

Historia y diseño de videojuegos

escuela complutense de verano



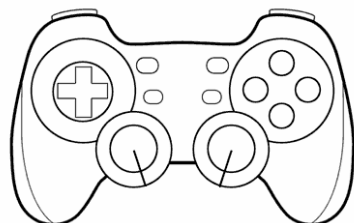
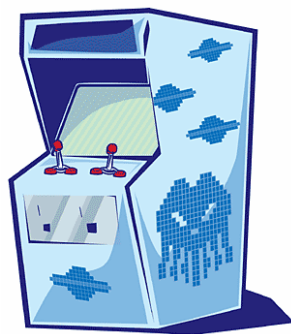
Grupo de Aplicaciones de Inteligencia Artificial
Universidad Complutense de Madrid



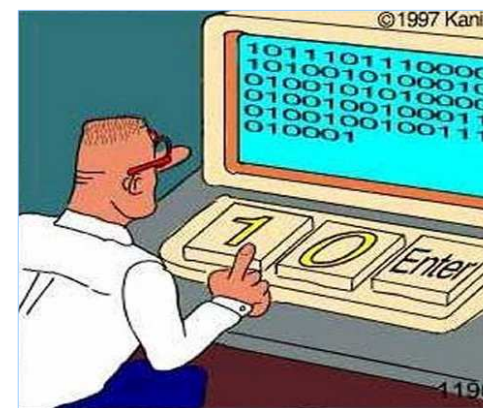
- Historia de las máquinas recreativas y las videoconsolas, y del desarrollo de videojuegos
- Historia del diseño de videojuegos



Historia de las máquinas recreativas y las videoconsolas



Historia del desarrollo de videojuegos

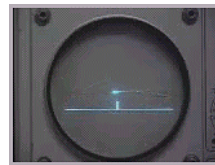
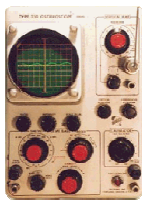


- Primer videojuego: **Noughts and Crosses** de A.S. Douglas (1952)
 - Una versión gráfica de las tres en raya para su tesis sobre Interacción Hombre-Máquina en la Universidad de Cambridge http://www.adit.co.uk/html/edsac_source.html
 - El juego se desarrolló para una máquina EDSAC y puede ejecutarse dado que hay simuladores gratuitos en la red <http://www.dcs.warwick.ac.uk/~edsac/>

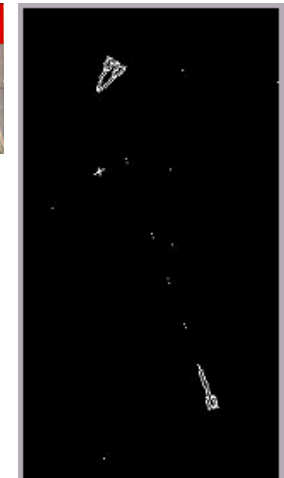
Comienzo del código fuente

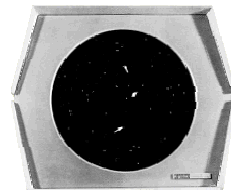
```
[OXO]
T56K
[M3]
PFCKIFAFRDLFUFOFE@A6FG@E8FEZPF
@&#9!8!7!!!!!!!*NOUGHTS!AND!CROSSES
@&#6!5!4!!!!!!!*!!!!!!BY
@&#3!2!1!!!!!!!*A!S!DOUGLAS#N!*C#M1952
@@@&*LOADING!PLEASE!WAIT#MMM
..PK
```

- William Higinbotham desarrolla **Tennis for Two** (1958) en un osciloscopio controlado con dos potenciómetros <http://www.osti.gov/accomplishments/videogame.html>
 - Físico nuclear que había participado en el proyecto Manhattan
 - Se propone hacer más entretenidas las visitas al Brookhaven National Laboratory donde trabaja en cálculos balísticos (principales aplicaciones de la informática de la época)
- En la visita de 1958 la gente hace cola durante horas
- En la visita de 1959 utilizan una pantalla más grande y es posible cambiar la gravedad
- El desarrollo duró tres semanas con la ayuda de Robert V. Dvorak

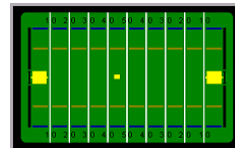
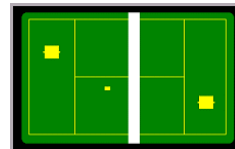
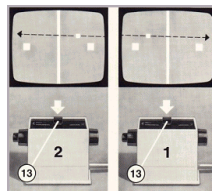


- Steve Rusell desarrolla **Spacewar** (1962)
 - Estudiante en el MIT aficionado a la ciencia ficción
 - Plataforma: DEC PDP-1
 - Tamaño: 9 KB
 - Desarrollo: 5 meses
- Dos naves combaten sobre un espacio estrellado. La 'cuña' (wedge) y la 'aguja' (needle) se enfrentan en un duelo de misiles, se simula la gravedad y es posible saltar al hiperespacio (desaparecer y reaparecer en un lugar elegido al azar)





- ❑ Primer diseño de una videoconsola: Ralph Baer (1951) propone usar la televisión como dispositivo para jugar
- ❑ No es hasta 1972 cuando Magnavox, fabricante de televisores, comercializa **Odyssey** un dispositivo que permite jugar a 12 juegos de "deportes" diferentes en la televisión
 - ❑ En realidad sólo es un ping pong, equipado con distintas plantillas transparentes que se colocan sobre la pantalla de televisión para simular los campos de juego
- ❑ Los principales beneficios provienen de los derechos por las patentes que generan
- ❑ En 1978 lanzan **Odyssey 2** que ya es una verdadera consola pero que no podrá competir con Atari y desaparecerá en 1983



- ❑ Nolan Bushnell mientras estudia Ciencias en Utah se pasa el día jugando a Spacewar en el PDP-1 de la universidad. Se gradúa en 1970 con un objetivo: llevar Spacewar a los salones recreativos
- ❑ En 1971, mientras trabaja para Nutting Associates, sacan al mercado **Computer Space**. Fracasa por su complejidad
- ❑ En junio de 1972 funda Atari y desarrollan su primer juego: **Pong**
 - ❑ Éxito absoluto (la primera máquina se estropea al llenarse de monedas)
 - ❑ Numerosas imitaciones o "clones" (ej. Telematch)
- ❑ En 1975 aparece Pong para la televisión. Otro éxito rotundo al que le salen muchos clones
- ❑ En 1976 Bushnell vende Atari a Warner por 28 millones de dólares



El despertar de las máquinas recreativas

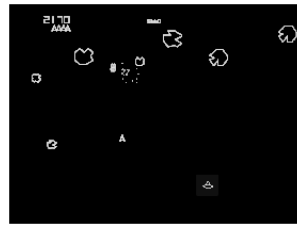
- ❑ Toshihiro Nishikado diseña y programa **Space Invaders** (1978)
 - ❑ Su éxito extiende las máquinas fuera de los salones recreativos
- ❑ Atari lanza **Asteroids** (1979). Bushnell por fin consigue que un clon de Spacewar sea un éxito
 - ❑ Primer juego donde se guardan las mejores puntuaciones
- ❑ La japonesa Namco lanza **Galaxian** (1979)
 - ❑ Primera máquina recreativa en color

El despertar de las máquinas recreativas

- ❑ Universal lanza **Space Panic** (1981)
 - ❑ Primer juego de plataformas: el protagonista pasa de un nivel a otro subiendo y bajando escaleras mientras los enemigos le arrojan cosas
- ❑ Toru Iwatani diseña **Pac-man** (1980) para Namco
 - ❑ Gran éxito que deja a los japoneses sin monedas
- ❑ Shigeru Miyamoto crea **Donkey Kong** (1981) para Nintendo
 - ❑ La máquina recreativa más vendida del momento
 - ❑ Aparece el carpintero Jumpman (germen del fontanero Mario)



Primeras máquinas recreativas



Nacimiento de las consolas

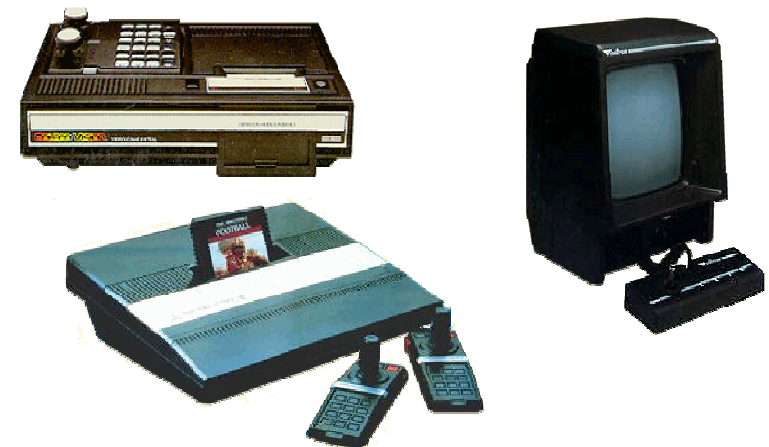
- Primer consola "programable": **Channel F** (1976) que comercializa Fairchild Camera and Instrument
 - Permite cambiar de juego con unos cartuchos, igual que la **Studio II** (1976) de RCA
- Primera reina de las consolas: **VCS** (1977) de Atari
 - Video Computer System se hizo la reina en 1980 con su Space Invaders
 - En 1982 sale al mercado la continuación: **2600** y poco después **5200**
 - La videoconsola con la vida más larga de la historia: la producción de VCS, 2600 y 5200 termina en 1991
 - Su competencia son **Intellivision** de Mattel, orientada a juegos de deportes, y **ColecoVision** de Coleco Industries que en la segunda mitad de los 80 llevo al hogar muchos títulos de máquinas recreativas



Las primeras consolas

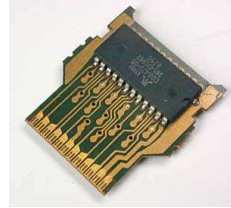
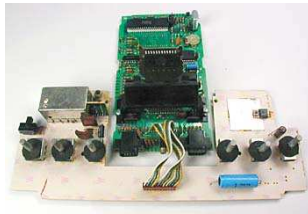


Las primeras consolas





- ❑ 2600 de Atari estaba equipada con una CPU 6507 a 1.19 MHz con capacidad para direccionar 8KB, teniendo 128 bytes de RAM
- ❑ El programa se almacenaba en la cinta intercambiable, 6KB de ROM donde debían almacenarse tanto el código como los datos
- ❑ No disponía de memoria de video por lo que el juego debía preocuparse de la escritura en los registros desde donde se controlaba la señal en la pantalla
- ❑ A menudo los juegos los desarrollaba una sola persona que escribía el código, diseñaba los gráficos y el sonido



Aspecto del código de un videojuego de la época

```

B15A7      STX    D2
           LDX    #03
B15AB      LDA    L1765, Y
           EOR    D1
           AND    D2
           STA    COLUP0, X
           STA    D6, X
           STA    D8, X
           INY
           DEX
           BPL    B15AB
           RTS
J15BD      LDA    #00
B15BF      INX
           STA    A2, X
           BNE    B15BF
           RTS
L15C5      .BYTE  $0E, $0A, $0A, $0A, $0E; 0
           .BYTE  $22, $22, $22, $22, $22; 11
           .BYTE  $EE, $2A, $0A, $0A, $EE; 22
           .BYTE  $EE, $2A, $EE, $22, $EE; 33
           ...

```



- ❑ A excepción de Spacewar, los primeros juegos de ordenador, desarrollados en los 70, eran textuales.
- ❑ Estudiantes del MIT aficionados a Dungeons & Dragons desarrollan en **Zork** (1977) una aventura textual para el PDP-10. Con el advenimiento del ordenador personal, desarrollan Z-Machine, una máquina virtual que interpreta las aventuras y en 1980 escriben un intérprete para el Apple II
- ❑ En 1976 Steve Jobs (en Atari desde 1974) y Steve Wozniak fundan Apple, que en 1977 lanza el **Apple II**
- ❑ En 1982 Commodore, fabricante de calculadoras, lanza el **C-64**, el ordenador personal más vendido de todos los tiempos
- ❑ En 1980 Ken y Roberta Williams fundan On-Line Systems que desarrolla su primer juego para Apple II. Cuando se mudan al monte se refundan como Sierra On-Line, que en 1983 produce el primer juego para el IBM PC



- ❑ La mala calidad de los juegos, que se desarrollan demasiado rápido para cumplir los plazos de marketing
- ❑ En 1983 un convoy de 14 trailers entierran en Alamogordo millones de copias de las versiones de Pac-man y E.T. de Atari
- ❑ Atari pierde 356 millones de dólares en 1983, Mattel 195 y Coleco 258 en 1984
- ❑ El boom de los ordenadores personales que a partir de 1984 se convierten en buenos sistemas de juego
- ❑ Las videoconsolas no pueden competir en calidad con las máquinas recreativas
- ❑ Este gran desastre hace que los inversores americanos se alejen de esta industria y dejen el camino abierto a los japoneses

- ❑ Nintendo fue fundada por Fusajiro Yamauchi en 1889 como Marufuku Company. La empresa se dedicaba a hacer barajas de cartas Hanafuda. En 1951 la compañía pasó a llamarse Nintendo ("esfuérzate pero, al final, todo está en manos del cielo")
- ❑ En la década de 1970, Nintendo, de la mano de Mitsubishi se introducen en el mercado de las máquinas recreativas
- ❑ Sega (Service Games) se funda en 1940 en Hawai para ser refundada en Japón en 1952. Inicialmente se dedica a distribuir pinballs en las bases americanas
- ❑ La primera consola portátil de Nintendo es la **Game & Watch** que sale al mercado en 1980
- ❑ Donkey Kong aparece primero en las máquinas recreativas y luego en todas las consolas de Nintendo y los ordenadores personales de la época.

Donkey Kong en recreativa y en Game & Watch



Las consolas japonesas

- ❑ En 1983 Nintendo comercializa su primera consola, la 'Family Computer' o 'Famicom' que se distribuye en USA a partir de 1985 con el nombre de **Nintendo Entertainment System (NES)**
 - ❑ Modelo de negocio: las ganancias están en los juegos
- ❑ Aquí empieza la competencia con Sega y su 'Sega Master System' que se prolonga hasta 1995 cuando Sony entra en el mercado
- ❑ En 1989 sale al mercado la GameBoy y se garantiza el éxito incluyendo de serie un Tetris
- ❑ La Lynx (1989) de Atari y la Game Gear (1991) de Sega no pudieron competir contra el Tetris y la serie Super Mario de la GameBoy



- ❑ En 1994 Nintendo lanza la **Super Nintendo** que compite con la **MegaDrive** de Sega (las consolas de 16 bits), y la Super GameBoy que permite ejecutar los juegos de GameBoy en la super Nintendo
- ❑ Entre 1994 y 1996 Sega sigue una mala estrategia que le lleva a lanzar tres consolas en dos años: **Sega-CD**, **Sega 32x**, y **Sega Saturn**
- ❑ En 1994 Nintendo encarga a Sony un lector de CD-ROM que sirviese de periférico a la SNES para competir con su equivalente en la MegaDrive de Sega. Nintendo se echa atrás en el encargo y Sony decide seguir por su cuenta.
- ❑ En 1995 nace la **PlayStation**
- ❑ En 1996 se comercializa la **Nintendo 64** con más de 1 millón y medio de ventas en tres meses



Mediados de los 90



A primeros del 2000

- ❑ En 1998 Sega abandona la Saturn y en 1999 lanza **DreamCast**
- ❑ En 2000 Sony lanza **PlayStation 2**
- ❑ En 2001 Nintendo lanza **GameCube**
- ❑ En 2001 Microsoft lanza **XBox**
- ❑ En 2001 Sega abandona el mercado del hardware



A primeros del 2000



Consolas portátiles

- ❑ En 1998 Nintendo lanza **GameBoy Color**, compatible con la GameBoy, que triunfa sobre todo debido a la saga Pokemon
- ❑ A finales de 2001 aparece la **GameBoy Advance**
- ❑ En 2003 Nokia lanza la **N-Gage**
- ❑ En 2003 Nintendo lanza la **GameBoy Advance SP**



Consolas portátiles



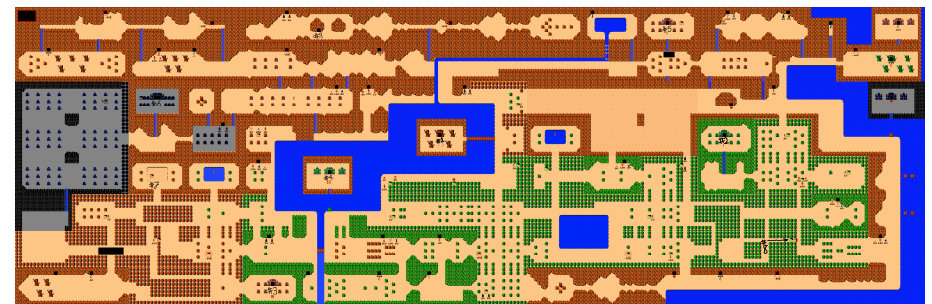
Actualidad



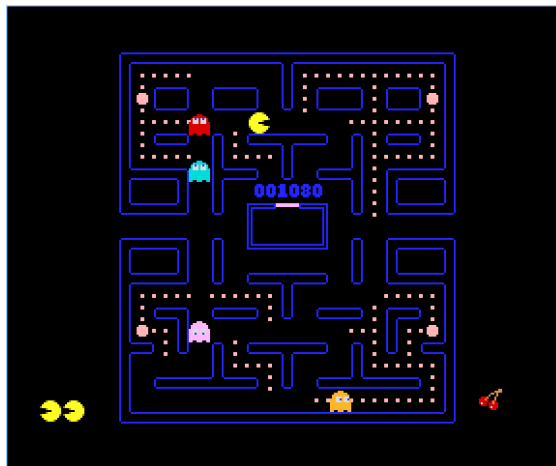
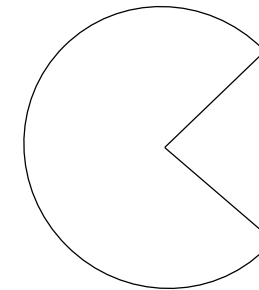
Actualidad



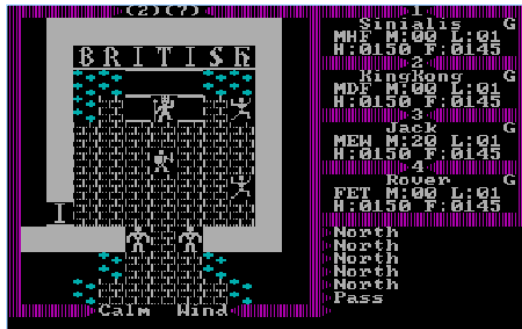
Historia del diseño de videojuegos



- ❑ Repaso cronológico centrado en la evolución conceptual del diseño y la repercusión en la historia de los juegos
- ❑ Se analizan los títulos más representativos e *influyentes* de PC desde la década de los 80 (Gamespot), añadiendo algunos más
- ❑ ¿Qué es un juego *influyente*?
 - ❑ Características innovadoras
 - ❑ Jugabilidad extraordinaria que ha establecido convenciones
 - ❑ Modelo para otros desarrolladores y otros juegos
 - ❑ Éxito comercial
 - ❑ Marca de identidad de la industria



- ❑ **En 2005 cumplió 25 años**
<http://www.el-mundo.es/navegante/2005/05/12/juegos/1115892898.html>
- ❑ NAMCO (NAMCO, 1980)
- ❑ El nombre viene de *pakupaku* (*Puckman*)
- ❑ Éxito comercial, ha generado más de 100 millones de dólares
 - ❑ Como recreativa, arrasó en Japón y EEUU compró 100.000 en un año
 - ❑ Namco aún sigue sacando versiones (como Pac-Man World 3)
- ❑ Su diseñador, Toru Iwatani, en el paseo de la fama del videojuego
<http://www.walkofgame.com/>
- ❑ Popularidad y repercusión histórica en la cultura pop
 - ❑ Licencias de imagen a 250 compañías y 400 productos



- ❑ Origin Systems (Origin Systems, 1983)
- ❑ Modelo de sagas largas de CRPG (plano pero después isométrico)
 - ❑ Este título introdujo *el grupo* en los juegos de rol, en vez del héroe solitario; el combate táctico basado en turnos... es uno de los más *hardcore* de la saga
- ❑ La saga *Ultima* de Richard Garriot es el producto estrella de Origin (compañía influyente de 1980-1990)
- ❑ Historias épicas en uno de los más grandes mundos ficticios para ordenador (*Sosaria = Britannia*), desbancándose del clásico Dungeons & Dragons
- ❑ Influyó en Baldur's Gate y abrió camino al más ambicioso Ultima IV: Quest of the Avatar y al resto de éxitos de la saga (VI, VII)



- ❑ Recreativa en 1985, PC (Spectrum Holobyte, 1987)
- ❑ Autor: Alexey Pajitnov, matemático ruso del Centro de Computación de la Academia de Ciencias de Moscú
- ❑ Inspirado en un juego popular ruso: Pentaminos
- ❑ Más de 70 millones de copias vendidas
- ❑ Editado en más de 60 sistemas
 - ❑ La clave del éxito del lanzamiento de Gameboy en 1989, tras arduas negociaciones en Rusia bajo la vigilancia de la KGB
- ❑ Otro concepto de *videojuego* muy distinta de la actual



- ❑ Nintendo (Nintendo, 1985)
- ❑ Uno de las sagas estandarte de Nintendo
 - ❑ 100 horas de juego
 - ❑ SNES: A Link To The Past (Nintendo, 1991)
 - ❑ N64: Ocarina of Time (Nintedo, 1999)
 - ❑ GC: Windwaker & *Twilight Princess 2006* (Nintendo, 2003 & 2006)
 - ❑ Etc.
- ❑ Mejor videojuego de la historia según Críticos EEUU (2003): Entertainment Weekly y al canal de televisión G4
 - ❑ Entertainment Weekly
<http://www.ew.com/ew/>
 - ❑ Canal G4
<http://www.g4tv.com/>



- ❑ Maxis (Maxis, 1987)
- ❑ Will Wright es el creador de toda la saga Sim y de un nuevo concepto de simulación
 - ❑ El juego como *hobby*: sin objetivos, oponentes explícitos, victorias o derrotas
 - ❑ No hay combate: la construcción frente a la destrucción
- ❑ Éxito impresionante: salió en Time Magazine, hubo colegios que lo usaron para enseñanza, etc.
- ❑ Influencia en la saga Caesar, Settlers e incluso Age of Empires
 - ❑ "SimCity was a revelation to most of us game designers... SimCity served in many ways as an inspiration for my game Railroad Tycoon and, subsequently, the Civilization series." - Sid Meier
 - ❑ Descendencia prolija: *Sims 2000 y 3000*, *SimEarth*, *SimAnt*, *SimFarm*, *SimHealth*, *SimIsle*, *SimGolf*, *SimTower*, *SimThemePark*, *The Sims*

Score: 2 of 230



- ❑ Sierra (Sierra, 1988)
- ❑ Hizo de las aventuras gráficas el género más popular y accesible (PC, Apple II, Macintosh y Sega Master System)
- ❑ Alcanzó los 256 colores VGA, tarjetas de sonido (William Goldstein, compositor de Fama) y ratón
 - ❑ El interfaz del King's Quest V sólo necesitaba ratón (estándar desde el Windows 3.0, 1990) y funcionaba mediante intuitivos iconos
- ❑ Sierra On-line llegó a producir más de 60 aventuras desde 1984 (300,000 - 400,000 copias por juego en USA, según PC Data)
- ❑ Un estilo amigable que influyó sobre Day of Tentacle o Monkey Island (LucasArts)
 - ❑ Ron Gilbert, diseñador de Maniac Mansion el mismo año, se asombraba de la simplicidad pero efectividad del juego



- ❑ Nintendo (Nintendo, 1988)
- ❑ 7 millones de unidades vendidas sólo en 1990
- ❑ La idea del fontanero y las tuberías es del clásico Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)
- ❑ En esta saga, hay un antes y un después de Super Mario Bros 3
 - ❑ Nos convencieron de que Mario había venido para quedarse
- ❑ Rivalidad Nintendo-Sega
 - ❑ Mario vs. Sonic



- ❑ Origin Systems (Origin Systems, 1990)
- ❑ Simulador de combate espacial con historia épica y ramificada
- ❑ Uno de los primeros en vender expansiones
- ❑ Chris Roberts, uno de los diseñadores más influyentes. Sutil equilibrio de tecnología y creatividad
 - ❑ Detalles de ambientación: el manual era el diario de los pilotos



- ❑ MicroProse (MicroProse, 1991)
- ❑ Siguiete versiones: Civilization II (1996), Civilization II: Test of Time (1999)
- ❑ Modelo en juegos de estrategia por turnos
 - ❑ Mecanismos muy complejos pero a la vez fáciles de jugar
 - ❑ Basado en un juego de cartas de Avalon Hill
- ❑ Hasta la mitad de los años 90 estos juegos tuvieron mucho éxito, y el espíritu sigue vivo
 - ❑ Alpha Centauri, Call to Power II, Dinosaurs o Civilization III



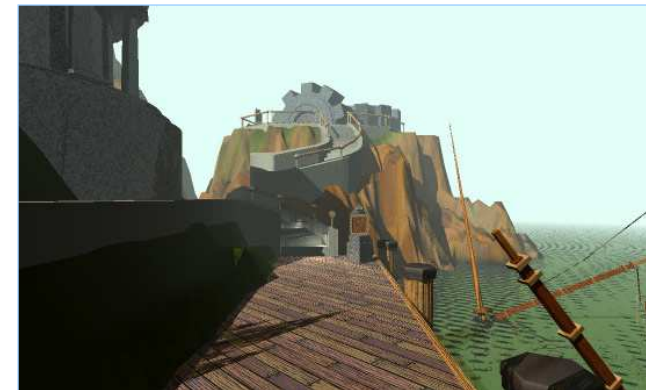
- ❑ MicroProse (Spectrum Holobyte, 1991)
- ❑ En los 80 los simuladores eran superventas, pero no tenían metas tan ambiciosas como los de ahora
 - ❑ Gracias al interés del público en el armamento militar a causa de la Guerra del Golfo y el avance en armas inteligentes
- ❑ Falcon 3.0 es uno de los primeros simuladores de combate aéreo realista, muy rico en funcionalidad
 - ❑ "... the best F-16 simulator that isn't classified as top-secret."
 - ❑ Permitía grabar el vuelo y planear la misión
 - ❑ El primero en admitir multiplayer por modem, red o conexión directa
 - ❑ Manual tan complejo que *el jugador siente que sabría pilotar un F-16*
- ❑ Falcon 4.0 y muchos otros siguieron la estela de perfeccionamiento



- ❑ Capcom Entertainment (Capcom, 1992)
- ❑ Marcó un renacer para las recreativas (US Gold, 1991), de las primeras en tener 6 botones
- ❑ Revolución del beat'em up style, y también estandarte en la SNES
 - ❑ Ocho personajes ricos en características y técnicas de combate, visualmente atractivos
- ❑ De los títulos que han tenido más secuelas sin cambiar prácticamente nada el juego: Turbo, Revival, Double Impact, 3rd Strike, Alpha, EX, EX Plus, Collection, Special Champion Edition, etc.



- ❑ Infogrames (I-Motion, 1993)
- ❑ Acción-aventura 3D
 - ❑ Pionero en cuanto a modelos de personajes totalmente poligonales
 - ❑ Fondos 2D pre-renderizados
 - ❑ Múltiples cámaras fija en planos no convencionales (suspense y claustrofobia!)
 - ❑ También en BioForge (Origin) and Grim Fandango (LucasArts)
- ❑ Nacimiento y referente del *survival-horror* en tercera persona
 - ❑ Acción-aventura, mitad combate mitad puzzles
 - ❑ Ambientes lúgubres e inspiración en el género de terror (H.P. Lovecraft en el caso de este juego)
- ❑ Después invadieron las consolas: Resident Evil y Dino Crisis (Capcom), Parasite Eve (Square Soft), Silent Hill (Konami), etc.





- Cyan Productions (Broderbund, 1993)
- Más de 6.3 millones de copias desde su lanzamiento
- Uno de los juegos más determinantes para popularizar los videojuegos en el mundo de la cultura *más tradicional*
- Aunque en este primer título no podías rotar 360° ni moverte en tiempo real, la intención era sumergir al jugador en realidad virtual
 - Centrado en el entorno, sin personajes, inventario ni nombre
 - Es un juego más *experimentado* que *jugado* realmente
- Los primeros juegos en CD-ROM de los años 90
 - The Seventh Guest (Trilobyte) es anterior, pero Myst hizo que el público quisiera comprar lectores más rápidos
- Influencia sobre: Zork Nemesis, Obsidian, Amber, Nemesis: The Wizardry Adventure, Riven



- Acclaim & Arena Entertainment (Acclaim 1993)
- No aporta mucho en cuanto a mecánica (fatalities, a veces asociados al escenario)
 - Mortal Kombat II incluye nuevos secretos y finales, alguno casi mítico
- Violencia realista (gore) con imagen fotográfica
 - Posteriormente los dibujos animados o 3D arruinan este ambiente



- ❑ Westwood Studios (Interplay, 1993)
- ❑ Sigüientes versiones: Dune 2000 (1999)
- ❑ El referente de los RTS (real-time strategy), con sus aciertos y sus errores
 - ❑ Command & Conquer luego fue más popular, pero no el primero
 - ❑ Los diseñadores de Blizzard reconocen inspirarse en Dune II, así como Age of Empires, Myth, Ground Control, *Total Annihilation*



- ❑ ID Software (ID Software, 1993)
- ❑ La mejor implementación de perspectiva 3D del momento
 - ❑ Aunque no la primera: Catacomb Abyss (SoftDisk, 1991), Wolfenstein 3D y Spear of Destiny (ID Software, 1992), Blake Stone & Planet Strike (Apogee, 1993)
 - ❑ La interacción clásica de los juegos de mazmorra: armas y puertas, apariencia de varias alturas, paredes a diferentes ángulos... ¡y eso que John Carmack no pudo incluir todas sus ideas!
 - ❑ Multijugador (al principio lleno de errores) y la posibilidad de modificar el juego
 - ❑ La siguiente mejora tardaría dos años: Duke Nukem 3D
- ❑ Segundo mejor videojuego de la historia según Críticos EEUU (2003): Entertainment Weekly y al canal de televisión G4



- ❑ Core Design (Eidos Interactive, octubre de 1996)
- ❑ Mezcla de TPS (Third Person Shooter) 3D con plataformas
 - ❑ En las consolas hay un precedente: *Mario 64* en N64
- ❑ Polémico éxito: justo en el despegue de las tarjetas 3D
 - ❑ De los primeros juegos en tener un parche de aceleración HW desarrollado por 3Dfx Interactive para sus tarjetas Voodoo
 - ❑ Quake ya había salido en mayo de 1996, pero hacía falta algo que no fuera un FPS
 - ❑ Roba ideas de *Prince of Persia*, *Out of This World* y *Flashback*, más elementos de FPS e incluso CRPGs y los plantea en 3D
- ❑ Lara Croft: fenómeno cultural y de marketing
- ❑ Otros juegos han seguido la estela de esta combinación: *MDK*, *Soul Reaver*, *Rayman: The Great Escape* y *Heavy Metal F.A.K.K. 2*



- ❑ Blizzard North (Blizzard, 1996)
- ❑ Sigüientes versiones: Diablo expansion pack (1997), Diablo II (2000)
- ❑ Blizzard Entertainment es todo un referente (Warcraft y Starcraft)
- ❑ Los secretos de diablo: jugabilidad simple pero tremendamente adictiva, resurgir de los CRPGs en un momento difícil, multiplayer gratuito y sin complicaciones (*Battle.net*)
- ❑ Aunque el combate es excesivo, repetitivo y la historia muy lineal, la progresión de los personajes ha dejado huella (tipo rol)
 - ❑ *Power Gamer* total, aparecían objetos aleatorios que la gente llegó a comerciar con dinero real
- ❑ Abrió camino a Baldur's Gate entre otros



- ❑ Quake (ID Software, 1996)
- ❑ Aún más jugado que sus predecesores
 - ❑ Primer FPS en un mundo totalmente 3D con *modelos 3D*
 - ❑ Multijugador también en Internet, modo cliente/servidor, una comunidad de aficionados de un tamaño inesperado
 - ❑ Una comunidad online de jugadores creando MODs y jugando a ellos más que al propio juego → las compañías empezaron a dar soporte
 - ❑ Venta de millones de tarjetas 3Dfx, la primera y más famosa para PC. De los primeros en ofrecer render HW con OpenGL (¡una ventaja eso de ver el agua transparente!)
 - ❑ Competiciones a gran escala, torneos internacionales y premios ID Software como un Ferrari!
- ❑ Motor licenciado a Half-Life y Hexen II por cantidades importantes
- ❑ Influencia en los llamados "Quake killers": Hexen II y Jedi Knight



- ❑ Origin Systems (Electronic Arts, 1997)
- ❑ Salto a multijugador de la mítica saga *Ultima*
- ❑ Nacimiento de los MMOGs (Massively Multiplayer Online Games)
 - ❑ Exceptuando *Meridian 59 (3DO)*, *Neverwinter Nights original* y todos los MUDs
 - ❑ Pionero en ofrecer un mundo virtual gráfico a miles de jugadores en tiempo real. Incluye posibilidades colaborativas, de negociación y propiedades virtuales, no sólo tesoros y experiencia
- ❑ Polémica: matar y robar a otros jugadores. Algo censurado en los MMOGs actuales
- ❑ Polémica: El primer juego demandado colectivamente (*class-action lawsuit*) por sus jugadores (colaboradores voluntarios)

http://dir.salon.com/tech/log/2000/09/21/ultima_volunteers/index.html
- ❑ Desde entonces un MMOG nunca está acabado del todo...



- ❑ Square Soft (Square Soft, 1997)
 - ❑ Misma mecánica RPG desde el desarrollo de Hironobu Sakaguchi para la NES: Final Fantasy (Square, 1987)
- ❑ La saga de Square Soft por excelencia, fundada en 1985
 - ❑ Las últimas versiones han sido juegos estrellas para PlayStation
 - ❑ También importante acogida en PC (Eidos Interactive, 1998)
- ❑ Gran repercusión de su estética manga
- ❑ Gran gasto de producción en secuencias de video → surge la película



- ❑ Valve Software (Sierra Studios, 1998)
 - ❑ Había precedentes como Ultima: Underworld (Origin), Jedi Knight (LucasArts 1997) y los FPS clásicos
 - ❑ Un mundo completamente 3D con iluminación dinámica y aceleración HW de gráficos tomado del *Quake* (ID Software)
- ❑ Pero este juego busca la *suspensión voluntaria de la incredulidad*
 - ❑ Sorprendentemente inmersivo, IA más creíble, munición y los botiquines puestos adecuadamente, eventos narrativos cableados...
 - ❑ Ese comienzo tan cinematográfico, entrando en un vehículo... la intención es crear una película interactiva
- ❑ Influencia sobre muchos juegos de acción actuales, como Star Trek Voyager: Elite Force (Raven) y Deus Ex (Ion Storm). Y de la propia comunidad y sus MODs, como el modelo *terrorista/antiterrorista* del CounterStrike (que se ha hecho oficial)





- ❑ EverQuest (1999)
- ❑ Ambientada en el fantástico mundo de Norrath
- ❑ Más de 420 mil usuarios
- ❑ Más de 100.000 jugadores en horas punta, controlando casi 12 millones de personajes
- ❑ 2,5 millones de copias vendidas durante los últimos cinco años
- ❑ 1.500 servidores alrededor del mundo, casi 30 km de cables



- ❑ Rockstar Games (Rockstar Games, 2002)
- ❑ Juego emergente de género mixto conducción/acción/aventura
- ❑ El paso a 3D de la saga GTA, desde Grand Thief Auto (BMG Interactive, 1997)
 - ❑ GTA III: Vice City no deja de ser una ampliación
 - ❑ GTA III: San Andreas tiene mayores diferencias
- ❑ Tercer mejor videojuego de la historia según Críticos EEUU (2003): Entertainment Weekly y al canal de televisión G4



- ❑ Podíamos haber incluido juegos clásicos (como Fritz en ajedrez...), juegos para móviles, o para recreativas, etc.
- ❑ O considerar otro criterio de relevancia:
 - ❑ Los más relevantes *de un cierto género*
 - ❑ Los más relevantes *en España* (o hechos por estudios españoles)
 - ❑ PC Fútbol
 - ❑ Blade
 - ❑ La saga Commandos
- ❑ **¿Qué juegos actuales pasarán a la historia?**

The Ultimate History of Videogames – Steven L. Kent 2001



- ❑ Los videojuegos llevan casi 50 años existiendo
 - ❑ Llevamos más de 30 años de videojuegos comerciales
- ❑ Tercera industria de multimedia:
 1. TV
 2. CD/DVD
 3. Videojuegos
 4. Cine (en taquilla)
- ❑ Plataformas bien consolidadas
 - ❑ PC (mono o multijugador LAN)
 - ❑ Consolas (PS2, Xbox, GameCube) + portátiles, móviles, PDAs...
- ❑ En plena expansión por Internet
 - ❑ Sólo World of Warcraft ha alcanzado 4 millones de suscriptores en septiembre 2005, de 2 millones que tenía toda la industria en 2002 (sin hablar del negocio en China o Corea)

- ❑ Super Dragon Ball Z (PS2)
- ❑ Pro Evolution Soccer 5 (PS2)
- ❑ Crysis (PC)
- ❑ Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
- ❑ Prey (Xbox360)
- ❑ Megaman ZX (DS)
- ❑ Neverwinter Nights 2 (PC)
- ❑ Silent Hill Experience (PSP)
- ❑ Halo 3 (Xbox360 y Vista)

- ❑ Canal G4
<http://www.g4tv.com/>
- ❑ Entertainment Weekly
<http://www.ew.com/ew/>
- ❑ Gamespot
<http://www.gamespot.com/>
- ❑ González-Calero, P.A.: Diapositivas relativas a la historia de las máquinas recreativas y las videoconsolas, y del desarrollo de videojuegos



Federico Peinado Gil
<http://federicopeinado.es>