

## Que es o de que consta un video juego



Un videojuego o juego de vídeos es un conjunto de obras artísticas, literarias y científicas creadas por un autor o en colaboración por varios autores o colectivamente bajo la dirección de una persona natural o jurídica, dichas obras son programadas posteriormente y compiladas gracias al software sin ser considerado el videojuego como un programa de ordenador ni como una obra audiovisual, teniendo un tratamiento diferenciado

El videojuego está creado para el entretenimiento en general o para el desarrollo de disciplinas profesionales, educativas o de salud y basado en la interacción entre una o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego;2 este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina arcade, una videoconsola, un dispositivo portátil los cuales son conocidos como "plataformas". Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo conoce como controlador de videojuego, y varía dependiendo de lo que se trate la plataforma. Por ejemplo, un controlador de consola podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando. No obstante, otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas

### Generos

## **Aventura**

Son videojuegos en los que el protagonista debe avanzar en la trama interactuando con diversos personajes y objetos. También suelen ser incluidos en esta sección los videojuegos conocidos como Hit n' Run. Si bien es cierto que en el pasado el género aventura comprendía una gama de subgéneros y estilos más amplia aún si cabe que la que con el paso del tiempo y hasta la actualidad se ha ido consolidando, en la que se podían incluir juegos de lo más variados, muchos de los cuales hoy día consideraríamos pertenecientes a otros estilos como plataformas. Algunos ejemplos de cada uno de estos subgéneros son:

Aventuras de acción

Aventuras gráficas

Videoaventuras

Aventuras conversacionales

## **Disparos o shooter**

En estos videojuegos el protagonista ha de abrirse camino a base de disparos. Según la temática y desarrollo pueden clasificarse en diferentes subgéneros como disparos en primera persona o "FPS" (del inglés First Person Shoting), disparos en tercera persona o "TPS", disparos en primera persona multijugador masivo en línea o "MMOFPS", acción táctica, videojuegos de disparos de desplazamiento lateral o "Run-And-Gun", matamarcianos y videojuegos de pistola. Algunos ejemplos son:

Videojuego de disparos en primera

Videojuego de disparos en tercera persona

Videojuego de aventura en primera

Videojuego de disparos en primera persona multijugador masivo en línea

Acción táctica

Videojuego de plataformas

Dead space

## **Educativos**

A diferencia de hace una década, hoy en día existen videojuegos educativos que ayudan de una u otra forma al ser humano; por ejemplo, a maximizar su agilidad mental por medio de retos matemáticos, expresados de forma divertida y sencilla, como el muy aclamado, Brain Age.

También existen videojuegos que son utilizados para ayudar a niños autistas a reconocer personas, gracias a un programa que permite gran complejidad de expresiones faciales en los personajes.

Los videojuegos educativos constituyen un mercado que todavía no se ha explorado completamente, sobre todo en Latinoamérica. La mayoría de los productos de este tipo provienen de países como España y Estados Unidos.

De todos los tipos de juegos que existen dentro de este sector, los que tienen mayor potencial educativo son los juegos de práctica y resolución de problemas, algunos ejemplos son los ortográficos, matemáticos o lógicos. Tal es el caso de "Juegos de Matemática" (ángulos, teorema de Pitágoras, operaciones, raíces y potencias, multiplicación y división, uso de la calculadora) o de lengua, como por ejemplo juegos para practicar verbos, lectoescritura, vocabulario y ortografía.

### **Estrategia**

Se caracterizan por la necesidad de manipular a un numeroso grupo de personajes, objetos o datos para lograr los objetivos. Según su temática los hay de gestión (ya sea esta económica o social) y bélicos.

Mientras, por su mecánica, pueden ser clasificados en tiempo real (también llamados "RTS", siglas del inglés de real-time strategy), o por turnos ("TBS", siglas también del inglés de turn based strategy). Algunos ejemplos son:

Estrategia en tiempo real

Estrategia por turnos

La mayoría de ellos son videojuegos de batalla con escenarios históricos.

Lucha

Son videojuegos basados en el combate cuerpo a cuerpo. Se dividen en videojuegos de uno contra uno o "versus", videojuegos de avanzar y pegar o beat'em up y el híbrido de ambos free-for-all o todos contra todos. Algunos ejemplos son:

Uno contra uno

Beat'em up

Free for all:

### **Survival**

Correspondientes al género de terror. El/los protagonistas viven aventuras dónde deben salir airosos de situaciones típicas de una película de terror (escapar de una casa llena de zombis, huir

de un asesino, resolver misterios para aplacar a los fantasmas, etc.). Un factor importante es el terror psicológico, ayudado de una buena ambientación y apartado sonoro.

### **Plataformas**

Los videojuegos de plataformas se caracterizan por tener que recorrer, saltar o escalar una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el videojuego. Suelen usar desplazamiento lateral hacia la izquierda o hacia la derecha.

El protagonista es conducido a través de un escenario bidimensional, efectuando un desplazamiento de izquierda-derecha y de arriba-abajo. A lo largo y ancho de cada escenario existen una serie de posiciones en las que el jugador puede situarse (dependiendo de la naturaleza del juego).<sup>9</sup>

Es uno de los géneros más veteranos, con una gran tradición que ha dejado joyas como las series de Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog, Megaman o Metroid, las cuales han perdurado hasta la actualidad y mantienen millones de seguidores tras su rastro.

### **Rol**

Se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y otros personajes. Se suelen también caracterizar por que las decisiones de tu personaje influyen en su futuro próximo, dando la posibilidad de ir por el bien o el mal. Son diversos los subgéneros que engloba esta categoría: los roguelike, videojuegos de rol multijugador masivos en línea, MUD o los tácticos, a medio camino entre el género de estrategia y el rol, conocidos también como strategic role playing games.

También otro subgénero no tan popular son los RPG BPT (battle per turn), que se caracterizan por ser videojuegos de rol típicos, pero el combate con los enemigos se desarrolla por turnos.

Vista en tercera persona

Vista en primera persona

Videojuegos de rol de acción.

Videojuegos de rol multijugador masivos en línea

### **Tácticos**

La duración de un videojuego de éstos demanda mucho tiempo; puede variar mucho para su terminación o fin por parte del usuario promedio. Si se juega a un ritmo sano, detallista y a fondo, no es difícil observar un periodo de varios meses o más de un año (dependerá de la veneración que le dedique cada jugador a determinado título o si lo abandona por periodos).

### **Musicales**

Su desarrollo gira en torno a la música

Karaoke

Instrumentos musicales

Baile

### **Agilidad Mental/Rompecabezas**

Son videojuegos donde el jugador debe resolver problemas que pueden ser de índole matemático, espacial o lógico, en estos juegos puede haber un cronómetro convirtiéndolos en una competencia a contrarreloj. Es frecuente encontrarlos en dispositivos p rtatiles. Algunos ejemplos son: Tetris, Buscaminas, Brain age, Brain Academy, Qix, Bejeweled, Zuma.

### **Party games**

En este g nero los jugadores habr n de ir avanzando por turnos en un tablero virtual e ir superando diversas pruebas de tipos muy diversos en los que compiten entre s  por llegar lo antes posible a la meta, o conseguir la m xima cantidad posible de puntos. Algunos ejemplos son:

Mario Party

Rayman Raving Rabbids

### **Simulaci n**

•

Involucran al jugador en una situaci n simulada determinada, ya sea de gestor de un zool gico, una ciudad o una vida propia virtual.

Simuladores de baile.

Simuladores de vuelo.

Simuladores ferroviarios:

Simuladores n uticos

Simuladores de submarinos.

Simuladores sociales:.

Simuladores automovil sticos.

Simuladores de construcciones.

Simuladores de zool gicos.

Simuladores de vida:.

Simuladores de atracciones.

### **Deportivo**

Son videojuegos basados en el mundo del deporte. Pueden subdividirse en los siguientes tipos: arcade, simulador, mánager y RPG deportivo.

TenisFútbol

Baloncesto

Fútbol americano

Béisbol

Skate:

Golf

Muchos videojuegos de deportes suelen tener revisiones anuales que incluyen pequeñas mejoras y la actualización de las plantillas de los equipos. Ejemplo de ellos son franquicias establecidas como Pro Evolution Soccer, NBA Live o Madden NFL. En grandes eventos deportivos, como los Juegos Olímpicos o el Mundial de Fútbol, suelen lanzarse al mercado videojuegos basados en dichos eventos para aprovechar comercialmente su popularidad.

### **Carreras**

Son videojuegos en los que se pilotan diferentes vehículos, ya sean reales o ficticios, para ganar en diferentes carreras. Dentro de este apartado se pueden distinguir dos variantes, arcades y simuladores.

### **No lineal**

También conocidos como sandbox[cita requerida], se caracterizan por ser videojuegos en los que el jugador puede elegir el orden de las misiones o viajar libremente por el mapa del videojuego, e interactuar con casi todo lo que este a su disposición. Estos juegos suelen ser una mezcla de disparos, luchas y carreras. Un buen ejemplo de esto es :La serie Grand Theft Auto

### **Multijugador**

En la mayoría de los juegos, se puede encontrar la opción de multijugador, es decir, que se pueda jugar una partida con un jugador/es que controle un humano. También, se puede jugar en multijugador con el mismo ordenador o varios ordenadores, más frecuente el último. Hay videojuegos que en la partida todos los jugadores son humanos (como Battlefield 2) o se puede jugar con humanos y contra la inteligencia artificial. Hay videojuegos que son totalmente para Internet, los videojuegos en línea.

