

Universidad del Valle de Guatemala
Plataformas móviles y juegos
30/01/2018
Jorge Azmitia 15202

Tarea #2

Juego movil:



nombre: Clash Royale
desarrollador: Supercell
publisher: Supercell
genero: estrategia, Tower Defense, Multiplayer Online Battle Arena
plataforma: iOS, Android
tipo de input: pantalla touch

Juego Desktop:



nombre: League of Legends
 desarrollador: Riot Games
 publisher: Garena, Tencent Holdings, Riot Games
 genero: RPG, RTS, Multiplayer Online Battle Arena
 plataforma: Windows, OS X
 tipo de input: Mouse y teclado

Juego consola:



nombre: Grand theft auto 5
desarrollador: Rockstar Games
publisher: Rockstar Games
genero: Accion-Aventura
plataforma: Windows, ps3,ps4,xbox 360, xbox one
tipo de input: Control

Análisis de comparacion (¿por que se implementa de la forma en la que se hace?):

La diferencia más notable que hay, es que en el juego de móvil se tiene la limitación de mostrar “menos” contenido. Se implementa de esta forma debido a que primero que nada, el tamaño de pantalla va a hacer que sea mas o menos cómodo poner todos los componentes para que no se vea muy saturada la pantalla. en las de computadora y consola son más similares.

Análisis de controles (diferencias y limitaciones):

En cuanto a los controles, en los juegos de móvil se tiene un input por medio de la pantalla touch o sensores, en el juego de computadora se tiene un input por medio del ratón y del teclado, y por último en la consola el control. Las diferencias son más que evidentes, no todas tienen el misma capacidad por así decir, para tener diferentes “acciones” que se puedan efectuar. por ejemplo en una pantalla touch, por la limitación de espacio en pantalla, se tienen que tener controles claros, simples, y sobre todo pocos. En cuanto a los controles para consolas siempre se tiene un número de botones, que son aproximadamente 12 botones y 2 joysticks, con lo que se tienen muchos más, y esto se debe a que están de forma independiente al display del juego, como no ocupa espacio en pantalla por eso se pueden tener más. Por último tenemos las computadoras donde se tienen todas las teclas del teclado y el mouse, con lo cual se tiene una cantidad muchísimo mayor de combinaciones y teclas. En cuanto a las limitaciones, las entradas touch la limitación es que por el espacio que ocupa la GUI y los controles, se tienen que tener pocos y concretos, luego en cuanto a los teclados de consola la limitación es que se tenga un control de un tamaño decente, ergonómico y con poco peso, y en cuanto a la computadora pues, la limitación podriamos decir que es que solo se tiene el teclado de toda la vida, que puede tener muchas combinaciones, pero podria tener mas, aunque se puede utilizar controles o joysticks aparte.

3 Ideas de un juego pequeño:

