

GAME FEEL - 02

LA INTERACTIVIDAD ENTRE EL JUEGO Y EL JUGADOR

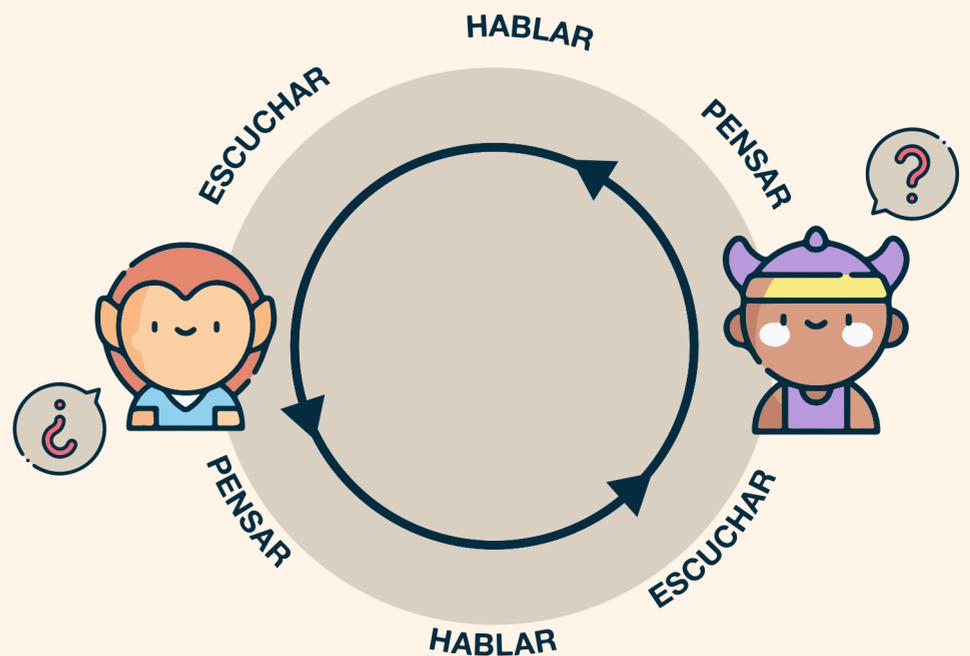
DISEÑO DE JUEGO

CUANDO HABLAMOS DE INTERACCIÓN NOS REFERIMOS A LA EXPERIENCIA QUE SE GENERA ENTRE EL JUEGO Y EL JUGADOR A TRAVÉS DEL DISPOSITIVO.

INTERACCIÓN PERSONA-PERSONA

La **interacción** sucede de manera similar a la que conversamos con una persona:

Escuchamos, pensamos qué decir, decimos algo y esperamos su respuesta para volver a iniciar este ciclo.

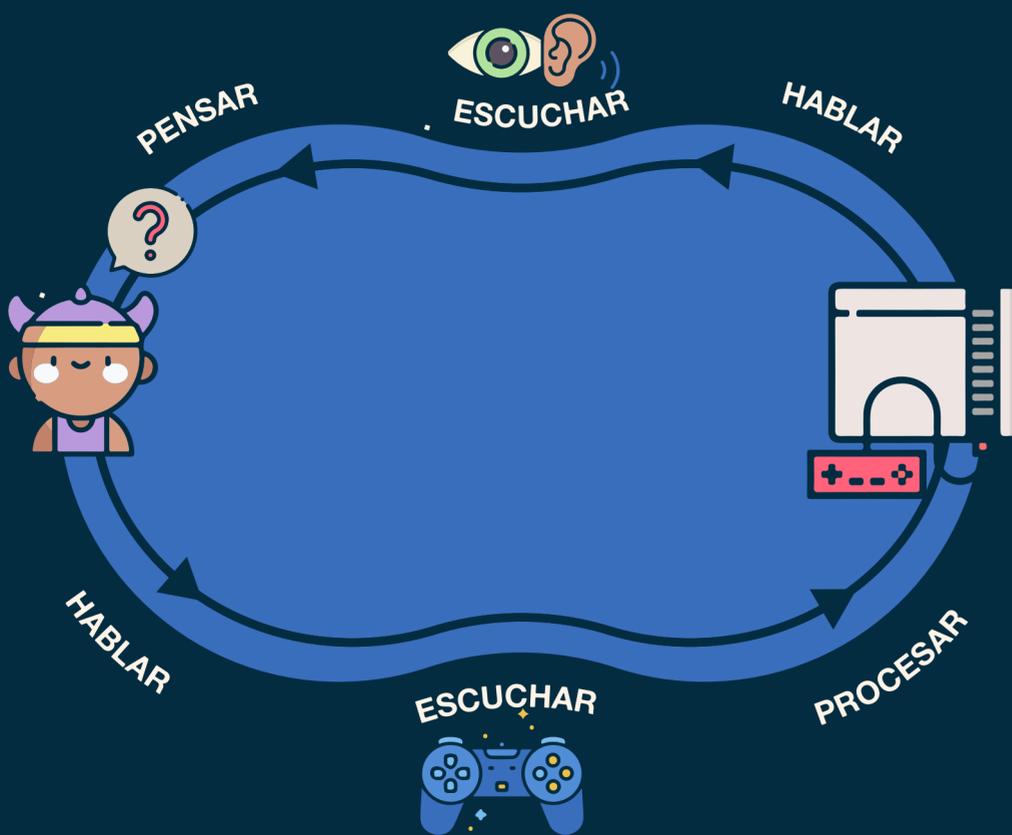


INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA

Ahora, cuando cambiamos a una de las personas por un **dispositivo**, esta interacción depende de otras cosas, pero se basa en un ciclo muy similar.

La computadora requiere **escuchar** a través de dispositivos de entrada (control, pantalla táctil) y **mostrarle al usuario su respuesta a través de dispositivos de salida** (pantallas).

Además, requiere **procesar las respuestas del jugador** para reaccionar y volver a iniciar el ciclo.



Entendiendo esto, podemos decir que el Game Feel es lo que sucede en la **intersección entre el jugador y el dispositivo**, podemos ver el game feel cuando **el dispositivo vibra, cuando la cámara se sacude, incluso al escuchar sonidos que relacionamos con derrotas o victorias.**

Si estas desarrollando un juego puedes usar esto para hacer que tu juego se sienta bien a través de la forma en la que nos comunicamos desde el dispositivo al usuario.