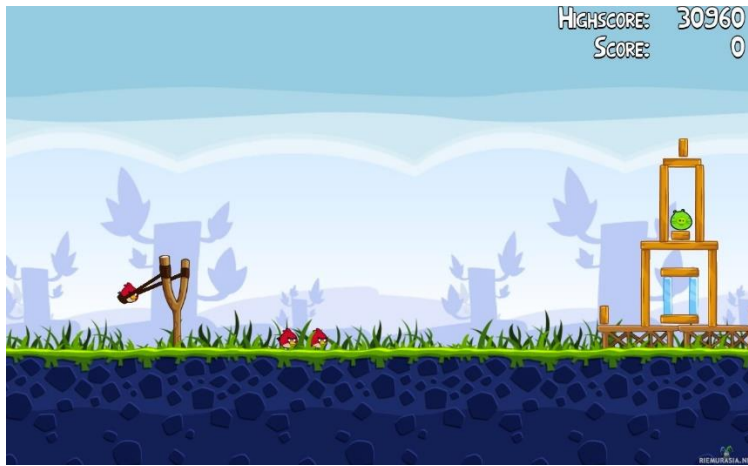


Tarea - User Interfaces (UI)

- UI – Videojuego en Móvil



Nombre: Angry Birds.

Desarrolladores: Rovio Entertainment Corporation, Exient Entertainment, HouseMarque, Blue Sky Studios.

Publisher: Rovio Entertainment Corporation, Electronic Arts, LucasArts, Activision, Chillingo.

Género: Lógica y rompecabezas.

Plataformas: Móviles-tablets, consolas y PCs.

Input: Pantalla táctil (móvil y tablet), teclado (pc), botones y sensores de movimiento (consola).

- UI – Videojuego en Consola



Nombre: Mortal Kombat 9.

Desarrolladores: NetherRealm Studios.

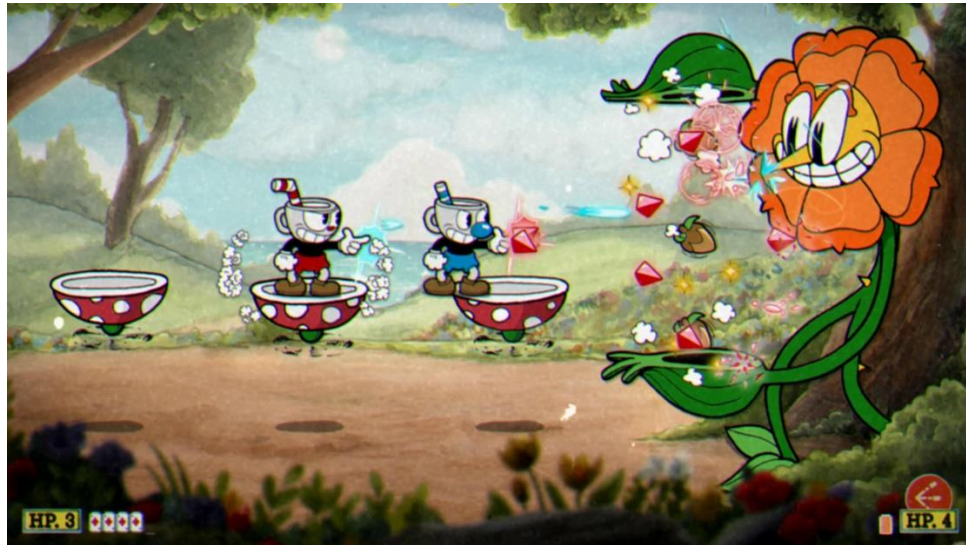
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Género: Pelea.

Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360, PS Vita, Microsoft Windows.

Input: botones y joy-sticks (consola), teclado y ratón (PC).

- **UI – Videojuego de Desktop**



Nombre: Cuphead.

Desarrolladores: StudioMDHR

Publisher: StudioMDHR

Género: Run and Gun

Plataformas: Xbox One y Microsoft Windows.

Input: Ratón y teclado (PC) y botones y joy-sticks (Xbox).

Análisis Comparativo de interfaces:

Creo que al comparar estas 3 interfaces de juegos puedo observar que estas tienen sus diferencias en la forma en que se distribuye el contenido de la interfaz en la pantalla. Por ejemplo si se compara Angry Birds con Mortal Kombat, se puede observar que la de Angry Birds tiene menos elementos en su interfaz, ya que como es un juego de dispositivos móviles y no es un juego que necesite que el jugador este tan activo en cada turno, estos tienden a usar el “touch” de la pantalla para poder jugar, y por la misma razón si se satura de muchos elementos la interfaz está podría llegar a ser molesta para el jugador y podría causar problemas de seleccionar otras cosas que no deseaban, por lo que tener pocos elementos es algo bueno para pantallas de móviles. Por otro lado, Mortal Kombat tiene una pantalla con más elementos como barras de salud, barras de poder, 2 personajes que pueden realizar distintas acciones con secuencias de comandos y objetos interactivos de cada escenario. A pesar de que tiene más elementos en la interfaz, estos tienen un orden agradable a la vista del jugador y es entendible que sucede en cada momento. Creo que la interfaz de Cuphead podría llegar a tener elementos característicos de las dos interfaces mencionadas anteriormente, como por ejemplo que este tiene una cantidad pequeña de elementos, similar a la de Angry Birds, como el contador de vidas, el marcador de arma y barras de poder. Sin embargo, la serie de movimientos de los personajes es más compleja al disparar, saltar y avanzar en los distintos niveles.

Análisis de controles:

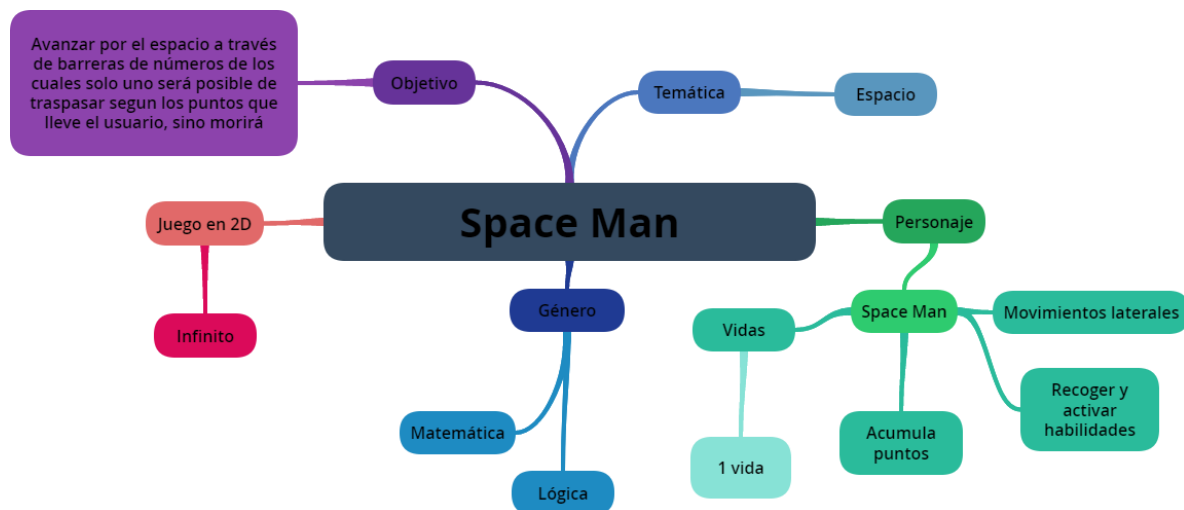
Lo más destacable aquí es la diferencia de controles en estos 3 videojuegos. Es cierto que es posible ver alguno de los juegos mencionados en distintas plataformas, sin embargo, la comodidad del usuario es mejor según el tipo de mando que se use para controlar el juego. Por ejemplo, aunque Angry Birds está adaptado para casi todas las plataformas hoy en día, es cierto que lo más cómodo es jugarlo con el celular. Esto puede ser debido a que no es un juego muy complejo y su mecánicas y dinámicas no son muy rápidas por lo que es posible manipular a los pajaritos de manera más lenta y sencilla para lograr el objetivo del juego. Pero si usamos un control de consola en este juego a veces suele ser tedioso y hasta aburrido como los controles del Wii o el ratón del computador. Por otro lado, creo que jugar Mortal Kombat con controles de joy-sticks es una mejor elección, ya que con estos es más cómodo realizar combinaciones de movimientos y botones que no podrían caber o ser utilizados de manera cómoda en un dispositivo táctil, aunque si existen juegos de Mortal Kombat en celular, pero estos son más lentos y pierden el sentido de lucha que da un control de consola como lo es un Xbox o Play Station. Por último, los controles de Cuphead son muy sencillos, pero a la vez son muy cómodos, ya que el teclado de una PC es suficiente, porque permite que el jugador realice movimientos sencillos, pero más rápidos que un táctil y menos complejos que con un joy-stick. A mi parecer es muy importante saber que dinámicas tendrá un juego para poder decidir para que plataforma desarrollarlo, para que de esa manera se sepa que tipo de controles van a accionar de la mejor manera con el videojuego.

Mapas Mentales de Pequeñas ideas de videojuegos

- Primer Idea



- Segunda Idea



- Tercer Idea

