



Clasificación de videojuegos

Arcade: Juego de acción caracterizado por la rapidez de respuesta requeridas al usuario. Con una sucesión de metas o etapas previas para alcanzar el objetivo final. Ejemplos: *Arkanoid, Príncipe de Persia, 1943, Nemesis, Donkey Kong, Sonic, Super Mario Bros.*

Shot'm up: Uso explícito de armas y violencia para eliminar a cuanto se mueva, normalmente en un entorno tridimensional y perspectiva subjetiva. Ejemplos: *Doom, Duke Nukem, Heretic, Quake, Unreal.*

Simuladores: Juegos que intentan emular situaciones, acciones o funcionamientos derivados de la vida real...

- **Deportivos.** Ejemplos: *FIFA, NBA, Tennis.*
- **Juegos de mesa y recreativos:** Representan juegos de tablero existentes en otro formato. El ordenador puede sustituir a otro jugador e incorporar nuevas funciones. Ejemplos: *Trivial, Monopoly, ChessMaster, Pinball.*
- **Vehículos:** Programas de conducción de vehículos donde el jugador debe controlar una consola de mandos similar a las reales. Ejemplos: *Carlos Sainz, Apache, Flight Simulator, Seal.*
- **Lucha.** Ejemplos: *Street Fighter, Boxing.*
- **Sociales:** Gestión de comunidades, empresas u otras organizaciones con el fin de conseguir su optimización y/o supervivencia. Ejemplos: *SimCity, Transport Tycoon, Antz.*
- **Bélicos.** Ejemplos: *WarCraft, Age of Empires, Command and Conquer.*

Rol: El jugador encarna a un personaje asumiendo y desarrollando su personalidad e interaccionando con el resto de elementos. También se caracteriza por el control exhaustivo de las constantes vitales, habilidades y otras características propias del personaje. Ejemplos: *Muds, Dragones y Mazmorras, Diablo, FallOut.*

Aventura gráfica: Predominio de los diálogos –interacción textual– y la interacción con los otros personajes y elementos. Suelen ser lineales e incluir la superación de enigmas, problemas lógicos,... Ejemplos: *Monkey Island, Broken Sword, Grim Fandango, Indiana Jones.*

Habilidad: Requieren del jugador la puesta en marcha de mecanismos cognitivos como la planificación, anticipación, toma de decisiones...

- De reflejos. Ejemplos: *Tetris*
- De planificación. Ejemplos: *Pandora's Box*, *Lemmings*, *The Incredible Machine*, *Pit Droids*.