



**DESARROLLO DE JUEGOS
INTERACTIVOS(ISWD823)**
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS

CLASE 006

DOCENTE: VICENTE EGUEZ

Nombres:

Johan Baño

Luis Rocha

Fecha: 5- 11 - 2025

Era Asignada: Era Online y Casual (2001-2008)

Juego Seleccionado: *Wii Sports* (2006), Nintendo Wii

1. Hito Tecnológico Clave: La **popularización del control por movimiento y los acelerómetros en un dispositivo de consumo masivo**. El "Wii Remote" (o "Wiimote") no era un control tradicional; era un puntero que detectaba la orientación, la velocidad y el movimiento en un espacio 3D. Esto eliminó la barrera de entrada de los controles complejos (con 12 botones y 2 joysticks) y permitió una interacción intuitiva.

2. Análisis de Diseño (MDA):

- **Mecánicas (M):**
 - **Simulación de Movimiento Físico:** Acciones simples e intuitivas que imitaban el deporte real. (Ej. mover el brazo como un bate de béisbol, hacer el gesto de un golpe de tenis, mover el brazo para lanzar una bola de bolos).
 - **Puntuación y Retroalimentación Inmediata:** Sistemas de puntos claros (un "strike" en bolos, un "home run" en béisbol) que daban una recompensa instantánea al movimiento del jugador.
- **Estéticas (A):**
 - **Comunión (Socialización):** Esta era la estética clave. No era un juego para jugar solo en la oscuridad; era un juego de fiesta para jugar en la sala de estar con amigos y familia (abuelos, padres, hijos) que nunca antes habían tocado una consola.
 - **Sensación (Game Feel):** La diversión de sentir que tu movimiento físico se traducía (así fuera de forma simple) en una acción en la pantalla.
 - **Desafío (Superación):** La búsqueda de la partida perfecta (como sacar 300 puntos en los bolos).

3. Innovación Clave (El "Salto"): *Wii Sports* (junto con la consola Wii) **creó el mercado de jugadores "casuales"** y rompió la demografía de "jugador adolescente/adulto joven masculino". Demostró que los videojuegos podían ser un entretenimiento familiar y físicamente activo. No creó un género nuevo, sino que creó una *audiencia* completamente nueva, vendiendo más de 82 millones de copias (la mayoría incluidas con la consola) y convirtiéndose en un fenómeno cultural.

4. La "Restricción Ingeniosa" (El Desafío de Ingeniería):

- **La Restricción:** La Nintendo Wii era **drásticamente menos potente** que sus competidoras (Xbox 360 y PlayStation 3). En términos de gráficos y poder de cómputo, era básicamente una "GameCube 1.5" (la consola de la generación anterior). No podía competir en gráficos de alta definición (HD), física realista o mundos masivos.
- **La Solución (El "Hack"):** El diseño de los "Miis" y el enfoque total en la jugabilidad.
 1. **Los Miis:** En lugar de intentar crear humanos realistas (lo cual se vería horrible con tan poca potencia), Nintendo creó los "Miis". Eran avatares caricaturescos, súper simples, con formas geométricas básicas (círculos, óvalos). Requerían **casi cero poder de procesamiento** para dibujarlos, permitiendo que el juego corriera fluido. Además, al ser personalizables, creaban un vínculo emocional inmediato ("¡Ese soy yo! ¡Estoy jugando tenis contra mi papá!").
 2. **Sacrificio de la Complejidad:** El juego no simulaba un partido de tenis real (no controlabas el movimiento del personaje, solo el golpe). Esto fue intencional. Al enfocar todo el poder de la CPU en **leer e interpretar el gesto del control remoto** y no en renderizar gráficos complejos o IA avanzada, se aseguraron de que la mecánica central (el movimiento) fuera satisfactoria y funcionara sin "lag".

Nintendo sabía que no podía ganar la guerra de la "potencia" (hardware), así que usó sus limitaciones como una ventaja para innovar en la "interacción" (software y diseño).