

	ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL JUEGOS INTERACTIVOS	Tarea en Equipo No.
NOMBRE:	ALEX ESCOBAR, ALEXANDER MORALES	1

Taller 1.3 (Asincrónico): Arqueología Digital

Tema: La Evolución de la Industria - Cómo las Restricciones Crean Innovación

Ficha de Análisis de Hito Era

Asignada:

Quinta generación (32/64 bits, transición 3D) **Juego**

Seleccionado:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1998, Nintendo 64

1. Hito Tecnológico Clave:

El Nintendo 64 fue pionero al ofrecer procesador gráfico y CPU capaces de representar mundos tridimensionales extensos en tiempo real y un cartucho de alta capacidad (256 megabits). El controlador incluyó por primera vez un joystick analógico, otorgando control de movimiento preciso en entornos 3D.

2. Análisis de Diseño (MDA):

- **Mecánicas (M):**
 - Exploración libre de mundo abierto 3D: El jugador recorre un vasto entorno interactivo, accediendo a mazmorras y pueblos.
 - Sistema de combate y puzzles: Uso de espada, escudo, arco y objetos para derrotar enemigos y resolver retos con físicas del entorno.
 - Cambio temporal (niño/adulto): Afecta habilidades, equipamiento y rutas en el juego.
- **Estéticas (A):**
 - Descubrimiento: Explorar espacios nuevos, secretos y misiones secundarias.
 - Desafío/Superación: Mazmorras y jefes, uso de lógica y estrategia para progresar.

	ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL JUEGOS INTERACTIVOS	Tarea en Equipo No.
NOMBRE:	ALEX ESCOBAR	1

- Narrativa: Una historia épica de aventura, destino y maduración personal que sumerge al jugador en el papel de Link

3. Innovación Clave (El "Salto"):

Ocarina of Time estableció el estándar de mundo abierto 3D cohesivo y modeló la estructura moderna de aventuras, con control de cámara libre mediante el "Z-targeting", narrativa ramificada, puzzles con físicas y ciclos día-noche. Marcó el inicio de las aventuras tridimensionales con exploración no lineal, influyendo en toda la industria posterior.

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

- La Restricción:
Crear un mundo abierto 3D grande y detallado en un hardware con procesador limitado y muy poca RAM (4 MB). El cartucho tenía menos capacidad que un CDROM, restringiendo gráficos, música y voces.
- La Solución (El "Hack"):
Los desarrolladores implementaron streaming inteligente de entornos: solo se cargaban datos gráficos y musicales cuando el jugador se acercaba a una nueva zona ("pantallas de carga" disfrazadas), texturas compactas para maximizar recursos y el uso de geometría simplificada en áreas abiertas. El famoso "ZTargeting" permitió manejar el control de cámara y combate en 3D sin perder fluidez. El uso de la ocarina para cambiar tiempo y ambiente servía también como transición de datos internos.