

Unity Interfaz

Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos

Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA

Interfaz

No diegético

No se encuentra en la historia, ni en el escenario, pero están ahí, como los puntos que va acumulando el jugador durante un recorrido, pero estos no interrumpen el desarrollo del juego, es decir, que estos pueden decir que el jugador va alcanzando metas o perdiendo vida, sin que interrumpa la acción del avatar, generalmente usados en juegos de movilidad rápida como Mario Bros o, por ejemplo, un mapa flotante, que se activa para observar donde se encuentra ubicado el avatar. La siguiente figura muestra un ejemplo:

Figura 1

Mapa no diegético



Nota. Ejemplo interfaz no diegético. Interfaceingame (2019).

Diegético

Hace parte de la historia y parte del escenario, son esos elementos que el usuario es consciente que se encuentran ahí y que hacen parte clara de la historia, por ejemplo, un velocímetro muestra a qué velocidad va el carro que va manejando, y si se ven también los daños que se le están causando al coche, mostrando, por ejemplo, un color rojo donde se ha deteriorado el auto, y salta una alarma roja diciendo que el auto se va a destruir o un indicador que pronto se quedará sin gasolina. En la siguiente figura se puede ver este concepto.

Figura 2

Velocímetro diegético



Nota. Ejemplo interfaz diegética. Bowers (2019).

Espacial

No se encuentra en la historia pero sí en el escenario. Los espaciales no son parte de la historia, pero son ayudantes que sí se encuentran en el juego, son ayudantes que permiten al usuario tener certeza de lo que están haciendo y no perder la inmersión en el juego, pero no aparecen constantemente, solo cuando son necesarios y ayudan al jugador a ubicarse en el escenario, como una guía en el piso que indica a un conductor hacia donde debe girar, una etiqueta o un objeto que indica qué elemento es, evitando así que el jugador pierda tiempo tratando de adivinar. A continuación, se muestra en la figura un ejemplo:

Figura 3
Espacial indicaciones flechas

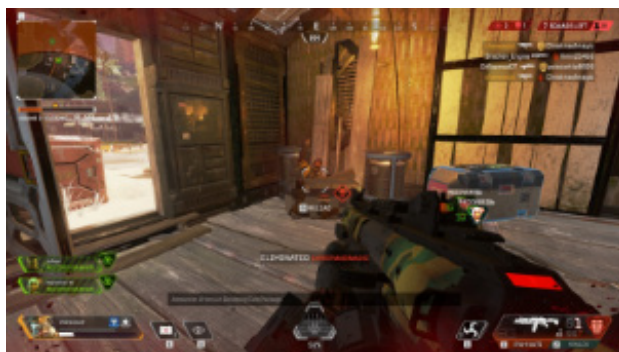


Nota. Ejemplo interfaz espacial. Interfaceingame (2019).

Meta

Existen en la historia del juego, pero no en el escenario. Los metacomponentes están presentes, pero de una forma sutil que el jugador a veces no sabe si están, por ejemplo, cae sangre en la pantalla, se mueve el escenario cuando reciben un golpe, la cámara se pone borrosa, se quiebra un vidrio en la pantalla o se pone la pantalla de color rojo. La siguiente figura muestra un ejemplo de la interfaz:

Figura 4
Metasangre



Nota. Ejemplo interfaz meta. Interfaceingame (2019).

Además de los elementos UI que hay durante el juego, también se encuentra la interfaz de bienvenida, donde se podrá tener acceso a diferente información. El principal es el de bienvenida donde se muestra la carátula principal del juego, su nombre y logo, como se muestra en la siguiente figura:

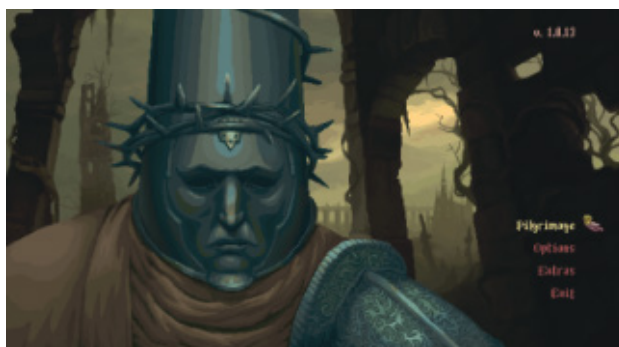
Figura 5
Portada



Nota. Ejemplo interfaz de bienvenida. Interfaceingame (2019).

En el menú principal se encuentran las opciones generales del juego, cómo iniciarlo, crear una partida nueva, cargar una partida anterior, ir al submenú de opciones, créditos, salir del juego, entre otros. Como se muestra en la siguiente figura:

Figura 6
Menú principal



Nota. Ejemplo interfaz principal. Interfaceingame (2019).

En los créditos se da el reconocimiento a todas las personas que trabajaron en su desarrollo, como escritores, ilustradores, diseñadores, programadores, directores, productores, músicos, entre otros. A continuación se muestra un ejemplo:

Figura 7
Créditos



Nota. Ejemplo interfaz créditos. Interfaceingame (2019).

Otro menú que se puede observar es el inventario que posee el jugador, este se puede ver durante el juego, como se muestra a continuación:

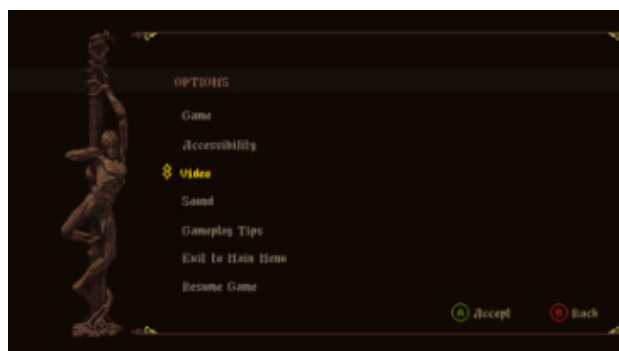
Figura 8
Inventario



Nota. Ejemplo interfaz inventario. Interfaceingame (2019).

Las opciones son un submenú, que da la posibilidad de acceder a otros apartados como el video, el sonido, los controles, entre otros elementos importantes para realizar ajustes. La siguiente figura ilustra un ejemplo:

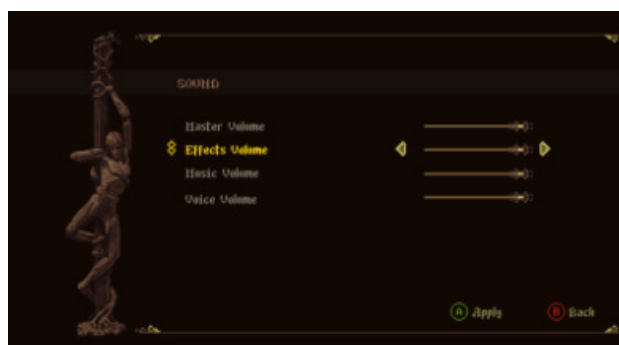
Figura 9
Menú de opciones



Nota. Ejemplo interfaz opciones. Interfaceingame (2019).

En el submenú de sonido se encuentran ajustes a los sonidos generales, efectos de sonidos, música, voces de los personajes e incluso, la posibilidad de apagar totalmente el sonido, bajar o subir el volumen, como se muestra a continuación en la figura:

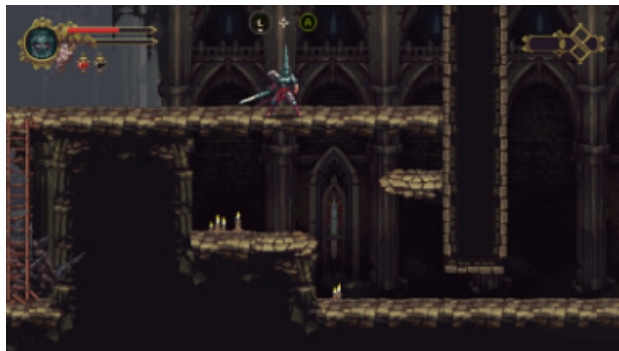
Figura 10
Submenú sonido



Nota. Ejemplo interfaz sonido. Interfaceingame (2019).

Adicionalmente, se tiene un menú donde se puede encontrar un tutorial que enseña las mecánicas del juego, cómo se puede caminar, correr, saltar, atacar; y cómo se puede interactuar con elementos de la interfaz y acceder a esos elementos ocultos, como lo muestra la siguiente figura:

Figura 11
Tutorial



Nota. Ejemplo interfaz tutorial. Interfaceingame (2019).

