

Interfaz de usuario: Tema 5

Máster en Programación de Videojuegos



Ignacio Martínez Rodríguez

Curso 2013-2014

Contenido

Tema 5: GUIs para videojuegos

- Descripción
- Características
- GUIs en los juegos
 - Splash screen
 - Menú principal
 - Pantallas de carga
 - HUD
 - Menú in-game

Descripción

Las GUIs en los videojuegos son toda información complementaria que se presenta al usuario de una manera no es parte del mundo del juego.

A veces responden a eventos de entrada generados por el usuario para modificar el estado del juego, como es el caso de los menús.

También pueden ser simplemente una manera de mostrar información al jugador (energía, munición, etc...)

Características

- **Intuitiva:** capaz de ser usado por cualquier jugador independientemente de su experiencia.
- **Eficiente:** a la hora de realizar tareas repetitivas especialmente.
- **Simple:** en general, no sobrecargar al jugador con demasiada información.
- **Estética:** porque los juegos tienen que entrar por los ojos!
- **Localizable:** no sólo los textos, también los assets.

Splash screen

- Puede ser una pantalla estática o un video.
- Las pantallas estáticas son un simple sprite que ocupa toda la pantalla.
- Si queremos que tenga un fundido, se suele hacer tintando el color de los vértices de la imagen o sprite, empezando en negro (0) y en un periodo de tiempo aumentando su valor hacia el blanco (255).

Splash screen

RGB(0,0,0)



RGB(80,80,80)



RGB(255,255,255)



RGB(160,160,160)



Splash screen

- Si es un video, normalmente se usa una librería específica de reproducción de videos propia de la plataforma o alguna comercial como Bink Video de Rad Game Tools.

Menú principal

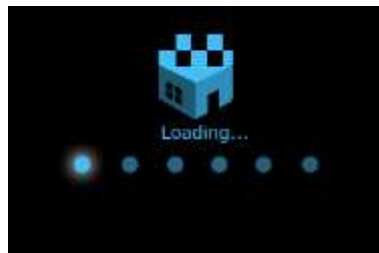
- Consiste en una serie de **pantallas** enlazadas mediante botones.
- Suelen tener un fondo, que es un sprite, y una serie de botones que nos llevan a otras pantallas.
- Además de botones puede haber otro tipo de controles, como check boxes, sliders, etc...

Menú principal



Pantalla de carga

- Durante la carga de cada fase/nivel puede ser deseable el presentar una pantalla en que indique de alguna manera que se está produciendo dicha carga.
- Puede ser desde una barra de progreso, un reloj que gire, o un simple texto.
- Es recomendable que algún elemento de esta pantalla sea dinámico para indicar al usuario que el juego no está congelado.



HUD

- Se llama **HUD** (del inglés: "Head-Up Display") a la información que en todo momento se muestra en pantalla durante la partida, generalmente en forma de iconos y números.
- El HUD suele mostrar el número de vidas, puntos, nivel de salud y armadura, mini-mapa etc. dependiendo del juego.
- Muchos de los elementos más sencillos del HUD se podrían crear con sprites y textos, pero es conveniente que estén integrados en nuestra GUI para reutilizar código y sistemas que ya hemos creado.

HUD

- Un HUD sencillo como el de un juego de coches que no requiere interacción, es todo sprites y textos:



HUD

En algunos juegos más complejos nuestro HUD requiere de interacción compleja por parte del usuario:



Menú in-game

- Similar al menú principal pero con la diferencia de normalmente requieren que se pause el juego, por eso se suelen separar en procesos del motor diferentes.

