

# Los gráficos de videojuegos a lo largo de la historia

LECTURA

NIVEL  
Intermedio

NÚMERO  
B2\_2043R\_ES

IDIOMA  
Español

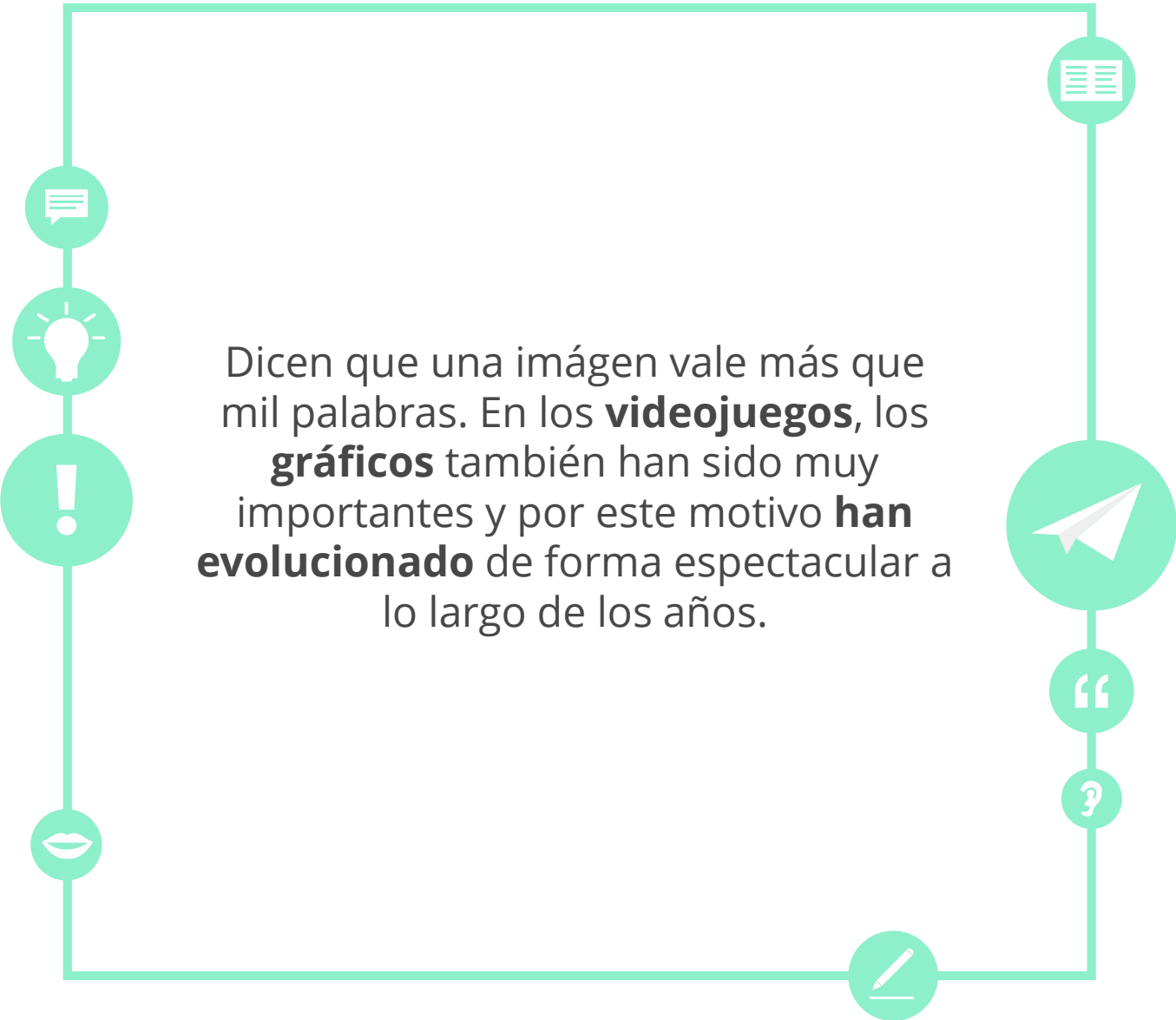




## Objetivos

- Leer acerca de la evolución de los gráficos
- Leer acerca de los gráficos en 2D y 3D
- Hablar de evolución con marcadores temporales





Dicen que una imagen vale más que mil palabras. En los **videojuegos**, los **gráficos** también han sido muy importantes y por este motivo **han evolucionado** de forma espectacular a lo largo de los años.



## Los videojuegos

mandos

bidimensionalidad

diseño gráfico

partida

configuración

tridimensionalidad

multijugador



expansión

2D

3D



## Los videojuegos



Las **partidas multijugador** son más entretenidas.

Gracias a los **foros** de internet aprendemos aspectos del juego.



La nueva **actualización** saldrá en un mes.

Mi hermano es **diseñador gráfico** y le encanta su trabajo.





## Algunos tipos de videojuegos



Con los **juegos educativos** se puede aprender de muchos temas distintos.

En los **juegos de rol** tienes que ponerte en la piel de un personaje para conseguir tus metas.



Hay que saber planificar para jugar a los **juegos de estrategia**.

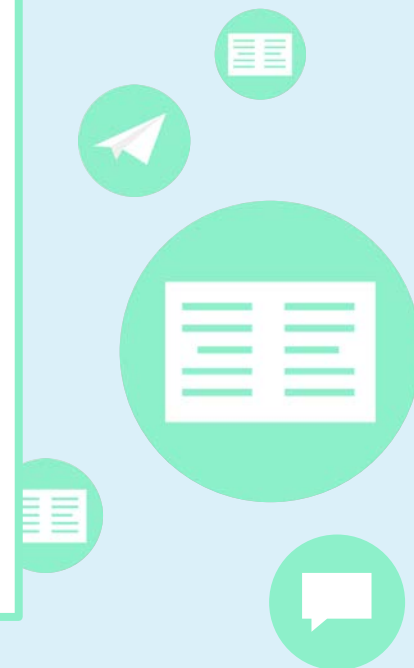
Si juegas en **primera persona**, podrás jugar como si fueras el mismo personaje que realiza la acción.





## La evolución de los gráficos

Todos tenemos momentos en que queremos relajarnos o entretenernos. ¿Has jugado alguna vez con el móvil? ¿Eres un fan de **los juegos de rol**? De alguna u otra forma, seguro que en alguna ocasión te has divertido con un videojuego, ya que los hay de muchas variedades y temáticas. Eso sí, si te despistas, puede ser que quede totalmente **obsoleto**. Y es que son un mercado muy potente que ofrece novedades y mejoras técnicas día tras día. Aunque los videojuegos son una mezcla de historias, **interacción** y aspectos visuales, según un estudio realizado recientemente, los jugadores consideran los **gráficos** lo más importante a la hora de comprar un juego. Sus creadores lo tienen en cuenta, y es por eso que los gráficos de los videojuegos han sufrido una evolución espectacular en los últimos sesenta años.





## Busca en el texto los antónimos de estas palabras

estresarnos

actual

empeoramiento

obviar



## Marca la opción correcta

1. Los videojuegos...

- a. no se actualizan nunca.
- b. se quedan anticuados con facilidad.

2. El mundo de los videojuegos...

- a. mueve mucho dinero.
- b. es bastante pobre.



## Marca la opción correcta

3. Los gráficos han evolucionado mucho a lo largo del tiempo.

- a. Verdadero.
- b. Falso.

4. Según un estudio realizado recientemente, ¿qué es más importante?

- a. Lo que se explica en los videojuegos.
- b. Como se juega.
- c. Los aspectos gráficos.



¿Qué opinas?

**Para ti, ¿qué es lo  
más importante en  
un videojuego?**



## La evolución de los gráficos

En sus inicios, tras la Segunda Guerra Mundial, los juegos eran muy simples. Los gráficos, en los que se utilizaban **mapas de bits**, eran muy pobres, mayoritariamente en blanco y negro, o con muy pocos colores. A todo esto, se requería un esfuerzo por parte del jugador, que tenía que poner mucha imaginación. Con los años, los gráficos fueron evolucionando rápidamente y se empezaron a utilizar **gráficos vectoriales** en vez de los mapas de bits. Uno de los juegos más conocidos de esta época, y quizás de todos los tiempos, es el famoso *Comecocos*, el videojuego de laberintos en el que un círculo amarillo come unos puntos mientras intenta escapar de los fantasmas.





## La evolución de los gráficos

Sin embargo, este fenómeno mundial también evolucionó e incluso hoy en día lo podemos encontrar en su versión **3D**, con unos gráficos mejorados, donde aparece con manos y pies, en un escenario totalmente realista. Y es que con el paso de los años y con la llegada del 3D, las experiencias en los juegos son casi tan reales que incluso cuesta distinguir entre realidad y ficción. En este punto, cada detalle y textura es muy importante. En la actualidad, encontramos también juegos que detectan movimientos físicos de forma muy precisa y que los reproducen con gráficos de **alta definición** en 3D, lo cual consigue mejorar la experiencia interactiva de los jugadores. Sin duda, un progreso que poco nos podríamos haber imaginado hace cincuenta años.





## Marcadores temporales

Subraya y escribe todos los marcadores temporales que encuentres en el texto.

A sheet of white lined paper with a spiral binding on the left side. The paper has several horizontal lines for writing.

¿Cuándo?





## Piensa en algún sinónimo que conozcas para estos marcadores

con los años

hoy en día

en un inicio

en la actualidad



## ¿Cuándo?

**Rellena los huecos. Utiliza alguno de los marcadores temporales que has encontrado en el texto.**

1. \_\_\_\_\_ los videojuegos forman parte de nuestras vidas.
2. Los videojuegos nacieron aproximadamente \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_ algunos juegos se han convertido en grandes clásicos.



## Describe la evolución

Los gráficos han evolucionado mucho. ¿Qué otras cosas han evolucionado muchísimo?

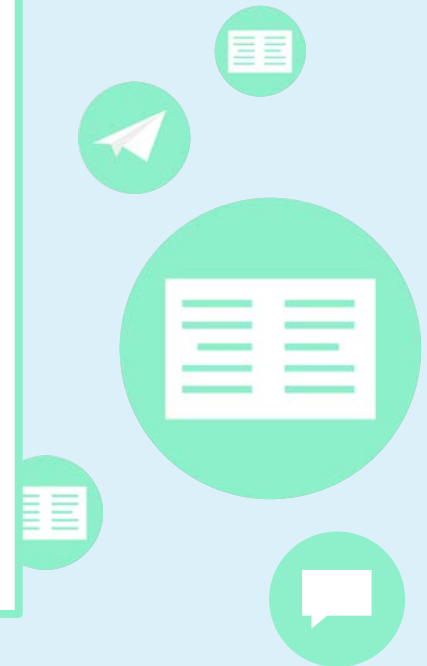
Puedes inspirarte en estas imágenes.





## Del 2D al 3D

A lo largo de toda esta evolución, es evidente que el paso del 2D al 3D supuso un salto gigantesco. Al **plano bidimensional** se le añade profundidad, pero no es solamente eso: también se le añade un cambio de perspectiva en el juego. Los juegos en 3D ofrecen a los jugadores unas experiencias distintas, y los **grafistas** tenían que ser conscientes de ello y saber adaptarse a las necesidades del nuevo formato. Según muchos expertos y aficionados, algunos juegos que fueron grandes éxitos en 2D fracasaron al intentar pasar al nuevo mundo de la **tridimensionalidad**, justamente porque no tuvieron la capacidad de adaptarse al nuevo formato. Aunque es cierto que resulta más vistoso y ofrece grandes ventajas, también requiere de ingenio para crear nuevas formas de jugar.





## Del 2D al 3D

Otros, en cambio, supieron adaptarse y mejorar, y muchos otros nacieron a partir de este momento y son todavía vigentes en la actualidad. El cambio de dimensión también ayudó a mejorar los gráficos como se puede ver de forma extraordinaria, por ejemplo, en la representación del agua o los personajes. Si bien al principio las representaciones de estos elementos en los videojuegos no eran demasiado reales, cada vez lo han sido más, y en parte lo debemos a la tridimensionalidad. Es evidente que la tecnología avanza rápidamente y lo hace en todos los ámbitos. De la misma forma que nuestros abuelos no podían imaginarse que un día podríamos ver la televisión en color, también van a llegar cambios que nos van a sorprender a nosotros. ¿Para cuándo el **4D**?





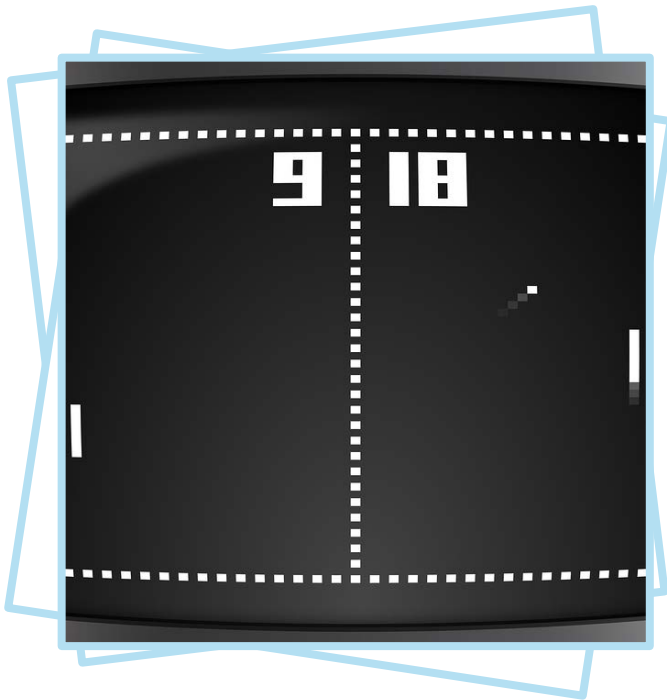
## Del 2D al 3D

**Termina las frases con tus propias palabras.**

1. El cambio de 2D a 3D representó \_\_\_\_\_.
2. En pasar del 2D al 3D, algunos juegos \_\_\_\_\_.
3. Un ejemplo de la mejora en los gráficos es en \_\_\_\_\_.
4. Nuestros antepasados no podían imaginarse \_\_\_\_\_.



## Tus recuerdos



¿Habías jugado a videojuegos en 2D? ¿Cómo los recuerdas?



## Los videojuegos del futuro

**¿Cómo crees que  
serán los videojuegos  
del futuro?  
Imagínatelo.**



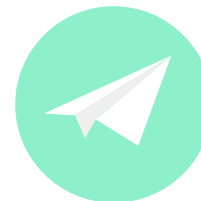
## Reflexiona sobre los objetivos

Vuelve a la segunda página y comprueba si has alcanzado los objetivos de esta lección.

sí

no



## Reflexiona sobre la lección

Piensa en todo lo que has aprendido en esta lección.  
¿Qué ha sido lo más difícil (actividades, vocabulario...)? ¿y lo más fácil?

Si tienes tiempo, repasa las páginas más difíciles de nuevo.



## Soluciones

**Ejercicio p. 8**

relajarnos, obsoleto, mejora

**Ejercicio p. 9 y 10**

1b, 2a, 3a, 4c

**Ejercicio p. 11, 15, 17, 20, 21 y 22**

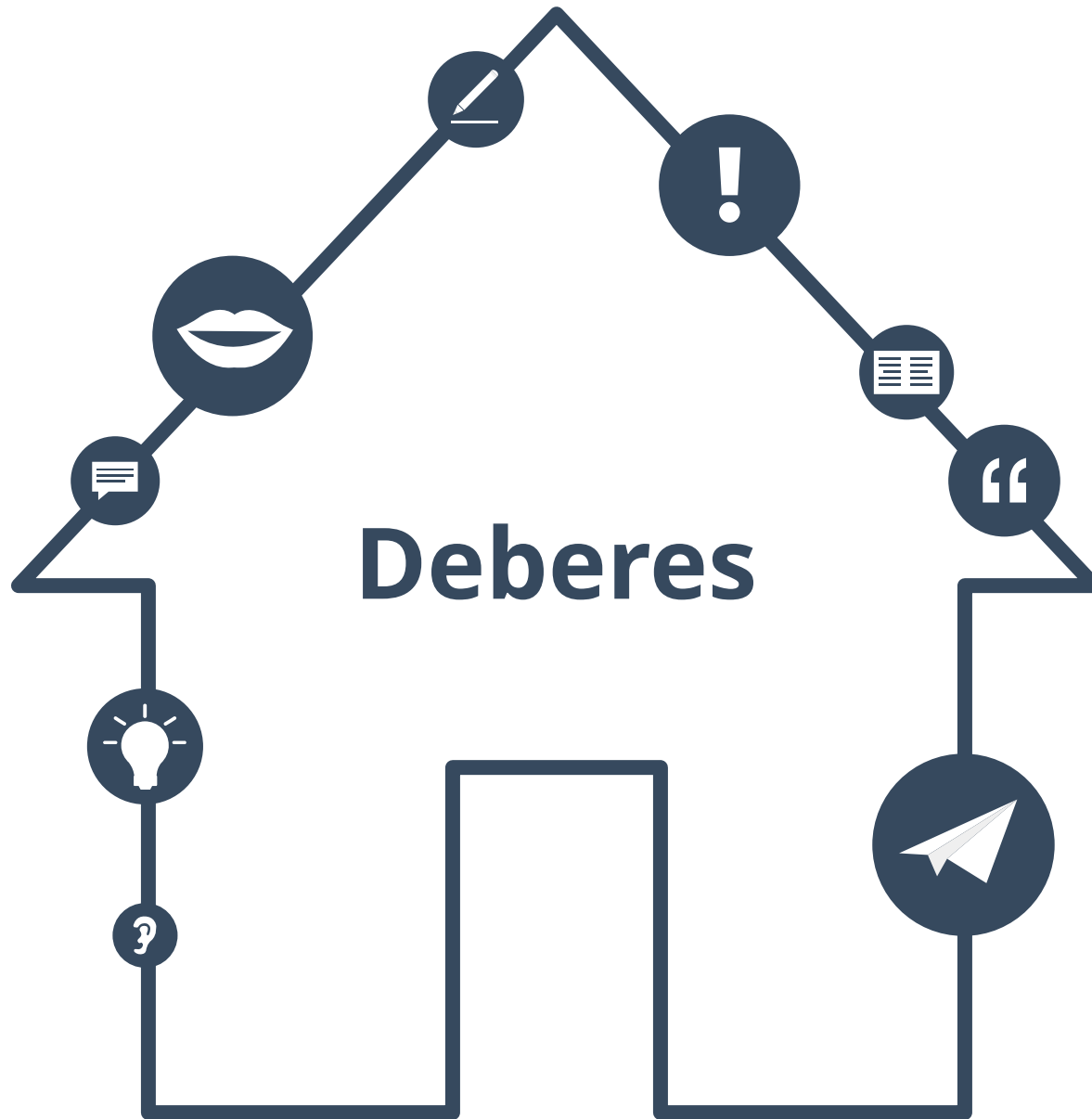
Respuesta libre

**Ejercicio p. 14**

en sus inicios, con los años, hoy en día, con el paso de los años, en la actualidad, hace cincuenta años

**Ejercicio p. 16**

hoy en día, hace 50 años, con el paso de los años



# Deberes



## Mis palabras preferidas de la lección

Escribe las palabras que hayas aprendido en esta lección que te hayan sorprendido más.

A graphic of a notepad with a spiral binding on the left side. The notepad has several horizontal lines for writing. A white sticky note is attached to the top right of the notepad, with the text "Vocabulario para recordar" written on it in a simple font.



## Imagina que...

Imagina que puedes diseñar el videojuego del futuro. Escribe un texto corto sobre qué características tendría.

A writing area consisting of a vertical column of 15 small circles on the left and 15 horizontal lines on the right. Two sticky notes are placed on the right side of the lines:

- A light green sticky note with the text: ¿Cómo se jugaría?
- A light orange sticky note with the text: ¿Qué aspecto tendría?



## Soluciones a los deberes

Respuestas libres

