

El Mundo de los Video-juegos

Estudio de documental elaborado por:

Javier Benito Alcalá

La creación de videojuegos.

Vídeo- juegos.

Los personajes. En el diseño de los personajes se observa que buena parte de ellos utilizan la estética de "Marvel Héroes", así que muchas compañías intentan que sus creaciones tengan el estilo de súper-héroes. A las ventajas de un diseño atractivo para los potenciales consumidores se suma la posibilidad de una posterior explotación de las licencias sobre esos personajes.

Otro aspecto a tener en cuenta es la preeminencia de figuras monstruosas que aparecen en los vídeo-juegos, la mayoría como enemigos del jugador, pero ahora cada vez más también como roles que el jugador puede asumir.

Es muy importante tener en cuenta la gran influencia que la estética de los cómics japoneses tienen sobre la creación de vídeo juegos además de estar presente en buena parte del nuevo cine que se está realizando ahora (y entendamos que el cine es solamente la primera parte de la cadena, en un proceso que después abarca al vídeo, a los vídeo- juegos, a las revistas y a las series de televisión).

Las principales compañías japonesas productoras de vídeo-juegos han tenido un gran cuidado en disponer de personajes emblemáticos y sobre todo de conceptos de vídeo-juegos que les den una imagen de empresa diferente y que atraía a los potenciales jugadores. En el caso de Nintendo, se trata de un popular personaje Mario, y su juego estrella es de plataformas en un escenario fantástico diseñado sobre todo para niños. Su gran competidora, SEGA utiliza a Sonic, el erizo, también su concepto de vídeo-juego es de plataformas en el que prima la velocidad en un escenario de fantasía diseñado para niños. La importancia de estos personajes queda patente en su sistemática utilización para realzar la venta de sus productos no solamente de las consolas sino un también de sus accesorios. Para ello realizan interminables sagas a propósito de estos personajes emblema.

El mundo del entretenimiento digital y concretamente el de los vídeo juegos se está convirtiendo en un mercado muy atractivo. Muchas empresas japonesas han empezado a contratar empresas americanas para que sean éstas las que realicen sus vídeo-juegos. La razón para esto es muy simple: las compañías japonesas desean acceder a todo tipo de público y no solamente al que llegarían con los vídeo-juegos que son capaces de desarrollar. Para conseguirlo contratan a otras empresas, sobre todo norteamericanas para poder explotar el filón de la creatividad.

El mercado natural de la compañía Nintendo es un público más infantil, mientras que el mercado al que se dirige SONY con su PlayStation es un público más adolescente incluso más adulto.

Un importante acontecimiento en el mundo de los vídeo juegos fue la irrupción de la saga "STREET FIGHTER " que puso de moda el género de lucha. La compañía CAPCOM creó una nueva estética capa de enganchar tanto a los jugadores más pequeños como el público juvenil siendo éste último el que más aplaudió la serie y sus posteriores entregas. Desde entonces CAPCOM ha venido produciendo este mismo estilo de vídeo juegos. Su mayor acierto fue crear toda una gama de personajes (luchadores) con un look que conectó sin lugar a dudas con el público consumidor. (es necesario profundizar más en los personajes). CAPCOM creó una moda que desde entonces hasta hoy han seguido buen número del resto de compañías que se dedican al diseño de vídeo juegos.

Otro género de vídeo juego que tienen aceptación es el de los deportivos, juegos que reproducen diferentes disciplinas deportivas: fútbol, baloncesto, disciplinas olímpicas. Pero sobre todo cada vez más se tiende a conseguir los derechos de los acontecimientos deportivos más importantes de la televisión. Y por supuesto no podemos olvidar la utilización de la imagen de las estrellas del deporte más importantes.

Los dibujos animados consiguió atraer a un público infantil y juvenil. Cada público a objetivos exige una serie de contenidos temáticos y de realización plástica que debe ser cuidadosamente ponderada por los responsables de las series. Así, no es que el público juvenil rechace los dibujos animados simplemente no se siente atraído por aquellos series destinadas para otros públicos

La creación de vídeo juegos.

La idea

Los vídeo juegos son ante todo acción, en su sentido amplio, así la actividad o la destreza que deban ponerse en juego en un vídeo-juego dado es la idea del vídeo juego. Así existen simuladores deportivos de carreras de coches que deben jugarse en modo de cámara subjetiva, existiendo otros en los que contemplamos el coche desde una cámara exterior. Si bien ambos juegos tienen el mismo objetivo , su idea es distinta en lo que al jugador se refiere, ya que no es lo mismo estar dentro de un coche que manejarlo desde fuera.

Existen conceptos de vídeo juegos, ideas y también puntos de vista, que tienen gran aceptación por parte del público. Son conceptos muy probados que han sido elegidos sobre otros (de la misma manera ocurrió en la creación del lenguaje cinematográfico clásico donde determinados recursos dramáticos y de realización acabaron imponiéndose sobre otros que fueron desechados). Un ejemplo podría ser el vídeo-juego que presenta a unos luchadores en un escenario dispuesto en falsa perspectiva.

Sobre estos conceptos ya aceptados los desarrollados de vídeo juegos para diferenciar su creación de las otras se esfuerzan en ofrecer innovaciones y evoluciones de esas ideas. La

originalidad que consigan lograr determinará de manera importante el éxito de su desarrollo. Muchos vídeo juegos ligeros han perecido porque no ofrecían nada nuevo sino que se limitaban a calcar desarrollos anteriores.

VÍDEO-JUEGOS Y SOCIEDAD

Los jugadores de vídeo juegos.

Se tiende a pensar que los vídeo juegos sólo son asunto de niños y adolescentes varones. Sin embargo cada vez son más las niñas que optan por este tipo de entretenimiento. En los países industrializados y nueve de cada diez niños y niñas entre ocho y dieciséis años han jugado alguna vez con una consola o un ordenador. y una gran mayoría de ellos tiene en casa una consolas o un ordenador. Y no hay que olvidar el creciente número de adultos aficionados a los vídeo juegos. En nuestra sociedad cada vez hay más el tiempo libre y una nueva industria se está preparando para rentabilizar ese tiempo.

Los gigantes de la diversión.

- Nintendo.com
- Sony.com
- Sega.com