

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

TEMAS SEMANA 1:

- a) Historia de los videojuegos.
- b) Generaciones de los videojuegos.
- c) Tendencias de los videojuegos.

- ¿Qué es el scroll?

En videojuegos en 2D, el scroll es el movimiento de desplazamiento de los gráficos que conforman el escenario, y por tanto la dirección en la que debe avanzar el personaje controlado por el jugador. Puede ser horizontal, vertical o multidireccional.



- ¿Por qué fue relevante el empleo del 3D en los videojuegos?

Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las “2D y media” de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone in Dark. Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct.

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

También surgió el primer juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-Drive, lanzó el Virtual Racing, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola.

Rápidamente los videojuegos en 3D fueron ocupando un importante lugar en el mercado, principalmente gracias a la llamada "generación de 32 bits" en las videoconsolas: Sony PlayStation y Sega Saturn (principalmente en Japón); y la "generación de 64 bits" en las videoconsolas: Nintendo 64 y Atari jaguar. En cuanto a los ordenadores, se crearon las aceleradoras 3D.

- **¿Cuáles son las principales características de las generaciones de los videojuegos?**

Primera y segunda generación

- Magnavox Odyssey, primer consola
- Atari, segunda consola de la historia
- "Locura de Pong"
- Juegos como Space invaders y asteroids surgen en salones recreativos
- Atari 2600, Sega SG 1000

Tercera generación

- Introducción del scroll
- Surgen sistemas como Odyssey 2, Intellivision, Colecovision, Atari 5200
- Generación de los 16 bits a finales de los 90

Cuarta generación

- Capacidad de almacenar perfiles y partidas
- Aparece la NeoGeo
- Empleo de CD's

Quinta generación

- 32 bits, mejora en sonido e imagen
- Introducción de los entornos 3D
- Atari Jaguar, Sega Saturn, Play Station, Nintendo 64

Sexta generación

- Calidad cinematográfica
- 128 bits
- Mandos ergonómicos y memorias externas
- Sega Dreamcast, Play Station 2, Xbox, Nintendo Game Cube

Séptima generación

- Nuevas formas de interacción
- CPU como tecnología multi núcleo y GPU sofisticadas, introducción del Blu-ray
- Xbox 360, Play Station 3, Wii

DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Como se visualiza en la imagen, cada generación resalta una característica propia que la define, así como una consola que resalta dichos elementos.

- **¿Cuáles son las nuevas tendencias de los videojuegos?**

Dentro de las tendencias más importantes se encuentra:

Cobra relevancia el juego cooperativo debido a que en la actualidad las consolas siempre se encuentran conectadas a internet, sea potenciado la aparición de títulos que permiten que varios jugadores compartan una misma aventura, como puede ser el surgimiento de los juegos masivos.

Otro aspecto importante por considerar es la movilidad que permiten los dispositivos permitiendo nuevas mecánicas.

Empleo de nuevas tecnologías que permiten una mayor inmersión del jugador, como pueden ser la realidad aumentada y la realidad virtual.