



Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey|

Campus Estado de México

Introducción a los videojuegos

Andrés Cabrera Alvarado

A01798681

TC2005B.401. Construcción de software

y toma de decisiones. Grupo (401)

Profesor:

Roberto Martínez Roman

Fecha de entrega:

Miércoles 21 de febrero de 2024

Géneros de videojuegos

El género hace referencia al estilo narrativo de la obra identificado por el ritmo, estilo o tono y, fundamentalmente, las emociones que se buscan en el jugador o jugadora.

❖ Acción

➤ Son juegos que ponen a prueba diferentes habilidades psicomotrices como la rapidez, percepción visual o precisión. En este tipo de juegos la práctica y constancia es clave para mejorar.

- Shooters: Juegos de disparo donde el objetivo es derribar a otros.
- Lucha: Juegos de combate uno contra uno.

- Lucha: Juegos de combate de uno contra uno.

- Plataformas: Juegos donde se avanza por un escenario que tenga diferentes alturas en las que se pueda saltar.

- Arcade: Juegos de estilo retro o clásico, que recuerdan a las máquinas recreativas

❖ Aventura

➤ Juegos que simulan la sensación de un libro o una película, donde el jugador debe interactuar y explorar los escenarios para continuar conociendo la trama de los personajes.

- Aventuras conversacionales: Donde la jugabilidad se basa en textos y responder con comandos para continuar con la historia.

- Aventuras gráficas: Se avanza a través de resolución de rompecabezas. Se interactúa con otros personajes a través de una interfaz.

- Survival horror: Como el nombre lo dice se trata de sobrevivir en un ambiente de terror.

- Hit n' Run: Estos juegos dan mayor libertad de acción a los jugadores, se puede interactuar con prácticamente todo y se avanza en la historia realizando misiones.

- Juegos de rol: Recrean el escenario basado en una historia ficticia donde el jugador crea su propio personaje con el objetivo de evolucionar su personaje y llegar al objetivo principal.

❖ Deportivos

➤ Juegos que trasladan a la virtualidad diferentes deportes tradicionales para posibilitar al jugador seguir las mismas reglas en diferentes modalidades.

❖ Estrategia

➤ Son juegos que necesitan de planificación, recursos y acciones inteligentes para poder conseguir el objetivo final.

❖ Simulación

➤ Son juegos que buscan reproducir de forma muy realista alguna actividad, sistema o nave.

- Simulador de nave: Reproducción de los controles de aviones, barcos, submarinos... para su navegación.
- Simulador de sistemas: como una ciudad, zoológico, restaurante, hospital....
- Simuladores sociales: Entorno social que crea y gestiona las relaciones personales.

❖ Sociales

➤ Fomenta las relaciones sociales y la expresión de sentimientos y emociones, para ser jugado en un grupo como actividad familiar o un grupo de amigos.

- Concurso: Imitan el modelo de los concursos de preguntas y respuestas más populares de la televisión o de los juegos de mesa.
- Musicales: permiten bailar, cantar o tocar algún instrumento.
- Deportivos: Permiten reproducir los movimientos de algunos deportes como tenis, box, bolos....
- Movimiento Corporal: trasladan el movimiento físico del cuerpo del jugador a la pantalla.

Referencias:

- Gil Juárez, A. (2013). Los videojuegos. Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/ereader/consorcioitesm/56451?page=10>