El mundo de los videojuegos.

Publicado por CeltiberoEspartiata - 26 Ago 2010 15:07

Pues el comentario de un compañero celti me ha hecho caer en la cuenta de lo mucho que ha cambiado todo el mundo de lso videojuegos.

Los chaveles de hoy disfrutan de un panorama hiper estimulante de juegos impresionantes. Los propios juegos son impresionantes y creen que viven la edad dorada de los videojuegos, que todo ha "avanzado" mucho en estos últimos 15 años.

El mundo de los Videojuegos es cierto que se ha movido pero no siempre hacia delante. Hace 10 años e incluso 15, existia una variedad efervescente de productos, estilos. Una originalidad tremenda. Se copiaban los estilos pero no era un mercado clónico como el de ahora. Es como si ya no hubiera nada nuevo que ofrecer, todo está en mejorar los graficos y punto.

Esta semana he jugado al Starcraft II, en su momento este juego me impresionó ¿Sabeis que ha cambiado? los graficos mejorados... despues de 10 años...y encima es éxito de ventas prque el mercado esta esperando este tipo de cosas.

Recuerdo que hace 15 años salian los juegos mas extraños y disparatados de noseque empresa Polaca e incluso española (Comando) :cuñao: . 4 amigos se unian y formaban mini empresas para sacar su juego ¡¡que pasada de época!! :P Tengo algunos de esos jueguitos y son fantasticos.

Parece que se ha monopolizado el mundo de los Videojuegos, debido a el crecimiento del mercado claro y ahora todo lo controlan multinacionales y allí mandan los ejecutivos (el ser mas nocivo que se pueda uno imaginar) . Su religión son los beneficios y eso se consigue apostando sobre seguro (publicidad, promesas, expansiones, mas de lo mismo...

Nuestro querido Total War ha sufrido terriblemente este proceso. ERl juego en si mismo es esplendido pero la evolución ha sido un continuo avance retroceso en todo lo que no tuviera que ver con los gráficos (cuya mejora se ha disparado hasta la locura). El TW es una sagra de táctica en tiempo real que no ha mejorado apenas nada entáctica durante 10 años de entregas y expansiones. El TW es una saga de campaña estratégica por turnos que no ha mejorado nada en 10 años... Si esto no es una prueba de que el mundo del videojuego tiene el contador parado en 1999 que venga Dios y mire.

==========

Re: El mundo de los videojuegos.

Publicado por CeltíberoPablo - 26 Ago 2010 16:28

---

este post va a dar jugo y va a postear mucha gente! :mrgreen:

Respecto a eso de hacer promesas, expansiones... solo digo :rolf: , no hay ma sque mirar que si pack unidades especiales, pack de elite del este, del oeste, de aquel, del noreste 35º, pack de elite suprema de fernando a la defensa de la Alhambra..... esto no acaba nunca, y lo mejor es que funciona porque si lo hacen y siguen haciendo packs de esos es porque al gente lo compra.... (di que al final lo tiene todo el mundo y a veces hace daño que tu no tengas algo parecido par atacar, epro esto nos lleva a otro punto(habilidad, y mas puntos :mrgreen:))

En definitiva.... Todo se ha ido al traste!!! :evil: entre comillas, porque aunque piense eso me sigo comprando los juegos nuevos que salen :P

Pero antes aunque los gráficos fuesen peores, estaban realmente elaborados.

Los 10 mejores juegos de la historia? adivinad! supermario, tetris, luego principios de sagas: gta, call of duty.... las segundas partes, terceras, infinito solo mejoraban gráficos (nuevas historias y cosas muy menores), cosa que se agradecía pero que a la larga.... era ya como.... voy a comprar el juego pues... por rutina (que no digo que realmente no nos guste) pero ya no es lo mismo

La época de la nes sería una de las mejores, pues habia mucha variedad en cuanto a innovación (aparte de historias), tenias juegos me acuerdo yo.... que eran la bomba! el de las olimpiadas de Barcelona, el !Maniac Mansion! que gran jeugo, me encanto, el de los cazafantasmas :rolf: , los supermario, pokemon! , uno que no me acuerdo muy bien que era de disney.... pero muy originales todos. Y con esto me refiero a los "modernos" de la época, que recuerdos :amr:

La historia del Maniac Mansion por ejemplo (en laas plataformas PC, Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, Commodore Amiga, NES y Famicom), que ya que estoy haciendo una alago al jeugo :D tenia una historia cojonuda!! tenias x numero de personajes , uno que siempre era el mismo y a escoger dos colegas....

todavía tengo el juego y la consola!! y hasta una revista que habla del juego del 11 de abril del 93 nº164 llamada gente joven, que realmente es un suplemento juvenil de diario16! OJO :mrgreen:

Saludos, os dejo aquí esto

os dejo la historia por si no le llegasteis a conocer bien u os apetece recordar viejos tiempos:

Un extraño meteorito cae encima de una mansión y hechiza a sus habitantes convirtiendolos en unos locos asociales y aprovechandose de ellos. La mansión está habitada por el Dr. Fred, un científico chiflado, Edna su desesperada mujer y Ed, su incomprendido hijo. La mansión es muy amplia y tiene todo tipo de habitaciones... el juego comienza en la entrada donde hay un jardín, en el primer piso hay una cocina que va a dar al comedor que va a dar a la despensa que va a dar a la piscina que va a dar al garaje y también hay un sótano y el salón que va a dar a la biblioteca, en el segundo piso hay una sala de música y una de pintura, en el tercer piso hay un despacho, una sala de maquinitas, en el entrepiso entre el tercer y el cuarto hay un laboratorio de revelado de fotos, en el cuarto piso están las habitaciones del Dr. Fred, Edna, Ed, el baño y el gimnasio, y al lado del sótano al que se accedía desde el primer piso se encuentra la temida mazmorra de la mansión que va a dar al laboratorio del Dr. Fred que va a dar a una pequeña habitación donde el meteoro dirige todo.

Pues continuando con el argumento, el Dr. Fred, enloquecido cada vez más ha secuestrado a una joven para hacer experimentos con su cerebro: es Sandy, la novia del protagonista forzoso del juego, Dave, que intrepidamente decide entrar en la mansión con dos de sus amigos para rescatar a su amada de las garras del dr. Fred manipulado totalmente por el malvado meteoro... Destacar también que el dr. Fred tiene dos seres que son como sus sirvientes: el tentáculo verde y el tentáculo púrpura. El tentáculo verde es bonachón y será fácil convencerle y que nos ayude, el tentáculo púrpura en cambio es malhumorado y no tendrá reparo en detenernos a la mínima.

Tras este hilarante argumento se encuentran unos hilarantes personajes, los amigos de Dave entre los que hay que seleccionar a 2 para que junto a él entren en la mansión al rescate de Sandy. Ellos son:

.Bernard: Personaje principal de la segunda parte de Maniac Mansion y único personaje que repetirá en la misma. Es miedica, cobarde y de hecho al principio del juego intenta huir pero Dave lo retiene. Sabe arreglar cosas con las manos, vamos, que es buen electricista.

.Razor: Promiscua amiga de Dave que forma parte de un grupo de música. Sus conocimientos musicales pueden servirnos de ayuda. Por cierto, tanto Razor como Syd saben tocar el piano, compruebalo en la sala de música del primer piso.

.Syd: Amigo de Dave, rockero y con aptitudes para la música, también forma parte de un grupo.

.Jeff: Surfero amigo de Dave. No se separa de su tabla.

.Wendy: Escritora profesional y amiga de Dave. Sus conocimientos literarios pueden sernos de utilidad.

.Michael: Fotógrafo amigo de Dave... Adivina quien nos podría ayudar en la sala de revelado...

Lo grande del juego es que te lo puedes acabar eligiendo a quien elijas con lo cual es más lóngevo de lo que parece, puesto que hay varias formas de llegar al final de la aventura (coleccionalas! jeje).

Los gráficos para ser de la época que eran, eran buenisimos, la mansión está muy detallada, los personajes son bastante grandes y están bien definidos pero pecan de inexpresividad puesto que

siempre salen sonriendo (pedir más en aquellos tiempos es imposible), pero considero que graficamente veo cosas peores en la actualidad en consolas más potentes...

El sonido a mi me gustaba, al menos podías escuchar a Razor o Syd tocando el piano. Lo que es una pena es que no hubiera voces de los personajes pero bueno...

La jugabilidad es bastante sencilla: en la parte inferior de la pantalla te aparecen escritas un montón de acciones y tienes que seleccionar la que quieres llevar a cabo en cada momento y con que elemento de la pantalla.

Divertido lo es como el que mas, es un juego que se puede alargar bastante porque puedes intentar acabartelo de todas las formas posibles, es un juego adictivo y que fue una de las primeras aventuras gráficas de la historia, se puede decir que inauguró el género (al menos en videoconsolas si que lo inauguró).

Espero qeu no haya sido extresante mi participación!! :rda:

==========

Re: El mundo de los videojuegos.
Publicado por CeltíberoPablo - 26 Ago 2010 16:42

_____

wow!! he encontrado un trailer original del juego en la nes, aunque no esta en español

[youtube:1un3upc2][/youtube:1un3upc2]

==========

Re: El mundo de los videojuegos.
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 26 Ago 2010 16:45

_____

Todo lo que dices es así si hablas exclusivamente a nivel comercial. Incluso a nivel de grandes distribuidoras diria yo. A la vez que eso hay bastantes pequeños estudios que apuestan precisamente por no entrar en esa dinámica y ofrecen algo mas. No se suelen alejar mucho de los géneros establecidos pero si que le dan otro aire.

Asi a bote pronto tienes cosas como el Braid, Wolrd of Goo, Plants vs Zombies, Woodoo Dice, Lo que hace la gente de Introversion o el Team Ico. Incluso alguna vez grandes empresas se deciden a sacar algo diferente. Como pasó con Portal, Half Minute Hero, Patapon, Locco Rocco, Fat Princess o con Little Big Planet por poner algunos ejemplos.

En los servicios de venta online de las consolas, en Steam o los similares podeis encontrar este tipo de juegos que normalmente son mas baratos que los "normales"

Si pasamos de lo comercial y nos metemos en los juegos Amateur (la mayoria son gratis además) o los que están en Flash ya te encuentras de todo. Desde copias y remakes de juegos antiguos y actuales hasta cosas que de originales que son dificilmente se les puede llamar juegos. Eso si, hay que rebuscar mucho para dar con algo bueno pero no quiere decir que no se encuentre. De hecho te encuentras cosas que incluso superan en algunos aspectos a los juegos comerciales siempre y cuando se esté dispuesto a jugar con gráficos no demasiado buenos técnicamente (artísticamente hay autenticas maravillas). La comunidad Amateur de videojuegos está muy viva y salen muchos juegos.

Puedes hechar un vistazo a estas webs a ver que te parece:

http://www.nitrome.com/ (El Fault Line y los Ice breakers son juegos de puzzles realmente magníficos)

http://news.retroremakes.com/ esta es una web de remakes de juegos viejos o con el estilo de los juegos viejos. Entiendo que ver cosas con píxeles y 16 colores puede echar para atrás pero de vez en cuando salen juegos muy bienos y no todo son pixeles y 16 colores XD XD XD

http://www.indiegames.com/blog/ Esta es de juegos indie (aqui salen mas de pago) pero tambien te encuentras cosas interesantes.

http://www.pixelprospector.com/ tambien en la tónica de juegos indie y freeware.

Yo le echo un vistazo de vez en cuando a esas tres y raro es el mes que no me bajo 2 o 3 juegos y echo unos buenos ratejos gratis. Y algunos son bastante originales.

Ya si tienes autenticas ganas de buscar:

http://www.caiman.us/ Según la web tienen mas de 5000 entradas. Con paciencia se encuentran cosas XD XD XD

Vamos que ideas nuevas las hay. Algunas hasta buenas. Lo que pasa es que los que tienen que poner la pasta para que sean comerciales pues piensan que no van a ganar el suficiente dinero con eso.

Además si haciendo lo mismo una y otra vez pero mas fácil y con mejores gráficos sigen ganando mucho dinero incluso con la crisis...¿Para que cambiar?

==========

Re: El mundo de los videojuegos.

Publicado por Annibal - 30 Sep 2010 00:00

_____

Siguiendo este magnifico hilo y siendo este posto estrictamente comercial;

El mundo de los videojuegos ha cambiado mucho; recuerdo en los orígenes el Monkey Island y el prince of Persia y muchos otros a la par que con el CIV y desfogarme posteriormente con el DOOM.

El monkey Island era un juegazo de ingenio, superación, intriga, compañerismo etc donde jugabas para superarte a ti mismo, la verdad recuerdo con nostalgia esas tardes después del colegio, donde nos reuníamos delante de un solo ordenador (solo había un ordenador entre los colegas) y allí opinábamos todos. Hoy en día a buen seguro que hay muchas aventuras graficas, pero lo interesante de ellas era como digo el poder reunirnos todos a terminar el juego. Esto es lo importante; esta claro que los Total War, de alguna forma también reúnen a los amigos y compañeros, aunque sea en un chat lobby, es muy importante ese chat lobby, pues prácticamente estas codo con codo con tu colega, hermano o familiar y/o simplemente contrincante que no enemigo.

Pero volviendo al tema de los videojuegos; seguimos con la evolución; el prince of persia era un juegazo, sus laberintos lleno de intriga era fastuoso, pues no solo era una aventura grafica (o en día seria el assasin’s creed) sino que además te encontrabas con todo tipo de pruebas mitológicas e históricas (siempre recordare la pantalla de pasar unas columnas al salto con simplemente las flechas del teclado; eso si que era destreza¡¡¡)

Pues bien después de estas primeras aventuras graficas; aparecio el CIV; el civilizaciones cambio por completo el mundo de los, videojuegos de estrategia; A partir de ahí surgió la marabunta de ellos; que recuerde por ejemplo; Age of empires, Conquest of the new World, Imperialism etc..de alguna forma tanto el CIV como sus simulados nos acercaban a la historia. Era casi tocar la historia, introducirte en un personaje histórico y revivir sus fechorías, conduciendo la nación escogida a las mas altas cimas y constantemente compitiendo por superarte; no luchabas contra la inteligencia artificial, sino por superar lo que habías echo la partida anterior.

Luego vinieron los juegos de la segunda guerra mundial; con el Panzer General (SSI) a la cabeza y sus posteriores sagas; mas tarde los comandos, Hearts of Iron o los de Talonsoft..y por supuesto los Battleground Napoleónicos y Guerra civil Americana.

Si a servido este post para recordar a los colegas pasados presentes y futuros pues ya me doy con un canto en los dientes; pero realmente y salvando las distancias donde haya un futbolín o futbolo; una buena mesa de billar español y hasta una mesa de ping pong con unas buenas charlas; que se quite cualquier videojuego, exceptuando claro esta; nuestros queridos TOTAL-WAR que de alguna forma como historia militar que son; (con muchos fallos, eso si) ayudan no solo a que los mas jóvenes se interesen por la historia sino también a la formación de grandes clanes y Hotseats entre los cuales nos encontramos todos.

==========