ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

¿QUÉ ELEMENTOS DEFINEN A UN VIDEOJUEGO DE ROL EXITOSO?

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

LICENCIATURA EN

DISEÑO DIGITAL

PRESENTA:

CARLOS ANTONIO ZÁRATE MURILLO

ASESOR: RAFAEL MAULEÓN

MÉXICO, D. F. ABRIL, 2013

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
SEGÚN ACUERDO NO. 20080024 DE FECHA 21 DE ABRIL DE 2008.

Índice

Introducción	3
Capítulo 1 “Orígenes y clasificación”	5
1.1 Juegos de rol	5
1.2 Tipos de videojuego de rol	13
1.3 Desarrolladores de videojuegos RPG	24
1.4 La búsqueda parte 1	29
Capítulo 2 “¿Por qué el jugador pierde interés en un videojuego?”	39
2.1 Tipos de jugadores	40
2.2 Elementos que componen a los videojuegos	47
2.2.1 Gráficos	48
2.2.2 Narrativa	57
2.2.3 Cursos de acción	60
2.3 La búsqueda parte 2	64
Capítulo 3 “Desarrollo del concepto para un RPG”	68
3.1 Desarrolladores independientes	68
3.2 Concepto del RPG a desarrollar	76
3.3 Manual de juego para el RPG Mundo Rigel	86
Conclusiones	92
Fuentes de consulta	94
Glosario	99

Introducción

Este proyecto tiene como objetivo principal buscar y analizar los elementos constantes que hacen que ciertos videojuegos de RPG sean exitosos, como los de la serie Elder Scrolls y Fallout 3. Los elementos a revisar son las gráficas, historia, *gameplay*, customización, cursos de acción, personajes y sonido.

Los objetivos secundarios de la tesis son los siguientes:

- Identificar los elementos necesarios o aplicables a un RPG para que sea exitoso.
- Elaborar el prólogo de un RPG creado por el autor.
- Elaborar algunas páginas para un manual de juego en 2D de un RPG creado por el autor.

La idea principal de este proyecto es servir como una guía sobre lo que uno de los géneros del extenso mundo de los videojuegos requiere para destacar. Muchas personas, incluso videojugadores, sienten que un RPG es demasiado complicado debido a su número de elementos. En estos días, donde las personas quieren todo de manera rápida y sencilla, incluso los juegos se adaptan para no ser tan difíciles de entender.

Parte también de nuestra justificación es mostrar que la narrativa de un juego tiene mucho en común con las de otros medios como el cine. Así el lector verá que el videojuego puede ser una forma de entretenimiento donde uno crea sus propias historias y las sigue al paso que desee.

Las preguntas que proponemos verificar son las siguientes:

- ¿Qué elementos definen a un RPG exitoso que sean constantes?
- ¿Por qué el jugador pierde interés en un videojuego?

Para la primera pregunta nuestra hipótesis se centra en que las características de customización, narrativa y los estilos de juego son la clave para un RPG exitoso.

La segunda pregunta nos lleva a esta hipótesis: el jugador se cansa de jugar al sentir que ha terminado el juego y que pierde su sensación de asombro en su aventura.

La tesis cuenta con 3 capítulos, de los cuales el primero se centra en los orígenes del juego de rol y su transición hacia el mundo del videojuego. Veremos los diferentes tipos de RPG, sus características principales y a algunos de los desarrolladores más representativos de cada subgénero de RPG.

El segundo capítulo se enfoca en los tipos de jugadores, tomando en cuenta que no sólo juegan RPG sino también otros géneros del videojuego. También veremos los elementos que forman al videojuego: los gráficos, la narrativa y los estilos de juego.

El capítulo 3 habla sobre los desarrolladores independientes de videojuegos. Después desarrollaremos el concepto para un RPG y la última parte será la creación de algunas páginas para un manual de juego en 2D para un RPG creado por el autor. Trataremos de ordenar el material para que sea fácil de entender. Así podría ser usado por el lector en algún proyecto futuro.

Capítulo 1 “Orígenes y clasificación”

Para poder definir los elementos que determinan el éxito de un videojuego de rol (*RolePlaying Game* o RPG), el investigador debe conocer a fondo sus orígenes y los diferentes géneros que lo conforman. Debido a eso, se buscará la forma en que nació el juego de rol como tal. Descubrir su transición hacia el medio digital será el siguiente objetivo. Después se hará una clasificación breve sobre los diferentes tipos de RPG y se buscará a los desarrolladores más representativos de cada subgénero. Todo eso se hará para responder la pregunta: ¿qué elementos definen a un videojuego de rol exitoso? La hipótesis que el investigador sostiene es que los elementos de customización de personaje, los cursos de acción y la narrativa son las características que definen a un RPG exitoso. El primer tema nos lleva a los orígenes del juego de rol y su llegada a las consolas. Luego se buscará identificar todos los subgéneros del RPG actuales. Con esa información, se hará mención de los desarrolladores más importantes en RPG y sus visiones sobre el género o sus formas de llevar el concepto de la idea hasta la aplicación. Finalmente se verá si la primera hipótesis es válida o no al final de este capítulo. A continuación se desarrollará el primer subtema.

1.1 Juegos de Rol

Antes de que existiera el juego de rol como tal, había juegos de batallas o *wargames*. La mecánica de este juego era controlar un ejército de miniaturas y derrotar al ejército de otro jugador, simulando batallas históricas. Fueron las novelas fantásticas, como el Señor de los Anillos, las que comenzaron a moldear el juego mediante la inspiración que causaban en sus lectores. La historia comienza con Gary Gygax como se menciona en la cuarta edición del manual de jugador de Dungeons and Dragons:

> En 1971, Gary Gygax creó *Chainmail*, una serie de reglas que añadieron criaturas fantásticas y magia al wargame tradicional. En 1972, Dave Arneson se presentó ante Gygax con un nuevo enfoque: en vez de

> controlar un enorme ejército, cada jugador jugaría con único personaje, un héroe. En vez de luchar entre sí, los héroes cooperarían para derrotar a villanos y obtener recompensas. Esta combinación de reglas, miniaturas e imaginación creó una experiencia de entretenimiento totalmente nueva, y en 1974 Gygax y Arneson publicaron el primer conjunto de reglas de un juego de rol con TSR, Inc.: el juego Dungeons & Dragons. (Heinsoo Dungeons and Dragons Manual del jugador héroes arcanos, divinos y marciales 2008 7)

Desde ese momento se han lanzado varias ediciones del manual de juego llegando hasta la cuarta edición, llena de mejoras y material más sencillo de comprender. Sin embargo, no siempre se vio con buenos ojos al juego de rol. Muchas personas pensaban que cuando los jugadores se reunían, realizaban actos de satanismo, conspiraciones y asesinatos. Exequiel, un estudiante universitario en Cinematografía y Nuevos Medios, originario de Argentina, nos expone un caso:

> Pero el momento en que se empieza a cuestionar este juego es en 1994, cuando se cometió un terrible asesinato conocido como el 'crimen de rol'. Entonces, la alarma social, motivada por el desconocimiento de la sociedad ante aquellas prácticas, propició la asociación de éstas con efectos dañinos para el desarrollo de la personalidad. (Exequiel Juegos de Rol como herramienta educativa 2008 25)

El juego fue creado con jóvenes y adultos como público, y al principio se les tenía desconfianza por practicar una actividad que disfrutaban. Esas confusiones se debían a que nadie tenía la idea de informarse o preguntar sobre el juego de rol. Entonces, ¿de qué trata un juego de rol? Marc Brell nos da la siguiente definición:

> Los juegos de rol ya tienen un nombre bastante descriptivo, pero vale la pena desarrollarlo. En un principio es un juego, con todo lo que esto conlleva: libertad, diversión, entretenimiento, *no realidad*, reglas propias… Por otro lado, es de rol: modelo de comportamiento social. Es por esto que los juegos de rol los podemos definir como aquellas actividades lúdicas en

> que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. (Brell Juegos de Rol Educación Social 2006 105)

Desde que un niño juega a ser doctor o pirata, se puede observar esta forma de entretenimiento. Fingir ser alguien más puede resultar divertido para niños o grandes. Es una oportunidad de meterse en otro papel y nos da una mejor idea de qué se debe hacer en una situación. Las reglas de Dungeons and Dragons, como las reglas de cualquier sistema, nos dan un mejor entendimiento de cómo funciona este mundo. “Todas las partidas de Dungeons & Dragons tienen cuatro ingredientes básicos: al menos un jugador (cuatro o cinco jugadores es lo mejor), un *Dungeon Master*, una aventura, y libro de juego y dados.” (Heinsoo 8).

La idea es que, un grupo de jugadores toma el rol de varios héroes y crean su propia aventura, mientras son dirigidos por otro jugador que actúa como amo del calabozo. El papel de este *Dungeon Master* (DM), o amo del calabozo es establecer la aventura inicial de donde parten los demás jugadores, además de controlar a los monstruos y personajes no jugadores que habitan ese mundo de fantasía. La mecánica de juego resulta bastante entretenida como se menciona en el manual para jugadores.

> Todas estas acciones dependen de una regla básica y sencilla: decide lo que quieres que haga tu personaje y díselo al Dungeon Master. El DM te pedirá que hagas una prueba y determinará tus posibilidades de éxito (es decir, un número que debes alcanzar con tu prueba.
>
> Tira un dado de veinte caras (1d20), suma algunos modificadores y trata de alcanzar el objetivo determinado por el DM. (Heinsoo 11)

El tiro de dados es vital para ver si una acción funciona o no. El *Dungeon Master* se convierte en un guía que les pone retos, acertijos y caminos alternativos para que los demás elijan sus acciones como equipo. Además de eso, toma el papel de cada Personaje No Jugador (*Non-Playing Character* o NPC), con los que el grupo se encuentra. Dependiendo de la situación, el DM les puede pedir girar los dados para resolver un acertijo, un intento de persuasión o una acción menor (como subir a un árbol), o una acción de encuentro (un combate con monstruos). Se basa en

que cada jugador adopta un rol o un tipo de comportamiento según el personaje que ha creado, y ese personaje a su vez interactúa con el resto del grupo de aventureros o *party* para determinar cuál será su siguiente movimiento. Como ejemplo, Bastila, una guerrera humana, unió fuerzas con 6 aventureros: Dhii (arquera elfa), Varis (paladín eladrín), Regdar (*rogue* semi-elfo), Hezkan (señor de la guerra dracónido), Arth (pícara tiflin) y Orann (brujo tiflin).



Figura 1 Razas de Dungeons and Dragons incluyendo ejemplos de elfo/*elf*, tiflin/*tiefling*, dracónido/*dragonborn*, eladrín/*eladrin* y humano/*human*

La primera figura muestra varias de las razas que existen en el juego Dungeons and Dragons. Cada una tiene características propias, por ejemplo los eladrines pueden teleportarse a voluntad por cortas distancias, los dracónidos pueden escupir fuego y los elfos tienen mejor habilidad con el arco.

Lo importante del grupo de Bastila es la interacción entre personajes ya que varía según sus acciones, alineación (buena, mala, neutral) y sus personalidades. Bastila, quien es amistosa y valiente, se lleva bien con el resto de la *party*. Se trata de una estimulación a la imaginación, trabajo de equipo y la elaboración de estrategias para triunfar.

> Todo el grupo colabora en poner en escena una historia, para desarrollarla para conseguir los objetivos que se le marcan como grupo (de personajes) y para conseguir, al mismo tiempo, sus propios objetivos (también como personaje). (Brell 108)

Aunque sólo se necesitan los jugadores, el DM, y mucha imaginación para jugar, hay varios elementos que complementan la experiencia del juego de rol. La primera es una mesa, alrededor de la cual se colocan los jugadores. Sobre ella se encuentra el mapa que está dividido por una cuadrícula. Los cuadros representan el espacio donde los jugadores colocan las figuras que sirven como avatares de sus personajes, además de restringir el movimiento de los mismos durante un combate. Por ejemplo, Bastila se puede desplazar un máximo de 6 cuadros por turno. Las figuras pueden ser alteradas por los jugadores para dar más realismo al juego (como pintar rubio el cabello de Bastila).

Otro elemento son los dados de diferentes caras (4, 6, 8, 10, 20), que utilizan los jugadores para decidir su turno a la hora de combatir, calcular el daño de sus ataques y superar los retos que propone el DM. El uso de lápices, gomas y hojas sueltas para anotar detalles es recomendable. Durante su primera aventura, Bastila y su *party* encontraron dinero, armas y objetos que podrían usar o vender, por lo que era necesario anotar sus descubrimientos. Existen guías para que los jugadores consulten cualquier dato que necesiten durante la partida (precios de objetos, habilidades de clase o personaje, reglas generales), ya que no toda la información puede aprenderse de memoria. Debido a eso, cada jugador tiene una hoja de personaje donde puede anotar esos datos. La hoja de Bastila menciona que es una guerrera humana de nivel 3, usa una armadura que aumenta su defensa, los valores de ataque de su arma (y los dados requeridos para usarla), sus estadísticas (fuerza, inteligencia, etc.) y sus habilidades (intimidación, diplomacia, hurto, etc.). Otros datos que puede incluir son su apariencia, edad, miedos, objetivos, historia personal y motivaciones.

> Lo que tienen que hacer los jugadores es imaginar qué haría un personaje concreto, según los valores, las vivencias y el bagaje de este personaje. Es decir, ser coherente con lo que hay en la hoja de personaje. (Brell 106)

Existen dos modos para jugar un juego de rol, el de mesa y en vivo. En el juego de mesa, que es el más tradicional, los jugadores se reúnen alrededor de una mesa y el DM les presenta las situaciones de la historia mientras cada jugador elige las

acciones de su personaje. La parte de juego en vivo se refiere a que los jugadores interpretan el papel de sus personajes a través del diálogo y gestos. Es como ser parte de una representación teatral donde el actor tiene la libertad de improvisar su papel. Ya con su decisión sólo deben utilizar los dados que se les piden y superar las puntuaciones que el DM, quien compara las estadísticas y el resultado del tiro, les pide. Aquí presenta otra característica el juego de rol, el juego cooperativo. La mayoría de los juegos tienen como objetivo la victoria de un jugador o un grupo sobre los demás. Esto vuelve diferente al juego de rol donde los jugadores deben trabajar en equipo para superar los retos de la aventura. Se le presenta una misión al grupo y depende de todos que el objetivo sea cumplido. A veces, cumplir esa misión puede desatar una nueva según lo decida el DM. Así, las aventuras en el juego de rol pueden extenderse por numerosas partidas durante varias semanas.

Ahora se buscará la transición del juego de mesa al videojuego de rol. Todo surge con el desarrollo de nuevas tecnologías para realizar cálculos y estrategias de combate. Levis nos menciona su relación con los ordenadores:

> Shannon, entre otras cosas, había sugerido que una máquina capaz de jugar al ajedrez podía servir como paso previo para construir otra capaz de evaluar una situación militar y determinar la mejor estrategia en un momento determinado. (Levis Los Videojuegos fenómenos de las masas 1997 43)

Esto muestra que los juegos han sido usados como base para realizar programas que se acerquen al concepto de inteligencia artificial. Parafraseando a Levis en el mismo libro, (44): el primer prototipo de videojuego se tiene registrado en 1958, un juego sobre tenis inventado por Willy Higinbothan, quien era un investigador en electrónica. El invento nunca fue patentado debido a que Higinbothan sólo lo veía como una forma de entretenimiento para sus visitantes. Se puede observar que el videojuego nació como una forma de puro entretenimiento. Resumiendo lo que sigue del texto de Levis (44): el que se considera como el primer videojuego fue *Spacewar* inventado en 1962 por un estudiante del Instituto de Tecnología de

Massachusets (MIT), llamado Steve Rusell. La pantalla de rayos catódicos que usaba Rusell en su juego se volvió todo un suceso en el campo de la informática. Durante los sesenta, la mayoría de las computadoras de las universidades tenían instalado este juego. Durante los años setenta, un ingeniero llamado Nolan Bushnell tomó como base el juego de Rusell para crear uno más simple al que llamó *Computer Space*. Trató de comercializarlo pero no hubo éxito, sin embargo se dedicó a perfeccionar el juego y lo que logró fue crear lo que conocemos como *Pong*.

Es de esta manera que comenzó a distribuirse la idea del videojuego según comenta Levis:

> Dispuesto a comercializar personalmente el nuevo juego, Bushnell decidió fundar su propia empresa. De este modo nació Atari, nombre que con el tiempo llegó a convertirse en sinónimo de videojuego. (Levis 45)

Así comenzó la era de los videojuegos, sin embargo el Videojuego de Rol (*Role-Playing Game* o RPG), nació durante los años setenta tras la aparición de Dungeons and Dragons. Los jóvenes que usaban el juego comenzaron a desarrollar versiones de computadora para divertirse. La mala noticia es que las computadoras pertenecían a las universidades donde estudiaban y borraban los juegos creados. El primer juego que aún se conserva es “dnd” (que es una referencia al juego de Dungeons and Dragons), desarrollado en el sistema PLATO por Gary Whisenhunt y Ray Word. La idea del juego es atravesar un número de calabozos para enfrentar a un dragón y recuperar un orbe. Tras ese juego, han salido muchos que han buscado cambiar la fórmula tradicional. Moria se destaca como el primer videojuego que utiliza la vista en primera persona, modelos 3D, y sistema de multijugador en modo historia. Otro juego destacable fue MUD (*Multi-User Dungeon*), debido a que era un juego con un mundo multijugador, además de que se manejaba más a través del diálogo que por otros elementos para avanzar. Este juego creó un nuevo subgénero que fue bautizado como MUD como referencia al juego.

> En 1979, los estudiantes de computación Roy Turbshaw y Richard Bartle la mencionada Aventura. Les gustó la idea, pero querían tener múltiples jugadores, y así se creó el *Multi-User Dungeon*. (Darlington The History of RolePlaying part VII 1999 22)

Este es el origen de lo que conocemos como *Massive Multiplayer Online RolePlaying Game* (MMORPG). Para hacer diferencia entre el juego y el subgénero en ese momento, este juego se terminó llamando MUD1. De hecho Levis menciona en su libro que los RPG forman parte de un género mayor, los juegos de estrategia:

> Existen diferentes tipos. Los más populares son las aventuras gráficas, los juegos de rol, los juegos de guerra (o *war-games*) y los simuladores de sistemas. Entre otros, hay simuladores de sistemas urbanos, económicos, ecológicos e históricos. (Levis 173-174)

La estrategia es muy importante para el género desde que comenzó. Así lo demostró Brian Fargo, desarrollador y fundador de Interplay y de InXile Entertainment. Su carrera dentro del RPG comenzó con Bard´s Tale como se relata en IGN.

> Brian Fargo fue un fan de RPG. Él fundó Interplay Productions en 1984, y el siguiente año sorprendió a la industria del videojuego con una aventura de rol inspirada en *Dungeons and Dragons*, publicada por Electronics Arts a sus 3 años de vida. Tales of the Unknown, Volume I: The Bard´s Tale puso al instante a Interplay en el mapa como un jugador importante. (McLaughlin IGN Presents the History of Fallout 2010 5)

Ese primer juego llevó a Fargo a desarrollar otros como Wasteland y Fallout, juegos que parecen volver para las nuevas generaciones. Fargo e InXile se preparan para crear Wasteland 2 mientras que Bethesda Softworks trajo Fallout 3 a las consolas.

En el siguiente subtema se explicará a detalle cada uno de los subgéneros más comunes del RPG.

1.2 Tipos de videojuegos de rol

Ya explicado el origen del RPG, el siguiente paso es enumerar los diferentes tipos que existen. Levis nos delimitó de alguna manera, que los RPG pertenecen a un género llamado estrategia, en el capítulo anterior. El factor multijugador suele tomarse en cuenta para personas que usan juegos de disparos o *shooters*, pero también ha llegado al terreno del RPG. El *Massive Multiplayer Online* RPG (MMORPG) o RPG Masivo es el primer subgénero que será presentado. Piuzzi nos muestra una definición:

> MMORPG o Massive Multiplayer Online Role Playing Game, son videojuegos con elementos de juego de rol que, a través de internet, permiten interactuar no sólo con elementos ficticios generados por ordenador, sino también con otras personas que juegan de forma simultánea. (Piuzzi Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades 2010 1)

Una característica de este RPG, es que no tiene una línea argumental central. Lo más común en este juego es que los personajes formen grupos organizados o *guilds* para poder salir a luchar y ganar experiencia. El grupo se vuelve vital en este caso. Ningún personaje solitario puede enfrentarse a los retos de alto nivel o al número de enemigos que puede encontrar durante la exploración del mapa. Todo eso se realiza desde la vista en tercera persona para saber cómo lograr la mejor estrategia de combate. Resumiendo los elementos destacables según Piuzzi (página 1): el jugador asume un rol con metas y habilidades nuevas. Existe un periodo de aprendizaje para el jugador donde conoce las reglas y forma equipos. Este es el elemento que destaca al MMORPG, la colaboración entre jugadores. La idea de que cumplan un determinado objetivo aumenta al haber más personas participando.

El juego mantiene similitudes con otros juegos de rol: uno crea su personaje desde cero, eligiendo primero el sexo del mismo. Luego se elige de entre varias clases predeterminadas (guerreros, arqueros, magos), lo que limita el árbol de habilidades del personaje pero le permite definir su rol en este mundo. Algunas

personas prefieren entrar directo a la acción y eligen guerreros. Hay quienes prefieren atacar a distancia, creando arqueros. La cantidad de clases depende del juego. Ragnarok Online te permite elegir una clase al principio y después puede desarrollarse en otra distinta.

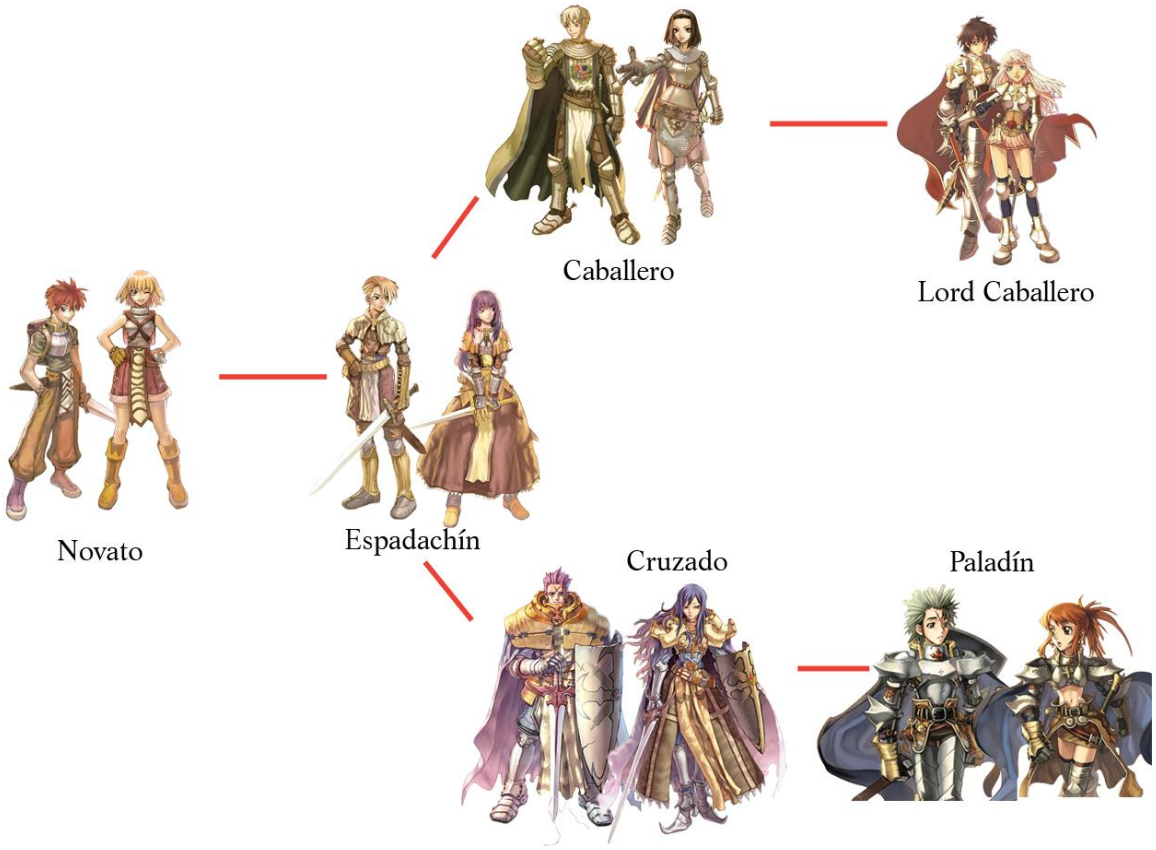


Figura 2 Árbol de evolución para la clase Espadachín en Ragnarok Online

La imagen muestra la clase inicial (*Novice* o Novato) y el árbol de evolución de la clase Espadachín. Puede ser que el jugador se convierta en Caballero, y cambie a Lord Caballero, o se vuelva un Cruzado, con su evolución de Paladín cuando tenga suficiente experiencia. Ese es sólo un ejemplo de una clase, ya que en Ragnarok Online hay varias como Arquero, Comerciante, Mago, etc. Con eso en mente, una *guild* debería tener mucha variedad de clases para balancear el grupo y poder hacer de todo un poco (curar, potenciar, atacar cuerpo a cuerpo y a distancia). Los personajes comienzan con habilidades básicas y conforme se gane

experiencia, subirán de nivel y obtendrán nuevos poderes. Incluso su clase puede llegar a una de alto nivel, dándoles nuevas habilidades. Esta técnica es típica del juego de rol. La customización del personaje se da por más que el nombre, también por ropa, armas, sexo, y modelo. Las posibilidades pueden o no ser más grandes, depende del MMORPG. El dinero sirve para comprar nuevo equipo para realizar exploraciones. Lo que nos lleva al diálogo entre los personajes de los jugadores y los NPCs del juego. Ponerse de acuerdo a la hora de salir fuera de la ciudad y buscar un tesoro es lo más importante. A veces un compañero puede encontrar un arma u objeto que no le sirve a su clase (ejemplo: un arquero encuentra una espada de mandoble). En ese momento, puede hablar con los demás compañeros y ver si le sirve a alguien o si no puede venderla. Otra muestra de que el trabajo en equipo es importante. En estos juegos los personajes atacan y realizan una animación de esa acción, pero detrás de eso, se giran dados invisibles que calculan si el personaje acierta, o falla el golpe. Eso mismo aplica con los monstruos. Algunos MMORPG, como Ragnarok Online, presentan la posibilidad de enfrentar jugador contra jugador (*Player versus Player* o PvP), donde se gana experiencia y a veces artículos o dinero. La historia del juego presenta oportunidades al jugador para realizar varias tareas alternas y recibir premios, revelando misterios del mundo del juego o sólo por diversión. De hecho el combate PvP se realiza dentro de arenas, en ciertos juegos, dando la idea de un coliseo. La competencia entre jugadores se puede dar también al luchar por una recompensa, por ejemplo, obtener un objeto especial en un tiempo limitado. Algunos ejemplos de MMORPG son:

-World of Warcraft (Desarrollador: Blizzard Entertainment. Plataformas: Windows y Mac Año: 2004)

-Star Wars the Old Republic (Desarrollador: BioWare. Plataformas: Windows. Año: 2011)

-Lineage (Desarrollador: NCsoft. Plataformas: Windows y Mac. Año: 1998)

-Ragnarok Online (Desarrollador: Gravity Corp. Plataforma: Windows. Año: 2002)

El siguiente tipo de RPG es el Clásico o *freeform-waypoint-freeform* (FWF). Es el más parecido al juego de rol original ya que cada acción de combate tiene una probabilidad de ser efectiva o no (como un giro de dados invisible). El daño de cada ataque depende también de los valores de cada habilidad. Por ejemplo si el ataque físico del personaje es alto, es más probable que golpee al enemigo con espadas que con rifles. Y eso depende si la defensa del contrario no es más alta que el ataque. Por eso el jugador crea su personaje (con sus estadísticas de salud, fuerza, etc.) desde cero y a su alrededor forma una *party*, que normalmente contiene por lo menos un representante de las diversas clases disponibles.



Figura 3 El grupo de personajes que acompaña al protagonista en Star Wars Kotor

Tomando a Star Wars Knights of the Old Republic también llamado Kotor como ejemplo, hay 3 clases generales y 3 clases Jedi. Las clases generales son: *soldier, scout* y *scoundrel*, mientras que sus equivalentes para Jedi son: *guardian, sentinel*

y *consular*. El equipo que reúne el jugador (imagen de arriba) consiste de: Bastila (*sentinel* humana), Juhani (*guardian* Cathar), Jolee (*consular* humano), Carth (*soldier* humano), Mission (*scoundrel* Twi´lek), Canderous (*soldier* Mandalorian), Zaalbar (*scout* Wookie), HK-47 (droide asesino) y T3M4 (droide astro-mecánico). Dependiendo de la situación, la clase que elija el jugador, o de su estilo de juego, hay personajes que funcionan mejor en la *party*. La historia puede ser alterada pero mantiene su esencia. El personaje principal puede seguir el lado de la Luz o el lado Oscuro, dándole la opción de un final para cada uno. Tener una historia sólida con cambios drásticos requiere del otro elemento característico de esta clasificación, los puntos de partida o *waypoint*. La fórmula mantiene que el juego se divide por capítulos, que pueden ser explorados de manera libre por el jugador (la parte *freeform*). Dentro de cada capítulo hay un punto donde ocurre un evento que afecta de gran manera la historia, como un clímax. Allí se marca el *waypoint* que dará lugar al siguiente capítulo del juego, después del cual, el jugador puede volver a explorar libremente el mundo. En Kotor, esos puntos serían los descubrimientos de los mapas que se encuentran esparcidos por varios planetas. Ejemplos de juegos que pertenecen a este subgénero:

-Ultima (Desarrollador: Origin Systems. Plataformas: Apple II, Commodore 64, DOS, Atari 8-bit, FM Towns, MSX2, Sharp X1, Apple IIGS, NEC PC-8801, NEC PC-9801. Año: 1981)

-Star Wars Knights of the Old Republic (Desarrollador: BioWare. Plataformas: Xbox, Windows, Mac. Año: 2003)

-Dragon Age Origins (Desarrollador: BioWare. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows, Mac. Año: 2009)

-Neverwinter Nights (Desarrollador: BioWare. Plataformas: Windows, Linux, Mac. Año: 2002)

El RPG Sandbox, a veces llamado también Libre, que es el tema principal de la tesis, consiste en mundos abiertos que pueden ser explorados de la manera que le parezca al jugador. Normalmente tienen una misión principal o *main quest*,

además de otros tipos de misiones secundarias y terciarias. Tomando a Elder Scrolls V Skyrim como ejemplo, la historia de la *main quest* trata sobre el regreso de los dragones al continente de Tamriel. Liderados por el dios Alduin, los dragones tienen como objetivo destruir o esclavizar a todo ser viviente. El personaje del jugador (*Player Character* o PC) es el último descendiente de una línea de héroes conocidos como *dragonborn*, quienes poseen habilidades especiales. Lo que lo distingue es la capacidad de usar el idioma de los dragones para producir "gritos" con diferentes poderes (fuego, hielo, miedo, etc.).

Al comenzar a jugar, se le da al jugador la información necesaria para seguir la historia principal. Después de eso, el jugador decide si la sigue o no. Puede ser que se busque otro tipo de *quest* o sólo se busque probar las cosas más extrañas que se le ocurran al jugador. Skyrim contiene varias opciones de misiones, que se pueden agrupar así: *main, factions, daedric, divine, miscellaneous, main cities* y *settlements*. El mundo de Skyrim tiene varios grupos o *factions* a los que el jugador se puede unir dependiendo del tipo de personaje que quiera crear. Hay un grupo para los peleadores (Companions), magos (College of Winterhold), ladrones (Thieves Guild), asesinos (Dark Brotherhood), bardos (Bards College), leales al Imperio (Imperial Legion) y revolucionarios (Stormcloaks). Cada grupo tiene una historia que puede ser alterada por el jugador. La serie Elder Scrolls siempre trae la oportunidad de realizar *daedric quests*, misiones donde se invoca a un príncipe Daedra, seres de gran poder que son vistos como dioses o demonios, quien pide un favor a cambio de un artefacto especial. Las *divine quests* son casi lo mismo pero son en nombre de los dioses buenos. En Skyrim hay 9 ciudades principales (*main cities*) y varios poblados pequeños (*settlements*) que contienen sus propias misiones. Éstas pueden otorgar recompensas menores como oro o incluso la posibilidad de obtener casas para el personaje. Las *miscellaneous quests* son todas esas misiones que no entran en las otras clasificaciones, como cacería de tesoros, búsqueda de criminales, etc. La manera de resolver cada misión permite un buen rango de libertad y los resultados pueden variar (una recompensa mejor o más misiones). El personaje principal está solo la mayor parte del tiempo pero puede reclutar algunos personajes para acompañarlo en su aventura. Existe un

límite de compañeros en este juego: un NPC, un perro, un caballo, puede que una o dos criaturas invocadas o *zombies* (depende de que se desarrolle o no una habilidad específica) y un dragón (invocado con un grito). Ejemplos de este subgénero son:

-The Elder Scrolls V Skyrim (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows. Año: 2011)

-The Elder Scrolls IV Oblivion (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows. Año: 2006)

-Fallout 3 (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows. Año: 2008)

-The Elder Scrolls III Morrowind (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox, Windows. Año: 2002)

-Mount & Blade (Desarrollador: TaleWorlds Entertainment. Plataformas: Windows. Año: 2008)

También existen los RPG Lineales, conocidos también como Action RPG (ARPG) o RPG de Acción. La historia está totalmente desarrollada, aunque el jugador puede decidir ciertos eventos. Tomando a Jade Empire como ejemplo, la historia tiene 3 finales, que son determinados por la alineación del jugador (bueno o malo) y por una decisión opcional al encontrar al jefe del último nivel. El jugador avanza por capítulos como en el RPG Clásico. En Jade Empire, cada ciudad o pueblo equivale a un capítulo. La exploración del entorno está limitada a ciertas áreas y sólo se accede a nuevos lugares al continuar con la historia principal. Los personajes suelen ser prediseñados, pudiendo elegir al principio su género, nombre, atributos, forma de combate, armas y accesorios menores (anillos, medallones). El desarrollo de personajes suele llevar más peso, lo que provoca que los miembros de la *party* tengan más personalidad y mejores motivos para seguir al jugador. Esto se debe a que el número de seguidores es limitado en este tipo de juegos. Las conversaciones que el jugador puede tener con cada miembro

de la *party* permiten ver el grado de complejidad de cada personaje, además de que reaccionan según su alineación predeterminada a lo que hace el jugador. Ejemplos de RPG de Acción son:

-Jade Empire (Desarrollador: BioWare. Plataformas: Xbox, Windows, Mac. Año: 2005)

-Sacred (Desarrollador: Ascaron. Plataformas: Windows, Linux. Año: 2004)

-Dungeon Siege (Desarrollador: Gas Powered Games. Plataformas: Mac, Windows. Año: 2002)

-Borderlands (Desarrollador: Gearbox Software. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Mac, Windows. Año: 2009)

El RPG Japonés (JRPG) es el siguiente subgénero a revisar. Se llama así debido al gran éxito que ha tenido en Japón. La historia es aún más lineal que la del ARPG, aunque es más emotiva y el desarrollo de personajes es más profundo. Los personajes siguen arquetipos clásicos y tienen muy bien definidas sus personalidades. Como ejemplo se revisará Final Fantasy VII, uno de los más famosos de esta saga. El protagonista es Cloud Stryfe, un joven serio que usa una espada de mandoble para pelear. Durante el juego conoce a varios personajes que formarán la *party* del juego. Tifa, amiga de la infancia de Cloud, es la chica de acción, Barrett es el líder rudo del movimiento rebelde, Yuffie es la chica ninja, Aerith es la chica amable y dulce que se especializa en curaciones, Vincent es el guerrero silencioso, etc. El uso de cinemáticas ayuda a explicar mejor los eventos del juego, dando énfasis a las relaciones o sentimientos de los personajes. Los juegos Final Fantasy de ahora tienen cinemáticas muy elaboradas gráficamente y tratan de contener una carga emocional alta que el desarrollador desea mostrar al público. Ejemplos de JRPG son:

-Final Fantasy VII (Desarrollador: Square. Plataformas: PlayStation, Windows. Año: 1997)

-Tales of Vesperia (Desarrollador: Namco Tales Studio. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3. Año: 2008)

-Dragon Quest o Dragon Warrior en América (Desarrollador: Chunsoft. Plataformas: Nintendo Entertainment System, MSX, NEC-PC9801, Sharp X68000, Super Nintendo, Game Boy Color, Satellaview, Wii. Año: 1986)

-Chrono Trigger (Desarrollador: Square. Plataformas: Super Nintendo, PlayStation, Nintendo DS, iOS, Android. Año: 1995)

Por último se verá el RPG de Estrategia. Por lo general, en este tipo de juego se controla un ejército, comandado por un personaje principal, que controla el jugador. Ese personaje ya está predefinido como el del ARPG y sólo se desarrollan las habilidades que puede usar. Puede ser capaz de enfrentar a varios enemigos al mismo tiempo mientras recorre el campo de batalla, pero no es posible salir victorioso sin contar con un ejército y una buena estrategia para respaldarlo. Es como tener una combinación, creada de acción con el personaje del jugador y estrategia con el ejército. La historia se desarrolla de manera lineal en general pero se pueden comprar *upgrades* o mejoras, ya sea para el personaje del jugador o para el ejército. Ejemplos de RPG de Estrategia son:

-Kingdom Under Fire The Crusaders (Desarrollador: Phantagram. Plataformas: Xbox. Año: 2004)

-Heroes of Might and Magic (Desarrollador: New World Computing. Plataformas: MS-DOS, Mac, Windows. Año: 1995)

-Fantasy Wars (Desarrollador: Ino-Co. Plataformas: Windows. Año: 2007)

-Spellforce (Desarrollador: Phenomic Game Development. Plataformas: Windows. Año: 2003)

Los seis subgéneros tienen algunos puntos en común pero sus diferencias se notan al poner más atención en los detalles. La experiencia del videojugador es la

que permite distinguir esto. Esta clasificación la apoya VikingII, un videojugador experimentado en RPG y menciona lo siguiente:

> Hay tres arquitecturas básicas, en un extremo la Sandbox brinda absoluta libertad, en el otro la Lineal sigue una historia segura, y en medio la FWF busca conjugar una historia estable con una libertad aceptable. Estas estructuras son la base del RPG pero suelen mezclarse y en algunos casos surgen estilos que se repiten formando subgéneros muy definidos como los MMORPG, JRPG o SRPG. (VikingII RPG. Arquitecturas y variantes fundamentales 2012 4)

El autor ha probado el género RPG de manera extensa y concuerda con lo anterior. La diferencia entre subgéneros viene de la libertad que se le otorga al videojugador para personalizar su experiencia de juego. Desde darle acceso a todo el mapa, permitirle que influya de gran manera en la historia, hasta permitirle cambiar el aspecto y las habilidades de su personaje o los seguidores que puede obtener. Todo depende de la medida en la que el desarrollador permita realizar cambios durante el juego.

Subgéneros de RPG	Características principales	Ejemplos
RPG Masivo	-Multijugador en línea -Las decisiones al crear un personaje influyen en su historia personal -Sin línea argumental principal -Customización de personaje amplia	-World of Warcraft -Star Wars the Old Republic -Ragnarok Online -Lineage
RPG Clásico	-Influencia en la historia -Creación de una *party* -Puntos de partida que definen capítulos	-Star Wars Kotor -Dragon Age Origins -Neverwinter Nights -Baldur´s Gate

RPG Sandbox	-Mundo enorme que se puede explorar -Influencia en la historia -Gran cantidad de misiones -Customización de personaje amplia	-Skyrim -Oblivion -Fallout -Morrowind
RPG de Acción	-Historia con número limitado de decisiones -Personajes complejos -Puntos de partida que definen capítulos -Customización de personaje media -Exploración limitada	-Jade Empire -Fable -Dungeon Siege
RPG Japonés	-Historia lineal -Desarrollo de personajes amplio -Customización de personajes limitada -Recorrido emocional en cinemáticas	-Final Fantasy -Tales of Symphonia -Chrono Trigger
RPG de Estrategia	-Control de un ejército -Historia lineal -Personajes prediseñados	-Kingdom Under Fire -Heroes of Might and Magic -Spellforce

Tabla 1 Clasificación de subgéneros de los videojuegos de rol

La tabla muestra, a manera de resumen, las características principales de los seis subgéneros y ejemplos de cada uno. Esta clasificación es la más aceptada entre jugadores y desarrolladores.

Esto otorga la base para entender cómo los desarrolladores dan forma a sus juegos, siguiendo o cambiando, las fórmulas vistas hasta ahora como veremos en el siguiente punto.

1.3 Desarrolladores de videojuegos RPG

En este subtema, se eligió a un desarrollador por cada subgénero de RPG visto, de esta manera se puede dar más detalles sobre su historial en el desarrollo de RPG, sus contribuciones al género y la característica que lo separa de otros desarrolladores.

El primer ejemplo es una compañía que se especializa en producir RPG Japonés: Namco Bandai. Este desarrollador es el resultado de la fusión entre dos compañías; Namco, mejor conocido por su serie Soul Calibur, y Bandai, empresa que sobresale en el desarrollo de animaciones como Saint Seiya. La decisión de combinarse ocurrió en 2005, y desde entonces su departamento desarrollador de videojuegos ha creado algunos estudios dedicados a ciertos géneros de videojuegos. Por ejemplo, Project Soul se encarga de la serie de peleas Soul Calibur, mientras que Namco Tales Studio es el que desarrolla la serie de RPG Japonés, “Tales of”. Al contrario de Soul Calibur, que mantiene un orden cronológico y relación entre todas sus entregas, la serie “Tales of” consta de varios universos que se mantienen separados totalmente, con excepción de algunos casos donde se crea una secuela, como en Tales of Symphonia. La serie “Tales of” ha existido desde 1995 con el lanzamiento de Tales of Phantasia. Una de las características de la serie es su sistema de batalla, donde el jugador controla un personaje en tiempo real, mientras los demás son controlados por la Inteligencia Artificial (IA). Durante la batalla, el jugador puede realizar combos o pausar la acción para utilizar objetos de su inventario. En los primeros juegos, la acción se desarrollaba en 2D, hasta que salió Tales of Vesperia, donde las batallas eran en 3D. Otras características del juego son las siguientes:

> También hay otras peculiaridades. Por ejemplo, fuera de batalla los jugadores pueden hacer que sus personajes usen recetas para cocinar, utilizando ingredientes, para recuperar puntos de vida y puntos técnicos. También pueden ver pequeñas obras de vez en cuando, donde los personajes hablan entre ellos sobre cosas que pueden o no estar relacionadas con la tarea actual. Todos los personajes pueden ganar títulos conforme progresa la historia o completando ciertas misiones, que puede ser usado como diversión o para aumentar las estadísticas de un personaje. (Lada Important Importables: Namco Bandai´s Tales of… 2011 4)

Las obras son quizás lo más característico de la serie debido a que sin utilizar animaciones complicadas, sólo el retrato del personaje con diferentes expresiones, pueden desarrollar no sólo a cada personaje sino su relación como grupo. Es una alternativa al uso de cinemáticas y funciona muy bien para desarrollar a los personajes.

Fundado en 1994 por estudiantes de Corea del Sur, Phantagram es el siguiente desarrollador y representa al subgénero del RPG de Estrategia. En el año 2000, la compañía desarrolló el que sería su primer éxito a nivel mundial, Kingdom Under Fire: War of Heroes. Quizás la característica que representa más a este desarrollador, es el aspecto multijugador, dando a los jugadores la oportunidad de enfrentarse a otros, utilizando combate táctico. La idea de saber escoger tu ejército (con opciones como caballería, lanceros, arqueros e infantería) le da un nivel más interesante al juego. No depende de que tu personaje principal esté bien equipado sino de la manera en que combinas sus habilidades con tu ejército.

Para el RPG de Acción, se tomó la trayectoria de Lionhead Studios, famoso por desarrollar las series Fable y Black & White. Este estudio británico fue adquirido por Microsoft en 2006 y es responsable de la serie Fable para Xbox. Este primer juego resultó ser un buen RPG de Acción a pesar de que no cumplió con todas las promesas del desarrollador. Las características que distinguen al juego son el envejecimiento del personaje principal (aunque curiosamente ningún NPC envejecía), su humor y la customización de personaje, más avanzada que en

otros juegos de este subgénero. La idea de que el personaje pasara de joven a adulto y luego a viejo fue interesante, pero no a todos les gustó debido a lo rápido que podía ocurrir, además de lo extraño que se veía cuando ningún NPC se volvía viejo. Debido a esto, esa parte del juego se retiró de las secuelas, pero para Fable II se añadió al estilo de juego un perro, quien ayudaba en batalla al morder a los enemigos caídos, y fuera de ella, rastreaba tesoros. Otro aspecto de la secuela, era la mayor cantidad de contenido, la opción de contenido descargable (*downloadable content* o DLC), para alargar la aventura y añadir nuevos retos, y una opción limitada de multijugador.

El siguiente desarrollador se especializa en el subgénero de RPG Masivo, y se trata de Blizzard. Esta compañía comenzó su éxito en creación de juegos en 1994 como menciona el perfil de su página oficial. Su trayectoria de juegos no sólo incluye World of Warcraft sino también Diablo y Starcraft. La serie que se ha elegido como ejemplo, World of Warcraft (WoW), ha sido un gran éxito. Una razón es preocuparse por dar entretenimiento a su público. Es difícil mantener un RPG Masivo pero Blizzard ha sido uno de los más exitosos en este aspecto gracias a la dedicación a su juego. Algunas de las formas peculiares que ha adoptado para destacarse de otros es a través de su publicidad como en el ejemplo siguiente:

> Blizzard ha fichado a varios actores populares a lo largo de la trayectoria de "World of Warcraft" para protagonizar simpáticos anuncios. Después de contar con William Shatner, el capitán Kirk de "Star Trek", o Jean-Claude Van Damme, la compañía ha fichado al mítico Chuck Norris. (Melian Chuck Norris protagoniza el nuevo comercial de World of Warcraft 2011 1)

En este ejemplo, Blizzard desarrolló un personaje que se parecía a Chuck Norris para protagonizar su anuncio. Incluso se han hecho parodias del juego en programas de televisión como South Park, donde los cuatro protagonistas crean personajes y viven en un mundo alterno, donde buscan derrotar a un jugador aparentemente invencible. Gracias a esa aceptación del público, el juego ha tenido varias expansiones que permiten a los jugadores, el acceso a nuevas zonas, equipamiento y oportunidades.

El siguiente desarrollador es BioWare, especialista en RPG de tipo Clásico y pionero en el subgénero de Acción. Sus inicios nos muestran que ni siquiera se enfocaba a RPG cuando comenzó. Todo comenzó en 1995 cuando sus fundadores, Ray Muzyka y Greg Zeschuck, se conocieron en la Facultad de Medicina de la Universidad de Alberta, en Canadá. Augustine Yip, otro médico de esta universidad, se les unió y empezaron desarrollando *software* para su facultad.

> Este trabajo podría considerarse satisfactorio en el sentido de que ayudaría a la gente a estar sana, pero no satisfacía las necesidades creativas del trío. (Zorita BioWare: una retrospectiva a la trayectoria de los Reyes de los RPG occidentales 2011 2)

Su primer juego fue Shattered Steel, que fue un juego aceptable. Aunque Yip se retiró del grupo, BioWare creció y pasó a nuevos proyectos hasta especializarse en el mundo de los RPG. Para este ejemplo se verán aspectos del juego Dragon Age Origins (DAO). Esta franquicia se convirtió en un tributo a anteriores juegos de la compañía que pertenecían a este subgénero del RPG, como Neverwinter Nights y Star Wars Kotor.

El sistema de customización de personaje en DAO era bastante robusto ya que además de controlar el aspecto físico y habilidades, también se podía elegir una de seis historias de origen, dos por cada raza (humano, elfo y enano). Esta elección le daba un giro verdadero a las conversaciones con otros personajes y permitía mucha oportunidad de experimentar el juego con diferentes resultados. La manera de contar cada historia de origen, dependiendo de la raza y el sexo del personaje, permitieron a BioWare explorar muchas formas para que el jugador tuviera unas elecciones amplias al desarrollar el concepto de su personaje. Por ejemplo, los humanos son la raza dominante, los enanos viven aislados bajo tierra y los elfos son una raza esclavizada o nómada, dependiendo de su ubicación. Hay limitaciones a la hora de elegir clase ya que los enanos no pueden ser magos pero lo compensan ya que resisten más ataques mágicos. Quizás la única clase con una desventaja es la de los magos debido a que los ataques elementales de sus bastones pueden ser no efectivos contra un oponente. Esto se compensa con el

nivel de estrategia que contiene el juego. En cualquier batalla puede oprimirse una palanca para detener la acción y manipular cada aspecto de los cuatro personajes que puede tener la *party* en ese momento. Lo destacable del juego es que posee la esencia del RPG Clásico y lo combina con las nuevas tecnologías para crear una aventura personalizable.

Bethesda Softworks es el desarrollador que ayudó a ejemplificar lo que el RPG Sandbox ha podido lograr hasta ahora. Esta compañía lleva más de 20 años en el negocio del entretenimiento digital. Fue fundada en 1986 por Christopher Weaver.

> Programación y físicas. No había dos cosas que mejor entendiera Christopher Weaver, fundador de **Bethesda Softworks**, y para demostrarlo sólo hay que atender a que él fue el responsable del primer motor de físicas de un **videojuego deportivo** en la historia. (Bella La Primera Vez 2011 3)

Este primer videojuego se llamó Gridiron! y fue muy aceptado por el público de aquella época. Desde entonces Bethesda ha desarrollado muchos juegos pero su saga más conocida es la de The Elder Scrolls, que llega a su quinta parte con Skyrim. La popularidad de esta saga llegó con su tercer juego, Morrowind, que salió en 2001 para la consola Xbox. Todavía este juego contaba con un sistema donde se usaban dados virtuales para decidir si una acción ocurría o no en el juego. Dentro del juego esa estadística era el atributo *luck* o suerte. Había otros atributos como inteligencia o fuerza pero nada tenía más peso que este atributo. Las 27 habilidades del personaje dependían de la suerte para ser efectivas o no. Esas habilidades se dividían en tres grupos: mayores, menores y misceláneas. Para subir de nivel se debían ganar 10 aumentos de habilidad ya sea de la sección mayor, menor o una combinación de ambas.

El siguiente juego, Oblivion, eliminó el uso de los dados virtuales y cada acción dependía ahora del jugador. El número de habilidades bajó a 21 pero el sistema para subir de nivel cambió ya que ahora sólo había sección mayor y miscelánea. Con 10 aumentos de habilidad de la mayor, se podía subir el nivel. Todo este sistema era algo complejo y si no se tenía cuidado, el personaje podía terminar muy débil a comparación de los enemigos del juego. Skyrim buscó otra manera de

presentar las cosas. El sistema de habilidades se redujo a 18 y los atributos desaparecieron. Ahora para aumentar el nivel sólo debían utilizarse las habilidades deseadas. Por cada 10 aumentos, se subía de nivel, se obtenía la posibilidad de aumentar vida, *magicka* (magia) o *stamina* (durabilidad), y se obtenía un *perk* o beneficio, que se podía usar para mejorar alguna habilidad. Lo mejor es la manera en que Bethesda prepara el concepto para sus juegos.

> Y esta vez sabíamos que, al igual que antes, tendríamos que empezar de cero. Debíamos reinventar grandes partes del juego y su tecnología. Comenzamos por el renderizado de los gráficos y en cómo plasmar la combinación de la escala de las montañas cubiertas de nieve, los sistemas dinámicos de climatología y los enormes dragones junto a los detalles de la vida cotidiana de la gente: los tenedores que usarían, los peces que capturarían o la carne que cocinarían. Después rediseñamos todos los sistemas principales de gráficos y juego, incluidos los de iluminación, sombras, nivel de detalle, animación, interfaz, diálogos, sistema de misiones, cuerpo a cuerpo o magia, entre otros. (Howard Elder Scrolls: bienvenido otra vez 2011 3)

La experiencia ha dado a Bethesda la oportunidad de desarrollar juegos más completos y mejor adaptados a las necesidades del jugador. La forma en que apoya sus juegos con *updates* o actualizaciones para mejorar la experiencia de juego, demuestra su compromiso a darle un buen juego a su público. La promesa de expansiones por contenido descargable o *downloadable content* (DLC) ha sido positiva.

1.4 La búsqueda parte 1

La hipótesis a comprobar es la siguiente: los elementos de customización de personaje, los cursos de acción y la narrativa son las características que definen a un RPG exitoso. La técnica no es probabilística ya que sólo se pretende buscar ciertas características del RPG. El rango ideal de customización, las formas para dar variedad a las *quests* y cómo desarrollar la narrativa del juego, son las

características que se buscan. El método final para comprobar la hipótesis fue utilizar las reseñas de usuario de seis juegos que representen a los subgéneros del RPG. El autor creyó que los resultados de estos videojuegos serían suficientes para el trabajo. También hay que mencionar que estas reseñas sólo fueron compiladas para el propósito de la tesis, es decir, no hubo control sobre lo que escribió cada jugador que las realizó. Esto fue debido a que el primer método, un cuestionario controlado, no produjo resultados suficientes para comprobar la hipótesis.

Antes de comenzar con los resultados presentamos los juegos seleccionados y la razón de su elección. Para el RPG Clásico se eligió a Dragon Age Origins, desarrollado por BioWare. De acuerdo con la página FindTheBest, el juego ha vendido muchas copias a nivel mundial. En 2009 ganó los premios de Juego RPG del Año y Juego PC del Año durante los Video Game Awards the Spike TV (BioWare Community Team Dragon Age: Origins Wins Both RPG Game of the Year and PC Game of the Year at Spike TV´S Video Game Awards 2009 1). Durante este evento, varias compañías realizan los anuncios de sus próximos juegos debido a su popularidad con el público. “Dragon Age: Origins el videojuego ha tenido un número total de ventas de aproximadamente 2,905,000 copias” (FindTheBest How many copies of Dragon Age: Origins the video game were sold? s/f 1). Considerando la experiencia de BioWare con este tipo de RPG, no debe sorprender mucho su éxito de venta. Este dato nos explica, de manera resumida, que aún hoy se puede apreciar un juego de este tipo.

Para representante del RPG Japonés se eligió a Final Fantasy VII debido a su importancia en el subgénero. Este juego fue la primera experiencia de muchos jugadores en esta rama del RPG. “Final Fantasy VII el videojuego ha tenido un número total de ventas de aproximadamente 9,760,000 copias” (FindTheBest How many copies of Final Fantasy VII the video game were sold? s/f 1). Este juego fue muy innovador en su época por la inclusión de modelos poligonales para representar a los personajes, y las escenas cinemáticas que contenía. Salió originalmente para PlayStation pero luego llegó también para PC. Tan grande fue

su influencia, que Square-Enix ha sacado animaciones (Final Fantasy VII Advent Children) y juegos (Dirge of Cerberus) para expandir la historia.

El juego elegido para el subgénero Masivo es WoW debido a su buena recepción por el público. “World of Warcraft el videojuego ha tenido un número total de ventas de aproximadamente 10,750,000 copias” (FindTheBest How many copies of World of Warcraft the video game were sold? s/f 1). De todos los de su tipo, WoW ha cautivado por mucho tiempo a los jugadores. Ya sea por su forma de promoción (como el caso de Chuck Norris ya mencionado) o sus expansiones, existen muchas personas que siguen invirtiendo horas y horas en este juego.

Representando a los RPG Sandbox tenemos a The Elder Scrolls V Skyrim. DailyTech nos da una buena idea del por qué lo elegimos.

> De acuerdo con *VGChartz*, más de 3.4 millones de copias de Skyrim fueron vendidas en comercio al por menor durante los primeros dos días de disponibilidad, y eso ni siquiera incluye ventas digitales. (Tiffany Kaiser “The Elder Scrolls V: Skyrim” Tops 3.4 Million Retail Sales in First 2 Days 2011 3)

Muchos jugadores habían esperado el nuevo Elder Scrolls desde que fue anunciado durante 2008 y eso se nota con esas ventas. Este nivel de ventas en tienda ha sido increíble pero se complementa con la siguiente información. “De acuerdo con ZeniMax, la compañía fundadora de Bethesda, 10 aplastantes millones de unidades de Skyrim han sido enviadas para las versiones de PC, PlayStation 3 y Xbox 360” (Wesley Yin-Poole Valve: Skyrim fastest-selling game in Steam history 2011 4). Las ventas del juego han sido muy buenas. Bethesda ha actualizado el juego de manera constante para arreglar errores (*bugs*) o agregar características (como combate sobre caballo). La primera expansión, Dawnguard, ha sido lanzada para Xbox 360 y PC, agregando varias horas de juego al original y con algunos cambios al *gameplay* o mecánica de juego.

Kingdom Under Fire: The Crusaders es el juego elegido en el subgénero del RPG de Estrategia. La razón es la calificación que el sitio web, Metacritic, le da al juego.

Las reseñas de críticos le dan 81, mientras que los usuarios, un 8.2. Esto se apoya también en un memorándum donde se menciona al desarrollador del juego, Phantagram. “Su desempeño como negocio empezó a mejorar de manera rápida desde la salida de ***Kingdom Under Fire: The Crusaders*** en 2004…” (Phantagram Teaser Memorandum 2005 2). La compañía empezó a incrementar su capital con este título, por lo que resulta importante para el subgénero.

El último juego seleccionado es Fable The Lost Chapters. En Gamespot se puede encontrar el número de ventas de Fable, el juego original.

> Después de su primera semana rompiendo récords donde el juego vendió más de 375,000 unidades en Norte América, Fable ha continuado demostrando gran éxito con el mejor lanzamiento por mes de cualquier juego de Xbox en E.U.A. De acuerdo al grupo NPD, Fable vendió más de 600,000 unidades en su primer mes de comercio al por menor en E.U.A. – aplastando los récords de primer mes de venta de otros juegos de Xbox.” (Gamespot Fable Continues to Break Records as Best-Selling Game Across All Platforms 2004 1)

El primer Fable tuvo grandes ventas. Fable The Lost Chapters tiene mayor contenido y algunas mejoras que lo hacen superior. Algunas misiones inconclusas del original se retoman, nuevas formas de customización se agregan y la historia principal se alarga. Un buen incentivo para aumentar las ventas de un buen juego.

Ya seleccionados los juegos, se utilizó el sitio especializado en videojuegos, GameFAQS, para revisar las reseñas de usuarios. Aunque las reseñas de críticos son buena referencia, es mejor usar las creadas por los jugadores, debido a que ellos consumen los videojuegos. De esta manera se puede ver qué le importa al público en general.

Se presentan siete características en cada revisión: *gameplay*, historia, customización, cursos de acción, personajes, sonido y gráficas. Primero se hará un desglose de los porcentajes por subgénero y al final se presentará un resultado total de las 237 reseñas. Ya con eso se verá si la hipótesis es correcta o no.

Así quedan las gráficas finales:



Tabla 2 Resultados para el RPG de Acción

El porcentaje que muestra la imagen se refiere al total de las reseñas de esta categoría. Las tres características principales para los jugadores de ARPG son: *gameplay*, gráficas y sonido. Antes de poder dar un veredicto sobre la hipótesis, es necesario revisar los resultados de todas las otras categorías y del total.



Tabla 3 Resultados para el RPG Clásico

En el RPG Clásico, se muestra un empate en los primeros dos porcentajes. La manera para decidir cuál tenía prioridad, fue leer detenidamente cada reseña y ver qué mencionaba con mayor importancia el autor. Así se determinó qué características prefieren estos jugadores: historia, *gameplay* y gráficas.



Tabla 4 Resultados para el RPG de Estrategia

A pesar de contar con menos reseñas que los demás subgéneros, el RPG de Estrategia revela la preferencia de su público. Los 13 autores coinciden en que el *gameplay* es lo principal de este tipo de videojuego, seguido de las gráficas y el sonido.



Tabla 5 Resultados para el RPG Japonés

De manera similar que en la imagen anterior, el público que juega este tipo de RPG tiene una característica común: las gráficas. El empate del *gameplay* y la historia también se rompió verificando a detalle los comentarios de cada autor.



Tabla 6 Resultados para el RPG Masivo

El RPG Masivo se parece al ARPG en cuanto a las prioridades de su público. El *gameplay*, las gráficas y el sonido son muy importantes, dejando muy atrás las demás características.



Tabla 7 Resultados para el RPG Sandbox

Los jugadores del RPG Sandbox coinciden con la preferencia anterior, dándole más valor al *gameplay*, las gráficas y al sonido. Los cursos de acción son lo que sigue y después, la historia.



Tabla 8 Resultados totales de los seis RPG vistos

Expliquemos de manera breve lo que contenía cada categoría que se puso. El *gameplay* significa el conjunto de reglas sobre lo que se puede hacer o no en el juego y el cómo se logra. Si aprieto tal botón, sucede determinada acción. Ya sea una acción inmediata o un juego de probabilidad para lograr una acción, esta parte rige lo que se puede hacer.

La historia es lo que se quiere contar sobre ese mundo y sus personajes. Las acciones de los jugadores moldean, en mayor o menor medida, esta categoría. Es la experiencia de vivir ese mundo que nos trae el desarrollador.

La customización se refiere a los cambios que podemos aplicar a nuestro avatar o personaje. Las opciones cambian de un subgénero a otro pero tenemos libertad al elegir lo que más nos acomode. Podemos elegir género, y a veces raza, del personaje, habilidades, vestimenta, poderes, apariencia, armas y hasta la historia personal en ciertas ocasiones.

Los cursos de acción son las diversas formas en que podemos completar un objetivo. Una misión nos puede pedir deshacernos de un potencial enemigo. Puede que uno prefiera entrar y matar directamente a este NPC. Quizás el sigilo resulte más cómodo para algunas personas. Incluso puede haber una opción para persuadir a ese personaje de abandonar el lugar. Todas esas opciones le dan variedad a las misiones y al videojugador.

Los personajes que habitan ese mundo también son importantes. Ellos le dan esa vida a todo lo que nos rodea en el juego. Algunos serán aliados, otros enemigos.

Hay quienes te dan misiones, información o artefactos que te pueden servir. Algunos le dan ese toque de realismo al día a día. Tener buenos personajes complementa a la historia. Quizás te llame la atención su buen diseño, la personalidad que le han dado o lo útil que es en tu aventura.

El sonido se refiere a la actuación de voz de las personas que han trabajado en el videojuego. Si la voz de un personaje no concuerda con su aspecto o la emoción que quiere transmitir, se vuelve una falla para el juego. Un buen doblaje será elogiado mientras uno malo puede dañar a la percepción del videojuego.

Las gráficas encapsula el diseño de escenarios, criaturas y personajes en general. Todo ese mundo captura la atención del jugador. El estilo gráfico debe ser efectivo para lo que se desea representar. Es una de las primeras conexiones que el usuario crea con los personajes, así que resulta importante. No importa si son 2D o 3D mientras que funcionen para lo que el desarrollador desea expresar con su trabajo.

Habiendo aclarado lo anterior y revisado ya cada tabla, el resultado permite ver que lo que tiene mayor importancia en el género del RPG, según las 237 reseñas estudiadas, son: *gameplay*, gráficas y sonido. Ahora sólo recordamos la hipótesis: la customización, los cursos de acción y la narrativa son las características que definen a un RPG exitoso. Guiándonos por estos resultados, la hipótesis es incorrecta. Un juego debe tener un *gameplay* claro y funcional, gráficas avanzadas y un buen sonido para triunfar con los jugadores. Sin embargo, hay que tomar en cuenta que esta prueba se realizó con un número pequeño de *gamers*, y no todos tienen como género preferido al *RolePlaying Game*. La variedad en gustos es lo que determina los resultados que vemos.

Además, de que la historia tiene mucha importancia en los RPG Clásico y Japonés, al observar los resultados individuales. Una característica que resalta en todos los resultados es que el *gameplay* es lo más importante en cuatro de los subgéneros y está entre las tres primeras características preferidas en los otros dos. Como conclusión se puede decir que un videojuego debe tener un *gameplay*

eficiente para tener éxito con los jugadores. La hipótesis más adecuada hubiera sido que para que un videojuego de rol sea exitoso, debe contar con un *gameplay* bien estructurado, acompañado de gráficas avanzadas y un excelente trabajo de voz por parte de los actores que participen, además de las personas que realizan la edición de sonido.

Este grupo no enfocado al RPG tuvo ciertos resultados pero nos trae una interrogante. ¿Qué hubiera pasado si todos los participantes gustaran más del *RolePlaying Game* que de cualquier otro género? Quizás una historia distinta hubiera surgido de haber tomado una comunidad dedicada a este género del videojuego. Por ahora falta comprobar o desmentir la segunda hipótesis con el siguiente capítulo.

Capítulo 2 “¿Por qué el jugador pierde el interés en un videojuego?”

El segundo capítulo se enfocó en explicar los tipos de jugadores y sus motivaciones para continuar o dejar su pasatiempo. La siguiente parte estuvo relacionada con los elementos que componen a los videojuegos, dándole especial importancia a la narrativa que éstos manejan. Conocer al jugador resulta importante debido a que los videojuegos dependen de los desarrolladores y los consumidores. Cada persona es distinta y sus gustos lo reflejan. Así mismo ocurre con los videojuegos, existen varios géneros, que determinan si le atrae o no al público. Para observar lo amplio de los videojuegos se muestra la siguiente tabla con sus géneros, que se puede encontrar en el sitio ElOtroLado, una comunidad de videojugadores.

Acción	Aventuras	Cartas	Conducción
Construcción	Cooperación	Cyberpunk	Deportivos
Disparos	Educativos	Estrategia	Lucha
Musical	No interactivos	Pinball	Plataformas
Puzzle	Recopilatorio	RPG	Simuladores
Survival Horror	Tablero		

Tabla 9 Géneros de videojuegos según ElOtroLado

La narrativa también llega a tener mucho peso en las formas de entretenimiento. Para responder la pregunta ¿por qué el jugador pierde interés en un videojuego?, se debió estudiar ambos aspectos (jugador y elementos). La hipótesis planteada fue que el jugador pierde interés al pensar que ha terminado el juego y ya no tiene una sensación de sorpresa en su aventura. La primera sección se dedicó a buscar los tipos de jugadores que existen, además de mencionar factores que motivan o anulan la idea de jugar. El subtema de elementos se dividió en el aspecto gráfico, narrativo y los cursos de acción que se pueden encontrar. Cada una de esas secciones trae un poco de historia, sus avances en la actualidad y la importancia que les dan los jugadores.

2.1 Tipos de jugadores

Lo primero que se necesitó para aclarar este subtema, fue una clasificación sencilla sobre los videojugadores o *gamers*, como se les llama en inglés. Existen varias formas de agrupar a los *gamers*; por su estilo de juego, la plataforma que usan para jugar, etc. Sin embargo la más común dice que hay tres tipos: *gamer*, *casual gamer* y *progamer*. Primero hay que ver la definición de *gamer* en la página AdictoVideojuegos, ya que es la más común entre los jugadores:

> Estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias. (AdictoVideojuegos Tipos de Videojugadores s/f 2)

El *gamer* es el más común de las tres clases de jugadores. Como menciona la cita, este jugador no tiene limitación en plataforma o género de lo que juega. No importa si los juegos son de la generación actual de consolas, o si son de generaciones anteriores. Algo que falta añadir, y sirve como complemento, es que para ser *gamer* no hay sexo o edad. Mujeres y personas mayores de 65 años también juegan diversos títulos. Levis comenta sobre las jugadoras en su libro.

> Las diferencias en la actitud hacia los videojuegos de niños y niñas tienden a disminuir. Aunque las niñas juegan menos que los varones, para una amplia mayoría de ellas se trata de una actividad divertida que les gusta hacer. (Levis 179)

Aunque uno no se dé cuenta, puede que la persona con quien se juega en una partida multijugador, sea una mujer. Muchas prefieren sólo jugar y divertirse, más que entablar conversación, debido a la, muchas veces mala, atención que se les puede dar. Actualmente ese anonimato está disminuyendo con grupos dedicados a videojugadoras como Gamer Nenas. Esta comunidad se dedica a distribuir información sobre videojuegos, además de formar grupos donde las jugadoras

pueden participar en sus juegos favoritos de manera sana y agradable. El rango de edad es variado también, demostrando que no hay límites. Las personas adultas que juegan, a veces no admiten públicamente su pasatiempo debido a razones que muestra Levis:

> Los adultos muestran un cierto recelo o pudor en reconocer públicamente que <<pierden el tiempo>> jugando a los <<marcianitos>>. Existe el temor de que esta actividad sea considerada socialmente reprobable, o cuanto menos, dudosa. (Levis 180)

Los jugadores buscan día a día cambiar esas percepciones sobre pérdidas de tiempo y adicciones que observa la sociedad. La solución es cumplir con las responsabilidades diarias y buscar algún tiempo libre para poder jugar. Los datos que obtuvo la Asociación de Videojugadores nos enseña un poco sobre esto.

> Los **videojuegos** no son sólo cosa de niños. El grupo poblacional comprendido entre los **55 y los 64 años** copa casi el 80% del juego, según se desprende del estudio "*Hábitos e iniciación a los videojuegos de los mayores de 35 años*", promovido por la Asociación de Videojugadores y realizado por un equipo liderado por la **Universidad Complutense de Madrid**. Conforme avanza la edad, tanto hombres como mujeres pierden interés por los juegos de acción y estrategia. (Silvela Videojuegos para mayores 2009 1)

Esta parte nos dio un par de datos interesantes, primero que las personas mayores siguen jugando, y segundo, su interés en ciertos géneros disminuye. Dada la gran cantidad de videojuegos, debería haber alguno que atrajera el interés de las personas mayores. ¿Cuáles son los géneros que juegan esas personas? Antonio Silvela sugiere que la respuesta es *puzzles* o acertijos y juegos educativos.

> Las mujeres prefieren los videojuegos de **puzzle, infantiles, educativos y de deportes**, pues los consideran más adecuados para compartir con los hijos y, posteriormente, con los nietos. (Silvela Videojuegos para mayores 2009 3)

Ejercitar la mente es muy importante a cualquier edad por lo que esta conclusión tiene sentido. El seguir aprendiendo es parte de lo que uno hace toda la vida, y qué mejor manera que disfrutando el momento. Se vuelve más sencillo el aprendizaje, al utilizar algo que agrade.

La segunda clasificación de los jugadores, el *casual gamer*, la describen de la siguiente manera:

> El videojugador casual u ocasional, pertenece al grupo de jugadores no tradicionales, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, arcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión. (AdictoVideojuegos Tipos de Videojugadores s/f 3)

El *casual gamer* no entra de lleno en los juegos debido al poco tiempo que le dedica, a comparación de los otros dos tipos. Cualquier juego que sea rápido de comenzar a jugar es ideal. Cualquier plataforma es usada aunque los dispositivos móviles presentan la comodidad de jugar entre ratos cortos de ocio.

La última definición es la del *progamer*:

> Es un videojugador profesional, que lucra participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testeadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador. (AdictoVideojuegos Tipos de Videojugadores s/f 4)

Estos jugadores pueden considerarse los *hardcore gamers* de la comunidad. Dedican todo su tiempo y esfuerzo en conocer los juegos a fondo, volviéndose expertos. En muchos casos, son contratados por alguna compañía y su trabajo consiste en probar los juegos antes de que salgan a la venta. Para entender mejor qué es el *hardcore gamer* se observa la siguiente cita:

> La práctica es la que hace a un **jugador hardcore**. Un **jugador hardcore** es una persona que se sentó a aprender a cómo ser el mejor en el juego que esta jugando. Se estudió el juego, practicó, memorizó estrategias, siguió practicando, y así hasta que cada jugador cayó rendido a sus pies. Nadie nace sabiendo cómo jugar un juego, y nadie aprende de la noche a la mañana. Tampoco es que todos los que saben jugar bien es porque hackearon el juego, o algo así. Juegan bien porque se sentaron a aprender a jugar, punto. (Lagransiete ¿Qué es el "Hardcore Gaming"? 2012 12)

Para ser *hardcore*, es necesario invertir mucho tiempo a jugar. Para conocer realmente un juego, hay que dedicarle meses o incluso años, como los desarrolladores tardan en hacerlos. Otro punto importante salta a la vista en el artículo de esta página:

> …los jugadores hardcore son especialmente sádicos. Si saben jugar bien, van a usar las armas mas (sic) humillantes posibles para ganarte. Van a matarte con cuchillos aunque vos tengas una ametralladora, van a darte un par de segundos de ventaja en una carrera, van a darte la ilusión de que estas ganando antes de destruirte. Si, son ASÍ de sádicos. (Lagransiete 15)

Como se menciona, un jugador de este tipo no tiene compasión a la hora de jugar y utiliza todo lo que ha aprendido para destrozar a sus rivales. Si puede humillarlos, aún mejor. En cuanto a la cantidad de horas que se requieren para ser considerado un *hardcore gamer*, Lagransiete agrega lo siguiente: "Ser hardcore requiere una gran cantidad de tiempo libre dedicada exclusivamente a jugar determinado juego (aun más de la que es físicamente recomendable)". Por esto mismo, pocos jugadores llegan a ser considerados *hardcore*. Las personas que se dedican a probar videojuegos, los *testers*, caen en esta categoría debido a la cantidad de tiempo que invierten en esta actividad.

Ya visto este punto, ¿qué provoca que las personas dejen de jugar un RPG? Quizás depende de la visión del propio jugador como dijo Levis en una cita al principio de este capítulo, donde se considera que los videojuegos son una pérdida de tiempo. Existen jugadores que sólo se dedican a terminar de manera

rápida un juego para no volver a tocarlo jamás. De hecho, un *gamer* lo menciona en un artículo de IGN sobre RPG´s de tipo Sandbox:

> …la misión principal es lo que los desarrolladores de videojuegos quieren que hagas. Es la historia oficial del juego, es lo que se "supone" que estás haciendo. El hecho de que puedes ignorarla es sólo una ventaja del género del RPG de mundo abierto, una de sus ventajas más grandes en concreto. Aún así, tus aventuras viajando y deambulando y domando la naturaleza son meramente un juego dentro de un juego, el juego "real" es la misión principal. (PdW2kX My Thoughts On The Right Time To Stop Playing An Open-World RPG 2011 4)

Así como este jugador, hay muchos que al terminar la misión principal, dejan de jugar cierto videojuego de rol. Y no sólo se aplica a un RPG Sandbox sino a cualquier videojuego. Sin embargo, la mayoría de las deserciones no corresponden a terminar la historia principal del juego ya que muchas personas crean un nuevo personaje y un nuevo rol para el mismo, sino que son otros problemas los que se encuentran listados. Tomando en cuenta los comentarios de otro jugador y desarrollador independiente de videojuegos, destaca lo siguiente: "Error Fatal: corrompe mi archivo guardado o haz otra cosa que me haga sentir que retrocedo mucho, y casi siempre renunciaré". (Rampant Coyote Why Do You Quit Playing An RPG? 2011 11). Y como esa experiencia, el autor menciona otras, a las que agregamos lo aprendido anteriormente.

- Falta de tiempo: la vida diaria nos trae muchas responsabilidades y no siempre podemos sentarnos a jugar.
- Error fatal en el juego: a veces el disco de un videojuego puede venir dañado y no se puede leer bien.
- Quedarse atorado o perdido en algún punto: un desafío puede ser muy grande para el nivel del jugador o un *puzzle* es demasiado complicado.
- Algo nuevo y mejor aparece: ¿por qué jugar el primer juego de la saga si el siguiente es superior?

- Errores de diseño: la interfaz del juego no es muy eficaz y sólo complica la distribución de información.
- Terminar la historia principal: el jugador sólo quería terminar la *main quest*. Todo lo demás es innecesario.
- Perder interés por el juego: el desarrollador tomó decisiones que le parecen inadecuadas al jugador, como DLC en el primer día de lanzamiento del videojuego o promesas que no se cumplieron.
- Avanzar sin guardar y perder todo el progreso: en algunas consolas anteriores (como Nintendo 64) no había una memoria integrada y se debía conseguir aparte. Otro ejemplo es que el jugador sólo se confía de que ningún oponente lo puede vencer a determinado nivel (y se equivoca).

Una manera de visualizarlo más fácil es la siguiente.



Tabla 10 Razones para dejar un videojuego

Rampant Coyote nos ofrece varias de estas razones en su página Rampantgames.com. También se ha tomado en cuenta la experiencia del autor durante sus años como videojugador. La tabla nos presenta un porcentaje

aproximado, ya que la lista original no presenta números concretos, y demuestra que la causa más común resulta de avanzar en el juego, perder ese progreso y dejar el juego. Ahora debemos explicar mejor esta situación ya que se puede dar por causas internas y externas del juego. La primera ocurre dentro del videojuego y tiene que ver con los encuentros aleatorios con enemigos. Skyrim se llena de este tipo de enemigos, específicamente dragones y vampiros de alto nivel, durante algunas etapas. Al avanzar por la *main quest* el jugador provoca que los dragones ronden todo el mapa y sus ataques se vuelven impredecibles. Esto es preocupante si se toma en cuenta la capacidad de viajar rápidamente de un punto a otro del mapa, porque un dragón puede aparecer de forma casi inmediata en esa locación nueva. Los vampiros funcionan de manera similar. Si el jugador alcanza el nivel siete, las apariciones de vampiros se vuelven frecuentes dentro de pueblos y ciudades. Quizás el jugador pueda derrotar a sus oponentes o sea derrotado. Todo eso sin contar las bajas potenciales de NPC´s cercanos, que pueden ser vendedores u ofrecer misiones o servicios deseables. La segunda situación (la externa) ocurre cuando uno juega y repentinamente se va la luz o el disco deja de funcionar apropiadamente (la escena se atora). Esto puede provocar que la persona deje de jugar, al menos por un tiempo.

Otro caso es cuando el jugador no tiene suficiente tiempo, algo que muchos RPG exigen, y la aventura no se disfruta al máximo. Por esta razón es que el *casual gamer* no es muy fanático de este tipo de videojuegos. Para llegar a disfrutar y conocer todo el juego, se requiere mucha dedicación, lo cual no es fácil. El error o *bug* como se le conoce en los videojuegos, puede ser algo pequeño como una textura que no carga, una animación equivocada (NPC´S caminando hacia atrás) o un escenario que no funciona bien (paredes que desaparecen).

En el caso de quedarse atorado, puede que algún desafío sea muy duro de pasar o que no se encuentre la respuesta de un acertijo (lo cual es menos común con la aparición de guías en línea). Si el jugador encuentra el desafío muy frustrante, se arriesga a perder interés en el juego. Otra razón para esto viene de malas decisiones por parte del desarrollador, tanto en diseño como manejo de la historia

y personajes. Puede que el desarrollador no ha terminado el desarrollo del videojuego y ya tiene preparado contenido descargable para ofrecer por determinado precio. El juego original no es barato y ahora se debe pagar algo extra para obtener ese contenido (que puede ser una misión, un seguidor, armas o nuevos trajes). Esto no le agrada a los *gamers* en absoluto cuando ocurre el día de lanzamiento de un juego o cuando se anuncia mucho antes. La falsa publicidad, como prometer algo y no meterlo en el juego, resulta en los jugadores tachando de mentirosos a los desarrolladores, evitando sus productos desde ese momento.

La abundancia de otros juegos del mismo género u otros, también tiene peso en la decisión del *gamer*. Algunos aspectos se verán con más detalle y ejemplos en el siguiente capítulo cuando el enfoque caiga sobre los elementos que forman a un juego.

2.2 Elementos que componen a los videojuegos

Con este capítulo, nombramos algunas de las características principales o de mayor peso para la creación de un videojuego RPG. Ya vimos siete de ellas durante la conclusión del primer capítulo (*gameplay*, historia, personajes, customización, sonido, gráficos y cursos de acción). Sólo se retoman tres debido al objetivo del capítulo 3, la creación de páginas para un manual de juego en 2D sobre un RPG. También se toma en cuenta la capacidad que se puede llegar a alcanzar. Al ser una persona, es más realista concentrarse en estas características que puede desarrollar el autor, estando solo.

El primer apartado es sobre los gráficos, por lo que se verán ejemplos de franquicias que han evolucionado en este aspecto. También se hará mención de jugadores, periodistas del medio y desarrolladores, sobre sus ideas de lo que los gráficos aportan o no al juego. El siguiente punto lo tendrá la narrativa de los juegos. Veremos ejemplos de RPG donde la historia complementa al juego. El punto de vista de los jugadores y desarrolladores se volverá a tomar en cuenta

durante esta sección. Por último, el subcapítulo 2.2.3 nos explicará cómo los cursos de acción definen a los juegos.

2.2.1 Gráficos

El desarrollo gráfico de los juegos ha tenido muchos avances desde su aparición y cubrirlos en su totalidad sería confuso. Se eligió la franquicia Elder Scrolls debido a que el autor ha jugado la mayor parte de sus juegos (Morrowind, Oblivion, Skyrim) y sus expansiones, y eso le da una ventaja al identificar las mejores características para un RPG Sandbox. Por esa razón, para este subcapítulo se utilizaron el objeto empírico (Skyrim) junto a las cuatro versiones anteriores de la saga Elder Scrolls:

-The Elder Scrolls I Arena (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: MS-DOS. Año: 1994)

-The Elder Scrolls II Daggerfall (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: MS-DOS. Año: 1996)

-The Elder Scrolls III Morrowind (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox, Windows. Año: 2002)

-The Elder Scrolls IV Oblivion (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows. Año: 2006)

-The Elder Scrolls V Skyrim (Desarrollador: Bethesda Softworks. Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Windows. Año: 2011)

Bethesda Softworks comenzó su saga basándose en un grupo de juego sobre Dungeons and Dragons. El concepto agradó tanto que se buscó crear un juego independiente. El primer juego de esta saga se llama Elder Scrolls Arena y estaba planeado como un RPG Clásico, ya que el jugador controlaría a toda una *party* de aventureros. Esta versión era muy complicada, por lo que se decidió que fuera un

solo personaje el que se controlaría. Salió en 1994 para MS-DOS y logró enganchar a los jugadores



Figura 4 Ejemplo de gráficas en Arena

Arriba podemos observar un ejemplo de los gráficos que presentó el juego en su momento. La vista de primera persona acompañada de un menú muestra al personaje a punto de luchar con un par de esqueletos. Las gráficas resultan adecuadas para la época que salió, además de ser el primer intento de esta serie.

> Graficamente (sic) Arena no era ninguna joyita pero si conseguía su propósito; **bajo una perspectiva en primera persona avanzaríamos por truculentos pasillos de castillos, nos adentraríamos en terribles y oscuras mazmorras** mientras nos enfrentamos a despiadados monstruos; una paleta de colores variada y conseguida ¿Qué más se podía pedir? (Pineda Historia de la saga The Elder Scrolls 2011 3)

Ya que las gráficas no eran su punto más fuerte, ¿cuál fue la razón de su éxito? Esa pregunta se resuelve con el resto de los subcapítulos que siguen. Los gráficos del videojuego que planea el autor de este trabajo pueden parecer inferiores a los de este juego debido a que no tratan de dar un ambiente 3D, sino que se inclinan

completamente al 2D. El uso de colores es distinto también, pareciendo más una caricatura colorida.

Esta saga continuó su camino con Elder Scrolls II Daggerfall, lanzado en Agosto de 1996 para computadora.



Figura 5 Ejemplo de gráficas en Daggerfall

La imagen muestra gráficas ligeramente mejoradas con respecto al primer juego. La barra del jugador sigue visible abajo pero los escenarios y personajes tienen más detalle que antes. En Daggerfall se podían explorar todas las regiones que conforman Tamriel, el continente principal en Elder Scrolls. El tamaño del juego era enorme por lo que hubo errores tanto de programación como de conceptos. El ejemplo más claro era el de calabozos como menciona Pineda en su artículo: “Por desgracia, **no todo eran alegrías: las mazmorras se generaban aleatoriamente y muchas se parecías (sic) demasiado entre ellas**.” La repetición de estos ambientes no agradó mucho a largo plazo y se decidió tomar un camino diferente con la siguiente entrega.

Elder Scrolls III Morrowind salió en mayo de 2002 para computadora y después para la nueva consola de Microsoft, Xbox.



Figura 6 Ejemplo de gráficas en Morrowind

El avance de los gráficos es mucho más notorio con esta tercera entrega. Los escenarios 3D son mucho mejores al igual que el trabajo hecho en los personajes y criaturas. La acción tiene lugar en la isla de Vvardenfell, una isla de la región llamada Morrowind. Aunque la zona a explorar era menor, todos los detalles en misiones y zonas de la isla fue mucho mejor que en el juego anterior. Bethesda le dedicó más tiempo al desarrollo de este juego para pulir los errores pasados.

> Bethesda quería reunir un RPG grande pero que al mismo tiempo tuviera un enorme apartado técnico que pusiera patas arriba los PC´s de la época mostrando con ello un espectáculo visual que nunca antes se hubiera visto en el género. (Pineda 4)

Lo que ayudó mucho fue la variedad de ambientes, desde desiertos y montañas hasta pantanos. El concepto dejó de ser solamente un mundo medieval hasta incorporar aspectos de otras culturas. Se mejoraron los modelos de los personajes y criaturas, cuya variedad y creatividad eran notables.



Figura 7 Visión en tercera persona en Morrowind

Un cambio significativo fue el poder jugar en tercera persona. Con el simple toque de un botón se podía alternar entre las vistas de primera y tercera persona. La opción de mirar cómo cambiaba el personaje fue bien recibida. Quizás la mecánica de juego no le hacía justicia pero fue un detalle importante, que fue perfeccionado con los siguientes juegos.

La siguiente entrega apareció en 2006 y se llamó Elder Scrolls IV Oblivion. El juego volvió a salir para computadora y la nueva Xbox 360 de Microsoft, y un año después, para el PlayStation 3.



Figura 8 Ejemplo de gráficas en Oblivion

Comparando los esfuerzos anteriores, Bethesda Softworks mejoró la capacidad gráfica del juego. Los ambientes en 3D lucen enormes y con detalle, gracias al número creciente de polígonos. Lo mismo ocurre con los personajes. Ya no sólo se quedan parados en un sitio sino que tienen horarios que cumplir. Las tiendas ya no están abiertas las 24 horas. Ahora hay comercio de ocho de la mañana a 8 de la noche.



Figura 9 La armadura que el jugador puede obtener en la expansión de Oblivion, Knights of the Nine

La iluminación permite que los materiales se vean mejor, y las sombras provocan que los escenarios sean más interactivos al necesitar el uso de antorchas o hechizos de visión nocturna. Todo un salto que permitió a Bethesda desarrollar nuevos proyectos hasta lograr su más reciente creación.

Elder Scrolls V Skyrim aparece en 2011 para computadora, Xbox 360 y PlayStation 3. Las mejoras se notan de inmediato al ver la nueva interfaz del juego.

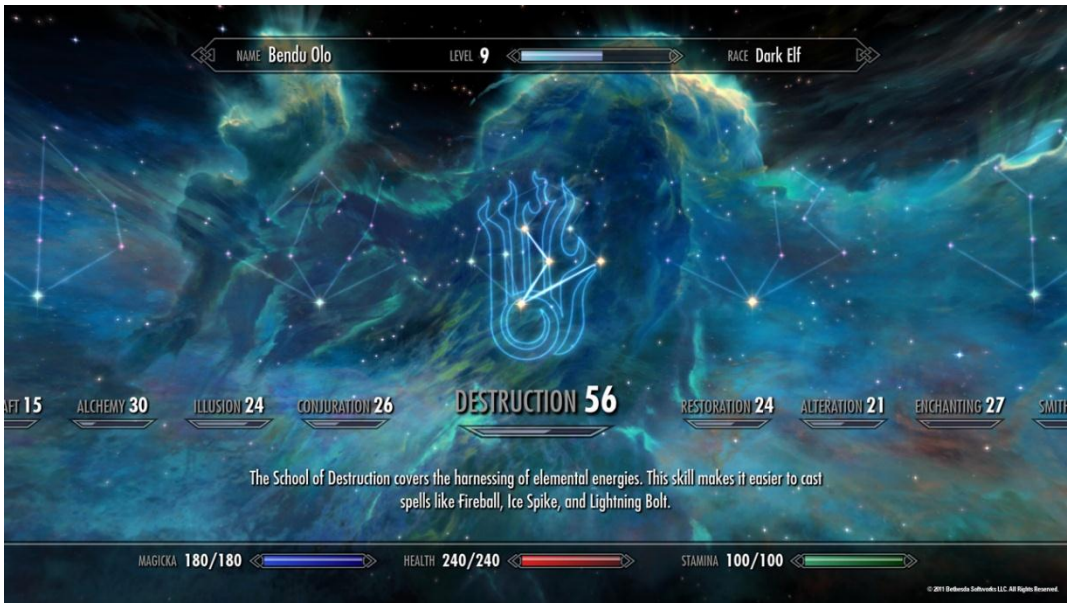


Figura 10 Menú de habilidades en Skyrim

La distribución de los elementos le da más limpieza y atractivo visual. Lo mismo ocurre con los modelos y paisajes.

> Si a esto le sumamos **las mejoras en el motor gráfico que hacen de Skyrim una belleza visual**, **un apartado sonoro que lo convierten en una autentica (sic) delicia** que hará que con sus temas musicales subáis el volumen de vuestra televisión (Pineda 8)

Sólo basta con observar el nivel de detalle que dicho juego contiene. Su tiempo de desarrollo tiene cinco años y se nota la dedicación del desarrollador. Las composiciones musicales resultan muy buenas y le dan ese toque épico a la aventura.



Figura 11 Ejemplo de gráficas en Skyrim

Los ambientes, la vista en tercera persona y los nuevos enemigos son espectaculares. Mucho ha avanzado la serie desde su creación. Aquí se puede ver un poco de la aceptación por parte del público.

Al igual que los jugadores, las compañías desarrolladoras tienen su propia opinión sobre la importancia de los gráficos. Por ejemplo, Nvidia sostiene que el aspecto visual es muy importante.

> En una entrevista concedida recientemente a la página Next-Gen, el alto cargo de Nvidia, Roy Taylor, destacó la importancia de los gráficos en los videojuegos y calificó de "ridículas" las afirmaciones relativas a que los gráficos no tienen importancia. "Eso es como decir que la calidad de mi televisor no importa. ¿De verdad? En ese caso, puedes volver a ver la televisión en una pantalla de 7 pulgadas en blanco y negro." (Martín Nvidia defiende la importancia de los gráficos 2007 1)

Muchos jugadores también consideran que el aspecto gráfico es relevante para un videojuego, como se vio en el capítulo 1.4, mientras que otros no. De hecho, una encuesta realizada en la página de Helium, a jugadores de todos los géneros, indica que entre los gráficos y la mecánica de juego (*gameplay*), la gran mayoría

prefiere a esta última. A continuación, la gráfica que representa los resultados de la página.

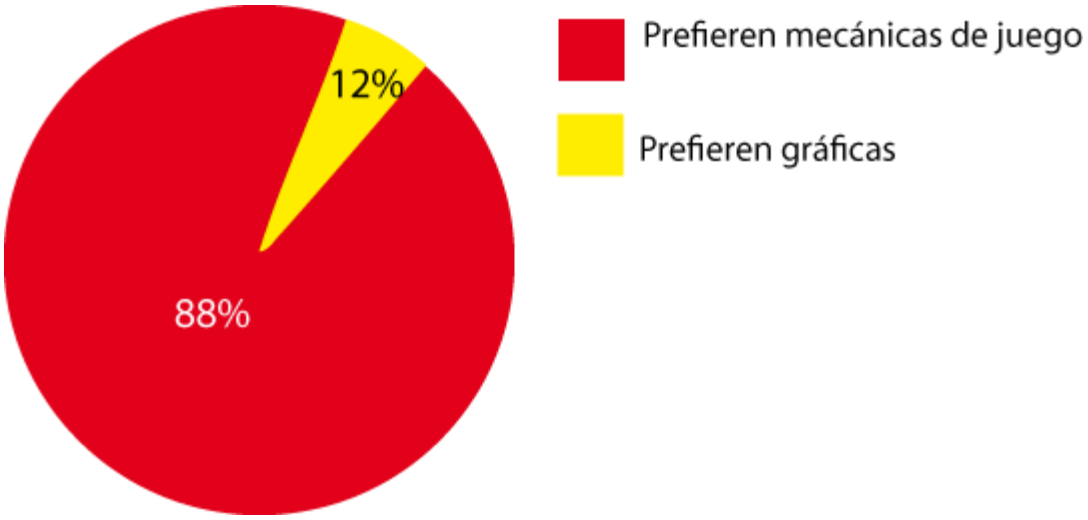


Tabla 11 Resultados del porcentaje de jugadores que prefiere *gameplay*

La arrolladora victoria del *gameplay* es comprensible si se considera que los primeros juegos de Bethesda no necesitaron basarse en gráficos para sobresalir. Esto agrega otro punto de vista a lo que se concluyó en el capítulo 1.4. El *gameplay* sí resulta decisivo para un videojuego pero aparentemente las gráficas no, de acuerdo con la encuesta. Nuestro siguiente subcapítulo nos lleva hasta otra característica de un juego: la narrativa.

2.2.2 Narrativa

Este aspecto resulta muy importante, no sólo para los videojuegos sino para cualquier medio (cine, televisión, literatura, etc.). Una buena historia puede incrementar el valor de una obra, después de todo. Retomando la serie Elder Scrolls, sus creadores siempre han jugado con este aspecto. Se ha vuelto una tradición que el personaje del jugador empiece como un prisionero que de alguna manera queda en libertad. En varias ocasiones debe luchar por un calabozo inicial para ganar su libertad (y probar el *gameplay*). Al final de esa experiencia recibe una pista de lo que debe hacer para empezar la *main quest* (una nota en el diario

del juego). Después de eso el jugador es quien escribe su historia. Puede que desee seguir con lo sugerido o se dedique a explorar el mundo.

Una diferencia de la narrativa de los videojuegos con la de otros medios, es que requiere de más dedicación para que tenga sentido. Un artículo toca el tema de la narrativa, exponiendo las razones.

> Es bien sabido que los juegos son un medio excepcionalmente difícil de escribir, dadas las opciones inherentes de libertad del jugador y cómo puede afectar eso la narrativa de un juego. Los juegos, simplemente, enfrentan problemas que otro medios lineales como la televisión y el cine no tienen que tocar. (Radd Bioshock to God of War: How Game Stories Are Made 2012 1)

Para realizar una película, serie de televisión o un libro, se debe tener una idea concreta sobre lo que se muestra al público. Existe un guión que no puede cambiarse, sin importar las veces que se vea una película. A veces, el director puede crear un final alterno, como en Soy Leyenda, pero no es la regla. El final original de esa película presenta la muerte del personaje principal, mientras que en la versión alterna sobrevive. Aunque los videojuegos tienen historias sólidas y poco alterables en ciertos casos, el género del RPG suele ser más complejo. Como se vio en el primer capítulo, las decisiones del jugador pueden moldear al personaje, la historia y el tipo de misiones que recibe, dentro de las posibilidades que otorga cada subgénero. Varios resultados pueden estar predeterminados y la decisión del jugador es simplemente elegir lo que más prefiera. Como escritor, se deben tener en mente los posibles caminos que toque un jugador. No es una tarea fácil ya que cada persona piensa de manera distinta. La solución a un problema cambia de individuo a individuo. Ru Weerasuriya, líder de Ready at Dawn, menciona lo siguiente: “Hay pocas compañías, por el momento, que crean correctamente scripts para juegos. Casi siempre son una idea tardía, o algo que se deja llevar mucho por la historia…” (Radd Bioshock to God of War: How Game Stories Are Made 2012 4). No se debe dejar a un juego sin una historia coherente pero al mismo tiempo, se debe balancear con la acción del juego. Una historia

interesante y bien pensada siempre es agradecida por el público. Por eso sitios como GameTrailers, que se especializan en reseñas de videojuegos, cuentan con un apartado específico para la Historia del juego que estén revisando. Los usuarios en GameFAQS también califican este aspecto de los juegos durante sus reseñas.

Los temas que se tocaban en la narrativa de los juegos hace varios años también cambian. Marianne Krawcyzk, escritora de God of War, demuestra algo que anota Radd en su artículo, párrafo nueve: "Como Krawcyzk hábilmente demuestra, el medio de los juegos ciertamente está empezando a tocar temas más maduros, como la humanidad, el bien y el mal, libre voluntad y más" (Radd Bioshock to God of War: How Game Stories Are Made 2012 9). Y es que la industria empieza a madurar. Los juegos ahora tocan temas que antes eran mal vistos. El jugador puede tener experiencias variadas dependiendo de los juegos que pruebe. Eso nos lleva a una situación donde los jugadores se encuentran un poco divididos, el protagonista que habla. ¿Cómo puede afectar a la conexión del jugador y el personaje? Radd menciona un poco sobre esta situación en el párrafo 11:

> "Claro, decidir si el personaje principal habla o no, el personaje que tú, el jugador, se supone que te vuelves, es un problema que sólo los videojuegos conocen. Todo se encuentra en la manera de moldear la narrativa." (Radd Bioshock to God of War: How Game Stories Are Made 2012 11)

Los protagonistas de Elder Scrolls no hablan, aunque el *Dragonborn* de Skyrim utiliza los gritos de dragón para combatir. En combate el personaje puede realizar algunos sonidos al hacer golpes o recibirlos. Esta decisión le permite al jugador tener una experiencia más inmersiva. La voz de cada persona es distinta y las tonalidades cambian según la situación. El dejar sin voz al personaje principal otorga una oportunidad de jugar el rol de manera más convincente. Una de las libertades que recibe el jugador, al igual que lo veremos en el siguiente subcapítulo.

2.2.3 Cursos de acción

Con esto nos referimos a las decisiones disponibles para el jugador, creando variedad de juego y una mayor inmersión en el mundo virtual. Se trata de la rejugabilidad que tenga el videojuego. Ya vimos que la customización del personaje resulta importante para comenzar a adentrarse en el mundo virtual (según lo visto en el capítulo 1.2). El siguiente paso es desarrollar el tipo de personaje que se quiere jugar y para eso, hay que tener en cuenta el mundo donde existe y las decisiones que pueda tomar. Esto nos lleva al concepto de inmersión.

> La inmersión es la característica del juego relacionada con provocar que el jugador se vea envuelto en el mundo virtual, volviéndose parte de éste e interactuando con él. El usuario percibe el mundo virtual representado por el videojuego, con sus leyes y reglas que lo gobiernan. (González Inmersión 2010 2)

Algunos desarrolladores han intentado crear la inmersión de varias maneras. Una de esas fue el uso de aparatos externos como el modo de vibración de los controles de los videojuegos en algunas consolas. Otro ejemplo es el sistema Kinect de Xbox 360, donde el usuario utiliza voz y movimiento corporal para adentrarse en la experiencia del juego. Es una forma interesante ya que se ha podido adaptar a través de actualizaciones a títulos como Skyrim, que no contaba con esta función a la hora de su salida. Su utilidad ha sido solamente enfocada hacia el uso de comandos de voz, pudiendo ordenar objetos por listas especializadas, dirigir a los compañeros que acompañan al héroe, o realizar los gritos de poder característicos del título. Esos gritos pueden realizarse ya sea en inglés (*Unrelenting Force*) o en el idioma de los dragones (Fus Ro Dah) creado por Bethesda. Es una forma de hacer que el jugador se sienta más conectado con el juego. La decisión es parte de lo que crea la experiencia para el jugador. Otra forma de darle más motivación al usuario, resulta de poder elegir el alineamiento de su personaje. En una página dedicada a los juegos de Dungeons and Dragons pudimos encontrar un poco sobre lo que significa.

> El alineamiento es una herramienta para desarrollar la identidad de tu personaje. No es algo que restrinja a tu personaje. Cada alineamiento representa una gran cantidad de tipos de personalidad o filosofías personales, así que dos personajes del mismo alineamiento pueden aún ser muy diferentes entre ellos. (3lk Alineamientos 2011 3)

Los jugadores eligen cómo es su personaje desde el juego de rol tradicional, tal y como vimos con Bastila en el capítulo 1.1. Dependiendo de la personalidad que se cree, existen acciones que pueden ser aceptables o no. Bastila era una guerrera de alineación buena así que ayudar a una panadera a recuperar su producto de un ladrón es correcto para ella. Si por ejemplo ella se dedicara a asesinar personajes inocentes o a robar, no estaría de acuerdo con su filosofía.

Fable 2 utiliza un sistema algo complicado para medir la alineación, ya que no sólo mide el bien y el mal, sino también la pureza e impureza de los actos del personaje. De manera curiosa, una forma de controlar esos niveles del héroe es buscar alimentos que complementen su estilo de vida. Si su dieta se basa en carnes y alimentos con grasa, su nivel de impureza aumenta, además de que el personaje engorda. El caso contrario ocurre si se alimenta de verduras. Su desempeño más importante resulta de las misiones que acepte. Existen variedad de trabajos y misiones secundarias, con las que un jugador puede moldear a su personaje. Si su filosofía es ser maligno, no tiene por qué trabajar medio tiempo como tabernero, a menos de que ser un alcohólico sea parte de su rol. Y no sólo existen los extremos, una persona puede elegir ser algo intermedio. Su personaje actúa de cierta manera dependiendo de la situación, su historia personal y su mentalidad.

El ambiente también puede influir en este tipo de decisiones. Regresando al objeto empírico, Skyrim, Bethesda Softworks ha logrado paisajes creíbles en sus juegos. Existen bosques, pantanos, praderas y glaciares, ofreciendo diversidad en la exploración. Los sonidos, criaturas, y los habitantes de este mundo le otorgan todavía más vida. Hay animales inofensivos que pueden ser cazados por sus pieles o carne, y no sólo el jugador lo hace ya que existen NPC´s que se dedican a

eso o incluso otras criaturas. Los poblados son muy diferentes a lo que había en Oblivion, el juego anterior de esta saga. Cada ciudadano tiene rutinas que van de acuerdo a su profesión. Los herreros, como el de Riverwood, se dedican a pulir armas y mejorar armaduras, los bardos cantan y los ladrones saquean las tiendas. Sus reacciones ante lo que haga el jugador, o frente a criaturas como dragones y vampiros, son variadas y ofrecen un poco de personalidad. Algunos huirán mientras que otros lucharán hasta el final, incluyendo al fiel corcel del jugador. Los héroes tratarán de evitar bajas y los villanos usarán la confusión para correr. La manera en que la persona actúa le da un rol específico. Su personaje se convierte en parte de ese mundo, siempre cambiante con las decisiones que tome. Y eso se refleja en las misiones que acepta. La siguiente cita explica un poco este apartado.

> Tras completar todas las misiones de la historia (*scripted quests* tanto principales como secundarias), **el juego continuará generando pequeñas misiones sin parar**, haciendo Skyrim un título al que podremos seguir jugando indefinidamente. **Radiant Story generará misiones al azar** basadas en nuestro progreso en el juego. Estas pequeñas misiones consistirán en robar determinados objetos, asesinar a otros personajes (NPC), dar caza a bandidos en zonas que nos hemos dejado sin explorar... (González Rocío Misiones infinitas en Skyrim 2011 3)

El sistema Radiant se divide en dos apartados: Artificial Intelligence (AI) y Story (historia). El primero se dedica a generar las reacciones de todos los seres virtuales, mientras que el segundo distribuye las misiones disponibles para el personaje. Si un personaje no ha descubierto alguna zona del mapa, es más probable que Radiant Story designe ese lugar como objetivo de alguna misión. Aquí se observa que depende un poco de cómo va uno desarrollando al personaje. Por ejemplo, tenemos a dos personajes en Skyrim, el primero es un orco llamado Mongul gro-Burg y la segunda es una Nord, Bastila. Mongul tiene alineación maligna y se dedica a crear caos alrededor del mundo. Su comportamiento le ha permitido unirse a los gremios de ladrones y asesinos. Al observar sus alianzas, Radiant Story le prepara misiones de robo y asesinatos, variando locaciones y objetivos. Otra decisión del orco fue unirse al grupo rebelde,

los Stormcloaks, bloqueando para siempre el lado de los imperiales. De hecho, muchas fortalezas abandonadas ahora tienen soldados de ambos bandos, volviendo más pacífico o agresivo un territorio. Ahora, la chica Bastila, heroína por naturaleza, se unió a los imperiales y el camino Stormcloak es ahora antagónico. De regreso con Mongul, sus misiones como asesino le permiten ciertas formas para completar sus objetivos. Una misión requiere que mate a una mujer, miembro de la familia real, durante su boda. Al hablar con sus colegas, el orco recibe varias sugerencias para lograr su objetivo, desde disparar una flecha envenenada, tirar una gárgola sobre la novia o crear una distracción y atacar. Mongul decidió tirar la gárgola y huir. Si de plano, el jugador no gusta de estas opciones, puede rechazar el contrato, bloqueando la misión del gremio de asesinos.

Un usuario de RPG Masivo comenta un problema que pueden tener algunas personas con los tipos de misiones en un juego de rol. “Cada misión en un RPG es normalmente la misma que la última. El escenario de la misión y el ambiente es lo que cambia, no el tipo de misión.” (Crimson Starfire RPG Quest Types – Not Much Variety! 2008 2). Los cuatro tipos de misión que él reconoce son:

- Buscar y destruir
- Mensajero
- Proteger o Escolta
- Exploración

Existen combinaciones de estos tipos y aunque dan variedad, se reconoce un patrón. Se le presentan opciones de mecánica de juego al jugador para que decida cuál es la que complementa mejor a su personaje o sus preferencias. Como ejemplo de patrones, veamos un ejemplo. En Skyrim los gremios de magos y ladrones tienen misiones donde se debe recuperar algún artefacto. Para los magos se trata de una misión principal, donde se requiere de la exploración de una ruina enorme y batallas donde la magia está en desventaja. Los ladrones por su parte manejan esto de otra manera ya que son misiones secundarias. El jugador roba objetos de valor mientras evita ser detectado, y debe evitarse la muerte de cualquier NPC. El desarrollador mantiene patrones para las misiones,

de acuerdo al perfil de personaje. Tener misiones originales resulta difícil pero hay un comentario interesante que puede ayudar al entendimiento del capítulo. Crimson Starfire agrega en el párrafo cinco de su artículo: “He visto técnicas como narración creativa, interfaz de usuario atractiva, escenas cinemáticas e interacción inteligente entre NPC´s usadas para hacer que recibir misiones sea más entretenido.” (Crimson Starfire RPG Quest Types – Not Much Variety! 2008 5). Al parecer, la forma repetitiva de las misiones se puede contrarrestar con el uso de la narrativa y la creatividad del desarrollador. Todo esto lleva a la verificación de la segunda hipótesis.

2.3 La búsqueda parte 2

¿Por qué el jugador pierde interés en un videojuego? La hipótesis sugiere que el jugador deja el videojuego si ya lo acabó, o si ya no tiene una sensación de sorpresa al jugar. Para comprobar si es cierto o no, se revisará el artículo de una escritora y editora de GamesBeat llamada Stephanie Carmichael, quien se especializa en videojuegos y cultura pop. Con más de 1,000 artículos dedicados a ambos temas, ella tiene la experiencia necesaria para darnos razones sólidas que desmientan o no la hipótesis. Su información se comparará con un cuestionario hecho a un número pequeño de jugadores tanto casuales como *gamers* para ver si las razones son correctas o hay otras que no toma en cuenta.

Carmichael presenta en este artículo las cinco razones por las que dejamos un videojuego antes de que salgan los créditos (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/a 1). A juzgar por las imágenes y comentarios del artículo, Carmichael aplica estos puntos a niños y adultos por igual. Sin embargo el grupo de personas al que se le aplicó nuestro cuestionario, está entre 20 y 25 años. De manera similar, varias razones que se mencionaron en la tabla 10 del capítulo 2.1, también se relacionan con niños. Aquí ella menciona algo que ya pone en duda a la hipótesis, que es dejar el videojuego

antes de acabarlo. Para entenderla mejor, se coloca la siguiente cita con la primera razón:

> Empezamos un juego diferente antes de acabar otro, o cargamos un título nuevo con la inocente intención de probarlo, y antes de saberlo, fuimos y desarrollamos un mal hábito. Estamos jugando múltiples juegos a la vez, sin el deseo de terminarlos y ver el final. (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/f 11)

Esta razón es algo muy común cuando se analiza con detenimiento. A veces uno sólo quiere comprobar que el juego nuevo sirva correctamente, de lo contrario hay que pedir un cambio a la tienda. Esto es importante debido a la garantía que le dan a los juegos, teniendo un período de 30 días más o menos. Uno quiere proteger su inversión y puede verse absorbido por un buen juego en el proceso de prueba.

La siguiente razón que Carmichael presenta es la del aburrimiento. Ella escribe lo siguiente:

> Jugamos videojuegos porque estamos aburridos, pero irónicamente, dejamos de jugar por la misma razón. Nos aburrimos de los personajes, el mundo, la forma del diálogo, la paleta de color, los logros, los trofeos, los parches constantes y las mismas formas de gameplay. Incluso cuando un juego hace un constante trabajo de mantenerse fresco, nos cansamos de todo lo que nos ofrece. (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/f 2)

Es como cuando uno comienza a ver una serie y de repente, deja de gustarle. Puede ser que uno esperaba más o había algo que no le gustaba, como un personaje o una situación recurrente.

El tercer punto de Carmichael se refiere a algo similar.

> Distracciones. Vivimos en una sociedad saturada con distracción sobre distracción en la forma de medios fácilmente accesibles. Es más fácil leer un libro (sólo descárgalo en menos de un minuto con tu e-reader), escuchar

> música (escúchala en línea o cómprala) o juega un videojuego (el servicio en línea de tu consola incluso tiene títulos importantes). (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/f 5)

En un mes realizamos muchas actividades, incluso en una semana. Desde la televisión al internet, existen muchos medios de entretenimiento que podemos utilizar, además de jugar un videojuego. Eso sin mencionar reuniones con amigos, salir a comer y muchas actividades más. Esto se relaciona con la cuarta razón que propone la autora.

> Aún si mantenemos nuestros intereses al mínimo, sólo tenemos un tiempo específico para dedicar a un pasatiempo. Si tu trabajo es de ocho horas, llegas a casa a cenar, y luego tomas el control de tu juego favorito, un solo juego, por cierto, que piensas acabar, tal vez no tengas más de una hora o dos libres antes de tener que dormir. (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/f 7)

El horario de cada persona cambia, al igual que las responsabilidades. Es muy difícil encontrar tiempo suficiente para realizar todo lo que uno quiere. Los videojuegos, especialmente los RPG, requieren demasiada atención, que no siempre podemos permitirnos. Todas nuestras actividades (familiares, personales, del trabajo, etc.) requieren dedicación. Eso nos lleva a la última razón para dejar un juego, que menciona Carmichael:

> Cada vez que paras de jugar, ya sea que hayas jugado por una hora o un día, creas “puntos de control” para ingresar después. Tu actividad más reciente se guarda, incluyendo todos los detalles clave de la historia y objetivos, pero entre más tardes en recargar esa información, pierdes más de la misma. (Stephanie Carmichael Five Reasons Why We Stop Playing Video Games s/f 9)

Por cualquier razón uno deja de jugar y pierde el hilo de los eventos que ocurrieron. Mientras más tiempo pasa, menos recuerdas la motivación que te daba el juego para continuar. Uno cae en el desinterés por lo que ocurrió, sin ganas de continuar.

Ya con las cinco razones más comunes mencionadas, es hora de presentar la comparación con los siete participantes encuestados, con un rango de 20 a 25 años.



Tabla 12 Resultados de la encuesta sobre las razones para dejar de jugar

Estos resultados confirman que de las cinco razones, dos tienen mayor probabilidad de ocurrir: tener un horario ocupado y el aburrimiento. Es un dato comprensible dado que estos jóvenes estudian o trabajan, así que la distribución de su tiempo es importante. Cinco de los sujetos tuvieron razones distintas para dejar de jugar pero ninguna en común como para añadir otro apartado. Varias de ellas se mencionaron en la Tabla 10 del capítulo 2.1, pero hubo excepciones. Las únicas razones nuevas fueron tener que pagar cuotas mensuales en el caso de juegos y que los servidores de un juego se cierren, ambas en el caso de la PC.

Ahora recordamos la hipótesis una vez más. El jugador deja el videojuego si ya lo acabó, o si ya no tiene una sensación de sorpresa al jugar. Con todo lo visto, resulta que la hipótesis es incorrecta. No es necesario acabar un juego para dejarlo, como bien menciona Carmichael en su artículo. Tampoco importa si el juego trata de ofrecer cosas nuevas a los jugadores, ya que no tienen el tiempo o se aburren. La tesis queda como sigue entonces: Un juego puede dejarse antes de acabarlo porque el jugador no tiene tiempo o se aburre. Mantener la atención del público es muy difícil y es por eso que las grandes compañías juegan a la segura con fórmulas que atraen a muchos jugadores (series anuales de deporte, *shooters*, o franquicias famosas). Sin embargo no todo se vuelve monótono como podremos ver en el siguiente capítulo.

Capítulo 3 “Desarrollo del concepto para un RPG”

Para continuar con el capítulo 3, hay que desarrollar las bases para la conceptualización de un RPG. Para lograr este objetivo, primero se determina observar a los desarrolladores independientes para conocer la forma en que trabajan. Hay algunos pasos que se recomiendan para conceptualizar un proyecto, como definir cada uno de sus aspectos desde el nombre a su historia. Con esa planeación, el siguiente paso es realizar unos ejemplos de un manual de juego para establecer el universo y sus reglas. Sólo se establecerán los conceptos iniciales para un videojuego y su manual de juego. Todo de acuerdo a la capacidad de una persona, el autor. De esta manera se puede aplicar lo aprendido en capítulos anteriores y tener una muestra de lo que implica crear un videojuego.

3.1 Desarrolladores independientes

Para comenzar este capítulo, se busca entender la naturaleza de este tipo de desarrollador, que se dedica a crear videojuegos *indie* o independientes. Primero hay que entender que no se trata del caso visto en el subcapítulo 1.3. Empresas como Bethesda Softworks y Lionhead Studios están compuestas por muchas personas mientras que el desarrollador *indie* es un grupo pequeño. Para explicarlo mejor, exponemos la definición siguiente:

> Un videojuego indie es **un videojuego que es desarrollado por una desarrolladora desconocida, de no más de 10 miembros, y que generalmente tienen bajo presupuesto para gastar en tecnologías.** (Dark El Retorno de los Videojuegos Indie 2011 1)

Personas con pocos recursos que se juntan para crear un juego suena muy familiar, tomando en cuenta el nacimiento del RPG. Los jóvenes que usaban las computadoras universitarias fueron pioneros en desarrollo de videojuegos *indie*. El inconveniente era cuando las universidades borraban esos juegos y se debía empezar desde cero. Por eso han surgido comunidades en línea donde se pueden

guardar estos trabajos. Uno de los primeros sitios de Internet que se dedicó a reunir todos los juegos hechos en Flash fue Newgrounds, aún activo y con un catálogo enorme de animaciones de distinta duración, videos musicales animados o animated music videos (AMV) y juegos de varios géneros. Este espíritu de unión es lo que permitió a varios desarrolladores el conocer a personas con intereses similares, y las colaboraciones dieron mejores creaciones animadas.

Uno de los primeros juegos que tuvo tanta fama que fue adaptado para las consolas de su época, fue Alien Hominid desarrollado por The Behemoth y distribuido por O3 Entertainment. Lo siguiente explica un poco el crecimiento de los juegos *indie*. “También en 2003 nació la plataforma **Steam** de Valve que impulso (sic) el desarrollo de videojuegos indie para dicha plataforma, aunque todavía no hacían mucho ruido.” (Dark 5). Fueron los primeros pasos para lo que ahora es una industria creciente y prometedora. Actualmente hay muchos grupos con una mejor organización. Los juegos que ellos desarrollan ahora pueden ser distribuidos en Internet por Steam y los sistemas de distribución de las consolas (Xbox Live Arcade, PlayStation Network y Wii Ware). Es raro ver que los desarrolladores *indie* saquen un juego en caja como lo hacen las grandes compañías, por eso la distribución en estos medios es más accesible para ellos. Sin embargo, existen grandes juegos *indie* del género RPG como Frayed Knights: The Skull of S´makh-Daon, Recettear, Eschalon Book II, y Deadly Sin 2: Shining Faith entre otros. Lo más característico de estos juegos y sus desarrolladores es el uso de nuevas ideas con buena ejecución. Esa forma de crear algo original y no sólo basarse en secuelas como hacen varias compañías, ayuda a la industria. Limbo es un buen ejemplo como menciona Dark en su artículo.

> Fue uno de los que le siguieron a Braid que más impresionaron, un juego de plataformas, desarrollado por Playdead que destaco (sic) por su espectacular diseño de niveles, y sus gráficos que son todo un espectaculo (sic) visual de sombras y luces. La historia habla sobre un chico que despierta en el borde del Infierno y empieza a buscar a su hermana perdida. El gran diseño de niveles y lo bello de su espectáculo audiovisual. (Dark 8)



Figura 12 Imagen del videojuego Limbo

Limbo presenta un estilo visual que funciona al darle al jugador algo interesante y poco usado. Como podemos ver, los desarrolladores *indie* compensan sus recursos de trabajo limitados con el esfuerzo y la creatividad que ponen en el desarrollo de sus juegos. Y es que es algo que se menciona como el nacimiento de los juegos *indie*. “Cuanto más oxidada es la visión de la industria del videojuego, más innovadoras son las **mecánicas** y **experimentos visuales** del movimiento independiente” (López Javier Nos inspira…la vanguardia de desarrolladores de videojuegos independientes 2010 1). Algunas compañías sólo sacan secuelas y más secuelas, dejando de lado ideas prometedoras. Ahí es donde entran estos nuevos desarrolladores que se dedican a crear juegos independientes, dando mayor diversidad al entretenimiento.

López luego pone un par de listados con el fin de mostrar las características del videojuego *indie* y el perfil del desarrollador de este tipo de videojuegos. La lista sobre las características muestra lo siguiente:

- Mecánicas innovadoras.
- Suelen tener un look **retro**, siendo muchos de ellos auténticas joyas del pixelart.

- Unido al punto anterior, y en gran medida como causa de la psique del desarrollador independiente, suelen hacer referencias a juegos de la generación de las consolas de 8 y 16 bits.

(López Javier Nos inspira…la vanguardia de desarrolladores de videojuegos independientes 2010 5)

La mayoría de estos juegos se distingue por no seguir la tendencia de las grandes compañías. Siempre prueban nuevas fórmulas para su *gameplay* y sus gráficos son muy particulares, como vimos con Limbo. Las referencias suelen ser comunes debido a que los desarrolladores son *fans* de videojuegos. Las mismas compañías grandes ponen *easter eggs* o referencias en sus juegos. La serie Elder Scrolls nos pone un ejemplo claro. "El libro The Art of War Magic tiene un nombre similar y está escrito en el mismo estilo que The Art of War de Sun Tzu, el tratado más antiguo que perdura sobre guerra" (The Unofficial Elder Scrolls Pages Morrowind: Easter Eggs s/f 4). Bethesda Softworks decidió usar el mismo estilo literario del libro de Sun Tzu para crear un libro sobre combates mágicos. Es una especie de tributo a un autor que admiran y algo que los jugadores podrían apreciar. Así como ese libro, hay muchas referencias o elementos graciosos o curiosos en todos los juegos desarrollados por Bethesda. Depende mucho de las influencias que ha tenido el desarrollador.

La siguiente lista que nos da López, es un perfil de los desarrolladores independientes:

- **Joven**, entre 20 y 35 años.
- Amante de los **videojuegos** desde niño
- Conocimientos y afición por alguna o varias de estas temáticas: **diseño** gráfico 2d y 3d, **programación** gráfica, composición **musical**.
- Altos niveles de friquismo, **imaginación** y capacidad de abstracción.

(López Javier Nos inspira…la vanguardia de desarrolladores de videojuegos independientes 2010 6)

Friquismo se refiere a lo relacionado con videojuegos, fantasía, ciencia ficción, animaciones y cómics. Crecer con alguno de esos medios puede generar el suficiente interés como para involucrarse en el desarrollo de, en este caso, un videojuego. Los *gamers* se interesan tanto por alguna serie que le dedican varios trabajos propios como *fanfics* y *fanarts* que son historias y arte originales. Bungie, la compañía que desarrollaba la serie Halo, añadió una opción en Halo Reach para crear mapas de juego personalizados, que después pueden compartirse con la comunidad. De hecho Skyrim hace algo similar con el Creator Kit, una herramienta que permite a los jugadores de PC crear o modificar contenido del juego. Esas modificaciones o *mods*, luego pueden descargarlas otros jugadores a su computadora y usarlas para obtener nuevos objetos o misiones. Así puede comenzar la idea de generar algo independiente, que se ajuste a lo que uno imagine que sea un buen juego. David Capello, desarrollador argentino, explica lo difícil que puede ser el trabajo.

> Si consideramos que una única persona puede ser llamada estudio independiente, sí, es bastante complicado. Básicamente debes hacerte cargo de todo, y hay en un punto (o varios) donde eres pésimo: tal vez sabes dibujar pero no tienes ni noción de la música, o sabes programar y nada más, o eres pésimo en marketing, o aprendiendo nuevas tecnologías, o simplemente te distraen las maravillas de Internet y apestas en todas las disciplinas. (DarkOuterHeaven Entrevista a David Capello, desarrollador indie 2012 4)

Se deben tener en cuenta las habilidades que se poseen a la hora de planear el desarrollo de un proyecto. Al hacer equipo con otras personas para cumplir ese propósito, hay que conocer en qué área es bueno cada miembro para distribuir el trabajo de manera efectiva. Chris Canfield, otro desarrollador independiente, menciona algo similar en su lista de errores comunes al crear un videojuego *indie*. “Trabajar solo, o con las personas equivocadas, es el asesino más grande de proyectos independientes” (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 21). Tener un equipo resulta muy útil a la hora de desarrollar un proyecto, ya que existen

áreas donde tal vez uno no es muy bueno. Una recomendación es tener claro lo que se debe hacer.

> La clave es tener una visión clara sobre el desarrollo del proyecto, y construir desde ahí. Ya que es tu proyecto, es tu responsabilidad encontrar personas y mostrarles de qué se deben encargar para hacer que el proyecto funcione. (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 23)

La unión de talentos hace más sencillo el desarrollo independiente. Al tener claro cómo se conforma la fuerza del equipo, ahora se verán los otros errores comunes al iniciar un videojuego *indie*. El punto dos se relaciona con el tamaño del equipo creador y sus habilidades.

> Sé realista sobre lo que puedes realizar. Toma tus ideas básicas para el juego, y hazlas pequeñas y más pequeñas hasta que ya no se vuelvan más pequeñas. ¿3,000 types de enemigos? Mejor 3. ¿Un FPS RPG con un nuevo motor? Haz un *shooter* en Flash. ¿100 horas de contenido? ¿Qué tal un juego que puedas terminar en 30 minutos? (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 3)

Mantenerse realista es importante. Las grandes compañías pueden tardar años en crear uno de sus juegos. El desarrollador independiente no tiene siempre el tiempo o los recursos para crear un juego enorme de calidad similar. Aunque cuente con un *gameplay* simple, debe ser funcional y divertido. Para lograrlo, el desarrollador debe tener claro su plan de desarrollo.

> …lo que los desarrolladores de videojuegos hacen son metas. La primera meta puede ser un pequeño código para un salmón nadando en el agua, la siguiente meta puede añadir una caña de pescar controlada por el jugador, y la tercera meta podría tener al pez mordiendo el anzuelo de la caña de pescar y recogerlo al agitar el joystick de manera correcta. (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 7)

Un proyecto debe tener etapas claras donde el desarrollador pueda cumplir poco a poco su objetivo final. No tiene caso tratar de hacer el juego más grandioso, en un

par de meses. Tener objetivos particulares hace menos estresante la creación de un videojuego. Esta planeación se relaciona con el siguiente punto.

> El hecho es que a veces los juegos no funcionan. Planeas una gran historia, diseñas un gran gameplay, los artistas crearon buen arte, los programadores escribieron un buen código, y cuando todo se junta, resulta mucho menos que la suma de sus partes. Es bueno, pero no tan grande como debería ser. O quizá sientes que el juego estará terminado cuando esté listo porque es muy malo, y el desarrollo es tan mal organizado, que nadie puede decir realmente cuándo tu equipo saldrá del aprieto donde se encuentran. (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 11)

Esto ocurre cuando el desarrollador no se siente satisfecho con su trabajo y decide seguir mejorando de manera indefinida su videojuego. Uno quiere que todo funcione bien, sin embargo se debe dejar de lado el perfeccionismo para poder completar el proyecto. Capello agrega un poco más sobre este punto: “Lo más complicado para un desarrollador indie, es que debes ser tu propio control de calidad. Y caes en el riesgo de que este autocontrol termine matando todas tus creaciones” (DarkOuterHeaven Entrevista a David Capello, desarrollador indie 2012 5). Quizás uno tiene la idea de agregar un nuevo modo de juego, o misiones alternas o más elementos de customización, pero no hay que desviarse demasiado integrando todas las ideas posibles al juego.

La siguiente cita menciona otro error al diseñar proyectos independientes.

> Algunas cosas son obvias. Algunas cosas son tan obvias que puedes sentir que no es necesario describirlas antes de tiempo…Cómo tu revolucionario parseador de lenguaje va a trabajar, cómo “obtener una educación” afectará las estadísticas de tu personaje, o cómo los elementos de un juego de rol afectarán el gameplay de un juego multijugador. “Seguramente funcionará.” Sí, pero ¿cómo exactamente? Si no puedes responder esa pregunta sobre propiedades clave o fundamentales de gameplay, no estás listo para empezar a crear tu videojuego. (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 15)

Hay que tener claro lo que se quiere hacer pero también la manera de realizarlo. No se puede tener una idea incompleta flotando durante el desarrollo del juego. Es preferible revisar si es posible incluirla o rechazarla.

El punto final de esta lista se refiere a un caso algo contrario.

> Irónicamente una de las peores cosas que puedes hacerle a un diseño es detallarlo de manera rápida. Existe una flexibilidad de diseño que te permite crear la experiencia mientras más partes se van creando.
>
> Tu diseño también debe ser suficientemente flexible no sólo para cambiar y adaptarse, sino para crecer en la dirección correcta. Y para hacer eso necesita ser un poco amorfo e indefinido en algunas partes. (Canfield Chris The 6 Indie Mistakes 2005 18-19)

Lo que el autor menciona es que se debe tener la idea clara de lo que se va a meter en el videojuego pero sin darle muchos detalles. Si antes de empezar, se propone una idea demasiado elaborada, y no es posible incluirla, todo ese trabajo se desperdicia, bajando la moral de los desarrolladores.

En el siguiente capítulo, se presenta el desarrollo del concepto para un videojuego de rol, usando lo siguiente. Primero elegiremos un tema para el RPG deseado. Tener un tema, nombre, paleta de color y una tipografía es sólo el principio para realizar el concepto de un RPG. El subgénero también afecta el desarrollo, así que debemos tenerlo claro desde el principio. Cada uno tiene sus elementos particulares como juego en línea o una *party* de personajes. Para complementar, desarrollamos las siete características que usamos para las reseñas en el capítulo 1.4 (*gameplay*, gráficas, sonido, historia, personajes, customización y cursos de acción). Esto con el fin de dar una idea de cómo se pensaría desarrollar un videojuego. No hay que entrar mucho en detalles sino en un aspecto general para no restringir el proyecto.

3.2 Concepto del RPG a desarrollar

Para comenzar a desarrollar un RPG, primero elegimos el tema que va a tener el juego. Por ejemplo, Skyrim es fantasía medieval mientras Mass Effect es ciencia ficción. Para nuestro caso, el tema es ciencia ficción centrado en el elemento de *mechas* o robots gigantes. Primero veremos de dónde viene este término.

> "Mecha" es el término que los japoneses utilizan para referirse a los robots (su origen es la palabra inglesa "mechanical", que abreviada se queda en "mecha"... pronunciado "meka"). Cualquier tipo de robot es un mecha, desde los pequeños robots domésticos a los gigantescos robots de combate, pasando por las diferentes variedades de robots transformables (que suelen tener la capacidad de unirse entre ellos para generar nuevos y más poderosos robots). Sin embargo, normalmente el término mecha se aplica sobre todo a los robots gigantes, que suelen ser, como no podía ser de otra forma, máquinas dedicadas al combate. (Okubo Pon un robot gigante en tu vida: repasando el género de mechas 2009 2)

Cualquier robot es considerado como un *mecha* pero los famosos por esta definición son los grandes robots. A lo largo de los años han aparecido muchas series donde estos colosos tienen gran importancia.



Figura 13 Ilustración de los robots japoneses más famosos hecha por REX_203

La figura 13 muestra una reunión de algunos de los *mechas* más influyentes que ha visto la animación, mostrando series como Mazinger Z, Transformers, Gundam, Robotech, Evangelion, Grendizer, y Voltron. Muchos de estos colosos de metal presentan una forma humana, que se explica con la siguiente cita.

> Es curioso que los mechas suelan ser seres antropomorfizados, es decir, con forma humana (o al menos humanoide), lo que supone un recuerdo innegable de quién es el artífice de su construcción y el verdadero responsable de sus actos: el ser humano. (Okubo Pon un robot gigante en tu vida: repasando el género de mechas 2009 6)

Creados a semejanza del ser humano, los *mechas* suelen ser controlados por un piloto, alojado en la cabeza o el pecho del robot. Las excepciones son los Transformers, que tienen origen extraterrestre. El elemento humano es el que tiene el control y puede cometer errores pero también es el que le da forma a la gran mayoría.

Ya elegido el tema, se necesita un nombre para el proyecto. El proyecto padre de este RPG es uno que tenía el nombre de Rigel: Explorador Espacial, un juego de aventura en 2D que fue desarrollado únicamente por una persona, el autor de este trabajo.



Figura 14 Logo de Rigel Explorador Espacial

La figura 14 presenta el logotipo original del primer juego Rigel. Para mantener una conexión entre ambos proyectos, se utilizarán la palabra “Rigel” y la cabeza del robot, combinándolas con la paleta de color siguiente.



Figura 15 Paleta de color de Rigel Explorador Espacial

Esa paleta es un buen comienzo para la estética general, aunque se ampliarán las opciones de color en algunas secciones para aumentar la customización de objetos. Para el título del juego, se propone Mundo Rigel. La imagen que se sugiere es la siguiente.



Figura 16 Logo para Mundo Rigel

Con este logotipo, el proyecto se encamina a definir su identidad. Mantiene elementos reconocibles de la marca pero le da un toque distinto, creando una diferencia entre el juego de aventura y el juego de rol.

La siguiente característica a elegir es la tipografía, que en este caso será la "Incised901 NdIt BT". La razón de su elección es que contrasta con el ambiente tecnológico del tema al darle una forma más natural a las palabras. Abajo se coloca un ejemplo visual.

El Mundo Rigel, un RPG sobre mechas

El poder usar altas y bajas le da ventaja sobre la tipografía que usa el título. Por ejemplo, hacer los escritos dentro del videojuego parezcan hechos por una persona común y corriente. El manual de juego planeado usará la "Incised901 NdIt BT" en algunas secciones.

¿Qué tipo de RPG es el que se desarrolla? Habiendo visto los seis subgéneros (Sandbox, Clásico, Acción, Estrategia, Japonés y Masivo), ahora hay que decidir a cuál pertenecerá esta versión de Rigel. La elección inicial es hacer un RPG Sandbox, ya que el objeto empírico, Skyrim, es de este subgénero.

Ahora se desarrollarán los siete puntos evaluados por los jugadores como base para explicar cómo funcionará el videojuego Mundo Rigel. Primero recordamos dichos puntos: *gameplay*, historia, personajes, customización, gráficas, sonido, y cursos de acción. Algunos no se pueden plasmar en el trabajo de manera concreta

(como el sonido) pero se puede hacer una descripción general de lo que se pretende hacer. Se darán ejemplos, si el caso lo requiere.

El *gameplay* con el que contaría el videojuego sería con vista en tercera persona. Los *mechas* podrían moverse en las ocho direcciones para dar mayor libertad de exploración al usuario, como muestra la figura 17.

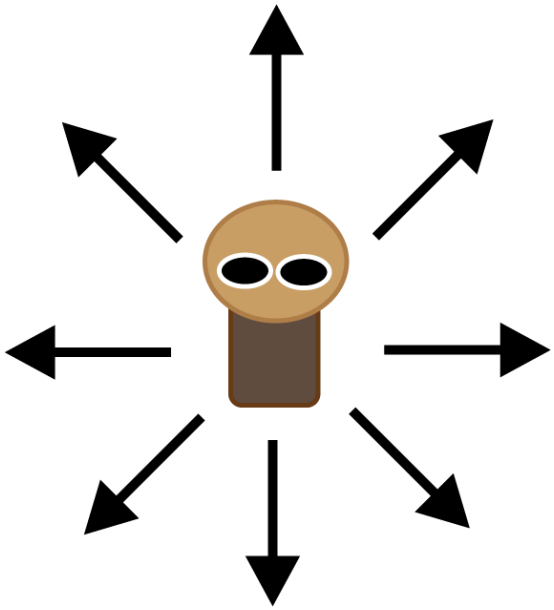


Figura 17 Movimiento en ocho direcciones ilustrado.

Habría un sistema de nivelado que permitiera llegar al nivel 30 ó quizás 50, además de que permitiera el uso de *perks* como lo hace Skyrim. La mecánica de combate podría dividirse en dos tipos: a distancia y cuerpo a cuerpo. Cada estilo tendría ventajas y desventajas ante ciertos enemigos o situaciones. Una idea es que también se pueda disparar armas en las ocho direcciones básicas, tanto en aire como en tierra. También se cuenta con diferentes tipos de robots, cada uno con estadísticas o habilidades distintas. El *mecha* podría obtener artefactos que le permitan volar o ya puede ir incluida esa habilidad. Poder volar doblaría la velocidad de movimiento del personaje y reduciría los tiempos de viaje entre ciudades. Aunque el robot es importante, el piloto también puede salir y moverse de forma similar por tierra, no por aire. El jugador se relaciona con varios NPC´s usando al piloto. Sería necesario conseguir dinero para mejorar el equipo del

jugador, ya sea cumpliendo misiones o destruyendo enemigos y vendiendo lo que queda de ellos. Los elementos de diálogo con NPC´s necesitan más que opciones genéricas que no ayuden al jugador. Debe haber relevancia ya sea para hacer el mundo más creíble, dar misiones o consejos al jugador. Tomando otra idea de Skyrim, habría un mini-juego sobre romance donde uno hace misiones para algún personaje, creando una buena relación, que podría culminar en una boda.

La customización debe darle suficientes opciones al jugador. Desde la elección de un piloto (hombre o mujer), un *mecha* (modelos masculinos y femeninos) hasta sus armas (a distancia o cuerpo a cuerpo). Habría una característica paralela entre piloto y robot, la decisión sobre su apariencia general. Mientras el piloto puede portar gran variedad de vestimentas, el *mecha* puede intercambiar piezas o aumentar su efectividad al invertir *perks* en alguna habilidad que esté relacionada con protección. Lo mismo ocurre con las armas ya que hay situaciones donde uno no puede pasar con su robot, como tiendas de provisiones, casas o lugares pequeños. Incluso podría ser que el jugador sólo cambie los colores del *mecha*. Tal vez haya laboratorios o talleres donde uno pueda mejorar su equipo o el robot con elementos conseguidos por diversos medios (comprados o ganados en combate), aumentando su poder, defensa o valor comercial.

El siguiente punto son los cursos de acción. ¿Cuánta variedad tendrá el juego? ¿Existe rejugabilidad en Rigel? La intención es que sí haya variedad dependiendo de lo que decida hacer el *gamer*. Para empezar, se pueden elegir acciones que cambien la alineación del personaje, volviéndolo un héroe o un ser malvado. Varias misiones tendrán resultados distintos según se cumplan de manera violenta o a través de opciones de diálogo, incluso las habilidades del personaje podrían determinar esto. Las opciones de diálogo con algunos personajes cambiarían ya sea por la alineación del jugador o por los grupos a los que pertenezca. Sí, habrá mínimo un par de grupos a los que uno se podría unir, los Raiders o la Estación Delta. Ambos grupos son enemigos y unirse a uno cambia algunas partes del mundo. Eso provocaría que haya al menos cuatro finales distintos. Quizás haya

gran variedad de grupos más adelante. Tener suficientes misiones para que el jugador pueda cumplir.

La historia de Rigel gira en torno al uso de *mechas* para mejorar la vida humana. El personaje principal, cuyo sexo elige el jugador, recibe su licencia como piloto de un robot de su elección (con uno de seis modelos disponibles) y sale a buscar su destino. Los mercenarios liderados por Escorpio, el villano, buscan controlar todos los recursos y se ven involucrados en varios ataques contra la Estación Delta. Las personas que trabajan en Delta son una fuerza policíaca que busca proteger al ciudadano común y reunir recursos. Cada grupo tiene sus propios problemas internos como corrupción, codicia y búsqueda de poder. El jugador determinaría cómo se resuelven los conflictos que ocurren tanto a las personas normales como a los grupos organizados. Puede ser que el jugador termine siendo líder de su propio grupo. La narrativa cambiaría con decisiones clave a lo largo del juego. Proporcionar una historia extensa (más de 30 horas) es un punto principal. Se crearían historias alternas para otros grupos y NPC´s del mundo, donde el jugador cumpliría otras *quests*.

Los personajes se dividirían en tres categorías: principales, secundarios y de fondo. Los principales son como Escorpio, tienen un papel relevante en algún grupo o dentro de la *main quest*. Los secundarios no son vitales para completar la misión principal pero tienen importancia en algunas misiones, ofrecen servicios al jugador o forman parte de alguna *guild*. Los personajes de fondo pueden dar *tips* o consejos útiles como localizaciones de algún tesoro o *quest*, o le dan más realismo al mundo con datos de hechos ocurridos en el pasado. Incluso se puede buscar algo de romance con algunos personajes.

Nuestro siguiente punto es el sonido. No habría diálogos hablados para los personajes. Las armas, golpes y otras acciones contarían con sonidos de efectos especiales, que envuelvan en este mundo al jugador. La música cumpliría un papel similar. El género sería electrónico para darle más aire de tecnología y de acción.

Por último tenemos a las gráficas. El juego sería en 2D y mantendría un tono colorido. Mantener esa relación con la fuente original resulta importante. Además, sería más sencillo añadir más material en menos tiempo. Un ejemplo del estilo visual es el siguiente.

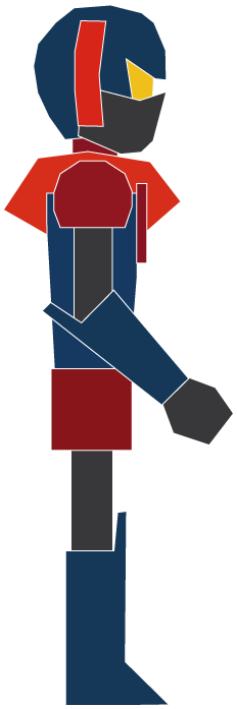


Figura 18 Robot Orión.

El robot Orión (mostrado en la figura 18) es el *mecha* que protagoniza Rigel: Explorador Espacial y se tomó como base para desarrollar los nuevos modelos de robots. Este estilo gráfico sería el que encontraríamos en Mundo Rigel. Antes de continuar, presentamos una tabla con todos los aspectos ya mencionados para aclarar los pasos.

Puntos a considerar en el desarrollo de un videojuego	Aplicación al videojuego Mundo Rigel
Tema	*Mechas* o robots gigantes.
Nombre	Mundo Rigel.
Paleta de color	

	Escalas de azul, rojo, naranja, amarillo, gris, verde, negro y blanco.
Tipografía	Incised901 NdIt BT.
Género	RPG Sandbox.
Gameplay	Vista en 3ª. persona. Movimiento en 8 direcciones. Nivel 30 ó 50 como máximo. Selección de *perks* por nivel. Combate a distancia y cuerpo a cuerpo. Posibilidad de volar. Jugar como el *mecha* o el piloto. Interacción con NPC´s. Compra y venta de partes robóticas.
Customización	Elección del sexo del piloto y su apariencia. Elección del modelo de *mecha* (incluso si es femenino o masculino). Apariencia del piloto y su robot gigante. Equipo del piloto (armas, ropa, artefactos). Piezas del *mecha* (armas, mejoras).
Cursos de acción	Posibilidad de cambiar alineación (ser bueno o malo). Varios grupos a los cuales unirse. Poner variedad de misiones. Las *quests* de un grupo deben evitar ser cortas. Múltiples soluciones a una *quest.* Al menos cuatro finales según el grupo principal que se elija.
Historia	Una *main quest* donde el jugador

	influye en el conflicto de la Estación Delta y los Raiders del mercenario Escorpio. Duración de 30 horas. Historias alternas independientes de la principal.
Personajes	Tres categorías: Principales – vitales para la *main quest*. Secundarios – importantes en alguna *quest* fuera de la misión principal. De fondo – Ofrecen consejos y un ambiente real al juego.
Sonido	Sin diálogo hablado. Música electrónica. Armas y otras acciones con sonidos de efectos especiales.
Gráficas	2D, coloridas.

Tabla 13 Aspectos para el desarrollo del videojuego Mundo Rigel

La tabla anterior explica los aspectos que se deben tomar en cuenta para el videojuego y menciona lo que se piensa hacer de manera directa. Ya especificado, ahora viene la creación de las páginas del manual de juego en el último capítulo.

3.3 Manual de juego para el RPG Mundo Rigel

A continuación presentamos algunos ejemplos gráficos de lo que serían páginas de la guía del Mundo Rigel.

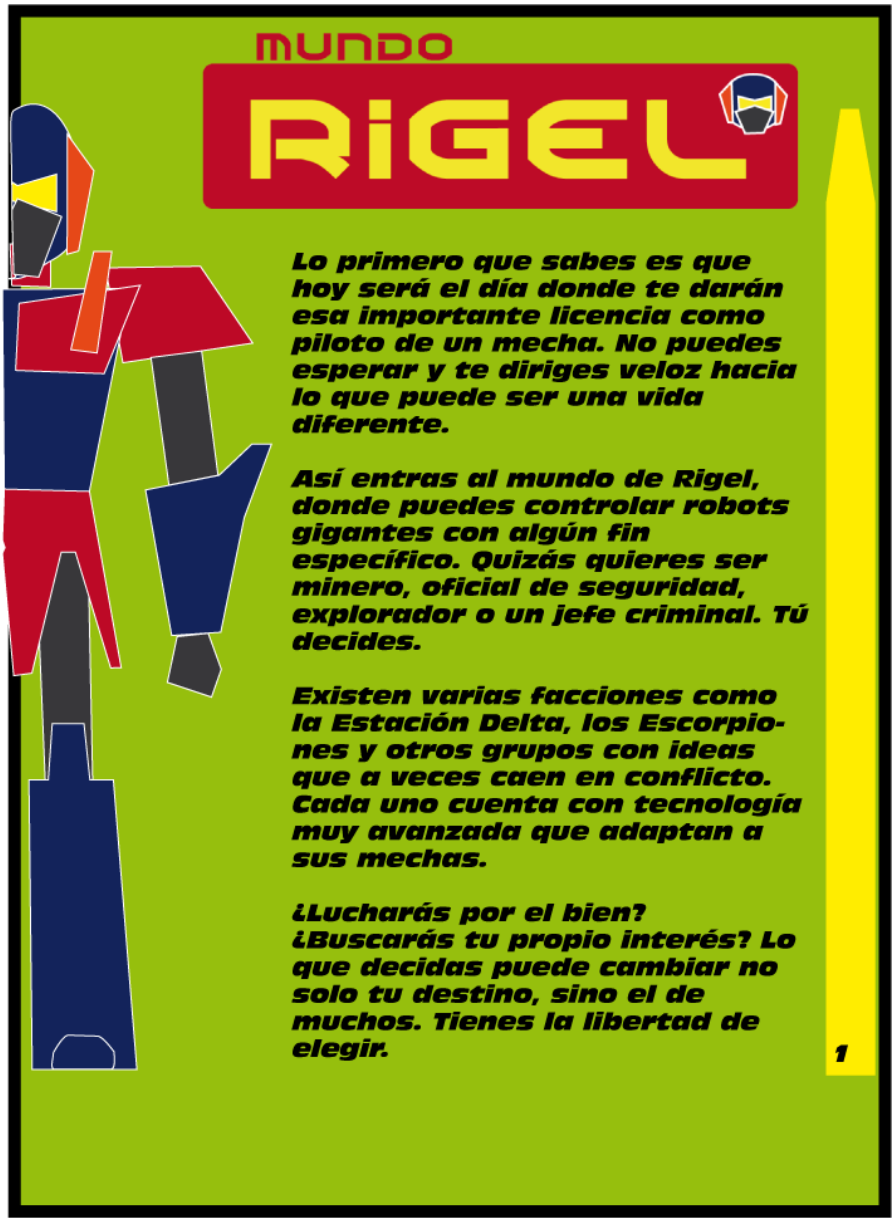


Figura 19 Prólogo de Mundo Rigel

La figura de arriba presenta una hoja de la introducción del juego. Los robots gigantes tienen un poder especial que sólo ciertas personas pueden despertar. El

robot Orión puede crear mejoras y otros objetos, mientras que el de Escorpio puede generar campos de energía para defenderse.

La paleta de color del manual serían verde, negro, amarillo y rojo para realizar bien los contrastes con los robots.



Figura 20 *Mechas* legendarios

Esta página muestra algunos de los *mechas* principales en la historia: Orión, Artemisa y Escorpio. Los tres modelos son parte de un grupo legendario de robots que son codiciados por varias personas. La descripción se mantiene mínima para ahorrar espacio.

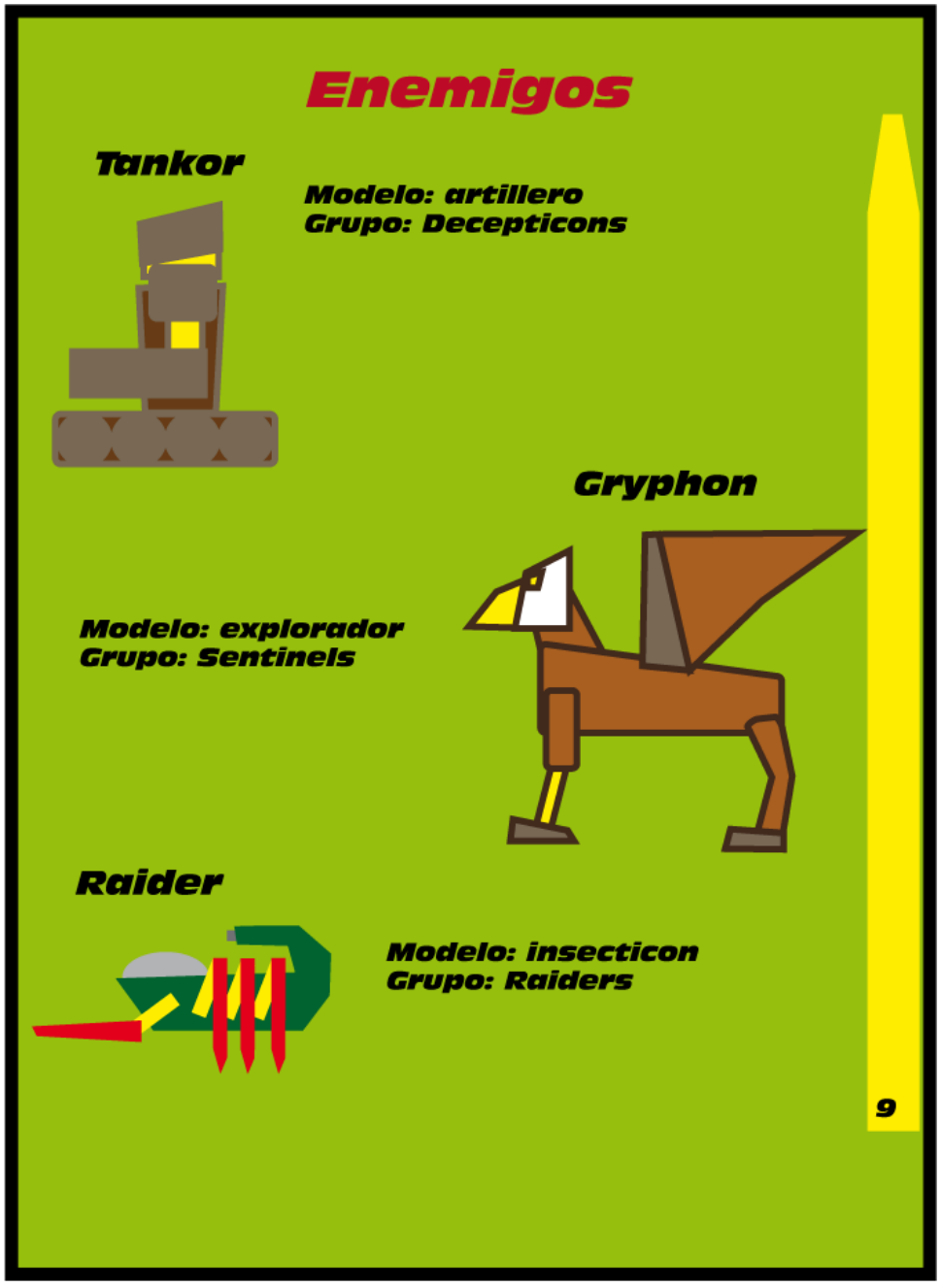


Figura 21 *Mechas* enemigos

La figura 21 muestra algunos de los robots enemigos que el jugador podría encontrar. También se muestran otras organizaciones que habitan el Mundo Rigel: la Estación Delta, Raiders, Decepticons, y Sentinels. Cada grupo tiene sus ideales y preferencias para luchar.



Figura 22 Mejoras para *mechas*

La figura 22 muestra algunas de las mejoras que puede conseguir el jugador. Algunas son para combate y otras proporcionan habilidades como el vuelo, permitiendo acelerar los desplazamientos por el mapa.

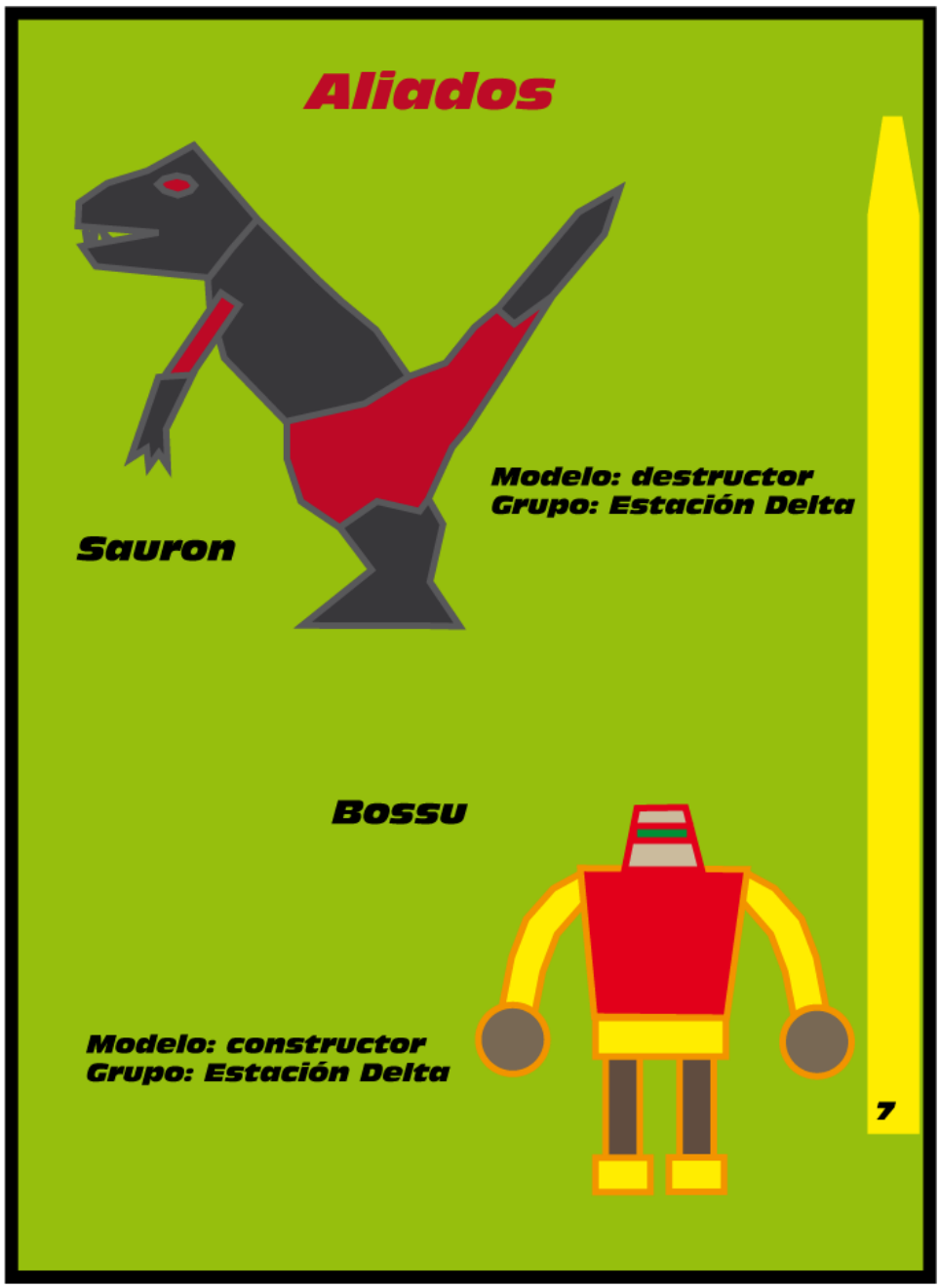


Figura 23 *Mechas* aliados

Esta imagen se trata sobre las unidades aliadas del jugador. Algunas son para combate y otras para labores de construcción.

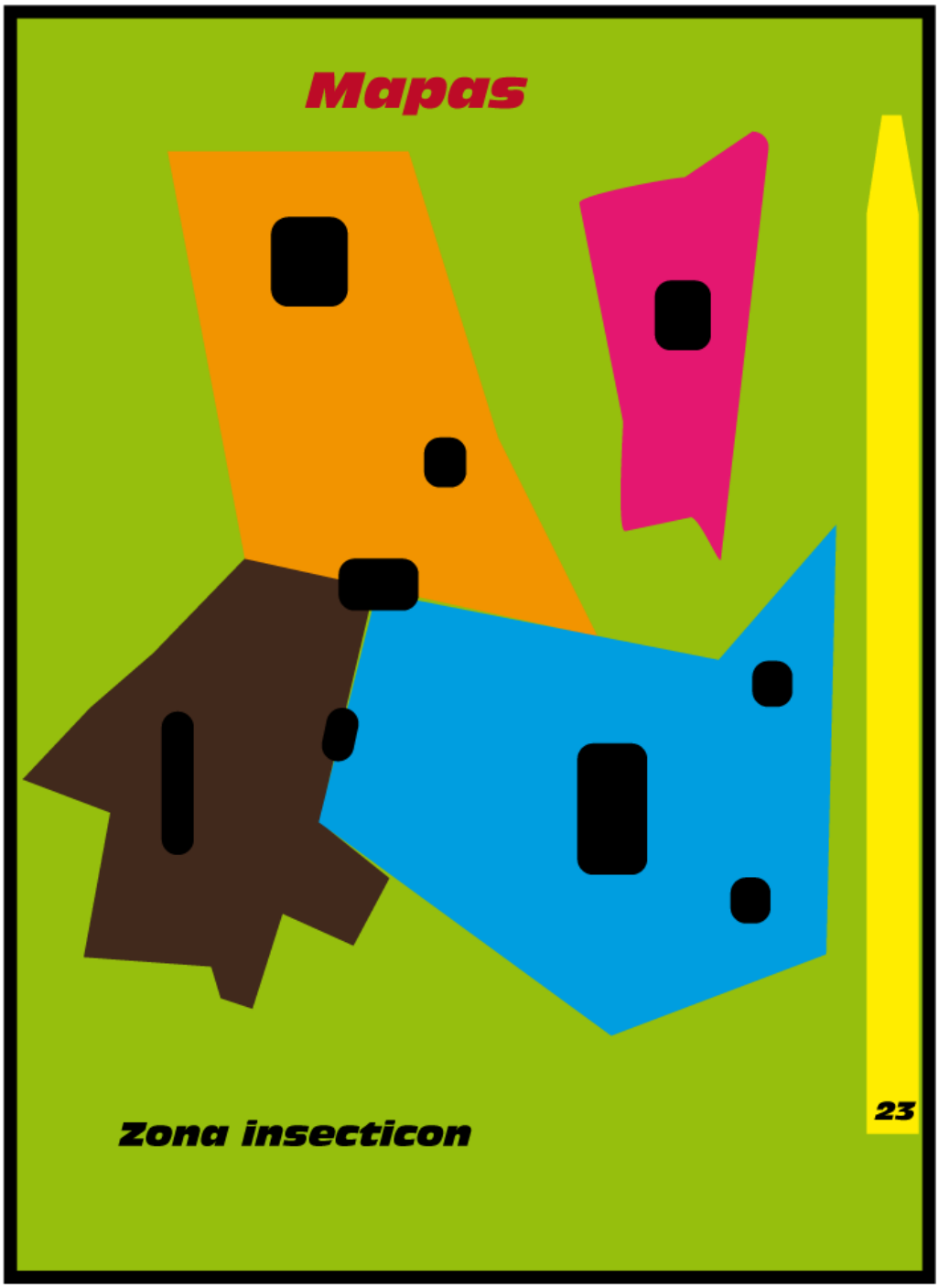


Figura 24 Mapa de Mundo Rigel

La última figura muestra un mapa de varias zonas del videojuego que el jugador puede visitar. La zona café pertenece a los Raiders, la zona azul a los Sentinels, la naranja a la Estación Delta, y la rosa a los Decepticons. Las zonas negras representan las ciudades de cada región.

Hay varios puntos que quedan pendientes por realizar en la guía, como desarrollo de misiones, y ejemplos de customización general.

Conclusiones

Los objetivos se cumplieron de manera satisfactoria, ya que se pudo explicar cada subgénero del RPG, se descubrieron las características importantes de un videojuego, y se hizo una propuesta de un juego de rol, con ejemplos visuales.

Las hipótesis que se plantearon resultaron ser incorrectas dentro de los parámetros que se establecieron en las reseñas y encuestas. Ambos grupos no estaban enfocados en el videojuego de rol como género y las edades iban de 20 a 25 años. La primera decía que la narrativa, la customización y los cursos de acción eran los que definían a un RPG exitoso. Las reseñas que se usaron probaron que estas características no eran lo primero que venía a la mente de los jugadores sino el *gameplay*. La segunda hipótesis era que el jugador pierde interés en un juego al pensar que lo ha terminado y al no tener una sensación de sorpresa en su aventura. Con base en el artículo de una experta en el tema y un grupo de control más pequeño, se descubrió que no era cierto. La falta de tiempo resultó la razón más popular entre el grupo de jóvenes de 20 a 25 años.

Hay que recordar las preguntas que dirigen nuestro trabajo, ¿qué elementos constantes definen a un videojuego de rol exitoso? Buscamos la respuesta dentro de los seis subgéneros del RPG para que el resultado sea mucho más acertado. Sin embargo los participantes no eran expertos en el género del videojuego de rol sino que gustaban de diversos géneros. Eso influye en los resultados obtenidos. Primero, un videojuego debe tener un *gameplay* adecuado, acompañado de gráficas atractivas y un buen control de sonido, para ser de interés para este tipo de jugador no especializado. Las tablas individuales sobre reseñas de los seis subgéneros, tienen de manera constante la mecánica de juego entre las tres primeras características, con las gráficas y el sonido como opciones secundarias. La historia resultó importante en al menos dos de los subgéneros: el RPG Clásico y RPG Japonés, dando a entender que no se debe descuidar del todo este aspecto. La segunda pregunta es, ¿por qué el jugador pierde interés en un videojuego? La tesis resultante queda así: una persona joven, de 20 a 25 años y que estudia, puede dejar de jugar por falta de tiempo o por aburrimiento. Existen

otras razones, Carmichael delimitó las cinco razones más comunes para dejar de jugar, pero estas dos resultan las más importantes. Del pequeño grupo de control encuestado, el 100% confirmó tener un horario muy ocupado como para jugar libremente y más del 50% mencionó aburrirse antes de acabar un juego.

Las aportaciones que podría tener este trabajo son las siguientes:

- Un mejor entendimiento sobre el origen del género RPG y sus seis subgéneros
- Las características más relevantes en un videojuego de rol de manera general y por cada uno de los subgéneros
- Las razones por las que las personas dejan de jugar videojuegos
- Los pasos que uno debe considerar a la hora de desarrollar un proyecto para videojuego

Con este trabajo se podrían realizar pruebas más enfocadas a jugadores del videojuego de rol, buscando diversos grupos de edad (niños, jóvenes, adultos) y si trabajan o estudian según sea el caso. Todo para determinar de manera efectiva si lo que se aprendió ha sido constante. Quizás así veríamos un cambio relevante en comparación con esta investigación.

Fuentes de consulta

A continuación se coloca una lista de todas las fuentes de información usadas, en orden alfabético.

- 3lk, Alineamientos, 2011, febrero, 19, Rincondeldm.com, 2012, http://www.rincondeldm.com/alineamientos
- AdictoVideojuegos, Tipos de Videojugadores, Adictovideojuegos.jimdo.com, 2012, http://adictovideojuegos.jimdo.com/tipos-de-videojugadores/
- Bella, Jesús, La Primera Vez, 2011, agosto, 6, 3djuegos.com, 2012, http://www.3djuegos.com/juegos/articulos/77/0/la-primera-vez/
- BioWare Community Team, Dragon Age: Origins Wins Both RPG Game Of The Year And PC Game Of The Year At Spike TV´S Video Game Awards!, 2009, diciembre, 14, Blog.bioware.com, 2012, http://blog.bioware.com/2009/12/14/dragon-age-origins-wins-both-rpg-game-of-the-year-and-pc-game-of-the-year-at-spike-tvs-video-game-awards/
- Brell, Marc. Juegos de Rol; Revista Educación Social, 2006, 104-113
- Canfield, Chris, The 6 Indie Mistakes, 2005, Julio, 30, Kuro5hin.org, 2012, http://www.kuro5hin.org/story/2005/7/28/235328/642
- Carmichael, Stephanie, Five Reasons Why We Stop Playing Video Games, 2011, septiembre, 27, Gamezone.com, 2012, http://www.gamezone.com/editorials/five-reasons-why-we-stop-playing-video-games
- Crimson Starfire, RPG Quest Types – Not Much Variety!, 2008, mayo, 16, Word-of-Shadow.blogspot.mx, 2012, http://word-of-shadow.blogspot.mx/2008/05/rpg-quest-types-not-much-variety.html
- Dark, El Retorno de los Videojuegos Indie, 2011, marzo, 31, Elblogdelcritico.blogspot.mx, 2012, http://elblogdelcritico.blogspot.mx/2011/03/el-retorno-de-los-videojuegos-indie.html

- DarkOuterHeaven, Entrevista a David Capello, desarrollador indie, 2012, junio, 26, Pixfans.com, 2012, http://www.pixfans.com/entrevista-a-david-capello-desarrollador-indie/
- Darlington, Steve, The History of RolePlaying, 1999, abril, Ptgptb.org, 2012, http://ptgptb.org/0007/hist7.html
- ElOtroLado, Géneros de los videojuegos, 2007, septiembre, 15, ElOtroLado.net, 2013, abril, 16, http://www.elotrolado.net/wiki/G%C3%A9neros_de_los_videojuegos
- Exequiel, Juegos de Rol como herramienta educativa, 2008, enero, 6, Educar.org, 2012, http://portal.educar.org/foros/juegos-de-rol-como-herramienta-educativa
- FindTheBest, How many copies of Dragon Age: Origins the video game were sold?, Video-games.findthebest.com, 2012, http://video-games.findthebest.com/q/113/2744/How-many-copies-of-Dragon-Age-Origins-the-video-game-were-sold
- FindTheBest, How many copies of Final Fantasy VII the video game were sold?, Video-games.findthebest.com, 2012, http://video-games.findthebest.com/q/369/2744/How-many-copies-of-Final-Fantasy-VII-the-video-game-were-sold
- FindTheBest, How many copies of World of Warcraft the video game were sold?, Video-games.findthebest.com, 2012, http://video-games.findthebest.com/q/384/2744/How-many-copies-of-World-of-Warcraft-the-video-game-were-sold
- Gamespot, Fable Continues to Break Records as Best-Selling Game Across All Platforms, 2004, octubre, 21, Gamespot.com, 2012, http://www.gamespot.com/news/fable-continues-to-break-records-as-best-selling-game-across-all-platforms-6111138
- González, José Luis. Inmersión, 2010, Jugabilidad.wikispaces.com, 2012, http://jugabilidad.wikispaces.com/Inmersi%C3%B3n

- González, Rocío, Misiones infinitas en Skyrim, 2011, noviembre, 10, Guznu.com, 2012, http://www.guznu.com/noticia/4538/misiones-infinitas-en-skyrim/
- Heinsoo y otros. Dungeons and Dragons Manual del jugador héroes arcanos, divinos y marciales. Barcelona; Devir Contenidos, S.L., 2008
- Howard, Todd. Elderscrolls.com http://www.elderscrolls.com/community/welcome-back-elder-scrolls/; 2011
- Kaiser, Tiffany, "The Elder Scrolls V: Skyrim" Tops 3.4 Million Retail Sales in First 2 Days, 2011, noviembre, 15, Dailytech.com, 2012 http://www.dailytech.com/The+Elder+Scrolls+V+Skyrim+Tops+34+Million+Retail+Sales+in+First+2+Days/article23293.htm
- Lada, Jenni, Important Importables: Namco Bandai´s Tales of…, 2011, septiembre, 9, Technologytell.com, 2012, http://www.technologytell.com/gaming/76809/important-importables-namco-bandais-tales-of/
- Lagransiete, ¿Qué es el Hardcore Gaming?, 2012, abril, 18, Latingamers.net, 2012, http://www.latingamers.net/547/%C2%BFque-es-el-hardcore-gaming/
- Levis, Diego. Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona; Paidós, 1997
- López, Javier, Nos inspira…la vanguardia de desarrolladores de videojuegos independientes, 2010, mayo, 3, Web.ontuts.com, 2012, http://web.ontuts.com/inspiracion/nos-inspira-la-vanguardia-de-desarrolladores-de-videojuegos-independientes/
- Martín, Javier, Nvidia defiende la importancia de los gráficos, 2007, enero, 31, Meristation.com, 2012, http://www.meristation.com/es/playstation-portable/noticias/nvidia-defiende-la-importancia-de-los-graficos/1642042
- McLaughlin, Rus, IGN Presents the History of Fallout, 2010, Julio, 21, IGN.com, 2012, http://www.ign.com/articles/2010/07/21/ign-presents-the-history-of-fallout

- Melian, Judith, Chuck Norris protagoniza el nuevo comercial de World of Warcraft, 2011, noviembre, 22, Nuevastecnologias.com, 2012 http://www.nuevastecnologias.com/chuck-norris-protagoniza-el-nuevo-comercial-de-world-of-warcraft-22-11-2011/
- Okubo, Pon un robot gigante en tu vida: Repasando el género de mechas, 2009, mayo, 16, Mundoshipoteticos.blogspot.mx, 2012, http://mundoshipoteticos.blogspot.mx/2009/05/anime-articulo-pon-un-robot-gigante-en.html
- PdW2kX, My Thoughts On The Right Time To Stop Playing An Open-World RPG, 2011, diciembre, 12, Ign.com, 2012, http://www.ign.com/blogs/pdw2kx/2011/12/12/my-thoughts-on-the-right-time-to-stop-playing-an-open-world-rpg
- Phantagram. Teaser Memorandum. s/l, KPMG, 2005
- Pineda, Fran, Historia de la saga The Elder Scrolls, 2011, noviembre, 17, Blogocio.net, 2012, http://blogocio.net/articulo-historia-de-la-saga-the-elder-scrolls-ar-160/
- Piuzzi, Gabriel. Videojuegos MMORPG, conceptos, características, problemáticas y posibilidades; Revista Electrónica de Educación e Innovación Multimedia, 2010, 1-11.
- Radd, David, Bioshock to God of War: How Game Stories Are Made, 2012, marzo, 26, Gamesindustry.biz, 2012, http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-03-26-bioshock-to-god-of-war-how-game-stories-are-made
- Rampant Coyote, Why Do You Quit Playing an RPG?, 2011, marzo, 29, Rampantgames.com, 2012, http://rampantgames.com/blog/?p=2490
- Silvela, Antonio, Videojuegos para mayores, 2009, julio, 16, Sigojoven.com, 2012, http://www.sigojoven.com/grupos/noticias/articulo/videojuegos-para-mayores
- The Unofficial Elder Scrolls Page, Morrowind: Easter Eggs, Uesp.net, 2012, http://www.uesp.net/wiki/Morrowind:Easter_Eggs

- VikingII, RPG. Arquitecturas y variants fundamentales, 2012, septiembre, 3, Blogs.gamefilia.com, 2012, http://blogs.gamefilia.com/vikingii/23-02-2012/48531/rpg-arquitecturas-y-variantes-fundamentales
- Yin-Poole, Wesley, Valve: Skyrim fastest-selling game in Steam history, 2011, diciembre, 16, Eurogamer.net, 2012, http://www.eurogamer.net/articles/2011-12-16-valve-skyrim-fastest-selling-game-in-steam-history
- Zorita, Jon, BioWare: una retrospectiva a la trayectoria de los Reyes de los RPG occidentales, 2011, marzo, 11, Vadejuegos.com, 2012 http://www.vadejuegos.com/noticias/2011/03/11/bioware-una-retrospectiva-a-la-trayectoria-de-los-reyes-de-los-rpg-occidentales-084735.html

Glosario

En este apartado se colocan los términos que son propios del medio de los videojuegos junto con su significado más aproximado. La lista aparece en orden alfabético para comodidad del lector. En paréntesis se encuentran las siglas que podrían sustituir a la palabra.

- *Animated music video* (AMV): video musical animado. Este tipo de video utiliza imágenes animadas de algún programa y las combina con música que parezca adecuada.
- *Artificial Intelligence* (AI): Inteligencia Artificial (IA). Es la ciencia e ingeniería de hacer máquinas inteligentes, especialmente programas de cómputo inteligentes.
- *Bugs*: errores. Fallas en el código de juego que provocan situaciones que no deberían ocurrir dentro del videojuego.
- *Casual gamer*: jugador casual. Persona que usa videojuegos como un pasatiempo menor. No juega muchos géneros sino que se centra en algo que le agrade y le dedica poco tiempo.
- *Consular*: relativo a un cónsul. En Star Wars Kotor, se trata de una clase de Jedi que usa más los poderes de la Fuerza para luchar.
- *Daedric*: daédrico. En el mundo de Elder Scrolls, existe un mundo parecido a la Tierra, llamado Nirn. En otra dimensión paralela, llamada Oblivion, existen criaturas llamadas Daedra. La mayoría tiene poderes especiales y llegan a ser seres muy conflictivos. También existen armas y armaduras de naturaleza Daedra.
- *Divine*: divino. También en Elder Scrolls, existen seres con gran poder pero benévolos, llamados Aedra o seres divinos.
- *Downloadable content* (DLC): contenido descargable. Usando conexión por Internet, Xbox Live para la Xbox 360 por ejemplo, se pueden descargar misiones adicionales, expansiones, trajes, avatares y algunas cosas más. Algunas veces ese contenido extra, que no debería existir dentro del juego original, es gratis pero generalmente tiene un precio.

- *Dragonborn*: sangre de dragon. El protagonista del videojuego Skyrim es conocido como *Dragonborn* ya que puede usar los mismos poderes (gritos) que los dragones.

  En el juego Dungeons and Dragons, se refiere a una raza de criaturas bípedas con rasgos de dragón.
- *Dungeon Master* (DM): amo del calabozo. Persona que dirige un juego de rol, poniendo retos a los demás jugadores y narrando el curso de la historia.
- *Easter eggs*: referencias. Algunos desarrolladores colocan referencias sobre cultura popular, lugares reales u otras curiosidades en el mundo virtual.
- *Eladrin*: eladrín. Una raza de seres parecidos a elfos pero un poco más fornidos. Tienen la habilidad de teleportarse por cortas distancias.
- *Elf*: elfo. Una raza de seres místicos que viven en armonía con la naturaleza. Son muy rápidos y su puntería con el arco es inigualable.
- *Factions*: bando. Grupo de NPC´s que tiene una meta común y participa en misiones exclusivas de ese grupo. Puede ser que el jugador pueda unirse al grupo o que no se le permita.
- *Fanart*: arte hecho por fanáticos. Las personas pueden dibujar o usar otros medios para representar algo que les agrada.
- *Fanfics*: historias hechas por fanáticos. Cuando una persona escribe una historia relacionada con algo que le gusta.
- *Fans*: fanáticos. Personas que gustan de algo.
- *Freeform*: estilo libre. Cuando se le otorga libertad de juego y decisión a una persona dentro del videojuego, generalmente ocurre en RPG Sandbox.
- *Gameplay*: mecánica de juego. Cada juego tiene sus reglas y éstas se llaman *gameplay* en el mundo de los videojuegos. Es lo que se puede hacer y cómo se logra.
- *Gamers*: jugadores. Nombre común de las personas que juegan videojuegos.
- *Guardian*: guardian. En Star Wars Kotor, es una clase de Jedi, dedicada al combate con sables de luz.

- *Guild*: grupo organizado. Cuando varios jugadores se unen bajo un ideal común y completan misiones en equipo, se crea una *guild*.
- *Hardcore gamer*: jugador experto. Juegan muchos tipos de videojuegos y le dedican bastante tiempo a esa actividad.
- *Human*: humano. Raza de seres bípedos que se ha esparcido por todo el mundo. Su inteligencia y adaptabilidad los vuelve una fuerza considerable.
- *Indie*: independiente. En el mundo de los videojuegos, se le llama así a cualquier persona o grupo pequeño que se dedica a desarrollar juegos.
- *Luck*: suerte. En juegos previos a Skyrim, la suerte influía en el éxito de tus habilidades.
- *Magicka*: magia. Así se le conoce al poder mágico en el mundo de Elder Scrolls.
- *Main cities*: ciudades principales. Los lugares más importantes de un videojuego, donde se encuentran vendedores, entrenadores y NPC´s vitales.
- *Main quest*: misión principal. Cada juego tiene una historia principal que se cuenta a través de misiones ligadas a esa historia.
- *Massive Multiplayer Online RolePlaying Game* (MMORPG): videojuego de rol Masivo. En este subgénero, muchos jugadores alrededor del mundo comparten aventuras, gracias a la conexión de Internet.
- *Mechas*: robots gigantes. Aunque *mecha* puede usarse para cualquier tipo de robot (grande o pequeño), el término se asocia más con robots de enormes proporciones.
- *Miscellaneous*: misceláneo. En este caso, se refiere a las misiones que no están ligadas a la historia principal, bandos, o ciudades principales.
- *Mods*: modificaciones. Son mejoras que se pueden comprar o conseguir durante el juego.
- *Non-Playing Character* (NPC): personaje no jugador. Cualquier personaje que se encuentra dentro del juego y no se controla.
- *Novice*: Novato. La clase inicial en Ragnarok Online, tiene habilidades muy básicas pero con suficiente experiencia, puede cambiar de clase.

- *Party*: grupo de aventureros. Cuando el jugador reúne un grupo de NPC´s, a los que puede controlar de manera temporal, y lo ayudan en su aventura.
- *Perk*: beneficio. En Fallout, Oblivion y Skyrim, al ganar niveles, el jugador puede elegir alguna habilidad especial para personalizar a su personaje. Los beneficios pueden ser desde pasivos (no activar trampas) hasta activos (las granadas hacen doble daño).
- *Player character* (PC): personaje jugador. Es el personaje que controla el jugador.
- *Player versus player* (PvP): jugador contra jugador. Modo de batalla en el RPG Masivo donde un par de jugadores se enfrentan. En ocasiones puede haber batallas con más de dos jugadores.
- *Progamer*: jugador professional. Se entrenan con el juego hasta que conocen todos los trucos, superan todos los retos y ganan todos los logros. Normalmente se les contrata para probar juegos.
- *Puzzles*: acertijos. Pueden ir desde adivinanzas hasta encontrar objetos dentro del juego para pasar de nivel.
- *Quests*: misiones. Muchos NPC´s ofrecen misiones al jugador y el completarlas le puede brindar beneficios como oro, objetos, y subir sus habilidades.
- *Rogue*: pícaro. Son personajes ágiles, carismáticos y que evitan el combate frontal. Prefieren atacar desde las sombras.
- *RolePlaying Game* (RPG): videojuego de rol. Un género de los videojuegos donde se controla a un personaje, que puede ser cambiado hasta cierto punto. Pueden cumplirse varias misiones con diferentes finales y la duración del juego suele ser de 20 ó más horas.
- *Scoundrel*: rufián. En Star Wars Kotor, es una clase ágil que utiliza armas a distancia y tiene defensas bajas.
- *Scout*: explorador. Otra clase en Star Wars Kotor, que busca un balance entre poder de ataque y defensa.
- *Sentinel*: centinela. Clase Jedi de Star Wars Kotor que busca un balance entre las habilidades con sables de luz y la Fuerza.

- *Settlements*: poblados. Lugares con aldeanos pero de menor tamaño que una ciudad.
- *Shooter*: juego de disparos. Puede ser un juego en 1ª ó 3ª persona donde las armas principales son a distancia.
- *Soldier*: soldado. La clase guerrera inicial en Star Wars Kotor. Tiene mucha defensa y habilidades con armas cuerpo a cuerpo o a distancia.
- *Stamina*: durabilidad. En Elder Scrolls, realizar acciones, como atacar o correr, gasta *stamina* y eso deja vulnerable al personaje por un tiempo.
- *Story*: historia. Es la narrativa que tiene un videojuego. Desde hechos pasados hasta lo que va realizando el personaje principal. Suele tener al menos dos finales en los RPG, dependiendo de la alineación (bueno, malo) del personaje.
- *Testers*: jugadores que prueban videojuegos. Tienen como trabajo probar al 100% un videojuego.
- *Tiefling*: tiflin. Una raza de seres bípedos con cuernos en la cabeza y colas cuyo origen es algo oscuro. Muchas razas desconfían de ellos debido a su apariencia.
- *Tips*: consejos. Formas de ayuda que pueden hacer más fácil la experiencia del jugador, dándole ventajas durante su aventura.
- *Unrelenting force*: fuerza tenaz. Es un tipo de grito mágico que realizan los dragones en Skyrim. Puede ser usado, y mejorado, por el jugador.
- *Upgrades*: mejoras. Suelen ser objetos que el jugador usa para potenciar sus armas o armaduras.
- *Wargames*: juegos de batalla. Consiste en un tablero y figuras de tropas, donde un jugador trata de ganar todo el territorio posible.
- *Waypoint*: punto de partida. Una sección dentro del juego donde la persona puede guardar de manera segura su partida.