

Podstawy programowania gier

Wykład 10: UI/UX w Grach Komputerowych

Mgr inż. Staniszewski Hubert

Czym jest UI i UX

User Interface (UI)	User Experience (UX)
Interfejs użytkownika w grach, który umożliwia interakcję gracza z grą.	Całościowe odczucie, jakie gracz wynosi z korzystania z interfejsu i mechanik gry.

Przykłady różnic

User Interface (UI)	User Experience (UX)
Okno ekwipunku	Jak szybko gracz odnajduje się w ekwipunku i jak przyjemnie mu się z niego korzysta.

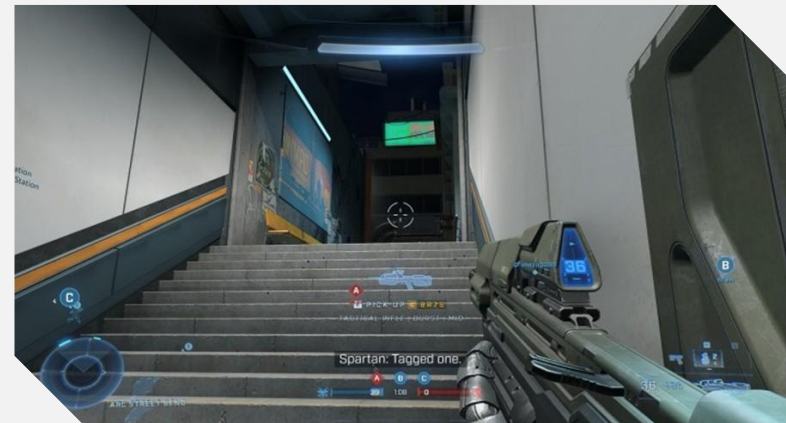
Znaczenie UI/UX w grach

UI i UX to dwa różne, ale wzajemnie powiązane elementy wpływające na interakcję gracza z grą i jego odczucia podczas rozgrywki.



Dlaczego UI jest ważne ?

- Dobrze zaprojektowane UI pozwala graczowi szybko zrozumieć co się dzieje w grze.
- Jeśli UI jest zbyt skomplikowane, gracz może czuć się zagubiony, co psuje doświadczenie gry.
- Przejrzyste i intuicyjne menu pozwala pomaga w szybkim dostępie do opcji i ustawień.
- UI powinien być estetyczny i dopasowany do stylu gry, aby podkreślić jej klimat.



Dlaczego UX jest ważne ?

- Wpływa na to, jak łatwo i naturalnie gracz może zrozumieć mechaniki gry.
- Dobrze zaprojektowane UX sprawia, że chce kontynuować grę, bo interakcja z nią jest przyjemna i satysfakcjonująca.
- UX odpowiada za płynne przejścia między poziomami trudności, nagrody za postępy czy sposób przedstawienia fabuły.
- UX Zapobiega problemom, które mogłyby zniechęcić gracza, np. trudność w odnalezieniu funkcji w menu.



Zasady projektowania UI w grach

Zasady projektowania UI w grach

1. Minimalizm i czytelność
2. Hierarchia wizualna
3. Dostosowanie do gatunku gry
4. Spójność wizualna
5. Responsywność i intuicja interfejsu



Minimalizm i czytelność

UI powinien prezentować tylko najistotniejsze informacje, unikając przeciążenia ekranu nadmiarem elementów. Nadmiar danych może dezorientować gracza zwłaszcza w dynamicznych grach.



Hierarchia wizualna

UI powinien prezentować tylko najistotniejsze informacje, unikając przeciążenia ekranu nadmiarem elementów. Nadmiar danych może dezorientować gracza zwłaszcza w dynamicznych grach.



Dostosowanie do gatunku gry

Każdy gatunek gry ma swoje specyficzne potrzeby, jeśli chodzi o UI.
Projektant musi zrozumieć wymagania gry i dostosować interfejs.



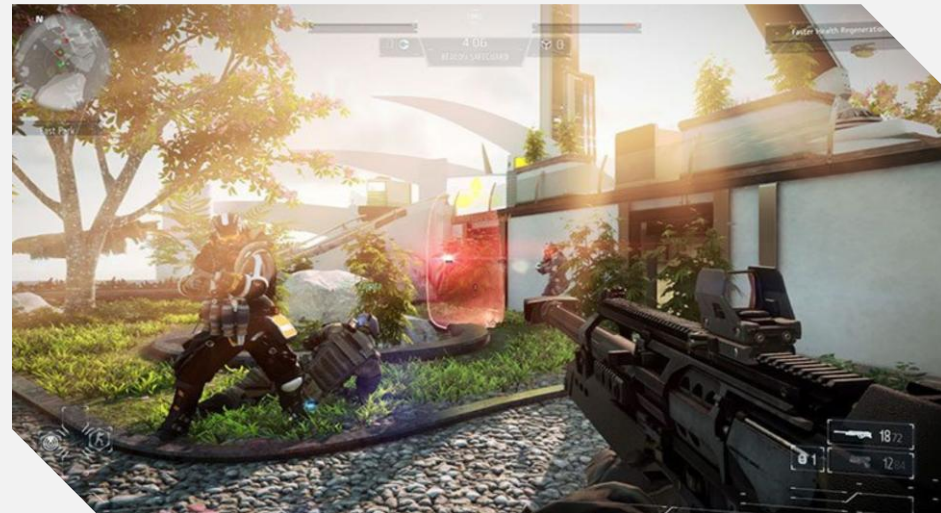
Spójność wizualna

Wszystkie elementy UI muszą być stylistycznie dopasowane do tematyki gry. Spójność wizualna sprawia, że interfejs wydaje się naturalny i część świata gry.



Zasady projektowania UX w grach

1. Płynność nawigacji
2. Informacja zwrotna
3. Dostępność
4. Motywacja gracza



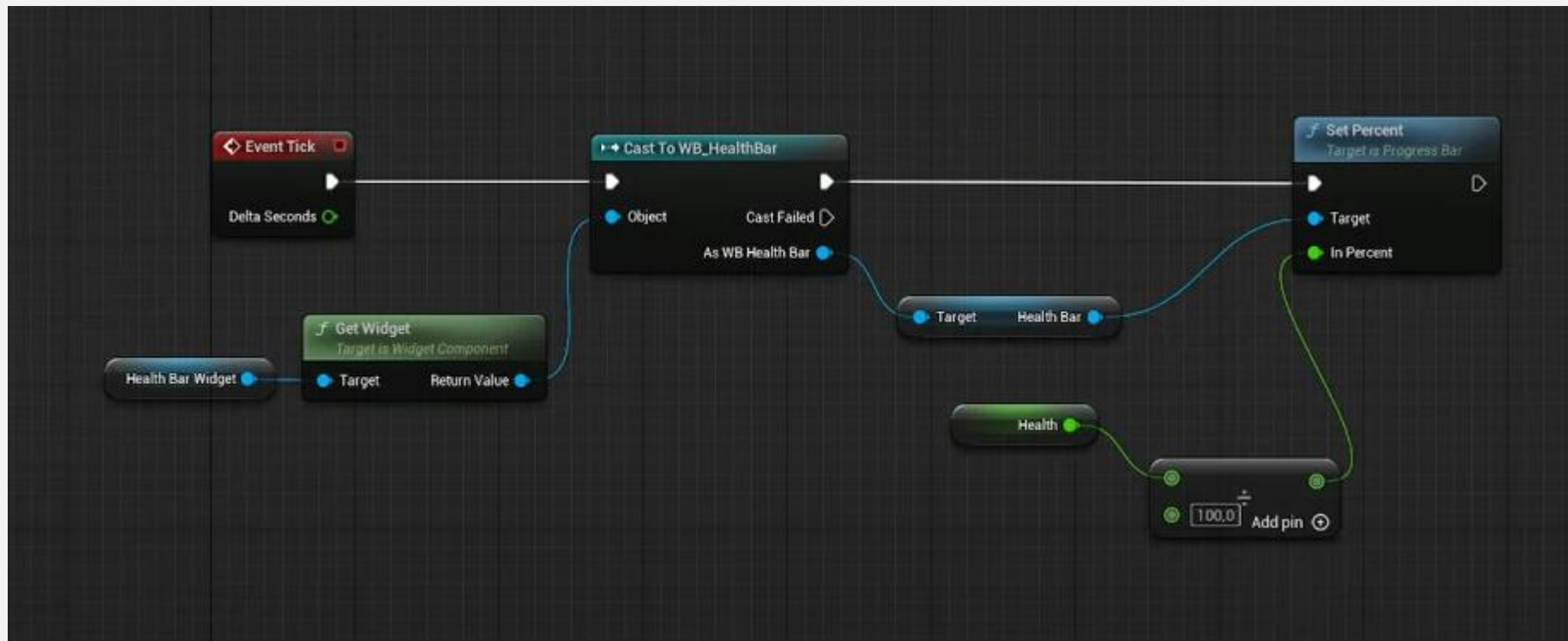
Zasady projektowania UX w grach

Płynność nawigacji	Informacja Zwrotna	Dostępność	Motywacja gracza
Menu powinno być intuicyjne z wyraźnymi ścieżkami	Reakcja interfejsu na akcje gracza	Projektowanie interfejsów dla szerokiej grupy odbiorców	Źle zaprojektowane interfejsy zniechęcają do interakcji a czasem do grania

Tworzenie UI w Unreal Engine

1. Utwórz widget Blueprint
2. Dodaj elementy
 1. Zaczynij od dodania **Canvas Panel** – jest to Podstawa UI
 2. Dodawanie reszty komponentów takich jak: **Button, Text, Image** lub **Progress Bar**
 3. W przypadku kiedy, elementy mają się zmieniać nie zapomnij zaznaczyć aby były zmienną do wykorzystania
3. Stylizacja i układ
 1. Ustawienia wyglądu
 2. Organizacja za pomocą elementów **Grid Panel** i **Horizontal Box**
4. Logika UI
 1. Przejdź do **Level Blueprint** lub **Gamemode**
 2. Dodaj węzły **Create Blueprint** oraz **Add to Viewport**
 3. Dodaj opcjonalną obsługę kliknięć przycisków za pomocą eventów.

Dynamiczna aktualizacja UI



Pytania ?

Dziękuję za uwagę