



Diseño de Videojuegos

Introducción

Definición y tipología del videojuego

¿Qué tipo de videojuego es?



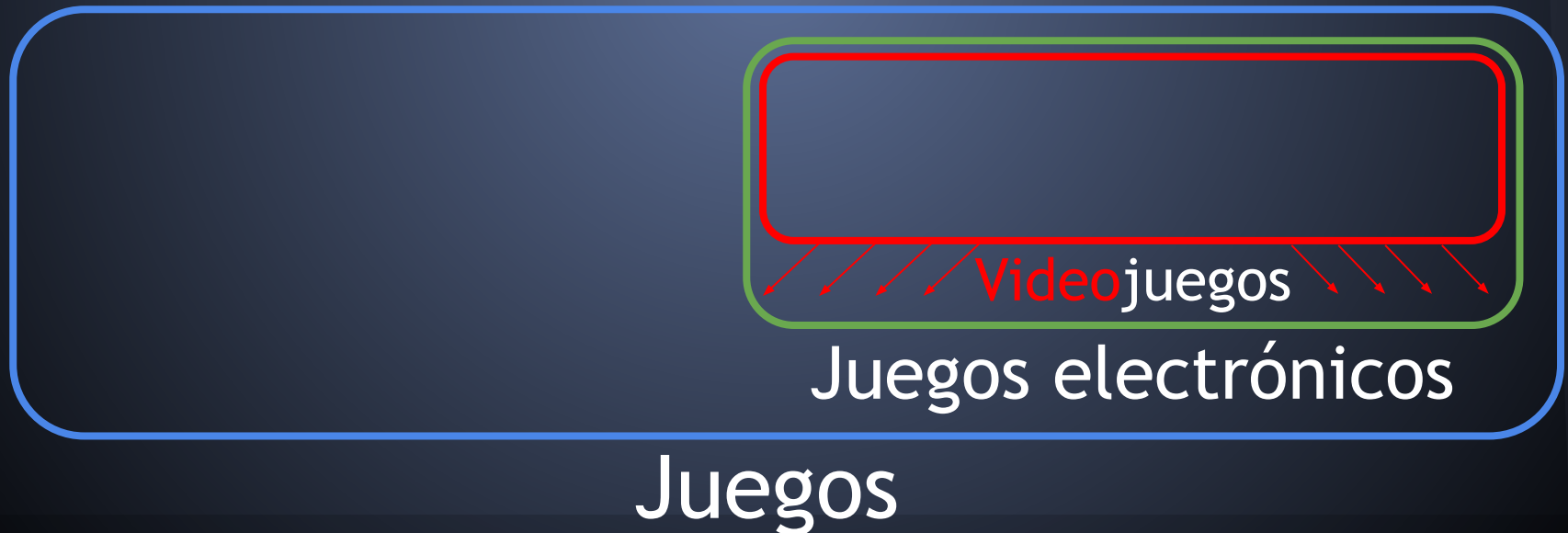
¿Qué tipo de videojuego es?

Acción
Drama
Western
Disparos
Aventura
2000 empleados
AAA
Narrativo
TPS
Americano
Supervivencia
Sandbox
Época
Caza
Sigilo
Simulación
Lucha
Rol

200 M\$ de coste

El videojuego

- El videojuego **es un juego** basado en software multimedia interactivo que funciona sobre un **sistema electrónico/informático**



Definición de videojuego

- “Un **juego** es una actividad consistente en **resolver problemas**, enfocada con **actitud juguetona**”
 - En su libro desglosa esta definición y la compara con las definiciones de otros “ludólogos”



Jesse Schell

Lista de 10 cualidades

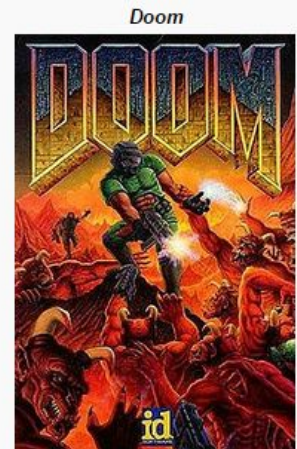
1. Accedemos voluntariamente
2. Tienen objetivos
3. Presentan algún conflicto
4. Tienen reglas
5. Se puede ganar o perder
6. Son interactivos
7. Nos suponen un desafío
8. Contienen “cosas” con valor y significado (“economía” interna del juego)
9. Nos comprometen de alguna manera
10. Son sistemas cerrados y “formales”

Enfoques

- Los videojuegos pueden categorizarse de *muchas* maneras y todas son útiles
 - Ayuda a **vender** el producto (Mercado)
 - **Organiza** diseño y producción (Industria)
 - Afianza nuestro **conocimiento** (Ludología)



Ficha técnica (Wikipedia inglesa)



Cover art by Don Ivan Punchatz

Developer(s)	id Software Nerve Software (XBLA)
Publisher(s)	GT Interactive (Windows, Mac, Saturn) Activision (GBA, XBLA) Atari (Jaguar) Bethesda Softworks (XBLA) Sega (32X) Valve Corporation (Steam) Williams Entertainment (SNES, PSX) Ocean Software (PAL SNES) Imagineer (SFC)
Designer(s)	Sandy Petersen John Romero Shawn Green Tom Hall
Programmer(s)	John Carmack John Romero Dave Taylor
Artist(s)	Adrian Carmack Kevin Cloud
Writer(s)	Tom Hall
Composer(s)	Robert Prince Aubrey Hodges (PS1 version)
Series	Doom
Engine	id Tech 1 Reality (SNES)
Platform(s)	MS-DOS ...more
Release date(s)	December 10, 1993 [show]
Genre(s)	First-person shooter
Mode(s)	Single-player, multiplayer

Enfoques

- Las tipologías cambian en cierto modo **a cada nuevo título...** ¡están “vivas”!
- Lo que nos interesa a nosotros es la **experiencia de juego** (¿a qué jugamos?)



Ejemplo

Chris Crawford



- Libro **pionero** de Diseño de Videojuegos
 - No se conocían géneros como Plataformas, FPS, RTS, MMOG...
 - Apostaba a que los Deportivos no recibirían demasiada atención en el futuro...



SKILL-AND-ACTION GAMES

Combat Games

Maze Games

Sports Games

Paddle Games

Race Games

Miscellaneous Games

STRATEGY GAMES

Adventures

D&D Games

Wargames

Games of Chance

Educational and Children's Games

Interpersonal Games

The Art of Computer Game Design (1982)

Ejemplo

- Las categorías o géneros más aceptados comúnmente

1 Action

- 1.1 Platform games
- 1.2 Shooter games
- 1.3 Fighting games
- 1.4 Beat 'em up games
- 1.5 Stealth game
- 1.6 Survival games
- 1.7 Battle royale
- 1.8 Rhythm games

2 Action-adventure

- 2.1 Survival horror
- 2.2 Metroidvania

3 Adventure

- 3.1 Text adventures
- 3.2 Graphic adventures
- 3.3 Visual novels
- 3.4 Interactive movie
- 3.5 Real-time 3D adventures

4 Role-playing

- 4.1 Action RPG
- 4.2 MMORPG
- 4.3 Roguelikes
- 4.4 Tactical RPG
- 4.5 Sandbox RPG
- 4.6 First-person party-based RPG

5 Simulation

- 5.1 Construction and management simulation
- 5.2 Life simulation
- 5.3 Vehicle simulation

6 Strategy

- 6.1 4X game
- 6.2 Artillery game
- 6.3 Auto battler (auto chess)
- 6.4 Multiplayer online battle arena (MOBA)
- 6.5 Real-time strategy (RTS)
- 6.6 Real-time tactics (RTT)
- 6.7 Tower defense
- 6.8 Turn-based strategy (TBS)
- 6.9 Turn-based tactics (TBT)
- 6.10 Wargame
- 6.11 Grand strategy wargame

7 Sports

- 7.1 Racing
- 7.2 Sports game
- 7.3 Competitive
- 7.4 Sports-based fighting

8 Other notable genres

- 8.1 MMO
- 8.2 Casual games
- 8.3 Party game
- 8.4 Programming game
- 8.5 Logic game
- 8.6 Mobile game
- 8.7 Trivia game
- 8.8 Board game or card game

9 Idle gaming

Participación

- ¿Cuál de estos NO es género de videojuego?
 - A. Plataformas
 - B. Falso documental
 - C. Estrategia
 - D. Horror y supervivencia
 - E. First Person Shooter

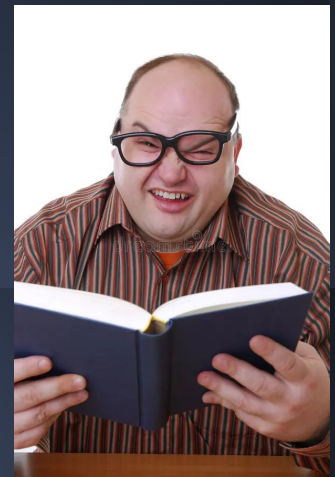


Géneros

- El “género” es una etiqueta arbitraria que usamos para agrupar ciertas **características comunes** a varios juegos



Géneros



- Ejes clásicos
 - **Ludus** o **Paideia**, disputa entre jugadores usada para ganar/perder o desafío de objeto libre (Caillois, 1958; Frasca, 1999)
 - **Acción** o **Estrategia**, habilidades motoras en un mundo continuo o intelectuales en uno discreto (Crawford, 1982)
- Juul (2002) propone otro eje distinto
 - **Emergencia** o **Progresión**, explorar sistemas (pudiendo resolver cosas y hacer mejoras) o *únicamente* resolver problemas prediseñados
- Vargas Iglesias (2022) *junta todo* en 4 funciones

Genre	Origin	Rule	Mechanics	Function
<u>Action</u> (A)	1947	Physical confrontation (use)	Motor skills	Intuitive
<u>Strategy</u> (S)	1952	Intellectual confrontation (use)	Intellective skills	Formal
<u>Puzzle</u> (P)	1977	Challenge: problem-solving (object)	Dominant intellective skills	Inductive
<u>RPG</u> (R)	1977	Challenge: avatar improvement (object)	Dominant motor skills	Deductive

“Acción”

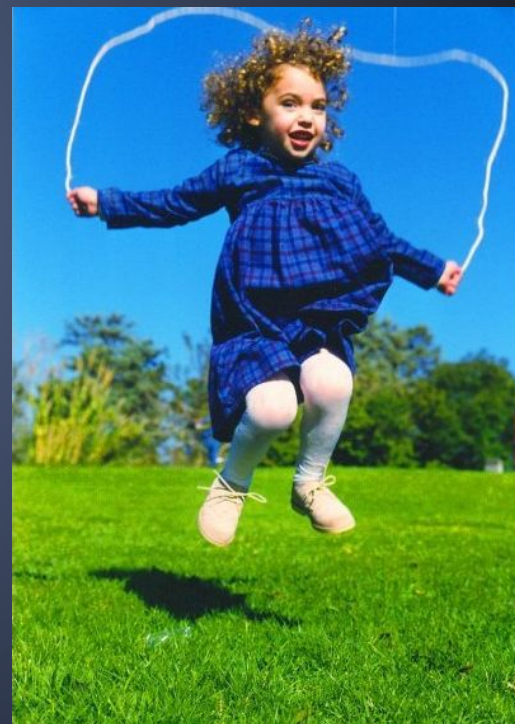
A

Disputa resolutive motora

● Típica “lucha” de coordinación mano-ojo

- Musicales (cantar, bailar...)
- Lucha 1 contra 1 clásica
- Beat'em up / Hack & Slash
 - Musou
- Plataformas
 - 2D ó 3D
- Vehículos
 - Carreras (por tierra, mar y aire)
 - Simuladores
- Minijuegos (“Arcade”, familiares, etc.)
- Disparos
 - Shoot'em up
 - First-Person Shooter (FPS)
 - Third-Person Shooter (TPS)
 - Hero Shooter
 - Battle Royale
 - MMOFPS
- Deportivos
 - Fútbol, Rugby, Baloncesto, Tenis, Simuladores...
- Acción-Aventura, Laberintos... (híbridos con Puzle)
- Sigilo, Tower Defense... (híbrido con Estrategia)
- Action RPG, MMORPG... (híbridos, medio Acción medio Rol... hasta con Estrategia también como el **MOBA**)
- ...

SHOOTER



“Acción”

Juguemos a las adivinanzas...



Space Invaders (Taito, 1978)

“Estrategia” s

Disputa exploratoria intelectual

- Típica “batalla” de reflexionar mucho antes
 - Abstractos
 - Matemáticos
 - Geométricos o de relaciones espaciales
 - Muchos de cartas, tablero, etc.
 - Artillería/Catapultas
 - Basada en turnos (TBS)
 - 4X (Explora, Expande, Explota y Extermina)
 - Auto Battler
 - Tiempo real (RTS o RTT), MOBA... (híbridos con Acción)
 - ...



“Estrategia”



Sid Meier's Civilization (MicroProse, 1991)

“Puzzle” P

Desafío resolutivo y algo motor

- Típica “aventura” de explorar e ir solucionando tareas
 - Aventura textual / IF
 - Aventura gráfica (clásica)
 - Novela visual
 - Aventura 3D (a veces en tiempo real)
 - Decisiones (o película interactiva)
 - Survival Horror (medio Puzzle medio Estrategia, con Acción también)
 - Walking Simulator o mundos abiertos (medio Puzzle medio Estrategia, con Rol también)
 - ...



“Puzzle”



The Secret of Monkey Island (Lucasfilm Games, 1990)

“Rol”

R

Desafío exploratorio y algo intelectual

- Típica “simulación” de construir, gestionar o expresarse cada uno como quiera

- Simulador construcción y gestión
- Simulador vida y sociedad
- Simulador management deportivo
- Juego de rol por ordenador

CRPG

- Tipo “Rogue” ROGUE-LIKE
- Occidental (no-lineal, creando personajes)
- Japonés (lineal con personajes a elegir)

- Tactical RPG
- ...

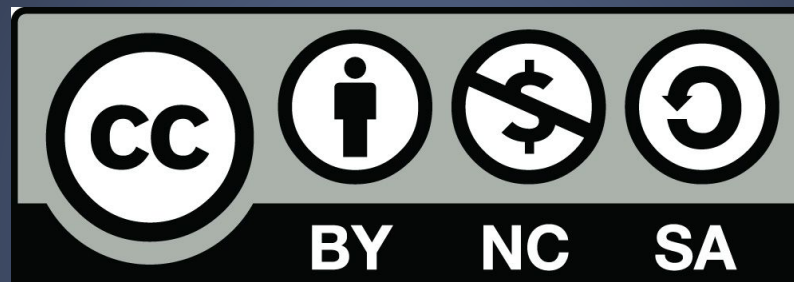


“Rol”



Ultima I: The First Age of Darkness (1981)

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

