



Glosario de géneros y subgéneros de videojuegos

A

Acción: es un videojuego en el que el jugador debe usar su velocidad, destreza y tiempo de reacción. El género de acción es el más amplio, ya que engloba muchos otros subgéneros.

Arcade: es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares o salones recreativos especializados. Son similares a los pinballs y a las tragamonedas de los casinos, pero generalmente sin las limitaciones legales que éstas implican.

ARPG: siglas en inglés de Action Role Playing Game (Juego de rol de acción). Es un género de videojuegos que comparte muchas características con los RPG pero que ofrecen combates en tiempo real. Su sistema de combate es parecido a los de tipo Hack and Slash.

Aventura: es un género de videojuegos, caracterizado por la investigación y exploración, la solución de rompecabezas, la interacción con personajes del videojuego, y un enfoque en el relato en vez de desafíos basados en reflejos.

Aventura conversacional: es un género de videojuegos en que la descripción de la situación en la que se encuentra el jugador proviene principalmente de un texto. El jugador debe teclear la acción a realizar y normalmente se interpreta la entrada en lenguaje natural. A veces existen gráficos en estos juegos, que sin embargo solo son situacionales o que ofrecen ayuda complementaria (al estilo de ilustraciones de libros).

Aventura gráfica: es un subgénero de los juegos de aventura concebido como una evolución de las aventuras conversacionales. La dinámica consiste en ir avanzando por el juego a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos.

B

Beat'em up: también conocido como brawler. Es un género de videojuegos en el que destaca el combate cuerpo a cuerpo entre el protagonista y un gran número de antagonistas. Éste género está separado de los videojuegos de lucha puesto que ocurren sobre un nivel largo, con desplazamiento de pantalla cuando el jugador se mueve por el escenario, y con menor cantidad de ataques pero con un esquema de control simple.

Bullethell: literalmente infierno de balas, son videojuegos que presentan cantidades abrumadoras de proyectiles enemigos, cuyos patrones deben memorizarse para poder evitarlos.

C

Clicker: es un género de videojuegos de corte casual donde el jugador tiene que hacer click repetidamente (u otra acción equivalente) para obtener algún tipo de recurso que luego podrá invertir, ya sea en mejorar un personaje o cualquier otro tipo de acción dentro de la temática del juego.

Creación musical: es un subgénero de los juegos musicales donde el jugador dispone de diversas herramientas para la composición musical, y que se centra en un aspecto creativo.

E

Endless runner: es un género de videojuegos donde el jugador debe avanzar de manera irremediable en una misma dirección, generalmente escapando de algún enemigo o peligro, y cuyo objetivo es avanzar lo máximo posible antes de morir.

Estrategia: es un videojuego que requiere que el jugador ponga en práctica sus habilidades de planeamiento y pensamiento para gestionar recursos de diversos tipos (materiales, humanos, militares, etc.) y conseguir la victoria.

F

FPS: siglas en inglés de First-Person Shooter o también conocido como videojuego de disparos en primera persona. Es un subgénero de videojuegos de disparo en los que el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista.

G

Gestión: también conocidos como videojuegos de construcción y gestión. Son un subgénero de los videojuegos de simulación donde los jugadores construyen expanden o gestionan comunidades ficticias o proyectos con recursos limitados. Algunos juegos de estrategia tienen aspectos de este tipo sin embargo el objetivo del género de gestión no es derrotar a un enemigo.

God game: siglas en inglés de God Game (juego de dios). Es un subgénero de la estrategia donde el jugador observa el mundo desde una perspectiva superior, como desde el cielo, y donde cuenta con la capacidad de influir en los eventos que suceden en el mundo donde se ambienta el juego, como si se tratase de un dios.

H

Hack and Slash: es un género de videojuegos basado en los combates. El estilo es como el de los beat'em up con la diferencia de que el personaje suele llevar algún tipo de arma cuerpo a cuerpo, normalmente de filo o contundente

I

Incremental: es un género de videojuegos de corte casual donde el jugador sólo tienen que realizar de manera repetida una acción (como hacer click o tocar la pantalla) para obtener algún tipo de recurso y luego invertirlo en todo tipo de acciones que en definitiva servirán para obtener más recursos de manera incremental.

J

JRPG: siglas en inglés de Japanese Role Playing Game (Juego de Rol Japonés). Término para referirse a los RPG o juegos de rol desarrollados en Japón (y países limítrofes) dado que cumplen con una serie de premisas estéticas y formales muy similares, como aspecto desenfadado y muy colorista, personajes muy jóvenes y andrógenos, estética manga/anime, historias lineales o combate por turnos.

L

Lógica: también conocidos como videojuegos de inteligencia o videojuegos de puzle. Son un género de videojuegos que se caracterizan por exigir agilidad mental al jugador. Pueden involucrar problemas de

lógica, matemáticas, estrategia, reconocimiento de patrones, completar palabras o azar. Incluye juegos de lógica rápida, juegos de física, juegos de objetos ocultos y de acertijos.

Lucha: es un subgénero de los videojuegos de acción que se basa en manejar un personaje peleador, ya sea dando golpes, usando poderes o aplicando llaves.

Lucha 1 vs 1: es un subgénero de los videojuegos de lucha. Generalmente consiste en pelear contra otro luchador, manejado por el CPU o por otro jugador, cuya finalidad es derrotarlo o evitar que derroten al nuestro, dándole golpes o cualquier otro tipo de ataque para debilitarlo y vencerlo, así como esquivar y contraatacar cualquier ataque recibido.

Lucha Free-for All: es un subgénero de los videojuegos de lucha. Free-for All (“Todos contra todos”) contiene la esencia del juego de lucha 1 vs 1 pero el enfrentamiento puede ser también entre 3 o 4 personas (o personajes controlados por el CPU) simultáneamente.

M

Musical: son videojuegos de música que inducen a la interacción del jugador con la música, cuyo objetivo es seguir los patrones de una canción en el videojuego ejecutando los paneles, botones o simuladores de instrumentos para completar sonidos y/o entonaciones que concuerdan con la música o con motivos de ejecutarlos al ritmo de la canción para completar el set.

MMOG: siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Game (videojuego Multijugador masivo en línea). Es un videojuego en donde pueden participar, e interactuar en un mundo virtual, un gran número de jugadores simultáneamente conectados a través de la red, normalmente internet.

MMORPG: siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (videojuego de rol Multijugador masivos en línea). Es un videojuego de rol que permite a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos. Consisten en la creación de un personaje e ir aumentando los niveles de éste y experiencia en peleas.

MMORTS: siglas en inglés de Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy (estrategia en tiempo real Multijugador masivos en línea). Es un videojuego de estrategia en tiempo real que permite a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet, e interactuar entre ellos en tiempo real.

MOBA: acrónimo del término en inglés Multiplayer Online Battle Arena (Arena de Combate Multijugador Online) o también conocido como Action Real-Time Strategy (Estrategia de Acción en Tiempo Real). Es un género de videojuegos derivado de la estrategia en tiempo real (RTS), en el que a menudo dos equipos de jugadores compiten entre sí, con cada jugador controlando un solo personaje a través de una interfaz de estilo RTS. Establece cooperatividad en equipo.

P

Party game: es un género Multijugador donde los jugadores deben desplazarse por turnos en el tablero virtual, y al finalizar todos los turnos participan en distintos mini juegos competitivos individuales o por equipos, con el fin de obtener la mejor puntuación o tiempo.

Plataforma: es un subgénero de los videojuegos de acción que se caracteriza por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego.

Point and click: son aquellos juegos donde se usa exclusivamente el ratón del PC para interactuar con el juego, siendo necesario hacer click en distintas zonas del escenario para realizar las acciones.

Point and Shoot: literalmente apuntar y disparar. Es un subgénero de los juegos de disparo con vista en primera persona en los que el apuntado y el disparo se realizan al pulsar sobre la pantalla táctil. Por lo que está diseñado para dispositivos móviles como smartphones o tablets.

R

Ritmo: es un tipo de videojuego de acción musical. Los videojuegos de este tipo se concentran en el baile o simular la ejecución de instrumentos musicales. Los jugadores deben apretar una serie de botones en momentos precisos correspondiendo a una secuencia indicada por el juego.

Roguelike: es un género de videojuegos que habitualmente son para un jugador, pueden tener un sistema de turnos o micro turnos, una parte de exploración, contenido aleatoria, muerte permanente, dificultad elevada (con una curva de dificultad pronunciada que estimula el aprendizaje de los pormenores del juego para avanzar), requiere perseverancia del jugador, muy poca narrativa. No necesariamente debe presentar todas las características anteriores.

RPG: siglas en inglés de Role-Playing Game (juego de interpretación de roles) y también conocido como juego de rol. Es un género de videojuegos donde uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad a lo largo de una trama. Cada personaje no sigue un guion prefijado sino que la historia se va creando en el transcurso de la partida.

RTS: siglas en inglés de Real-Time Strategy (estrategia en tiempo real). Es un videojuego de estrategia en el que no hay turnos sino que el tiempo transcurre de forma continua para los jugadores. Los videojuegos de estrategia en tiempo real están pensados para ser jugados de forma muy dinámica y rápida. No precisan un planteamiento tan pausado de las decisiones, se centran a menudo en la acción militar y la recolección de recursos es simple.

S

Sandbox: es un género de videojuegos donde el jugador cuenta con cierta libertad para moverse por un escenario con varias rutas y afrontar las distintas misiones principales o secundarias en el momento y orden que él decida. Usualmente también se da cierta libertad para completar una misión de diferentes maneras.

Shooters: también conocidos como videojuegos de disparos. Es un género que engloba un amplio número de subgéneros que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, generalmente, dispone de un arma (mayoritariamente de fuego) que puede ser disparada a voluntad. Pertenecen al género acción.

Simulación: son videojuegos que intentan recrear situaciones de la vida real. Pretenden reproducir sensaciones físicas (velocidad, aceleración, percepción del entorno) y una de sus funciones es dar una experiencia real de algo que no está sucediendo para no poner en riesgo la vida de alguien.

Survival horror: es un subgénero de videojuegos enfocados en atemorizar al jugador, al que se pretende provocar inquietud, desasosiego e incluso miedo. Estos videojuegos están encuadrados en el género de acción-aventura.

T

TCG: siglas en inglés de Trading Card Game (juego de cartas coleccionables). Es un tipo de juego de cartas no predefinidas y existentes en gran cantidad y de varios tipos y características, que otorgan individualidad a cada carta y con las cuales puede construirse una baraja o mazo de acuerdo a las reglas de cada juego.

TBS: siglas en inglés de Turn-Based Strategy (estrategia por turnos). Es un videojuego en el cual el flujo se particiona en partes bien definidas y visibles llamadas turnos o rondas. Por ejemplo cuando la unidad de flujo de juego es el tiempo, los turnos representan unidades de tiempo, como años, meses, semanas, o días.

TPS: siglas en inglés de Third- Person Shooter (juego de disparos en tercera persona). Es un subgénero de los videojuegos de disparos en el cual el personaje es visto desde una perspectiva en tercera persona.

W

Wargame: es un juego de guerra donde se recrea un enfrentamiento armado de cualquier tipo (táctico, operacional, estratégico o global) con reglas que implementan cierta simulación de la tecnología, estrategia y organización militar ubicada en cualquier contexto (histórico, hipotético o fantástico). No implica en ningún momento el uso de violencia física entre los jugadores.

4

4X: siglas en inglés de eXplore (exploración del mapa), eXpand (expansión territorial), eXploit (explotación de recursos) and eXterminate (exterminación del enemigo) y también conocidos como videojuegos de construcción de imperios. Son un subgénero de los videojuegos de estrategia. Tienen como objetivo la creación y mantenimiento de un imperio, dando prioridad a aspectos como la economía diplomacia e investigación.

FUENTES

Géneros, www.gamerdic.es/tema/generos

Consulta: 29/09/2015

Géneros de videojuegos, https://es.wikipedia.org/wiki/Género_de_videojuegos

Consulta: 29/09/2015