

Evolución Gráfica de Los Videojuegos

Graphic Evolution of Videogames

¹ Nelys Fuentes-Bayona
² Alix Saraid Gelvez Lizarazo
³ Angelly Jusey Hernández Cuvides
⁴ Luz Marina Perozo

Recibido: diciembre 3 de 2021
Aprobado: marzo 30 de 2022.

Resumen

Los videojuegos son un medio de entretenimiento actualmente muy masivo que cuenta con una recepción de un público muy diverso con una gran variedad de intereses. Gracias a su longevidad en el tiempo, los videojuegos han contado con una gran evolución en su entorno gráfico debido a que han venido de la mano con las tecnologías que se han re inventado al pasar el tiempo. El impacto que han tenido en la sociedad es muy remarcado desde que este, su atractivo gráfico ya hace parte de un negocio muy grande e importante, siendo esta la industria que llegó a superar al mundo de la música, la televisión y el cine de manera muy notoria.

La variedad de generaciones gráficas que podemos ver y analizar son una muestra del trayecto que llevan y al que proyectan. Pasando desde el clásico Pong, que contaba con una cantidad limitada de pixeles, hasta obras bastantes complejas como Red Dead Redemption 2 o The Last Of Us 2. Su éxito en el gigantesco mercado de los videojuegos, se debe en parte a que su atractivo gráfico cumple debidamente con la función de atraer nuevos usuarios, ofreciendo experiencias exquisitas en las que se acercan a elementos de la vida real. El diseño gráfico y la planificación e impacto que este tiene el medio es un tema amplio y de interés para realizar el análisis del presente trabajo.

Palabras clave: Evolución, experiencias, generaciones gráficas, pixeles, videojuegos.

Abstract

Video games are currently a very massive means of entertainment that are received by a very diverse audience with a wide variety of interests. Thanks to their longevity over time, video games have had a great evolution in their graphic environment due to the fact that they have come hand in hand with the technologies that have been reinvented over time. The impact they have had on society is very remarkable since this, its graphic appeal is already part of a very large and important business, this being the industry that came to surpass the world of music, television and cinema in a way very noticeable. The variety of graphic generations that we can see and analyze are a sample of the path they take and to which they project. Going from the classic Pong, which had a limited number of pixels, to quite complex works such as Red Dead Redemption 2 or The Last Of Us 2. Its success in the gigantic video game market is due in part to its attractive graphics It duly fulfills the function of attracting new users, offering exquisite experiences in which they approach real life elements. Graphic design and the planning and impact that this has on the medium is a broad and interesting topic for the analysis of this work.

Keywords: Evolution, experiences, graphic generations, pixels, videogames.

1. Estudiante de Diseño Gráfico, est_n_fuentes@fesc.edu.co, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia.
2. Estudiante de Diseño Gráfico, est_as_gelvez@fesc.edu.co, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia.
3. Estudiante de Diseño Gráfico, est_aj_hernandez@fesc.edu.co, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia.
4. Docente FESC, Doc_lm_perozo@fesc.edu.co, Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia.

*Autor de correspondencia: Doc_lm_perozo@fesc.edu.co, Cúcuta-Colombia



© 2020. Los autores. Editada por la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte.

Introducción

Simone Belli y Cristian López afirman que desde sus inicios en la década de los 50 hasta nuestros días los videojuegos han pasado de ser un pasatiempo para jóvenes estudiantes de ingeniería a convertirse en la industria del ocio más poderosa. Y es que los videojuegos han estado jugando un papel muy importante en la sociedad, involucrando a personas de diversas edades e intereses. Desde la creación de los primeros videojuegos hasta los actuales podemos notar una gran diferencia gráfica en muy poco tiempo, es increíble como pasamos de videojuegos árcade hasta los grandes juegos de aventuras de hoy en día.

Teniendo en cuenta el gran impacto de los videojuegos y sus grandes avances gráficos a través de la historia en tan poco tiempo se considera importante analizarlo y descubrir que nos depara el futuro en esta fascinante e inmersiva industria.

Metodología

La realización del trabajo se hizo de manera reflexiva, es decir, para sacar las conclusiones se hicieron análisis propios derivados de la lógica de las investigadoras en base al conocimiento empírico que cada una poseía sobre el tema.

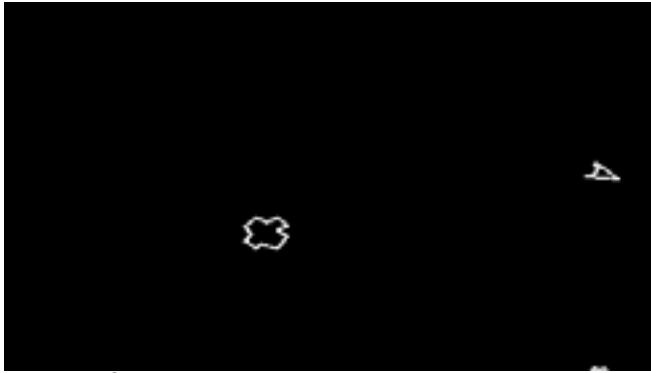
Justificación

Los videojuegos han ocupado siempre un lugar importante en nuestras vidas; ¿quién no ha jugado alguna vez Mario Bros, Super Smash o tetris. Desde su creación con videojuegos de 8 bits hasta los increíbles juegos que vemos hoy en día. Debido a esa gran presencia que han ten estas últimas décadas, y teniendo en cuenta el campo del diseño gráfico se decidió enfocar este tema en algo más visual analizando los gráficos de los videojuegos, y adaptarlo al diseño gráfico. Esperamos que este trabajo pueda servir de base para complementar estudios anteriores o servir de base para futuros trabajos.

Marco Teórico

Primera Generación

El prototipo de consola fue creado en 1967 por Ralph Baer llamado Brown box en ella se podía jugar mesa de ping-pong, tenis, balonmano, voleibol, juegos de persecución y un juego de la luz-gun. En 1975 se crea el Atari usado para juegos de 8 bits como Asteroids, Ms.Pac-Man, E.T. The extra-terrestrial. *Asteroids, 1979.*



Asteroids, 1979.

Segunda Generación

En esta generación resalta la consola Atari 2600, también en esta época se incluye una CPU de 16 bits por primera vez en la historia con Intellivision de Mattel. Gracias a esta nueva tecnología de 16 bits se puede notar una mejora en los gráficos de los videojuegos y junto con ello la experiencia del jugador. *Donkey Kong Jr.*



Donkey Kong Jr.

Tercera Generación

En 1983 surgió una crisis para el mundo de los videojuegos, llevando a la quiebra a muchas empresas y finalizando la segunda generación de consolas. Con el lanzamiento de la NES (Nintendo Entertainment System) resurgiría el mercado que ya estaba casi acabado. La NES dominaría el mercado de toda esta generación de consolas y encendería una esperanza para la industria. Aprendizaje.

Super Mario Bros 3, NES, 1988.



Super Mario Bros 3, NES, 1988

En esta generación los gráficos permanecen ya que el NES era una consola de 8 bits, su impacto se debe a su tecnología de cartuchos intercambiables que permitía al jugador disfrutar de más variedad de juegos en una sola consola.

Cuarta Generación

Conocida como la era de los 16 bits empieza en 1987 con la NEC, Mega drive quien incluiría el formato CD y la Super Nintendo.

Durante esta época los videojuegos tuvieron una notable popularidad y mejora gráfica también, juegos como Sonic mostraban escenarios que se desplazaban de una mejor manera.

El juego Strider permitió a los jugadores moverse en múltiples direcciones. Disney's Aladdin fue un impacto en la animación de los videojuegos ya que poseía profundidad 3D en un escenario 2D.

Disney's Aladdin, Mega Drive, 1992.



Disney's Aladdin, Mega Drive, 1992.

Quinta Generación

En esta generación vemos entornos 3D, se le conoce también la generación de los 32 bits. Esta era fue importante por su inducción al mundo 3D, durante esta época se destaca la Nintendo 64 que sacaría videojuegos emblemáticos como Super Mario 64 y The Legend of Zelda: Ocarina of Time. También destaca la primera PlayStation (1994) donde se lanzaban los primeros juegos en CD.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 1998



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 1998

Como Podemos ver los gráficos han avanzado de forma notoria; con la llegada del 3D los jugadores han podido descubrir una nueva experiencia de juego, sumergirse más en él. DOOM, 1993 Doom es y fue un juego muy popular, una leyenda, es por eso que se le hace este apartado, DOOM no hizo parte de ninguna consola, sino de los ordenadores, DOOM fue el predecesor de Wolfenstein 3D y superó a este por mucho, la experiencia de juego era novedosa y el género de este videojuego también. DOOM marcó un paso muy importante en los juegos de PC y quedó como recuerdo para muchas de las personas que vivieron en esa época. *DOOM, 1993.*



DOOM, 1993.

Sexta Generación

Durante esta época surgió la PlayStation 2, el Xbox y la Gamecube como principales exponentes. Mejoró más la calidad gráfica de los juegos y emergió el juego online; también, se aplica el almacenamiento interno que permitía hacer a los videojuegos más largos.

Vemos el avance en cuanto a los escenarios 3D, y también el cambio en la estética de las consolas, cercanas a la actual. *GTA San Andreas*



GTA San Andreas

Séptima Generación

Se integra el Disco óptico Blu-ray, los videojuegos se empiezan a distribuir por internet. El Xbox 360 ofrecía render para resoluciones HD, el Wii innovó con su tecnología con sensor.



Halo 4, Xbox 360, 2012

A estas alturas los videojuegos ofrecían escenarios hermosos, con gráficos bellos que te permitían sumergirte en la historia y descubrir escenarios que se quedarán en nuestra memoria con cariño. *Halo 4, Xbox 360, 2012*

Octava Generación

Durante esta generación el internet juega un papel fundamental, se destaca la Xbox one, la Play station vita, la play station 4 y la wii U. Los graficos evolucionan un poco, sin embargo, la diferencia no es tan notoria.

Red Dead Redeption 2018



Red Dead Redeption 2018

Novena Generación

La última generación que ha surgido con consolas como la Xbox series, play station 5, Nintendo Switch. A estas alturas ya vemos graficos muy realistas, y es difícil superarlos, lo que nos hace preguntarnos, ¿es posible seguir avanzando? *Resident Evil Village, 2022*



Resident Evil Village, 2022

Conclusiones

Para concluir, podemos decir que efectivamente los videojuegos son un medio de gran impacto en la sociedad, llevándose incluso más mérito que la industria de la música o el cine. En adición a esto, sus evoluciones gráficas en el diseño general de sus obras también han tenido remarcada influencia incluso en el desarrollo de tecnologías de Software respectivamente.

En este trabajo sobre la evolución gráfica de los videojuegos, hemos explorado el fascinante viaje desde los simples gráficos bidimensionales hasta las complejas representaciones tridimensionales que caracterizan a los juegos modernos. A lo largo de las décadas, hemos sido testigos de avances impresionantes en tecnología y diseño que han llevado a una mejora continua en la calidad visual y la inmersión de la experiencia de juego.

Desde los primeros píxeles rudimentarios hasta los gráficos hiperrealistas de hoy en día, esta evolución gráfica no solo ha transformado la estética de los videojuegos, sino que también ha redefinido las posibilidades creativas y narrativas dentro de la industria. Los desarrolladores de juegos han demostrado una habilidad excepcional para aprovechar al máximo los avances tecnológicos, llevando a los jugadores a mundos cada vez más detallados y envolventes. En última instancia, esta evolución gráfica ha contribuido significativamente a la creciente influencia cultural y el poder de atracción de la industria del entretenimiento digital.

El camino que han pasado por el mejoramiento de sus visuales es bastante amplio y analizándolo podríamos sacar algo de provecho sobre cómo funcionan estas producciones y su impacto en la sociedad. Aprendizaje profundo, en colaboración con expertos.

Referencias Bibliográficas

- Belli, Simone, & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14),159-179. [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. ISSN: 1578-8946. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Boullón Sabín, A. (2009) Evolución tridimensional en la representación visual de los videojuegos y su repercusión en la jugabilidad [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://idus.us.es/handle/11441/58084>
- Ferruz Berruz, P. y Cerro Aguilar, A. y Cuenca Pascual, D. y García Aceituno, G. (2003) Motor gráfico para el desarrollo de videojuegos. (No publicado) [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/8897/>
- Gil Romero, E. (2014). Un estudio acerca del desarrollo de videojuegos mediante el motor gráfico UNITY 3D [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5853>
- Gonzales S (2019). La evolución gráfica de los videojuegos de 1959 a 2019. [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://vandal.elespanol.com/noticia/w4176/la-evolucion-grafica-de-los-videojuegos-de-1959-a-2019>
- Mendoza Marmolejo, L. & Henao Franco, H (2012) Aplicación de la realidad aumentada en los videojuegos. [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/aa48b872-fa15-421b-9907-104d5d51a45e/content>
- Perillan Torres, L. (2015). Evolución del concepto de 3D en los videojuegos. deSignis, 23,47-54. [fecha de Consulta 2 de Mayo de 2022]. ISSN: 1578-4223. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=606066892003>
- Barrientos Monsalve E. Sotelo M. y Hoyos-Patiño, J. (2024) Metodología de la investigación. Guía práctica para la formulación de proyectos de investigación con ejemplos en áreas de administración y diseño. Publisher: Ecoe Ediciones S.A.S.Editor: Ecoe Ediciones S.A.S.ISBN: 978-958-503-828-8
- Planells de la Maza, A. J. (2011). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria, 15(29). <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/1644>
- Solórzano N, Moscoso S, Elizalde E (2019). Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica un enfoque entre la Estética y la Tecnología. [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en : http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342019000200125
- Steven L. Kent (2016). La gran historia de los videojuegos [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. Disponible en: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pgrODAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT402&dq=historia+videojuegos&ots=HqnfzcWGGi&sig=KQlvoF9lhBeETXNTcHK_kzQvjcA#v=onepage&q=historia%20videojuegos&f=false

- amayo Acevedo, M. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIX (38),29-46. [fecha de Consulta 2 de mayo de 2022]. ISSN: 1405-2210. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31629858003>
- MÁ Peña-Hernández, DB Hechavarría-Espinosa... La animación del juego motriz en la edad preescolar, un reto para las educadoras 2020 *Mundo Fesc* fesc.edu.co <https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/mundofesc/article/view/398> https://scholar.google.com/scholar?cites=16446687879202453656&as_sdt=2005&scioldt=2007&hl=en
- Sánchez Páez, K. O. . . (2022). La gamificación una técnica para motivar y potencializar el aprendizaje. *Formación Estratégica*, 4(01), 125–140. Recuperado a partir de <https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/60>