

DIW TAREA TEMA 4

PROYECTO RPG

Diseño Inicial de Interfaz de Usuario

En este documento se explicará el funcionamiento de la primera versión del diseño de interfaz del proyecto de juego RPG y el porqué de ciertas decisiones de diseño.

Imagen del diseño:



Toda la página existe en una única pantalla, y el CSS está ajustado para que la página no genere en ningún momento una barra de desplazamiento vertical para que no haya falta desplazarse y se pueda ver toda la información del juego en la misma pantalla en todo momento.

Los colores están inspirados en la paleta de colores de la interfaz del juego *Baldur's Gate 3*, aunque están sujetos a cambio y seguramente haya que ajustar los niveles de saturación o brillo de los colores.

Header

En la sección de arriba del todo se encuentra el título del juego junto con una barra de navegación con las opciones de guardar y cargar partida. También hay un botón para acceder a una sección de ayuda en la cual se explica el funcionamiento del juego. Tanto los iconos como el título del juego se van a cambiar en cuanto el proyecto avance más y la visión del diseño sea más clara.

Main

En primer lugar, inserté la imagen que se encuentra en el fondo de la página. Desde un principio pensé en este diseño en el cual los elementos de la interfaz están por encima de una imagen de fondo que representa la ubicación del personaje en el juego. Esta imagen está pensada para que vaya cambiando según la ubicación.

Superpuesta a la imagen que indica la ubicación, se encuentra la imagen correspondiente al enemigo/criatura con la que se encuentre el personaje en cada zona. Es una imagen en formato .png para que pueda estar superpuesta a otra imagen sin taparla. Esta imagen irá cambiando según el enemigo que haya, y también cambiará de tamaño dependiendo de si el enemigo es el jefe final o un enemigo normal.

Conseguí superponer las imágenes usando la propiedad de CSS de position: absolute / position: relative y ajustando las distancias para que todo encaje.

Sección de información

En la sección de la información se encuentran todos los datos del personaje que controla el jugador junto con los del enemigo. En un principio tenía pensado juntarlos en el espacio en el que ahora mismo sólo están los del héroe, pero el contenido estaría demasiado juntos y habría poco espacio libre. Por eso decidí separarlo y poner la información del enemigo sobre la imagen de fondo en una sección transparente. Tuve en cuenta que el color del fondo podría hacer difícil de leer el texto, así que añadí un leve efecto de sombra en el texto. Debajo del nombre del enemigo se especifica el tipo, que será de varios tipos y podrá cambiar de color dependiendo del tipo en cuestión.

La sección con la información del héroe incluye todos sus atributos (donde pone héroe iría su nombre) en una lista excepto los valores del dinero y la cantidad de pociones, que aparecen más abajo. Decidí separarlos ya que no son tanto atributos sino objetos, y pensé que en una versión futura podría añadir un botón con el que acceder al inventario.

En el videojuego Hades 2, casi toda la interfaz está compuesta de iconos y dibujos, prescindiendo casi por completo de texto siempre que no sea necesario. Me gustó esta idea y decidí representar las pociones y el dinero únicamente con iconos, ya que creo que se puede entender fácilmente lo que representa sin necesidad de texto. En un futuro también podría añadir iconos a cada atributo, aunque sin eliminar el texto, sólo para hacerlo más reconocible visualmente.

Aunque en esta versión todavía no está implementado, pensé en hacer que, al pasar el cursor por encima de un atributo, apareciese una tarjeta con información de este atributo a modo de ayuda, y que también mostrase cómo se calculó ese atributo (ejemplo: 14 (Fuerza base) + 2 (Espada)).

Para usar una poción, se podría usar este mismo sistema: al pasar el ratón por encima aparecería una tarjeta con toda la información necesaria junto a un botón visible en el que ponga "Usar poción".

Sección de comandos

En esta sección se encuentra el campo con la etiqueta input en la que el jugador insertará comandos para interactuar con el juego junto a una lista de eventos en una sección con desplazamiento vertical. Los eventos serían ordenados según el momento en el que ocurrieron, construyendo una especie de historial con todos los eventos del juego. En el historial también aparecerían las descripciones de las ubicaciones y los enemigos.

Los eventos incluirían desde las acciones del jugador, como las acciones de los enemigos. En general, incluiría información que no se pueda transmitir visualmente o con otro menú distinto.-

Menú de desplazamiento

A la derecha del todo de la página se encuentra el menú con el cual el jugador podrá moverse por las diferentes ubicaciones del juego. Está diseñado como la disposición de botones clásica de la mayoría de mandos de videoconsola para que le resulte más fácil al usuario adaptarse.

El menú fue construido usando grid en el archivo CSS de manera que se creara un panel de 9 huecos, dejando 5 libres en las esquinas y el centro, mientras que los otros 4 alojan los botones direccionales. Los botones usan un simple carácter de una flecha y me gustaría cambiarlo por una imagen para dar un aspecto más pulido. Para generar el círculo, simplemente usé "border-radius: 100%", algo que había usado con anterioridad en otro proyecto de clase.

Le añadí un efecto de gradiente al menú para que tuviera una apariencia más de esfera, creando un aspecto más realista que recuerda a un mando. Sin embargo, no conseguí que el efecto saliese como me gustaría, así que en un futuro me gustaría rediseñarlo para que quedase más profesional y no tan simple.

Conclusión

El diseño de la página trata de integrar la complejidad de un juego de rol junto a la simpleza que requiere una página web bien diseñada. Por ello, este diseño inicial está sujeto a cambios en el futuro según vaya avanzando el proyecto y surjan nuevas necesidades o cambios en el funcionamiento.

Hay muchas funcionalidades sin implementar todavía, pero el diseño está adaptado para acomodar lo más fácilmente posible estas nuevas funciones que se añadirán en el futuro.

Fuentes que se usaron para crear el diseño:

- [CSS Font Border - GeeksforGeeks](#)
- [AI Image Editor - Pixelcut](#)
- [html - Make the image go behind the text and keep it in center using CSS - Stack Overflow](#)
- [html - Apply Border-Radius To Scrollbars with CSS - Stack Overflow](#)
- [CSS: Cascading Style Sheets | MDN](#)
- [Browse Fonts - Google Fonts](#)
- [CSS Tutorial](#)
- <https://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory>
- <https://www.freepik.com/author/jemastock#uuid=6d3b89b3-cfd7-4240-bd3d-c9166f58130a>
- <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Dragon>