

Arquitectura de los videojuegos

Cómo se siente el personaje y, por lo tanto, qué sensaciones se despiertan en el jugador, dependen del espacio construido y de qué forma está dispuesto.

POR: **Abraham Esparza Velasco**

Los videojuegos, además de haber probado ser una de las industrias más rentables del entretenimiento, han generado fascinación entre fanáticos y personas ajenas al medio. Entre los focos de atención más potentes que tienen, está todo el arte relacionado con la construcción de sus mundos, necesarios para la experiencia completa del usuario. Surge así la controversial pregunta de si pertenecen al terreno de las artes.

Muchas veces se pasan por alto los factores de valor artístico que los videojuegos poseen. Y es que involucran escultura 3D, diseño de objetos, de personajes, de modas, e incluso una de las disciplinas más complejas: la arquitectura.

CREACIÓN DE MUNDOS

La arquitectura es tan importante para los videojuegos porque en torno a ella se construyen mundos enteros de los que surgen diferentes personajes y situaciones. No sería lo mismo que un gran villano se expusiera en un espacio desértico y llano, que en medio del atrio de una edificación gótica.

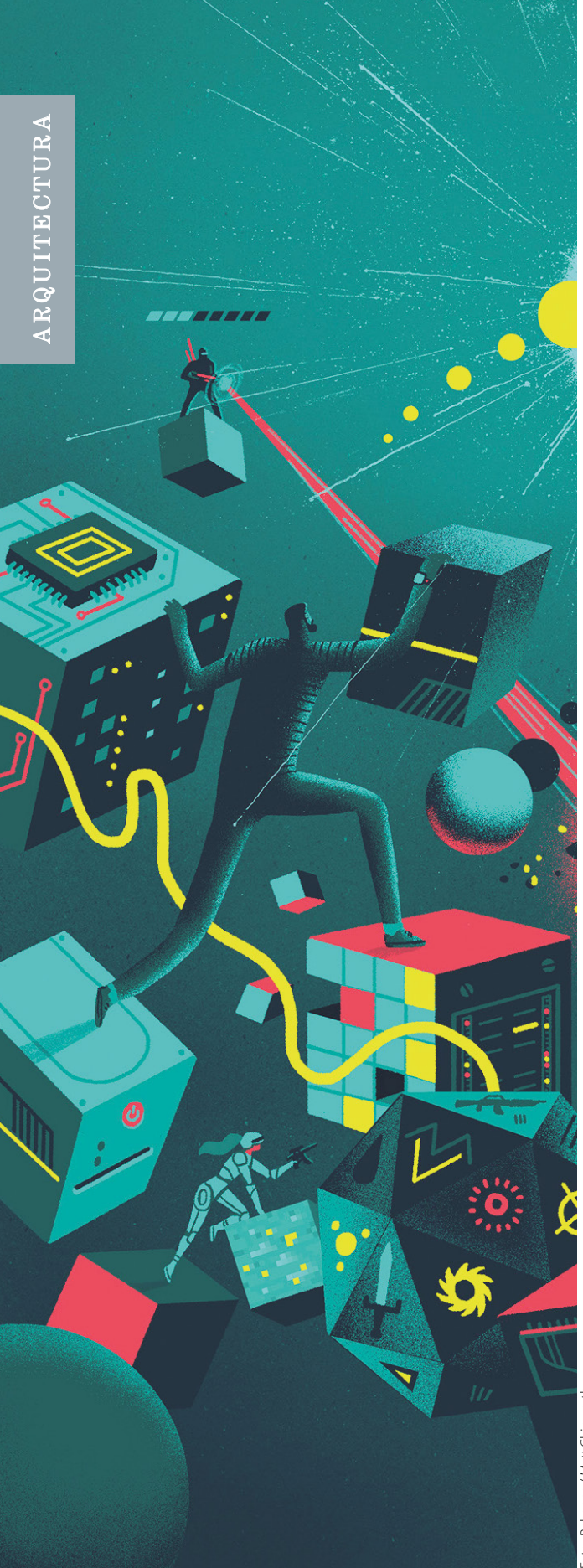


Foto: Behance / Matt Chinworth