весь лор), встретившегося в игре	Быстрый переход из текста или карты на проясняющее окно с текстом из глоссария. Открывать основной раздел меню и читать все остальное не требуется.
Игрок, не заинтересованный в дополнительных текстах	Глоссарий является опциональной частью мета геймплея. Раздел меню и окно с полным описанием открываются только по решению игрока. Уведомления об обновлениях можно отключить в настройках. Всплывающие при наведении на карты окна содержат сжатую информацию, необходимую для понимания механик
Игрок, заинтересованный в эффективной тактике	Глоссарий помогает находить наиболее эффективные взаимодействия с картами клиента и сопротивления.

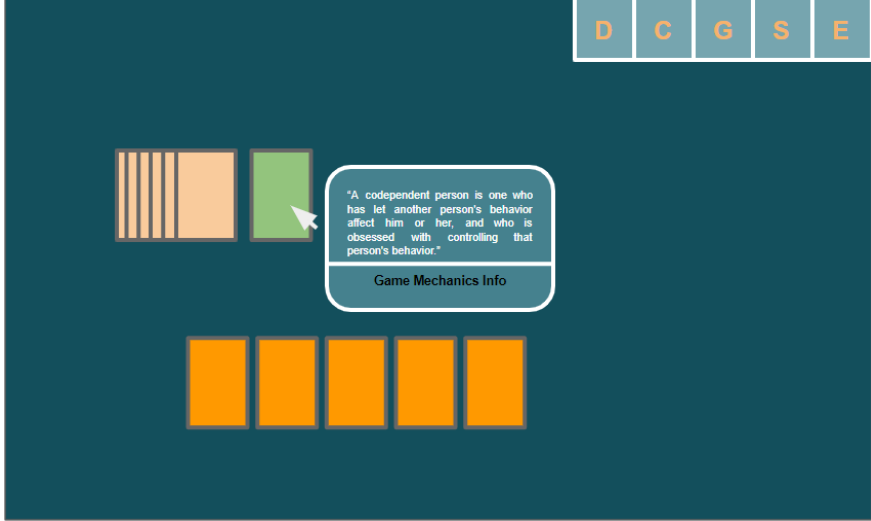
	Требует усложнения механики - TBD
Игрок, заинтересованный в наилучших концовках история для клиентов и самого Психолога	Глоссарий помогает находить варианты ответов / решений в процессе сюжета, которые влияют на концовки. TBD

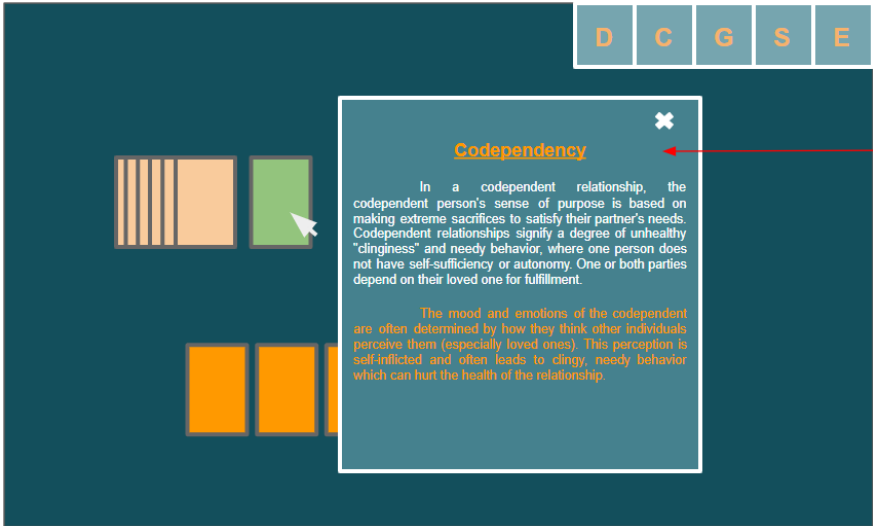
Интерфейсы

Так как на данный момент общий интерфейс игры находится на стадии разработки, то здесь приводится схематичное описание. Визуал и механика UI будут финализироваться и могут быть изменены после корректировок UI специв и программистов.

01	 Кнопка в меню	■ Во время игры Глоссарий доступен по соответствующей иконке в правой верхней части экрана ■ Игрок также может перейти в Глоссарий по клавише G
02	 New Item / New Content Completed Items Locked Items	■ Глоссарий открывается во весь экран ■ Список в виде вики-страницы, по умолчанию все описания схлопнуты и видны только названия. ■ Скрытые термины обозначаются серым Locked ■ Полностью открытые термины выделяются ■ Новые термины/новый контент подсвечиваются ■ Внизу в левой части экрана кнопка возврата

03	Glossary D C G S E Codependency Image (Text Example TBD) In a codependent relationship, the codependent person's sense of purpose is based on making extreme sacrifices to satisfy their partner's needs. Codependent relationships signify a degree of unhealthy "clinginess" and needy behavior, where one person does not have self-sufficiency or autonomy. One or both parties depend on their loved one for fulfillment. ***Locked*** Return	■ По клику на название раскрывается описание и изображение (опционально). ■ Закрытая информация обозначается серым locked ■ Внизу в левой части экрана кнопка возврата
04	Glossary D C G S E Codependency Image (Text Example TBD) In a codependent relationship, the codependent person's sense of purpose is based on making extreme sacrifices to satisfy their partner's needs. Codependent relationships signify a degree of unhealthy "clinginess" and needy behavior, where one person does not have self-sufficiency or autonomy. One or both parties depend on their loved one for fulfillment. The mood and emotions of the codependent are often determined by how they think other individuals perceive them (especially loved ones). This perception is self-inflicted and often leads to clingy, needy behavior which can hurt the health of the relationship. Return	■ Обновилось описание термина ■ Новый текст выделен для пользователя ■ После прочтения и выхода из Глоссария при следующем открытии Глоссария текст описания становится одинакового цвета, подсветка с заголовка снимается

05		■ После прочтения и выхода из Глоссария при следующем открытии Глоссария текст описания становится одинакового цвета, подсветка с заголовка снимается
06		■ При наведении на игровую карту всплывает окно с цитатой про элемент (реф. Griftlands) ■ На карте есть значок правой кнопки мыши для открытия полного описания ■ Уменьшенный кегель

07		■ Реф Griftlands с mouse over ■ Описание механики карты ■ Краткая цитата по элементу
08		■ При нажатии на карту правой кнопкой мыши открывается окно с полным описанием термина ■ Окно закрывается пользователем ■ В окне есть значок для перехода в Глоссарий ■ Окно приближено к размерам текстовой части основного глоссария, верстка та же

Функционал

У терминов в глоссарии есть 3 состояния: Locked, Unlocked и Complete.

Locked: элемент закрыт

Unlocked: элемент открыт, описание открыто частично

Complete: элемент открыт, описание открыто полностью

По умолчанию на старте игры весь список Locked. Термины не открываются.

По триггеру происходит смена состояния.

При первом срабатывании триггера для термина, который locked, его статус меняется на unlocked, и он открывается в Глоссарии. При срабатывании последующих триггеров, если в записи глоссария еще есть скрытые параграфы, они открываются. Когда весь текст открыт, запись становится Complete и учитывается в привязанной ачивке.

Определенные параграфы появляются в жестком порядке, что учитывается в расстановке их триггеров по игре. Часть параграфов может открываться без жесткого порядка, если триггеры зависят от действий игрока, нужно либо делать их последними в тексте, либо учесть в составлении текста по термину, TBD.

Варианты авто триггеров, условие выполняется автоматически независимо от действий игрока:

- появление элемента в игре в ходе сюжетной части вне вариативных настроек
- розыгрыш карты сопротивления (AI)

Условные триггеры, требующие конкретное действие игрока:

- выбор конкретного действия/варианта ответа в сюжетной части или диалоге (текст)
- открытие карты клиента в процессе карточной партии: карты истории, симптома, эмоций
- розыгрыш карты Психолога
- взаимодействие конкретной картой Психолога с конкретной картой клиента/сопротивления

Читы для QA

Какие новые читы понадобятся КуА чтобы проверять работу данной фичи:

- Чит на Unlock/Complete/Lock всего контента глоссария
- Чит на Unlock/Complete/Lock каждого из терминов глоссария
- Чит на получение ачивки за открытие глоссария

Настройки админки

№	Название параметра	Описание	Тип	Значение по умолчанию
0	Element_ID	Термин в глоссарии	int	-
1	Cards_IDs	Карты где встречается термин	array<int>	{0}
2	ImageGlossary	Картинка в записи глоссария	bytearray	0
3	TextGlossary	Текст в глоссарии	string	""
4	FontFamilyGlossary	Шрифт текста в глоссарии	string	"Open Sans"
5	FontColorGlossary	Цвет текста в глоссарии	string	000000
6	HeaderHighlightGlossaryOnOff	Вкл/выкл подсветка заголовка в глоссарии	bool	true
7	FontSizeGlossary	Размер текста в глоссарии	int	16
8	FontSizeShortDesc	Размер текста в кратком описании	int	13
9	FontFamilyeDesc	Шрифт текста в описании	string	"Open Sans"

10	FontColorDesc	Цвет текста в описании	string	“black”
11	TextShortDesc	Текст в в кратком описании	string	“”
12	TexFullDesc	Текст в полном описании	string	“”
13	TextSizeFullDesc	Размер текста в полном описании	int	15
14	FullDescOnOff	Вкл/выкл полного описания по правой кнопке мышки	bool	true
15	ShortDescOnOff	Вкл/выкл краткого описания по наведению мышки	bool	true
16	ImageGlossaryOnOff	Вкл/выкл изображения в глоссарии	bool	true