

Géneros de Videojuegos

Febrero 2017

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 unos de 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
- ▶ 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

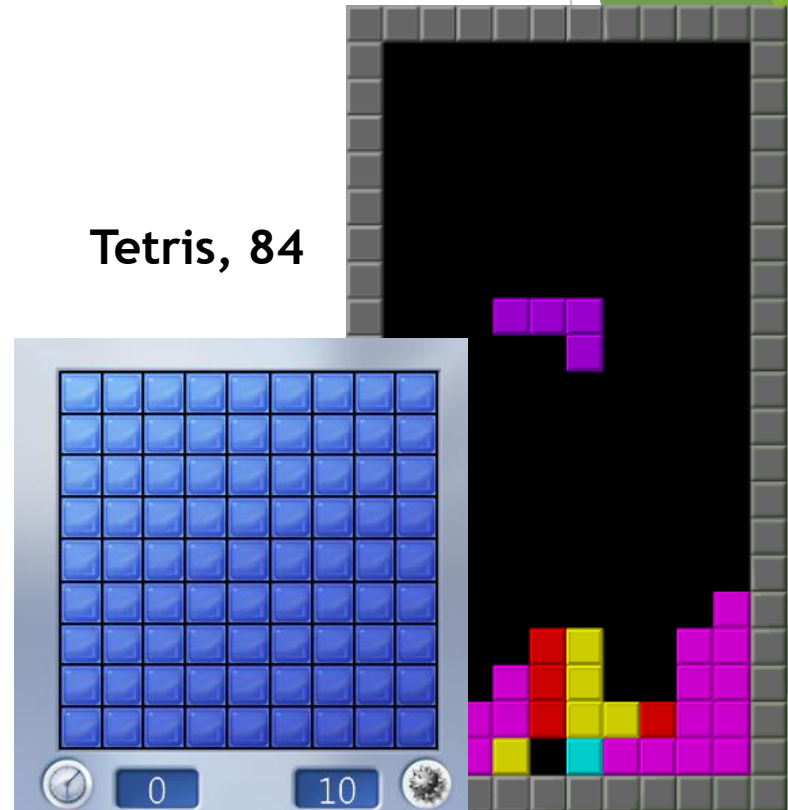
- ▶ Controlar un ejército/
gestión de tropas
- ▶ Mapas de juego extensos
- ▶ Visión de tipo global (de
un planeta)
- ▶ Visión topográfica de un
campo de batalla
- ▶ Regulado por turnos
- ▶ Estrategias en **Tiempo
Real o Por Turnos**

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

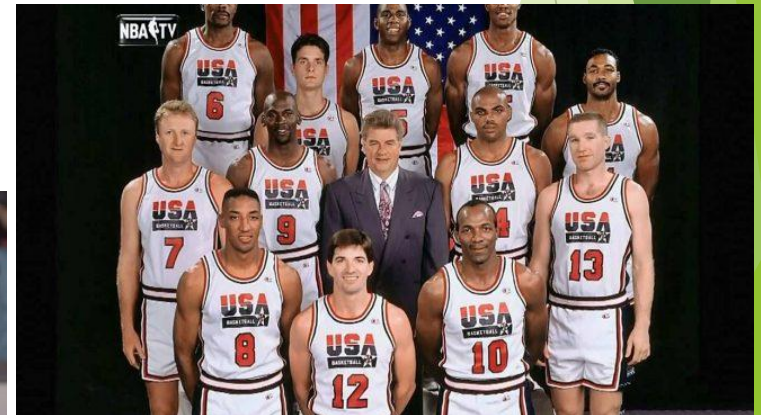
- ▶ Exploración y resolución de problemas
- ▶ Normalmente no existe precisión de tiempo
- ▶ Existe un guion muy elaborado
- ▶ Busca la inmersión del jugador en el juego
- ▶ El jugador debe resolver dilemas



Videojuegos de Deportes

Videojuegos de Deportes

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



Videojuegos de Carreras

Videojuegos de Carreras

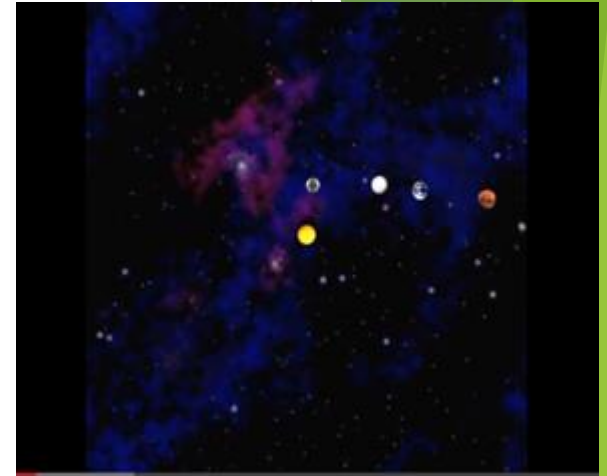
- ▶ Carreras con vehículos, en su mayoría automóviles
- ▶ Arcade
 - ▶ Diversión
- ▶ Simulación
 - ▶ Diseño para alcanzar máximo realismo
- ▶ Pueden ser jugados por varios
- ▶ Sobresalen los gráficos más que la IA
- ▶ Personalización



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



Actividad

- Haz una tabla con 10 videojuegos y clasifícalos según su género e identifica características relevantes en cada uno de ellos