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

***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.

	<p>ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL JUEGOS INTERACTIVOS</p>	<p>Tarea en Equipo No.</p>
<p>NOMBRE:</p>	<p>ALEX ESCOBAR</p>	<p>1</p>

- 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.