

VIDEOJUEGOS



Un videojuego o juego de video es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo que muestra imágenes de video.¹ Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, año por año, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento.

Al dispositivo de entrada, usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando o joystick, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (mando). Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo.² Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los gamepads, joysticks, teclados, ratones y pantallas táctiles.

¹"Al final, ¿Qué distingue al hombre libre del esclavo? ¿Dinero? ¿Poder? No. El hombre elige. El esclavo obedece" (**Bioshock**)

VIDEOJUEGOS

Generalmente, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de realimentación se hace a través de periféricos hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza

Historia

Los orígenes del videojuego se remontan a la década de 1950, cuando poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se llevaron a cabo los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico. Así, fueron creados el Nim (1951) o el Oxo (1952), juegos electrónicos pero que aún no son realmente videojuegos, y el Tennis for Two (1958) o el Spacewar! (1962), auténticos pioneros del género. Todos ellos eran todavía prototipos, juegos muy simples y de carácter experimental que no llegaron a comercializarse, entre otras cosas, porque funcionaban en unas máquinas que solo estaban disponibles en universidades o en institutos de investigación.

No sería hasta la década de los 70 en que, con el descenso de los costes de fabricación, aparecieron las primeras máquinas y los primeros videojuegos dirigidos al gran público. Títulos como Computer Space (1971) o Pong (1972), de Atari, inauguraron las primeras máquinas recreativas construidas al efecto, que funcionaban con monedas. Poco después llegarían los videojuegos a los hogares gracias a las consolas domésticas, la primera de las cuales fue la Magnavox Odyssey (1972), y más tarde la exitosa Atari 2600 o VCS (de 1977), con su sistema de cartuchos intercambiables. Por aquel entonces las máquinas arcade empezaron a hacerse comunes en bares y salones recreativos, una expansión debida en parte a un matamarcianos que alcanzó gran popularidad, el Space Invaders (1978). Otros juegos que marcaron esta primera época fueron Galaxian (1979), Asteroids (1979) o Pac-Man (1980).

En los años 80, la empresa norteamericana Atari tuvo que compartir su dominio en la industria del videojuego con dos compañías llegadas de Japón: Nintendo (con su

"Al final, ¿Qué distingue al hombre libre del esclavo? ¿Dinero? ¿Poder? No. El hombre elige. El esclavo obedece" (**Bioshock**)

VIDEOJUEGOS

famosa consola NES) y SEGA (con la Master System). Paralelamente, surgió una generación de ordenadores personales asequibles y con capacidades gráficas que llegaron a los hogares de millones de familias, como fueron el Spectrum, el Amstrad CPC, el Commodore 64 o el MSX. A partir de entonces, los videojuegos empezaron a convertirse en una poderosa industria. Fue además una época muy creativa para los desarrolladores de videojuegos; muchos de los principales géneros que existen hoy en día (conducción, lucha, plataformas, estrategia, aventura...) tomaron forma en esta década. Por otra parte, aparecieron también las primeras consolas de bolsillo, también conocidas como "maquinitas", que aunque hasta la llegada de la Game Boy de Nintendo (1989) solo ejecutaban un juego cada una, alcanzaron gran popularidad entre los más jóvenes.

Los años 90 traen el salto a la tecnología de 16-bit (como la SNES y la Mega Drive), lo que significa importantes mejoras gráficas. Entra en escena el gigante Sony con su primera Playstation (1994), mientras Nintendo y Sega actualizan sus máquinas (Nintendo 64 y Sega Saturn). En cuanto a las computadoras, el progreso de los PC termina por barrer del mapa a los demás sistemas salvo el de Apple. Aparecen juegos cada vez más avanzados tecnológicamente, como los shooters en 3D. En el año 2002 entra Microsoft en el sector de las videoconsolas con su Xbox, y en el 2006 Nintendo lanza su innovadora Wii. Entretanto, Sony actualiza su exitosa Playstation (versiones II y III), y en los PC, gracias a la expansión de internet, cobran protagonismo los juegos en línea y multijugador.

Por último, en la década de 2010 emergen como plataformas de juegos los dispositivos táctiles portátiles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, llegando a un público muy amplio. Por otro lado, varias empresas tecnológicas empiezan a desarrollar cascos de realidad virtual, que prometen traer nuevas experiencias al mundo del entretenimiento electrónico.

VIDEOJUEGOS

GENERACIONES DE LAS CONSOLAS

Generación	Periodo	Bits	Principales consolas
Primera generación	1972-1976	4 bits	Magnavox Odyssey, Coleco Telstar, TV-Game 6
Segunda generación	1976-1983	8 bits	Fairchild Channel F, Atari 2600, Magnavox Odyssey ² , Bally Astrocade, Intellivision, Atari 5200, Vectrex, Arcadia 2001, ColecoVision
Tercera generación	1983-1987	8 bits	Atari 7800, Nintendo Entertainment System, Sega Master System, PV-1000, Epoch Cassette Vision, Supergame VG 3000, Sega SG-1000
Cuarta generación	1987-1993	16 bits	Sega Mega Drive, Neo-Geo, Neo Geo CD, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i, Super A'Can
Quinta generación	1993-1998 ⁴	32 bitsy 64 bits	3DO, AmigaCD32, Atari Jaguar, Sega Saturn, Virtual Boy, PlayStation, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, PC-FX, Playdia, FM Towns Marty
Sexta generación	1998-2005	128 bits	Sega Dreamcast, PlayStation 2, Xbox y Nintendo GameCube
Séptima generación	2005-2012		Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Octava generación	2012-Actualidad		Wii U, PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch

"Al final, ¿Qué distingue al hombre libre del esclavo? ¿Dinero? ¿Poder? No. El hombre elige. El esclavo obedece" (**Bioshock**)