

Géneros más recurrentes en los videojuegos

ACCIÓN

Este género se caracteriza por que pone al jugador a experimentar obstáculos a vencer, para ello requerirá del uso de sus habilidades de velocidad, reflejos, precisión y tiempo de reacción.

En este amplio género tenemos los populares juegos de peleas, disparos, arcades, plataformas, etc.

Lucha o Peleas

Si bien muchos conocen este subgénero de Acción, es infalible por sus batallas PvP (player vs player)/ jugador contra otro jugador o contra la IA (inteligencia artificial). Hay desde el clásico 2D (dos dimensiones como en perspectiva lateral), 3D (3 dimensiones) y primera persona.

Por lo general se tratan de artes marciales de cualquier tipo existente en la vida real, inclusive con armas blancas o armas de fuego.

Ejemplos tenemos clásicos como: *Killer Instinct*, *Mortal Kombat*, *Super Smash Bros*, *Tekken*, *Street fighter*, entre otros.



Beat 'em up (Lucha a progresión)

Recordando aquellos juegos donde en cooperativo abrían camino a golpes, como el clásico de los *Simpson* o las *Tortugas Ninja*, para el desenlace de una historia. Ellos forman este tipo de subgénero el cual se basa en una serie de progresión



abriéndote paso frente enemigos y niveles, así como jefes, usando tus golpes. También es conocido como “Brawler”.

Ejemplos: *Battletoads*, *Mutant Ninja Turtle 1989*, *Double Dragon*, *the Simpsons Arcade*, entre otros.

Hack and Slash (Hack 'n; Slash) / corta y desgarras

Este subgénero de acción es un derivado de los Beat 'em up, ya que sigue el mismo lineamiento progresivo pero con la diferencia que el personaje principal usa un arma, por lo general, de filo como espadas, hachas, lanzas, en lugar de abrirte paso a golpes; también cuentan con un sistema de combinaciones de ataques complejas que superan al original.



Muchas combinaciones se han hecho de otros géneros con este, uno de ellos



popular es el RPG-Hack 'n' Slash al mejorar habilidades y características; ejemplo de esta combinación en su máximo esplendor es *Diablo*, aunque terminó considerándose más como juego de rol.

Ejemplos: *Ninja Gaiden*, *Bayonetta*, *Devil May Cry*, *Onimusha*, etc.

Arcade

Seguramente has escuchado muchas veces a personas usar este término sin un significado conciso y te preguntas ¿a qué se refieren?. Es muy simple, Arcade como tal es una palabra que se usaba para denominar las máquinas recreativas (término anglosajón) pero, con el tiempo, se volvió un subgénero que determina los juegos que tienen sencillez, son repetitivos y de acción rápida.

No confundir que a muchos de los mencionados de Lucha o Beat' em up se les denomine arcade por el subgénero, se les consideró arcade en su tiempo por la plataforma a la cual estaban sujetos. Mismo ejemplo que muchos de los juegos de lucha no son repetitivos ni sencillos de jugar.

Ejemplos: *Pac-Man, Space Invaders, Geometry Wars, Hexic, Arkanoid, Missile Comand, entre otros.*



Plataformas

Otro que seguro pensabas era un género principal pero en realidad es un subgénero de Acción. Tal como su nombre lo indica usas a un personaje en varios escenarios evitando obstáculos, controlando caídas, saltando, balance.

Por lo general el jugador tiene como misión acabar los escenarios y niveles, no acabar con los enemigos directamente.

Se preguntarán entonces *¿Qué hay de los que pueden atacar libremente o los que no puedes?*

Los desarrolladores en su afán de crear nuevas obras, incurrieron a combinar géneros siendo los que atacan plataformas-acción y los que evitan ataques plataformas-aventura.



Gracias a los móviles y modernización a 3D, se ha creado una sub-división de los juegos de plataformas que se conoce como **infinite run** o carrera infinita; ahora saben a qué género pertenece *Super Mario Run*, *Temple Run*, *Stampede Run*, entre otros.

Ejemplos: *Super Mario Bros*, *Sonic*, *Megaman*, *Rayman*, *Metroid 2D*, *Rayman*, *Donkey Kong*, etc.



Shooters (juegos de disparos)

Otro subgénero muy popular en la actualidad donde, resumiendo, el personaje hace uso de armas continuamente para abrirse paso en cada nivel.

Por lo general, su guión y argumento no tiene relevancia ya que no es el objetivo concreto del subgénero, es por ello que juegos como *Counter-Strike*, *Overwatch*, *Quake 3 Arena* no tienen campaña o es de nula calidad ya que es un juego competitivo por excelencia, sin embargo, se ha acostumbrado al gamer casual a que cuenten con una para dejarlos satisfechos con superproducciones triple A.

DOOM (iD Software) es considerado el padre de los shooters, aunque no fue el primero realmente, si fue quien revolucionó este subgénero con su multijugador y dando el paso a futuros títulos. Todos aquellos lanzamientos siguientes a él son considerados «copias de Doom» hasta que *Halo*, *Golden Eye* y *Half Life* expandieron por sí mismos lo suficiente, logrando su independencia.



First Person Shooter (FPS) disparos en primera persona:

Aquellos que juegas desde los ojos del protagonista, siendo estrictamente 3D; son tan populares que generan excesivos ingresos a la industria creando torneos y ligas profesionales.



Anteriormente exclusivos de PC, fue pasando poco a poco por los años 90' a consolas. El multijugador es una base esencial ya sea con bots o con otras personas.

Ejemplos: *Halo*, *Doom*, *Wolfenstein*, *Counter-Strike*, *Overwatch*, *Call of Duty*, *Battlefield*, etc.

Third Person Shooter (TPS)/ disparos en tercera persona:

Con la misma mecánica que los de primera persona, pero desde atrás del protagonista como perspectiva y en ocasiones isométrica. Este género es común que le encontremos un argumento y guión bien formado, puesto que al no ser meramente competitivos debía realizarse el atractivo con otros elementos de aventura para los consumidores.

Ejemplos: *GTA 3*
(en adelante),
Gears of War,
BloodRayne, *Mafia*,
Watch Dogs, *Tomb*
Raider, *Uncharted*.

Estos títulos
pueden llamarse
Acción-Aventura
sin afectar el
subgénero.
Acción (subgénero
TPS)-Aventura



Shoot 'em up o disparo a progresión

Seguro los conoces desde las arcadas, NES y SNES, pero en la actualidad también hay muchos de este subgénero, siendo un juego de disparos en dos dimensiones viene a ser el opuesto a *Beat 'em up*, en lugar de golpes son disparos.



Avanzando nivel tras nivel, abriéndote paso por enemigos y esquivando múltiples proyectiles hasta el jefe designado. Por lo general son 2D, pero muchas veces se incluyen elementos 3D; una división de estos mismos es conocida como “Bullet

Hell”, donde debes esquivar una cantidad ingente de disparos enemigos con patrones memorizables.

Ejemplos: *Metal Slug*, *Macross*, *Gradius*, *Down Well*, *Space Invaders*, *Contra*, etc.

Point and Shoot (apunta y dispara)

Juego táctil donde
apuntas y disparas,
simple y sencillamente.
Por lo general son
juegos móviles.

Ejemplos: *Dead eye*,
Raze, *Skull Hunter*,
Clear Vision, etc.



Shooter on rails (disparos sobre raíles)

Seguramente cuando ibas a las salas arcade, encontrabas juegos con una pistola de plástico donde tu objetivo es disparar a tus enemigos antes que ellos te acaben y pierdas tus créditos. Bien, su nombre lo dice todo, el protagonista se mueve por sí solo mientras tu apuntas y disparas.



Ejemplos: *Jurassic Park the arcade game*, *Dino crisis*, etc.

AVENTURA

Uno de los géneros más populares y antiguos que se basan en un simple hecho: explorar mediante textos o imágenes. Con el tiempo se le fue añadiendo características como resolver puzzles, avance lineal, interacción con NPC o personajes, para que se le diera inmersión al juego.

Point and Click (apuntar y haz click)

Los amantes de PC conocen este subgénero muy bien, ya que desde ahí se iniciaron los juegos controlados sólo por un click de mouse para interactuar con el juego, avanzar y atacar. Aunque es conocido por ser subdivisión de juegos de aventura. Siendo la evolución de los juegos textuales ha llegado a revolucionarse conforme a los años en entretenimiento bien aceptado por la comunidad

Ejemplos: *Syberia*, *Deponia*, *King Quest*, *Machinarium*, etc.



Visual Novels (novelas visuales)

Otra evolución de la aventura textual, que, si bien tiene mucho del original subgénero, anexa imágenes con interacción limitada; donde se hace valer es en la inmersión y narrativa del mismo a nivel de una novela bien argumentada. En la actualidad estas novelas visuales son llamativas gracias al folklore japonés e imágenes estilo manga con un toque de romance.



Ejemplos: *Sakura Angels, Clannad, Nekopara, Zero Time Dilemma, Sepia Tears, Harmonía, etc.*

Películas interactivas

Este subgénero ha sido por mucho tiempo usado en diversos juegos actuales para complementar, sin embargo, un juego en totalidad debe tener de pie a cabeza imágenes en movimiento o, como tal, película donde las secuencias a realizar se basan en decisiones que debes tomar ya sea analizándolas o por medio de **Quick Time Events**, que destacan en decisiones rápidas con tiempo en contra. Este último ha sido implementado en diversos juegos conocidos actuales como son *Resident Evil, Last of Us* o *Uncharted*, que si bien son juegos de acción-aventura no se niega el toque de este subgénero.



Por lo general, este tipo de juegos los puedes encontrar en PC o en la plataforma de Sony PlayStation ya que ha incurrido en un uso amplio en sobremanera de este género.

Ejemplos: *Beyond Two Souls, Telltale*

Games (The Walking Dead, Batman, The Wolf Among Us), Heavy Rain, Life is Strange, Fahrenheit, Until Dawn, Dragon's Lair, etc.

Survival Horror

Este subgénero, que es una mezcla de aventura-acción, está inspirado en las películas de terror y, tal como su nombre lo indica, la cuestión se basa en sobrevivir pese a sentirse inferior al enemigo, superando miedos, obstáculos o evadirlos.

Suelen carecer de municiones o armas para defenderse, lo que obliga al usuario a escapar y sentirse acorralado, es muy inmersivo gracias a la calidad de audio y ambientación que es necesaria para una mejor experiencia.

Ejemplos: *Resident Evil*, *Outlast*, *Silent Hill*, etc.



ESTRATEGIA

Este género se caracteriza por manipular el entorno, numerosos personajes, fichas, objetos, datos, haciendo uso de la creatividad, inteligencia y táctica para la planificación por objetivos específicos.

La mayoría se envuelve de una temática de guerra, pero también hay aquellos basados en el tema social, económico y emotivo. Dentro de los más populares subgéneros y más conocidos son la estrategia por turnos y en tiempo real.

Real Time Strategy (RTS) / estrategia en tiempo real

Toda la acción ocurre sin pausas, por lo que el tiempo, planificación y estrategia debe ser precisa para la victoria. Este tipo de juegos fueron originados en PC y se caracterizan por construir edificaciones, obtener recursos, aumentar la tecnología y producir unidades.

Debido a la complejidad del género se suele jugar sólo en PC, sin embargo, se han adaptado muy bien a consolas ciertos juegos de este tipo como: *Halo Wars*, *Pikmin*, *LOTR Battle for Middle Earth 2*



Ejemplos: *Age of Empires*, *Age of Mythology*, *Starcraft*, *Command and Conquer*.

4X Game

Aunque tiene un gran parecido con los RTS, en realidad es un derivado de ellos; 4X games, como su nombre lo indica, está caracterizado por 4 objetivos (X): eXplorar, eXpandir, eXplotar (recursos), eXterminar. Estos juegos, a diferencia de los RTS, se prolongan por un extendido periodo de tiempo ya que ir avanzando de tecnología y colonizando absorbe más tiempo de lo habitual.



Suelen ser con referencia histórica y el mejor exponente de esta subdivisión es el popular *Sid Meier's Civilization*.

Real Time Tactics / Tácticas en tiempo real

Como división del subgénero, se basa en una simulación de circunstancias de estrategia de guerra o tácticas de las mismas. Se distingue de la estrategia en tiempo real al perder esa esencia de construir y expandirse, ya que tu única meta es administrar y manejar las tropas en una táctica que te otorgue la victoria.

Ejemplos: *Warhammer, Silver Ghost, Dark Omen, First Queen, etc.*



Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) / Arena de Combate Multijugador en Línea

Este es una división del subgénero muy popular gracias a las impresionantes ganancias que generan como deporte oficial. También son conocidos como «action real time strategy o ARTS» (estrategia de acción en tiempo real); El objetivo es destruir la base enemiga donde se producen enemigos IA a través de caminos que dividen cada equipo. Los jugadores tienen distintas habilidades con las cuales, al hacer combinaciones en equipo o individuales, se abren paso hasta poder destruir al equipo enemigo. No construyes ninguna edificación ni unidades.

Este subgénero se popularizó gracias a juegos tan conocidos hoy en día como **son:** *League of Legends, DOTA, Smite, Heroes of the Storm, Guardians of Middle Earth.*

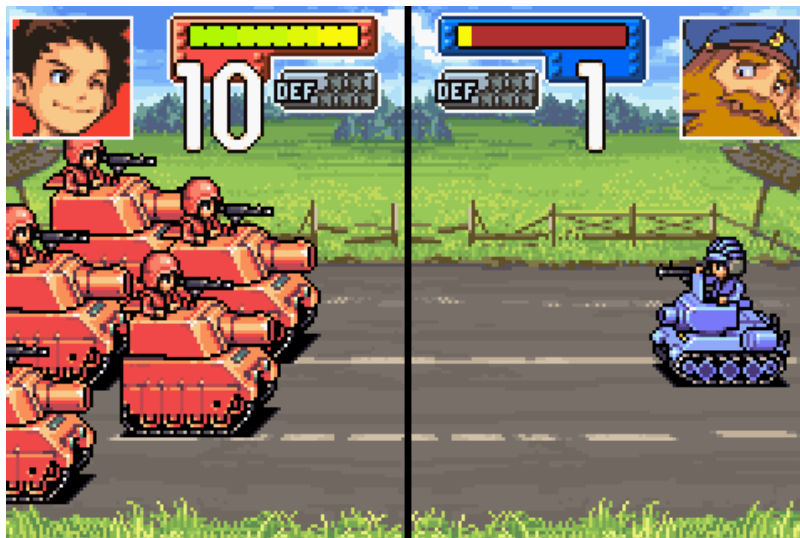


Turn Based Strategy (TBS) / estrategia basada en turnos.

Tal como su nombre lo indica, este subgénero te permite analizar y realizar una serie de acciones durante un periodo de tiempo determinado hasta que decidas finalizarlo, para que después el oponente pueda realizar con las mismas reglas sus movimientos. Es posible encontrar juegos que no son del todo a base de turnos y mezclan un poco con estrategia en tiempo real, sin embargo, ya que su esencia se conserva, entran dentro de esta categoría.

Ejemplos: *Advance Wars*,
Civilization, *Heroes of
Might and Magic*, etc.

También hay una nueva
división donde los turnos
son simultáneos antes de
la confrontación, sin
embargo, aún no es lo
suficientemente
relevante como para
considerarse un
subgénero específico.



Turn Based Tactics (TBT) / tácticas basadas en turnos

Muy similar al TBS, la diferencia radica en que las fuerzas que cuentas para cumplir la misión son limitadas y deberás pensar bien tus movimientos antes de quedarte sin unidades, por lo general, se ha pulido gracias a nuevos títulos con aspecto realista y algunos que son de la vieja escuela mantienen este patrón.



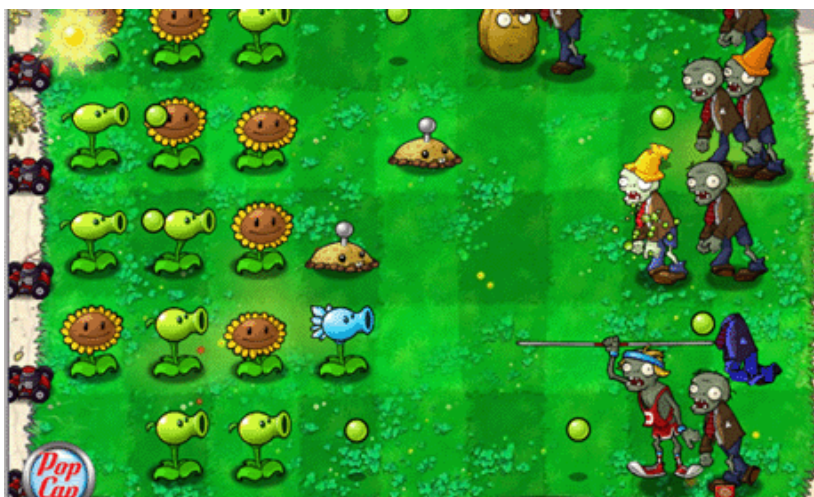
Ejemplos: *XCOM*, *Fire Emblem*,
Final Fantasy Tactics, *Golden
Sun*, *Wars Jagged Alliance*, etc.

Tower Defense / defensa de la torre

El nombre lo dice todo, más que una torre que defender es una base o algún personaje importante que su vida es acosta del juego, el jugador o jugadores (tanto coop como un jugador) deberán administrar sus recursos obtenidos de alguna forma para fortificar el fuerte o defensas contra múltiples adversarios controlados por la IA (inteligencia artificial), muchos juegos han evolucionado este subgénero e incluyendo como un extra dentro del juego base como son *Halo* y *Gears of War*.

Aunque hay diversas formas de este subgénero y se incluyen tanto turnos como

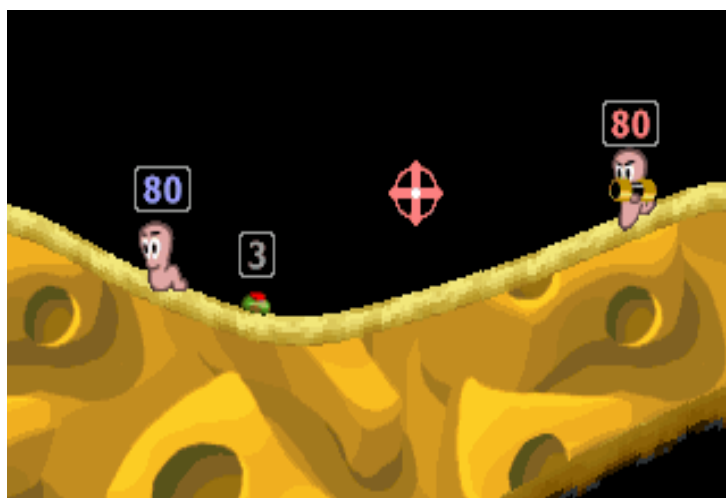
tiempo real, todos con la misma iniciativa van dentro de esta categoría



Ejemplos: *Plants vs Zombies*, *Garden Warfare*, *Age of Empires Castle Siege*, *Toy Soldiers*, *CastleStorm*, *Iron Brigade*, *Kingdom Rush*, etc.

Artillery Game / juego de artillería

Aunque es una división de estrategia por turno, se la ha otorgado su propia denominación gracias a que se diferencia de que tiene como misión específica calcular y disparar proyectiles para dar al blanco seleccionado; por lo general, son por turnos y de 2 a más jugadores, debido a que se usa estrictamente armas de fuego se ha considerado que debería ser un juego de disparos, pero, ya que conserva la esencia por turnos en estrategia calculada se mantiene dentro de este género.



Ejemplos: *Worms*, *Scorched wars*, *Pocket Tanks*, etc.

Wargame y Grand Strategy games /juegos de guerra

Es una división pequeña de estrategia por turnos o en tiempo real que sólo se justifica por batalla entre naciones con la mezcla entre juego de artillería, estrategia por tácticas y manejo de unidades.

Ejemplos: *Wargame: Red Dragon, Great Big War game, Combat Mission, Napoleon Total War, etc.*



ROLE PLAYING GAMES (RPG)

Juegos de Rol

Su origen viene del desenlace del original juego de rol físico de *Dungeons & Dragons*, pero adaptado con la misma esencia en la cual debes mejorar habilidades y características a través de la experiencia obtenida en el progreso del juego que normalmente suele ser una aventura. Para diferenciarse del juego físico se usaba el término CRPG (Computer Role Playing Game), pero en la actualidad ya no es necesario.

Es común, hoy en día, que muchos juegos sean combinaciones con este género tanto en género de Acción, Aventura, inclusive Estrategia, es por ello, que para diferenciarse se acostumbra determinar si la aventura o personaje puede cambiar con tus decisiones o progreso, de lo contrario no es RPG nativo.

RPG de acción

El padre en estos términos es el popular juego “*Diablo*”, pues, aunque no fue el primero en mezclar los géneros RPG-Acción, si fue el primero en revolucionarlo y todos aquellos que tomaron su base se les consideró por un tiempo «clones de Diablo».



Se caracteriza por tener combates en tiempo real, varía en si la parte de «acción» es en disparos, golpes o armas con filo. Las habilidades a mejorar siempre son independientes de la historia y su destino, pero tienen un margen distintivo contra los enemigos.

Ejemplos: *Borderlands*, *Deus Ex*, *Destiny*, *Mass Effect*, *Dragon Age*, *BioShock*, etc.

Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG) / RPG multijugador masivo en línea

Se juega exclusivamente en línea y con un gran número de jugadores (cientos a miles) en un mismo universo, donde cada quien conserva características únicas y el progreso va de acuerdo salvados. Las acciones de otros repercuten en tu progreso.



Ejemplos: *World of Warcraft, LOTR Online: Shadows of Angmar, Elder Scrolls Online, Tera, RuneScape, etc.*

Tactical RPG / juego de rol táctico

Esta es una mezcla entre RPG y estrategia táctica, aunque conserva más su esencia de estrategia; gran parte del progreso de tus unidades se basa en la experiencia generada de tus unidades, mejorandolas para la batalla.

Ejemplos: *the Banner Saga, Valkyria Chronicles, Phantom Brave, XCOM, etc.*



Sandbox RPG / juego de rol en caja de arena

«Sandbox» se refiere a todo aquel juego donde estas en un gran universo a tus anchas, moverte libremente y no es lineal, como tal. Juegos muy populares han sido creados a base de este género y te da libertad de hacer muchas actividades como misiones secundarias.

Ya que Sandbox no es un género tal cual, más bien un añadido, por lo que es común encontrar RPG de acción Sandbox, por lo general conocidos como «Open World RPG» o de mundo abierto

Ejemplos: *Elder Scrolls, Dark Souls, Fallout, GTA, BloodBorne, Xenoblade, Dragon quest, Fable, etc.*



Fantasía, Elecciones y diferencias culturales

Más que un subgénero es un como un añadido de los mismos, tanto las elecciones con imágenes o vídeos para un final determinado como los juegos de rol de fantasía, que abarca cualquier juego donde tu personaje es ficticio en un mundo meramente fuera de la realidad, personalizable con atributos en sobremanera, generalizan a un gran puñado de juegos de rol antes mencionados.

SIMULACION

Género que se especializa en ofrecer un diseño casi próximo a la realidad o realidad ficticia. Suelen tener aspecto más serio y en ocasiones es usado para ganar experiencia en la vida real.

Construcción y manejo de recursos



Tan sencillo como su nombre lo indica, la meta es construir con recursos reales, poner la base de construcciones, mejorar la administración personal, solución a problemas cotidianos y expandir comunidades.

Ejemplos: *Construction Simulator*, *Sim City*, *Farming Simulator*, etc.

Simulación de vida

También llamados «juegos de vida artificial», incluye el control de la vida de una o más personas, que son dependientes de tus decisiones, vida amorosa, status social, entre otros.

No todo debe ser meramente humano, pues también se incluye en este género: animales, extraterrestres o cualquier vida biológica.

Dentro de este subgénero hay dos divisiones marcadas que son: **Pet Simulation** (mascotas) como los *tamagotchi*, *Nintendogs*, y **Social Simulation** (vida social) como los *Sims*.



Ejemplos: *The Sims*, *Sims Life*, *Animal Crossing*, *Wolf Quest*, *Afrika*, etc.

Simulación de Vehículos

Probablemente la más conocida gracias a los recientes juegos con grandes inversiones, sobre todo por vehículos con ruedas, pero hay de todo tipo de vehículos que se aproximan a la realidad de conducir uno de estos, en cuanto a conducción se refiere.

- **Simulación de carreras:** Forza Motorsport, NASCAR, Formula 1, Gran turismo, etc.
- **Simulación de vuelo:** Combat Flight Simulator, X-Plane, Infinite Flight, etc.
- **Simulación de vuelo en el espacio:** Orbiter, Spacecraft, Kerbal Space Program, Elite Dangerous, etc.
- **Simulación de trenes:** Train Simulator, Rail Serve, etc.
- **Simulación de vehículos de combate:** Twisted Metal, Jak X, Road Kill, Mech Assault, etc.



Serious Games (Juegos Serios)

Los Serious Games o “Juegos serios” son juegos diseñados con un propósito formativo, más que para fines de entretenimiento.

La expresión “serio” refiere a aquellos videojuegos que se utilizan en los sectores médico, científico, de planificación urbana, ingeniería y política. Se utilizan también en RRHH para reclutamiento y desarrollo de habilidades específicas.

Ejemplos: *Pulse!!* (simula una sala de ER), *Pacific* (desarrollo de liderazgo y trabajo en equipo), *The Virtual Interactive Combat Environment*, etc.

DEPORTES

Esto incluye cualquier evento deportivo existente en la realidad o ficticia con reglas para ambos equipos.

- **Carreras:** Se dividen en **Arcade o Simulación**, y los mejor marcados son *Forza (Horizon y Motosport)*, *Gran Turismo*, *Project Cars*, *Need for Speed*, *Burnout*, *Formula 1*, *NASCAR*, etc.
- **Deportivo:** cualquier título deportivo, por lo general, que no sea de contacto físico o con vehículos; *FIFA*, *PES*, *NBA*, *Madden*, *Golf*, *Pesca*, entre otros.
- **Deportivo a base de lucha:** Todos los deportes oficiales o no, de contacto físico hasta derribar al oponente; *WWE 2K*, *Fight Night*, *UFC*, etc.
- **Competitivo:** todos aquellos de competencia directa y que no son deportes, como tal, oficiales tradicionalmente o de origen ficticio por el desarrollador como son *Pinball*, *Rocket League*, etc.



GÉNEROS NOTABLES

Cada género se ha creado a base de la creatividad de sus desarrolladores y mejorada por otros, pero cuando no hay muchos títulos de algún género oficial, se les da un reconocimiento por la revolución del mismo; si llegase a tener mucha popularidad para que muchos estudios recrean la fórmula probablemente lograrían su propia categoría como género principal.

Massive Multiplayer Online (MMO) / juego en línea de multijugador masivo

Tal como el MMORPG, tiene la capacidad de mantener a muchos jugadores en línea simultáneamente dentro del mismo universo. Hay juegos de Android que han creado su propio mundo para este alcance, pero, ninguno tan popular como la franquicia de *Minecraft*.

Las características son irrelevantes y puedes desde jugar en cooperativo hasta competir con otro, por lo que no está ligado a ninguno de los géneros principales ya que puede tener tanto características de uno como de otros.



Juegos Casuales



Son títulos que están creados para cualquier tipo de persona, no necesariamente experimentados o hardcore gamers. Pueden ser de cualquier tipo o con cualquier característica combinada de otros géneros, pero sin fortalecerlas. Van desde unir simples puntos, memorizar, adivinanzas, puzzles, brincar hasta mover y esquivar. Debido a los bajos requerimientos de la mayoría de estos juegos, se pueden jugar en cualquier

plataforma, encontrándose gran cantidad en smartphones.

Juegos de Música

Son todos aquellos títulos que ponen a resaltar la habilidad del usuario para seguir el ritmo, memoria, voz y precisión mediante distintas melodías. Durante la sexta generación se hicieron populares en consolas gracias a la franquicia *Guitar Hero* y *Rock Band*, sin embargo, este género resaltó en la industria gracias a las plataformas de baile *Dance Revolution*.

Ejemplos: *Guitar Hero*, *Rock Band*, *Dance Revolution*, *Sing Star*, etc.



Juegos para fiestas

Tienen un objetivo claro, es ideal para cualquier reunión con amigos o familia, ya que los juegos son a base de cualquier persona, pero con mayor dificultad para lograr que compitan los integrantes.



Ejemplos: *Mario Party*, *Rayman Raving Rabbids*, *Just Dance*, *Dance Central*, etc.

Juegos de Lógica

Todos aquellos que obligan al usuario a pensar y analizar cada acción, pero de forma básica como los casuales.

Ejemplos: *Tetris, Primal Logic, Magic Cube, Hexic HD, Chess, etc.*



Juegos de Mesa o Cartas

Este género incluye cualquier tipo de juego de mesa o trading card games; la mayoría son juegos existentes en la vida real, pero se han pasado al formato digital para abarcar mayor audiencia, resultando muy popular entre muchos usuarios que desean jugar cómodamente en sus casas a través de servicio en línea.



Ejemplos: *Magic Duels, Magic the Gathering games, Yu-Gi-OH, Bakugan, Mah-Jong, Backgammon, Monopoly, UNO, Dungeons & Dragons Classic, etc.*

Juegos Educativos

Aquellos juegos que tienen como misión ser parte de la formación básica en el sistema de educación, hay de diferentes tipos y combinaciones de otros subgéneros, pero la mayoría son de estilo casual a difícil para que la mayor parte de usuarios no se les dificulte entender los hechos o traten de razonar sobre ellos.



Ejemplos: *Big Brain Academy, Carmen Sandiego, Playroom, Minecraft Education Edition, etc.*