

La historia de los videojuegos de mundo abierto: Cronología desde 1976 hasta 2023

The History of Open-World Video Games: A Timeline from 1976 to 2023

Autor:

Rubén García-Moreno

Investigador independiente, España

Autor de correspondencia:

Rubén García-Moreno

garmo.ruben@gmail.com

- **Recepción:** 25 - Enero - 2025
- **Aprobación:** 06 - Abril - 2025
- **Publicación online:** 30 - Junio - 2025

Citación: García-Moreno, R. (2025). La historia de los videojuegos de mundo abierto: Cronología desde 1976 hasta 2023. *Maskana*, 16(1), 105 - 120. <https://doi.org/10.18537/mskn.16.01.01>



La historia de los videojuegos de mundo abierto: Cronología desde 1976 hasta 2023

The History of Open-World Video Games: A Timeline from 1976 to 2023

Resumen

Este artículo analiza la evolución de los videojuegos de mundo abierto desde sus orígenes hasta 2023, estableciendo una cronología que contextualiza su desarrollo en relación con la evolución tecnológica y las tendencias del sector. A través del análisis del ritmo de lanzamientos, se examina la progresión del modelo de mundo abierto y su consolidación en distintas generaciones de consolas. El estudio emplea un enfoque comparativo, cruzando la evolución de los videojuegos con las capacidades del hardware. Se han aplicado criterios de verificación mediante el análisis de fuentes especializadas y comentarios de jugadores para garantizar la coherencia en la selección de títulos. Los resultados indican que la expansión de los mundos abiertos han estado fuertemente ligadas a la potencia de las plataformas, aunque también refleja cambios en las preferencias del sector. El reciente descenso en su ritmo de lanzamientos sugiere una posible transición en su diseño y consumo.

Palabras clave: diseño de videojuegos, evolución del videojuego, mundo abierto, historia de videojuegos, game studies.

Abstract

This article analyzes the evolution of open-world video games from their origins to 2023, establishing a chronology that contextualizes their development in relation to technological advancements and industry trends. By examining the release pace, the study explores the progression of the open-world model and its consolidation across different console generations. A comparative approach is employed, linking the evolution of these games to hardware capabilities. Verification criteria were applied through the analysis of specialized sources and player discussions to ensure the coherence of the selected titles. The results indicate that the expansion of open-world games has been strongly tied to platform power, although it also reflects shifts in industry preferences. The recent decline in their release frequency suggests a potential transition in their design and consumption.

Keywords: game design, game evolution, open world, video game history, game studies

1. Introducción:

El videojuego de mundo abierto

El videojuego ha demostrado desde sus primeros días una clara vocación narrativa. Los primeros clásicos como *Space Invaders* (Taito, 1978) o *Super Mario Bros.* (Nintendo-Creative-Department, 1985) ya intentaban contar historias, ya fuera sobre una invasión alienígena o el rapto de una princesa, utilizando los limitados recursos con los que contaban los primeros títulos. Con el paso de las décadas y la evolución de las generaciones de consolas y plataformas, las producciones se volvieron progresivamente más complejas, buscando innovar tanto en las mecánicas de juego como en la manera de contar historias.

En esta constante búsqueda de nuevas formas de interactuar con el jugador surgió una tendencia que otorgó una mayor agencia, autonomía y capacidad de intervención dentro del universo del videojuego, así nacieron los mundos abiertos. Estos títulos se alejaron de las experiencias lineales, en las que el objetivo era simplemente superar una serie de retos en un orden predeterminado. En su lugar, los mundos abiertos se presentaron como una propuesta que equilibraba la libertad del jugador para explorar y desarrollar sus propios intereses dentro del juego, sin dejar de lado una estructura narrativa o de objetivos diseñada para mantener la coherencia y la dirección de la partida.

Jesper Juul (Juul, 2005) explica que los videojuegos funcionan en la intersección entre reglas estructuradas y mundos ficticios, donde la agencia del jugador es el eje que articula la experiencia. En los mundos abiertos, este equilibrio es clave, ya que el jugador tiene la libertad de establecer sus propios objetivos dentro de los límites del sistema diseñado.

Este tipo de videojuegos, lejos de ser un modelo experimental o una tendencia pasajera, se ha consolidado como una de las propuestas más influyentes en la evolución del medio y en la industria a lo largo de las últimas décadas. Su popularidad creciente ha llevado a muchas

de las sagas más emblemáticas a adaptarse a este modelo, integrando mundos explorables y ofreciendo nuevas formas de partida que permiten a los jugadores interactuar con el entorno de manera más libre y significativa.

El presente artículo tiene como objetivo analizar la trayectoria de los videojuegos de mundo abierto desde sus primeras manifestaciones hasta su consolidación como uno de los diseños predominantes en la última década, en la que muchos de los títulos más exitosos y de mayor presupuesto han adoptado este enfoque. Para ello, se presenta una cronología que detalla las cifras de publicación de estos videojuegos y su evolución a lo largo de los años. Los resultados, además, evidencian una estrecha relación entre el diseño de mundos abiertos y la potencia tecnológica de las plataformas en las que estos juegos se desarrollan.

El modelo de mundo abierto ha sido una de las tendencias más influyentes en el desarrollo del videojuego moderno. Su evolución ha transformado la manera en que los jugadores experimentan la exploración, la narrativa y la interacción dentro de los mundos virtuales. Sin embargo, a pesar de su relevancia, no existe hasta la fecha un estudio académico que sistematice la evolución de este modelo de diseño en un marco cronológico detallado, relacionando sus avances con la progresión tecnológica y los cambios en la industria.

Los estudios previos sobre videojuegos han abordado diversos aspectos del mundo abierto, como su impacto en la inmersión del jugador (Zimmerman y Salen, 2003) o su relación con la agencia y la interactividad (Juul, 2005), pero pocos trabajos han tratado de trazar una cronología clara que permita entender cómo se ha consolidado este modelo a lo largo de casi cinco décadas. Este vacío en la literatura académica hace necesaria una investigación que recopile y analice de manera sistemática los videojuegos de mundo

abierto desde sus primeras manifestaciones hasta su desarrollo actual.

Además, el auge de otros modelos de diseño, como los *roguelike*, los *battle royale* y los *hero shooters*, ha llevado a un aparente declive en la popularidad de los mundos abiertos en los últimos años. Por ello, esta investigación no solo busca documentar su historia, sino también reflexionar

sobre su posible estancamiento y las razones detrás de esta evolución en la industria. Con este trabajo, se pretende proporcionar una referencia tanto para investigadores en Game Studies como para diseñadores interesados en comprender cómo han evolucionado los principios del mundo abierto y cuáles han sido los factores que han condicionado su expansión y transformación a lo largo de los años.

2. Materiales y métodos

La cronología de los videojuegos de mundo abierto se ha basado en la definición de este tipo de juegos propuesta en la tesis doctoral *Videojuegos de Mundo Abierto: Definición, fundamentación de los principios de diseño ludonarrativo y propuesta de análisis* (García, 2023). De esta manera, se entiende que un videojuego de mundo abierto es aquel que ofrece una experiencia de juego sistémica y emergente, cuyo diseño no determinista coloca al jugador y sus posibilidades de acción en el centro de la experiencia, permitiendo variaciones sustanciales entre partidas. No se trata de un género, sino de un modelo de diseño que puede aplicarse a videojuegos de distintos géneros, como acción, rol o aventuras.

El diseño de la partida no está estructurado en niveles o fases discontinuas y favorece la libertad de tránsito, incluyendo el retroceso. Sus objetivos promueven la exploración de un escenario amplio, que es un espacio contenedor de otros puntos de interés ludonarrativo. Aunque a menudo se confunden, un mundo abierto no es lo mismo que un sandbox. Mientras que el mundo abierto ofrece un entorno amplio con objetivos que pueden abordarse de forma flexible, un sandbox enfatiza la creatividad del jugador en un espacio sin una estructura predefinida de progresión, permitiendo experimentar con sus sistemas sin restricciones narrativas o de diseño.

En términos narrativos, el entorno desempeña un papel clave en la construcción de la historia,

funcionando como un medio de mostración que invita al jugador a descubrir los elementos narrativos de manera activa. Se espera que el jugador se convierta en un habitante de un mundo verosímil, poblado por personajes con inteligencia artificial que suelen estar integrados en la historia a través de micro relatos personales. El guion permite la coexistencia de dos relatos: uno diseñado por los desarrolladores y otro emergente, moldeado por las decisiones del jugador, lo que posibilita una experiencia narrativa única en cada partida.

El diseño cuidadoso de la experiencia del jugador a través de un sistema de interacción es crítico para la creación de un juego significativo. Para generar instancias de juego significativo, la experiencia debe incorporar no solo interactividad explícita, sino también elecciones que sean relevantes dentro del contexto del juego, lo que implica que las decisiones del jugador tengan un impacto tangible en el desarrollo de la partida (Zimmerman y Salen, 2004). Esta capacidad de elección es fundamental dentro de la estructura de los mundos abiertos, ya que permite que cada partida sea única y diferente a las demás.

Finalmente, la inmersión, que juega un papel fundamental en los mundos abiertos, no depende únicamente de la calidad gráfica o la amplitud del escenario. Según Zimmerman y Salen (2004), la inmersión no es una propiedad inherente al juego o al medio, sino que es el resultado de la interacción entre el jugador y el juego. Esto

subraya que la verdadera inmersión surge de la experiencia vivida por el jugador al interactuar de manera significativa con el mundo virtual, más allá de los aspectos estéticos del juego.

A partir de estas definiciones, se han elaborado listas de videojuegos que abarcan desde los primeros títulos hasta finales de 2023. Según la misma tesis, *Grand Theft Auto III* (DMA-Design, 2001) es considerado el punto de inicio del videojuego de mundo abierto moderno, es decir, el primer título que incorpora plenamente todos los elementos que asociamos hoy con este modelo de juego. Sin embargo, aunque los títulos previos a *Grand Theft Auto III* no se ajusten completamente a la definición actual, es posible observar características y evoluciones en ellos que influyeron en el desarrollo del concepto de mundo abierto, por lo que también se han incluido en la cronología.

La recopilación de los videojuegos incluidos en este estudio se llevó a cabo mediante un proceso de búsqueda progresiva y verificación de fuentes diversas. Inicialmente, se consultaron listas publicadas en medios especializados y sitios web que publicaban artículos sobre los que consideraban los mejores mundos abiertos de la historia o de determinadas épocas o plataformas (Byrd y Greenbaum, 2023; IGN, 2023; MacReady, 2024; Pursey y Sammut, 2024; Sawyer y Sammut, 2024; Stubbs, 2025; Vandal, s. f.). También se utilizó la etiqueta “mundo abierto” en la plataforma Steam para identificar títulos relevantes (Valve, s. f.) y se revisaron foros de comunidades de jugadores en los que se han compartido listas de juegos de mundo abierto (DaLejd, 2023; ShouldIbuythisgame, 2024), permitiendo identificar títulos menos conocidos o discutidos dentro de la comunidad.

Para los casos en los que surgieron dudas sobre la adecuación de un título a la definición de mundo abierto, se llevó a cabo un proceso de verificación adicional. Esto incluyó la consulta de análisis especializados y comentarios de jugadores en foros y plataformas de discusión, examinando aspectos como la estructura del mundo, el grado de libertad de exploración y la progresión del juego. Si un título no cumplía con los principios

establecidos en la definición utilizada en este estudio, fue descartado de la lista definitiva

A partir de esta base inicial, el proceso de selección se amplió mediante un análisis más detallado de las sagas y equipos de desarrollo identificados en las primeras búsquedas. En muchos casos, los listados consultados incluían únicamente las entregas más reconocidas de algunas franquicias, lo que llevó a investigar en mayor profundidad la evolución de estas sagas para incluir títulos anteriores, posteriores o relacionados. Asimismo, se exploraron otros juegos desarrollados por los mismos estudios, ya que en numerosas ocasiones han aplicado principios de diseño similares en distintos proyectos. Este enfoque permitió descubrir e incorporar una mayor variedad de títulos que, aunque no siempre son los más representativos dentro del modelo de mundo abierto, han contribuido a su evolución y expansión.

Para garantizar la coherencia y validez de la selección, cada juego fue evaluado según la definición de mundo abierto establecida en este trabajo. Dado que no existe una base de datos unificada y universalmente aceptada sobre videojuegos de mundo abierto, esta selección puede estar sujeta a ciertas limitaciones. Si bien se han consultado múltiples fuentes y se ha aplicado un criterio de evaluación coherente, es posible que algunos títulos hayan quedado fuera o que la selección refleje, en cierta medida, la disponibilidad de información en fuentes accesibles. No obstante, el objetivo de esta cronología es ofrecer una referencia lo más completa posible dentro de las posibilidades del campo de estudio.

Así, se toma como punto de partida *Colossal Cave Adventure* (Crowther y Woods, 1976) a mediados de la década de los 70 y se continúa con diversas aventuras textuales, gráficas y de rol en ordenadores a lo largo de los siguientes años. Posteriormente, se abarcan las generaciones de consolas de las décadas siguientes, hasta llegar, por último, a los últimos dieciséis títulos contabilizados de 2023.

En total, se han analizado 372 videojuegos, clasificados tanto por su año de lanzamiento como por la generación de las plataformas en las que fueron lanzados. En algunos casos, los juegos han sido lanzados para múltiples plataformas a lo largo del tiempo, pero para obtener una visión más precisa de su impacto en cada año, se ha considerado la plataforma de lanzamiento original. Por ejemplo, *Minecraft* (Mojang, 2011) se lanzó inicialmente para ordenador y, aunque luego se expandió a otras consolas, se contabiliza como un juego de PC debido a su lanzamiento original en esta plataforma.

Asimismo, cuando un título ha sido lanzado originalmente para plataformas de distintas generaciones, se ha considerado la más reciente entre las que se ofrecían en el momento de su lanzamiento, ya que representa la generación vigente y la que ofrece una experiencia de juego optimizada. Los juegos intergeneracionales para consolas más actuales suelen incorporar funcionalidades mejoradas, como mayor capacidad gráfica, tiempos de carga reducidos y características adicionales que enriquecen la experiencia del jugador. Aunque los títulos estén disponibles en plataformas anteriores, se ha optado por centrarse en la generación más reciente, ya que refleja mejor las tendencias y avances tecnológicos del momento.

Para facilitar la comprensión de esta cronología y la lista de juegos, la investigación se apoya en la clasificación comúnmente utilizada de las consolas por generaciones. Esta clasificación agrupa las plataformas según sus capacidades técnicas y avances tecnológicos, lo que permite establecer las características distintivas de cada generación.

Aunque existen diversos estudios sobre las generaciones de consolas (Juul, 2020; Persson & Medin, 2009), y las fechas pueden variar ligeramente, la mayoría coincide al identificar las características fundamentales de cada una:

- Primera generación (1972-1980): Consolas con juegos preinstalados que no podían intercambiarse. Sus gráficos eran simples, basados en puntos y líneas. Consolas destacadas: Magnavox Odyssey y Pong.
- Segunda generación (1976-1992): Introducción de los cartuchos como formato para almacenar juegos. Gráficos de 8 bits y sonido más complejo. Consolas destacadas: Atari 2600, Intellivision y ColecoVision.
- Tercera generación (1983-2003): Mandos más complejos y gráficos de 8 bits con sonido avanzado. Consolas destacadas: Nintendo Entertainment System (NES), Sega Master System y Atari 7800.
- Cuarta generación (1987-2004): Chips más avanzados para gráficos de 16 bits con mejoras en animaciones y efectos visuales, así como sonido estéreo. Consolas destacadas: Super Nintendo Entertainment System (SNES), Sega Mega Drive (Genesis) y TurboGrafx-16.
- Quinta generación (1993-2006): Procesadores de 32 y 64 bits que permitieron la transición a los gráficos 3D y el uso del CD-ROM como formato de almacenamiento. Consolas destacadas: PlayStation, Nintendo 64 y Sega Saturn.
- Sexta generación (1998-2013): Consolas con procesadores que permitieron resoluciones de 480p y gráficos tridimensionales, además de la adopción del DVD como formato físico. Esta generación también marcó el inicio del juego en línea y los primeros servicios de descarga. Consolas destacadas: PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube y Sega Dreamcast.
- Séptima generación (2005-2017): Gráficos en alta definición, con resoluciones que oscilaban entre 720p y 1080p. Expansión de funcionalidades en línea, juegos en red, descargas de contenido adicional y juegos digitales. Consolas destacadas: Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii.
- Octava generación (2012-presente). Introducción de las resoluciones en 4K, realidad virtual, juego en la nube y suscripciones de juegos. Desarrollo de consolas híbridas que combinaban las funciones de una de sobremesa y una portátil. Consolas destacadas: Playstation 4, Xbox One, Wii U y Nintendo Switch.
- Novena generación (2020-presente). Soportan altas resoluciones y tasas de fotogramas, permitiendo juegos hasta a 4K y 60 cuadros por segundo. Incorporan el trazado de rayos y el uso de almacenamiento SSD de alta velocidad que mejora la experiencia

de usuario. Expansión de servicios de suscripción y juego en la nube. Consolas destacadas: Playstation 5, Xbox Series X y Xbox Series S.

Cabe señalar algunas excepciones en esta clasificación generacional. En primer lugar, los ordenadores, debido a su capacidad de actualización constante con las últimas tecnologías, no se pueden encasillar en ninguna generación específica, pero han acompañado todas

las generaciones desde el principio. En segundo lugar, las consolas portátiles, que tradicionalmente han tenido una potencia tecnológica inferior a las de sobremesa, aunque son incluidas en las mismas generaciones, no han sido tan propensas a la aparición de mundos abiertos. No obstante, con el fin de ofrecer la representación más completa de los videojuegos de mundo abierto, esta investigación ha buscado incluir todos los títulos relevantes, incluso aquellos fundamentales en las consolas portátiles.

3. Resultados y discusión

Mundos abiertos publicados por año

La búsqueda y análisis de videojuegos de mundo abierto, basados en los criterios previamente establecidos, ha dado lugar a una lista compuesta

por 372 títulos. Estos se distribuyen de manera creciente desde sus inicios hasta la actualidad, reflejando el desarrollo y evolución de este modelo de diseño. Las cifras de lanzamientos se detallan en la Tabla 1:

Tabla 1: Publicación de mundo abierto por año.

Fuente: Elaboración propia.

Año	Número de juegos
1976	1
1979	1
1981	1
1982	2
1983	1
1984	1
1985	1
1986	2
1988	2
1989	1
1990	1
1991	1
1992	1
1993	2
1994	1
1995	1
1996	1
1997	2
1998	1
1999	8
2000	4
2001	7

Año	Número de juegos
2002	8
2003	7
2004	9
2005	10
2006	13
2007	7
2008	14
2009	13
2010	13
2011	13
2012	12
2013	12
2014	20
2015	14
2016	16
2017	25
2018	24
2019	23
2020	22
2021	15
2022	22
2023	16

La distribución evidencia una producción limitada de videojuegos de mundo abierto durante las primeras décadas, con uno o dos lanzamientos por año y períodos sin novedades destacadas. No obstante, a partir de 1999, se observa un aumento considerable en la cantidad de títulos, alcanzando un primer pico de ocho juegos. Este cambio está estrechamente relacionado con la llegada de la sexta generación de consolas y los avances conseguidos gracias a un mayor dominio de la tecnología de la quinta generación, los cuales sentaron las bases para el diseño emergente de estos juegos.

Aunque el crecimiento en la producción de videojuegos de mundo abierto se aprecia desde 1999, el cambio más significativo ocurre en 2001. Este año marca el verdadero punto de inflexión, cuando los videojuegos de mundo abierto dejan de ser un simple ejercicio para mostrar las capacidades de las consolas y se consolidan como una tendencia genuina dentro de la industria del videojuego. A partir de entonces, los desarrolladores comenzaron a ver este tipo de diseño no solo como una opción innovadora, sino como una forma de ofrecer experiencias de juego más profundas y con un mayor enfoque en la libertad del jugador.

La razón detrás de esta tendencia está claramente vinculada al lanzamiento de *Grand Theft Auto III* y su éxito inmediato, siendo el título que no solo definió el modelo de videojuego de mundo abierto tal y como lo entendemos hoy, sino que también

inspiró una ola de títulos que buscaban replicar su éxito. Juegos como *Saints Row* (Volition, 2006), *Mafia* (Illusion-Softworks, 2002), *The Getaway* (Team-Soho, 2002), así como algunas franquicias ya consolidadas que viraron hacia este modelo, como *Jak II: El Renegado* (Naughty-Dog, 2003), *Driver 3* (Reflections-Interactive, 2004) o *The Simpsons: Hit & Run* (Entertainment, 2003), fueron algunos de los ejemplos que siguieron esta estela, mostrando el impacto duradero de la propuesta de *Grand Theft Auto III*.

Los 372 videojuegos contabilizados han sido publicados a lo largo de 47 años, desde 1976 hasta 2023, lo que resulta en una media de casi ocho títulos lanzados por año. Sin embargo, dada la distribución desigual de los lanzamientos y la menor relevancia de las primeras décadas, se observa que, si se descartan estos primeros años y se calcula la media a partir de 1999, año en que los videojuegos de mundo abierto comenzaron a tener un impacto significativo, la cifra asciende a casi 14 títulos por año. Si nos centramos en los últimos diez años, la media de lanzamientos entre 2013 y 2023 se eleva a cerca de 21 juegos anuales de mundo abierto.

Representados de forma gráfica, la distribución de videojuegos de mundo abierto quedaría como muestran las Figuras 1 y 2. Con el objetivo de mejorar la legibilidad, el gráfico ha sido dividido en dos partes, una desde los orígenes hasta 1999 y la otra desde el año 2000 hasta el presente:

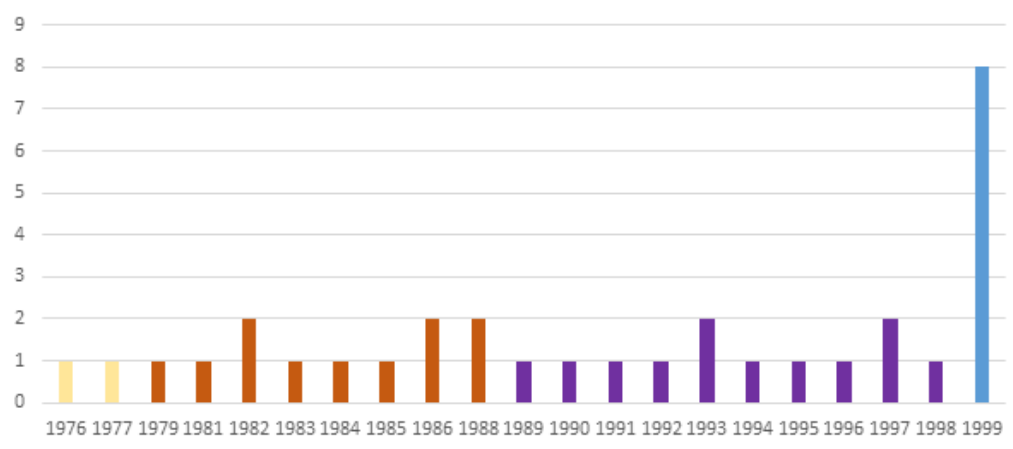


Figura 1: Mundos abiertos publicados por año (1976-1999).

Fuente: Elaboración propia

La Figura 1 muestra una producción escasa de juegos de mundo abierto hasta 1999. Durante las primeras décadas, la industria de los videojuegos estuvo dominada por géneros de ritmo rápido y control exigente, como los de plataformas, los juegos arcade (vinculados con las máquinas recreativas y sus dinámicas de partidas cortas) y los de lucha. Los juegos de mundo abierto no gozaron de la misma popularidad debido a las limitaciones tecnológicas y las preferencias de diseño centradas en experiencias más lineales y directas.

Antes de 1999, los años con mayor cantidad de lanzamientos de juegos de mundo abierto apenas alcanzaron dos títulos. Sin embargo, ese año la cifra ascendió hasta los ocho gracias los primeros títulos de Dreamcast (primera consola de la sexta generación) como *Shenmue* (Sega-AM2, 1999) y *Crazy Taxi* (Sega-AM3, 1999), así como las

grandes producciones que marcaban el final del ciclo de vida de PlayStation, como *Grand Theft Auto 2* (DMA-Design, 1999) o *Driver* (Reflections-Interactive, 1999).

A partir del año 2000, el auge de las consolas de sobremesa, que superaron en popularidad a los salones recreativos, fomentó la creación de títulos más narrativos y extensos. Estas plataformas hicieron posible un diseño más pausado y detallado, donde conceptos como la libertad de exploración y la interacción en mundos abiertos cobraron protagonismo. La Figura 2 muestra la evolución en la cantidad de títulos de mundo abierto publicados por año, destacando un incremento gradual y significativo desde principios del nuevo milenio, que alcanza su punto álgido hacia la segunda mitad de la última década:

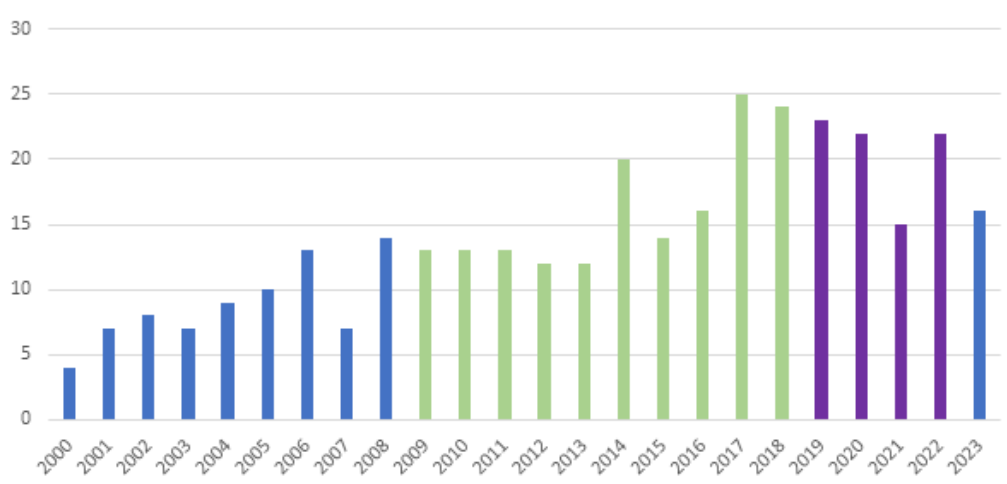


Figura 2: Mundos abiertos publicados por año (2000-2023).

Fuente: Elaboración propia

La figura muestra una clara tendencia al alza en los lanzamientos de juegos de mundo abierto desde principios del milenio hasta el presente. Sin embargo, existen algunos retrocesos puntuales que parecen estar relacionados con los relevos generacionales de consolas. Por ejemplo, en 2007, los desarrolladores pasaron de trabajar en la sexta generación de consolas a enfocarse en la séptima, lo que provocó una ligera pausa en los lanzamientos, ya que los equipos debían adaptarse a las nuevas tecnologías y capacidades de la séptima generación. En 2006, los títulos se

lanzaron para ambas generaciones, pero en 2007 la mayoría de las producciones se centraron en la séptima generación, lo que explica la disminución de lanzamientos en ese año.

Un patrón similar ocurrió en 2013, con el cambio de la séptima a la octava generación. Ese año, muchos juegos se lanzaron de forma intergeneracional, es decir, estuvieron disponibles tanto para las consolas de la séptima como para las de la octava generación. No obstante, en 2014, los lanzamientos exclusivos para la octava

generación aumentaron significativamente, lo que refleja la adaptación de los estudios a las nuevas consolas y sus capacidades mejoradas. Esta transición generacional explica, en parte, los descensos puntuales en los lanzamientos, ya que los desarrolladores tomaron tiempo para ajustarse a las nuevas plataformas.

La disminución de títulos en 2021, sin embargo, parece estar vinculada no solo al relevo generacional de consolas, sino también a un factor externo significativo: la crisis mundial provocada por la COVID-19. Esta situación limitó el trabajo en la industria de forma generalizada, lo que obligó a retrasar numerosos lanzamientos a años posteriores (Sirani, 2021). Esto también explica la elevada cantidad de juegos de mundo abierto lanzados en 2022, uno de los años con mayor número de títulos de este tipo en la historia. En ese periodo confluyeron tanto los juegos originalmente previstos para 2022 como aquellos que habían sido pospuestos debido a la pandemia.

Lanzamientos por generaciones tecnológicas

Si se analiza la cronología de los juegos en función de las generaciones de consolas, se observan patrones interesantes. Hasta 1983,

todos los videojuegos de mundo abierto se desarrollaron exclusivamente para PC. Ese año marcó un punto de inflexión con el lanzamiento de *Elite* (Braven y Bell, 1984), un título que, aunque llegó a ordenadores, también se adaptó para consolas de la tercera generación, como la Nintendo Entertainment System. Dos años después, en 1986, se lanzó *The Legend of Zelda* (Nintendo-EAD, 1986), exclusivo para consolas de la misma generación. A excepción de algunos títulos destacados, como *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo-EAD, 1991) para Super Nintendo (cuarta generación) y otros dos juegos para la quinta generación, la mayoría de los mundos abiertos hasta 1999 estuvieron ligados al PC.

Desde *Colossal Cave Adventure* hasta 2023 se han contabilizado 77 títulos exclusivos para PC, representando un 21% del total de juegos de mundo abierto registrados. Sin embargo, a partir de la sexta generación, se observó un cambio significativo en esta tendencia. Desde 1999, los lanzamientos en consolas crecieron de manera sostenida, alcanzando su punto máximo durante la octava generación, que acumuló un total de 118 títulos, equivalentes al 32% del total.

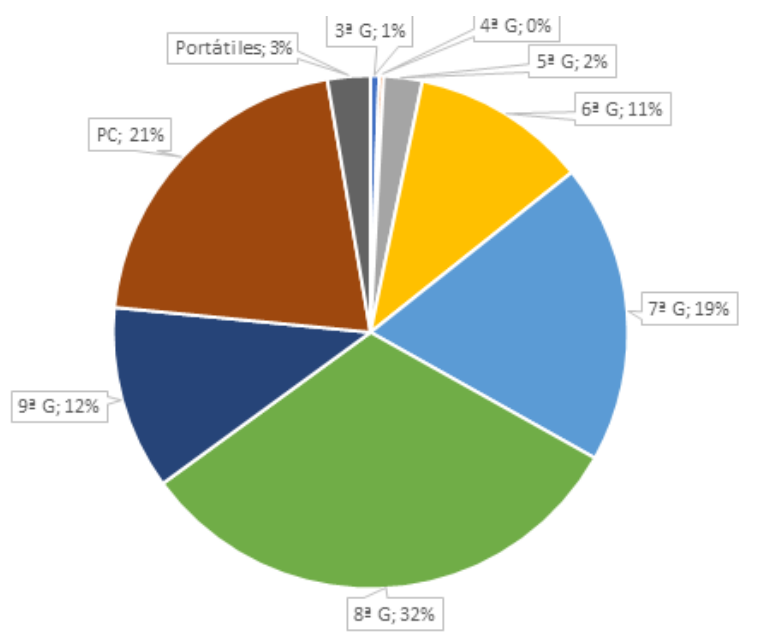


Figura 3: Mundos abiertos publicados por generación tecnológica.

Fuente: Elaboración propia

En la Figura 3 se puede observar cómo en cada generación ha aumentado el porcentaje de títulos de mundo abierto frente al total. Este fenómeno refleja tanto el creciente interés en este tipo de videojuegos como el avance de las capacidades tecnológicas que los hacen posibles. La novena generación, representada por consolas como PlayStation 5 y Xbox Series X/S, muestra un porcentaje menor debido a que todavía se encuentra en mitad de su ciclo de vida. Es posible que, con el tiempo, los lanzamientos en esta generación igualen o incluso superen a los de sus predecesoras, aunque el ritmo de producción parece haber disminuido en los últimos años.

En último lugar, la cifra de lanzamientos para consolas portátiles es mínima, siendo los más destacados las dos últimas entregas de *The Legend of Zelda (Breath of the Wild)* (Nintendo-EPD, 2017) y *Tears of the Kingdom* (Nintendo-EPD, 2023)) para Nintendo Switch, consola híbrida que posee características de portátil y sobremesa.

Retrato robot del videojuego de mundo abierto a lo largo de los años

a. Década de los 80: Los primeros pasos del mundo abierto

En los años 80, el concepto de mundo abierto era aún rudimentario y limitado por las capacidades técnicas de las plataformas de la época. La mayoría de los videojuegos no ofrecían la libertad de exploración que asociamos con los mundos abiertos actuales, pero ya comenzaban a gestarse algunas de sus primeras características. Estos títulos, aunque no eran “mundos abiertos” en el sentido moderno, permitían a los jugadores explorar un mundo no lineal con una cierta libertad de acción. En la década de los años 80 y hasta mitad de los 90 destacó la saga *Ultima* (Garriot y Systems, 1981), que gracias a sus primeras ocho entregas fue desarrollando progresivamente ideas sobre cómo podía diseñarse una historia integrada en un mundo abierto y explorable.

Este tipo de juegos introdujo la idea de mapas amplios, pero las restricciones eran evidentes, principalmente debido a las limitaciones de hardware como la memoria o la potencia gráfica,

lo que resultaba en mundos pequeños y bastante limitados. A pesar de esto, los jugadores ya experimentaban una sensación de exploración sin un camino fijo, sentando las bases para futuros desarrollos.

b. Década de los 90: Expansión y Experimentación

Durante los años 90, los videojuegos de mundo abierto comenzaron a tomar formas más definidas gracias al progreso de la tecnología, especialmente con el advenimiento de los gráficos en 3D y de mayor capacidad tecnológica de las consolas. Aquí nacieron los primeros ejemplos de juegos verdaderamente abiertos, con grandes mapas y más libertad de acción.

Un hito clave fue *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (Bethesda-Softworks, 1996), que en su momento ofreció un mapa gigantesco, aunque muy primitivo en términos de diseño y jugabilidad, pues contaba con una enorme extensión geográfica, pero con una jugabilidad simple para los estándares posteriores. Este tipo de juegos ponía el énfasis en la exploración, pero las misiones seguían siendo lineales en gran medida.

c. Década de los 2000: Consolidación del Mundo Abierto como Concepto Central

En los años 2000, el diseño de mundo abierto se consolidó con títulos emblemáticos que ofrecían una jugabilidad mucho más pulida y rica. Juegos como *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda-Game-Studios, 2002) y *GTA: San Andreas* (Rockstar-North, 2004) lograron expandir aún más los límites de la exploración, integrando historias más complejas, mundos más detallados y sistemas más complejos de interacción y progresión.

La tecnología avanzada permitió la creación de mapas más detallados y dinámicos. *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda-Game-Studios, 2006) y *Fallout 3* (Bethesda-Game-Studios, 2008) incorporaron gráficos más realistas y sistemas de juego más complejos, que incluían decisiones del jugador que afectaban la narrativa y el desarrollo del mundo. A su vez, la llegada de *Assassin's Creed* (Ubisoft-Montreal, 2007) supuso una

innovación en el uso del mundo abierto, al integrar la exploración histórica de vastos entornos urbanos dentro de un sistema de juego fluido que combinaba la acción, el sigilo y la narrativa interactiva. Esta evolución del concepto permitió que el mundo abierto fuera reconocido no solo como un espacio de exploración, sino también como una plataforma para contar historias de forma dinámica y orgánica.

d. Década de los 2010: Innovaciones en Interactividad y Complejidad

La década de 2010 trajo consigo la madurez del mundo abierto, con ejemplos de juegos que redefinieron lo que se podía lograr en estos espacios. *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD-Projekt-Red, 2015) y *Red Dead Redemption 2* (Rockstar-Games, 2018) son dos de los ejemplos más destacados de cómo la narrativa, la jugabilidad y el diseño del mundo se integraron de forma coherente y detallada. Estos juegos ofrecieron mapas vastos, con entornos que no solo eran grandes en escala, sino también profundamente detallados y llenos de vida.

Durante esta década, también se dio un paso importante hacia la interactividad y la reactividad del mundo, con sistemas que permitían una mayor inmersión, desde los ciclos de día y noche hasta cambios dinámicos en la historia basados en las decisiones del jugador.

Además, títulos como *Minecraft* (Mojang, 2011) y *No Man's Sky* (Hello-Games, 2016) presentaron mundos abiertos que se basaban en la generación procedimental, permitiendo a los jugadores experimentar mundos infinitos, únicos en cada partida. Esto marcó un cambio en la concepción del mundo abierto, no solo como una representación fija, sino como un universo en constante evolución.

e. Década de los 2020: Realismo, Inmersión y Expansión de las Capacidades Técnicas

La década de los 2020 ha estado marcada por la ambición de crear mundos aún más realistas, inmersivos y detallados, aprovechando las capacidades de las consolas de nueva generación y los PC de alto rendimiento. Juegos como *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) han continuado la tradición de mundos vastos y complejos, pero con un énfasis en la exploración libre y la narrativa ambiental, dejando que el jugador descubra la historia por sí mismo, sin necesidad de una narrativa fija.

El diseño de mundo abierto se ha enriquecido con la introducción de mundos que reaccionan de manera más realista a las acciones del jugador. Los desarrolladores también han comenzado a experimentar con sistemas de IA más complejos, creando NPCs que interactúan de manera más coherente con los jugadores y entre ellos, y que ayudan a dar vida a estos mundos.

4. Conclusiones

La notable cantidad de videojuegos de mundo abierto lanzados entre 1976 y 2023 demuestra el gran interés que este modelo de diseño ha generado tanto entre los jugadores como entre los desarrolladores. Este interés está estrechamente vinculado a la evolución tecnológica de las plataformas, especialmente a su potencia. Desde sus inicios, el ordenador ha sido el territorio natural de los mundos abiertos, gracias a su capacidad para superar en rendimiento a las

consolas coetáneas. En los primeros juegos de este tipo, previos a *Grand Theft Auto III*, muchas de las características fundamentales del diseño de mundo abierto ya estaban presentes, aunque de manera más rudimentaria. Durante décadas, estos títulos se desarrollaron exclusivamente para PC, priorizando los equipos más potentes con capaces de manejar gráficos tridimensionales. Asimismo, la mayoría de los mundos abiertos lanzados para consolas también han estado disponibles para

ordenador, consolidando su posición como la plataforma principal para este modelo de diseño.

La relación entre la potencia de las plataformas y el auge de los mundos abiertos es evidente. A medida que las consolas han avanzado tecnológicamente, el número de títulos de este tipo ha crecido significativamente, especialmente en generaciones como la octava, que alcanzó las mayores cifras. Este crecimiento también ha reflejado una preferencia por las consolas de sobremesa y los PC, quedando las portátiles relegadas a un papel casi anecdótico en este ámbito. Aunque la Nintendo Switch, como consola híbrida, ha albergado algunos mundos abiertos destacados, su rendimiento limitado en comparación con consolas de sobremesa ha restringido el número de lanzamientos para esta plataforma, especialmente frente a PlayStation 4 y Xbox One durante la octava generación.

En cuanto a la novena generación, las cifras actuales deben interpretarse con cautela, ya que estas consolas aún se encuentran en la mitad de su ciclo de vida. Sin embargo, el ritmo de lanzamientos de mundos abiertos ha disminuido en comparación con la generación anterior. Este descenso podría indicar un cambio en las tendencias de consumo y desarrollo, con una menor popularidad del modelo de mundo abierto frente a otros modelos de diseño y géneros, como los *roguelike*, los *battle royale* y los *hero shooters*.

Uno de los factores que podría estar influyendo en este descenso es la fatiga del jugador ante los mundos abiertos. En los últimos años, ha surgido un creciente debate sobre cómo una elevada dependencia de marcadores de mapa y mecánicas repetitivas han convertido la exploración en un ejercicio más cercano a la recolección sistemática de iconos que a una verdadera inmersión en el mundo del juego. Como se ha señalado en múltiples análisis (CaptainBinky, 2020; Henley, 2022), muchos juegos de mundo abierto han dejado de incentivar la exploración orgánica y la interacción natural con el entorno, reduciendo su atractivo a una fórmula estructurada que prioriza la eficiencia sobre la experiencia. Este agotamiento podría estar impulsando tanto a jugadores como a desarrolladores a buscar alternativas que ofrezcan

estructuras más frescas y menos dependientes de convenciones establecidas en la década anterior.

El auge de los juegos multijugador online, como los *battle royale* y los *hero shooters*, ha tenido un impacto considerable en esta tendencia. Ambos géneros han ganado una creciente popularidad en los últimos años (Powell, 2023; Schwarz, 2024; Wawro, 2016), no solo entre los jugadores, sino también entre los desarrolladores, quienes han apostado por mecánicas que favorecen la interacción competitiva y el trabajo en equipo. Estos títulos, caracterizados por partidas intensas y dinámicas, han capturado la atención del público por su capacidad para ofrecer experiencias únicas en cada sesión, así como por sus estructuras de progresión que mantienen a los jugadores involucrados a largo plazo. Los *battle royale*, al ofrecer una experiencia de supervivencia que combina elementos de estrategia, exploración y acción, han conquistado tanto al público masivo como a los jugadores más competitivos, generando un fenómeno global que ha transformado el panorama de los videojuegos en línea.

Por otro lado, los *hero shooters*, que enfocan su jugabilidad en personajes con habilidades únicas y un enfoque estratégico en equipo, han aportado una renovación dentro de los juegos multijugador. Estos juegos han fomentado la competencia a través de roles específicos dentro del equipo, lo que ha permitido una mayor variedad y profundidad en las partidas. La popularidad de títulos como *Overwatch* (Blizzard-Entertainment, 2016) o *Valorant* (Riot-Games, 2020) ha consolidado este subgénero, capturando a una audiencia que busca tanto la acción intensa como la necesidad de cooperación y estrategia. Su éxito se ha reflejado en un constante crecimiento en términos de jugadores activos, actualizaciones frecuentes y eventos de gran envergadura, consolidándolos como referentes en el ámbito de los juegos en línea.

A pesar de que estos géneros no son nuevos, su creciente popularidad en los últimos años ha redirigido el interés hacia diferentes experiencias de juego, donde la rejugabilidad y la participación activa son factores clave. De este modo, tanto los *battle royale* como los *hero shooters* han ocupado

un espacio importante dentro del desarrollo de videojuegos, desplazando parcialmente el foco de atención de los mundos abiertos. La comunidad de jugadores y las plataformas de streaming, como Twitch y YouTube, han ayudado a amplificar este fenómeno, contribuyendo a la expansión global de estos títulos, y lo que es más importante, a su integración en la cultura popular.

En cuanto al fenómeno de los roguelike, originalmente vinculado con los desarrollos indies, este crecimiento ha trascendido a una dimensión mayor (Gailloreto, 2020): los grandes desarrolladores de juegos también han adoptado mecánicas propias de los roguelikes en títulos de gran presupuesto como Diablo (Blizzard-North, 1997), Minecraft (Mojang, 2011) y Dark Souls

(FromSoftware, 2011). Estas incorporaciones han ayudado a que los elementos de los roguelikes, como la generación aleatoria de niveles y la muerte permanente, se integren en juegos AAA, popularizando aún más este tipo de jugabilidad. Al mezclar estas características con otros géneros, los desarrolladores han logrado captar el interés de una base de jugadores más grande, lo que ha contribuido al auge y expansión del subgénero en la industria. Ejemplos de ello incluyen títulos de alto presupuesto como Returnal (Housemarque, 2021), publicado por los equipos de desarrollo interno de PlayStation, que apuestan por el formato roguelike, lo que demuestra su creciente popularidad incluso en los juegos más comerciales.

5. Referencias bibliográficas

- Bethesda-Game-Studios. (2002). *The Elder Scrolls III: Morrowind* (PC). Bethesda Softworks.
- Bethesda-Game-Studios. (2006). *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Bethesda Softworks.
- Bethesda-Game-Studios. (2008). *Fallout 3*. Bethesda Softworks.
- Bethesda-Softworks. (1996). *The Elder Scrolls II: Daggerfall*. Bethesda Softworks.
- Blizzard-Entertainment. (2016). *Overwatch*. Blizzard Entertainment.
- Blizzard-North. (1997). *Diablo*. Blizzard Entertainment.
- Braven, D., y Bell, I. (1984). *Elite* (Nintendo Entertainment System). Acornsoft.
- Byrd, M., y Greenbaum, A. (2023). *35 Best Open-World Games Ever: Den of Geek*. <https://www.denofgeek.com/games/best-open-world-games-ever/>
- CaptainBinky. (2020). *Map markers are the worst development in open-world games*. The Indiestone. <https://theindiestone.com/binky/2020/12/19/map-markers-are-the-worst-development-in-open-world-games/>
- CD-Projekt-Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt.
- Crowther, W., y Woods, D. (1976). *Colossal Cave Adventure*.
- DaLejd. (2023). *3D open-world-ish games 1999 - 2021*, video series. Steamgifts. <https://www.steamgifts.com/discussion/2KaNo/3d-open-world-ish-games-1999-2021-video-series>
- DMA-Design. (1999). *Grand Theft Auto 2* (PC). Rockstar Games.
- DMA-Design. (2001). *Grand Theft Auto III*. Rockstar Games.
- Entertainment, R. (2003). *The Simpsons: Hit & Run*. Vivendi Universal Games.

- FromSoftware. (2011). *Dark Souls*. Bandai Namco Entertainment.
- FromSoftware. (2022). *Elden Ring*. Bandai Namco Entertainment.
- Gailloreto, C. (2020). *History of the Roguelike, from Rogue to Hades*. Screen Rant. <https://screenrant.com/roguelike-definition-games-rogue-hades-roguelite-dungeon-crawler/>
- García, R. (2023). *Videojuegos de Mundo Abierto: Definición, fundamentación de los principios de diseño ludonarrativo y propuesta de análisis*.
- Garriot, R., y Systems, O. (1981). *Ultima I*. California Pacific.
- Hello-Games. (2016). *No Man's Sky* (PlayStation 4). Hello Games.
- Henley, S. (2022). *You Can't Fix Open World Games By Taking Away The Map Markers*. The Gamer. <https://www.thegamer.com/open-world-games-fix-map-markers-elden-ring-assassins-creed/>
- Housemarque. (2021). *Returnal*. Sony Interactive Entertainment.
- IGN. (2023). Los 10 mejores juegos de mundo abierto de la historia. *IGN2*.
- Illusion-Softworks. (2002). *Mafia*. Gathering of Developers.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real rules and Fictional Worlds*.
- Juul, J. (2020). The Pragmatic (Console) Generation. *The Ludologist*.
- MacReady, M. (2024). *9 Underrated Open World Games On PS3*. Game Rant. <https://gamerant.com/underrated-open-world-games-ps3/>
- Mojang. (2011). *Minecraft* (PlayStation 4). Sony Interactive Entertainment.
- Naughty-Dog. (2003). *Jak II: El Renegado*. Sony Computer Entertainment.
- Nintendo-Creative-Department. (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo.
- Nintendo-EAD. (1986). *The Legend of Zelda*. Nintendo.
- Nintendo-EAD. (1991). *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Nintendo.
- Nintendo-EPD. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo Switch). Nintendo.
- Nintendo-EPD. (2023). *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*. Nintendo.
- Persson, E., y Medin, J. (2009). *Seven Generations of Gaming*. Lund University.
- Powell, L. (2023). *The Rise of Battle Royales: Exploring the Phenomenon in Online Gaming*. Hive Blog. <https://hive.blog/gaming/@lawrencepowell/the-rise-of-battle-royales-exploring-the-phenomenon-in-online-gaming>
- Pursey, J., y Sammut, M. (2024). *Best Open-World Games On The PlayStation 2, Ranked*. Game Rant. <https://gamerant.com/best-ps2-open-world-games/>
- Reflections-Interactive. (1999). *Driver*. GT Interactive.
- Reflections-Interactive. (2004). *Driver 3*. Atari.
- Riot-Games. (2020). *Valorant*. Riot-Games.
- Rockstar-Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* (PlayStation 4). Rockstar Games.
- Rockstar-North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games.
- Sawyer, L., y Sammut, M. (2024). *Best Open-World Games, Ranked*. Game Rant. <https://gamerant.com/best-open-world-games-all-time/>
- Schwarz, L. (2024). *2024 is the Year of the Hero Shooter*. Game Rant. <https://gamerant.com/overwatch-2-marvel-rivals-concord-2024-hero-shooter-genre/>

- Sega-AM2. (1999). *Shenmue* (PC). Sega.
- Sega-AM3. (1999). *Crazy Taxi*. Sega.
- ShouldIbuythisgame. (2024). *Best open world games?* Reddit. https://www.reddit.com/r/ShouldIbuythisgame/comments/1dl9zmu/best_open_world_games/?rdt=52965
- Sirani, J. (2021). *Every Game Delay Announced in 2021*. IGN. <https://www.ign.com/articles/video-game-delays-2021>
- Stubbs, M. (2025). *25 Immersive Open World Games To Explore*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/technology/article/open-world-games/>
- Taito. (1978). *Space Invaders*. Taito.
- Team-Soho. (2002). *The Getaway*. Sony Computer Entertainment.
- Ubisoft-Montreal. (2007). *Assassin's Creed* (PC). Ubisoft.
- Valve. (s. f.). *Steam: Mundo Abierto (búsqueda)*. Steam. https://store.steampowered.com/category/exploration_open_world
- Vandal. (s. f.). *Ránking de los mejores videojuegos para PS3 de mundo abierto*. Vandal.net. <https://vandal.elespanol.com/rankings/playstation-3/mundo-abierto>
- Volition. (2006). *Saints Row*. THQ.
- Wawro, A. (2016). *Hero Shooters: Charting the (re)birth of a genre*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/hero-shooters-charting-the-re-birth-of-a-genre>
- Zimmerman, E., y Salen, K. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.