

GAME FEEL - 01

QUE ES GAME FEEL EN UN VIDEOJUEGO

DISEÑO DE JUEGO

EN EL DISEÑO DE JUEGOS, ES EL ELEFANTE EN LA HABITACIÓN. LOS JUGADORES LO SABEN, LOS DISEÑADORES LO CONOCEN, NADIE HABLA DE ELLO Y TODO EL MUNDO LO DA POR SENTADO. SI EL DISEÑADOR DE JUEGOS HA HECHO SU TRABAJO, EL JUEGO SIMPLEMENTE PARECERÁ CORRECTO. EN ESTE SENTIDO, **EL GAME FEEL ES UN “ARTE INVISIBLE”**.

LAS BASES DEL GAME FEEL

El Game Feel se puede explicar a partir de 3 bloques:
Control en tiempo real, espacio simulado y pulido.



CONTROL EN TIEMPO REAL



Hace referencia a la relación que tiene el usuario con el dispositivo, ya sea un control, una pantalla o un teclado y como ese medio transfiere la acción del jugador al juego

A partir de eso el usuario reacciona al resultado y vuelve a formular una nueva acción.

ESPACIO SIMULADO



Espacio simulado se refiere a las interacciones físicas percibidas por el jugador dentro del mundo virtual:

Cómo tu personaje interactúa dentro del juego en movimiento, colisiones con otros objetos, etc

PULIDO



Pulido se refiere a cualquier efecto artificial que mejore la experiencia de la interacción del jugador sin cambiar la simulación.

Cuando un personaje camina aparecen nubes de polvo en sus pies, o cuando un auto colisiona se sacuda la cámara para enfatizar el impacto.

