

Géneros de Videojuegos

Diciembre 2013

Introducción

- Resulta relevante destacar la evolución a la generalidad de los motores de juego
 - Están haciendo posible su utilización para diversos tipos de juegos
- El compromiso entre generalidad y optimización aún está presente
 - Cuando se desarrolla un juego utilizando un determinado motor es común personalizarlo
- Tradicionalmente los motores de videojuegos están ligados a un genero de videojuegos

Juegos de Acción

Juegos de Acción (1/2)

- Suelen tener una temática violenta (no siempre)
- Se lucha por la supervivencia del personaje
- Existen niveles en los que la dificultad va aumentando
- Existe un tiempo máximo para completar un determinado objetivo



Juegos de Acción (2/2)

- Puntos de control
- Vida/energía
- Marcador de puntos
- Elementos coleccionables
- Botón de pánico
- Enemigos

Videojuegos de Batallas

- Lucha cuerpo a cuerpo, generalmente presencia de artes marciales
- **Scrolling fighter**, se desarrolla avanzando de izquierda a derecha
- Utilizaban gráficos hechos con mapas de bits



Videojuegos de Batallas

- **Versus fighter**
 - Las luchas como género
 - Son los que más beneficios aportan a la industria
 - Los combates se hacen en un espacio delimitado



Videojuegos de Disparos

Videojuegos de Disparos

- Tipo Shooter
- El jugador mueve a su personaje a través de un escenario en el que utiliza armas para avanzar
- Escenarios donde se disparan a grupos de enemigos, normalmente abordan temas bélicos
- **Genero de Disparos en Primera Persona (First-Person Shooter- FPS)**, el usuario controla a un personaje con una vista en primera persona a lo largo de escenarios
- Su desarrollo es complejo, el usuario debe estar inmerso en un mundo virtual

Disparos en Primera Persona

- **Disparos en Primera Persona (First-Person Shooter- FPS)**
- Considerar lo siguiente:
 - Renderizado eficiente de grandes escenarios virtuales 3D
 - Mecanismo de respuesta eficiente para controlar y apuntar con el personaje
 - Detalle de animación elevada
 - Gran variedad arsenal
 - Sensación de que el personaje flota en el mundo
 - NPC (Non-Player Character) dotados con animaciones
 - Opciones multijugador



Disparos en Tercera Persona

- Uso de plataformas móviles, escalonadas, cuerdas, etc.
- Uso de cámaras de seguimiento centradas en el personaje
- Uso de sistema de colisiones asociado a la cámara para garantizar la visión

Disparos en Tercera Persona

- El usuario tiene el control del personaje cuyas acciones pueden apreciarse por completo
- Hacen hincapié en las animaciones del personaje (movimientos y habilidades)



Videojuegos de Plataforma

Videojuegos de Plataforma

- El protagonista debe desplazarse saltando entre plataformas y esquivando todo tipo de obstáculos y enemigos
- El origen de estos juegos se da en 1980
- Ahora estos juegos utilizan escenarios 3D
 - Mario Bros, Donkey Kong



Videojuegos de Estrategia

Videojuegos de Estrategia

- Ligados a juegos clásicos con o sin tablero
- Tienen una larga tradición histórica
- Se dice que cualquier juego de mesa puede ser convertido en un videojuego
- Los juegos de acción estuvieron muy ligados a las máquinas recreativas
- Los juegos de estrategia se encuentran exclusivamente en el mercado de computadoras personales
- Aprendizaje de reglas del juego es complejo
- Requieren horas de dedicación
- El aprendizaje de las reglas suele ser complejo
- En ocasiones corresponden con la escala del juego

Videojuegos de Estrategia

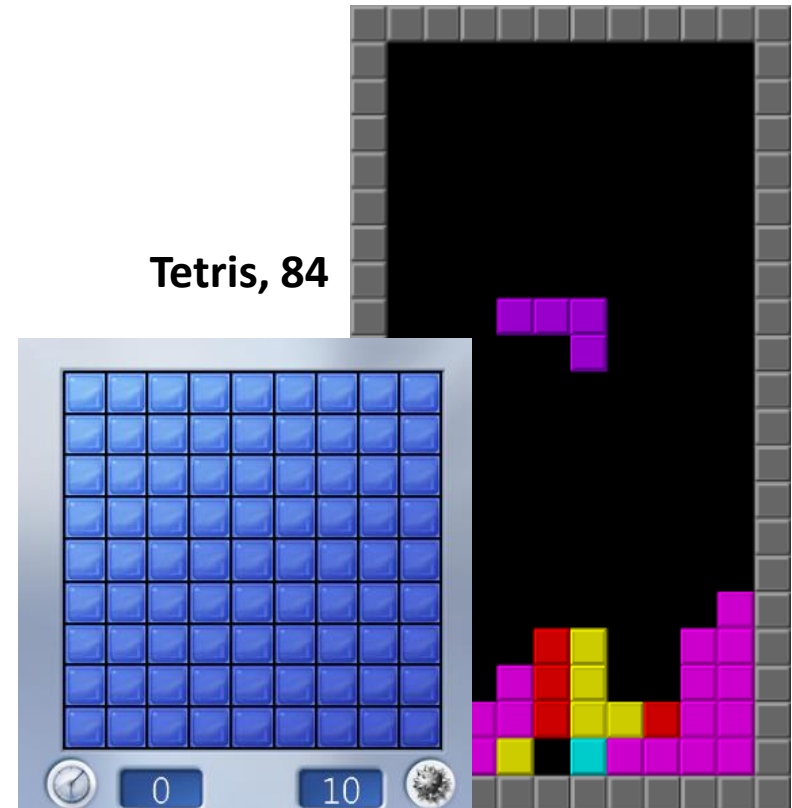
- Controlar un ejército/Gestión de tropas
- Mapas de juego extensos
- Visión de tipo global (de un planeta)
- Visión topográfica de un campo de batalla
- Regulado por turnos
- Estrategias en **Tiempo Real** o **Por Turnos**

Scorched 3D



Videojuegos de Lógica/Inteligencia/Rompecabezas/Puzzle

- De gran antigüedad y tradición
- Implica la resolución de un problema a partir de la utilización de una serie limitada de elementos
- Existen muchas opciones donde nos llevan a caminos sin salida
- Suelen tener una única solución óptima



Videojuegos de Lógica/Inteligencia/Rompecabezas/Puzzle

- Número restringido de elementos
- Tiempo límite
- Velocidad progresiva
- Límites de movimientos

Videojuegos de Rol

Videojuegos de Rol

- Inicialmente se centraban en ambientes de leyenda medieval
- Ahora están presentes en temáticas de terror y ciencia ficción
- Tiene una importante composición literaria y de improvisación teatral
- Los personajes son héroes potenciales; sus actos cambian el destino del mundo
- **RPG** (*role-playing game*)

Videojuegos de Rol

- Juego de interpretación de papeles
- El jugador asume el papel de un personaje virtual para embarcarse en una aventura épica
- La esencia de los juegos de rol clásicos se sustenta en el discurso
- MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games)
- Combates por estrategia
- Existen grupos



Videojuegos de Aventuras

Videojuegos de Aventura

- Exploración y resolución de problemas
- Normalmente no existe precisión de tiempo
- Existe un guion muy elaborado
- Busca la inmersión del jugador en el juego
- El jugador debe resolver dilemas



Videojuegos de Deportes

Videojuegos de Deportes

- Abarcan el desarrollo del campo
- Incluyen factores fuera del juego
- Fichajes, entrenamientos



Videojuegos de Carreras

Videojuegos de Carreras

- Carreras con vehículos, en su mayoría automóviles
- Arcade
 - Diversión
- Simulación
 - Diseño para alcanzar máximo realismo
- Pueden ser jugados por varios
- Sobresalen los gráficos más que la IA
- Personalización

Videojuegos de Simulación

Videojuegos de Simulación de Vida Artificial

- Se utilizan mundos virtuales para realizar estudios científicos
- Intentar predecir sucesos de la naturaleza
- Crear mundos a partir de datos simulados
- La simulación de mundos puede resultar atractiva para los jugadores

