

LA INTERFAZ EN LOS VIDEOJUEGOS COMO GENERADORA DE SENTIDO

Tomas Dos Santos

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

Títular

Federico Joselevich Puiggrós

Ayudantes

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



Índice:

• Resumen -----	2
• Palabras Claves -----	3
• Introducción -----	3
• -Temas de Investigación -----	3
• Antecedentes y Marco Teórico -----	3
• -Videojuegos para relacionarse con la computación-----	3
• Relevancia del tema-----	4
• -Interfaz, computación Ubicua y géneros -----	4
• -Clasificación de interfaces -----	5
• -Indicadores Principales -----	6
• -Usuarios -----	7
• Objetivo -----	7
• Hipótesis -----	7
• Metodología -----	7
• Resultados -----	8
• Conclusiones -----	12
• Bibliografía -----	14

Resumen:

Las interfaces dentro de los videojuegos son fundamentales porque son la manera en que el usuario se relaciona con el mismo. Principalmente dentro de mi investigación, analizaré la relación que hay entre usuario y su entorno para dilucidar que genera dicha interacción, cargándola de sentido.

A la hora de plantear el realizar un videojuego, siempre hay que tener en cuenta el cómo el usuario se encontrará con dicha interfaz, que debe dar información a través de diferentes recursos. Estos pueden ser visuales, sonoros, o cualquiera que apele a nuestros sentidos. Por lo cual, al diseñar una interfaz, se puede intencionalmente cargar con información para cambiar totalmente la experiencia del usuario. Ya sea porque se quiere que todo sea lo más entendible posible desde la primera vez que un usuario juega un videojuego, o no decir nada y que a base de experimentación el jugador entienda el entorno que lo rodea.

Mi investigación se centra en la interfaz de videojuegos de tres géneros específicos: Mundo Abierto, Videojuego en línea y Terror. Me centraré en el cómo utilizan la interfaz de usuario de diferentes maneras para generar sentido, clasificándolas en: no diegéticas, diegéticas, espaciales y meta, teniendo en cuenta cómo esto ayuda al usuario a relacionarse con el entorno, intentando entender por qué están diseñadas así y qué diferentes experiencias generan en el usuario al jugarlos, teniendo como principales indicadores para el jugador: el sonido, la pregnancia, el tiempo y sus clasificaciones de interfaz.

Palabras claves:

Videojuegos, interfaz, usuario, indicadores, entorno.

Introducción:

Tema de Investigación:

Mi investigación se basa en la búsqueda del entendimiento del diseño de interfaces dentro de los videojuegos, centrándose en tres juegos de diferentes géneros: Mundo Abierto, Multijugador y Terror, dando hincapié principalmente en la relación del usuario con el escenario y sus objetos. Se analiza la función que cumple en la experiencia a la hora de relacionarse con el jugador, dependiendo qué decisiones de diseño hayan tomado los autores, generando así diferentes sentidos. Para esto analizaré las decisiones que se toman a la hora de realizar el diseño de la interfaz con el usuario, principalmente con los **indicadores usados dentro del mismo**. Los objetos con los que se puede interactuar, cuál es su función y cómo se ejecuta para reflejar un diseño más cómodo o desafiante para el usuario, cuál es el camino principal, cuáles secundarios, etc. La experiencia con el usuario está cargada de un sentido que el autor, al diseñar, puede posicionarse desde una mirada construida para generar algo en el espectador. Los tres principales indicadores a estudiar son: **el sonido, la pregnancia y el tiempo**. También tengo en cuenta la clasificación de interfaces en los videojuegos propuestas por Dave Russell: **no diegéticas, diegéticas, espaciales y meta**.

Antecedentes y marco teórico:

Videojuegos para relacionarse con la computación:

«Un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y se basa en la interacción entre una o varias personas, las cuales pueden llevarlo a cabo mediante un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, como puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un teléfono móvil, también llamados “plataformas”» (Juárez & Mombiola, 2007).

Desde los primeros videojuegos y sistemas de computación, ha estado presente la problemática de cómo hacer que el usuario se relacione con dichos programas, buscando la manera en la que los dispositivos digitales puedan ser usados en lugares cotidianos, como por ejemplo una familia, una escuela, entre otros. Tanto como para solucionar problemas o para el ocio. Para ello se tuvo que investigar las maneras en las que el usuario, totalmente ajeno a la computación podría llegar a utilizar el computador. Una de las grandes industrias en el ámbito que destacó por su diseño de interfaz, fue la empresa Microsoft que ganó a todos sus competidores a la hora de crear una interfaz para que cualquiera pudiera entender el funcionamiento básico de una computadora. Para eso crearon “Windows”, un

sistema operativo y de distribución de software que desde 1990 optó por realizar videojuegos para ayudar a la comprensión e integración de las personas en el ámbito computacional. Esta interfaz funciona de manera tan efectiva que hasta el día de hoy se siguen incluyendo videojuegos (solitario, buscaminas, etc.) hasta en los últimos Windows, esto se hace para que las personas que están empezando a utilizar las computadoras por primera vez, puedan entender más fácil su funcionamiento a través del juego.

«Si te dijera que nunca he jugado uno de los juegos clásicos de Windows, como el solitario o buscaminas, sería un mentiroso. Porque estos juegos han estado presentes desde la versión de Windows 3.0 lanzada en 1990» (Windows Desatendidos, 2020).

Este ejemplo conceptualiza, que dentro de los videojuegos es importante el entendimiento inmediato de las mecánicas a la hora de jugarlo, por eso al utilizar un juego como el solitario, que uno al saber cómo jugar en la vida real, solo tendrás que entender el cómo utilizar la interfaz para jugarlo en la computadora, aunque se pueden llegar a diferentes experiencias variando dicha interfaz, a la vez que con el paso del tiempo y las tecnologías (sobre todo por la llegada de internet) el usuario fue cambiando, y por ende también el diseño de la interfaz.

Relevancia del tema:

Interfaz, computación Ubicua y géneros:

En relación a esto, Mark Weiser (1991) define el concepto de la computación ubicua, como la búsqueda de la integración del uso de la programación en el entorno cotidiano de las personas. Según Kalle Lyytinen y Youngjin Yoo en su artículo Cuestiones y Desafíos en la Informática Ubicua definen el concepto dado por Weiser como: «El siguiente paso en esta evolución es la computación ubicua, en la que los ordenadores estarán integrados en nuestros movimientos e interacciones naturales con nuestro entorno, tanto físico como social.» (Lyytinen y Yoo, 2002, p. 62). Traigo estas citas por el hecho de que este concepto se aplica a todos las interfaces de videojuegos, ya que se busca en la mayoría de casos que el usuario integre las funciones y mecánicas de un juego de manera sencilla y natural.

Con el paso del tiempo, como en cualquier ámbito artístico, empezó a haber cada vez más variedad de videojuegos, por lo cual se empezaron a crear categorías para clasificarlos, ya que muchos de ellos presentan elementos que los emparejan. Así los usuarios pueden darse una idea con lo que se encontrarán a la hora de jugarlos o analizarlos. Según Juárez y Mombiela «al igual que en el cine, la literatura o el teatro, habitualmente en los videojuegos se utiliza el término género como clasificación, pero en los videojuegos, a diferencia de otros medios, invitan a que sean los propios jugadores los que construyan la historia o guion del juego mediante su acción» (Juárez & Mombiela, 2007, pág. 8). Dentro de la inmensa cantidad de géneros, este análisis abarca tres de ellos para entender sus diferentes interfaces, al analizar sus tipos de usuarios, entornos, objetos, sonidos,

etc. Estas tres categorías serían: Mundo abierto, Videojuego en línea y Terror. Hay que tener en cuenta que al igual que las obras de arte, un videojuego tiene varios géneros para clasificarlos, aunque en general cada uno tiene uno que es el más predominante a la hora de jugarlos.

En el género Mundo Abierto, según Shroff y Squire «Una de las principales premisas del diseño de los videojuegos de mundo abierto es la libertad y autonomía del jugador» (Min, Mott, Rowe, Liu y Lester, 2016; Shroff, 2014). «Se encuentran orientados hacia un desempeño del jugador que le permita establecer sus propios objetivos» (Squire, 2008). En estos mismos se da la libertad al jugador de movimiento a través de un escenario inmenso, donde la exploración es una de las mecánicas más importantes, donde esto hace que tenga un diseño especial con la interfaz, que juega un papel importantísimo para la orientación en el entorno.

El género Videojuego en línea se caracteriza por el acceso a internet para jugar en contra o cooperativamente contra otros usuarios, como también los juegos que se encuentran en páginas web. Estos pueden tener otros géneros en sí (Ej. Deportes, disparos, etc.) pero su principal característica es el acceso a internet. Por lo cual la relación del jugador no sólo se verá afectada por el juego y el escenario mismo, sino también con la interacción de otros jugadores.

El género Terror según Rubio son «son un género de videojuegos, que, mediante la ficción a través de elementos y experiencias de terror, pretenden asustar al jugador. Están diseñados con situaciones intimidantes, entornos tétricos, enemigos monstruosos y muy dañinos, además de sonidos, música e imágenes inquietantes. A diferencia de la mayoría de los otros géneros de videojuegos, que se clasifican por su modo de juego, los videojuegos de terror casi siempre se basan en una presentación narrativa o visual y utilizan una gran variedad de formas de jugar» Esta cita de Rubio, nos da la idea básica dentro de lo que es un juego de terror, donde su interfaz buscará asustar e incomodar a los usuarios.

Clasificación de Interfases:

La interfaz en los videojuegos son todos los tipos de dispositivo e información que permiten al jugador tomar el control del juego y operar en él. Se separan en interfaces físicas y digitales, dentro de mi análisis investigaré sobre las digitales, ya que las físicas a nivel general dentro de los videojuegos, se ven limitadas por los dispositivos para jugar, teniendo en la mayoría de casos que utilizar el celular, mouse y teclado, un control, etc.

En cuanto a la interfaz digital, esta se divide en los menús y en la interfaz de usuario de los videojuegos. La primera vendría a ayudar a configurar el videojuego sin involucrar a la narrativa del mismo y su jugabilidad, como puede ser consultar un manual o ir a la configuración del mismo. Mientras que la segunda, es la que

está a la hora de jugar, donde el usuario podrá empezar a relacionarse con las mecánicas, sonidos, indicadores, etc. del mismo.

¿Qué es una interfaz? Para desarrollar el qué es, tomé lo que indica Frago (2014), que las entiende no como un espacio, sino como una herramienta por la cual el jugador y el juego interactúan intercambiando información, poniendo la interfaz como el eje principal a la hora de diseñar para el usuario. También me basé en las clasificaciones de Dave Russell sobre interfaces en los videojuegos: no diegéticas, diegéticas, espaciales y meta; para catalogar diferentes maneras de mostrar la información al jugador.

En esta investigación, consideramos que el diseño dependerá de cómo se enseñe al jugador a comprender el mundo del videojuego, a veces rompiendo con la narrativa o no. Presentar la información relevante para que se entienda con un primer vistazo o incitar al usuario a explorar para que comprenda cómo es el comportamiento de los objetos y la orientación del mapa, generando diferentes tipos de experiencias.

Para mi investigación, se analizaron varios videojuegos y el cómo plantean su desarrollo junto al diseño de interfaz para hacer entender al usuario el cómo relacionarse con el escenario y los objetos, siendo en algunos casos más importante que la información sea precisa y que se entienda al instante como puede ser con las interfaces no diegéticas, las cuales no se ven dentro del mundo del juego y sólo el usuario puede verlas (Ej.: Un número que te indique la vida que sólo el usuario pueda ver y no el personaje mismo del juego). Luego están las interfaces diegéticas las cuales muestran información que los personajes dentro de la narrativa pueden percibir (Ej.: Que, en vez de barra de salud, cuando estés herido tu personaje empiece a moverse más lento y con una postura de dolor). También hay un punto medio que serían las Interfaces espaciales las cuales están integradas dentro del juego pero el personaje no las puede percibir (Ej.: Un soldado siendo entrenado antes de la misión y en el entrenamiento se le informa al usuario cómo moverse con el teclado) y por último las Interfaces Meta donde se da información sin romper la narrativa del mismo, brindando información al usuario (Ej.: El protagonista tiene el poder de esquivar sin ver, por lo cual cuando está por recibir un golpe, se te avisa para que puedes esquivarlo).

Indicadores Principales:

Una vez clasificada la interfaz, se buscaría entender cómo utilizan los indicadores: El sonido, la pregnancia y el tiempo. Se define como indicador, a cualquier elemento del juego que brinde información al usuario para generar una sensación a la hora de captarlo. Se eligieron estos tres porque son de los más utilizados a la hora de querer generar sentido a través de la interfaz. El sonido es una herramienta muy sutil pero efectiva a la hora de indicar algo, pero es dificultoso hacer entender lo que significa dentro del juego cuando se trata de conceptos no predefinidos simbólica y culturalmente. Por ejemplo, si quiero que el usuario entienda que cerca suyo se encuentra un perro, culturalmente sabemos cuál es su

sonido, un ladrido y ya estaría resuelto, pero en comparación a otro concepto como por ejemplo la muerte, es mucho más difícil hacer entender que algo así acaba de pasar. La pregnancy es la herramienta más común utilizada en videojuegos para diseñar la interfaz del escenario, por ejemplo, se utiliza para que el usuario no tenga que dar vueltas por el mismo fijándose que objeto le puede servir. A veces se utiliza un color específico o un brillo que hace destacar a los objetos importantes, haciendo que el usuario entienda de manera directa con que puede interactuar o no. El tiempo es utilizado como una variable muy poco utilizada en los videojuegos, ya que es difícil de implementar desde el punto narrativo y mecánico, aunque cuando es utilizada con las mecánicas del juego, puede llegar a dar experiencias para el usuario muy originales e interesantes. La mayoría de juegos lo utilizan, como una manera en que, dependiendo en que horario estés en determinado lugar, pase algo peculiar.

Usuarios:

Los usuarios, son una variable (como en cualquier obra de arte multimedial) a tener en cuenta para crear la interfaz, Hay que saber a qué público va dirigido tu videojuego para saber construir una experiencia determinada. Por ejemplo, habrá que tomar decisiones de diseño cuando se quiere hacer un videojuego que se basa principalmente en su jugabilidad, o a uno que le da más importancia a su narrativa.

Objetivo:

El objetivo de la investigación es el entender cómo estos tres indicadores y las clasificaciones dadas por Russell, más el tipo de usuario general que tienen, son herramientas fundamentales al diseñar interfaces y entender la relación entre la narrativa del videojuego, las mecánicas y el entendimiento del usuario, cargando así de sentido la experiencia.

Hipótesis:

La hipótesis planteada para la misma es que el diseño de la interfaz dentro del ámbito de los videojuegos es fundamental en la experiencia del usuario, afectando el sentido de la obra y la inmersión del usuario dentro de la misma.

Metodología:

Para mi investigación utilizaré el método cualitativo para analizar tres videojuegos de diferentes géneros, analizándolos desde la implementación de su interfaz y cómo ésta relaciona al usuario con su entorno, teniendo como principales parámetros de análisis: El tipo de interfaz propuesta por Dave Russell: no diégéticas, diégéticas, espaciales y meta. También los indicadores principales

como son el sonido, la pregnancy y el tiempo; y el tipo de usuario mayoritario que lo juegan. Los criterios de selección se basan en cómo los tres videojuegos implementan estos indicadores en su interfaz, teniendo en cuenta al público al que va dirigido y su género. Sólo analizaré las etapas de juego, no menús principales o de pausa, sino cuando se está jugando. El recorte de selección está hecho porque estos juegos destacan principalmente por las decisiones de diseños tomadas para contextualizar al jugador.

Los tres videojuegos a analizar serán: Fortnite, Outer Wilds y Five Nights at Freddy's. Cada uno de distintos géneros para entender las diferencias que tienen a la hora de realizar sus interfaces.

Para la obtención de información, me basé en los videojuegos en sí, así como en análisis de gente especializada y experiencias de usuarios a la hora de jugar.

Resultados:

Fortnite: Es un videojuego multijugador online en tercera persona desarrollado por Epic Games y lanzado en el año 2017, donde un máximo de 100 jugadores desciende en paracaídas sin armas a un escenario donde deberán encontrar armamento y recursos para eliminar a los rivales, siendo una de sus principales características la construcción de paredes rudimentarias para flanquear o cubrirse de los disparos. Si eres el último de tu grupo que no ha sido eliminado y ya no quedan rivales, ganarás la partida.

Género: Videojuego en línea, Battle Royale.

Interfaz:

No diegética. El usuario puede ver la salud, la cantidad de jugadores que hay en la partida, municiones, inventario, escudo que lleva, el mapa, etc. Cosa que el personaje no percibe.

Sonido:

Diegética: Se utiliza principalmente para brindar información rápidamente al espectador. Como por ejemplo cuando la zona de juego se está por cerrar, cuando se conecta un disparo con el enemigo, cuando un compañero es abatido, etc.

La pregnancy: Principalmente este tipo de indicador se ve con los objetos, los cuales tienen diferentes tipos de colores dándole jerarquía de mejor a peor arma dentro del juego, a su vez, cuando están en el suelo, tienen una luz con dicho

color para distinguirlos de manera directa. “En el juego podremos encontrar diferentes armas con categorías. Estas son las diferentes categorías por nombre y color de menor a mayor fuerza. Común (color gris), Poco común (color verde), Rara (color azul), Épicas (morado) y Legendarias (dorado). En este caso, un arma legendaria será mejor que una épica”. También las zonas de juegos donde ya no se puede ir, son mostradas con una pared translúcida azul, que al estar dentro de ella, el jugador empezará a recibir daño constantemente hasta ser eliminado.

El tiempo: La mecánica del tiempo es utilizada para que cuando empiece la partida se pueda explorar la totalidad del mapa y con el pasar del tiempo real, empieza a cerrarse cada vez más en pequeños sectores del mismo, fomentando los combates hasta que haya un ganador.

Usuarios: Estos al tener que competir contra otros por internet, buscan la manera de maximizar cualquier ventaja posible, teniendo que buscar información constante, ya que el juego al estar en línea, va actualizando su entorno como también los objetos regularmente.

Outer Wilds: Es un videojuego de Mundo Abierto de Exploración desarrollado por Mobius Digital publicado en el año 2019, el cual se centra en el viaje espacial en un sistema solar, donde su particularidad es que cada vez que el usuario muere, revive en el comienzo de la aventura, haciendo que se repita todo lo que sucede, estando atrapado en un bucle de tiempo. A su vez, si pasan 22 minutos, el sol explota matando al jugador. La narrativa y mecánicas de juego se centran en entender qué es lo que está pasando con el sol y porque estás en un bucle de tiempo.

Género: Mundo Abierto, Exploración.

Interfaz:

Diegética: Todo lo que es parte de la interfaz dentro del gameplay, puede ser vista por el personaje del jugador, ya que está integrado a su traje de astronauta, como también cuando usas la nave espacial, que tiene todos sus indicadores en la ventana principal de vuelo.

Sonido:

Diegético: Es una mecánica fundamental para explorar en el juego, porque desde el comienzo se te da una herramienta con la que puede escuchar instrumentos desde largas distancias, a la vez que te dicen que cada uno de ellos está siendo

tocado por un astronauta con el que puedes interactuar, como también escuchar objetos importantes para la narrativa de la historia, utilizándolo como una manera de saber qué lugar te falta investigar. También hay sonidos del entorno que sirven para alertarte de lo que pasa a tu alrededor, como cuando pasado un tiempo, se puede escuchar en un mundo como un tsunami se acerca inundando varios sectores.

No diegético: Se utiliza para marcar determinados momentos de tensión para el jugador, y el personaje dentro de la narrativa no puede escucharlo. Ya sea porque estás en una zona importante del juego que es de difícil acceso, como también cuando estás por llegar a los 22 minutos y empieza a sonar siempre la misma canción que te informa que te estas quedando sin tiempo antes de la explosión del sol.

La pregnancy: Se ve representada en varios sectores del juego, en los edificios, montañas del mismo, los planetas en sí, etc. Tomare como ejemplo principal de este indicador, al ejemplo del planeta Espino Oscuro, el cual está totalmente tapado por una neblina la cual dificulta la visibilidad y sólo se podrán ver con claridad unas luces, las cuales algunas te llevan a portales para seguir explorando y otras a monstruos.

El tiempo: Dentro del juego es una de las principales herramientas que tiene el usuario para jugar, ya que muchos de los puzles o zonas del juego sólo se podrán acceder en determinado momento y como, estás en un bucle de tiempo que hace que se reinicie, siempre tendrás oportunidad de visitar zonas en diferentes momentos.(Ej.: Hay un planeta que está siendo absorbido por un agujero negro, por lo cual si vas al comienzo del bucle , el planeta estará completo, si vas cerca de los 22 minutos que el juego de permite jugar antes de que explote el sol, el planeta ya no estará o solo quedaran pedazos de él ya que ha sido absorbido por el agujero negro.)

Usuarios: Los jugadores al estar frente a un juego de exploración, tienen que tener en cuenta todas las cosas que el juego te va enseñando para poder acceder a todas las zonas, dándote cuenta que puedes acceder a cada edificio o lugar que parece inaccesible. También el juego no te dirá como llegar ahí directamente, sino que tendrás que resolverlo tú mismo con las variables mecánicas que encontrarás al comienzo del juego o realizando algunos puzles.

Five Nights at Freddy's: Es un videojuego de terror en primera persona desarrollado y publicado por Scott Cawthon en el año 2014 donde se interpreta a un guardia de seguridad de un restaurante donde hay robots (animatrónicos) que alegran a los clientes durante el día, y en la noche se mueven solos intentando atrapar al jugador, éste debe mantenerse con vida durante toda la madrugada, para ello puede utilizar cámaras de seguridad para saber dónde están los animatrónicos y también puede cerrar las puertas de su habitación, el problema es que al hacer esto consume mucha energía y si la misma llega a cero, se apagan las luces y el animatrónico principal Fredy, luego de unos segundos, nos atrapa terminando la partida. Si te mantienes con vida hasta las 6 AM pasas el nivel. Cada noche los animatrónicos serán más activos y por ende, habrá más dificultad.

Género: Terror, Point and Click.

Interfaz:

Diegética: Los botones al lado de las puertas para accionarlas, la tableta que tiene el guardia para ver las cámaras.

No diegética: Las letras puestas en pantalla para saber cuánta energía te queda, como en qué hora de la madrugada estás, son indicadores que sólo pueden ser vistos por el usuario, no por el personaje del jugador dentro de la narrativa.

Sonido:

Diegético: Sonidos de los movimientos de los animatrónicos, sonidos con las voces que no se saben de quienes son, pasos, la cámara al encenderse, las puertas, los botones, un ventilador de fondo, etc. Estos son escuchados tanto por el jugador como por el personaje principal.

No diegético: Se escucha un sonido cuando aparece uno de los animatrónicos en las puertas, sirve para indicar al jugador que está en peligro y debe cerrarlas antes de que entren.

La Pregnancia: Se utiliza principalmente en los interruptores para cerrar las puertas, indicando que el jugador puede accionarlas. También está presente en las pupilas de los animatrónicos, en determinados lugares oscuros.

El tiempo: Dentro del juego funciona como la mecánica que definirá si sobrevives la noche o no, ya que deberás distribuir bien el uso de la energía para no ser atrapado, teniendo un tiempo de 9 minutos reales que equivaldrían el tiempo de 12 Am a 6 Am donde el guardia debe mantenerse con vida.

Usuarios: Al estar frente a un juego donde la dificultad avanza noche a noche hasta completarlo, el morir es algo que pasará reiteradas veces, que sirve para empezar a entender cómo se mueve cada uno de los animatrónicos, pudiendo así trazar una estrategia para poder sobrevivir las noches.

Conclusiones:

Mi análisis para el diseño de interfaz de estos tres videojuegos me hace entender que, dependiendo del público general al que va destinado (que está definido también por el género del juego) se tomarán decisiones diferentes para el armado de la interfaz.

En el Fortnite, se fomenta a los usuarios para que combatan entre sí, para ello se diseñó una interfaz que está hecha para perder la menor cantidad de tiempo recolectando objetos y recursos, haciendo que entiendas cuáles son los más importantes a través del sonido y la pregnancia, fomentando los combates, haciendo que el mapa se cierre con el paso del tiempo, para que solo quede un solo grupo de jugadores o jugador para terminar la partida. También sus usuarios deben estar informados de las últimas actualizaciones para entender qué elementos han cambiado para tener ventaja contra otros jugadores en línea.

En Outer Wilds, se fomenta a los usuarios para que se tomen su tiempo para la exploración y la resolución de puzzles, sin importar morir porque volverás al comienzo de la aventura. El sonido se utiliza para orientar al jugador hacía los lugares que le falta acceder gracias a la herramienta que te dan al comienzo para saber dónde están los otros astronautas, como también para relacionarse con algunos objetos claves del entorno. La pregnancia sirve, desde el ejemplo dado de Espino Oscuro, para cargar así de sentido la experiencia, haciendo que el jugador tenga que tomar la decisión hacia dónde debe dirigirse. El tiempo es utilizado como una variable fundamental en la exploración, ya que dependerá cuándo y dónde estés, para realizar algunos puzzles. Los usuarios generales, deberán prestar atención a todo lo que el juego te va enseñando, llevando las mecánicas al límite, para poder ir descubriendo la historia y poder completar el juego. Así se genera una sensación de satisfacción cuando logras realizar un puzzle por tu propia cuenta.

En el Five Nights at Freddy's se fomenta el gestionar todas las variables y mecánicas planteadas por el juego para poder sobrevivir hasta las seis AM. El sonido se carga de sentido para incomodar al usuario, como también para saber los movimientos de los animatrónicos. La pregnancia se utiliza para hacer

entender al espectador con que se puede interactuar y para reconocer donde están los animatrónicos en la oscuridad, gracias a que sus pupilas se vuelven blancas en la oscuridad. El tiempo es tu principal enemigo a vencer, ya que deberás mantenerte con vida durante los 9 minutos en tiempo real, que son los que dura una noche. Los usuarios para poder ganar, deberán gestionar su energía con el pasar de las noches, para ello deberán entender los comportamientos de cada uno de los animatrónicos para saber cómo detenerlos antes de que te atrapen.

Estos tres análisis comparten la idea de que, dependiendo del público objetivo, se tendrá en cuenta la relación del usuario con los elementos del entorno, entendiendo que, aunque no parezcan perceptibles a simple vista, las decisiones de diseño influyen enormemente en la experiencia de usuario. No por esto, se debe pensar que una es mejor que otra, sino que modifica la visión que tiene un jugador a la hora de jugarlo, al cargar de sentido la experiencia a través del diseño de la interfaz, haciendo que el jugador tome decisiones gracias a la información de los diferentes indicadores para comprender el mundo planteado dentro del videojuego.

Por ejemplo, podemos ver videojuegos donde, para un rápido reconocimiento del escenario (para que el usuario no pierda tiempo explorando) se le indica de manera directa con qué elementos del entorno poder interactuar, como también se puede diseñar una interfaz totalmente contraria que busque que el usuario se tome su tiempo para explorar el escenario. Un caso no es mejor ni peor, sino que genera una experiencia diferente a la hora de transitar un videojuego.

A manera de conclusión, el análisis sirvió para valorar que la interfaz es fundamental para generar sentido y agregar valor al videojuego.

Bibliografía:

BaityBait. (18 de Marzo de 2023) El juego de los MUNDOS ABIERTOS – Outer Wilds [Archivo de video].

Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=U8ROSi38p54>

BaityBait.(21 dic 2021).El juego de los MUNDOS ABIERTOS - Outer Wilds.[Archivo de video].

Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=U8ROSi38p54>

Design Doc(27 de Mayo de 2016) Directing Exploration – How Games Guide Players WITHOUT Tutorials – Design Doc [Archivo de video]. Youtube.https://www.youtube.com/watch?v=rrL3iG_uacw

Fortnite: Battle Royale (Versión para computadora) [Videojuego]. (2017). Epic Games.

García Moreno, R. (2021). Videojuegos de mundo abierto: propuesta de un modelo de análisis ludonarrativo. *index.comunicación*, 11(2), 109-132. <https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Video>

Hiper.(15 de Octubre de 2023).40 CONSEJOS PARA MEJORAR EN FORTNITEMARES.[Archivo de video]. Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=oJOqm293V4s>

Juan Rubio. (s.f.) Vandal La historia de los juegos de terror parte 1: sentando las bases.<https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-historia-de-los-juegos-de-terror-parte-1-sentando-las-bases>

Juárez, A., & Mombiola, T. (2007). Los Videojuegos. Barcelona: UOC.

Kalle Lyytinen y Youngjin Yoo.(2002).Issues and Chanlleges in Ubiquitous Computing.[Cuestiones y Desafíos en Informática Ubicua].En *Communications of the acm*.

Lopez.J.M.(25 de Septiembre de 2017) Clásicos de Windows que todos jugamos alguna vez. Think Big. <https://tecno.americaeconomia.com/articulos/clasicos-juegos-de-microsoft-que-todos-jugamos-alguna-vez>

Luis Francisco Pérez (s.f.)Aprender cine. Música diegética y extradiegética en el cine.<https://aprendercine.com/musica-diegetica/>

Mobius Digital. (2019). Outer Wilds (Versión ps4) [Videojuego]. Masi Oka, Loan Verneau, Avimaan SyamSarah Scialli.

Parente,D (06 de Mayo de 2013). Un ejemplo interesante de computación ubicua. Daniel Parente. <https://www.danielparente.net/es/2013/05/06/un-ejemplo-interesante-de-computacion-ubicua/>

Russell D.(12 de Febrero del 2011). Video game user interface design: Diegesis theory.Dev.Mag. <http://devmag.org.za/2011/02/02/video-game-user-interface-design-diegesis-theory>

Rubio, Juan (16 de mayo de 2014). «La historia de los juegos de terror - Parte 1: Sentando las bases». *Vandal*. Consultado el 2 de enero de 2022.

Rubén Chicharro.(25 agosto 2018).GUÍA DE ARMAS Y OBJETOS EN FORTNITE. Tu experto. <https://www.tuexperto.com/2018/08/25/guia-armas-objetos-fortnite/>

Scott Cawthon. (2014). Five Nights at Freddy's (Versión Computadora) [Videojuego].Clickteam.

Seuly Fragoso.(2014).Interface Design Strategies and Disruptions of Gameplay: Notes from a Qualitative Study with First-Person Gamers. [Estrategias del Diseño de Interfaz e interrupciones de la jugabilidad: Notas de un estudio cualitativo con jugadores de juegos en primera persona]. Universidad de Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil.

SHROFF, J. (2014). Free Range AI: Creating Compelling Characters for Open World Games Title. Game Developer Conference 2014.[Archivo de video].Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jDCFMITrtHc>

Stein.C.Llanos.Kristine Jørgensen.(2011). Do Players Prefer Integrated User Interfaces? A Qualitative Study of Game UI Design Issues. [¿Prefieren los jugadores las interfaces de usuario integradas? Un estudio cualitativo de los problemas de diseño de la interfaz de usuario de los juegos].

SQUIRE, K. (2008). Open-ended videogames: A model for developing learning for the interactive Age. In The ecology of games: Connecting youth, games and learning (pp. 167-198). The MIT Press. <https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.167>

Weiser, M.The computer for the 21st century. Scientific American,[La computadora del siglo 21].(Sept. 1991), 94–104.

Windows Desatendidos.(4 de Julio de 2021). Investigación: La Historia Resumida de Windows | De Windows 1.0 a Windows 11.[Archivo de video]. Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=wiY35qhFDAE>

Windows Desatendidos.(12 de Septiembre de 2020). El secreto detrás de los Juegos de Windows | ¿Qué esconden?.[Archivo de video]. Youtube.<https://www.youtube.com/watch?v=khnwngxNuEIE>

