

Pantallas Magnéticas



Acción. Lucha. Deporte. Estrategia. Simulación. Shooters. A lo largo de siete décadas, los videojuegos se han diversificado de manera increíble. Repasemos las principales categorías que hoy dominan en el mundo digital.

Los primeros videojuegos eran puntos luminosos y bidimensionales en una pantalla oscura. Se jugaba tres en raya (OXO, 1952), tenis (TENNIS FOR TWO, 1958) o rudimentarios combates entre naves (SPACE WAR, 1962). Muy sencillos para la mirada de un jugador del siglo XXI, pero atractivos y novedosos hacia la segunda mitad del siglo XX. Lo cierto es que los videojuegos no solo han evolucionado en aspectos tecnológicos, sino también en temática, todo en función de mantener a los usuarios pegados a la pantalla o a sus consolas.

www.fundaciontelefonica.com.pe

[f /fundaciontelefonica](https://www.facebook.com/fundaciontelefonica) [i @fundaciontefpe](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)
[y /fundaciontelefonica](https://www.youtube.com/channel/UC...) [i @fundaciontelefonica](https://www.instagram.com/fundaciontelefonica)

Acción

Aquí destacan los juegos de **Plataformas**, donde el personaje avanza hacia una meta final – rescatar a una princesa, obtener un tesoro– a través de obstáculos y enfrentamientos con enemigos.

Ejemplos: MARIO BROS, MEGAMAN, SONIC.

También están los de **Lucha**, que básicamente son enfrentamientos de uno contra uno.

Ejemplos: STREET FIGHTER, MORTAL

COMBAT o TEKKEN. Asimismo, tenemos los **Disparadores** (*shooters*, en inglés), en los que la consigna no es más que usar armas y disparar a enemigos. Estos, a su vez, se dividen según la perspectiva del tirador, por lo que pueden ser en primera persona, tercera persona o desde un vehículo contra hordas de adversarios (*shoot'em up*). Ejemplos: SPACE INVADERS, DOOM, ANGRY BIRDS.

Aventura

Por lo general tiene acción, enemigos y obstáculos, pero se caracteriza por tener un desarrollo más largo y una historia más compleja que pone a prueba la memoria, la deducción y otras destrezas cognitivas. Ejemplos: ZELDA, TOMB RAIDER, RESIDENT EVIL, METAL GEAR, THE LAST OF US.

Deportes

Aquí se asume el control de un equipo o un deportista en concreto y se juega contra diversos oponentes. Ejemplos: las sagas PROEVOLUTION SOCCER (fútbol), MADDEN (fútbol americano) y NBA 2K (baloncesto).

Juegos de rol (RPG)

En estos, el personaje desarrolla sus habilidades y logra sus objetivos en función a la toma de decisiones. Son videojuegos que toman varias semanas en concluirse. Ejemplos: FINAL FANTASY, DIABLO, la saga POKÉMON.

Estrategia

Es un género de mayor complejidad que los mencionados, ya que demanda el manejo de varios personajes, recursos y objetivos. El jugador requiere paciencia, cálculo y planificación para salir airoso, incluso conocimientos básicos de la temática del juego (historia, física), ya que son retos de largo aliento. Ejemplos: AGE OF EMPIRES, STARCRAFT, WARCRAFT.

Otros géneros interesantes son los de **Música** (GUITAR HERO), **Mundo abierto** (MINECRAFT) y **Simulación** (THE SIMS, GRAN TURISMO, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR). Finalmente, cabe señalar un género que se está abriendo paso con firmeza: **Realidad aumentada**. Estos videojuegos necesitan dialogar con el mundo real mediante hardware como cámaras digitales, sensores de movimiento o GPS, de modo que el contenido digital se superpone en el entorno físico. Sin duda, el título más destacado es POKÉMON GO.

APRENDE MÁS

1. Historia de los videojuegos
<https://www.youtube.com/watch?v=dF0vS5ZrMiI>
2. ¿Por qué aún nos gustan los juegos de plataformas?
<http://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/que-aun-nos-gustan-mario-bros-y-otros-juegos-plataformas-noticia-1836837>
3. ¿Qué tipos de videojuegos mejoran la capacidad cerebral?
<http://www.actualidadenpsicologia.com/videojuegos-mejoran-funcion-cerebral/>
4. Los 100 mejores videojuegos de la historia
<http://computerhoy.com/noticias/zona-gaming/25-mejores-videojuegos-historia-segun-hobby-consolas-53138>