

# **El impacto de las físicas en los videojuegos**

Alumno: Simón Pozo

Profesor guía: Salomón Balut

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

# El impacto de las físicas en los videojuegos

Simón Pozo

Escuela de animación Digital, Universidad Mayor

## Resumen:

Este ensayo examina el impacto que pudiera tener las físicas en los videojuegos.

En primer lugar se introduce el tema, exponiendo información sobre las posturas de diferentes autores acerca de la temática abordada. A partir de ese punto de partida se lleva a cabo un punteo de lo diferentes aspectos que se incluirán en el desarrollo de este ensayo,

Una vez introducido el tema, se definen qué se entiende por las físicas, para en seguida pasar a explicar los diferentes tipos de físicas que existen. A partir de ello se relacionan con los videojuegos y se expone acerca de los motores de videojuegos.

Se continúa la investigación seleccionando las sagas que se analizan y una vez definidas se describe cada saga y se analiza la evolución de las físicas en cada una de ellas.

Finalmente, se concluye con una reflexión acerca del impacto de las físicas en estas sagas y en general en los medios donde estas son utilizadas.

**Palabras claves:** física, animación, videojuegos, motor, ragdoll, evolución, saga, 3D, simulación, colisiones

## Abstract

This essay examine the impact could have the physics on video games.

first of all the topic is introduced, exposing information about the postures of different authors about the topic addressed. From that point, a score is carried out of the different aspects that will be included in the development of this essay.

Once the topic has been introduced, what is understood by physics is defined, and then we will go on to explain the different types of physicists that exist. From this they are related to video games and it is exposed about video game engines.

The investigation continue by selecting the sagas that are analyzed and once defined, each saga is described and the evolution of the physics in each one of them is analyzed.

Finally, it concludes with a reflection on the impact of physics in these sagas and in general in the media where they are used.

**Keywords:** physics, animation, videogame, engine, ragdoll, evolution, saga, 3D, simulation, collisions