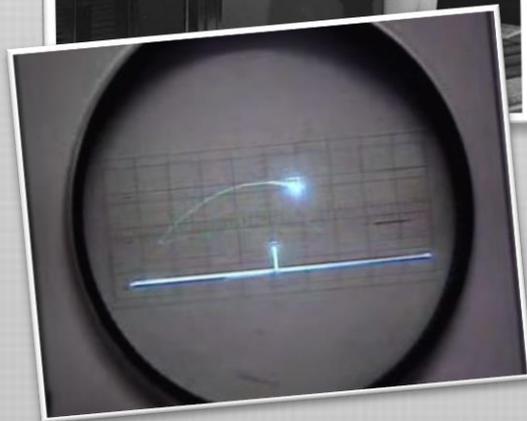


Fundamentos de Entretenimiento Digital

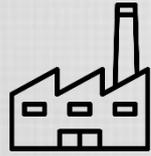
Diego C. Martínez

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Universidad Nacional del Sur

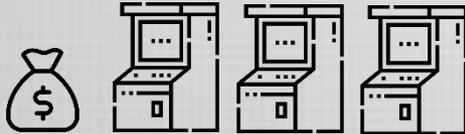
Evolución del entretenimiento digital



Evolución del entretenimiento digital



industria



perfil más
ludológico

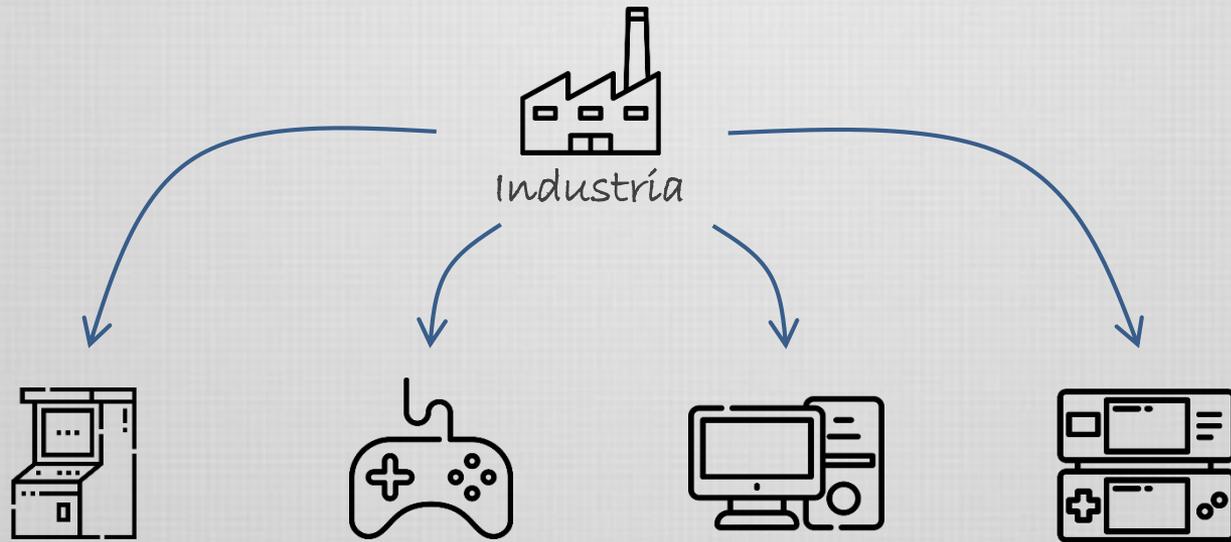


universidad

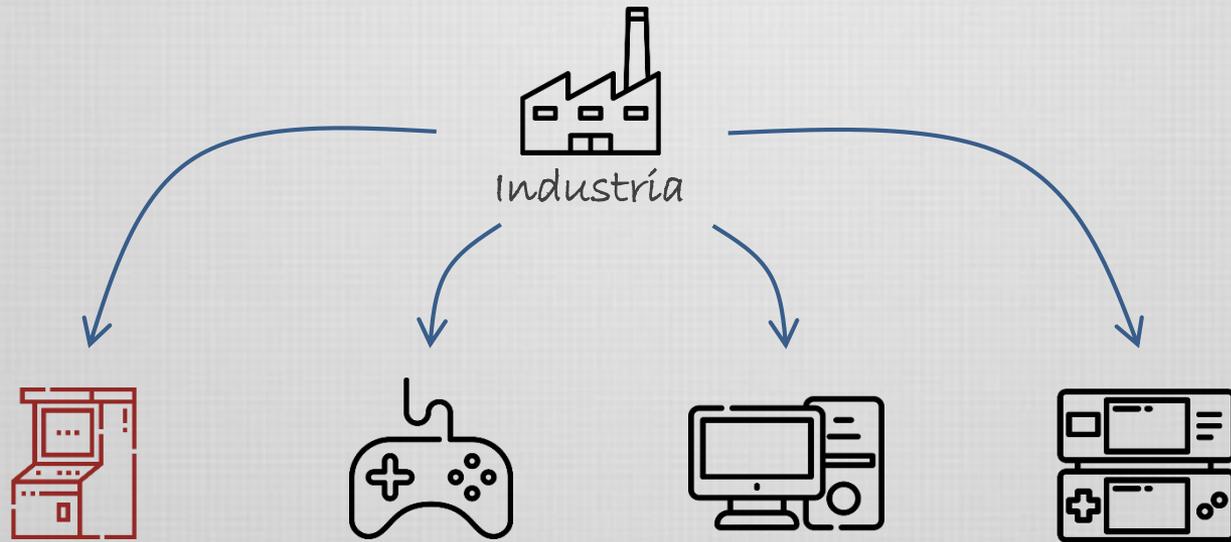


perfil más
narratológico

Evolución del entretenimiento digital

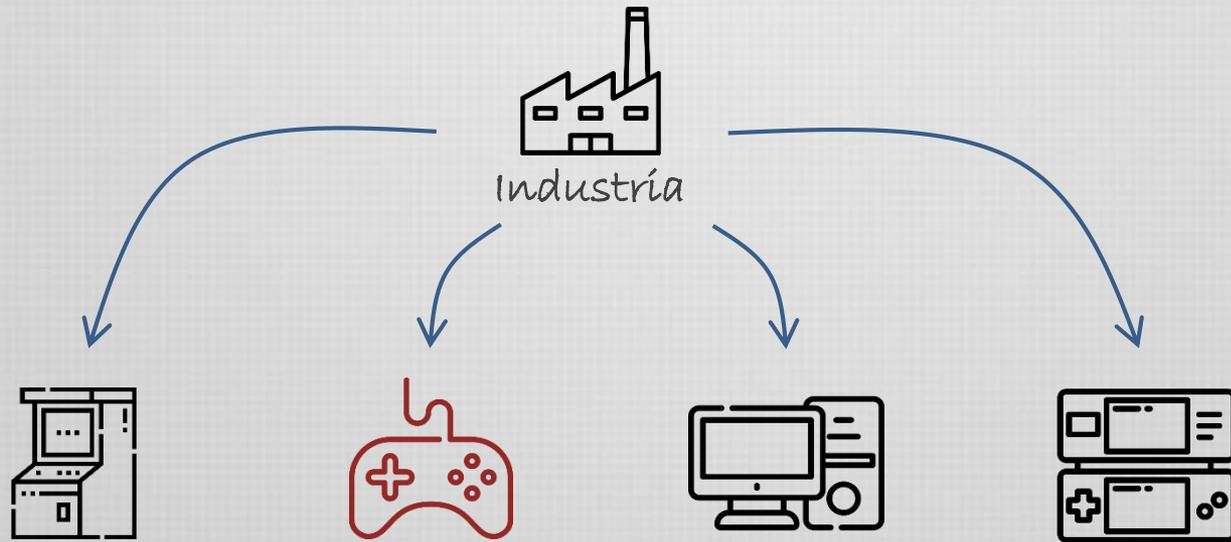


Evolución del entretenimiento digital



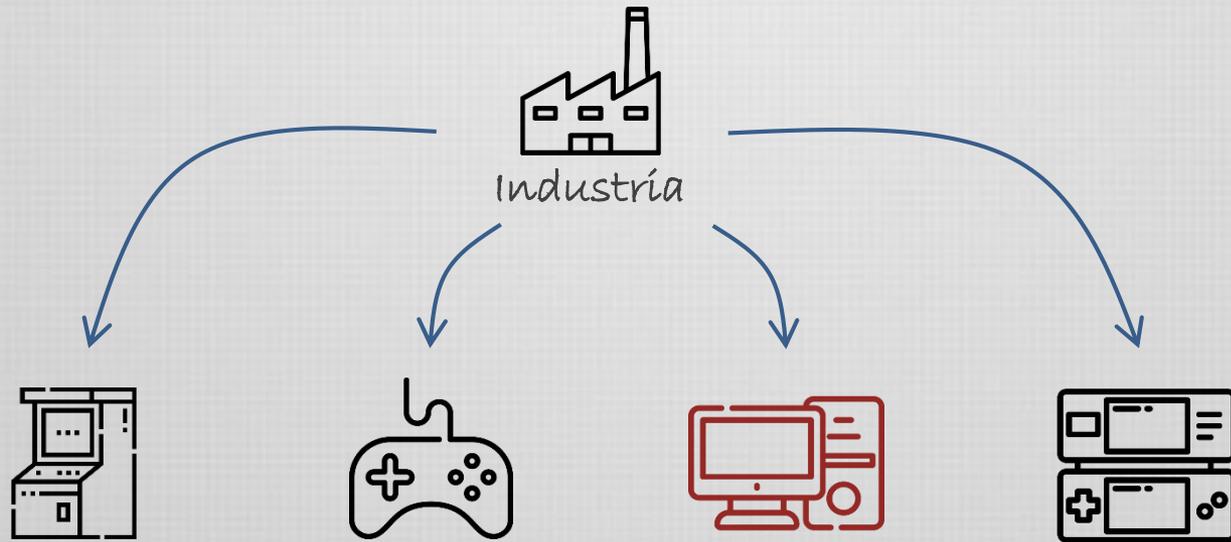
Mercado amplio
Inicialmente único
Mejoras constantes
Producción costosa

Evolución del entretenimiento digital



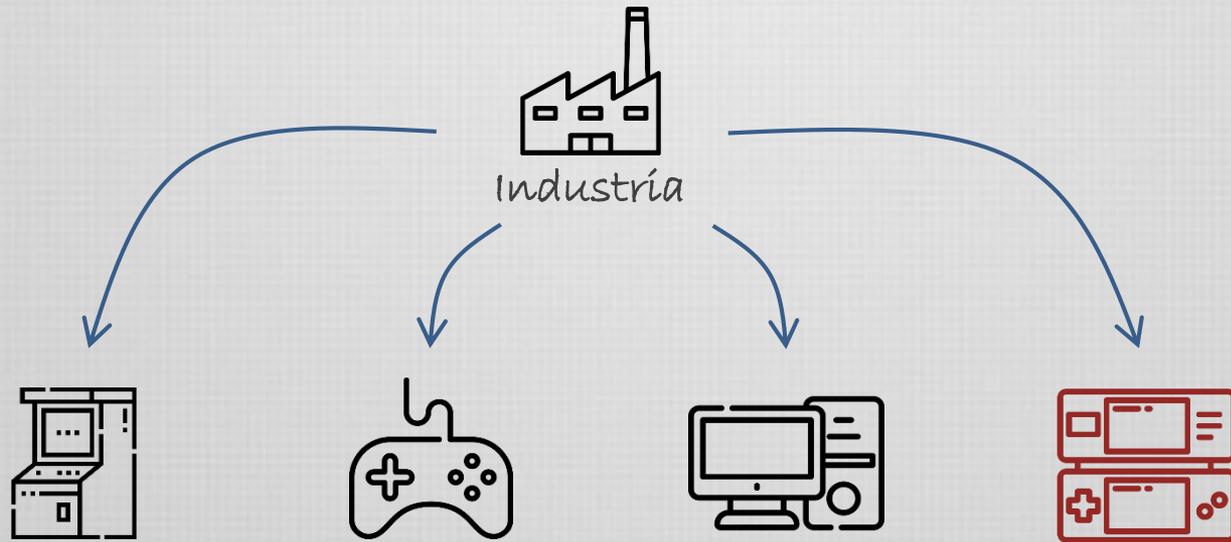
Muchas ofertas en el mercado
Dominio de Atari
Fiebre de consumo en USA
Juegos de complejidad limitada

Evolución del entretenimiento digital



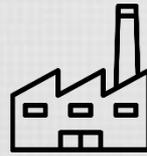
Algunas ofertas, aunque no es mercado masivo
Mayor potencial para juegos
Juegos más complejos
Compite con las consolas en cierto nivel

Evolución del entretenimiento digital



Arquitecturas simples
Basados en LCD
Mercado amplio y consumidor
Juegos diferentes al resto

Evolución del entretenimiento digital



Industria



CAUSAS

Sobresaturación del mercado de consolas

Competencia con las microcomputadoras y PC

Competencia con el video hogareño

Demanda de calidad por parte de los gamers

Juegos pésimos pueblan el mercado, pocas novedades

Evolución del entretenimiento digital

No solo en occidente se desarrollaban videojuegos



Evolución del entretenimiento digital

No solo en occidente se desarrollaban videojuegos



Evolución del entretenimiento digital

No solo en occidente se desarrollaban videojuegos



Alexey Pajitnov



Soviet Academy of Sciences

1984



TETRIS

No tenía mercado en la URSS, pues no había computadoras accesibles
Había uno o dos productores de coin-op arcades, pero retrasados varios años



Robert Stein



Henk Rogers

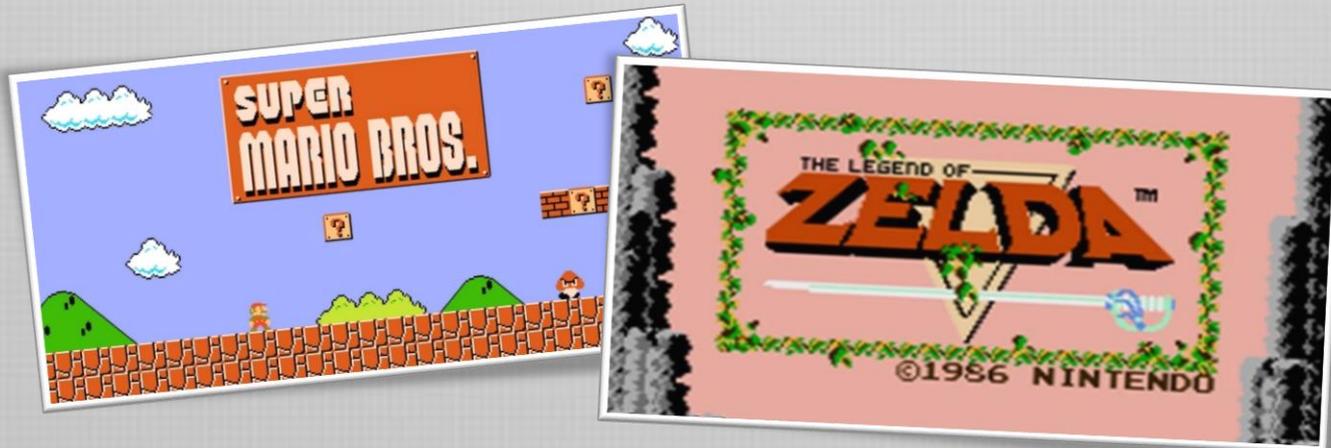


Kevin Maxwell



Evolución del entretenimiento digital

Nintendo no cayó en la trampa de los 80's



Evolución del entretenimiento digital



Evolución del entretenimiento digital

Otra empresa japonesa buscó ingresar en el mercado de USA

SEGA®

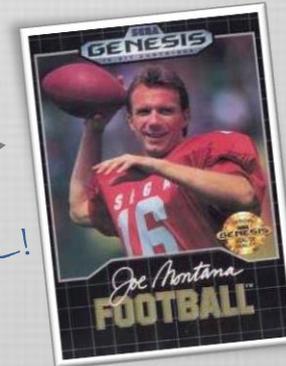


Genesis



ELECTRONIC ARTS™

Basado en
Madden NFL!



Yuki Naka



Evolución del entretenimiento digital

Otra empresa japonesa buscó ingresar en el mercado de USA

SEGA®



Genesis

Iniciaron en USA una campaña agresiva (no del agrado japonés)

GENESIS DOES WHAT NINTENDON'T.

ARCADE GAMES: Super Monaco GP, Michael Jackson's Moonwalker, E-SWAT

ADVENTURE GAMES: The Legend of Zelda

STRATEGY GAMES: The Lord of the Rings

ACTION GAMES: Dynamis Duke

SPORTS GAMES: Joe Montana Football, Pat Riley Basketball, Super Monaco GP

Football, check out the defense, make the call, fake a pass and scramble for a touchdown. Or force your opponent to move inside your left hook and nail him with an uppercut that puts him on the mat in James "Buster" Douglas Knockout Boxing. Or in Pat Riley Basketball, get the ball with seven seconds left in the game, drive the length of the court, slam-dunk and draw the foul which you make to break the tie.

In the Sword of Vermilion, make your way through 14 towns and 14 mazes in this adventure thriller where encounters with the evil demons are played in real time on the hand controller. And dazzle your friends with your skills on the puzzle game Columns. Or become the ultimate commando warrior in Dynamis Duke as you blast the enemy from an over-shoulder first person view.

There's only one true 16-bit video game: his going. You can only play these on Genesis by Sega. Genesis does what Nintendo.

Get the hottest new video games going. Arcade, sports, adventure, strategy and action hits available only on the 16-bit Genesis System by Sega. Today's latest blockbuster arcade hit like Super Monaco GP. Climb into the cockpit of the world's fastest Grand Prix machines as you race wheel to wheel through the streets at over two-hundred miles per hour. Or take on the evil villain Mr. Big in Michael Jackson's Moonwalker as you use dance kicks, hair-tricks and finally transform into a powerful robot that does it all. Or become a Cybercop in E-SWAT and clean up the city besieged by mad terrorists. Get ready for the most action-packed sports games ever. In Joe Montana

The other guys just don't stack up.

It's not even close. The number one Genesis library is an amazing line-up of more than 150 titles. Compared to... well, you get the picture. But we're not just talking numbers here. Genesis is going off with award-winning games like Sonic the Hedgehog, Super Mario World and the Genesis Library. It's a whole lot more.

Spies Talk Protocol. Any one of these would be enough to better your shelves for weeks. So be the best. Selective of arcade games, action-adventure, role playing, sports, you name it, check out the Genesis Library. Making our stacks up.

Evolución del entretenimiento digital



La competencia rejuveneció el mercado

Aumentaron los costos de producción de videojuegos



Mas programación compleja

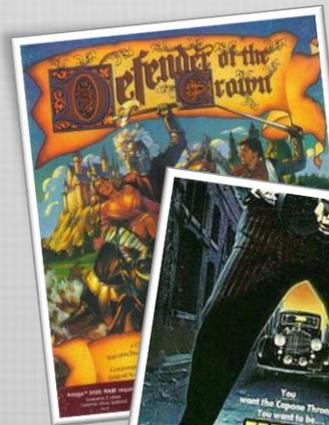
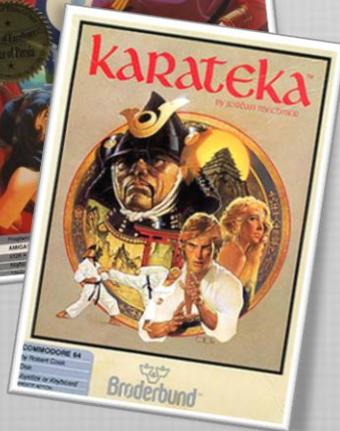
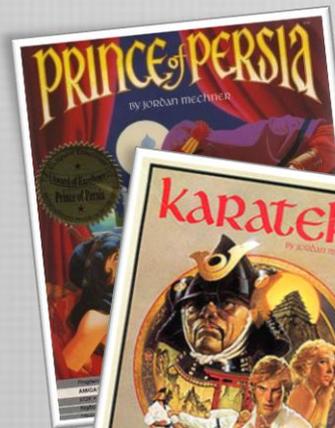
Más gráficos que dibujar

Mayor énfasis artístico

Gameplay cada vez más enriquecido

Evolución del entretenimiento digital

En la segunda mitad de los 80, los juegos se enriquecen con **narrativas** y efectos mas *cinematográficos* (potenciados por las PC y su versatilidad)



Evolución del entretenimiento digital

Comienzan a aparecer nuevos modos de juego...



Will Wright Jeff Braun



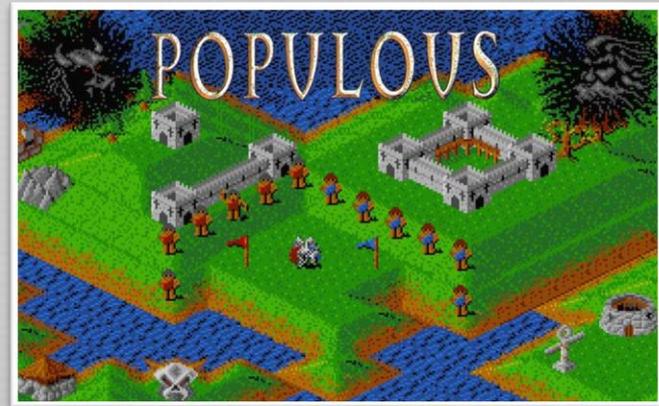
1989

Micropolis

Sim City



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD



Populous - 1989

Evolución del entretenimiento digital

Comienzan a aparecer nuevos modos de juego...



Sid Meier

Civilization - 1991



Dune II - 1992

Evolución del entretenimiento digital

A principios de los 90 se distinguen tres corrientes filosóficas de desarrollo de videojuegos



Evolución del entretenimiento digital

Las PC comienzan a usar un medio de almacenamiento que impactó notablemente en la industria de videojuegos



Muchos juegos comienzan a incorporar videos



Esta técnica se vuelve cara y poco práctica, y se abandona a fines de los 90s con el crecimiento de las técnicas 3D

Evolución del entretenimiento digital



CAPCOM

1991



MIDWAY



SEGA[®]



Nintendo[®]



Evolución del entretenimiento digital



CAPCOM

1991



MIDWAY



Evolución del entretenimiento digital

1993



Sen. Joe Lieberman

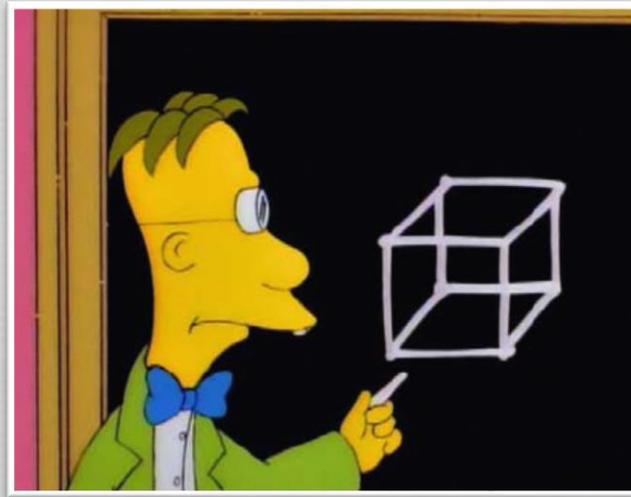


Evolución del entretenimiento digital



Evolución del entretenimiento digital

Los gráficos 3D son una obsesión de la comunidad informática desde sus inicios



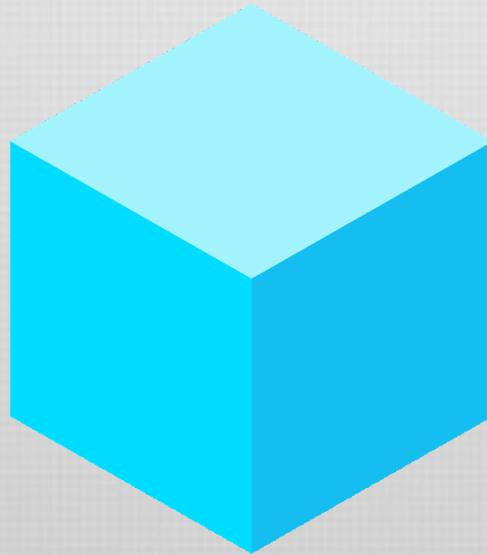
gráficos con
sensación de
volumen y
profundidad

Los intentos en la historia para reproducir mundos 3D
con fines de entretenimiento son **muchos**

La matemática detrás del modelado 3D no es complicada
¡Lo complicado es computarlo!

Evolución del entretenimiento digital

Los gráficos 3D son una obsesión de la comunidad informática desde sus inicios



PC de principios
de los 90



Evolución del entretenimiento digital

Los gráficos 3D son una obsesión de la comunidad informática desde sus inicios



I, Robot (Atari)
1983

Evolución del entretenimiento digital

Los gráficos 3D son una obsesión de la comunidad informática desde sus inicios



Indanapolis 500: The simulation
1989

Evolución del entretenimiento digital

Los gráficos 3D son una obsesión de la comunidad informática desde sus inicios



Alpha wave (Atari)

1990



Midwinter

1990



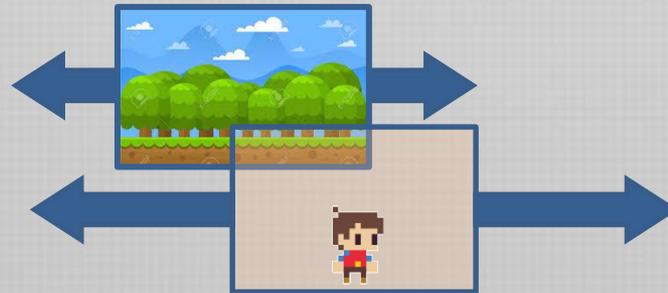
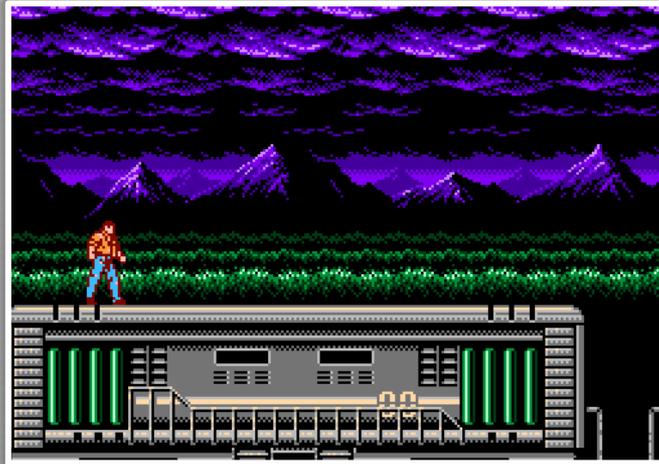
id SOFTWARE
Catacomb 3-D

1991

Evolución del entretenimiento digital

Los 90 marcan el inicio del desarrollo de diversas técnicas de gráficos 3D (principalmente “falsos” 3D)

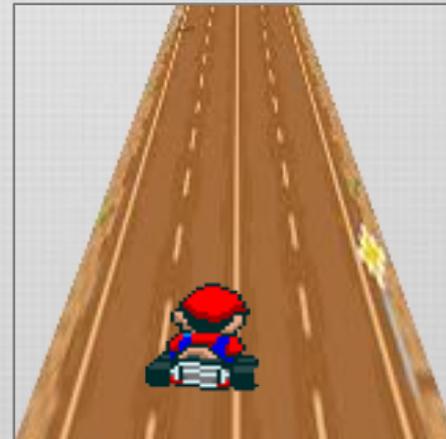
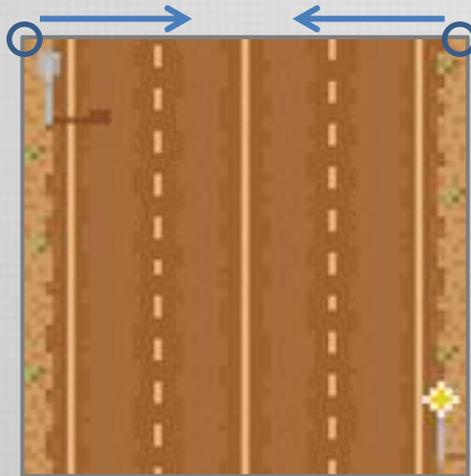
Parallax



Evolución del entretenimiento digital

Los 90 marcan el inicio del desarrollo de diversas técnicas de gráficos 3D (principalmente “falsos” 3D)

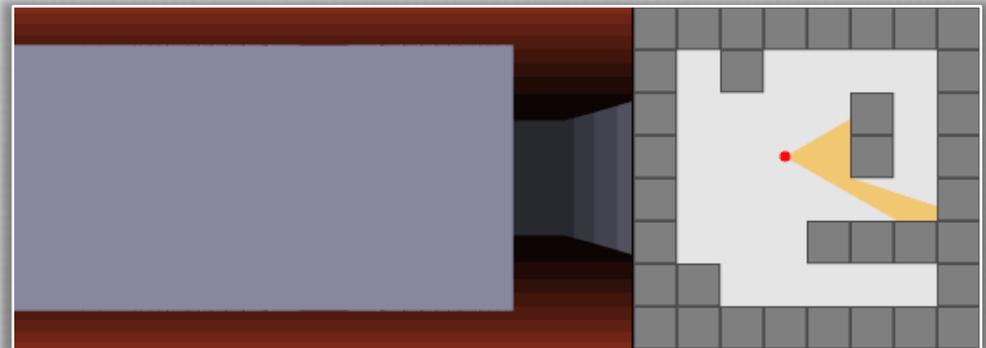
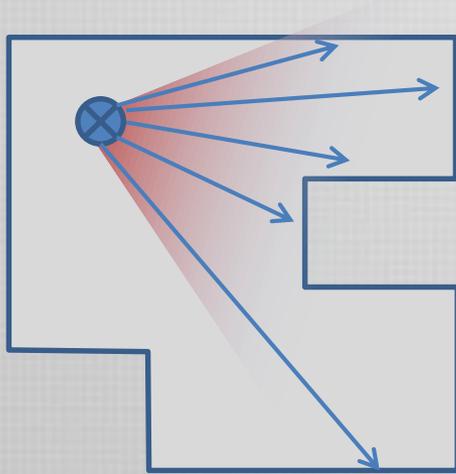
Mode 7



Evolución del entretenimiento digital

Los 90 marcan el inicio del desarrollo de diversas técnicas de gráficos 3D (principalmente “falsos” 3D)

Raycasting



Evolución del entretenimiento digital

Los 90 marcan el inicio del desarrollo de diversas técnicas de gráficos 3D (principalmente “falsos” 3D)

Múltiple Modo 7



Tomb Raider (Sega Saturn)

Evolución del entretenimiento digital

En 1992 sale Wolfenstein 3D
(bueno, no realmente 3D)



La técnica de uso de sprites para efectos 3D es exitosa
y *provee una nueva forma de inmersión en videojuegos*

Evolución del entretenimiento digital

Lo siguen una colección de juegos exitosos con la misma variación...

Doom
1993



Acción, Horror
Death Matchs!

Uno de los juegos más exitosos y revolucionarios de la historia

SHAREWARE!



Evolución del entretenimiento digital

Lo siguen una colección de juegos exitosos con la misma variación...



Heretic 1994

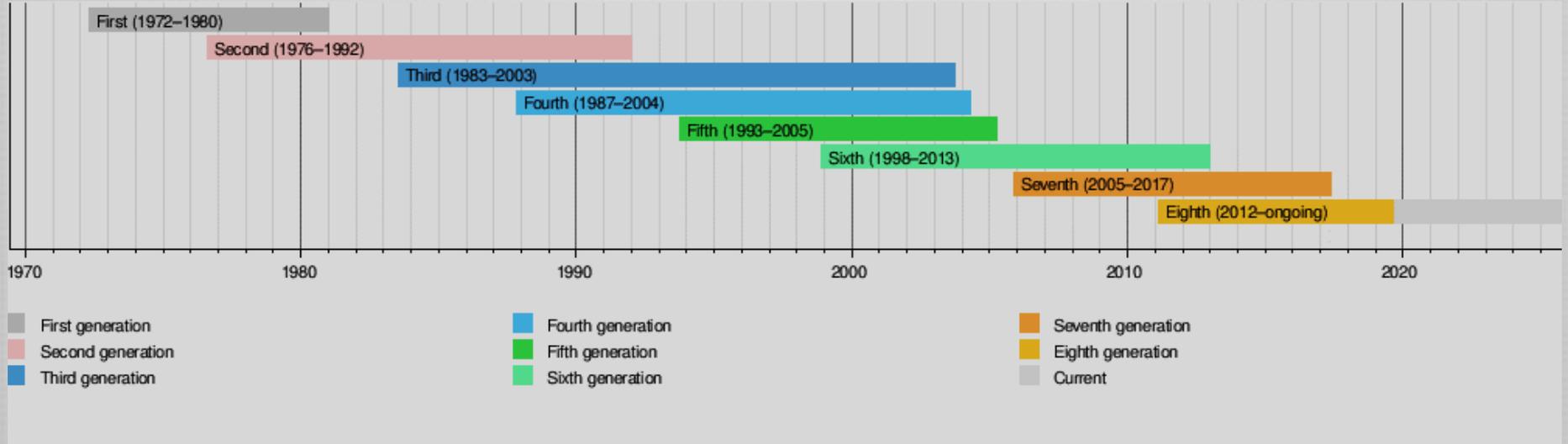


Shadow Warrior 1997

Evolución del entretenimiento digital



Evolución del entretenimiento digital



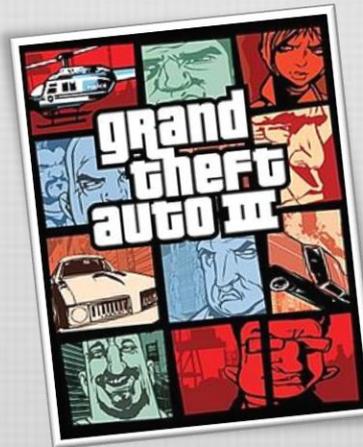
Evolución del entretenimiento digital

La masificación de Internet además generó nuevas formas de jugar
online gaming



Evolución del entretenimiento digital

Nacen estilos nuevos de juegos, que se replican rápidamente



Evolución del entretenimiento digital

Desde el 2000 el escenario de videojuegos se vuelve
variado y complejo en desarrollo

Como antes, los cambios lo marcan el avance tecnológico y generacional

A principios del 2000 los videojuegos
ya poseen **disciplinas con identidad propia**

Game Physics

Artificial Intelligence

Graphics

Sound

User Interface

Network