

REALIDAD VIRTUAL COMO INSTRUMENTO DE INMERSIÓN EN VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN.

Resumen.

El Oculus Rift añade nuevas formas de interacción y una nueva oportunidad en el desarrollo de videojuegos, en donde se puede encontrar maneras innovadoras y más reales de llevar a los jugadores hacia experiencias únicas. Este dispositivo funge como alternativa a las pantallas, ya que funciona como salida visual. Ante esto se tiene un dispositivo que puede lograr cambiar el paradigma de diseño de videojuegos. En este trabajo se presenta un estudio que busca encontrar si para el jugador le es más interesante interactuar con los Oculus Rift en lugar de las pantallas. Con la finalidad de comprobar este estudio, se desarrolló un videojuego de acción, el cual se llevó a cabo en 3 fases: preproducción, producción y postproducción. Posteriormente, se realizó un experimento con usuarios para interactuar con el juego de forma convencional a través de una pantalla como también en un ambiente de realidad virtual, a partir de esto se propone un modelo de presencia, en donde se resaltan las características que ayudan a mantener la inmersión en el videojuego.

Palabras Claves: Realidad Virtual, Inmersión, Presencia, Videojuegos.

VIRTUAL REALITY AS AN INSTRUMENT OF IMMERSION IN ACTION VIDEOGAMES.

Abstract.

Oculus Rift adds new forms of interaction and a new opportunity in the development of videogames, where it can find innovative and realistic ways to bring players to unique experiences. This device is an alternative to the screen, as it works as visual output. In light of this, the oculus rift has the potential to change the paradigm of game design. This paper presents a study that seeks to find if the player is more interested to interact with the Oculus Rift instead of conventional screens. In order to test this study, we developed an action videogame which was divided in 3 stages: Preproduction, production and postproduction. Afterwards, an experiment was performed with users to interact with the game in the conventional way through a screen, also the user tried the game in a virtual reality environment. We proposed a presence model with specific features to keep the immersion in the game.

Keywords: Virtual Reality, Immersion, Presence, Videogames