

## **TIPOS Y GÉNEROS DE VIDEOJUEGOS – SAÚL RODRÍGUEZ NARANJO**

La industria de los videojuegos ha evolucionado mucho durante los últimos años por lo que existen gran cantidad de géneros distintos, y hay muchas formas de clasificarlos. No obstante, algunos tipos destacan por ser los más fundamentales, clasificándose en ellos muchos de los juegos más populares.

### **VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN**

Está caracterizado por su frenetismo e inmersión, requiriéndose además destreza suficiente para hacer frente a la intensidad de las situaciones en las que se verá envuelto el jugador. Normalmente se realizan muchas acciones repetitivas como puede ser pulsar ciertas combinaciones de botones en gran medida para realizar un movimiento, por lo que exige gran concentración. Suelen enfocarse en la resolución de conflictos a través de combates físicos.

Pueden llegar a resultar muy adictivos, no obstante, a largo plazo se vuelven repetitivos, pues las dinámicas de juego no varían demasiado. En algunos casos son difíciles, pudiendo provocar enfados en los jugadores.

Algunos ejemplos notables son la franquicia Call Of Duty, Battlefield, Devil May Cry, o en un ejemplo más reciente Helldivers 2.

### **VIDEOJUEGOS DE AVENTURA**

Caracterizados por los peligros, las grandes hazañas y las historias mas pintorescas, es uno de los géneros de videojuegos más importantes. El protagonista deberá atravesar niveles repletos de enemigos y valerse de diferentes objetos para completar sus objetivos y avanzar la trama. Con buen argumento y duración moderada, algunos cuentan incluso con diferentes finales y con capacidad de decisión que afectará al transcurso de la historia.

Es un género muy inmersivo y muy rejugable, que permite al jugador empaparse de la historia y sus personajes. Estarían clasificados en este género la saga Mass Effect o los videojuegos de The Legend of Zelda.

### **VIDEOJUEGOS DE ARCADE**

Son juegos sencillos y con elementos poco complejos, como una aventura, laberintos o plataformas. Es necesario atravesar diversidad de niveles para avanzar, aunque su ritmo permite adaptarse al juego con facilidad.

No son demasiado largos, pero están pensados para contar con gran rejugabilidad. Están diseñados siguiendo los principios básicos de los antiguos juegos para máquinas Arcade. Algunos ejemplos serían Contra, Streets of Rage o Metal Slug.

### **VIDEOJUEGOS DE DEPORTES**

Se trata de videojuegos basados en deportes reales de todo tipo, aunque los más populares son los de fútbol, baloncesto o MMA. Suelen exigir habilidad y precisión. Normalmente no cuenta con un gran argumento ni historia, ya que simplemente se basan en ser una recreación divertida del deporte en cuestión o un simulador de este. Además, cuentan con un importante componente multijugador.

Ejemplos serían los Pro Evolution Soccer, FIFA, NBA, etc.

### **VIDEOJUEGOS DE ESTRATEGIA**

Videojuegos que manejan conceptos bélicos y de rol, están diseñados con el objetivo de vencer al enemigo mediante una estrategia, siendo normalmente juegos que implican gran concentración e inteligencia, al ser de una dificultad elevada.

Suelen tener una curva de aprendizaje elevada, no obstante, una vez aprendida las mecánicas del juego, puede resultar bastante divertido y retador. Una de sus grandes ventajas es que permiten seguir jugándolos a largo plazo, ya que las dinámicas siempre ofrecen nuevos retos lo que mantiene estos juegos frescos por más tiempo que otros géneros.

Grandes ejemplos son Age of Empires, Civilization y Crusader Kings.

### **VIDEOJUEGOS DE SIMULACIÓN**

Tienen un tono muy variado, pues los hay de todas las clases, ya que se basan en la simulación de algún elemento de la vida real, variando desde la simulación bélica hasta la de conducción de diversos vehículos.

Resulta atractivo para jugadores que quieran simular situaciones reales sin los inconvenientes de los mismos, aunque no obstante involucra dedicarle muchas horas debido a su complejidad. Ejemplos destacados son Microsoft Flight Simulator o Asetto Corsa.

### **VIDEOJUEGOS SURVIVAL HORROR**

Es un subgénero de los videojuegos de terror, acción y aventura, centrándose en la supervivencia de un personaje y su travesía, mientras al mismo tiempo se intenta asustar a los jugadores con distintos elementos de terror.

El combate es una parte fundamental de la jugabilidad, pero se hace que el jugador tenga un control limitado con respecto a los juegos de acción típicos mediante munición, salud, velocidad, etc. limitados. También se expone al jugador a diferentes acertijos o puzles para avanzar en la trama.

Ejemplos muy notables son las franquicias Resident Evil y Silent Hill, entre otras.