

4.1 User Interface

...

La comunicación de gameplay



Breve Introducción del concepto UI/UX

UI

- Interfaz gráfica
- Comunicación de sistemas
- Similar a HUD (Heads-up Display)
 - Concepto de aviones militares
 - Tomado de primeros videojuegos
- ¿Cómo comunicamos el juego a través de la interfaz gráfica?

UX

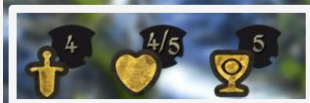
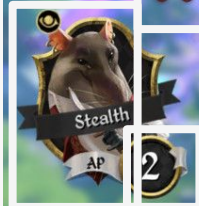
- Experiencia de juego
- Usabilidad y HCI
 - Conceptos de Software Dev
- Se une con Psicología
 - Memoria
 - Atención
 - Percepción
- ¿Cómo podemos medir de manera objetiva la experiencia del juego?

Conceptos muy cercanos, pero no son lo mismo.

User Interface

La comunicación del Gameplay

- **Comunica** los estados de gameplay a través de la interfaz.
 - *Interfaz*: dispositivo que permite la **comunicación** entre dos sistemas
 - Game system
 - User's nervous system
-





NEW CONTENT UNLOCKED!



Wyld Chest

Dismiss

Open Chest

**Contraste de
colores**

**Distinta función;
Distinto estilo.**

Categorías

1. Gameplay vs. Menu
2. Interactiva vs. Comunicativa
3. No diegética vs. Diegética vs. Espacial vs. Meta

Gameplay

- Se muestra en el espacio de juego.
- Comunica estados de juego.
- Permite afectar estados y elementos de gameplay.

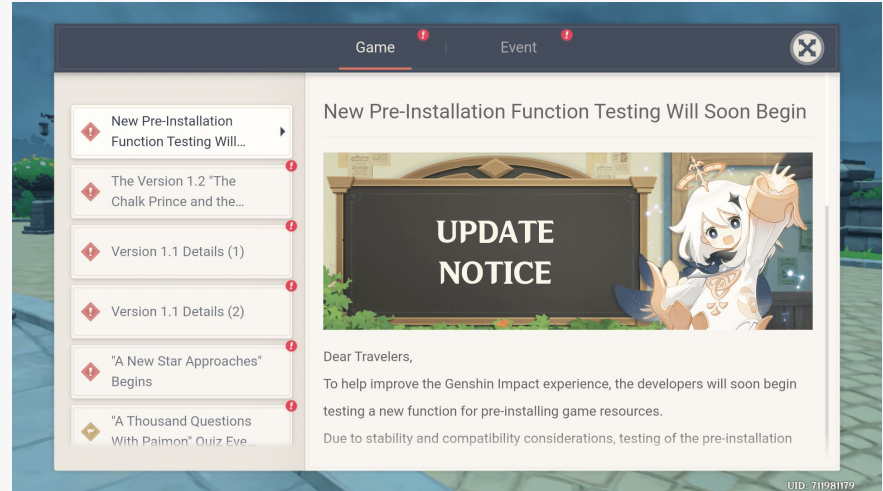
Menu

- Menus previos al juego.
 - Pop-ups (modals) desde gameplay.
 - Pueden afectar gameplay
 - Pueden comunicar estados de gameplay
 - Navegación entre pantallas.
 - Selección de opciones.
 - (Generalmente) pausa gameplay.
 - Comunicación dev/player
-

Gameplay



Menu



Gameplay



Menu



Interactiva

- Reacciona al input del jugador.
- Puede:
 - Abrir menu
 - Tooltip - dar información
 - Realizar acción de gameplay
 - Etc.

Comunicativa

- Actualiza estados.
 - No reacciona al input del jugador.
 - Rol netamente comunicativo.
-



Go to the location designated by Amber

▲ Up 100m

Obtained



Mora × 300

interface



Silver Sword



Enhancement Ore



Fine Enhancement Ore

Paimon

Paimon is his travel buddy, helping him to find his sister.

Lv. 1

793 / 793



UID: 711981179



Bow / Sharpshooter's Oath



40465



◆ Details

◆ Enhance

◆ Refine



Lv. 1

+8

+9000

0/275

EXP



Base ATK

39



62 ↑



CRIT DMG

10.2%



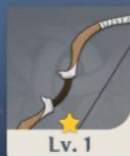
11.9% ↑

Enhancement Materials

1-Star Materials



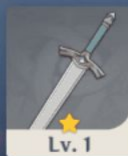
Auto Add



Lv. 1



Lv. 1



Lv. 1



18/18



--



--

Required 900



900



Enhance

UID: 71176117

No Diegético

- En la **historia** del juego? **NO**
- En el **espacio** del juego? **NO**

Espacial

- En la **historia** del juego? **NO**
- En el **espacio** del juego? **SI**

Meta

- En la **historia** del juego? **SI**
- En el **espacio** del juego? **NO**

Diegético

- En la **historia** del juego? **SI**
- En el **espacio** del juego? **SI**

Guía Definitiva de 4 tipos de UI

<https://www.toptal.com/designers/gui/game-ui>

No Diegético

- En la **historia** del juego? **NO**
- En el **espacio** del juego? **NO**

Espacial

- En la **historia** del juego? **NO**
- En el **espacio** del juego? **SI**

Meta

- En la **historia** del juego? **SI**
- En el **espacio** del juego? **NO**

Diegético

- En la **historia** del juego? **SI**
- En el **espacio** del juego? **SI**

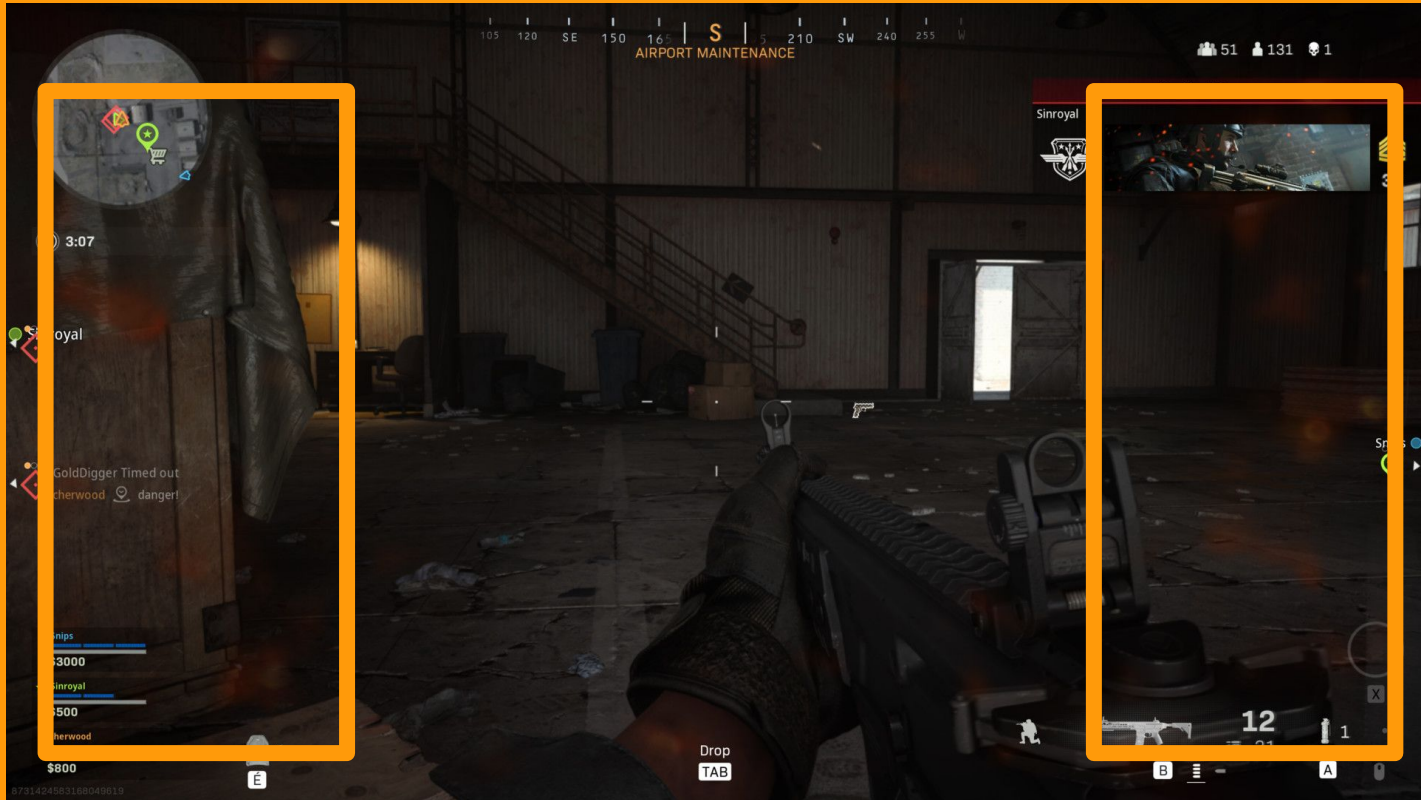
No Diegético



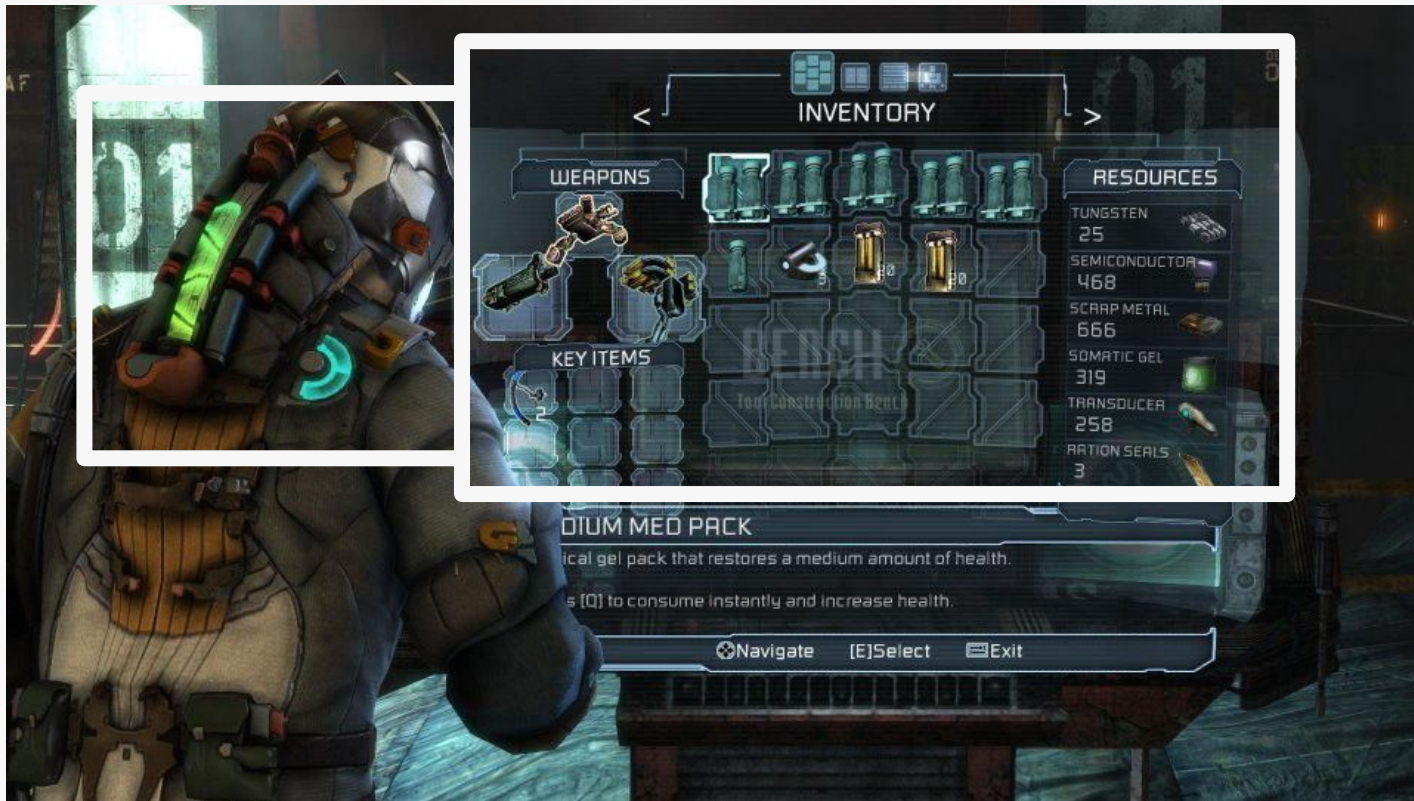
Espacial



Meta



Diegético



Misión: Crear una UI para un juego de cartas con los siguientes parámetros

~25 minutos

“Parameters UI” Instrucciones:

- Tenemos Humanos y Zombies
- El jugador ocupa a los humanos y el “sistema” ocupa al zombie.
- ¿Cómo mostrar esos parámetros? Diegetic/Non-diegetic, etc.
- **Se pueden (se anima a) cambiar los valores de los parámetros.**
- Usar tamaño de cartas de póker 2.5 x 3.5 in (~7 x 9 cm)
- **Bonus:** Considerar usar y nombrar referencias de juegos para crear la interfaz.
 - <https://interfaceingame.com/>

Parámetros a considerar

Name: Josh
Allegiance: Human
Attack: $10 + 1d6$
Defense: $8 + 1d8$
Damage: $3 + 1d4$
Life: 10
Stamina: 45
Run speed: 12
Special ability: can attack twice if stamina is above 75%

Character



- Atacar
- Correr

Enemy



- Atacar
- Correr

Atacar
↔
Attack $\geq$ Enemy Defense

Name: Zombie
Allegiance: Zombie
Attack: $6 + 1d8$
Defense: $3 + 2d4$
Damage: $2 + 1d6$
Life: 20
Stamina: ---
Run speed: 15
Special ability: If kill Human, other will change allegiance to Zombie.

If (allegiance == Zombie)
{ name = Zombie; }