



LABORATORIO 8

Vídeo Juegos, Programación, Diseño
Menús e Interfaz de Juego

1. Pre-Laboratorio

Por hacer.

2. Introducción



Figura 1: Menu de Inicio del video juego *Dishonored*

Los vídeo juegos durante su ejecución presentan variados sistemas de interfaces, menús y pantallas de información al usuario, en la mayoría de los casos los juegos presentan como mínimo una pantalla de inicio con la opción de empezar el juego y salir de el mismo, otro menús muy común es el menú de opciones en el cual se presentan una variedad de personalificaciones sobre ciertos parametros del juego [1].

Es usual que en plataformas como el computador personal se presenten mayor numero de opciones en el menú de opciones tales como opciones gráficas y de performance debido a la variada cantidad de configuraciones de hardware, en otras plataformas como las consolas es común que solo se presenten modificaciones sobre el audio del juego, dificultad o re-configuración de los controles de juego.

3. Interfaces Comunes

3.1. Menu de Inicio

3.2. Menu de Opciones

3.3. Menu de Partidas (*Save Games*)

3.4. HUD (*Heads-Up Display*)

3.5. Creditos

4. Actividad

Por hacer.

Referencias

- [1] GIANTBOMB, C. Options Menu: Concept. <http://www.giantbomb.com/options-menu/3015-6644/>, 2014.