



Los Videojuegos Metroidvania

Metroidvania Video Games

Juan Daniel Hurtado Zapata¹, Grado: 8°2

Juan José Urrego Elejalde², Grado: 8°2

Miguel Ángel Zapata Calle³, Grado: 8°2

Afiliación institucional: Grupo de Investigación ODIN

Asesora: Doris Cecilia Pantoja Ríos⁴

Resumen

El género de los videojuegos **Metroidvania** se caracteriza por un diseño de mapa en forma de laberinto interconectado, donde el avance depende estrictamente de desbloquear habilidades para acceder a zonas previamente inalcanzables. Nacido formalmente en 1986 con el lanzamiento de los clásicos *Metroid* y *Castlevania*, el género se consolidó gracias a sus respectivas secuelas, *Super Metroid* y *Castlevania: Symphony of the Night*, fusionando exploración no lineal, mundos interconectados y progresión por destrezas.

Durante gran parte de su historia, los Metroidvania fueron considerados títulos de nicho; sin embargo, en los últimos años han experimentado un auge notable impulsado por referentes modernos como *Hollow Knight*, *Blasphemous* y *Nine Souls*. Estos juegos han revitalizado el interés de la comunidad y expandido la variedad del mercado.

Para medir el impacto de este fenómeno, se llevó a cabo una investigación de enfoque cuantitativo en la Institución Educativa Dinamarca. Mediante una encuesta aplicada a los estudiantes del grado octavo, se evaluó el conocimiento sobre el género, la percepción de sus mecánicas y su trayectoria histórica. Los resultados reflejaron que los participantes encuestados poseen familiaridad previa con estas propuestas, mostrando respuestas mixtas pero favorables que reafirman la vigencia, la importancia y el atractivo lúdico de los videojuegos Metroidvania en la industria actual.

¹ hurtado.juan@dinamarca.edu.co

² urrego.juan@dinamarca.edu.co

³ zapata.miguel@dinamarca.edu.co

⁴ doris.pantoja@dinamarca.edu.co

Palabras clave: Exploración, Interconectado, Metroidvania, Videojuego, Encuesta.

Abstract

The Metroidvania video game genre is characterized by an interconnected labyrinth-style map where progression strictly depends on unlocking abilities to access previously unreachable areas. Formally born in 1986 with the release of the classics *Metroid* and *Castlevania*, the genre was consolidated thanks to their respective sequels, *Super Metroid* and *Castlevania: Symphony of the Night*, blending non-linear exploration, interconnected worlds, and skill-based progression.

For much of their history, Metroidvania games were considered niche titles; however, in recent years they have experienced a notable boom driven by modern benchmarks such as *Hollow Knight*, *Blasphemous*, and *Nine Souls*. These games have revitalized community interest and expanded market variety.

To measure the impact of this phenomenon, a quantitative research study was conducted at the Institución Educativa Dinamarca. Through a survey applied to eighth-grade students, their knowledge of the genre, perception of its mechanics, and historical trajectory were evaluated. The results showed that the surveyed participants possess prior familiarity with these proposals, displaying mixed yet favorable responses that reaffirm the relevance, importance, and playful appeal of Metroidvania video games in the current industry.

Keywords: Exploration, Interconnected, Little known, Metroidvania, Survey, Video game

Introducción

Los Videojuegos Metroidvania son un genero algo desconocido, se caracteriza por tener un mapa tipo “laberinto”, dónde para avanzar desbloqueas habilidades para ir a una zona anteriormente inaccesible, creando un mundo interconectado

Hemos decidido elegir está investigación debido a que nosotros somos fans de este tipo de videojuegos, debido a su interesante historia y gameplay revolucionario, así que nos gustaría que más gente conozca este género de videojuegos.

Querremos agradecer a Benjhamin Maddox Moreno Mejía, debido a la ayuda que nos brindo en el primer periodo y a Doris Cecilia por guiarnos en este proceso como docente asesor.

Pregunta de Investigación

¿Cómo se define el género metroidvania y cuales son sus características?

Objetivos

Objetivo General

. Investigar la trayectoria de los videojuegos MetroidVania a lo largo de la historia.

Objetivos Específicos

1. Enseñar a los estudiantes de la Institución Educativa Dinamarca del grado octavo que son los videojuegos MetroidVania.
2. Mostrar la importancia de los juegos MetriodVania en la industria de los videojuegos,

Marco Teórico

Los metroidvania en la mayoría de su historia han pasado por debajo del ojo público y han sido considerados como un género más de nicho y aunque han tenido un auge en los últimos años aún así es importante repasar su historia para entender la actualidad del género:

Todo inicio un 6 de agosto de 1986 cuando se lanzo “Metroid” para la consola NES de la mano de “Intelligent Systems”. Este juego trajo por primera vez a la industria un plataformero no lineal y centrado en la exploración.

Poco después, más exactamente un 26 de septiembre del mismo año “Castlevania” fue lanzado al mercado, desarrollado por “Konami” inspirada en las películas antiguas de terror de los inicios de los años 20, principalmente en Drácula, dándole el característico tono tétrico que a este punto es una insignia del género.

Aunque los que realmente formaron el Metroidvania actual fueron sus respectivas secuelas, “Super Metroid” y “Castlevania Symphony of the night” que perfeccionaron los aspectos de sus antecesores y que al combinarlos dan la base de los Metroidvania. La influencia de los dos está tan arraigada en el género que incluso el nombre del mismo es una combinación de los nombres de las dos sagas.

Ahora conociendo la historia del medio podemos pasar a ver sus características:

Los videojuegos MetriodVania no tienen características definidas Como tal, pero estas son las consideradas más importantes por la comunidad.

1. Progresión no lineal: El juego ofrece múltiples caminos y rutas para explorar, permitiéndote elegir cómo abordar el juego y en Qué orden visitar las áreas.
2. Progreso a través de habilidades: El avance en el juego se logra desbloqueando nuevas habilidades, lo que te permite acceder a áreas previamente inaccesibles. No hay un bloqueo narrativo, sino más bien un bloqueo de habilidades.

3. Mundo interconectado y reexploración: El juego presenta un mundo conectado donde puedes regresar a áreas anteriores con nuevas habilidades para acceder a zonas previamente Inaccesibles, lo que fomenta la reexploración y el descubrimiento

Ahora en estos tiempos modernos el género Metroidvania esta más vivo que nunca, han salido juegos excelentes que han popularizado el género como puede ser Hollow Knight, Blasphemus, Nine Souls, entre otros, haciendo que cada vez más gente se atreva a probar este tipo de juegos, también esto hace que más desarrolladores se animen a sacar un título de esta clase haciendo que el mercado y la variedad de estos juegos se expanda cada vez más y más.

Metodología

Primero que todo elegimos a los miembros del grupo porque ademas de ser amigos, todos nosotros disfrutamos de los juegos Metroidvania, principalmete de Hollow Knight, pues este titulo nos introdujo a este género.

Después nuestro enfoque fue cuantitativo, pues por medio de una encuesta mandada por el correo institucional para medir que tan conocidos son estos juegos y que opinan los estudiantes de la Institución Educativa Dinamarca de esta clase de género de videojuegos. Manteniendo la privacidad de los que responden la misma.

Lo siguiente fue repartir roles entre los miembros del equipo.

Juan Daniel Hurtado: Él se encargó de la parte del artículo científico, lo que incluye escribir y por ultimo organizarlo.

Juan José Urrego: Él se encargó de la parte de la bitácora de investigación desde el inicio del proyecto lo que incluye escribir, pasar, cuidar y a la vez mostrar el avance del proyecto.

Miguel Ángel Zapata: Él se ha encargado de la investigación para el proyecto, buscando información y fuentes bibliográficas para la elaboración del artículo científico.

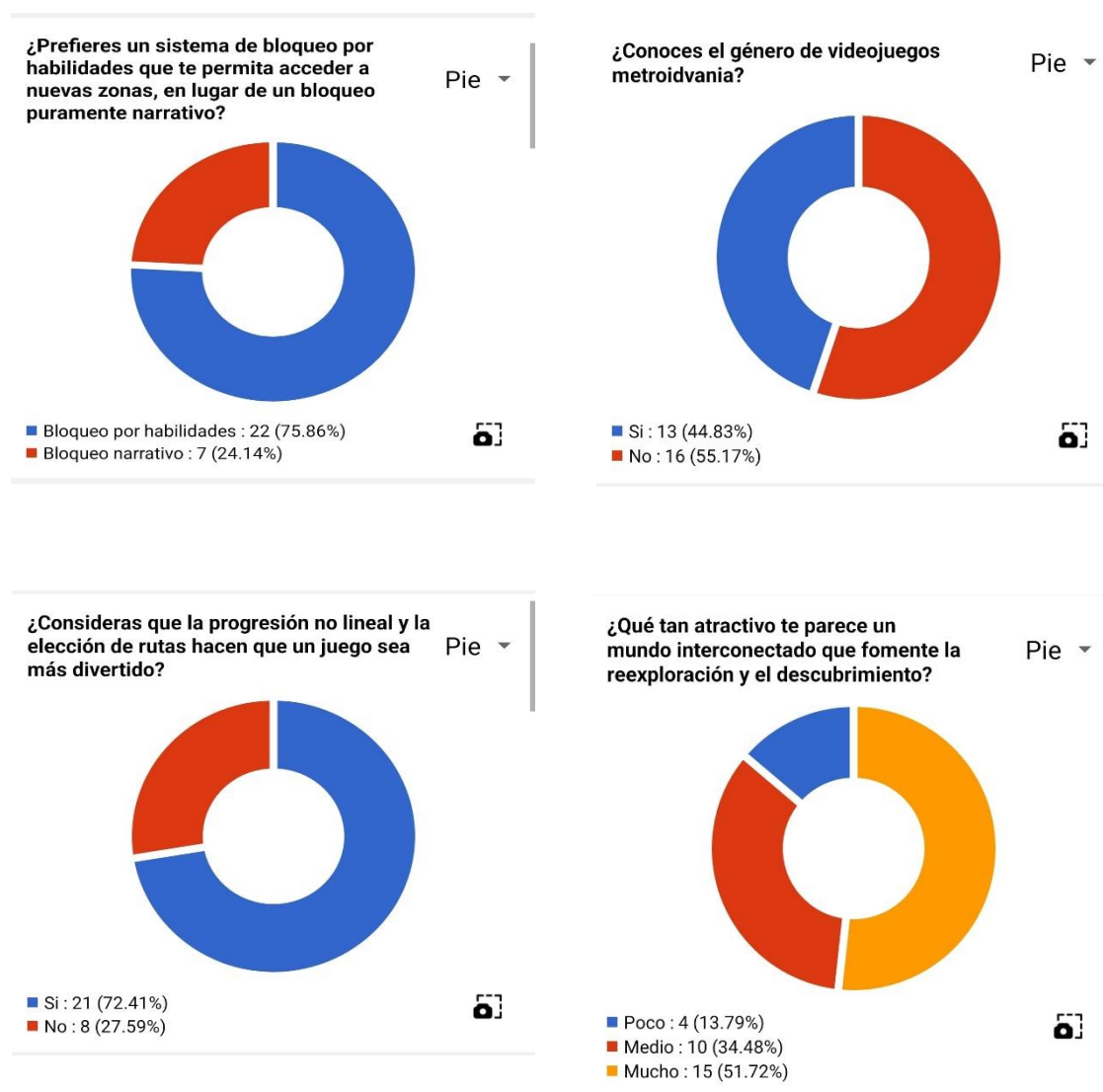
Resultados

La información fue obtenida de una encuesta mandada al correo de los estudiantes dejando en ella las siguientes preguntas,

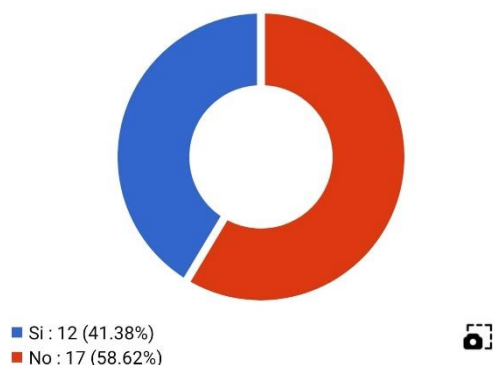
1. ¿Conoces el género de videojuegos "Metroidvania"
2. ¿Consideras que la progresión no lineal y la elección de rutas hacen que un juego sea más divertido?
3. ¿Prefieres un sistema de bloqueo por habilidades que te permita acceder a nuevas zonas, en lugar de un bloqueo puramente narrativo?
4. ¿Qué tan atractivo te parece un mundo interconectado que fomente la re-exploración y el descubrimiento?
5. ¿Conoces la trayectoria histórica y la influencia de los juegos clásicos Metroid y Castlevania en este género?

6. ¿Has tenido la oportunidad de jugar títulos modernos del género como Hollow Knight, Blasphemus o Nine Souls?
7. ¿Crees que los videojuegos "Metroidvania" son positivos o negativos para la industria de los videojuegos?
8. ¿Consideras que el diseño de mapas interconectados de los Metroidvania los hace más interesantes de explorar?
9. ¿Piensas que los Metroidvania son un género demasiado desafiante o difícil para el jugador promedio?
10. ¿Te animarías a jugar un título de este género?

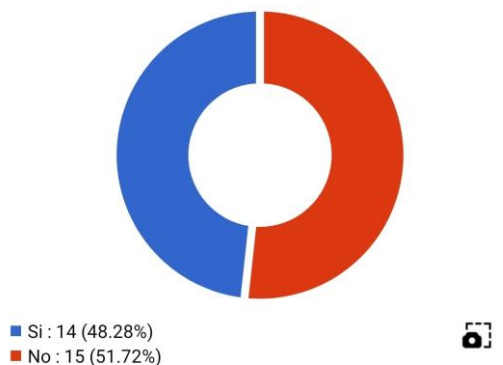
ANEXOS



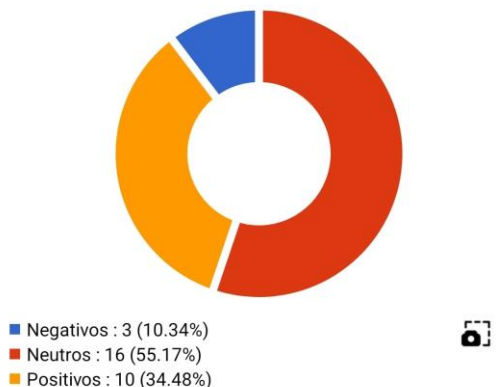
¿Conocés la trayectoria histórica y la influencia de los juegos clásicos Metroid y Castlevania en este género?



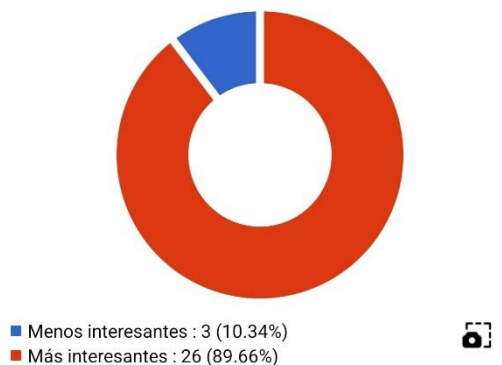
¿Has tenido la oportunidad de jugar títulos modernos del género como Hollow Knight, Blasphemus o Nine Souls?



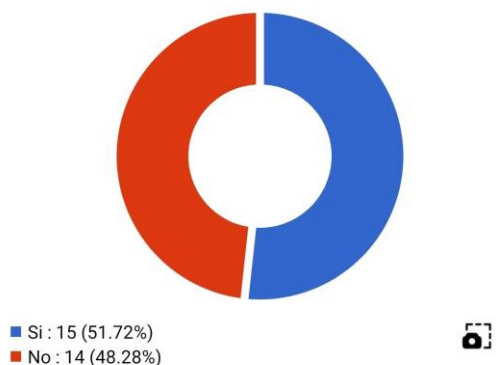
¿Crees que los videojuegos "Metroidvania" son positivos o negativos para la industria del los videojuegos?



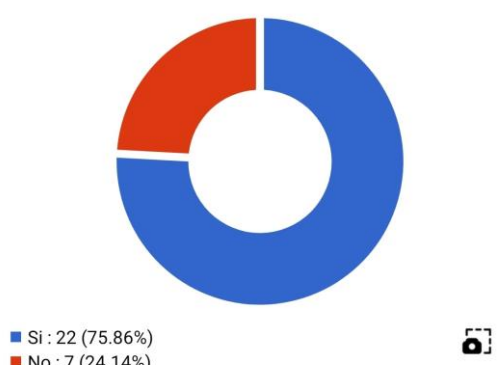
¿Consideras que el diseño de mapas interconectados de los Metroidvania los hace más interesantes de explorar?



¿Piensas que los Metroidvania son un género demasiado desafiante o difícil para el jugador promedio?



¿Te animarías a jugar un título de este género?



Discusión

Los resultados de la encuesta fueron una sorpresa, aunque no mucha gente respondió la encuesta los que la respondieron conocían el género Metroidvania pero sacando eso, las respuestas

fueron lo que esperábamos, en la mayoría de preguntas las respuestas fueron Mixtas. Aún así estamos satisfechos con los resultados de la encuesta.

Conclusiones

Los videojuegos Metroidvania son un género muy bueno y recomendado, su gameplay es innovadora re-exploración y sistema de bloqueo por habilidades. Su historia es muy interesante igualmente al combinar dos juegos Metroid y Castlevania así creando un nuevo género de videojuegos.

En cuanto a los objetivos consideramos que todos han sido cumplidos desde el general y los dos específicos, debido a que aquí investigamos toda la trayectoria del género, les mostramos a los estudiantes del grado octavo esta clase de videojuegos y por último también mostramos su importancia en el género con su innovadora formula.

Referencias bibliográficas

Archive.org. (s. f.). “Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds”.
[https://archive.org/details/halfrealvideogam0000juul_o2u7](https://archive.org/details/halfrealvideogam0000juul_o2u7)

AS. (s. f.). “La evolución del subgénero metroidvania: explora, vuelve atrás y redescubre”.
<https://as.com/meristation/reportajes/la-evolucion-del-subgenero-metroidvania-explora-vuelve-atras-y-redescubre-r/>

Digital Games Research Association. (s. f.). “DiGRA Digital Library”.
<https://dl.digra.org/>

Fanisetas. (s. f.). “Castlevania: El origen de la saga de Konami”.
<https://www.fanisetas.com/blog/castlevania-el-origen-de-la-saga-de-konami/>

HP Inc. (s. f.). “Los mejores juegos del género Metroidvania”. <https://www.hp.com/mx-es/shop/tech-takes/mejores-juegos-genero-metroidvania>

Juul, J. (2005). “Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds”. MIT Press.

- MIT Press. (2017). “Cheating: Gaining Advantage in Videogames”. https://mitpress.mit.edu/9780262533133/cheating/
- Microsoft OneDrive. (s. f.). “Documento de Microsoft Word”. https://1drv.ms/w/c/6A333F6013BA5A92/IQAcJUvz53fYQbQQRVnkzDIYSAV_AOnl8ezqwRIoY4gnoRiY?e=wlCY1l
- Reddit. (2022). “New to this community. What is the definition of a Metroidvania?”. https://www.reddit.com/r/metroidvania/comments/yi31hx/new_to_this_community_what_is_the_definition_of_a/
- Tampere University. (s. f.). “Research at Tampere University”. https://research.tuni.fi/
- Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT). (s. f.). “¿Qué es el género Metroidvania? El ejemplo de Hollow Knight”. https://www.udit.es/que-es-el-genero-metroidvania-el-ejemplo-de-hollow-knight/

NO ESCRIBIR AQUÍ NI BORRAR ESTE TEXTO.