**Introducción al Diseño de Videojuegos**

**Unidad 2 - Géneros**

**PLAN DE TRABAJO 3**

Alumno: Oscar Sánchez

Géneros de video juegos

Podemos clasificar a los videos juegos mediante géneros teniendo en cuenta la dinámica y diseño de los mismos.

Géneros de Acción

Lucha y combate

Mortal Kombat I (PC)

El objetivo consiste en una serie de peleas en la cuales se avanza por eliminación de los contrincantes hasta llegar a la pelea final. En las mismas cuales se puede noquear al oponente o matarlo. El juego esta diseñado de forma 2D con vista lateral. Los personajes se mueven en sentido horizontal a la pantalla.

TPS

Max Payne II (PC)

Este juego esta basado en la historia de un policía al que le matan la familia y el intenta vengarlos. Una de las novedades incorporadas en este juego es la capacidad del personaje de hacer tiempo transcurra mas lentamente y así poder evadir las agresiones de sus enemigos. El juego esta diseñado en 3D en el cual se puede ver al personaje que se maneja.

Aventura

The Myst I (PC)

Este juego consiste en la historia de una persona que lee un libro y por medio de este es enviado a una isla aparentemente desierta en la cual debe resolver una serie de enigmas. Los antiguos habitante de la isla tenían el poder de viajar a través de los libros de acuerdo a las escrituras que estaban en los mismos. El juego fue uno de los primeros en incorporas imágenes en 3D con alta definición y videos incrustados mas música y sonidos elaborados especialmente para crear las distintas atmosferas de los niveles. La dinámica del mismo es la point-to-click en la cual uno se mueve a medida que hace clic en ciertas zonas en la pantalla.

Plataforma

Prehistoric 2 (PC)

Este juego consiste en un cavernícola el cual debe ir en busca de alimento para su familia sorteando distintas pruebas. También posee elementos ocultos los cuales deben ser descubiertos. El diseño es en 2D con desplazamiento horizontal normalmente y también vertical en algunos casos. El personaje puede saltar y pegar con un garrote.

BomberMan (Version Family Game)

Este juego consiste en un personaje que debe poner bombas en los distintos lugares de un laberinto para descubrir la salida del mismo. En el transcurso del juego el personaje debe eliminar enemigos colocando bombas. También puede encontrar elementos que le pueden dar mas capacidades como el poder poner mas bombas, pasar a través de la paredes o detonar las bombas en el momento deseado. Su diseño de los niveles es en 2D visto de arriba pero los personajes están vistos lateralmente. El desplazamiento es horizontal y vertical a medida que se mueve el personaje.

Estrategia

Comand & Conquer I (PC)

Este juego consiste en ir pasando niveles a medida que uno se entera de la historia. El mismo para contarla utiliza fragmentos de videos. El jugador debe elegir uno de los bandos, los cuales poseen algunas características diferentes. El juego se basa en misiones que dependen del tipo de bando elegido hasta llegar a la contienda final. La dinámica del mismo es construir edificaciones, generar soldados y armamento valiéndose del dinero que se consigue cuando se cosecha un recurso (un tipo de mineral). El jugador debe ir con un grupo de soldados e ir debelando las partes del mapa que esta oculto mientras cumple con la misión encomendada para el nivel.

El jugador debe tener en cuenta que debe plantear un mecanismo de defensa dado que es atacado por el bando contrario.

El juego es en ISO 2D es decir, todos los elementos son en 2D pero están mostrados como si fuera 3D.

Age of Empires I (PC)

Este juego es similar a el juego Command & Conquer en lo que es el diseño y la forma de jugarlo. Cambia el tipo de armamento, las edificaciones que en este caso son del tipo medieval. Otro agregado es que los elementos del juego se pueden mejorar a medida que transcurre el tiempo.