



Facultad de comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

## **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: RÉQUIEM POR UN GÉNERO.  
LA DIFÍCIL DEFINICIÓN DEL ROL EN EL VIDEOJUEGO ACTUAL**

**Realizado por:** Sergio Hidalgo Flores

**Tutor:** Luis Navarrete Cardero

**Curso académico:** 2017/2018

**Convocatoria:** Julio



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad realizar un recorrido a lo largo de la historia del videojuego, identificando los hitos más destacados en los que elementos propios del clásico juego de rol han pasado a hibridarse con otros géneros a priori muy distantes.

Empezando con la adaptación del rol de tablero al formato videolúdico, con el paso de los años ha podido observarse una enorme proliferación de elementos roleros en títulos de conducción, deportes, lucha, shooters... hasta el punto de volverse prácticamente imposible identificar un “RPG (Role Playing Game) puro” a día de hoy. Esto se debe a la dificultad de identificar con precisión cuáles son estos “elementos roleros”, y en qué cantidad deben darse para que el juego pase a ser considerado un RPG por delante de otro género.

A pesar de esto, las principales revistas especializadas del medio siguen pareciendo eludir este hecho, evidenciando una notoria dificultad para establecer una taxonomía del videojuego y realizando clasificaciones que a todas luces resultan inconcretas para el momento actual. Esto abre una brecha enorme entre los principales estudios académicos relacionados con la categorización de los videojuegos y la clasificación simplificada que recibe el consumidor por parte de estas revistas.

## PALABRAS CLAVE

Videojuegos, entretenimiento, rol, hibridación, intertextualidad, géneros de videojuegos, taxonomía



<b>1. Introducción</b> .....	7
<b>2. Objetivos</b> .....	8
<b>3. Metodología</b> .....	9
<b>4. Marco teórico</b> .....	11
4.1. El género como algo dinámico.....	11
4.2. La intertextualidad como principio transformador.....	12
4.3. La dificultad de categorizar el videojuego .....	15
4.4. La taxonomía del videojuego .....	18
4.5. Definición de un género: el rol.....	20
<b>5. Resultados y discusiones. Aplicación de la metodología</b> .....	23
5.1. El nacimiento de un género: el rol de tablero.....	23
5.2. Los primeros videojuegos de rol .....	27
5.3. La hibridación del rol con otros géneros .....	35
5.3.1. Acción .....	38
5.3.2. Shooter .....	44
5.3.3. Aventura.....	50
5.3.4. Plataformas.....	53
5.3.5. Conducción.....	59
5.3.6. Deportes .....	63
5.3.7. Estrategia.....	71
5.3.8. Simulación.....	78
5.3.9. Lucha.....	80
5.3.10. Puzle .....	83
5.3.11. Musical .....	84
5.4. La influencia del rol en la actualidad .....	86
<b>6. Conclusiones</b> .....	94
<b>7. Bibliografía</b> .....	97
<b>8. Ludografía</b> .....	101
<b>Anexo: Evolución de las hojas de construcción del personaje</b> .....	119



## 1. INTRODUCCIÓN

Si atendemos a la definición primaria de rol, encontramos que hace referencia al papel que alguien o algo desempeña. Si la llevamos al terreno del juego, es aquel en el que los jugadores desempeñan un determinado papel o personalidad. Partiendo simplemente de esto, podría decirse que la inmensa mayoría de juegos podrían considerarse de rol. No obstante, dicha definición no se ajusta a la realidad, ya que son muchos otros condicionantes los que nos llevan a considerar el rol como un género específico dentro del panorama del juego.

La identificación de dichos condicionantes es la base principal de este trabajo, y solo a partir de entonces podrá establecerse una línea temporal que explicita aquellos momentos en que tales condicionantes han pasado a formar parte de otros géneros distintos. A su vez, algunos de estos factores van intrínsecamente unidos al rol a día de hoy, aunque no estuvieran presentes en su concepción, lo cual va ligado a la propia condición tecnológica del medio, en el que los avances posibilitan nuevas mecánicas que no podían desarrollarse en el pasado.

Mucha de la culpa de esta dificultad de identificación reside en los diversos criterios que se utilizan a la hora de realizar una taxonomía de los videojuegos. Así, encontramos casos tan alarmantes como el de *Gamespot*, la web informativa de videojuegos con más tráfico del mundo y puesto 306 en el ranking *Alexa* en la fecha de realización de este trabajo. En esta, los géneros engloban criterios puramente dimensionales, como *2D* o *3D*, otros relacionados con la libertad del jugador, como *Open-world*, u otros relacionados con el sistema de combate, como *Turn-based*. Aquí apreciamos una reducción al absurdo del concepto de género, al no existir una línea marcada que instaure la base a partir de la cual se pueden establecer distinciones entre títulos distintos.

Es aquí donde surge la duda: ¿en base a qué clasificación podría ser marcado el rol como un género? Teniendo en cuenta el panorama actual, en el que tantas compañías hacen usos de mecánicas roleras para implementarlas en títulos muy diferentes, ¿sería realmente posible seguir limitando el rol al encasillamiento de un género, o sería más acertado aceptar que no existe el género del rol como tal, sino un conjunto de mecánicas relacionadas con el mismo?

## 2. OBJETIVOS

En este trabajo, centrado en aquellos elementos que hicieron al rol ser considerado un género desde sus inicios como juego de tablero, voy a proceder a efectuar un análisis exhaustivo de los elementos que en un principio podían considerarse exclusivos del rol, pero que sin embargo han acabado formando parte de multitud de géneros distintos. Dicho análisis tiene como objetivo confirmar las siguientes hipótesis:

- Que el rol, como género constreñido, ha dejado de existir. Si se pretende seguir usando esta palabra, hay que hacerlo desde una perspectiva académica, identificando claramente los elementos que forman parte del mismo y manteniendo fuera de esta categoría aquellos juegos que carezcan de dichos elementos.
- Que la taxonomía del videojuego establecida por las webs de mayor tráfico ha quedado sin duda obsoleta. Se mantienen categorizaciones que valoran diferentes aspectos de los juegos y se las mantiene en un todo unitario. El miedo a confundir al consumidor lleva a estas webs a obviar los estudios más modernos basados en la taxonomía del videojuego, generando debates constantes sobre la pertenencia de tal videojuego a un género u otro.
- Que la tendencia a incluir mecánicas roleras en videojuegos de muy diversa índole está a la orden del día, siendo cada vez más complicado encontrar nuevos títulos que no hagan uso de estas. Al ser una tendencia ascendente, provoca una mayor urgencia a la hora de establecer una clasificación más fundamentada por parte de los principales medios informativos de consumo.



### 3. METODOLOGÍA

Para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado, he tenido en cuenta las diferentes taxonomías del videojuego realizada por expertos del medio a lo largo de los años. En estas se observa a menudo una dificultad por establecer criterios unitarios que categoricen los videojuegos partiendo de un mismo prisma, siendo una constante observar cómo se mezclan elementos temáticos, mecánicos y estilísticos.

No obstante, de las mismas es posible extraer criterios a la hora de realizar aproximaciones a géneros concretos, lo cual puede ser útil para identificar elementos específicos que llevaron a dichos expertos a clasificar diferentes videojuegos en un género u otro. Especialmente se tendrá en cuenta la taxonomía realizada por el profesor Juan José Vargas Iglesias en su tesis titulada *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo*, por ser esta la más novedosa y extensa de cuantas he tenido a mi disposición.

Posteriormente, procederé a realizar un análisis comparativo entre los primeros juegos de rol de tablero, partiendo de la salida al mercado de *Dungeons and Dragons* en 1974, y de cómo estos fijaron un conjunto de reglas que acabaron trasladándose al formato videolúdico. Para realizar este análisis comparativo, pondré en contraste las diferentes peculiaridades encontradas en una partida estándar de los mismos, intentando reunir el mayor número de similitudes, para así establecer los elementos roleros troncales que posteriormente podremos encontrar en los primeros videojuegos de rol.

Una vez encontrados y listados tales elementos, será el momento de realizar el mismo proceso con los primeros videojuegos de rol, aislando nuevamente las similitudes entre los mismos y comparándolas con las extraídas del primer análisis. De aquí surgirán nuevos elementos intrínsecos a la naturaleza audiovisual de los videojuegos, mientras que otros acabarán siendo desechados en este formato por el mismo motivo.

Una vez finalizado este estudio comparativo, será posible separar con facilidad los elementos característicos del juego de rol, y procederé entonces al grueso del trabajo: establecer una línea de tiempo señalando aquellos videojuegos que pasaron a implementar estos elementos aun formando parte de un género distinto. Para encontrar dichos hitos me valdré tanto de experiencia personal como de documentación histórica relativa a los

géneros primordiales establecidos por las principales revistas del medio. A su vez, además de establecer el carácter pionero de estos títulos, efectuaré una mirada al futuro para comprobar la prevalencia de dichos elementos roleros en el género correspondiente a lo largo de los años.

Para finalizar, tomaré una amplia muestra de videojuegos modernos con el fin de identificar elementos roleros en estos. Para ello, usaré una tabla en la que se marcará la existencia o no de dichos elementos en los juegos, exponiendo además de qué elemento en específico se trata. Además, en dicha tabla se señalará el género otorgado por las cuatro webs principales de videojuegos en España: *3DJuegos*, *Vandal*, *HobbyConsolas* y *Meristation*. En pos de asegurar el carácter aleatorio de dicha muestra, usaré la lista facilitada por la plataforma *Steam* con los cien juegos más vendidos durante el año 2017.

Una vez concluido dicho estudio, haré balance de aquellos juegos que incluyen elementos roleros pese a no ser catalogados como juegos de rol, lo que servirá para demostrar si realmente sigue existiendo el juego de rol como tal o si finalmente se ha fragmentado en un conjunto de elementos separados.

Por último, y como punto y final de la investigación, extraeré de dicha lista los videojuegos considerados unánimemente como RPG, con el fin de intentar encontrar las similitudes entre estos y el factor diferencial con respecto al resto de títulos no catalogados como juegos de rol pero que sí que comparten elementos de los mismos. Esto me servirá para establecer una definición concreta de lo que estas webs consideran RPG.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. EL GÉNERO COMO ALGO DINÁMICO

No hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque a otra, y, en este sentido, todas las obras son hipertextuales. Pero, como los iguales de Orwell, algunas lo son más (o más manifiestamente, masivamente y explícitamente) que otras (Genette, 1989: 19).

Aunque el teórico francés hiciera aquí únicamente alusión a las obras literarias, dichas palabras son perfectamente aplicables a cualquier obra artística, y en el caso que nos ocupa, el videojuego no iba a ser menos. En su tesis doctoral, el profesor Juan J. Vargas tiende una mano en favor de la inclusión del videojuego en dichos campos de estudio: “en tanto concerniente al orden de las estructuras, el género es central a cualquier consideración sobre la ontología de los medios de representación y ha de concernir al videojuego en tanto uno de esos medios” (2015: 19).

De esta forma, aunque el videojuego esté más ligado a la era posmoderna y la categorización del mismo sea un tema candente, no deja de ser una nueva forma artística, y dicho debate ya ha tenido lugar con todos sus predecesores a lo largo de la historia. “Como ha ocurrido con otros medios emergentes, los videojuegos utilizarán recursos y formas de otros campos próximos, al mismo tiempo que trasvasan usuarios desde esos medios al propio” (Pestano, Gabino y Delponti, 2012: 10). “Este feedback con otros medios de comunicación no ha hecho sino aumentar las posibilidades de la industria demostrando sobradamente su capacidad para crear nuevos conceptos, lo que influye directamente en una actualización de la catalogación de los géneros del videojuego” (Hernández, Cano y Parra, 2015: 2152).

Esto, aplicado al género del rol que nos ocupa, explica perfectamente la inconcreción del mismo como género a día de hoy, al ser utilizados sus recursos iniciales por obras posteriores. La noción del mismo que tenemos a día de hoy dista mucho de ser la que lo definió en un pasado, por lo que se requiere de una actualización constante para que seguir concibiendo el rol como un género no carezca de total sentido. Hablaba Vargas (2015) de “una consciencia del género como sustancia viva” (p. 20), o como ya adelantaría Northrop Frye, “más designable como clarificación que como clasificación” (1971: 247). Nuevamente en palabras de Genette:

Todo objeto puede ser transformado, toda manera puede ser imitada, no hay, pues, arte que escape por naturaleza a estos dos modos de derivación que, en literatura, definen la hipertextualidad y que, de modo más general, definen todas las prácticas de arte en segundo grado (Genette, 1989: 478).

Y es que un género nunca puede ser algo cerrado, ya que está en constante transformación, así que anclarnos a unos elementos propios del pasado no va a hacer ningún favor a la hora de estudiar el medio. A este respecto, y adaptándose perfectamente la noción de género cinematográfico con el de cualquier otro medio, Rick Altman defiende un equilibrio epistémico, ya que entiende que un acercamiento histórico demasiado preciso pondría en peligro el concepto mismo de género, mientras una visión teleológica daría lugar a un excesivamente limitado trayecto estructural “entre la experimentación y la reflexividad” (2000: 45).

En lo concerniente a videojuegos, Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003: 20) hablan de clasificaciones que no son exhaustivas ni exclusivas, pues la complejidad de los propios videojuegos provoca que puedan clasificarse en uno u otro tipo, e incluso se produzcan híbridos que pertenezcan a diferentes apartados a la vez. Además, como ocurre con cualquier tecnología, su evolución provoca la aparición de nuevos modelos de juegos y también de sistemas que pueden sugerir nuevas categorías. “La propia idea de instaurar un género presenta dificultades, pues en el momento de establecerlo se originan unos límites al realizar la categorización” (Hernández et al., 2015: 2155), y como afirma Mark Wolf (2002: 113), “el estudio del género también puede diferir de un medio a otro, con lo que realizar clasificaciones tomando como referencia otros medios puede conllevar error”.

#### **4.2. LA INTERTEXTUALIDAD COMO PRINCIPIO TRANSFORMADOR**

El término de intertextualidad fue desarrollado inicialmente en el ámbito de los estudios teórico-literarios, cuando Julia Kristeva lo propuso como análogo al término intersubjetividad de Mijail Bajtin. “[...] Kristeva (1967) introdujo dicho término para referirse a las huellas, citas o alusiones a otras obras literarias que pueden observarse en cada texto” (Ngamba, 2009). De estas huellas hablaría Genette con posterioridad para establecer un término aún más preciso: la hipertextualidad. A esta la define como “toda

relación que une un texto B a un texto anterior A en el que se injerta de una manera que no es la de comentario” (Genette, 1989: 14). De esta forma, puede ser que B no hable en absoluto de A, pero no podría existir sin A, ya que lo evoca más o menos explícitamente, sin necesariamente hablar de él y citarlo. Dicha derivación puede darse mediante transformación simple o por transformación indirecta (1989: 17).

En cuanto a estos dos tipos, podría considerarse que aquellos videojuegos pertenecientes al género del rol en su concepción se basaban en una transformación simple de los anteriores juegos de tablero, al traspasar sus reglas a un medio distinto. Sin embargo, la adaptación de mecánicas roleras a géneros distintos podría considerarse una transformación indirecta, ya que aun sin aludir al juego que las propuso en primer lugar, no podrían existir sin el mismo. Ngamba (2009) se apoya en la obra de Harold Bloom, *La ansiedad de la influencia: una teoría de la poesía* (1973), para afirmar que “cada obra sólo puede existir en relación con las demás. Asimismo, toda obra literaria se construye sobre las obras literarias anteriores, ya sea para continuar sus características o para rebatirlas, y en ese sentido todo texto es un intertexto”.

Desde su origen, el concepto de intertextualidad ha dado pie a numerosos estudios, siendo el de Michael Riffaterre (1979) uno de los más relevantes. Las relaciones entre textos estudiadas por este pertenecen siempre al orden de las microestructuras semántico-estilísticas, al nivel de la frase, del fragmento o del texto breve, generalmente poético. La «huella» intertextual, según Riffaterre, es más bien (como la alusión) del orden de la figura puntual (del detalle) que de la obra considerada en su estructura de conjunto (Genette, 1989: 11). Esta concepción de la intertextualidad es la que más se acerca al objeto de estudio de este trabajo, al hablar de figuras puntuales, de detalles, que podrían extrapolarse a los elementos roleros que pasaré a identificar posteriormente.

No obstante, y aunque el concepto de intertextualidad no fuese acuñado hasta mediados del siglo XX, este era una simple actualización de algo ampliamente tratado por el comparatismo francés a lo largo de todo el siglo: el concepto de influencia. A lo largo de multitud de obras, autores como Paul Van Tieghem (*La littérature comparée*, 1931), Marius-François Guyard (*La littérature comparée*, 1951), Claude Pichois y André-M. Rousseau (*La littérature comparée*, 1967), Simon Jeune (*Littérature générale et Littérature comparée*, 1968), o la reformulación en 1983 de la obra de Pichois y Rousseau, en colaboración con Pierre Brunel (*Qu'est-ce que la Littérature Comparée*), han intentado desarrollar el concepto de influencia a raíz del estudio de la literatura

comparada. A su vez, estos han tratado otros conceptos relacionados, “como el de la imitación, la recepción y el efecto” (Ngamba, 2009). Ulrich Weisstein (1975) propone establecer de forma clara los límites entre la influencia y la imitación, y la recepción y el efecto, separando la autoría (influencia e imitación) de los otros dos conceptos. Mientras que los estudios sobre la influencia o la imitación se centrarían en la actividad creadora del autor que se ve influido por otro o que lo imita, los de recepción o efecto se centrarían en la repercusión de un determinado autor en otros países. Como expone Weisstein, las influencias no se limitan siempre a una sencilla relación de causa y efecto; sino al contrario, puede haber influencias indirectas cuya detección no resulta sencilla. Por otro lado, tanto el autor que influye en otro como el que se deja influir por él pueden no tener consciencia de dicha influencia, de ahí que el autor proponga definir la influencia como una “imitación inconsciente”, y la imitación como una “influencia consciente” (Weisstein, 1975: 159-160).

No obstante, y a diferencia de la mentalidad de Weisstein, quien afirma que la fuente sería el origen y la influencia el resultado final, Claudio Guillén (1959) considera que “toda obra de arte es absolutamente única e irrepetible, totalmente diferente de las demás”. Por eso, la influencia no es para Guillén un resultado final, sino solamente un proceso, y su efecto no puede estudiarse en las propias obras literarias, sino que, para comprenderla en su totalidad, sería necesario adentrarse en el dificultoso campo de la psicología de la creación (1959, 175-193).

Volviendo al concepto de intertextualidad, J. Kristeva señalaba que “todo texto se construye como un mosaico de citas, como la absorción y transformación de otro texto en el que el escritor entabla un diálogo tácito o explícito con textos anteriores” (1969: 440). A este respecto, M. Riffaterre hace una propuesta más equilibrada cuando afirma que una obra presenta un nivel de lectura vertical o intratextual, que une el significante y el significado, y una serie de relaciones horizontales e intertextuales con palabras y códigos culturales exteriores a él (1994: 66-73). Lo que Riffaterre entiende por intertextualidad es lo que Gerard Genette denomina transtextualidad, o relación de copresencia entre dos o más textos, la presencia efectiva de un texto en otro o el conjunto de categorías generales o trascendentes –tipos de discurso, modos de enunciado, géneros literarios, etc.- del que depende cada texto singular (1989: 10).

Aun con los distintos matices otorgados por cada autor, la idea de intertextualidad que permanece casi intacta en las diferentes reformulaciones posteriores es la de la “orientación de una obra literaria hacia el discurso ajeno” (Batjín, 1986: 259).

### 4.3. LA DIFICULTAD DE CATEGORIZAR EL VIDEOJUEGO

Una vez establecido el concepto de intertextualidad, no resulta complicado extender este al medio videolúdico, al ser el mismo una evolución lógica del medio literario. Siendo los videojuegos modernos consecuencia directa de sus predecesores, y estos a la vez de los juegos tradicionales, inevitablemente el medio posee una fuerte connotación intertextual. Esta influencia, que ya fue desarrollada en el punto anterior, se da a veces de manera directa y en otras de manera indirecta. Esto produce una enorme dificultad a la hora de establecer una categorización definida del videojuego, siendo los nuevos títulos una amalgama de conceptos ya desarrollados por otros juegos con anterioridad. De aquí viene la dificultad para catalogar un título en un género u otro, siendo necesario en muchas ocasiones definirlo mediante una decena de géneros distintos.

Se parte de la hipótesis de que la producción de los géneros tiene lugar, por una parte, como consecuencia de una relación lógica que deriva del carácter funcional del medio, y por otra, según una determinación puramente sintáctica, como consecuencia de ese carácter funcional (Vargas, 2015: 45).

A esto hay que sumar además la gran brecha existente entre la prensa de consumo y los estudios relacionados con el videojuego. Juan F. Hernández et al. hablan de la “importancia de establecer un punto en común entre academia e industria para establecer una taxonomía apropiada y conforme a la realidad que establezca las bases de cada género evitando, a la vez, una recomposición continua de los géneros” (2015: 2154), mientras que Espen Aarseth afirma que “es improductivo categorizar los juegos en base a una única variable y sí que pueden ser clasificados a partir de una serie de características a partir de las cuales se pueda establecer un rating” (citado en Egenfeldt-Nielsen, Heide y Pajares, 2013: 40).

Espen Aarseth fundó en el año 2001 la primera revista académica dedicada específicamente al estudio del videojuego: *Game Studies*, en el seno del Departamento de Estética Digital de la Universidad IT de Copenhague, y el editorial del número 1 de la revista, firmado por el propio

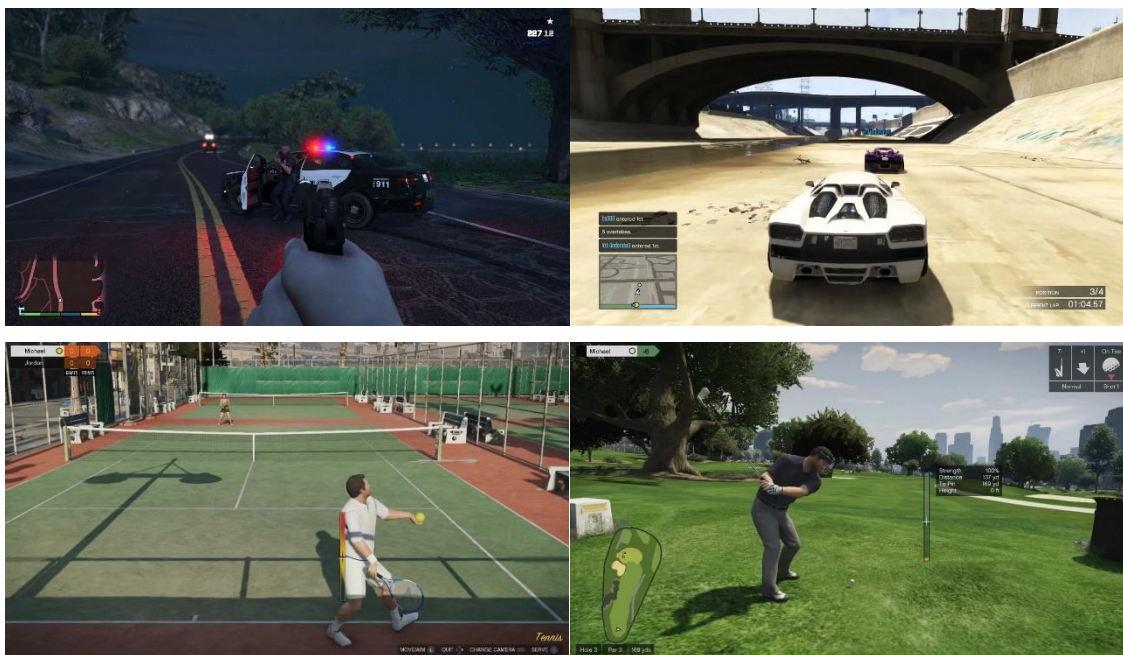
Aarseth, tenía el simbólico título de *Computer Game Studies, Year One*. Desde entonces, no han dejado de aparecer teorías y modelos de análisis sobre el videojuego, desde muy distintas disciplinas científicas: *teoría del diseño de juegos y ludología* (Salen y Zimmerman, 2004; Juul, 2005); *narratología del videojuego* (Murray, 1999; Tosca, 2003 y 2009); *semiótica y análisis discursivo del videojuego* (Maietti, 2004; Frasca, 2009; Sicart, 2009); *estudios culturales* (Taylor, 2006; Jenkins, 2009); *estudios de efectos psicosociales* (Raessens y Goldstein, 2005; Tejeiro, Pelegrina y Gómez 2009); *estudios sobre educación y videojuegos y serious games* (Squire, 2004; Gee, 2004; Bogost, 2006), etc. (Pérez-Latorre, 2011: 130).

El género deviene una cuestión singular en tanto su existencia como concepto requiere la de otros en relación de oposición, conformando un sistema de una coherencia no pensada. [...] Existe la certeza, o al menos hipótesis que se da por cierta, de que existen elementos suficientes para conformar una ciencia del texto literario, y la carencia de las herramientas organizacionales que permitan la constitución de esa ciencia. El problema del género en el videojuego es que [...] el fundamento organizacional de la cronología, y la instauración de una tradición en este, se revela insuficiente, y la crítica, para ser verdaderamente funcional, necesita encontrar y confirmar las formaciones de un sistema totalmente inteligible (Vargas, 2015: 69).

En relación a las palabras de Vargas, se acentúa aún más si cabe la dificultad de establecer esta ciencia del videojuego. Si en un medio como la literatura (que palidece en la cantidad de elementos a los que tiene acceso en comparación con el videojuego por una mera cuestión tecnológica) todavía carecemos de las herramientas necesarias para constituir dicha ciencia, no resulta difícil imaginar la enorme dificultad existente en la categorización del videojuego. A esto hay que añadir que se trata de un medio en constante evolución, por lo que, en caso de establecer una ciencia contemporánea del mismo, difícilmente podría ser aplicada a títulos futuros.

Dos condiciones fundamentales para que dichas clasificaciones puedan resultar eficaces son que la discriminación de diferentes géneros siga un criterio claro y común a todos los géneros definidos, y que las diferentes categorías resultantes no se solapen excesivamente. Estas condiciones no se encuentran generalmente en las clasificaciones de géneros de la crítica especializada. Por otro lado, en un ámbito cultural tan variado y lleno de hibridaciones formales en determinadas obras como el videojuego (pensemos en casos como el casi inclasificable *Grand Theft Auto*), no parece sensato intentar abordar una clasificación de géneros monológica, bajo una única perspectiva (Pérez-Latorre, 2010: 358).





Figuras 1, 2, 3 y 4. GTA V como símbolo perfecto de la hibridación de géneros – GamesMega, Cakechieveables, GTA Wiki y GiML

Cabe en este sentido prestar atención a las estructuras del género en los distintos medios de representación artística. Así, los géneros arquitectónicos se clasifican según su carácter funcional-urbanístico; los géneros literarios, diferenciados por Aristóteles en la épica, lírica y dramática, se orientan desde un carácter formal, así como los de la música y la danza lo hacen según un sentido estilístico; por su parte, los géneros de la pintura, la escultura y la fotografía atienden a criterios iconográficos; y los del cine y el cómic son fundamentalmente narrativos. En oposición a los anteriores, el videojuego es el único medio cuya naturaleza de género se organiza en razón de sus factores lúdico-interactivos, y por tanto de la función como condición de representación (Vargas, 2015: 73-74).

Sin embargo, podemos contemplar en el videojuego la presencia de los factores predominantes en cada uno de los medios de expresión artísticos anteriores, lo que provoca que reducir su clasificación a sus factores lúdico-interactivos se antoje a priori simplificado en exceso. No obstante, resulta todavía más complejo realizar una categorización basada en la suma de todos estos factores, por lo que es imposible considerar una taxonomía del videojuego que pueda resultar universal. A este respecto, es posible afirmar que mientras que el resto de elementos pertenecen a medios distintos, los factores lúdico-interactivos van intrínsecamente ligados al videojuego, lo que facilita la categorización del medio con respecto a este criterio si quiere establecerse una clara diferenciación con los anteriores.

#### 4.4. LA TAXONOMÍA DEL VIDEOJUEGO

Mark J. P. Wolf (2002) es a menudo considerado el autor pionero en la aplicación de los estudios de géneros al videojuego, agrupando los mismos en una exhaustiva taxonomía compuesta por hasta 43 categorías distintas.

Tal enumeración no consigue sortear su condición inarticulada y arbitraria, que confunde categorías finalistas (*Educational, Training Simulation, Utility*) con otras basadas en la acción principal (*Driving, Fighting, Flying, Diagnostic*), la temática inespecífica (*Sports, Simulation*) las condiciones escenográficas (*Platform, Tabletop Games, Card Games, Pencil-and-Paper Games, Maze, Pinball*) el *gameplay* (*Puzzle, Strategy, Role-Playing*), o el aspecto estético (*Adaptation, Abstract*). Géneros y subgéneros son en este caso sometidos a un mismo rasero, que prescinde de toda categoría más allá del enunciado independiente de cada forma videolúdica (Vargas, 2015: 30).

A este estudio siguió el planteado por King y Krzywinska (2002: 26-27), que divide la clasificación en cuatro vertientes diferenciadas: «Platform» (referente al hardware utilizado para la ejecución del juego), «Genre» (relacionado con las mecánicas jugables del título o *gameplay*), «Mode» (basado en la relación del jugador con su avatar en la diégesis del juego) y «Milieu» (contexto estético que rodea al personaje). “Esta clasificación cuenta con la virtud de promover una articulación en la fundamental diversidad que merece un medio audiovisual caracterizado por agenciamientos técnicos, ergódicos, diatésicos y culturales” (Vargas, 2015: 30).

Cuatro años más tarde, sería Thomas Apperley (2006) quien se aventuraría a establecer una nueva clasificación del videojuego, esta vez simplificándola a únicamente cuatro géneros: Simulación (vacilación entre el respeto a las leyes físicas y subordinación de estas al entretenimiento), Estrategia (extremación “para jugadores expertos” de los protocolos de gestión propios de cualquier juego), Acción (extrapolación directa de los aspectos más apegados al cine-espectáculo) y RPG (relación directa con el juego de rol de tablero) (Vargas, 2015: 30-31).

“Aki Järvinen propuso posteriormente una articulación temático-mecánica, en tanto el videojuego es un medio fundamentado no únicamente en la condición de adjetivo, como podría decirse del medio cinematográfico, sino también, debido a su carácter interactivo, en la de verbo” (Vargas, 2015: 34). La propiedad transformacional de los géneros debe ir

en función de la hibridación de varios elementos temáticos o mecánicos, o lo que el autor denomina una función metafórica (Järvinen, 2007: 317-319). Esta asociación híbrida puede darse en base a varios factores, como son los componentes, el entorno, el conjunto de reglas, la información, la mecánica, el comportamiento del sistema, el tema, el interfaz, los jugadores, los contextos o la retórica.

Óliver Pérez-Latorre (2011) propone una clasificación cercana a la expuesta por Järvinen, no tanto en la enunciación sino en la metodología usada para establecer géneros distintos. De esta forma, las clasificaciones utilizadas van en base a diferentes elementos del videojuego, no reduciéndose a una única taxonomía. El autor distingue según la estructura del juego (*gameplay* rígida vs abierta), la finalidad del jugador implícito (acción, estrategia, aventura, rol, simulador y simulación) y en función de las mecánicas (recolección, caza/captura, configuración/construcción y destreza física/carrera).

Vargas Iglesias (2015), por su parte, identifica cuatro géneros que él considera elementales: habilidad, estrategia, puzzle y rol. Para realizar la división entre los mismos, se vale de cuatro variables distintas: regla direccional (fundamento de orientación funcional), mecánica (desempeño por parte del jugador), relación espacio-tiempo (imposición legal de las variables físicas de espacio y tiempo) y función (forma de conocimiento o saber y su relación con la experiencia o la razón). La siguiente tabla muestra los valores otorgados a cada género en función de estas variables:

GÉNERO	FECHA	REGLA DIRECCIONAL	MECÁNICA	RELACIÓN E/T	FUNCIÓN
Habilidad (H)	1947	Confrontación Física (uso)	Capacidades motrices	E: Continuo T: Continuo	Intuitiva
Estrategia (E)	1950	Confrontación Intelectual (uso)	Capacidades intelectivas	E: Discreto T: Continuo/ Discreto	Formal
Puzzle (P)	1977-1980	Reto solución de enigmas (objeto)	Predominio capacidades intelectivas	E: Discreto/ Semidiscreto T: Continuo	Inductiva
Rol (R)	1978	Reto exploración (objeto)	Predominio capacidades motrices	E: Continuo/ Semicontinuo T: Continuo/ Semicontinuo	Deductiva

Gráfica 1. Propiedades de los cuatro géneros elementales (Vargas, 2015: 81).

No obstante, toda clasificación basada en estudios científicos no borra el hecho de vivir en un contexto industrializado, donde el videojuego no deja de ser un producto que debe ser comprado por un consumidor. El jugador debe asegurarse de que el título que compra satisface sus expectativas, que suelen ir marcadas por la pertenencia del juego a un género que considere afín a sus gustos. Este hecho fue identificado por Ian Bogost (2007) quien, siguiendo la base establecida por Karl Marx, aseguró que la multiplicación de las máquinas da lugar en la posmodernidad a una transformación radical de la naturaleza del saber, que ha de verse traducido en un consumo en forma de mercancía, siendo desprendido del valor de uso para asumir una nueva condición de objeto en tanto valor de cambio. Esta transformación comercial de la información conlleva la necesidad de una rentabilidad que comienza en la misma recepción, y con ella una identificación estructural que en el videojuego resulta instantánea (Vargas, 2015: 37).

#### **4.5. DEFINICIÓN DE UN GÉNERO: EL ROL**

La Habilidad y la Estrategia fueron las dos únicas opciones del videojuego durante gran parte de la década de los 70. No sería hasta 1978 que aparecerían los primeros títulos del género de Rol, con la comercialización de *Beneath Apple Manor* (The Software Factory) para Apple II, Atari 8-bit y PC Booter, de *Dungeon Campaign* (Synergistic Software, Inc.) para Apple II y Atari 8-bit, y de *Space I* (Edu-Ware Services, Inc.) para Apple II. La aparición de este género en este momento histórico concreto atiende a razones de adaptación comercial, como respuesta a una meteórica imposición del sistema de juego de rol en tablero desde que la editorial TSR comercializara la primera edición de *Dungeons & Dragons* en 1974. A tal efecto, los tres títulos mencionados emplean una perspectiva cenital (top-down) que emula la propia del jugador de tablero tradicional (Vargas, 2015: 77).

[El género del rol] puede entenderse como fundamentado en la exploración y la gestión de recursos, con un especial hincapié en un cierto aislamiento del protagonista con respecto a la totalidad de la información del campo de juego. El factor de la libertad es por tanto importante, pero existe un sometimiento, por una parte a las unidades de valor propias del Rol (tales como fuerza, inteligencia, destreza o sabiduría, distinciones de carácter que competen al avatar) y por otra a una tenue narratividad, que va descubriéndose a medida que el juego se desarrolla y que se vincula en relación causal a las diferentes misiones y al incentivo último, localizado en el perfeccionamiento del propio avatar. En lo espacial, el género videolúdico de Rol parece

encontrarse en un término medio entre el carácter discreto de la Estrategia y el continuo de la Habilidad (Vargas, 2015: 80).

Sin embargo, como he comentado anteriormente, dicha descripción del género no se ajusta con la recibida por parte de la prensa, que otorga principalmente la definición de RPG a los elementos relacionados con la progresión. En este sentido, José P. Zagal y Roger Altizer (2014) afirman que “Today, especially in the popular press, the term ‘RPG elements’ is used to describe the addition of progression elements to game genres that previously did not have them”. De esta forma, acaba considerándose que prácticamente cualquier juego tiene elementos roleros: “virtually every game on the market has upgrades built-in; this year’s top FPS contenders [...] *Battlefield 4* and *Call of Duty: Ghosts* [...] both feature extremely robust RPG-style upgrade/progression systems” (Custer, 2013). Estos elementos, a su vez, han dejado atrás el anclaje del género rolero para formar parte del videojuego en general, en el proceso llamado “gamificación”: “These elements, e.g. levels and progression points, have also made their way into non-game contexts under the moniker of “gamification” (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011: 9).

A pesar de esto, y en contra de la creencia de la prensa, Altizer y Zagal (2014) aseguran que pueden existir RPG sin elementos de progresión, cuyo principal foco es la narrativa:

Not all RPGs have systems of progression. This is often the case with live action role-playing games (LARPs). Some games are designed as “one-shots” to be played once, these are “lightweight” in terms of rules and systems, or their focus might be on specific improvisational, storytelling, or rhetorical elements (e.g. *The Extraordinary Adventures of the Baron Munchausen*, *Pantheon*, and *Dog Eat Dog*).

Estos mismos autores muestran su preocupación por establecer una descripción precisa sobre los elementos que caracterizan al RPG, ya que la falta de la misma no solo provoca debate en torno a los consumidores, sino que supone un impedimento para la propia industria: “RPG elements is simply not good enough at this point. Imprecision in game design vocabulary not only makes games difficult to talk about, but it impedes design” (Zagal et al., 2014).

Precisamente, la mayor diferenciación que encuentra Vargas Iglesias entre el género del Rol y el de la Estrategia se encuentra en la “mejora de características que distinguen al avatar elegido por el jugador, y no en la victoria sobre un oponente, que aquí se vuelve un efecto colateral” (2015, 140). “[...] La única característica invariante (entre los

subgéneros del rol) es la fijación del sentido del juego en ese perfeccionamiento del avatar, ya sea con tendencia al infinito o sometido a una cierta narrativa” (Vargas, 2015: 142).

Esta definición no es algo baladí, y es que, pese a casos aislados, la progresión es un elemento intrínsecamente ligado al RPG. Lo ha sido así desde el principio, como señala Abe Drive en el blog Destino RPG:

En el apartado jugable, la progresión numérica directa que adaptamos del rol de sobremesa estaba aún restringida a un puñado de juegos. Hablo de niveles, de experiencia, de elementos equipables, de Fuerza/ Inteligencia/ Defensa; todos esos parches que ponemos para emular crecimiento en historias con personajes controlables permanentes. Los juegos con estadísticas y numeritos creciendo asociados al personaje (en contraste a los numeritos crecientes asociados a la partida en curso, que son medidores de puntuación) eran RPGs (Abe Drive, 2017).

Del mismo modo, en un principio se añadía un factor más, que sin embargo ha perdido con el tiempo el carácter restrictivo del RPG, más aún si cabe que la progresión:

Otro punto era tener trama. No "foco en la historia" o "trama elaborada", literalmente cualquier historia con líneas de diálogo más o menos frecuentes, nombres en los monigotes, y cosas que pasaban entre el principio y el final del juego. Mundos con pasado y ciudades. Prácticamente sólo los RPGs hacían eso (Abe Drive, 2017).

Para terminar el marco teórico, y volviendo a citar la misma entrada debido a su carácter motivador para la realización de este Trabajo de Fin de Grado:

Todos estos ‘los RPG ya no son EL género para los que quieren historias complejas’, los ‘elementos RPG’ en el multijugador de *Call of Duty*, las armas desbloqueables, los interminables paneles de Velocidad/Pase/Fatiga/Chut en los juegos de fútbol, [...] Las crónicas y análisis han dejado de referirse a los sistemas de niveles como elemento de rol, porque ya hace un lustro y pico que están en todas partes. Son pruebas fehacientes. No somos un género, nunca lo fuimos. Sabemos qué ES un RPG (cosas como *Dragon Quest* y los *Dungeon Crawlers* siguen cómodamente anclados en los 90) pero no sabemos qué juego NO ES un RPG (Abe Drive, 2017).

## 5. RESULTADOS Y DISCUSIONES. APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA

### 5.1. EL NACIMIENTO DE UN GÉNERO: EL ROL DE TABLERO

Aunque el rol en su definición más simplificada podría identificarse que nació con las primeras interpretaciones teatrales, el concepto que voy a desarrollar va más relacionado al ámbito lúdico, a lo que podría denominarse rol moderno. Este, partiendo de elementos propios de los *wargames*, las narrativas de fantasía y el teatro, nació propiamente con la salida al mercado de *Dungeons & Dragons* en 1974. Este juego, creado por Dave Arneson y Gary Gygax, fue el primero de los a partir de ese momento conocidos como *pen-and-paper RPGs* o *tabletop RPGs*. Precisamente, en esta primera edición del título no se hacía uso de ningún tablero, pero se le acaba metiendo en la categoría de juego de rol de tablero para diferenciarlo de los posteriores videojuegos de rol. El manual del primer título, que no llegaría traducido a España hasta 1985, lo describía de la siguiente forma:

Esto es un juego muy divertido. Te ayuda a usar la imaginación. "Mientras a toda prisa, te das la vuelta con la espada preparada, el enorme dragón rojo, vomitando fuego, arremete contra ti con un ¡RUGIDO!" ¿Te das cuenta? Tu fantasía ya ha despertado. Ahora piensa: ¡Este juego puede ser mucho más entretenido que cualquier otro que hayas jugado antes! El juego DUNGEONS & DRAGONS es un medio de usar la imaginación en conjunto es como ver la misma película o leer el mismo libro. En este caso tú puedes escribir las historias sin poner una palabra en el papel, sólo jugando a D & D. Tú y tus amigos crearéis una gran historia de fantasía. La podréis dejar aparte después de cada juego y volver al colegio o al trabajo, pero igual que en un libro - la aventura os esperará. Es mejor aún que un libro, continuará todo el tiempo que tú quieras. Es casi el juego más popular que se ha inventado, y muy pronto comprenderás por qué. Cuando has comprado otros juegos o libros, ¿te has preguntado alguna vez, "vaya, está bien, pero no es exactamente lo que yo esperaba?" Pues bien, las aventuras en D & D serán como tú desees, ya que eres tú quien las estarás creando. Y no es difícil. Sólo se necesita leer y pensar un poco, y lo mejor de todo es que es entretenido. ¡Da gusto descubrir que nadie pierde y todos ganan! Cuando ya se conoce el juego, es un placer saber... por ejemplo, qué se puede esperar en una caverna de kobolds, o qué dragones son tus aliados. y a diferencia de otros juegos, no tienes que meter una moneda para hacerla funcionar. Si tienes las reglas, ya no necesitas nada más. Por supuesto hay mucho más si lo quieres emocionantes aventuras, figuras en miniatura de monstruos y personajes, reglas para jugadores más expertos,

y mucho más. Por el momento tienes todo lo que necesitas para comenzar: este paquete y tu imaginación. Con eso bastará. ¡Ah!, y también se requiere algo más que tú tienes, un poco de tiempo. Se necesitan unos minutos para aprender las reglas básicas y una o dos horas para un juego completo. Probablemente querrás dedicarle más tiempo o incluso convertirlo en tu hobby: millones de personas ya lo han hecho. Por el momento, recuéstate y haz volar tu imaginación. "Tu personaje se encuentra en la cima de una verde colina... el sol hace resplandecer tu dorado cabello que ondula en la tibia brisa... frotas, absorbo, el enojado mango de tu espada mágica y diriges tu mirada al enano y al elfo que, como siempre, discuten el modo de cargar los caballos... la maga ya ha memorizado sus hechizos y dice que está lista para seguir... lo peligrosa entrada de un «dungeon» os acecha desde la montaña más próxima y, en el interior, un temible dragón os espera. Es hora de partir... ¡Diviértete! (Frank Mentzer, 1983).

Con esta introducción, cuya traducción es seña del carácter casi amateur otorgado al juego en su lanzamiento, se revelan los puntos más importantes que caracterizaron el inicio de este nuevo género: La ambientación en un mundo de fantasía, la creación de un personaje, la construcción de una historia única y la longevidad de las partidas. A lo largo de los años, se han lanzado nuevas ediciones de *D&D*, siendo la quinta la última en salir al mercado en 2012. Pese a la adición de nuevas reglas, razas, habilidades o monstruos, las mecánicas principales del juego permanecen invariables desde la primera edición, por lo que puede tomarse una partida de la quinta a modo de ejemplo para su posterior comparación con los juegos de rol de tablero que acompañaron a *D&D* tras su lanzamiento. En este caso, y por la facilidad de accesibilidad a la misma por parte de cualquier persona, he tomado en consideración una partida retransmitida en *La Mazmorra de Pacheco* (2014) titulada *Jugamos Dungeons and Dragons 5ª edición: Introducción (Partida de ROL)* para extraer de la misma los elementos principales que la caracterizan:

- Presencia de un *Dungeon Master (DM)*, el cual se encarga de ejercer la función de narrador, así como de darle voz a los diferentes *NPCs* (Non Playable Characters) que se encuentran en el mundo planteado. A su vez, este tiene la responsabilidad de controlar las acciones de los monstruos, ejerciendo de figura omnisciente y adaptándose a las diversas disyuntivas planteadas por los jugadores.
- Presencia de jugadores, los cuales controlan cada uno a un personaje distinto. Estos personajes, creados por ellos mismos, podrán tener diferentes estadísticas tales como Fuerza, Inteligencia o Destreza, que les ayudarán a superar los retos planteados por el máster. Dichos personajes tendrán a su vez una historia



contextual, creada por los jugadores o extraída de un medio externo. A lo largo de la partida, los jugadores adoptarán el rol de su personaje, dejando aparcada su identidad personal.

- La relación social entre personajes será determinante para superar los distintos retos que plantean las partidas, así como para dotar de una mayor inmersión al juego. A través de esta interacción los jugadores podrán elegir los caminos a tomar, teniendo el *DM* que adaptarse a las situaciones planteadas por los jugadores, modificando la narrativa sobre la marcha.
- Los principales retos del juego vendrán de parte de la lucha de los jugadores con monstruos, a los cuales tendrán que vencer haciendo uso de los puntos de sus estadísticas, su posición estratégica en el mapeado (ya sea imaginario o físico) así como de diferentes habilidades concernientes a su raza y su nivel. También existirán retos basados en el diálogo o la resolución de puzzles, para los cuales se pondrá a prueba la inteligencia del propio jugador además de las estadísticas.
- La resolución de retos traerá consigo una cantidad determinada de puntos de experiencia, los cuales servirán a los personajes para subir de nivel. Al aumentar de nivel, los jugadores podrán sumar puntos a sus estadísticas, así como aprender nuevas habilidades.
- Cada personaje podrá llevar consigo una o más armas, las cuales pueden aportar beneficios a sus estadísticas, además de contar cada una con sus propias particularidades basadas en el alcance del ataque o el daño máximo posible. Asimismo, también podrán llevar armaduras o escudos.
- Todas las acciones de la partida se realizarán mediante tiradas de dados, sumándose el número concerniente a la estadística usada con el número salido al azar. Los jugadores tendrán la posibilidad de explorar los escenarios en busca de objetos, para lo cual también se dependerá del azar.

Un año después de la salida al mercado de *D&D*, se lanzó el que sería el segundo juego de rol de tablero de la historia, *Tunnels and Trolls* (Andre, 1975). Su sistema de juego era tremendamente similar a su precursor, aunque añadía algunos elementos diferenciadores, tal y como afirma Agramar (2012) en el blog El descanso del escriba:

T&T ofrecía tres cosas que no tenía D&D, además de las reglas sencillas. Una era un sistema de magia por puntos de energía, más comprensible y ágil que el de D&D. Otra era que se

jugaba exclusivamente con dados de 6 caras, en vez de tener dados que iban de las 4 a las 10 caras. Y, por último, que ofrecía reglas y aventuras para que jugase un solo jugador, algo que se tocó de puntillas en D&D, donde se valoraba el tema de grupo con el DM, etc.

Mientras que el cambio en los dados se trata de una simple variación con respecto a lo visto en *D&D*, sí que hay que prestar especial atención a los dos nuevos factores introducidos. El sistema de magia basado en puntos consumibles es un elemento que ha sobrevivido a lo largo de los años y que tiene gran relevancia en los juegos de rol hoy día, pese a tratarse de una mecánica que no existía en el origen del género. Por otra parte, la posibilidad de suprimir la figura del máster para jugar una partida en solitario otorgó un carácter de historia cerrada a las partidas de rol, a diferencia de *D&D*, donde las partidas podían alargarse eternamente si el *DM* así lo deseaba. Esto sería determinante en un futuro con la llegada de los videojuegos de rol.

Los juegos prácticamente clónicos de *D&D* se fueron sucediendo durante estos años, siendo el más destacado *RuneQuest* (Perrin, 1978) por incorporar el mayor número de novedades y lograr un éxito comercial a la altura del primero. Nuevamente, y pese a que el desarrollo de la partida fuese muy similar al de su antecesor, este título destacó por la creación de un nuevo sistema de juego genérico, *Basic Role-Playing (BRP)*, cuyas reglas podían aplicarse a cualquier entorno de rol. El sistema destacaba por la sustitución del procedimiento de acierto y error propio de las tiradas de dados de *D&D* por un sistema basado en porcentajes. Nuevamente, encontramos aquí que dicho cambio no es sino una variación del sistema original, pero que no cambia la naturaleza del mismo. Por otra parte, los nuevos añadidos fueron el sistema de magia por puntos, que ya vimos anteriormente en *T&T*, y el intento por dotar de mayor realismo a las partidas mediante el desgaste de las armas y armaduras, así como separando el daño recibido por el personaje en las diferentes partes del cuerpo, siendo posible quedar lisiado durante la partida. El último añadido importante, o, mejor dicho, el elemento eliminado de *D&D*, fue el sistema de clases, por considerar que este limitaba a los personajes y que no se ajustaba a la situación real, donde uno no es simplemente un panadero o un bardo, sino que pueden dársele bien varias cosas sin que estas sean su profesión. Del mismo modo, y por el mismo motivo, también se eliminó un elemento hasta el momento innegociable en los juegos de rol: el sistema de subida de nivel.

*RuneQuest* does not advance characters through experience points. Instead, if a character successfully used a skill in a session, she has a chance to improve that skill. There's no spend,

and no accounting. Instead, your character naturally grows as a consequence of her actions (Riggs, 2016).

Partiendo de estos tres juegos, y observando que otros como *Empire of the Petal Throne* (Barker, 1975), *Chivalry and Sorcery* (Symbalist y Backaus, 1977) o *Traveller* (Miller, 1978) no añaden sino una modificación de las reglas o mecánicas propuestas por los otros, sin cambiar el núcleo original de *D&D*, es posible extraer las principales características que caracterizaban a los primeros juegos de rol de tablero:

- La creación de un personaje por parte de los jugadores. Los atributos del mismo se determinan al azar, mientras que su historia puede ser inventada por los jugadores, facilitada por el propio manual del juego o extraída de una fuente externa. Los jugadores asumirán el rol de dicho personaje durante la partida, sin tener opción a cambiarlo. Era posible también jugar con personajes predefinidos, pero no era algo nada común.
- El progreso de los personajes es un factor determinante. Este no está limitado a un sistema de niveles, sino que existen diversos modos de mejorar los atributos del mismo.
- Las partidas tienen lugar dentro de una diégesis cuya ambientación es totalmente variable, pudiendo acercarse a un contexto fantástico, histórico, realista o de ciencia ficción entre otros.
- El azar condicionará toda la partida, y toda la progresión irá orientada a aumentar las probabilidades de realizar una acción con éxito.
- Pese a que en un futuro dejara de ser así, en los primeros títulos de rol el combate era algo inherente al progreso de la partida, siendo un pilar troncal de la misma.
- La exploración es un elemento común, pero no absolutamente necesario, en contra del concepto de rol que se tiene hoy día.

## 5.2. LOS PRIMEROS VIDEOJUEGOS DE ROL

Para identificar los elementos roleros en los primeros videojuegos de rol, me basaré en siete juegos distintos. En primer lugar, se encuentra *pedit5/The Dungeon* (Rutherford,

1975), el primer videojuego de rol del que se tiene constancia. En segundo lugar, está *Beneath Apple Manor* (The Software Factory, 1978), el primero en ser comercializado. Posteriormente, me centraré en la pareja formada por *Ultima I: The First Age of Darkness* (Origin Systems, 1981) y *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech, 1981), los primeros RPG en tener un impacto considerable en el mercado y alcanzar popularidad. Después, haré hincapié en dos de los primeros videojuegos de rol desarrollados en Japón, especialmente aquellos que gozaron de mayor notoriedad por alejarse completamente del estilo del rol occidental, creando su propio género conocido como JRPG. Me refiero por supuesto a *Dragon Quest* (Armor Project, 1986) y *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987). Por último, estudiaré el lanzamiento de *Pool of Radiance* (Strategic Simulations, 1988), por ser presumiblemente el primer RPG en contar con misiones secundarias.

Empezando con *pedit5* (1975), también conocido como *The Dungeon*, encontramos un juego creado por Reginald “Rusty” Rutherford para el sistema PLATO. No se sabe con seguridad si fue el primer juego de rol de la historia, pero sí que es el más antiguo que sigue conservándose a día de hoy. El propio creador reconoció en una entrevista para Armchair Arcade su inspiración en *D&D* para crear el juego:

In the summer of 1975 my friends and I started playing D&D in Champaign-Urbana, Illinois. At that time I was working as a PLATO programmer for the Population and Energy Group under the direction of Dr. Paul Handler. The PLATO system had limited storage, so the files named PEDIT1 through PEDIT5 were allocated to our group well before any programming was done. As I recall, PEDIT1-3 were actually used to develop P&E programs (and renamed accordingly); PEDIT4 and PEDIT5 were surplus, so I appropriated them to write a computer dungeon. PEDIT4 was an instruction manual, PEDIT5 was the game (Rutherford, 2008).

Asimismo, el propio sistema de juego intentaba usar el mayor número de elementos propios de *D&D* como era posible:

I used the basic features of D&D as much as possible: hit points, monster levels, experience and treasure awards, and so on; the character was a combined fighter / magic user / cleric; in a monster encounter, the character had a choice of fight (F), cast a spell (S) or run (R); after that, if the monster was not defeated or avoided, it was a fight to the finish run entirely by the computer (Rutherford, 2008).

Pueden observarse aquí todos los elementos propios de un juego de rol de tablero que fueron identificados anteriormente, añadiendo además la posibilidad de guardar la partida

y volver a un estado anterior en caso de morir, y con la excepción de una narrativa que fuese evolucionando con respecto a nuestras acciones. No obstante, el juego sí que tenía una pequeña historia introductoria, que acompañaba a las instrucciones del título:

It is the year 666 -- the year of The Beast.

In the country of Caer Omn, near the town of Mersad, stands the ruined castle of Ramething. Beneath the castle lie the terrible dungeons of Ramething, an incredible maze of rooms and corridors, occupied by horrid monsters and piles of ancient treasure.

You are a brave young fighter preparing to enter this dungeon, to kill monsters and amass treasure. For every monster you kill and every bit of gold, etc., that you bring out of the dungeon, you earn experience. The greater your experience, the better fighter you are and the harder you are to kill. Your object is to reach 20,000 experience points and then retire from dungeonry with an established reputation.

As a well-educated young person, you know how to use a sword and have a certain acquaintance with magical and clerical spells. These capabilities will improve with your experience level.

Este juego, sin embargo, nunca llegó a ser comercializado, siendo únicamente accesible para los alumnos de la universidad donde se creó. El que sí que llegó a comercializarse fue *Beneath Apple Manor* en 1978, creado por Don Worth para Apple II. Nuevamente, este título encontraba inspiración en *D&D*, tal y como reconoce su creador en un e-mail enviado al creador de la web *The CRPG Addict*:

In an e-mail exchange a few days ago, Don Worth told me he was inspired to create *Beneath Apple Manor* by *Dragon Maze*, a simple maze game (not a CRPG) that came with the Apple II, and a desire to make a computer simulation of *Dungeons and Dragons* (CRPG Addict, 2012).

El título incorporaba varias mecánicas novedosas, tales como mapas generados aleatoriamente, un sistema de elección de dificultad que iba desde 1 (“A pushover”) hasta 10 (“You’re nuts!!!”), unos atributos de Fuerza, Inteligencia, Destreza y Corpulencia que se agotaban al realizar acciones relacionadas con los mismos o la necesidad de usar un objeto consumible para guardar partida. Sin embargo, la base volvía a ser la misma: Subida de atributos al conseguir experiencia, la exploración como vía necesaria para avanzar en la partida y conseguir mejores objetos, el combate como principal reto a superar... Sin embargo, en lo referente al personaje, sí que había un factor novedoso, y es que cualquier jugador empezaba siempre con el mismo personaje y los mismos atributos,

perdiéndose la aleatoriedad en este aspecto que definía a los juegos de rol hasta el momento. Por otra parte, la narrativa brillaba por su ausencia en el propio juego, siendo la única forma de acceder a la misma a través del manual, y que aun así no contaba con más de dos párrafos de extensión.



Figura 5. Diseño de mazmorras en Beneath Apple Manor - Vghchannel

Avanzando unos años más, concretamente hasta 1981, encontramos dos de los RPG más populares de la época, y que a su vez dieron inicio a dos de las sagas más prolíficas de la historia del género: *Ultima I: The First Age of Darkness* y *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. En el primero encontramos el que es considerado (siempre sujeto a discusión) el primer mundo abierto de la historia en un RPG. En este podíamos desplazarnos con total libertad por el mapeado y combatir con distintos enemigos para ganar oro y experiencia. Asimismo, podíamos interactuar tanto con mercaderes, a los que comprábamos mejor equipamiento, como con diferentes NPC que nos asignaban misiones necesarias para avanzar en la trama, la cual tenía como fin derrotar al antagonista de turno que había sumido el mundo en tinieblas. Este concepto de misiones tendrá que ser tomado en cuenta en la identificación de los elementos propios de un RPG, por su tremenda relevancia en juegos futuros.

Pasando a *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, llama inmediatamente la atención el concepto de grupo de personajes en un RPG. Hasta el momento, siempre nos habíamos hecho cargo de un único personaje, del cual asumíamos su rol. Sin embargo, la posibilidad de controlar un grupo de hasta seis personajes era algo impensable hasta el

momento, y que redefinía por completo uno de los elementos básicos del RPG, tanto de tablero como de consola/PC. La inclusión de esta nueva característica podría ser un punto determinante para establecer la discusión de qué es un juego de rol. El resto de características seguía ahí: progreso de los personajes, exploración, combate...etc., por lo que no se dudó en ningún momento de catalogar el juego como un RPG. Si unimos esto al elemento introducido por *Beneath Apple Manor* de personaje predefinido, es posible observar una descomposición absoluta del primer principio identificado en los juegos de rol de tablero.

Avanzando varios años más y cambiando de continente, nos encontramos de bruces con un título que redefinió por completo el género del rol en Japón. Por supuesto, no podría ser otro que el título lanzado por Enix, *Dragon Quest* (1986), que destacó precisamente por la accesibilidad del mismo para todo el mundo al ser lanzado en consolas.

To fully appreciate the impact and importance of *Dragon Quest*, you need to look back to the state of console role-playing games prior to the game's debut in May 1986. In short, there was no such thing as a proper RPG on consoles. The genre thrived on personal computers, but had failed to cross over to dedicated, television-based systems. *Dragon Quest* broke a previously insurmountable barrier, bringing a genre that had been exclusive to expensive, complex computers to a more consumer- and kid-friendly platform — and one with much stricter technical limitations as well (Parish, 2016).

Por supuesto, *Dragon Quest* no reinventó la rueda, sino que se sirvió de sus predecesores para dotar a su juego de un estilo único:

*Dragon Quest* turned out to be a thrilling hybrid of multiple influences. Like *Ultima*, it featured a grand world map throughout which players could find towns and dungeons. But its sense of progression seemed to have more in common with *Wizardry*, presenting a linear curve of difficulty based on the player's location relative to the starting point. NPC conversations proved essential to the experience as well, offering clues and guidance similar to the way the characters in *Portopia* did. [...] This was, perhaps, *Dragon Quest*'s greatest accomplishment: It compacted the essence of role-playing games into an efficient, no-nonsense format. Where most earlier console renditions of the RPG went heavy on the action and light on the statistics and inventory management, *Dragon Quest* pruned excess limbs while keeping the genre's heart intact. Players earned experience as they battled foes, and with each new level to which they ascended, they'd grow both in power and skills, learning new magic spells at fixed increments (Parish, 2016).

Sin embargo, esta accesibilidad brindada a sus jugadores debido a la simpleza de sus mecánicas no significó en absoluto el abandono de ninguna de las características propias del resto de RPG:

In hindsight, the original Dragon Quest centers around a laughably simplistic take on RPG mechanics. You control a single character; you have only a few quest objectives (save the princess, prove your heroic lineage, gather the tokens needed to reach the Dragon Lord's castle, and defeat the villain); you fight a single enemy per battle; equipment follows a simple upgrade path; and you learn the same handful of spells at the same set intervals every time. The closest the game comes to a class system or character customization is a hidden element of randomization that uses the player's name entry to determine their stat growth at level-ups. Still, fundamental as they may be, Dragon Quest's systems obey the rules and expectations of the era's computer RPGs. Statistics drive everything, with both the hero's and monster's strength, speed, and defensive power determining the outcome — with the help of random modifiers, of course. Dragon Quest demands the player explore the world, challenge ever-stronger foes, and, yes, grind for experience points and cash, the same as any "real" RPG (Parish, 2016).

En adición a todos estos elementos clásicos, hay una mecánica más que el autor de este artículo considera que llevó a *DQ* a ser al fin “*Role-playing for everybody*”:

A tremendous part of Dragon Quest's success came from one of the game's biggest innovations of all: Clemency. Previous RPGs typically offered no mercy to players, imposing harsh (sometimes unaffordable) resurrection penalties for the crime of losing a party member in battle — something practically unavoidable in the early going of adventures like Wizardry. A party wipeout in PC RPGs meant losing all progress since the player's last save, sometimes resulting in a setback of an hour or more. And Dragon Quest could be pretty brutal at times; every time you crossed a bridge in the overworld, you'd encounter new and deadlier monsters employing never-before-seen powers, often leading to a wipeout. However, after falling in battle, your hero would awaken back in the king's throne room, with all experience points and items intact. Your only penalty: A stern admonition from His Majesty, and the loss of half your cash on hand. The idea behind this modest but not massive penalty was that it would allow even new RPG players to win with sufficient determination. No matter how many times you lost in battle, you could return to the battlefield and steadily earn more experience, eventually leveling yourself to the point that you could conquer your sticking point through sheer force of statistics (Parish, 2016).



Es evidente que *DQ* no fue pionero en casi ninguna de sus propuestas. Sin embargo, y teniendo en cuenta que este TFG trata sobre el traspaso de elementos propios del RPG a otros géneros, la popularidad del mismo fue tal que su influencia con el paso de los años pasaría a ser mucho mayor que todos los títulos nombrados anteriormente. Sin ir más lejos, y hablando de influencia, es momento de pasar al principal competidor del juego desarrollado por Enix. Un año más tarde, y en respuesta al éxito cosechado por *DQ*, Squaresoft se aventuró con su propio título de rol, *Final Fantasy* (1987). Es por todos de sobra conocida la historia que envuelve al desarrollo de este juego, cuya compañía estaba al borde de la bancarrota y puso toda la carne que le quedaba en el asador para dar vida a su “fantasía final”. No obstante, el creador del juego acabó confirmando la condición de mito de esta historia:

[Hironobu Sakaguchi] says that the *original* name for the game was in fact Fighting Fantasy, which couldn't be used because it clashed with the Fighting Fantasy series of "Choose Your Own Adventure" game books, created by Steve Jackson and Ian Livingstone. [...] Sakaguchi says that he was keen to have a title which could be abbreviated to "FF" or "efu efu" - which apparently is a pleasing sound to Japanese ears. He does admit that the situation at Square was pretty dim at the time, but asserts that it had no impact on the naming of his most famous creation (McFerran, 2015).

El mayor punto distintivo de *Final Fantasy* con respecto a *DQ* fue su capacidad para ser complejo para el público más experimentado, a la par que accesible para el público más general:

It followed most of the staples of *Dragon Quest* (turn-based combat, overworld map with dungeons, random battles, even the rescuing of the princess before you officially start the game), but also diverged from the game in several ways to refine the genre. [...] Instead of first person battles that had you fighting a single enemy, several enemies could appear at once in a third person perspective, which allowed for groups of enemies to be more intimidating and large bosses to be even more so. On that note you also control four team members in a party instead of just one, each member specializing in one of a handful of character classes, so now you had complex character design like a fighter and a mage. With new character classes, large bosses, and multiple enemies came the advancement of strategies; whereas *Dragon Quest* really only required that you be strong enough to take on the big bad, you couldn't simply attack with each character and overcome the enemies in *Final Fantasy*. [...] Grinding was also a large part of *Final Fantasy* as it was in *Dragon Quest*, often times requiring you to grind around a town for hours on end so that you earned enough gold and levels to purchase

the items and gain the stats you needed for the strong dungeons. It was also much more important to talk to characters and villagers and remember what they told you as the world is so open and vast that without direction you could get lost with no idea where to go next (Rojas, 2012).

Nuevamente, se observa aquí una recuperación del sistema de clases introducido por *D&D*, que ya fue recuperado unos años atrás por *Wizardry*, con el consiguiente componente estratégico. Del mismo modo, es observable como la narrativa va ganando cada vez más peso conforme el género va avanzando.

Por último, quiero detenerme en la primera adaptación de *Advanced Dungeons & Dragons* al videojuego. Bajo el título de *Pool of Radiance* (1988), este juego introdujo un elemento marcaría un antes y un después en el género: las misiones secundarias o *sidequests*. Esto rompió por completo la linealidad de las historias en los RPG, que, si bien ya ofrecían la posibilidad de detenerse a entrenar a tus personajes o mejorar tu equipo, carecían de narrativa más allá de la concerniente al argumento principal del título.

Así pues, y como hiciera anteriormente con los juegos de tablero, es momento de enumerar las características que definieron a los videojuegos de rol durante sus primeros años:

- El jugador asume el rol de uno o varios personajes, los cuales pueden ser creados desde cero o predefinidos. A la hora de establecer los atributos originales de los mismos, el azar pierde importancia en favor de una mayor libertad en la personalización.
- El progreso del/los personajes continúa siendo la piedra angular de la experiencia, viniendo este marcado en forma de un aumento de las estadísticas, el aprendizaje de nuevas habilidades o la adquisición de nuevas piezas de equipamiento.
- Para dotar de una mayor dimensión a la asunción del rol, sigue siendo necesaria la presencia de un contexto de gran peso narrativo. No nacen buenos héroes de malas historias.
- El azar sigue presente en mecánicas como la probabilidad de acierto de un golpe o la cantidad de daño causado, pero su relevancia palidece en comparación con la estrategia del jugador o el nivel de sus personajes.

- El combate era, es y seguirá siendo la principal vía de resolución de conflictos en la inmensa mayoría de juegos de rol, por no hablar del propio medio videolúdico en general.
- Como factor intrínseco a la naturaleza audiovisual del medio, la exploración pasa a ocupar un lugar de mucha mayor importancia. La linealidad de las historias se rompe ofreciendo al jugador una mayor posibilidad de procrastinar explorando el mundo que tiene ante sus ojos.

Una vez identificados los elementos comunes en todos estos títulos, es momento de ponerlos en relación con los extraídos de los juegos de rol de tablero.

RPG de tablero	RPG de consola/PC
Creación de un personaje determinada por el azar, asunción del jugador del rol de dicho personaje.	<b>Creación de uno o varios personajes alterables por el jugador, o uso de algunos predefinidos.</b>
Progreso del personaje.	Progreso del/los personajes.
Importancia del mundo en que se desarrolla el juego / Necesidad de una historia base.	Importancia del mundo en que se desarrolla el juego / Necesidad de una historia base.
Victoria del jugador muy condicionada por el azar.	<b>El azar pierde protagonismo en pos del progreso del personaje o la estrategia.</b>
Combate como reto principal.	Combate como reto principal.
Exploración muy recurrente / No obligatoria.	<b>Exploración como pilar básico de la experiencia.</b>

### 5.3. LA HIBRIDACIÓN DEL ROL CON OTROS GÉNEROS

De entre los elementos identificados anteriormente, podría decirse que el desarrollo de una narrativa solo fue un factor ligado al RPG de manera temporal, ya que la evolución natural del medio conllevaba la aparición de la misma en cualquier otro género. Solo había que girar la cabeza un poco para darse cuenta de que ocurrió lo mismo con el cine. En segundo lugar, el combate como reto principal a superar no fue algo ligado únicamente al rol, y de hecho ni siquiera es considerada una mecánica imprescindible para que un

juego se considere perteneciente a este género. Sin embargo, con las otras tres características sí que podría existir más polémica:

- Asunción del rol de uno o varios personajes: Esta, al fin y al cabo, es la definición básica de rol, y debería estar ligada inherentemente al género. No obstante, con el paso de los años la mayoría de los juegos implementaron este elemento como factor inmersivo para los jugadores, desligándose por completo de las ataduras del RPG. Si tomáramos en cuenta este distintivo, prácticamente solo podrían separarse los juegos en dos géneros, rol y arcade, siendo el segundo un término ambiguo que simplemente abarcaría todos aquellos juegos en los que el jugador no tomase el control de un personaje. Por este motivo, esto no será tomado en cuenta a la hora de hablar de hibridación del RPG con otros géneros.
- Exploración: Pese a ser un elemento fuertemente ligado a los juegos de rol, no es en absoluto imprescindible, como algunos ejemplos vistos en RPG de tablero o en el subgénero conocido como *Tactical-RPG*. Aun así, y por no ser una característica que se prodigase en demasía entre los juegos de otros géneros durante el nacimiento del medio, sí que será tenida en cuenta como factor inspirador de los juegos de rol en otros juegos.
- Progreso del/los personajes: Esta es por supuesto la guinda del pastel, el rasgo más importante del género y sin el cual un juego nunca sería considerado un RPG. Si bien es cierto que el rol en vivo (*LARPs*) no incorpora progresión de los personajes, tanto en el rol de tablero como en el de videojuegos es considerado un elemento imprescindible y originario del género. Por este motivo, cuando un juego incorpora mecánicas de progresión se dice que tiene “elementos RPG”, mientras que un juego que además de dicho progreso cuenta con el resto de rasgos aquí descritos es considerado un juego de rol.

A estos elementos habría que añadir el sistema de clases propio de los RPG en los que tomamos control de varios personajes, y donde cada personaje cumple una función específica dentro del equipo. Este rasgo también ha llegado a traspasar las fronteras del género con el paso de los años, como puede observarse en el caso reciente de *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2016).

Una vez tomados en consideración los elementos propios del RPG, llega el momento de estudiar su repercusión en otros géneros. Teniendo en cuenta la dificultad de establecer un consenso entre la enorme cantidad de taxonomías del videojuego existentes, extraeré los más comunes entre las cuatro revistas especializadas del medio con mayor repercusión en España.

<b>Meristation</b>	<b>Vandal</b>	<b>3DJuegos</b>	<b>HobbyConsolas</b>
<b>Acción</b>	<b>Acción</b>	<b>Acción</b>	<b>Acción</b>
	<b>Shooter</b>		<b>Shooter</b>
<b>Aventura</b>	<b>Aventura</b>	<b>Aventura</b>	<b>Aventura</b>
<b>Plataformas</b>	<b>Plataformas</b>		<b>Plataformas</b>
<b>Conducción</b>	<b>Velocidad</b>	<b>Conducción</b>	<b>Velocidad</b>
<b>Deportes</b>	<b>Deportes</b>	<b>Deportes</b>	<b>Deportes</b>
<b>Estrategia</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Estrategia</b>
<b>Simulación</b>	<b>Simulación</b>	<b>Simulación</b>	<b>Simulación</b>
	<b>Lucha</b>		<b>Lucha</b>
<b>Puzle</b>	<b>Puzle</b>		<b>Puzle</b>
	<b>Musical</b>		<b>Musical</b>
<b>RPG</b>	<b>RPG</b>	<b>RPG</b>	<b>RPG</b>
	Consola Virtual		
			Otros
<b>Educativo</b>			
		Casual	
	<b>MMO</b>	<b>MMO</b>	

De esta manera, tomando en consideración aquellos que se repiten en al menos dos revistas (con la excepción del MMO, al ser considerado una extensión del resto de géneros a un formato multijugador), dividiré este apartado en once géneros distintos: Acción, Shooter, Aventura, Plataformas, Conducción, Deportes, Estrategia, Simulación, Lucha, Puzle y Musical.

### 5.3.1. ACCIÓN

Uno de los géneros más prodigados en cuanto a elementos roleros es el de la acción, no en vano existe un subgénero identificado como *Action-RPG* (ARPG). No es sencillo marcar una línea que separe los juegos de acción con “ligeros toques de RPG” de los ARPG, de ahí que el debate por catalogar a los mismos sea uno de los más repetidos a lo largo de los años. La cantidad de representantes de esta vertiente durante los años ochenta es abrumadora, y no resulta especialmente sencillo identificar cuál fue el primer juego en ser considerado un ARPG, debido a la variedad de criterios que pueden existir al respecto. Sin embargo, intentaré agrupar los más relevantes, tratando de paliar con una amplia muestra la falta de concreción.

*Temple of Apshai* (Automated Simulations, 1979) es considerado por muchos el primer ARPG de la historia, al tener un combate que mezclaba la acción en tiempo real con los turnos. Además, el juego comenzaba con la creación de un personaje con los atributos propios de un juego de rol, e iba ganando experiencia y dinero conforme avanzaba por la mazmorra. No obstante, el título carecía de un factor determinante para ser considerado un RPG: la historia. El título avanzaba y avanzaba, y nuevos monstruos se iban generando aleatoriamente, con la consiguiente subida de atributos del personaje al derrotarlos, sin embargo, no existía ningún objetivo final, ningún hito que señalase que el juego había sido completado. Por este motivo, podría ser considerado el primer juego de acción NO-RPG con elementos RPG, tales como el progreso del personaje o la exploración. Una secuela titulada *Gateway to Apshai* (The Connelley Group, 1983) fue desarrollada cuatro años más tarde, repitiendo la fórmula del anterior, pero añadiendo más dinamismo al combate, y por ende, alejándose aún más del concepto de rol que se tenía hasta el momento.

El siguiente título a considerar es *Adventure* (Atari, Inc., 1979), conocido por ser el primer juego en incluir un *easter egg* de la historia. Pese a carecer de progresión, el título centraba su *gameplay* en la exploración, algo nunca antes visto hasta entonces en un juego que no perteneciese al género del rol (con excepción del título anterior, que sí que fue considerado un RPG en su día).

Podría decirse que el nacimiento real del ARPG tuvo lugar con el lanzamiento de *The Tower of Druaga* (Namco, 1984). En este título, controlábamos a un guerrero a lo largo

de 60 laberínticos pisos de una torre, y a lo largo de los cuales íbamos encontrando objetos que nos facilitaban derrotar a los cada vez más peligrosos monstruos. No existían atributos del personaje y la acción tenía lugar en tiempo real, pero el progreso venía de parte de los objetos que íbamos encontrando. Tampoco existía la exploración propiamente dicha, ya que el avance consistía en recoger las llaves diseminadas por cada piso para conseguir acceso a la siguiente planta. Volvemos en este caso a entrar de lleno en terreno farragoso, donde pesa más el criterio del observador que la definición del propio videojuego. ¿Puede un juego que carece de exploración y atributos ser considerado un RPG? Tras lo estudiado anteriormente y los elementos identificados, en mi caso me posiciono en el sí, aunque es algo que siempre va a quedar sujeto a discusión.



Figuras 6 y 7. Diseño de un piso en *The Tower of Druaga* – GameSpot y Symbian Games

Para los más escépticos, sin embargo, podrían considerarse *Dragon Slayer* (Nihon Falcom, 1984) y *Hydlide* (Technology and Entertainment Software, 1984) como los primeros exponentes “puros” del ARPG. Estos títulos, centrados en un combate en tiempo real, se focalizaban en la exploración y en el progreso del personaje, el cual sí que contaba con atributos, aunque fueran tan básicos como Vida, Fuerza y Magia. *Dragon Slayer* contaba además con puzzles que dificultaban el avance del personaje, lo que impulsó a su desarrolladora, Nihon Falcom, a mostrar el siguiente mensaje al comienzo del juego: “A new type Real Time Role-Playing Adventure. Dragon Slayer is unlike any other game you have played on your computer!”

Avanzando un par de años más en el tiempo, nos topamos de bruces con el lanzamiento del que sería el primero de una de las sagas más importantes y prolíficas del medio, *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986). Siempre ha estado sujeta a discusión la pertenencia de

esta saga al género RPG, siendo categorizada en la mayoría de las revistas como “Acción-Aventura”. No obstante, es fácil identificar cada uno de los elementos expuestos anteriormente como propios del rol en cada una de las entregas que han ido apareciendo a lo largo de los años. Historia cerrada, exploración, combate, progreso del personaje al aumentar su salud y conseguir nuevos objetos... A pesar de esto, la justificación de no pertenencia al género rolero viene de parte del enfoque en la resolución de puzzles y la ausencia de atributos del personaje más allá de la salud. Resulta realmente significativo como, tras solo once años desde la aparición del primer RPG, ya se empiezan a mostrar síntomas de dispersión en el género, siendo tomados algunos de los elementos ligados a su nacimiento como propios del medio del videojuego y no del género del rol.

Una vez repasados los primeros ARPG de la historia, es momento de realizar una mirada al futuro, tomando algunas de las principales sagas del género de la acción y observando cómo estas han ido apropiándose de rasgos antes propios del rol. Para la elección de las mismas he optado por aquellas que se mantienen vivas aun a día de hoy, pudiendo observarse así su evolución a lo largo de un periodo de tiempo prolongado. Asimismo, he decidido seleccionarlas siguiendo un orden progresivo de nacimiento, para así comprobar cómo ha afectado el paso del tiempo a la creación de nuevas sagas. Las sagas que aparecerán en estricto orden de lanzamiento del primer juego serán *Resident Evil* (Capcom, 1996-2017), *Tomb Raider* (Core Design y Crystal Dynamics, 1996-2015), *Grand Theft Auto* (DMA Design/Rockstar North, 1997-2013), *Devil May Cry* (Capcom y Ninja Theory, 2001-2013), *Ratchet & Clank* (Insomniac Games, 2002-2016), *Monster Hunter* (Capcom, 2004-2018), *God of War* (SCE Santa Monica Studio, 2005-2018), *Saint's Row* (Volition, 2006-2013), *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal y Ubisoft Québec, 2007-2017) y *Batman Arkham* (Rocksteady Studios, 2009-2015).

La apuesta de Capcom por el survival horror vino de mano de *Resident Evil* (1996), un título enfocado en la gestión de recursos y el combate contra zombis. En este primer título y en los dos siguientes primaron las mecánicas de exploración y resolución de puzzles, sin ninguna muestra de elementos roleros en los mismos. Tendrían que pasar nueve años hasta la salida de *Resident Evil 4* (2005), juego en el que se introduciría un sistema de mejora de armas y de la salud del personaje. Para ello sería necesario conseguir dinero matando zombis y comprando posteriormente unos ítems especiales en las tiendas. Dicha mecánica fue continuada en *Resident Evil 5* (2009), y llevada a más en las dos entregas posteriores, *Resident Evil: Revelations* (2012) y *Resident Evil 6* (2012), en las



cuales se introdujo un sistema de habilidades canjeables por puntos de experiencia, así como de subida de nivel en *RE: R*. El último título de la saga, *Resident Evil 7* (2017), ha decidido abandonar estas mecánicas roleras y volver de nuevo a los orígenes de la saga.

El primer *Tomb Raider* (1996), desarrollado por Core Design, consistía en un juego de acción y plataformas. La resolución de puzzles era una constante, y tanto el combate como la exploración pasaban a un segundo plano. Así se mantuvo durante toda la saga, brindando más protagonismo al combate en posteriores entregas, pero sin incorporar elementos de rol. Esta tónica cambiaría sin embargo con el reinicio de la saga llevado a cabo por Crystal Dynamic con *Tomb Raider* (2013). Vuelve a ser más que significativo que el reinicio de una saga que estaba de capa caída conllevara la inclusión de elementos RPG por primera vez en su historia, denotando una tendencia en los videojuegos más actuales. Los elementos incorporados vuelven a ser los usuales: subidas de nivel basadas en la experiencia, árbol de habilidades y mejora de armas. Dichos elementos se mantuvieron también en su secuela, *Rise of the Tomb Raider* (2015).

El nacimiento de *Grand Theft Auto* (1997) vino de la mano de DMA Design, actualmente conocida como Rockstar North. En un primer momento, la saga centraba sus mecánicas en la acción en mundo abierto, teniendo que superar misiones para así conseguir más puntos. Así se mantuvo a lo largo de tres entregas más, enfatizando cada vez más el carácter narrativo del título. No fue hasta la salida al mercado de *GTA: San Andreas* (2004) que se indujeron los primeros elementos roleros en la franquicia. A través de distintos entrenamientos, podíamos mejorar la resistencia del personaje, la capacidad pulmonar, la musculatura o la habilidad con vehículos o armas entre otras. Este elemento fue desechado en la siguiente entrega de la franquicia, pero fue recuperado en la última entrega de la misma, *GTA 5* (2013), donde cada personaje contaba con medidores de resistencia, tiro, fuerza, sigilo, vuelo, conducción y capacidad pulmonar.

Pensado en un primer momento como el cuarto título de la saga *Resident Evil*, Hideki Kamiya acabó cambiando de parecer y dio a luz a una saga completamente distinta, *Devil May Cry* (2001). Desde el primer momento, y pese a ser juegos centrados completamente en la acción, se nos dio la posibilidad de aumentar la barra de salud y magia de Dante, el personaje principal. Asimismo, al conseguir orbes, la moneda del juego, podíamos aprender nuevas habilidades para facilitar el combate. Estas habilidades, que en un principio no destacaban por su cantidad, fueron aumentadas hasta 79 distintas en la última

iteración de la saga, esta vez desarrollada por Ninja Theory, *DmC* (2013). Las mismas permitían mejorar armas específicas o el movimiento del personaje.

*Ratchet & Clank* (2002) nació con la peculiaridad de contar con un amplio surtido de armas originales, aunque en su primera entrega no eran mejorables hasta haber completado el juego. La salud del personaje estaba reducida a un máximo de ocho contenedores de vida, empezando el juego con cuatro y siendo estos ampliables mediante el gasto de guitones, la moneda del juego. En posteriores entregas de la saga se implementaría la posibilidad de mejorar la mayoría de las armas, las cuales aumentaban en número en cuanto a su predecesor. No obstante, tras el lanzamiento de la trilogía original, se sucedieron un gran número de entregas que no llegaron a alcanzar la popularidad de los primeros, por lo que Insomniac Games se decidió a darle un lavado de cara a la saga, rehaciendo por completo el título original. El resultado fue *Ratchet & Clank* (2016), un juego que volvía a contar la misma historia del primero, pero añadiendo características más cercanas a lo que demandaba el público hoy día. Dichas características vuelven a ser, cómo no, elementos roleros. La salud por contenedores de vida de suprimía, avanzando ahora en múltiplos de 10 cada vez que Ratchet subía de nivel al derrotar enemigos, y las armas esta vez sí que se podían mejorar, contando cada una de ellas con hasta diez niveles distintos.

Capcom lanzó el primer *Monster Hunter* (2004) en un intento de crear un título de acción basado en la cacería de monstruos y la exploración de entornos. El juego no contaba con atributos de personaje, sino que basaba la fuerza del mismo en la calidad de sus armas y armaduras. Paradójicamente, y pese a contar con incluso menos progreso de personaje que algunos de los títulos comentados anteriormente, esta saga ha sido considerada por la mayoría de las revistas del medio como ARPG desde su nacimiento hasta su última entrega, *Monster Hunter World* (2018). Esto se ha debido a la ausencia de linealidad y la alta durabilidad del título, dos elementos que en un primer momento no se relacionaban con el rol, pero que con el paso del tiempo se han visto inevitablemente ligados al propio género.

Con *God of War* (2005) ocurre un caso muy similar al de *DmC*. Podíamos aumentar las barras de salud y magia del personaje, así como mejorar la fuerza de sus armas y aprender nuevas habilidades con las mismas. El sistema de juego volvía a repetir el esquema *hack and slash* ya visto en la saga *Devil May Cry*. Sin embargo, el mayor apropiamiento de elementos roleros ha venido de parte de la última entrega, *God of War*

(2018), que al igual que sucedió con *Tomb Raider*, *DmC* y *Ratchet & Clank* ha supuesto una renovación en la saga. Y nuevamente, como en los casos anteriores, dicha nueva vida ha venido ligada a la inclusión de más elementos roleros. En este caso encontramos todo un surtido de atributos del personaje, tales como salud, fuerza, defensa o suerte. Estos pueden mejorarse al adquirir nuevo equipamiento, lo que también hará subir el nivel del personaje. Del mismo modo, también es posible desbloquear nuevas habilidades, rellenando el cupo de elementos RPG que podrían existir en un juego a priori no considerado RPG.

La saga *Saint's Row* (2006), nacida en un primer momento como alternativa a *GTA*, se ha caracterizado no solo por mostrar un carácter cada vez más irreverente con cada entrega, sino por incluir cada vez más elementos pertenecientes al género rolero. Mientras que en el primer título se podía aumentar el nivel de respeto realizando misiones para así comprar nuevos elementos estéticos para el personaje, el segundo introdujo un sistema de mejoras como recompensa a dichas misiones. En el tercer título se incluyó un sistema de mejoras directamente canjeables por dinero, y en la última entrega hasta la fecha, *Saint's Row IV* (2013), se añadieron diferentes poderes al personaje protagonista, siendo estos canjeables por puntos de habilidad repartidos por todo el mundo. A esto se añadió también la posibilidad de mejorar las armas, que contaban con distintos atributos como potencia o cadencia de fuego.

*Assassin's Creed* (2007) fue concebido en un primer momento como un título lineal de sigilo y acción en primera persona, con un énfasis importante en las plataformas. En posteriores entregas la linealidad del título se vería reducida, cediendo paso a la exploración de escenarios y las misiones secundarias. Asimismo, se introducirían elementos roleros, tales como la mejora de emplazamientos para así conseguir más dinero, el cual podría invertirse en adquirir mejores armas. En *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010) se implementó un sistema de gestión de tropas, las cuales iban consiguiendo experiencia y ganando niveles al realizar misiones. Con el lanzamiento de *Assassin's Creed III* (2012) y *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013) se introdujo un navío de combate, el cual podía ser mejorado para combatir con otras embarcaciones a lo largo del mundo. Las dos entregas posteriores, *Assassin's Creed: Unity* (2014) y *Assassin's Creed: Syndicate* (2015) le dieron aún más importancia a la personalización del protagonista, pudiendo mejorar sus atributos, adquirir habilidades nuevas y elegir entre un enorme surtido de armas, cada una con sus estadísticas propias. Terminando con

la última entrega de la franquicia, Ubisoft decidió apostar más que nunca por el apartado rolero con *Assassin's Creed: Origins* (2017). Tras un parón de dos años tras las críticas recibidas por la repetitividad de anteriores entregas, la compañía francesa decidió hacer el mayor cambio en la saga hasta la fecha. Se introdujo un sistema de combate renovado, a todas luces inspirado en el enorme éxito de la saga *Dark Souls* (From Software, 2011-2016), además de un sistema de subida de nivel basado en la experiencia, un árbol de habilidades para el personaje y un sinfín de diferentes estadísticas en armas y armaduras.

Para terminar con este repaso al género de la acción, voy a detenerme en la saga de Rocksteady Studios, cuya primera entrega fue *Batman: Arkham Asylum* (2009). La descripción del primer AC se ajusta perfectamente al primer título de esta franquicia, que puso un enorme énfasis en el sigilo, la acción y las plataformas. Los cuatro títulos de esta saga han dado importancia al aprendizaje de nuevas habilidades y a la exploración, aunque con cada entrega se ha potenciado la libertad en ambos aspectos, así como la introducción de misiones secundarias. Nuevamente, dichas habilidades se desbloquean al conseguir puntos de experiencia, elemento que se ha mantenido en todos los títulos, incluyendo el último, *Batman: Arkham Knight* (2015).

Puede observarse que los elementos de progresión acompañan a día de hoy al género de la acción hasta el punto en que han dejado de verse como elementos propios del rol. Por supuesto, existen videojuegos que se han resistido a incorporarlos, tales como las sagas *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017) o *Bayonetta* (PlatinumGames, 2009-2014), pero es evidente la existencia de una tendencia entre las grandes compañías por poblar de elementos roleros los títulos más modernos.

### 5.3.2. SHOOTER

Debido a limitaciones técnicas, el género shooter no despegó hasta 1992 con el lanzamiento de *Wolfenstein 3D* (Id Software). No obstante, esto no impidió que desde un primer momento ya empezasen a aparecer juegos que coqueteaban con algunas mecánicas roleras, ya que al fin y al cabo los RPG llevaban cerca de quince años en el mercado.

Se presume que el primer juego shooter en incluir elementos roleros fue *Pathways into Darkness* (Bungie, 1993), aunque dichos elementos eran bastante escasos. Por una parte,

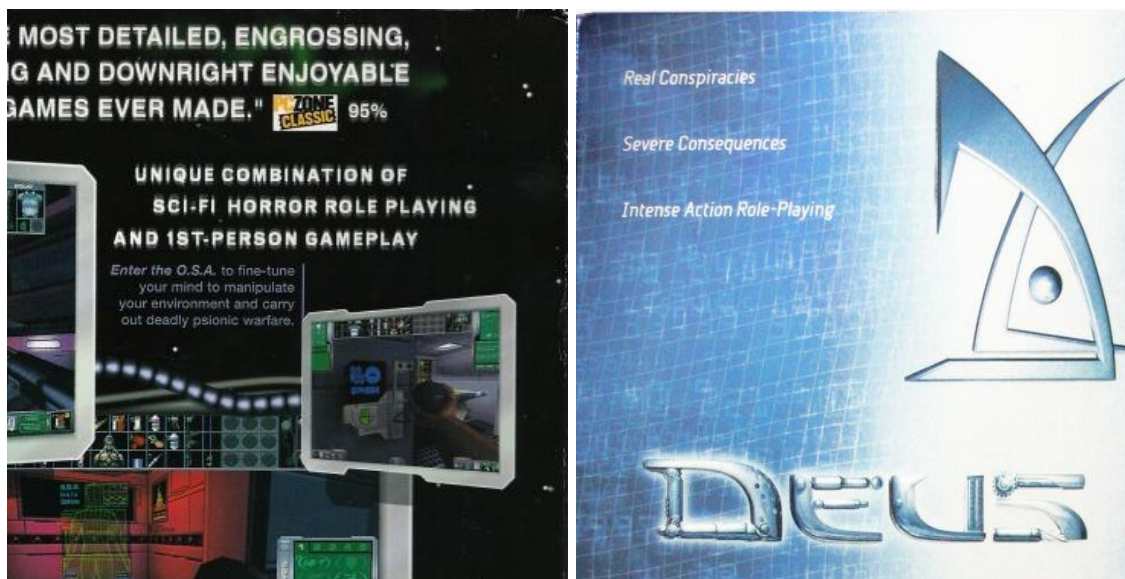
existía el concepto de efectividad de las armas, la cual mejoraba conforme más uso se les daba. Esto podría interpretarse como un tipo de progreso, así como el aumento en la salud máximo del protagonista al consumir unos ítems específicos. Además, el juego contaba con un *background* al que se accedía mediante conversaciones con los muertos, brindando al juego de una complejidad narrativa de la que no gozaba ningún juego del género hasta el momento (si bien es cierto que los predecesores eran escasos).

Se tiende a considerar *System Shock* (Looking Glass Technologies, 1994) como un híbrido FPS-RPG, por motivos parecidos a lo visto con algunos títulos anteriores. Por aquel entonces, la presencia de una trama desarrollada seguía estando ligada al género del rol, así como la exploración de escenarios. Además, el título incluía diversas herramientas que podíamos recolectar y que aportaban beneficios al personaje si este se las equipaba, aunque no existía progreso más allá de esto. Que este título sea considerado por muchos un RPG se debe en gran parte a su secuela, *System Shock 2* (Irrational Games, 1999), que sí que incluyó elementos muy relacionados con este género: atributos ligados al personaje (fuerza, resistencia, agilidad...), habilidades mejorables mediante chips (que cumplen la función de puntos de experiencia), así como objetos equipables que otorgan beneficios al protagonista.

El tercer juego a señalar durante el nacimiento del género del shooter es *Strife* (Rogue Entertainment, 1996), también por su etiqueta de FPS – RPG. La posibilidad de aumentar la precisión y la salud del personaje, ligada a un desarrollo no lineal del título y la posibilidad de elegir diferentes opciones durante las conversaciones, eran elementos suficientes para considerar al mismo un juego de rol. Además, el juego contaba con tres finales distintos en base a las elecciones del personaje, provocando una mayor identificación con el avatar en el juego, que al fin y al cabo es aquello que define al rol en primera instancia, la posibilidad de ponerte en la piel de otro.

Avanzando unos años más encontramos el primer *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), juego altamente influenciado por *System Shock 2*, que junto con este podían considerarse pioneros en la hibridación total del FPS con el RPG. Mientras que los juegos comentados anteriormente subordinaban los elementos roleros a un gameplay basado en la acción, con estos dos títulos encontramos una perfecta simbiosis entre ambos géneros. Curiosamente, existen debates a día de hoy al considerar juegos de rol a ambos, debido al motivo que se viene repitiendo a lo largo de todo el trabajo, y es que la mayoría de los juegos incluyen los elementos que convertían a estos en RPG en su momento. No obstante, las propias

distribuidoras de estos juegos los catalogaban como tales, haciendo alusión a esto en las cajas de los mismos.



Figuras 8 y 9. Contraportada de System Shock 2 (izquierda) y Deus Ex (derecha) - GameFAQs y MobyGames

Para encontrar la primera iteración de un juego en el que las mecánicas shooter se subordinen a las roleras hay que avanzar hasta 2004, con la salida al mercado de *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (Troika Games). Este título, basado en su homónimo de tablero, introducía mecánicas shooter y de acción en tercera persona en un desarrollo marcado por el progreso del personaje, la exploración y las conversaciones.

Con el lanzamiento de *Battlefield 2* (Digital Illusions CE, 2005) encontramos un nuevo elemento que cambiaría el concepto de multijugador para siempre en el género del shooter. Pese a que fue *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2007) el encargado de hacer popular dicha mecánica, la creación de la misma vino de parte de DICE dos años antes. Hablo por supuesto del sistema de niveles en el multijugador, con el consiguiente desbloqueo de nuevas armas y modificadores (*perks*). Dichos niveles seguían la estructura clásica de un RPG, siendo necesario conseguir puntos de experiencia para progresar, y aumentando el número necesario de los mismos conforme más avanzado era el nivel. A día de hoy, dicha mecánica ha sido adoptada por la mayoría de los shooters multijugador, tales como *Gears of War 3* (Epic Games, 2011), *Crysis 2* (Crytek, 2011), *Halo 4* (343 Industries, 2012), *Titanfall* (Respawn Entertainment, 2014) o *Star Wars Battlefront* (EA DICE, 2015), así como en sus respectivas continuaciones.

El estreno de *Bioshock* (2K Boston y 2K Australia, 2007) vino acompañado de mucha repercusión mediática debido al nuevo enfoque proporcionado al género shooter. Su ambientación, trama y personajes otorgaban al título una riqueza narrativa sin parangón entre los juegos de disparos en primera persona. El título contaba además con diferentes elecciones a lo largo de su historia, que determinaban la consecución de un final bueno o uno malo. Para el combate, disponíamos de un amplio arsenal de armas, a las que se añadían unos poderes denominados plásmidos. Los elementos roleros del título venían de parte de un sistema de mejora de salud, *EVE* (maná), armas y plásmidos, además de la ya comentada anteriormente toma de decisiones, que, pese a no ser una característica propia del rol de antaño, empezaba a ganar cada vez más fuerza como un elemento ligado al mismo. Asimismo, Dorsworth, en su vídeo titulado “Is Bioshock an RPG?”, analiza el sistema de progreso en *Bioshock* llegando a una conclusión muy interesante. Ya que la cantidad de *ADAM* necesario para mejorar al personaje es limitada, así como el dinero para comprar munición de las armas, el título nos invita a especializarnos en un estilo de juego concreto. Si queremos apostar por un luchador tradicional, deberemos invertir en salud, tónicos defensivos y mejoras de armas. Si preferimos optar por un mago, deberemos invertir en más ranuras de plásmidos, así como en conseguir plásmidos distintos. Distintas configuraciones se crean también para jugar como un pícaro o un personaje de apoyo, lo que crea de forma indirecta un sistema de clases tradicional del género RPG. Dichos elementos se mantuvieron también en su secuela, *Bioshock 2* (2K Marin, 2010), así como en el último título de la saga, *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013), el cual cambiaba ligeramente el sistema de mejoras y elecciones, pero mantenía la base del original.

Entrando en un contexto postapocalíptico, encontramos el lanzamiento de *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007) por parte de THQ. Pese a carecer de puntos de experiencia y mejora de estadísticas, el título tiende a ser catalogado como un juego de rol debido a otros muchos factores. JemyM (2007), identifica en su post *Is S.T.A.L.K.E.R a RPG?* por una parte, la exploración como papel fundamental en el juego, así como la libertad otorgada al jugador para recorrer el mundo a sus anchas. Por otro lado, se encuentra el sistema de inventario, en el que tenemos a nuestra disposición dinero, armas, armaduras, artefactos, comida, munición, medicinas e ítems clave para las misiones. El título cuenta además con un sistema de resistencias a varios elementos, tales como fuego, electricidad, radiación o impactos. A esto hay que

añadir el sistema de aliados, enemigos y misiones, así como un sistema de elecciones que hará variar el final de la trama entre ocho combinaciones distintas. Entrando en el progreso del personaje, pese a carecer de puntos de experiencia y habilidades, encontraremos a lo largo del juego nuevas y mejores armas, munición más efectiva, piezas que acoplar a las armas, armaduras más resistentes y artefactos para mejorar sus estadísticas. Todos estos elementos fueron mantenidos en las dos entregas posteriores de la saga, *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* (GSC Game World, 2008) y *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat* (GSC Game World, 2009).

No existe discusión en torno al carácter RPG del primer *Mass Effect* (BioWare, 2007), quedando las mecánicas shooter supeditadas a los elementos roleros del título, tal y como pasó con *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. No obstante, y a diferencia de este último, el juego contó con diferentes secuelas, que reflejan perfectamente las tendencias seguidas por la industria del videojuego durante los últimos diez años. Los dos siguientes títulos de la saga, que a su vez cerraban una trilogía, fueron disminuyendo paulatinamente los elementos RPG en los mismos y otorgando más importancia al elemento de acción. Esto responde perfectamente al panorama vivido en el seno del medio durante la séptima generación de consolas, en la que el shooter se estableció como el género dominante. Los elementos roleros seguían ahí, al igual que estaban en el resto de juegos del género, pero el público demandaba un énfasis mayor en las mecánicas de acción que en dichos elementos. Sin embargo, la octava generación de consolas vino marcada por un nuevo renacimiento del rol focalizado en la inmensidad de un mundo abierto, con títulos como *Dragon Age: Inquisition* (BioWare Edmonton, 2014), *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Project Red, 2015) o *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016), lo que llevó a BioWare a recuperar el carácter rolero de su saga, lanzando *Mass Effect: Andromeda* (2017) quizás con más prisa que acierto, aunque esto ya es harina de otro costal.

Precisamente a esta fiebre del shooter se unió Bethesda con *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) pese a que los títulos anteriores de la saga habían sido RPG de perspectiva cenital. Sin embargo, a diferencia del resto de shooters del mercado, este implementaba una nueva característica nunca antes vista en el medio: un sistema de combate por “turnos” bajo la apariencia de un FPS. Al activar el denominado modo *V.A.T.S.*, el tiempo se ralentizaba y podíamos disparar al enemigo en diferentes partes de su cuerpo. Dicho sistema dependía de unos puntos de acción, que se recargaban con el tiempo, lo que



otorgaba al combate un ritmo similar al visto en otros RPG basados en turnos. Por todo lo demás, el título era un RPG al uso, tal y como lo fueron sus dos secuelas posteriores, *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) y *Fallout 4* (Bethesda Game Studios, 2015).

Quizás, la saga moderna que mejor representa la simbiosis entre shooter y RPG sea *Borderlands* (Gearbox Software), con su primer título aparecido en 2009. Todos y cada uno de los elementos que definen el género del rol se encuentran en este título, incluyendo un sistema de clases, experiencia, habilidades, atributos, exploración... conviviendo todos en armonía con un *gameplay* focalizado casi exclusivamente en los disparos. Podría decirse que lo que fueron *System Shock 2* y *Deus Ex* para principios de los 2000, lo fue *Borderlands* para el principio de los años 10. Dicho legado fue continuado por *Borderlands 2* (Gearbox Software, 2012) y *Borderlands: The Pre-Sequel* (2K Australia y Gearbox Software, 2014), que mantuvieron la fórmula fiel al original.

Pasando a otra saga que añadió elementos roleros sin descuidar sus mecánicas shooter encontramos *Far Cry*. Mientras que los dos primeros títulos centraban su jugabilidad puramente en la acción, con el lanzamiento de *Far Cry 3* (Ubisoft Montreal, 2012) se introdujo un sistema de experiencia cuya utilidad era desbloquear nuevas habilidades. A esto había que añadir un sistema de crafeo que posibilitaba la fabricación de nuevas armas y mejoras para el personaje, tales como ampliaciones de la bolsa de granadas o medicinas. Si a esto se le sumaban las incontables misiones secundarias repartidas por el título, la amplitud de los escenarios y el sistema de decisiones, se juntaban todos los elementos característicos de un RPG. Dichos elementos vinieron además para quedarse, estando presentes en *Far Cry 4* (Ubisoft Montreal, 2014), *Far Cry Primal* (Ubisoft Montreal, 2016) y *Far Cry 5* (Ubisoft Montreal y Ubisoft Toronto, 2018).

Para finalizar con este repaso al género shooter, es momento de hablar de un nuevo modelo de negocio que parece venir para quedarse. Hablo del juego como servicio, o lo que es lo mismo, aquellos juegos que reciben nuevos contenidos de pago con el tiempo en pos de alargar la vida útil del título. Un ejemplo claro de este sistema es *Destiny* (Bungie, 2014), un título definido como FPS que incluye elementos MMO y RPG. Precisamente, el componente RPG es el que posibilita la supervivencia de este modelo, al tener una sensación de progresión constante a lo largo toda la vida del título. Es por este motivo que el contenido agregado en posteriores expansiones del título fue acompañado de un incremento en el nivel máximo alcanzable. Dicha fórmula está siendo

replicada por su secuela, *Destiny 2* (Bungie, 2017), que ha acompañado el lanzamiento de su última expansión, lanzada el 8 de mayo de 2018, con una subida del nivel máximo a 385, solo alcanzable mediante participaciones en eventos semanales o micropagos.

Volvemos a ver, tal y como pasó en el género de la acción, una tendencia clara por incorporar elementos RPG en los shooters modernos. Si bien muchos de estos se resisten a incorporarlos en el modo campaña, resulta realmente complicado encontrar títulos que no hagan uso de los mismos en su multijugador, quedando prácticamente como remanentes juegos como *Counter Strike: Global Offensive* (Valve Corporation y Hidden Path Entertainment, 2012) u *Overwatch*, que, si bien no se libran de incorporar un sistema de niveles basados en puntos de experiencia, dicha progresión resulta ser meramente estética y no afecta a la jugabilidad.

### 5.3.3. AVENTURA

Una vez repasados dos de los géneros más prolíficos del medio, es momento de pasar a uno mucho más enfocado a un público nicho. El género de la aventura gráfica tuvo su época dorada entre mediados de los años 80 y finales de los 90, con LucasArts y Sierra Entertainment como principales valedores del mismo. No obstante, la popularidad del género se fue diluyendo con la entrada del 3D, siendo rescatado en la última década por desarrolladoras como Telltale Games y Quantic Dream. Debido a esto, y a la frágil línea que separa las aventuras gráficas con toques RPG de los RPG a secas, se vuelve complicado encontrar ejemplos que combinen ambos géneros a lo largo de la historia. Pese a todo, intentaré recopilar aquellos en los que la separación de ambos géneros se vuelve más evidente.

El primer título en introducir elementos roleros en una aventura gráfica fue *Quest for Glory: So You Want to Be a Hero* (1989), desarrollado por Sierra On-Line y prácticamente considerado único en su género. El título mezclaba mecánicas *point & click* con los más clásicos atributos del rol: creación de personaje, tres clases distintas a elegir (guerrero, pícaro o mago), atributos (fuerza, inteligencia, destreza, velocidad, vitalidad y magia) y habilidades a mejorar. Dichos atributos oscilaban en un rango de 0 a 100, siendo posible mejorarlos mediante su uso, en lugar de por un sistema de experiencia. Otra característica importante que introdujo el juego fue la posibilidad de traspasar el personaje principal del

título a su secuela, lanzada un año más tarde. Dicha característica fue mantenida a lo largo de toda la saga, compuesta por cinco videojuegos distintos, abandonando el último, *Quest for Glory V: Dragon Fire* (Yosemite Entertainment, 1998), el género de la aventura gráfica para convertirse en un ARPG.



Figuras 10 y 11. Escenario y sistema de combate de *Quest for Glory* – The Adventure Gamer y Broken Staff Studios

Cuando comenté que el título anterior era considerado casi único en su género, se debe a que hasta pasados veinticinco años desde su lanzamiento, no volvieron a coexistir la aventura gráfica y el RPG en un mismo videojuego. Precisamente por esto, llama la atención que en el mismo año salieran al mercado *Heroine's Quest: The Herald of Ragnarok* (Crystal Shard, 2014) y *Quest for Infamy* (Infamous Quests, 2014), dos títulos que rendían homenaje al clásico de Sierra y que no tenían ningún reparo en calcar la base jugable de este. Estos dos juegos, junto con la saga de Sierra, pueden ser considerados los únicos exponentes de hibridación entre estos dos géneros.

Pasando a juegos más difíciles de clasificar, encontramos *Else Heart.Break()* (Svedäng y Åkerblad, 2015), un título caracterizado por la exploración de escenarios y la resolución de puzzles. Resulta curioso observar una discusión en la propia página de Steam donde varios usuarios argumentaban a favor y en contra de la condición de RPG del título, y en la que el propio desarrollador del juego se vio involucrado. La respuesta de este fue la siguiente:

I'd like to say that for me, as one of it's creators, else Heart.Break() is surely an RPG. Not in the sense when you would compare systems and mechanics between games. Rather how it feels to play. What atmosphere it inspires and what sort of state it puts you in. I got the same feeling from exploring Vagrant Story's city LeaMonde and Alundras Inoa Village as I do from else Heart.Break() because that was the thing I was aiming for. But yeah it's not like it has random encounters (thank god) and rigid lvl systems. It does have progression it's just not binary. The progression happens in a statless environment called "your brain". As you poke

around you find better understanding for the other systems that do exist inside the game (it's, as of yet, still impossible to build a completely fluid game that does not require systems to run). Sebastian is not a ROLE you take it's (he's) just the good-old-plain-face trope used in games such as *Zelda* so there can be an avatar for the player to fill. And then traverse the games environments with (Åkerblad, 2015).

No obstante, y como hemos visto a lo largo de este trabajo, si el criterio aplicado por el desarrollador para definir un RPG se extrapolase a cualquier otro título, prácticamente la totalidad del mercado estaría copado por juegos de rol.

Manteniéndonos en el año 2015, encontramos dos títulos que a priori podrían considerarse RPG genéricos, pero que brindaban la posibilidad de ser completados mediante el diálogo, sin ejercer ningún tipo de violencia. Hablo de *The Age of Decadence* (Iron Tower Studio, 2015) y *Undertale* (Fox, 2015). En el primero, el personaje contaba con dos columnas de atributos distintas: una centrada en mecánicas concernientes al combate y otra en aquellas relacionadas con el diálogo. A lo largo del título podíamos dedicarnos a mejorar atributos tales como la persuasión, la alquimia o el comercio, sin tener que combatir ni una sola vez. Esto convertía al título en una aventura conversacional dependiente de la progresión del personaje para avanzar con éxito.

En *Undertale*, el título creado por Toby Fox, contábamos con la posibilidad de solucionar todos los conflictos por la vía del diálogo, manteniendo las estadísticas del personaje inalterables en todo momento, al estar el desarrollo de estas ligado a los puntos de experiencia obtenibles al derrotar enemigos. Al optar por esta vía, y habiendo limitado la condición de RPG al progreso del personaje, el juego cambiaba de género, pasando de ser un juego de rol a una aventura conversacional marcada por la exploración.

Avanzando hasta el presente año, en el momento en que se escriben estas líneas han sido lanzados los dos primeros capítulos del videojuego *The Council* (Big Bad Wolf, 2018). Este título, nuevo en su género, propone un sistema parecido al visto en la vertiente diplomática de *The Age of Decadence*, solo que lo lleva más allá y descarta por completo toda mecánica relacionada con el combate. El juego se decanta por un sistema de clases compuesto por tres distintas: diplomático, ocultista y detective. Cada una de estas clases lleva ligados unos atributos y habilidades distintas, que se irán desbloqueando al conseguir puntos de experiencia y aumentar así su nivel. Aún es pronto para sacar conclusiones con respecto al título, que se compondrá de cinco capítulos distintos, por lo que no es posible saber si nuevas mecánicas se incorporarán en futuros episodios.

Para terminar con este género, creo preciso añadir un subgénero muy relacionado con el mismo, y el cual también ha adoptado elementos propios del RPG durante su historia: la novela visual. Dentro de esta, la compañía japonesa Leaf ha desarrollado dos sagas caracterizadas por incorporar la jugabilidad propia de los RPG tácticos dentro de títulos que destacan por su condición de novela visual. La primera de ellas está compuesta por tres títulos, *Utawarerumono* (Leaf, 2002), *Utawarerumono: Mask of Deception* (Leaf y Aquaplus, 2015) y *Utawarerumono: Mask of Truth* (Leaf y Aquaplus, 2016), mientras que la segunda solo está formada por dos juegos, *Tears to Tiara* (Leaf, 2005) y *Tears to Tiara II: Heir of the Overlord* (Sting y Aquaplus, 2013).

#### 5.3.4. PLATAFORMAS

No es complicado encontrar a día de hoy juegos que mezclen las plataformas con otros géneros. Especialmente en el caso de los juegos 3D, las plataformas suelen ir subordinadas a la acción de los títulos, teniendo como ejemplo las sagas *Assassin's Creed* o *Ratchet & Clank*. Por tanto, al haber tratado la acción como un género distinto, limitaré esta categoría a los juegos 2D en los que el movimiento entre plataformas sea determinante, sin tener en cuenta aquellos pertenecientes al subgénero *beat'em up* tales como *Odin Sphere* (Vanillaware, 2007), *Castle Crashers* (The Behemoth, 2008) o *Dragon's Crown* (2013), que pese a estar diseñados en 2D y tomar muchas características propias del rol, son juegos de avance constante y en los que no existen las plataformas.

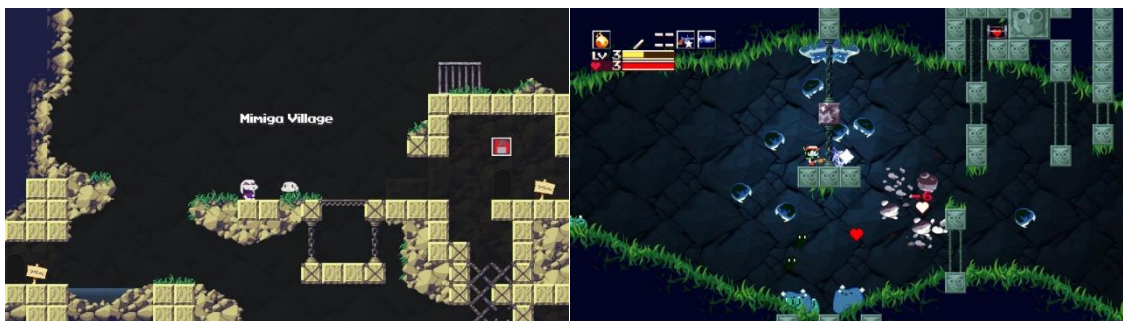
Con el lanzamiento del primer *Metroid* (Nintendo R&D1 e Intelligent Systems, 1986) ocurre un caso similar al de *The Legend of Zelda*, lanzado ese mismo año. El avance en el juego iba acompañado de mejoras en la salud y la munición de la protagonista, así como de nuevos ítems y poderes desbloqueables a lo largo de la aventura. Todo esto sucedía en un entorno de juego no lineal, tal y como sucedía en el juego de Shigeru Miyamoto. Vuelve a surgir la misma discusión entonces: ¿son estos elementos de progresión suficientes para ser considerados legado de los primeros RPG? Dicha pregunta nunca tendrá una respuesta clara, y siempre será posible argumentar tanto a favor como en contra, de ahí la dificultad de categorizar un género como el RPG, en el que los límites están tan poco definidos.

El primer *Castlevania* (Konami, 1986), lanzado por Konami el mismo año que el título de Nintendo, repetía la fórmula de este, sin añadir nuevos elementos propios del rol. No sería hasta la llegada de *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1997) que serían implementados elementos RPG de una manera más evidente, dando incluso lugar a un nuevo subgénero en el videojuego, conocido como *Metroidvania*. Este título mantenía la fórmula plataformera ya vista en anteriores títulos de la franquicia, solo que esta vez añadía un sistema de nivel basado en puntos de experiencia, así como atributos tan ligados al rol como eran la fuerza, la condición, la inteligencia o la suerte. El juego incluía además la posibilidad de mejorar el equipamiento del protagonista con nuevas armas, armaduras y accesorios.

Una de las mezclas de género más interesantes en este apartado vino de la mano de Intelligent Systems, que haciendo uso de la licencia de Mario sacó al mercado *Paper Mario* (2000), un título que combinaba las plataformas clásicas de la saga con un sistema RPG de combate por turnos. Pese a distar de ser un título complejo, el juego contaba con un sistema de progresión basado en tres parámetros: Puntos Corazón (salud), Puntos Flor (“magia”) y Puntos Medalla (ranuras de equipamiento). Al título le siguieron hasta cuatro secuelas, todas desarrolladas por Intelligent Systems: *Paper Mario: The Thousand-Year Door* (2004), *Super Paper Mario* (2007), *Paper Mario: Sticker Star* (2012) y *Paper Mario: Color Splash* (2016), abandonando únicamente la penúltima el sistema de combate basado en turnos por uno más cercano a los juegos clásicos de Mario.

Al igual que ocurrió con el género de la aventura gráfica, la llegada del 3D no benefició en absoluto al género clásico de las plataformas, siendo cada vez menos las grandes compañías que apostaban por este. Por el mismo motivo, el riesgo a la hora de añadir nuevas mecánicas jugables era demasiado alto, viendo durante años repeticiones de la fórmula plataformera instaurada por *Mario Bros.* (Nintendo R&D1, 1983) y dejando su hibridación con el RPG solo en manos de la saga de Konami. Clásicas sagas de plataformas como *Metroid* (Nintendo y Retro Studios, 1986-2017), *Castlevania* (Konami y MercurySteam, 1986-2014), *Shinobi* (Sega, 1987-2011), *Ninja Gaiden* (Tecmo y Team Ninja, 1988-2014) o el propio *Mario Bros.* (Nintendo, 1983-2017) acabaron subiéndose al carro del 3D con el paso de los años, cediendo el testigo del plataformas 2D a un panorama independiente que despegó con la salida al mercado de *Cave Story* (Pixel) en 2004.

*Cave Story*, creado por Daisuke Amaya (conocido como Pixel), es a menudo considerado el primer juego indie de la historia. Esta afirmación no puede tomarse en el sentido estricto de la palabra, ya que, sin ir más lejos, el primero videojuego de la historia ya fue una creación independiente. Esta afirmación hace referencia al concepto de popularidad. Mientras que los primeros juegos independientes relegaban su consumo a pequeños círculos cerrados, *Cave Story* consiguió gozar de popularidad en todo el mundo, sirviendo de inspiración para que muchos creadores vieran factible la comercialización de sus propios videojuegos. En cuanto al juego, seguía la fórmula de los primeros *Metroid* y *Castlevania*, con la peculiaridad de añadir un sistema de niveles en las armas, que aumentaban al matar enemigos y disminuían al recibir daño.



Figuras 12 y 13. *Cave Story* y el nacimiento de una nueva forma de crear juegos – JuegosADN y Koi-nya

Un año después, se lanzó al mercado *La-Mulana* (GR3 Project, 2005), un título también inspirado en las sagas de Nintendo y Konami pero que añadía un concepto interesante. Bajo la vitalidad del personaje, se encontraba otra barra que simbolizaba la experiencia. Podría pensarse que esta experiencia serviría para aumentar el nivel del protagonista y tomar por ende un elemento propio del rol, pero nada más lejos de la realidad. Al rellenarse la barra, veíamos restaurada su barra de salud, siendo esta la única forma de recuperación presente en el título.

Si con *Cave Story* se vivió el nacimiento de la escena independiente con títulos como *Darwinia* (Introversion Software, 2005), *Geometry Wars: Retro Evolved* (Bizarre Creations, 2005), *fLOW* (Thatgamecompany, 2006) o *Aquaria* (Bit Blot, 2007), el boom vino de la mano de Jonathan Blow con *Braid* (Number None, 2008), un juego que dio el pistoletazo de salida a una década en la que el panorama indie ha cobrado una fuerza inusitada, impulsado también por la creación de iniciativas como Kickstarter en 2009 o Steam Greenlight en 2012.

Pero antes de entrar de lleno en la escena independiente, existe una parada obligatoria llamada *Muramasa: The Demon Blade* (Vanillaware, 2009). Este título ofrecía una jugabilidad en 2D cercana al *beat 'em up*, pero con ligeros toques de plataformas. El juego se trataba de un RPG al uso, con atributos ligados a los personajes, subida de nivel y un diagrama en forma de árbol con el que ir desbloqueando las 100 katanas que componían en título, las cuales contaban cada una con su propia forma, longitud y fuerza de ataque, así como de una habilidad especial exclusiva. No obstante, el título carecía de exploración pese a ser un RPG, como ya pasaría en el anterior título de la compañía, *Odin Sphere*.

Para hacer un repaso rápido de aquellos juegos que copiaron la fórmula de los primeros *Metroid* y *Castlevania*, en los que primaba la exploración y el desbloqueo de nuevos ítems y habilidades que permitían el avance, voy a nombrar de forma superficial los títulos más importantes aparecidos durante los últimos años, centrándome así posteriormente en aquellos que llevaron los elementos RPG más allá. Dentro de esta categoría entraría la saga de la pirata Shantae, creada por WayForward Technologies y cuyo primer título, *Shantae* (2002), sería publicado por Capcom. Habría que esperar ocho años más hasta la continuación de la saga, esta vez publicada por la propia desarrolladora, lanzando tres nuevos títulos: *Shantae: Risky's Revenge* (2010), *Shantae and the Pirate's Curse* (2014) y *Shantae: Half-Genie Hero* (2016). También encontramos dentro de esta vertiente títulos como *Strider* (Double Helix Games, 2014), *Axiom Verge* (Thomas Happ Games, 2015), *Momodora: Reverie Under the Moonlight* (Bombservice, 2016) o el reciente *Iconoclasts* (Konjak, 2018).

Pasando a aquellos títulos que implementaron un sistema de experiencia de algún tipo, he creído conveniente dividir los mismos en dos vertientes: aquellos en los que la experiencia permite exclusivamente a los personajes adquirir habilidades nuevas, y aquellos en los que permite aumentar los atributos del personaje (además de conseguir nuevas habilidades). Esta frontera vuelve a estar difusa en muchas ocasiones, habiendo títulos de la primera vertiente que introducen el aumento de atributos del personaje entre las distintas habilidades que ofrecen. Pero en lugar de seguir mareando la perdiz, será mejor detenerse en cada título para explicar esto con mayor claridad.

Comenzando por la primera vertiente, encontramos el videojuego *Trine* (Frozenbyte, 2009). Este título destacó por la originalidad de sus puzzles, los cuales requerían del uso de hasta tres personajes con diferentes habilidades para ser completados. El juego contaba además con un sistema de experiencia, que podía ser adquirida al recoger viales y derrotar



enemigos. Al alcanzar cierta cantidad de experiencia, recibíamos un punto de habilidad, que podíamos gastar en mejorar una de las habilidades de los tres protagonistas. Existían un máximo de 18 mejoras posibles, y los puntos de experiencia estaban limitados a 675 en todo el juego, por lo que se nos arrebató la posibilidad de “grindear”. La secuela del título, *Trine 2* (Frozenbyte, 2011), repitió el esquema de este, aunque aumentó su duración y añadió un mayor número de habilidades. Por contra, el tercer y último título de la saga, *Trine 3: The Artifacts of Power* (Frozenbyte, 2015), desechó el sistema de experiencia y cambió la perspectiva 2D por el 3D, provocando el rechazo de los jugadores y suponiendo un enorme varapalo para su desarrolladora.

Otro título que propuso un sistema de progreso bastante original fue *Rogue Legacy* (Cellar Door Games, 2013). El título se caracterizaba por jactarse de nuestra debilidad en un mundo hostil que claramente era mucho más peligroso de lo que podíamos afrontar. No obstante, cada muerte del personaje principal traía consigo una vuelta al inicio del juego, pero con una peculiaridad determinante: el dinero recogido durante el trayecto permanecía en nuestras manos, y podía ser usado para comprar diversas mejoras para el personaje en cada nueva incursión al castillo proceduralmente generado del juego. Si esto no resultase bastante original de por sí, hay que añadir que cada nuevo reinicio implicaba el control de un personaje distinto al anterior, por lo que dicho progreso no se atribuía al sujeto que consiguió el dinero (que aquí actúa como experiencia), sino a su legado más inmediato. Este peculiar sistema de mejoras rompe con el estándar visto hasta la fecha en cualquier juego de rol, pudiendo considerarse que somos los propios jugadores los que progresamos con cada nueva partida, y no nuestros personajes.

Lanzado ese mismo año, tenemos el título creado por Image & Form, *SteamWorld Dig* (2013). Este peculiar juego tenía como particularidad el desplazamiento en el eje vertical de la pantalla, en contraposición al resto de plataformas nombrados hasta el momento. Dicha mecánica se apoyaba en la condición de minero del personaje principal, que a lo largo de su excavación iba recolectando nuevos minerales que podía cambiar por dinero en la superficie. Al realizar dicho intercambio, también se rellenaba una barra en función del valor de los minerales entregados, actuando esta como medidor de experiencia y desbloqueando nuevos objetos en las tiendas con cada subida de nivel. Debido a esta mecánica, el título contaba con dos sistemas de progresión distintos: uno ligado al progreso potencial del personaje, y otro ligado a su progreso real. Dicho sistema fue replicado en su secuela, *SteamWorld Dig 2* (Image & Form, 2017).

Terminando con esta primera vertiente, creo conveniente agrupar los tres siguientes títulos dentro de un mismo párrafo, debido a la similitud de sus sistemas. *Guacamelee!* (DrinkBox Studios, 2013), *Ori & The Blind Forest* (Moon Studios, 2015) y *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) perfectamente podrían entrar en el saco de títulos con fórmula calcada a los primeros *Metroid* y *Castlevania*, al primar en estos la exploración y la necesidad de *backtracking* al conseguir nuevas habilidades y desbloquear salas antes inaccesibles. No obstante, lo que los hace diferentes es la recolección de dinero (*Guacamelee!*), energía (*Ori & The Blind Forest*) o Geo (*Hollow Knight*), que pese a las distintas nomenclaturas, no dejan de ser el equivalente a los puntos de experiencia vistos en cualquier juego. Dichos puntos pueden intercambiarse por nuevas habilidades, objetos o mejoras de salud, teniendo ligeras variaciones en cada título, pero con ninguna peculiaridad que requiera especial mención.

Pasando a la segunda vertiente, la más ligada al concepto original de rol, encontramos en primer lugar el título creado por el español Francisco Téllez de Meneses, *UnEpic* (2011). El título bebe directamente de los juegos de rol de tablero, quedando precisamente su protagonista atrapado en uno mientras jugada una partida con sus amigos. Es por esto que todos los elementos propios de los primeros juegos RPG se encuentran en el título, gozando de una profundidad enorme en cuanto a personalización del personaje se refiere. El juego podría catalogarse como un *metroidvania*, ya que por definición se ajusta a todo lo establecido por *Castlevania: SotN*, pero cede prácticamente todo el protagonismo a la parte rolera, quedando las plataformas como una consecuencia obligada por el diseño 2D del título más que como una mecánica jugable.

Siguiendo con el subgénero del *metroidvania*, nos topamos con *Dust: An Elysian Tail* (Humble Hearts, 2012). Este juego cumple a rajatabla con los elementos propios de este género, equilibrando mejor la dualidad RPG-Plataformas que el título anteriormente comentado. No obstante, y pese a que el mapeado del título no sigue un desarrollo estrictamente lineal, se aleja mucho del intrincado diseño propuesto por otros títulos como *Axiom Verge* o *Hollow Knight*.

Uno de los juegos más originales surgidos en esta vertiente es *Child of Light* (Ubisoft Montreal, 2014). Este título tomaba el concepto creado por *Paper Mario* de mezclar plataformas con un sistema RPG basado en el combate por turnos, solo que lo dotaba una profundidad en la progresión mucho mayor al título de Nintendo. Pese a que inicialmente solo contamos con la protagonista Aurora, tenemos la posibilidad de reclutar hasta siete

compañeros a lo largo de la aventura, cada uno con unas habilidades muy distintas. De esta forma, el juego implementa un sistema de clases de forma indirecta, ya que cada personaje se especializa en un rol distinto, cumpliendo uno la función de sanador, otro de mago ofensivo, otro de tanque...etc.

Para terminar, no podría dejar sin mencionar el título creado por Ska Studios, *Salt and Sanctuary* (2016). Si hay algo que ha marcado el género del rol durante los últimos años ha sido indudablemente la saga *Souls*, así que resultaba inevitable que no acabara apareciendo un juego que tomase las bases de este y las trasladase a un diseño de escenarios en 2D. Curiosamente, dicha saga se ha caracterizado desde sus inicios por llevar la estructura de un *metroidvania* a las tres dimensiones, lo que provoca una cadena de acontecimientos que no deja de ser digna de mención: un título en 2D inspira a otro título, que decide trasladar sus mecánicas al 3D, mientras que un tercer título, inspirado por este segundo, decide traspasar el sistema del juego del mismo al 2D. Sin embargo, lo mejor de todo es que esta cadena no lleva a *S&S* a ser un *metroidvania* más, sino que hace evolucionar al género añadiéndole características propias introducidas por la saga *Souls*. Difícilmente podría encontrarse un mejor ejemplo de intertextualidad.

Como puede observarse, el género de las plataformas tampoco ha sido ajeno a los elementos roleros a lo largo de su historia, siendo cada vez más y más las desarrolladoras que implementan dichos rasgos en sus juegos, cobrando este hecho especial fuerza en el panorama independiente.

### 5.3.5. CONDUCCIÓN

El género de la conducción ha estado bastante ligado al del RPG desde una fase muy temprana. El sistema de progresión basado en la mejora de piezas en vehículos ha sido un elemento recurrente en muchos títulos a lo largo de su historia, y sigue siendo una práctica habitual a día de hoy. A la hora de hablar del género de la conducción, voy a hacer referencia a aquellos títulos cuya finalidad principal es la competición, y no a aquellos en los que el uso de un vehículo pasa a ser una vía para el combate, como podría ser el caso de *Borderlands* o *Mad Max* (Avalanche Studios, 2015), ya que su categorización se ajustaría más al género de la acción.

*Autoduel* (Origin Systems, 1985) tiende a ser considerado el primer híbrido RPG-Conducción de la historia. No obstante, un vistazo rápido permite observar que la atribución de este al género de la conducción viene marcado por el manejo de un vehículo como herramienta principal de combate, reduciéndose el *gameplay* del título a la colisión con otros vehículos. Pese a todo, no deja de ser interesante la introducción de nuevos atributos tales como la habilidad de conducción, la mecánica o la puntería es un sistema tan cerrado como solían ser los juegos de rol. En esta denominación de juego de acción camuflado bajo la apariencia de un título de conducción con elementos RPG se encuentra también *Interstate '76* (Activision, 1997), el cual podría considerarse la evolución lógica del título anterior al llevar su acción a las tres dimensiones y otorgar más importancia a la narrativa.

Namco desarrolló en 1989 el que sí que podría realmente considerarse como el primer *Racing RPG* de la historia del videojuego: *Final Lap Twin*. El juego se dividía en dos partes bien diferenciadas. Por un lado, controlábamos a un avatar que podía moverse con libertad por todo el mundo, hablar con otros NPCs, visitar tiendas, mejorar las piezas de su vehículo y retar a otros contrincantes a una carrera. La mejora de las piezas iba ligada a un aumento en los atributos del vehículo, que se dividían en velocidad, agarre, turbo y vuelo. Por otra parte, se encontraba el circuito, donde nos poníamos a los mandos de nuestro vehículo como si de un juego estándar de conducción se tratase.

No fue hasta la salida al mercado de *Gran Turismo* (Polys Entertainment Cyberhead, 1997) que los elementos propios de rol se simbiotizaron en perfecta armonía con los de un juego de conducción. A diferencia de *Final Lap Twin*, abandonábamos el avatar y la consiguiente exploración de mundo y la cambiábamos por un sistema de juego enfocado enteramente en las carreras y la mejora de vehículos. La enorme popularidad alcanzada por el título bebió mucho de esta hibridación, como comenta un miembro del *staff* de PlayStation en una entrevista a los creadores del juego:

Gran Turismo was not all about technology. It also managed to present a whole new way to race cars by introducing mechanics from a completely different game genre: the RPG. As you race in Gran Turismo Mode you win money and use it to buy faster cars or invest in new components for your existing cars, from suspension and tyres to superchargers and spoilers. It gave racing a compulsive new dimension when you earned enough to buy the machine that would get you through the next tournament, or fitted a component that helped your favourite ride shave a couple of seconds off your best lap time (2017).

El principal productor del título, Kazunori Yamauchi, respondió a la pregunta “¿De dónde vino la inspiración?” evocando a dos de los principales RPG de la industria:

I think back in the 80s I was a big PC gamer. There were a lot of really good role-playing games out in the US and also in Europe, games like Wizardry and Ultima. PC game culture is something I grew up with, so I didn't have much experience with console games or arcade games (2017).

El éxito alcanzado por el título impulsó a su desarrolladora, posteriormente renombrada Polyphony Digital, a lanzar seis títulos más de la saga principal, además de numerosos spin-offs, siendo el último de todos *Gran Turismo Sport* (2017), el cual conserva aun a día de hoy todos los elementos RPG vistos en la primera entrega. Su gran competidora en el terreno de la simulación de conducción fue *Forza*, que ya desde su primera entrega, *Forza Motorsport* (Turn 10 Studios, 2005), optó por un sistema de juego que planteaba escasas diferencias con respecto a la saga nipona.

Pasando a una conducción mucho más arcade, encontramos la saga con mayor cantidad de títulos en su haber, *Need for Speed*. Mientras que el primer título, *The Need for Speed* (Electronic Arts Canada, 1994), se contentaba con centrar su jugabilidad en las carreras, no fue hasta la cuarta entrega, *Need for Speed: High Stakes* (EA Canada, 1999), cuando se implementó la posibilidad de personalizar los vehículos. Esta nueva característica, claramente tomada de *Gran Turismo*, se convirtió en santo y seña de la saga, siendo mantenida a lo largo de las 26 entregas que componen la misma. Entre las entregas destacadas se encuentran *NFS: Underground* (EA Black Box, 2003), que introdujo por primera vez una trama en la franquicia, contada a través de escenas de vídeo pre-renderizadas, *NFS: Underground 2* (EA Black Box, 2004), que sorprendió con un mundo abierto que sentaría una de las principales bazas de la saga, o *NFS: World* (Quicklime Games, 2010), un experimento en forma de MMO en el que contábamos con un sistema de progresión basado en puntos de experiencia, los cuales permitían desbloquear un máximo de 49 habilidades de las 81 que ofrecía el título.

Posiblemente, de todos los títulos vistos hasta ahora, y de todos los que nombraré posteriormente, el juego que más se aparta de los convencionalismos sea *Racing Lagoon* (1999). Desarrollado por Squaresoft, encontramos en este un esquema jugable similar al visto en su saga más importante, *Final Fantasy*. De esta forma, es posible encontrar elementos tales como la exploración en mundo abierto, la narrativa como cimentación, el

desarrollo de personajes y los combates aleatorios. Sin embargo, *Racing Lagoon* cambia el enfoque de dichos elementos y los traspasa al género de la conducción, controlando un vehículo que en lugar de tener que lidiar con combates, tiene que hacerlo con carreras aleatorias. Otro rasgo definitorio del título es la transición entre exploración y carreras, ya que pese a tener el control del vehículo en todo momento, la exploración se realiza en vista cenital, mientras que las carreras hacen lo propio con la perspectiva cercana al vehículo, inherente a los juegos de conducción de la época.

Anteriormente he hablado sobre *NFS: World* como experimento de MMO en el género de la conducción, no obstante, el primer título que se atrevió a adoptar dicha fórmula fue *Drift City* (NPluto, 2007). Al igual que el anterior, el título contaba con un sistema de niveles que permitía desbloquear nuevos coches y mejoras, así como un sistema de misiones que permitían adquirir la experiencia necesaria para tal propósito. Ubisoft también se subió al carro del MMO con *The Crew* (Ivory Tower y Ubisoft Reflections, 2014), solo que en este caso está enfocado de un modo distinto. En lugar de ser un título centrado exclusivamente en la competición contra otros usuarios, este se centraba en nuestra inmersión en un vasto mundo poblado tanto por coches controlados por la IA como por otros usuarios.

A lo largo de los últimos años han surgido una gran cantidad de títulos que implementan el sistema de progresión basado en el desbloqueo de nuevos vehículos y la personalización de estos, tales como las sagas *Project Gotham Racing* (Bizarre Creations, 2000-2009), *Midnight Club* (Rockstar, 2000-2008) o *TOCA* (1997-2014). Dentro de esta fórmula, destaca por su originalidad *Blur* (Bizarre Creations, 2010), que pese a tomar elementos que lo asemejan a la saga *Mario Kart*, implementa algunos elementos tan interesantes como una barra de salud en los vehículos o el desbloqueo de nuevas habilidades provocar la destrucción de los rivales. El título contaba además con un modo multijugador basado en un sistema de niveles, donde se repetían las mecánicas de desbloqueo del modo para un jugador. Este sistema de niveles, ya visto anteriormente en los juegos de acción, ha comenzado a popularizarse también en el multijugador de los juegos de conducción, estando presente en títulos como *Driveclub* (Evolution Studios, 2014) o *Project CARS* (Slightly Mad Studios, 2015).

Por último, considero relevante destacar el título *F1 2017* (Codemasters Birmingham, 2017), por incorporar este un árbol de habilidades de una profundidad abrumadora,

superior incluso a la vista en otros títulos más relacionados con el concepto original de RPG:

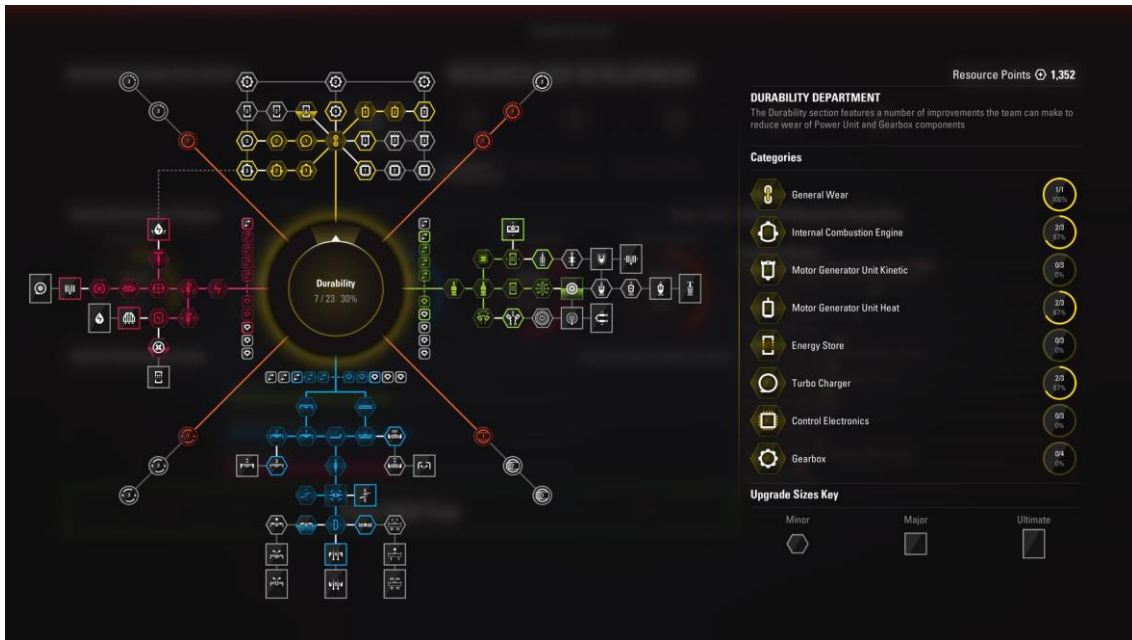


Figura 14. Árbol de habilidades de F1 2017 – Codemasters Blog

### 5.3.6. DEPORTES

Dentro de esta categoría se vuelve necesario separar cada deporte en apartados distintos, en lugar de establecer una línea histórica del género en su totalidad. Por ello, señalaré los títulos principales de cada una de las modalidades deportivas existentes que han incorporado elementos RPG a lo largo de los años. Al ser en su mayoría sagas consagradas, estableceré las entregas de las mismas que introdujeron dichos elementos.

#### Fútbol

En lo referente al fútbol, encontramos en las sagas *FIFA* (Extended Play Productions y Electronic Arts, 1993-2017) y *Pro Evolution Soccer* (Konami, 1995-2017) los dos buques insignia de este deporte. A la hora de hablar de elementos roleros, me he centrado en tres puntos muy distintos: fichajes, mejora de jugadores y asunción del rol de un jugador. Si bien es cierto que los fichajes son algo ligado al propio deporte, resulta interesante remontarse a las primeras entregas de ambas sagas que introdujeron dicha

característica. En este caso, y pese a que el primer *FIFA* fuese lanzado en el año 1993, no sería hasta su tercera entrega, *FIFA 96* (Extended Play Productions, 1995) cuando se nos ofreciera esta posibilidad por primera vez. *PES*, por su parte, siempre a rebufo de los juegos de EA en cuando a nuevos elementos jugables, no implementó esta posibilidad hasta la salida de *ISS Pro Evolution* (Konami CE Tokyo, 1999), el cual introdujo un sistema de puntos acumulables obtenibles en cada partido y que podían canjearse posteriormente por nuevos jugadores en su modo “liga máster”. En cuanto al sistema de progresión de los jugadores, fue nuevamente EA con la entrega *FIFA Football 2004* (EA Canada, 2003) la primera en dar este paso adelante en su modo “carrera”, mientras que Konami tuvo que esperar hasta el año siguiente para introducirla en *PES 4* (Konami CE Tokyo, 2004). Con respecto al tercer punto, *FIFA 08* (EA Canada, 2007) sorprendió a todos con la inclusión de un nuevo modo de juego, “Conviértete en Profesional”, en el que podíamos ponernos en la piel de un futbolista creado desde cero y participar en partidos amistosos controlando únicamente a dicho jugador. Sin embargo, el mayor avance en este modo llegaría al año siguiente con *FIFA 09* (EA Canada, 2008), que permitió avanzar con dicho jugador desde su juventud hasta su jubilación siendo su progreso en atributos el mayor aliciente de este modo. Por supuesto, ese mismo año también sería replicado por Konami en su entrega *PES 2009* (Konami CE Tokyo, 2008) con un modo llamado “Ser una leyenda”, que hacía las veces del modo anterior. Como curiosidad en lo referente a elementos RPG, *PES 2010* (Konami CE Tokyo, 2009) introdujo un sistema de equipamiento, en el que cada par de botas llevaba ligados unos atributos distintos, tales como potencia de disparo, precisión, velocidad, aceleración o efecto. Por último, añadir que con *FIFA 17* (EA Vancouver, 2016), EA introdujo un nuevo modo de juego llamado “El Camino”, el cual compartía mecánicas jugables con el modo “Conviértete en Profesional”, pero lo contextualizaba con una trama elaborada por EA en colaboración con BioWare, compañía reconocida por sus sagas de rol como *Mass Effect* (2007-2017) o *Dragon Age* (2009-2014).

Sin abandonar la saga *FIFA*, es destacable el lanzamiento de *FIFA Street* (EA Canada, 2005), por su especial énfasis en el apartado rolero. Nada más comenzar el título, tenemos la posibilidad de crear un jugador desde 0, contando con una serie de puntos distribuibles entre los diferentes atributos del mismo. Tras esto, se procederá a la creación de un club, así como a la selección de los jugadores que lo compondrán. Al ir ganando partidos, el jugador obtendrá puntos que podrá utilizar para mejorar sus atributos o para desbloquear



nuevos jugadores, los cuales podrá incorporar a su equipo tras ganarles en un partido. Al juego lo siguieron hasta tres secuelas, que mantuvieron la misma fórmula jugable hasta que EA decidió dar por finalizada la franquicia con el lanzamiento de *FIFA Street* (EA Canada, 2012).

Sin embargo, a la hora de buscar un híbrido perfecto entre fútbol y RPG se encuentra la saga *Inazuma Eleven* (Level-5, 2008-2013). Desde su primer título, la saga ha mezclado el componente narrativo y de exploración con el progreso y la jugabilidad propias de los juegos de fútbol. De esta forma, los jugadores van subiendo de nivel conforme van jugando más partidos, aumentando así sus atributos y aprendiendo habilidades conocidas como “supertécnicas”. A esto hay que añadir un sistema de afinidades, separadas en aire, bosque, fuego y montaña, formando esto un cuadrado de tipos en el que cada afinidad es débil contra una pero fuerte contra otra, siendo esta característica propia de juegos de rol como *Pokémon* (Game Freak, 1996-2017) o *Shin Megami Tensei* (Atlus, 1987-2018).

### **Tenis**

Como ocurre en el fútbol, los elementos RPG propios de los juegos de tenis van ligados al progreso de un jugador hasta convertirse en el mejor del mundo. Dicho progreso suele ir marcado por la mejora en diferentes atributos, como pasa en las dos sagas principales de tenis, *Virtua Tennis*, nacida en 1999 de la mano de Hitmaker y con siete títulos a sus espaldas, siendo *Virtua Tennis Challenge* (Sega, 2012) su última entrega; y *Top Spin*, desarrollada inicialmente por PAM Development como alternativa a la saga anterior en 2003 y que gozó de bastante popularidad hasta la salida de su cuarta y última entrega, *Top Spin 4* (2K Czech, 2011).

Pero como ya ocurriera con *Inazuma Eleven*, este deporte también contó con su propio híbrido en forma de RPG. Se trató de *Mario Tennis* (Camelot, 2000), que en su versión de Game Boy Color permitió encarnar a un jugador en una academia de tenis con el fin de convertirse en el mejor tenista del mundo y desbancar así a Mario de su trono. Dicha fórmula se repitió en *Mario Tennis: Power Tour* (Camelot, 2005), en el que la trama gozaba de una importancia aún mayor y se ponía más énfasis en la exploración. Por último, Nintendo ha anunciado el lanzamiento de *Mario Tennis Aces* (Camelot) para junio de 2018, asegurando que contará con un nuevo modo historia que posiblemente repita la fórmula de los títulos anteriores.

## **Baloncesto**

En lo referente a la creación y desarrollo de un personaje, se cree que fue *NBA Hangtime* (Midway, 1996) el primer título en introducir dicha característica, tal y como señala la revista *Next Generation*:

One of the most prominent additions is the "Create Player" feature, which allows players to create a custom basketball player, specifying height, weight, power, shooting, and defensive skills using a limited number of attribute points. Created players can be made more powerful as players earn additional attribute points by winning games (1996: 126).

En cuanto a las dos sagas principales de este deporte, encontramos *NBA 2K* (Visual Concepts, 1999-2017) y *NBA Live* (EA Canada/EA Tiburon, 1993-2010/2013-2017). Del mismo modo que ocurría en las dos franquicias de fútbol más importantes, ambas han incorporado mecánicas de progresión con el paso de los años. Centrándome en el modo en el que se asume el control de un único jugador, por ser este más cercano a la concepción de RPG, el primer título de las dos sagas que introdujo dicha posibilidad fue *NBA 2K10* (2009). La saga de EA, por el contrario, realizó un parón durante los años 2010 y 2012, por lo que no introdujo dicha modalidad hasta *NBA Live 14* (2013). Si anteriormente hablé sobre el modo historia introducido en la penúltima entrega de *FIFA*, dicho modo fue la principal apuesta de *NBA 2K* un año antes, concretamente en su entrega *NBA 2K16* (2015). En este modo, titulado "Viviendo un sueño", tomábamos el control de un rookie, al que guiábamos hasta la cima de la NBA en una trama escrita por el cineasta Spike Lee.

Al igual que ocurrió con el anteriormente nombrado *FIFA Street*, EA decidió apostar por llevar la fórmula del deporte callejero al baloncesto unos años antes, lanzando *NBA Street* (NuFX y EA Canada) en 2001, el cual contaba con un sistema creación de personaje y progresión similar al anterior.

## **Golf**

Un año antes de que el fontanero más famoso de Nintendo sorprendiera a propios y extraños al convertirse en el mejor jugador de tenis del mundo en *Mario Tennis*, este hizo lo propio en el mundillo del golf con *Mario Golf* (Camelot, 1999). Nuevamente, nos poníamos en la piel de un principiante en un club de golf, teniendo que adquirir puntos

de experiencia mediante enfrentamiento con otros jugadores para progresar y llegar a convertirnos en el mejor golfista. De igual forma que en el caso anterior, este título también tuvo una secuela espiritual en Game Boy Advance titulada *Mario Golf: Advance Tour* (Camelot, 2004), la cual otorgaba más importancia a la vertiente RPG del título. Estos dos títulos de Mario, sumado a los otros dos juegos de tenis, fueron desarrollados por Camelot, compañía reconocida por ser la creadora de las reconocidas sagas de rol *Shining* (1991-2016) y *Golden Sun* (2001-2010).

Aunque con un menor énfasis en el apartado RPG y una mayor focalización en el realismo, la saga *Everybody's Golf*, creada en 1997 también por Camelot, añadió un sistema de puntos de experiencia en su tercera entrega, *Everybody's Golf 3* (Clap Hanz, 2001). A diferencia de la saga de Nintendo, los puntos de experiencia no servían para subir de nivel al personaje, sino que eran canjeables por nuevo equipamiento, el cual sí que servía para aumentar sus atributos. El título tampoco contó con trama ni mecánicas de exploración, manteniendo la compra de equipamiento como la única mecánica propia del rol a lo largo de sus doce entregas.

Habría que esperar hasta 2017 para encontrar un nuevo título que hibridase los géneros del rol y el tenis. Este juego fue *Golf Story*, un título independiente creado por Sidebar Games que pronto acaparó la atención de los usuarios de Switch llegando a colocarse en primera posición en la tienda virtual de Nintendo. *Golf Story* recogía el testigo cedido por Mario y lo dotaba de una trama más elaborada y adulta. La exploración ganaba enteros, así como la relación con otros NPCs y las actividades secundarias, aunque todo seguía sosteniéndose bajo un sistema de subida de nivel que marcaba la progresión de todo el título.



Figuras 15 y 16. Entornos sociales y deportivos en *Golf Story – Medium* y *GolfStoryGame*

## **Fútbol Americano**

Como no podía ser de otra manera, la saga estrella de fútbol americano vuelve a llevar la firma de Electronics Arts en su portada. *Madden NFL* (EA Tiburon) nació en 1988 bajo el título de *John Madden Football*, manteniéndose como líder imbatible en su categoría desde el comienzo. Precisamente, fue el primer título de EA en incorporar el modo carrera de un jugador, debutando en *NFL Madden 06* (2005) bajo el título “NFL Superstar”. Al igual que lo visto en *NBA 2K* y *FIFA*, el modo historia también llegó al fútbol americano en *Madden NFL 18* (2017) con el nombre de “Longshot”, otorgando a la trama un peso incluso mayor al visto en los títulos anteriores.

Pocos títulos se han atrevido en los últimos treinta años a plantar cara al gigante de EA en este deporte, por lo que no es de extrañar que uno de los más relevantes se aleje del realismo del anterior para atreverse a llevar este deporte a una dimensión mucho más rocambolesca. Hablo de *Blood Bowl* (Cyanide, 2009), un título inspirado en su homónimo de tablero que mezclaba elementos del mundo Warhammer con otros propios del fútbol americano. Durante el modo carrera, principal aliciente del título, nos poníamos a los mandos de un equipo de *football*, encargándonos de realizar los fichajes pertinentes y subir de nivel a sus jugadores, los cuales mejorarán sus atributos y aprenderán habilidades útiles para los partidos de entre una variedad de 74 diferentes. El título tuvo una secuela titulada *Blood Bowl 2* (Cyanide, 2015), que ponía más énfasis en la trama del modo carrera y cambiaba el sistema de juego basado en tiempo real por uno basado en turnos.

## **Béisbol**

A lo largo de la historia de este deporte, tres han sido las sagas que han destacado por delante del resto. La primera, *R.B.I. Baseball* (Namco y Atari Games), nació en 1988 y gozó de buena salud hasta su parón en el año 1995. Esta volvió a las andadas en el año 2014 y se mantiene viva aun a día de hoy, conteniendo el típico modo carrera visto en otros deportes basado en la progresión de los jugadores. La segunda, *MLB 2K* (Visual Concepts), comenzó su andadura en el año 2005, lanzando un total de nueve entregas hasta su cese en 2013. “My Player” es el nombre que recibe esta vez el modo en el que puede encarnarse a un jugador a lo largo de toda su carrera, siendo introducido en *MLB 2K10* (2010) por primera vez en la saga. La tercera y más importante franquicia de videojuegos de béisbol es *MLB: The Show* (SIE San Diego Studio). Nacida en 2006, acapara con bastante solvencia la mayor parte de las ventas de juegos de béisbol a día de

hoy en todo el mundo. Desde su primera entrega, *MLB 06: The Show* (2006), el título cuenta con el modo carrera de un jugador como principal baza, siendo el mismo el que recibe el subtítulo de la saga, “The Show”. En la última entrega de la saga, *MLB 18: The Show* (2018), dicho modo cambia el sistema de progreso basado en la experiencia, presente en anteriores títulos, por uno basado en las acciones que realiza el jugador durante el partido.

### **Lucha**

No hablo aquí del género de la lucha arcade, al cual le dedicaré un apartado distinto, sino a la lucha deportiva. En este respecto tampoco me detendré en demasía, al ser juegos basados en control de un luchador y su progreso a lo largo de su carrera, aspecto que ya he desarrollado con suficiencia en el resto de deportes. Por este motivo, señalaré las tres sagas de juegos más importantes, cada una perteneciente a una rama distinta de las artes marciales. En el terreno del boxeo, encontramos *Fight Night* (EA Chicago y EA Canada), que contó con cinco entregas desde su nacimiento en 2004 hasta su cierre en 2011. En lo referente a las artes marciales mixtas, fue la saga *UFC Undisputed* (Yuke’s), nacida en 2009, la que gozó de mejor salud durante sus tres entregas hasta el cierre de THQ, momento en que la saga fue adquirida por EA y rebautizada como *EA Sport UFC* (EA Canada y SkyBox Labs), cuya primera entrega fue puesta a la venta en 2014. Por último, la lucha libre profesional se ha visto salvaguardada desde el año 2000 por la saga *WWF SmackDown!* (Yuke’s), la cual ha cambiado de título en varias ocasiones a lo largo de su historia, pasando por *WWE SmackDown!* (2000-2003), *WWE SmackDown! Vs. Raw* (2004-2010), *WWE* (2011-2012) y, por último, tras la adquisición de la licencia por parte de 2K Sports, *WWE 2K* (Visual Concepts, 2013-2017).

### **Otros deportes**

En cuanto al resto de deportes, en su mayoría minoritarios y con muchas menos compañías interesadas en hacer juegos sobre los mismos, encontramos en primer lugar el hockey sobre hielo. EA ha dominado este segmento prácticamente sin oposición desde el año 1991 con su saga *NHL Hockey*, la cual sigue el mismo esquema visto en las anteriores iteraciones de la compañía en el resto de deportes. Siguiendo con la misma tónica, señalar

que la primera entrega en incluir un modo enfocado en la carrera de un jugador fue *NHL 09* (EA Canada, 2008), titulándolo esta vez “Be a Pro”.

Siguiendo con el snowboarding, volvemos a encontrar a EA como compañía principal en apostar por este deporte. A lo largo de seis entregas, la saga *SSX* (EA Canada y EA Montreal), nacida en el año 2000, ha seguido un sistema prácticamente idéntico en cuanto a modos de juego. El principal, consistente en la elección de un personaje y su consiguiente progresión en base a puntos de experiencia, se encontró presente desde la primera entrega, no siendo posible hasta la cuarta, titulada *SSX on Tour* (EA Canada, 2007), la creación de un personaje propio.

En lo referente a skateboarding, y con permiso de la saga *Skate* (EA Black Box, 2007-2010), la cual se centró en el componente arcade más que en la progresión de un personaje, la saga referente del medio ha sido *Tony Hawk's*. Desarrollada por Neversoft, ya desde su primera entrega, *Tony Hawk's Pro Skater* (1999), acompañó la orientación arcade por un ligero elemento de progresión basado en el desbloqueo de nuevos skates que mejoraban los atributos del personaje. No obstante, sería a partir de *Tony Hawk's Pro Skater 2* (2000) cuando tendríamos la oportunidad de crear nuestro propio personaje, el cual contaba con el doble de atributos que en la primera entrega, y los cuales eran mejorables a través de un sistema de puntos de experiencia, que a su vez servían para desbloquear trucos nuevos. Asimismo, con el lanzamiento de *Tony Hawk's Underground* (2003) se introdujo un modo historia centrado en el ascenso de un skater novato hasta convertirse en profesional. La saga continuó lanzando nuevas entregas hasta 2015, siendo *Tony Hawk's Pro Skater 5*, desarrollado por Robomodo (que adquirió la licencia de la franquicia en 2008), la última hasta la fecha.

Para acabar con el apartado deportivo, es preciso detenerse en *Pyre* (2017). Creado por Supergiant Games, compañía conocida por desarrollar RPG como *Bastion* (2011) o *Transistor* (2014), este título nos pone a los mandos de un deporte ficticio. En este, cada equipo tiene como objetivo llevar un orbe a la zona protegida por el equipo contrario, siendo semejante a la mecánica base propia de deportes como el fútbol o el baloncesto. Sin embargo, para lograr tal propósito, los personajes pueden valerse de diferentes trucos, los cuales son desbloqueados a través de un árbol de habilidades basado en un sistema de puntos de experiencia, los cuales también servirán para aumentar las características de los personajes. Además, el juego otorga una gran importancia a su trama, dejando en nuestras

manos una toma de decisiones que puede determinar la adhesión o el abandono de diferentes compañeros de equipo.

### 5.3.7. ESTRATEGIA

El género del rol y el de la estrategia han estado estrechamente ligados prácticamente desde el nacimiento de los mismos. Sin ir más lejos, un subgénero derivado de esta hibridación nació a partir del año 1982, denominado “juego de rol táctico”, mejor conocido como *TRPG*. Este año surgieron los primeros títulos que mezclaban los elementos propios de un RPG con algunos toques estratégicos, tales como *The Dragon and Princess* (Koei Co., Ltd, 1982), *Tunnels of Doom* (Texas Instruments, 1982) o *Ultima III: Exodus* (Origin Systems, 1983), pero no sería hasta la salida de *Bokosuka Wars* (Sumii, 1983) cuando la hibridación se volvería más evidente, volviéndose imposible catalogar el título en uno u otro género.

La mayor diferenciación entre el TRPG y el juego de rol clásico es la ausencia de exploración. Si bien es cierto que en los últimos tiempos han aparecido varias propuestas que sí que han implementado este tipo de mecánicas, no dejan de ser casos puntuales en la inmensidad del género. Dichos casos también se dieron durante los orígenes del TRPG, con ejemplos como el de *Silver Ghost* (Kure Software Koubou, 1988), el cual mezclaba elementos propios del ARPG con la estrategia a tiempo real (RTS); o *First Queen* (Kure Software Koubou, 1988), que además de mezclar los anteriores, añadía rasgos propios de los RPG por turnos.

Sin embargo, el momento más determinante para el género llegaría en el año 1990 con el desarrollo de *Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light* por parte de Intelligent Systems. Este título sentaría las bases de lo que hoy día conocemos como TRPG, siendo sus mecánicas las más imitadas a lo largo de los años por sagas tan reconocidas como *Shining Force* (Camelot, 1992-2009), *Ogre Battle* (Quest, 1993-2001), *Final Fantasy Tactics* (Squaresoft/Square Enix, 1997-2007), *Sakura Wars* (Red Entertainment y Sega, 1996-2008), *Valkyria Chronicles* (Sega y Media. Vision, 2008-2018), *Disgaea* (Nippon Ichi Software, 2003-2017) o *The Banner Saga* (Stoic Studio, 2014-2018) entre otras.

Más alejados de la fórmula del TRPG japonés, más centrada en la fantasía, encontramos una serie de títulos con mayor énfasis en los conflictos bélicos, aunque con una gran cantidad de elementos reminiscentes de los títulos anteriores. Tal es el caso de la saga *X-COM* (1994-2016), originalmente desarrollada por Mythos Games y actualmente en manos de Firaxis Games, la cual tuvo una repercusión similar a la obtenida por *Fire Emblem* años antes, y que podría decirse que sentó las bases del subgénero reconocido como TRPG occidental. A raíz de la misma surgieron multitud de juegos que hacían uso de un esquema similar, tales como las franquicias *Jagged Alliance* (Madlab Software et al., 1995-2013) o *Shadowrun Returns* (Harebrained Schemes, 2013-2015), o los títulos *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel* (Micro Forté, 2001), *Freedom Force* (Irrational Games, 2002), *Silent Storm* (Nival Interactive, 2003) o *Xenonauts* (Goldhawk Interactive, 2014).

No obstante, podría decirse que todos los títulos nombrados anteriormente hacen referencia a la aparición de elementos estratégicos en el género RPG, lo cual no es el motivo de este trabajo. Es por esto que he decidido no profundizar en demasía en los mismos, prefiriendo centrarme en aquellos títulos catalogados como juegos de estrategia, y que a priori no guardaban relación alguna con el género del rol. En base a esto, y teniendo en cuenta el inmenso tamaño del género que nos ocupa, he optado por repetir la fórmula usada antes en el género de la acción, repasando las principales sagas o títulos del medio que han incluido elementos RPG a lo largo de la historia, y ordenándolos según la fecha de lanzamiento del primer título, intentando agrupar el mayor rango de años y estilos posible.

Remontándonos hasta el año 1985, encontramos la primera entrega de la saga *Romance of the Three Kingdoms* (Koei). En esta, tomamos el control de un ejército cuyo objetivo es hacerse con el poder de todo un reino. Dicho ejército será liderado por una serie de personajes que contarán con varios atributos, tales como liderazgo, intelecto o lealtad, los cuales podrán ser mejorados a lo largo de la partida. La mecánica de juego es similar a la que encontramos en títulos modernos pertenecientes a la alta estrategia, manteniéndose durante las 13 entregas que componen la saga con excepción de los títulos *Romance of the Three Kingdoms VII* (2000), *Romance of the Three Kingdoms VIII* (2001) y *Romance of the Three Kingdoms X* (2004), en los que tomábamos el control de un personaje en lugar de un reino.



Aunque la saga *Warcraft* (Blizzard Entertainment) nació en el año 1994 como un juego de estrategia en tiempo real, no fue hasta su tercera entrega, *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002), cuando se introdujeron elementos roleros en la misma. Mientras que en entregas anteriores los héroes eran unidades simplemente más fuertes que el resto, en esta entrega se convirtieron en unidades únicas, capaces de subir de nivel y aprender nuevas habilidades y hechizos.

*Command & Conquer* (WestWood Studios, 1995) fue uno de los títulos pioneros en el género del RTS, siendo considerado el sucesor espiritual de *Dune II: The Building of a Dynasty* (Westwood Studios, 1992). Con el lanzamiento de la cuarta entrega de la saga, *Command & Conquer: Tiberian Sun* (Westwood Studios, 1999), se introdujeron los denominados “rangos de veteranía”. Con cada nuevo rango, las unidades incrementaban su salud y su poder de ataque, además de conseguir diferentes beneficios en función del tipo de unidad. Para aumentar dichos rangos, cada unidad contaba con un sistema de puntos de experiencia, los cuales podían conseguirse mediante la destrucción de enemigos o cumpliendo objetivos específicos. Dicha característica se mantuvo a lo largo de toda la saga, hasta la cancelación tras el lanzamiento de su última entrega, *Command & Conquer: Tiberium Alliances* (EA Phenomic, 2013).

La saga *Heroes of Might and Magic* (New World Computing et al.) nació en 1995 ofreciendo un sistema de juego que se ha mantenido aun a día de hoy en su última entrega, *Might and Magic Heroes VII* (Limbic Entertainment, 2015). En este, tomamos el control de un héroe, el cual cuenta con un sistema de niveles que le permiten aumentar sus atributos y los de su ejército, además de ofrecerle la posibilidad de aprender nuevos hechizos. Dicho sistema es el mismo que el visto anteriormente en el posterior *Warcraft III*, con la diferencia de que la acción en *HoMM* se desarrolla mediante turnos.



Figuras 17 y 18. Evolución del mapeado de *HoM&M* a *M&MH VII* – Naceo y 3DJuegos

Ofreciendo una variación de los títulos vistos hasta ahora, los cuales se enfocaban principalmente en mecánicas de conquista, encontramos el título *Dungeon Keeper* (Bullfrog Productions, 1997). En este, nos convertíamos en el amo de una mazmorra, encargándonos de su gestión y defensa ante los peligros externos. Para ello, contábamos con una serie de súbditos, los cuales se encargaban de recoger suministros que a su vez servían para construir mejoras para la mazmorra y contratar nuevos monstruos. Estos monstruos contaban con un sistema de subida de nivel, y podían mejorar entrenando en la mazmorra o derrotando a los invasores. El título contó con una secuela lanzada en 1999, así como con un tercer título en desarrollo que fue finalmente cancelado. RealmForge Studios decidió revivir la fórmula de *Dungeon Keeper* lanzando en el año 2011 *Dungeons*. Este título calcaba las bases jugables de la obra anterior, añadiendo además mecánicas de conquista, permitiendo a los monstruos salir de la mazmorra, al mismo tiempo que contaba con un árbol de habilidades a través del cual podían desbloquearse nuevos hechizos, súbditos y estancias para la mazmorra. El título tuvo dos secuelas, siendo la última *Dungeons 3*, lanzada en 2017.

La reconocida saga *Age of Empires* (Ensemble Studios), nacida en 1997, también decidió apostar por los rasgos RPG en *Age of Empires III* (2005). Para ello, se valió de la introducción de un nuevo elemento: la Metrópoli. Tal y como define Pablo Díaz en su análisis en 3DJuegos:

La Metrópoli [...] sirve de ciudad natal y apoyo para los exploradores enviados a fundar una colonia en el Nuevo Mundo. El proceso es simple. En la Metrópoli accederemos a una pantalla con un grupo de cartas cuyo número iremos ampliando progresivamente, y que podremos canjear con la experiencia que hayamos obtenido luchando o construyendo para obtener así nuevas unidades, recursos adicionales o avances tecnológicos (2005).

Hablando de sagas icónicas, en 1998 Blizzard Entertainment lanzó *Starcraft*, aunque no sería hasta el lanzamiento de su segunda parte, *Starcraft II: Wings of Liberty* (2010), cuando se introduciría un sistema de desbloqueo de unidades y mejoras para las mismas a través del dinero obtenido en las misiones.

*Age of Wonders* (1999) fue un título desarrollado por Triumph Studios y Epic MegaGames. En este, las unidades contaban con un sistema de rangos similar al visto en *Command & Conquer: Tiberian Sun*, solo que además incorporaba la figura del héroe presente en otros títulos. El héroe era la única unidad que contaba con un sistema de niveles, los cuales le permitían aumentar sus atributos y aprender nuevas habilidades a su

elección. De la misma forma que ocurría en *HoM&M*, el héroe era la única unidad capaz de usar hechizos, los cuales desbloqueaba conforme aumentaba su nivel. En su secuela, *Age of Wonders II: The Wizard's Throne* (Triumph Studios, 2002), el sistema de subida de niveles se mantenía, aunque solo podíamos elegir una entre tres habilidades ofrecidas por el juego en cada nivel. En el último título, *Age of Wonders III* (Triumph Studios, 2014), la mecánica del juego se volvió más similar a la de un RPG, creando un personaje al principio de la partida y haciéndolo progresar a lo largo de la misma.

El año 2000 vio nacer una de las sagas más prolíficas del género con el lanzamiento de *Shogun: Total War* (The Creative Assembly). Poco a poco desde su nacimiento, la franquicia dejaba entrever la inclusión de ligeros toques que recordaban a la progresión propia de un RPG, aunque sin tener estos demasiada relevancia. A partir de *Total War: Shogun 2* (The Creative Assembly, 2011), los elementos propios del rol se hicieron más evidentes, al añadir un sistema basado en puntos de experiencia y árboles de habilidades para las unidades. Sin embargo, esta tendencia alcanzó su punto más álgido con la salida de *Total War: Warhammer* (The Creative Assembly, 2016) y su secuela, *Total War: Warhammer II* (The Creative Assembly, 2017), los cuales repetían el sistema de héroes visto en otros títulos, siendo posible desarrollar a los mismos a través de un árbol de habilidades, así como con piezas de equipamiento.

Hablar de juegos de estrategia y no detenerse en los títulos de Paradox Development Studio sería poco menos que un sacrilegio. La desarrolladora, especializada en títulos pertenecientes al subgénero conocido como la “alta estrategia”, ha lanzado desde el año 2001 sagas tan reconocidas como *Europa Universalis* (2000-2013), *Hearts of Iron* (2002-2016), *Crusader Kings* (2004-2012) o el más reciente *Stellaris* (2016). Estos títulos, caracterizados por la enorme profundidad de sus mecánicas, nos bombardean con un sinnúmero de números y estadísticas. De dichas estadísticas va a depender siempre nuestra probabilidad de victoria, por lo que es nuestro deber hacer lo posible por que estas mejoren. Es complicado establecer si dicha progresión bebe del RPG o de *wargames* anteriores, pero resulta indiscutible la importancia que tiene el desarrollo de imperios y unidades en estos títulos.

Volviendo nuevamente al universo Warhammer, es momento de detenerse en el título desarrollado por Relic Entertainment en 2004, *Warhammer 40000: Dawn of War*. Pese a que en esta primera entrega ya estuvieran presentes ligeros sistemas roleros de progresión de personajes, no fue hasta la salida de *Warhammer 40K: Dawn of War II* (Relic

Entertainment, 2009) cuando se le dio verdadera importancia al desarrollo de las tropas. El sistema era tan clásico como efectivo, y es que al matar enemigos o alcanzar objetivos, los personajes conseguían puntos de experiencia para subir de nivel. Cuando esto ocurría, se desbloqueaban nuevas habilidades, potenciadores y mejoras, así como un desarrollo en los atributos de los mismos. Además, el título incluía un sistema de héroes muy similar al ya comentado anteriormente. En su tercera entrega, *Warhammer 40K: Dawn of War III* (Relic Entertainment, 2017), se decidió mantener este sistema de progresión.

A pesar de la fuerte conexión entre el rol y los universos de fantasía, como la mayoría de los descritos anteriormente, los elementos RPG comenzaron a cobrar importancia también en los juegos con un enfoque bélico-histórico. Es el caso de títulos como *Company of Heroes* (Relic Entertainment, 2006) o *World in Conflict* (Massive Entertainment, 2007), añadiendo un árbol de habilidades en el caso del primero y un sistema de subida de rangos en el segundo.

Resulta interesante destacar la creación de *King Arthur: The Role-Playing Wargame* (2009) por parte de NeocoreGames. Este título, como bien puede verse, dejaba claro en su propio título la mezcla de elementos propios de los juegos de rol y de los *wargames*. Esta fusión se normalizaría un año más tarde con la salida de *Total War: Shogun 2*, pero en el año de salida del título que nos ocupa fue un concepto completamente novedoso. Es cierto que otros *wargames* lanzados hasta la fecha ya habían incluido elementos roleros entre sus mecánicas, como ya he comentado con anterioridad, pero fue con la salida de *King Arthur* cuando los géneros de la alta estrategia y el RPG se combinaron de forma que resultaba imposible escindir ambos géneros en dos partes diferenciadas.

Amplitude Studios se ha caracterizado desde su primer título por la inclusión de elementos RPG en juegos pertenecientes al género 4X (Exploración, Expansión, Explotación y Exterminio). Así, *Endless Space* (2012), *Endless Legend* (2014) y *Endless Space 2* (2017) supusieron una revolución al suprimir los complejos árboles tecnológicos presentes en la mayoría de títulos de este subgénero por un sistema de progresión de las unidades iniciales. En una entrevista con los desarrolladores, Robert Zak, periodista de PC Gamer, destacó este hecho por encima del resto:

This is a series of decluttered design elements, and both *Endless Legend* and *Space* follow the same principles to keep things looking clean. There are only a handful of unit types per faction, and you're best off keeping them stacked in dedicated hero-led armies. Instead of inundating

the player with increasingly advanced units through the tech tree, the games let you upgrade existing unit types through new weaponry and equipment—a system that’s instantly familiar to a playerbase more attuned to roleplaying game elements than it was even ten years ago (2018).

En respuesta a esto, Romain de Waubert de Genlis, fundador del estudio junto con Mathieu Girard, expresó lo siguiente

Today, RPG elements are a reflex for the player, and a reflex for the creator, but you need to not get lost in it. You have to keep in mind that the player is still an emperor, not a bunch of heroes (2018).

Dentro del género de la estrategia, también es posible encontrar elementos roleros en algunos juegos de cartas. Ejemplos de esto son títulos como *Pokémon Trading Card Game* (Hudson Soft y Creatures, 1998), *Digimon Digital Card Battle* (BEC, 2000), *Monster Monpiece* (Compile Heart, 2013), *Hand of Fate* (Defiant Development, 2015) o la saga de juegos de *Yu-Gi-Oh!* (Konami, 1998-2016). La mecánica de los mismos suele girar en torno a la obtención de nuevas y mejores cartas, siendo posible en algunos subir de nivel dichas cartas o evolucionarlas. Además, los juegos nombrados anteriormente destacan por la inclusión de un modo historia, algo poco habitual en títulos de este género.

Por último, uno de los subgéneros más populares de los últimos años es el *Multiplayer Online Battle Arena*, más conocido como MOBA. Pese a popularizarse en 1998 con el mapa personalizado para *Starcraft* llamado *Aeon of Strife*, no fue hasta la salida de *Warcraft III* cuando se añadieron elementos RPG al mismo. Nuevamente, dicha modalidad de juego fue introducida a través de un escenario personalizado creado por IceFrog, llamado esta vez *Defense of the Ancients* (IceFrog, 2003), más conocido como *DotA*. El primer juego comercial independiente del género no llegaría hasta 2009 con la salida al mercado de *Demigod* (Gas Powered Games). Sin embargo, dicho título fue completamente eclipsado por la salida ese mismo año del juego que puso el género MOBA en boca de todos, *League of Legends* (Riot Games, 2009).

*League of Legends* combina la estrategia en tiempo real con un sistema de subida de niveles para los personajes. Estos personajes, llamados campeones, pueden ser mejorados de forma permanente con runas o maestrías, además de con objetos durante las partidas. Este sistema de juego ha sido imitado por varios títulos durante los últimos años, tales como *Dota 2* (Valve Corporation, 2013), secuela del título que establecía las bases roleras

del género; *SMITE* (Hi-Rez Studio, 2014) o *Heroes of the Storm* (Blizzard Entertainment, 2015). Este último proponía sin embargo un sistema de progreso en el cual la experiencia conseguida iba a parar a todos los jugadores del equipo, y no únicamente al jugador que la adquiría en primer lugar.

### 5.3.8. SIMULACIÓN

El género de la simulación es a menudo difícil de diferenciar debido a su gran parecido con la estrategia. En base al criterio de las webs utilizadas para realizar esta taxonomía, puede extraerse una predominancia de los objetivos a largo plazo en la simulación, así como de ausencia casi total de habilidad del jugador. En este respecto, títulos de gestión deportiva se ajustan perfectamente a dicho criterio, como podrían ser *Out of the Park Baseball* (Out of the Park Developments, 1999-2018), *Total Club/FIFA Manager* (Electronic Arts et al., 1997-2013), *Football Manager* (Sports Interactive, 2004-2017), *Top Eleven Football Manager* (Nordeus, 2010) o *Motorsport Manager* (Playsport Games, 2014), los cuales suelen llevar ligado un fuerte componente de progresión a través de mejoras en atributos.

Ponerse en la piel de un granjero ha sido también una tendencia recurrente en el terreno de la simulación. Desde el año 1996, *Harvest Moon* (Amccus) propuso a los jugadores tomar el control de una granja y hacerla crecer día tras día, siendo posible además adiestrar animales y relacionarse con otros habitantes. Sin embargo, con la llegada de *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon* (Neverland, 2006), la saga combinó las mecánicas propias de la simulación con las de un JRPG de corte tradicional. De esta forma, a las tareas básicas relativas al cuidado de una granja se unían un sistema de subida de nivel, de combate contra monstruos o de aprendizaje de hechizos. Este spin-off de la saga tuvo varias entregas en años posteriores, siendo su última iteración *Rune Factory 4* (Neverland, 2012), el cual cambiaba el sistema clásico de subida de niveles por uno basado en el crafeo de materiales y la mejora de equipamiento. En esta misma línea se lanzó *Stardew Valley* (ConcernedApe) en 2016, un título independiente que tomaba la base de *Rune Factory* y la expandía a niveles insospechados, dotando al título de una profundidad nunca antes vista en el género.



Figuras 19 y 20. *Rune Factory 4* y su apuesta por alternar mazmorras y granjas – Kill Screen y Destructoid

Por supuesto, a la hora de hablar de simulación, el principal nombre que se nos viene a todos a la cabeza es *The Sims*. Este título, creado por Maxis en el año 2000, nos ponía en la piel de un ser humano corriente y moliente, y cuyo principal objetivo era tener saciadas sus necesidades básicas, ya fueran biológicas, sociales o laborales. Para ello, el personaje podía desarrollar distintas habilidades, tales como Cocina, Mecánica, Carisma o Creatividad, que le ayudaban con las tareas relacionadas con dichos ámbitos, así como para lograr ascensos en el trabajo. Estas habilidades, que en el primer título se reducían a siete, se incrementaron a veintiocho en *The Sims 2* (Maxis, 2004), cuarenta y siete en *The Sims 3* (The Sims Studio, 2009) y cuarenta y tres en *The Sims 4* (Maxis y The Sims Studio, 2014), estando este último aún en constante evolución a partir de expansiones.

El subgénero *tycoon*, definido por aquellos títulos consistentes en dirigir algún tipo de empresa u organización, también ha incorporado varios elementos roleros a lo largo de su historia. *The Movies* (Lionhead Studios, 2005), un juego basado en la gestión de un estudio cinematográfico, contaba con elementos de progresión en los atributos de los actores, los cuales podían ser entrenados en pos de especializarse en uno u otro género de películas. *Game Dev Tycoon* (Greenheart Games, 2012) hacía lo propio con una empresa de videojuegos, la cual contaba con atributos tales como Jugabilidad, Diálogos o Inteligencia Artificial, y los cuales podían ser aumentados a través de puntos de experiencia conseguidos al desarrollar juegos. *Prison Architect* (Introversion Software, 2015) nos ponía al mando de una prisión, la cual podía ser mejorada haciendo uso de un árbol de desbloqueo que permitía contratar nuevos funcionarios o mejorar la calidad de las instalaciones. Además de esto, los presos iban adquiriendo nuevas habilidades en base a su comportamiento, como podían ser “Miembro de Pandilla”, “Luchador capacitado” o “Sin miedo”. Por último, *Domina* (DolphinBarn, 2017) nos permitía gestionar nuestro propio coliseo de gladiadores, mejorando a los mismos con diversos entrenamientos y

equipamiento y llevándolos a combatir para conseguir dinero con el que mejorar las prestaciones del coliseo.

Para finalizar con el género de la simulación, encontramos una experiencia bastante original en *Punch Club* (Lazy Bear Games, 2016). Este título nos pone en la piel de un boxeador, al que debemos entrenar y organizar combates para su consiguiente ascenso en el mundo del boxeo. Lo relevante de este título es que no tomamos parte en los combates, de los que somos meros espectadores, sino en toda la faceta previa a la preparación de los mismos. A través de tres parámetros distintos (fuerza, precisión y agilidad), el boxeador puede mejorar sus cualidades en el gimnasio, contando además con un árbol de habilidades que se desbloquearán con puntos de experiencia obtenidos en los combates.

### 5.3.9. LUCHA

Pese a que el género de la lucha siempre ha estado ligado a la habilidad del jugador, cada día son más las compañías que implementan elementos de progresión en sus juegos. No obstante, durante los primeros años del género, cuando se introducían elementos RPG en un juego que centraba su jugabilidad en los combates 2D, se consideraba una rara avis dentro del medio. Tal fue el caso de *Battle Fantasy* (Micronet, 1994), o como fue conocido en Norteamérica, *Reveners of Vengeance* (probablemente el mejor título jamás concebido). Este juego combinaba elementos de exploración y progresión propios de un RPG clásico con un sistema de combate basado en luchas en 2D, además de intercalar fases con jugabilidad *shoot'em up*. Otro caso similar, aunque algo más comedido en cuanto a mezcla de conceptos, fue *Flying Dragon* (Culture Brain, 1997). Este título combinaba el *gameplay* propio de un juego de lucha con mecánicas de subida de nivel y de mejoras de equipamiento para el personaje, eliminando cualquier tipo de elemento de exploración.

Pasando a títulos más reconocidos, es preciso comenzar con el lanzamiento en 2002 de *SoulCalibur II* (Project Soul). Pese a que el primer juego de esta saga data del año 1996, fue con esta entrega cuando se introdujo un modo de juego consistente en la realización de misiones con el objetivo de conseguir experiencia y subir de nivel al personaje. Este modo de juego, llamado “Weapon Master”, brindaba además la



posibilidad de comprar nuevas y poderosas armas con las que aumentar la fuerza del luchador, convirtiéndose en el primer título de renombre en incorporar tales elementos roleros. Las posteriores entregas, *SoulCalibur III* (Project Soul, 2005) y *SoulCalibur IV* (Project Soul, 2008), contaron con modos de juego similares, siendo esta hibridación de géneros descartada sin embargo en el último título aparecido hasta la fecha, *SoulCalibur V* (Project Soul, 2012).

Lanzado también en el año 2002, *Dragon Ball Z: Budokai* (Dimps) llevó las peleas del manganime más famoso de la historia a las PlayStation 2 de todo el mundo. Este título incorporaba un modo historia caracterizado por la adquisición de nuevas técnicas tras cada combate, siendo posible posteriormente personalizar a cada personaje con un número limitado de ranuras para dichas técnicas. Con *Dragon Ball Z: Budokai 3* (2004) se introdujo el cambio más importante en la saga, el cual se mantendría también en algunos de los posteriores títulos de la franquicia. Este cambio fue la inclusión de un modo historia basado en la exploración en mundo abierto y un sistema de niveles con los que subir los atributos de los personajes, además de recuperar el sistema de técnicas de los juegos anteriores. La segunda gran trilogía de Goku y compañía se inició con *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* (Spike Chunsoft, 2005), el cual mantenía el factor de progresión de personajes y lo complementaba con un sistema de equipamiento, dejando en el camino la posibilidad de exploración introducida en el anterior, la cual sí que regresaría en su secuela, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* (Spike Chunsoft, 2006) así como en posteriores títulos. Dando un salto hasta el año 2015, encontramos el lanzamiento de *Dragon Ball Xenoverse* (Dimps). Este juego introdujo todos los elementos propios de un RPG clásico, partiendo por la creación de un personaje, su desarrollo en atributos y habilidades, la posibilidad de comprar nuevo equipamiento, un sistema de misiones principales y secundarias, así como la oportunidad de explorar el mundo en su totalidad. Dichos elementos se mantuvieron también en su secuela, *Dragon Ball Xenoverse 2* (Dimps, 2016). La última entrega de la saga, *Dragon Ball FighterZ* (Arc System Works, 2018), puede considerarse el título de lucha más “puro” de la marca, siendo desarrollado por una compañía creadora de sagas tan importantes como *Guilty Gear* (1998-2016) o *BlazBlue* (2008-2018), de las que hablaré posteriormente. Este juego incluyó un modo historia en el que era posible aumentar de nivel a los personajes, mejorando así sus atributos, pero suprimía el resto de elementos roleros vistos en otras entregas.

De vuelta al pasado, *Dissidia Final Fantasy* (Square Enix, 2008) llevó a la conocida marca nipona al terreno de la lucha. Eso sí, y como no podía ser de otra forma, la lucha estaba rodeada de varios elementos RPG concernientes a la mejora del personaje a través de niveles y equipamiento. En su secuela, *Dissidia 012 Final Fantasy* (Square Enix, 2011), se introduciría además la posibilidad de explorar el mundo para encontrar nuevos objetos, a diferencia del sistema de juego de tablero del título anterior. Por último, *Dissidia Final Fantasy NT* (Team Ninja, 2015) suprimió por completo el modo historia y la exploración para centrarse en los combates, aunque mantenía la posibilidad de mejorar los distintos atributos de los personajes, tanto mediante niveles como con diferentes piezas de equipamiento.



Figura 21. El HUD de *Dissidia Final Fantasy NT* como uno de sus elementos más reconocibles - Mundogamers

Pasando a dos de las sagas de lucha más importantes de la actualidad, encontramos *BlazBlue* y *Guilty Gear*, ambas desarrolladas por Arc System Works. La primera, iniciada en 2008 con *BlazBlue: Calamity Trigger*, incluiría a partir de su segunda entrega un modo RPG en el que mejorar al personaje con los puntos conseguidos en una serie de batallas. Esta modalidad, no obstante, no fue incluida en la primera versión del título, sino que llegó con una revisión del mismo titulada *BlazBlue: Continuum Shift Extend* (2011), y que se mantuvo en las dos entregas posteriores, *BlazBlue: Chrono Phantasma* (2012) y *BlazBlue: Central Fiction* (2015). Un modo muy similar fue introducido también por primera vez en *Guilty Gear Xrd -Sign-* (2014), pese a datar el primer título de la saga del año 1998. También desarrollado por Arc System Works, *Persona 4 Arena* (2012) incluyó

un calco de los modos anteriores bajo el nombre de “Golden Arena”, sin añadir ningún factor diferenciador con respecto al resto.

Pese a que las sagas *Tekken* (Namco, 1994-2017) y *Street Fighter* (Capcom, 1987-2018) han sido reacias a incorporar elementos roleros en sus títulos de lucha, la unión de ambos en *Street Fighter X Tekken* (Capcom, 2012) brindó la posibilidad de mejorar a cada uno de los personajes con un sistema de gemas equipables, siendo un máximo de tres las limitadas a cada luchador. Hablando de *crossovers*, también encontramos en *J-Stars Victory Vs* (Spike Chunsoft, 2014) la posibilidad de aumentar los atributos de nuestros personajes en un modo historia en el que además se podía explorar el mundo del título de forma libre haciendo uso de un barco.

Para finalizar, NetherRealm Studios introdujo en *Injustice 2* (2017) un sistema de mejoras de nuestros personajes obteniendo puntos en cualquier modo de juego. Dichas mejoras venían en forma de niveles, habilidades y equipamiento, convirtiendo a este en el título de lucha 2D más completo en este apartado hasta la fecha.

### 5.3.10. PUZLE

La hibridación entre el género del puzle y el RPG tiene nombre propio, y no es otro que *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords* (Infinite Interactive, 2007). Este título mezclaba la jugabilidad clásica de un *match-3* con los elementos de progresión propios de un juego de rol, y encendió la mecha para un subgénero que gozaría de una enorme popularidad en el terreno móvil en años venideros. Títulos como *Legend of Fae* (Endlessfluff Games, 2011), *10,000,000* (EightEightGames, 2013), *Gems of War* (Infinity Plus 2, 2014), *Dungeon Gems* (Gameloft, 2014), *Battle Odyssey* (Gameloft, 2015), *Magic: The Gathering – Puzzle Quest* (Hibernum, 2015), *Hero Emblems* (HeadPot Games, 2015), *Ironcast* (Deadbit, 2015), *Tomb of Tyrants* (Huhman, 2015), *Legendary: Game of Heroes* (N3TWORK Inc., 2016), *Empires & Puzzles* (Small Giant Games, 2017) o *Heroes of Alterant* (2018) son buena muestra de esta auténtica burbuja de juegos basados en copiar la fórmula del *Puzzle Quest* original.

En este género completamente olvidado por las desarrolladoras más potentes, destaca el atrevimiento de Ubisoft con el lanzamiento de *Might & Magic: Clash of Heroes*

(Capybara Games, 2009) por su original sistema de batalla. Este combinaba mecánicas propias del *match-3* con otras más ligadas al rol táctico, además de incluir un sistema de mejora de personaje y de las unidades utilizadas para el combate, así como un ligero componente de exploración. Sin alejarnos del terreno del *match-3*, Cube Roots desarrolló en 2013 *Dungeon Hearts*. Este título se diferenciaba del resto por su sistema de combate similar al de un *rhythm game*, solo que, en lugar de depender del ritmo de la música, lo hacía de nuestra habilidad para combinar gemas de distintos colores.



Figuras 22 y 23. Sistema de combate de *Puzzle Quest* (izquierda) y *M&M: Clash of Heroes* (derecha) – ChileComparte y *Pocket Tactics*

Por último, y pese a ser un título muy minoritario, considero necesario destacar el lanzamiento de *SwapQuest* (Rebusmind, 2016) por su introducción de elementos roleros en un juego que esta vez se alejaba del esquema *match-3* de los anteriores. A lo largo de las distintas fases que componían el título, teníamos que crear caminos cambiando las piezas de un tablero para posibilitar el avance del personaje. Al realizar esto, se abría un componente de exploración que permitía alcanzar cofres o eludir combates, ganando además el personaje distintos corazones de salud a lo largo de la aventura, así como mejoras de fuerza y armadura.

### 5.3.11. MUSICAL

Si la hibridación con el rol ya fue una rareza en el género anterior, no resulta difícil imaginar que, en el caso más específico y minoritario de todos los tratados, la cantidad de títulos que implementen elementos RPG será muy reducida. De hecho, la primera combinación entre juego musical y mecánicas RPG la encontramos en *Taiko no Tatsujin*

*DS Dororon! Yokai Daikessen!!* (Namco Bandai Games, 2010), un título que ni siquiera salió de Japón. Este combinaba la exploración de mundo y subida de niveles, propias de un RPG, con un sistema de combate basado en la pulsación de botones en el momento exacto siguiendo el ritmo de la música.

Para encontrar el primer título lanzado en occidente tenemos que avanzar hasta el año 2011, cuando la desarrolladora independiente Iridium Studios lanzó *Before the Echo*. Este juego introducía complejas mecánicas de personalización de hechizos, síntesis de objetos, subidas de nivel y equipamiento del personaje en una historia cuyo desarrollo iba marcado por un sistema de combate que nos exigía seguir el ritmo de las canciones para poder vencer a los enemigos. Un concepto similar fue acuñado por *The Metronomicon: Slay The Dance Floor* (Puuba, 2016), un título que trasladaba las mecánicas del título anterior a un sistema de combate en el que controlábamos a cuatro personajes.

Square Enix se subió al carro de esta simbiosis de géneros con *Theatrhythm Final Fantasy* (2012). En este título controlábamos a un grupo de hasta cuatro personajes, los cuales podían subir de nivel, aprender nuevas habilidades y conseguir nuevas piezas de equipamiento, todo ello acompañando a un sistema de combate y de exploración basado en la pulsación de diferentes comandos en base a la música de los distintos *Final Fantasy* aparecidos hasta la fecha de lanzamiento del juego. Los atributos ganados por los personajes con cada subida de nivel servían para incrementar el daño realizado en los combates, reducir el daño recibido, aguantar más tiempo a la hora de explorar o encontrar mejores objetos repartidos por el mundo. Dos años después, una secuela del título titulada *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call* (2014) llegó al mercado para ampliar la oferta jugable del anterior, pero sin introducir nuevas mecánicas en lo referente al apartado rolero del juego.

Para finalizar, es destacable el lanzamiento de *Crypt of the NecroDancer* (2015) por parte de Brace Yourself Games. La popularidad de los juegos de estilo *rogue-like* en los últimos años se ha hecho evidente con títulos como *The Binding of Isaac* (McMillen, 2011), *Nuclear Throne* (Vlambeer, 2015) o *Enter the Gungeon* (Dodge Roll, 2016), por lo que el lanzamiento de *CotND* resultó un soplo de aire fresco por su mezcla de elementos rítmicos con la generación aleatoria de mazmorras. Por supuesto, y como suele ser recurrente en estos títulos, el personaje va mejorando sus características a medida que avanza por los diferentes pisos, ya sea en forma de contadores de salud, habilidades

nuevas o armas más poderosas. En *CotND* se nos ofrece además la posibilidad de adquirir mejoras permanentes, que facilitarán la incursión en este tipo de mazmorras.

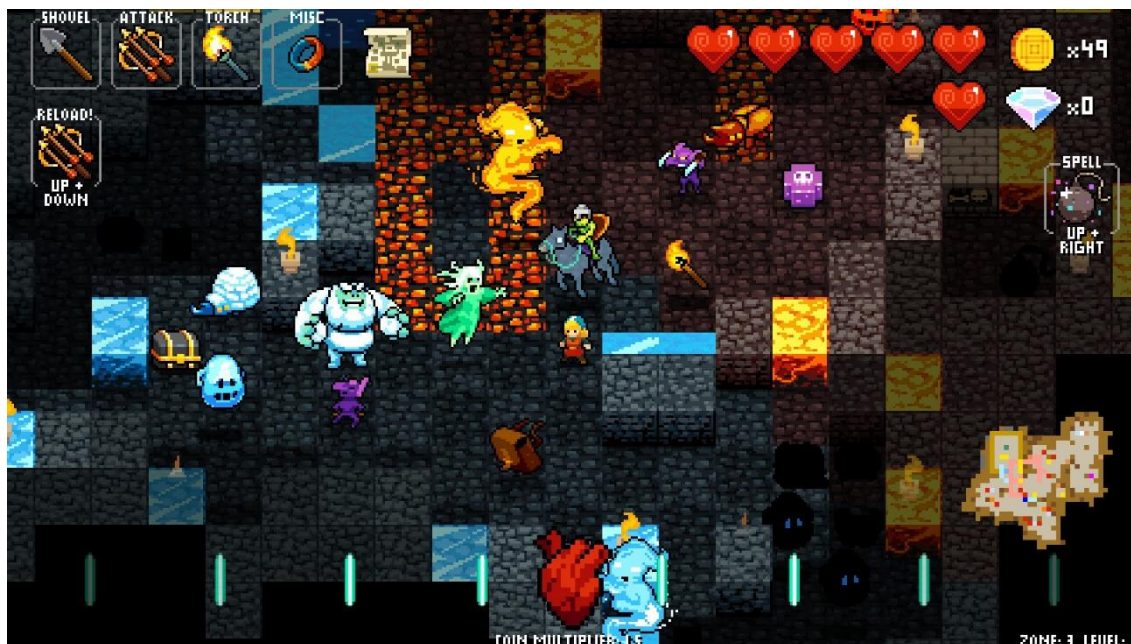


Figura 24. Mazmorra ejemplar en *Crypt of the Necrodancer* – 3DJuegos

#### 5.4. LA INFLUENCIA DEL ROL EN LA ACTUALIDAD

Una vez terminado el extenso repaso a lo largo de los géneros más relevantes del medio, es momento de comprobar hasta dónde llega la influencia del RPG entre los juegos más modernos. Para ello, y a razón de no seleccionar una muestra manipulada por mi parte, he decidido escoger la lista de los cien títulos más vendidos en Steam durante el año 2017. Dicha lista asegura la aleatoriedad de la muestra, y es plenamente accesible por cualquiera que desee comprobar la veracidad de la misma. Además de esto, su extensión la convierte en un modelo de comprobación de una amplitud considerable, asegurando que las conclusiones sacadas sean correspondientes con el panorama actual. A la hora de realizar la tabla, he dividido los valores concedidos a cada juego en tres apartados. El primero, llamado “Género”, recopila los distintos géneros otorgados al título por las webs de Meristation, Vandal, 3DJuegos y HobbyConsolas. El segundo, llamado “Rol”, señala la existencia o no de apartados roleros en el mismo. Por último, el apartado “Elementos” especifica los rasgos que toma dicho título de los juegos de rol de antaño. En pos de

conseguir una mayor uniformidad en la misma, los elementos a considerar serán los siguientes:

- Mejora de avatar basada en atributos\*
- Mejora de avatar basada en equipamiento\*
- Mejora de avatar basada en habilidades\*
- Mecánicas de exploración \*\*
- Sistema de clases \*\*

\* Dichas mejoras tienen que ser medibles y permanentes. No entrarían a consideración elementos tales como los champiñones en la franquicia *Mario Bros.* (atributos), el chaleco antibalas en *GTA* (equipamiento) o las rachas de bajas en *Call of Duty* (habilidades).

\*\* Por sí solas, estas mecánicas no determinarán el carácter rolero de un título.

<b>Título</b>	<b>Género</b>	<b>Rol</b>	<b>Elementos</b>
<i>GTA V</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en atributos Mecánicas de exploración
<i>The Witcher 3</i>	Acción Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Counter Strike: GO</i>	Acción Shooter		
<i>Warframe</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Dota 2</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Sistema de clases
<i>Rocket League</i>	Deportes		
<i>Ghost Recon Wildlands</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración

<i>ARK: Survival Evolved</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Divinity: Original Sin II</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>HIZ1</i>	Acción Shooter		Mecánicas de exploración
<i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>	Acción Shooter		Mecánicas de exploración
<i>Rainbow Six Siege</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Sistema de clases
<i>Assassin's Creed: Origins</i>	Acción Rol*	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Dark Souls III</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>For Honor</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Middle-earth: Shadow of War</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>The Elder Scrolls Online</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Civilization VI</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Total War: Warhammer</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Stellaris</i>	Estrategia Simulación	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>NieR: Automata</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades



		Mecánicas de exploración
<i>Fallout 4</i>	Rol Acción	X Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>ARMA III</i>	Acción Shooter	
<i>Call of Duty: WWII</i>	Acción Shooter	X Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Cities: Skylines</i>	Estrategia Simulación	
<i>Sniper Elite 4</i>	Acción Shooter	X Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Resident Evil 7</i>	Acción	
<i>Final Fantasy XIV Online</i>	Rol Acción	X Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Dead by Daylight</i>	Acción	X Mejora de avatar basada en habilidades Sistema de clases
<i>Team Fortress 2</i>	Acción Shooter	
<i>Total War: Warhammer II</i>	Estrategia	X Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>War Thunder</i>	Simulación	X Mejora de avatar basada en equipamiento
<i>XCOM 2</i>	Estrategia	X Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Sistema de clases
<i>Path of Exile</i>	Rol Acción	X Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Planet Coaster</i>	Estrategia Simulación	
<i>Euro Truck Simulator 2</i>	Simulación Conducción	X Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Rust</i>	Acción	X Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Conan Exiles</i>	Acción	X Mejora de avatar basada en atributos

	Rol*		Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Cuphead</i>	Plataformas Acción		
<i>Black Desert Online</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Oxygen Not Included</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Tales of Berseria</i>	Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>The Division</i>	Acción Shooter Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Hearts of Iron IV</i>	Estrategia		
<i>RimWorld</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Dying Light</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>The Forest</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>TES: Skyrim</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Shadowverse</i>	Estrategia		
<i>Astroneer</i>	Acción Estrategia		Mecánicas de exploración
<i>Stardew Valley</i>	Simulación Estrategia Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Train Simulator</i>	Simulación		
<i>7 Days to Die</i>	Acción Rol*	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración

<i>NBA 2K18</i>	Deportes	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Dragon Ball Xenoverse 2</i>	Lucha Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Civilization V</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Crusader Kings 2</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Payday 2</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Hitman</i>	Acción		
<i>South Park: The Fractured But Whole</i>	Rol Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Borderlands 2</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Killing Floor 2</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en habilidades Sistema de clases
<i>DOOM</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Prey</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Grim Dawn</i>	Acción Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Farming Simulator 17</i>	Simulación		
<i>Factorio</i>	Estrategia		
<i>Darkest Dungeon</i>	Rol	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>NBA 2K17</i>	Deportes	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades
<i>theHunter: Call of the Wild</i>	Deportes Acción	X	Mejora de avatar basada en habilidades

<i>Tekken 7</i>	Lucha		
<i>Northgard</i>	Estrategia		Mecánicas de exploración
<i>Garry's Mod</i>	Acción Simulación		
<i>Middle-earth: Shadow of Mordor</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Hollow Knight</i>	Acción Plataformas	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Wolfenstein II</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Warhammer 40K: Dawn of War III</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración Sistema de clases
<i>Endless Space 2</i>	Simulación	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Paladins</i>	Acción Shooter Estrategia	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Sistema de clases
<i>Terraria</i>	Acción Plataformas	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Age of Empires II</i>	Estrategia		Mecánicas de exploración
<i>Subnautica</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>Europa Universalis IV</i>	Estrategia		
<i>Dishonored 2</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Watch Dogs 2</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Friday the 13th</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Call of Duty: Black Ops III</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades
<i>Football Manager 2018</i>	Simulación Deportes	X	Mejora de avatar basada en atributos

<i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	Acción		
<i>Rising Storm 2: Vietnam</i>	Acción Shooter		
<i>The Binding of Isaac: Rebirth</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Elite Dangerous</i>	Simulación Estrategia Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>SMITE</i>	Estrategia Acción	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en equipamiento
<i>Don't Starve Together</i>	Estrategia Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mecánicas de exploración
<i>The Sims 3</i>	Simulación Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mecánicas de exploración
<i>Rise of the Tomb Raider</i>	Acción	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Just Cause 3</i>	Acción Shooter	X	Mejora de avatar basada en equipamiento Mejora de avatar basada en habilidades Mecánicas de exploración
<i>Left 4 Dead 2</i>	Acción Shooter		
<i>Battlerite</i>	Estrategia Acción		
<i>Fallout Shelter</i>	Estrategia	X	Mejora de avatar basada en atributos Mejora de avatar basada en habilidades

\* Género otorgado por solo una de las cuatro webs.

En este estudio puede observarse como los elementos roleros se muestran presentes en hasta 75 juegos distintos, siendo sin embargo únicamente 19 los títulos que son considerados pertenecientes a dicho género, compartiendo estos los rasgos de mejora de avatar y de exploración. Esto responde a una tendencia general del medio, que ha asimilado de tal forma dichos elementos que ha dejado de considerarlos propios de un género específico. Por otra parte, se cuentan por 66 los juegos que incluyen la “Acción” como uno de sus géneros, evidenciando la vacuidad de dicha etiqueta al incluir títulos tan dispares como *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018) y *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Corporation, 2017).

## 6. CONCLUSIONES

Una vez repasada la influencia del rol a lo largo de toda la historia del videojuego, huelga decir que seguir ligando las mecánicas de progresión con el propio género se ha vuelto poco menos que una quimera. Por supuesto, quedan aún remanentes del rol más clásico, los cuales conservan todos y cada uno de los elementos que definieron el género en un pasado, pero la dificultad de establecer una línea que separe los juegos de rol de aquellos que solo incorporan elementos de estos provoca que el propio concepto quede en entredicho. En adición, el propio repaso histórico ha evidenciado una tendencia cada vez mayor por incorporar estos elementos roleros en cada uno de los géneros, lo que ha provocado que la sombra del rol se haya vuelto cada vez más grande, pero al mismo tiempo más difusa.

Partiendo de los juegos de rol de tablero, los rasgos que los caracterizaban se han mantenido en gran medida en su paso al medio videolúdico. Mientras que la progresión del avatar ha sido desde los comienzos un elemento definitorio de este género, otros como la exploración o el sistema de clases han llegado a ser prescindibles en su hibridación con otros géneros. De esta forma, y partiendo de la mejora de un personaje como único elemento inherente al RPG, es posible ver como esta mecánica está cada vez más presente en títulos presumiblemente pertenecientes a otros géneros, lo que reduce la exclusividad de la etiqueta del rol a su mínimo exponente. En el momento en el que un adjetivo se estandariza, pierde completamente su función diferenciadora. Si la mayoría de los juegos son rol, habrá que empezar a definirlos en base a otros conceptos. El rol está convirtiéndose en un envoltorio casi obligado capaz de encerrar cualquier mecánica en su interior.

Retomando el concepto de intertextualidad, no debería tomar por sorpresa a nadie la adopción de estos elementos por parte de juegos de diversos géneros. Algunos como la aventura gráfica o el puzzle señalan sus nuevos lanzamientos con cuentagotas cada año, y estos suelen además estar basados en explotar el carácter retro de los títulos primigenios. Los motivos de esta tendencia son las propias mecánicas del puzzle y la aventura gráfica, las cuales iban ligadas a un momento tecnológico muy concreto, y que con el tiempo han sido asimiladas por el resto de géneros, despojándolos de su condición de género concreto. Algo similar está ocurriendo actualmente con el rol, y muy probablemente

acabará ocurriendo en un futuro con el género de la acción si se decide por parte de la prensa establecer una taxonomía más específica.

Por supuesto, sería una falta total de perspectiva por mi parte desestimar la importancia que tiene la sociedad de consumo en todo esto. Esta taxonomía de géneros nace de la necesidad capitalista de organizarlo todo según su carácter funcional. Ha sido así con cada medio artístico surgido a lo largo de la historia, y con el videojuego no iba a ser menos. El público necesita etiquetas, necesita saber de antemano si un producto va a ser o no de su agrado, y pese a la concepción romántica que suele tenerse del arte, no hay que olvidar que cualquier obra pasa a convertirse en un producto a ojos del consumidor. Desde un punto de vista pragmático, dicho sistema de etiquetado ha resultado ser indiscutiblemente efectivo en el contexto industrial que vivimos actualmente, y las denominadas “industria del cine” e “industria del videojuego” no se iban a librar de este proceso.

Que existan a día de hoy cada vez mayores dificultades para establecer una taxonomía del videojuego se debe al propio desarrollo del medio. Nuevos elementos van incorporándose cada año, dificultándole la labor a aquellos que intentas constreñir los juegos dentro de esos cubículos llamados géneros. Es posible ver en el cine como la taxonomía popular divide las películas según su temática, ya sea de ciencia ficción, terror o histórica entre otras. Sin embargo, en el panorama videolúdico dicha separación ha venido de parte de las propias mecánicas jugables de los títulos, lo cual provoca que conforme avance la tecnología, mayor será la cantidad de mecánicas que podrán incorporarse en cada título, y, por tanto, más complicado establecer una taxonomía en base a esto. Nunca hay que olvidar la extrema juventud de la que hace gala el videojuego. El acelerado progreso tecnológico ha posibilitado un avance sin precedentes en el mundo del arte, pero eso no tapa el hecho de que los primeros *game studies* daten de hace menos de veinte años.

No me cabe duda de que esta preocupación por categorizar el videojuego nace de un momento histórico muy concreto, y que probablemente este debate haya quedado muy obsoleto en un espacio de tiempo no especialmente largo. No obstante, no puedo evitar ser esclavo de mi tiempo, por lo que creo que este trabajo viene a establecer un punto de partida para un debate que se encuentra muy vivo a día de hoy. Quizás no sea un disparate afirmar que el RPG haya muerto, de la misma forma que muere el concepto de individuo al tomarlo como parte de una sociedad. Pero quizás, viendo el momento actual que vive el medio, tampoco sería ningún disparate afirmar que el RPG está más vivo que nunca.





## 7. BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, Espen (2001). “Computer Game Studies, Year One. The international journal of computer game research”, en *Game Studies*, Vol.1. Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>

ABE DRIVE (9 de enero de 2017). El RPG ha muerto, larga vida al RPG [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://www.destinorpg.es/2017/01/el-rpg-ha-muerto-larga-vida-al-rpg.html>

AGRAMAR (10 de diciembre de 2012). T&T: Tunnels & Trolls [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://descansodelescriba.blogspot.com.es/2012/12/t-trolls.html>

ALTIZER, Roger y Zagal José P. (2014). “Examining 'RPG elements': Systems of character progression”, en *FDG*.

ALTMAN, Rick (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.

APPERLEY, Thomas (2006). “Genre and Game Studies: Toward a critical approach to video game genres”, en *Simulation & Gaming*, Vol. 37, nº 1, pp. 6-23.

BATJÍN, Mijail (1986). *Problemas de la poética de Dostoievski*. México: F.C.E. (Brevarios, núm. 417).

BELLOW, Paul (2017). “What About RPG Racing Games?”, en *LitRPG Reads*. Recuperado de: <https://litrpgreads.com/blog/rpg-racing-games>

BLOOM, Harold (1973). *La ansiedad de la influencia: una teoría de la poesía*. Madrid: Trotta Editorial.

BOGOST, Ian (2007): *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

CLEMENTS, Ryan (2012). “RPGs Took Over Every Video Game Genre”, en *IGN*. Recuperado de: <http://www.ign.com/articles/2012/12/12/rpgs-took-over-every-video-game-genre>

CRPG ADDICT (9 de diciembre de 2012). Game 79: Beneath Apple Manor (1978) [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://crpgaddict.blogspot.com.es/2012/12/game-79-beneath-apple-manor-1978.html>

CUSTER, Charlie (2013). “Upgrade addition: how RPG elements can turn games into work”, en *Techinasia*. Recuperado de: <https://www.techinasia.com/upgrade-addiction-how-rpg-elements-can-turn-games-into-work>

DERBOO (27 de mayo de 2011). A Brief History of Western Action RPGs [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <http://blog.hardcoregaming101.net/2011/05/brief-history-of-western-action-rpgs.html>

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla y NACKE, Lennart (2011). “From game design elements to gamefulness: defining «gamification»” en *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 9-15.

DÍAZ, Pablo (2005). “Análisis de Age of Empires III”, en *3DJuegos*. Recuperado de: <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/739/0/age-of-empires-iii/>

DORSWORTH (12 de febrero de 2018). Is Bioshock an RPG? – Dorsworth [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/ElzL7VndiuQ>

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, HEIDE, Jonas y PAJARES, Susana (2013). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.

ÅKERBLAD Niklas (28 de septiembre de 2015). How is Else Heart.Break() an RPG? [Publicación en un foro online]. Recuperado de: <https://steamcommunity.com/app/400110/discussions/0/523898291506670751/>

FRYE, Northrop (1971). *Anatomy of Criticism*. Princeton: Princeton University Press.

GENETTE, Gerard (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

GUILLÉN, Claudio (1959). “The Aesthetics of Influence Studies in Comparative Literature”, en *Comparative Literature: Proceedings of the Second Congress of the ICLA*, Vol. 2, pp. 175-193.

HERNANDEZ, Juan F.; CANO, Ángel P. y PARRA, Conchi. (2015). “Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros”, en *La Pantalla Insomne*, pp. 2149-2168.

HOTHAMBOY (2017). Good Card-Based RPGs? [Publicación en un foro online]. Recuperado de: <https://www.neogaf.com/threads/good-card-based-rpgs.1334099/>

JÄRVINEN, Aki (2007). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: University of Tampere.

JEMYM (24 de marzo de 2007). Is S.T.A.L.K.E.R a RPG? [Publicación en un foro online]. Recuperado de <https://www.rpgwatch.com/forums/showthread.php?t=1540>

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya (2002). *Screenplay: cinema / videogames / interfaces*. Londres: Wallflower Press.

KRISTEVA, Julia (1967). “Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman”, en *Critique*, Vol. 239, pp. 438-465.

LA MAZMORRA DE PACHECO (11 de agosto de 2014). Jugamos Dungeons and Dragons 5ª edición: Introducción (Partida de ROL) [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://youtu.be/xGbAy3UtdGw>

MCFERRAN, Damien (2015). “Final Fantasy Wasn’t Named For The Reason You Think”, en *Nintendo Life*. Recuperado de: [http://www.nintendolife.com/news/2015/05/final\\_fantasy\\_wasnt\\_named\\_for\\_the\\_reason\\_you\\_think](http://www.nintendolife.com/news/2015/05/final_fantasy_wasnt_named_for_the_reason_you_think)

MENTZER, Frank (1983). *Dungeons & Dragons. Manual del jugador*. Gerona: Dalmau Carles Pla.

NBA Hangtime. (junio de 1996). *Next Generation*. No. 18, pp. 126, 129.

NGAMBA, Monique (2009). “Intertextualidad, influencia, recepción, traducción y análisis comparativo”, en *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, Vol. 17.

PARISH, Jeremy (2016). “The History of RPGs: How Dragon Quest Redefined a Genre”, en *USgamer*. Recuperado de: <https://www.usgamer.net/articles/the-history-of-rpgs-how-dragon-quest-redefined-a-genre/page-3>

PÉREZ-LATORRE, Oliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral). Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

- (2011). “Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas”, en *Revista de Recerca y d’Anàlisi*, Vol. 28, pp. 127-146.

PESTANO, José M.; GABINO, María y DELPONTI, Patricia (2012). “Elementos diferenciales en la forma audiovisual de los videojuegos. Vinculación, presencia e inmersión”, en *Revista Mediterránea de Comunicación*, Vol. 3, pp. 1-13.

PLAYSTATION STAFF (13 de octubre de 2017). Extended Play: Kazunori Yamauchi & Shuhei Yoshida look back at Gran Turismo’s inception [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://blog.eu.playstation.com/2017/10/13/extended-play-kazunori-yamauchi-shuhei-yoshida-look-back-at-gran-turismos-inception/>

RIFFATERRE, Michael (1979). *La Production du texte*. Paris: Seuil.

· (1994). “On the Complementarity of Comparative Literature and Cultural Studies”, en *Comparative Literature in the Age of Multiculturalism*, pp. 66-73.

RIGGS, Ben (2016). “4 reasons you need to play this 38 year-old rpg now”, en *Geek & Sundry*. Recuperado de: <https://geekandsundry.com/4-reasons-you-need-to-play-this-38-year-old-rpg-now/>

ROJAS, Fred (6 de diciembre de 2012). Genre Study: Japanese RPGs (JRPGs) [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://gaminghistory101.com/2012/12/06/jrpg/>

RUTHERFORD, Rusty (2008). “The Creation of PEDIT5”, en *Armchair Arcade*. Recuperado de: <http://armchairarcade.com/neo/node/1948>

STEAM (2018). The Top Sellers of 2017. [online] Recuperado de: [https://store.steampowered.com/sale/2017\\_best\\_sellers/](https://store.steampowered.com/sale/2017_best_sellers/)

TEJEIRO, Ricardo y PELEGRINA, Manuel (2003). *Los videojuegos: qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

VARGAS, Juan J. (2015). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo* (Tesis doctoral). Universidad de Sevilla, Sevilla.

WEISSTEIN, Ulrich (1975). *Introducción a la Literatura Comparada*. Barcelona: Planeta.

WOLF, Mark (2002). *The medium of the video game*. Texas: University of Texas.

ZAK, Robert (2018). “How the Endless series reimagined the 4X strategy genre”, en *PCGamer*. Recuperado de: <https://www.pcgamer.com/how-the-endless-series-reimagined-the-4x-strategy-genre/>

## 8. LUDOGRAFÍA

2K Australia y Gearbox Software (2009): *Borderlands: The Pre-Sequel*. 2K Games

2K Boston y 2K Australia (2007): *Bioshock*. 2K Games

2K Czech (2011): *Top Spin 4*. 2K Sports

2K Marin (2010): *Bioshock 2*. 2K Games

343 Industries (2012): *Halo 4*. Microsoft Studios

Activision (1997): *Interstate '76*. Activision

Amccus (1996): *Harvest Moon*. Pack-In-Video

Amplitude Studios (2012): *Endless Space*. Amplitude Studios

Amplitude Studios (2014): *Endless Legend*. Iceberg Interactive

Amplitude Studios (2017): *Endless Space 2*. Sega

Andre K. (1975): *Tunnels and Trolls*. Flying Buffalo

Antimatter Games y Tripwire Interactive (2017): *Rising Storm 2: Vietnam*. Tripwire Interactive

Arc System Works (2008): *BlazBlue: Calamity Trigger*. Arc System Works

Arc System Works (2011): *BlazBlue: Continuum Shift Extend*. Arc System Works

Arc System Works (2012): *BlazBlue: Chrono Phantasma*. Arc System Works

Arc System Works (2012): *Persona 4 Arena*. Atlus

Arc System Works (2014): *Guilty Gear Xrd -Sign*. Arc System Works

Arc System Works (2015): *BlazBlue: Central Fiction*. Arc System Works

Arc System Works (2018): *Dragon Ball FighterZ*. Bandai Namco Entertainment

Arkane Studios (2016): *Dishonored 2*. Bethesda Softworks

Arkane Studios (2017): *Prey*. Bethesda Softworks

Armor Project (1986): *Dragon Quest*. Enix

- Atari, Inc. (1979): *Adventure*. Atari, Inc.
- Automated Simulations (1979): *Temple of Apshai*. Automated Simulations
- Avalanche Studios (2015): *Just Cause 3*. Square Enix
- Avalanche Studios (2015): *Mad Max*. Warner Bros. Interactive Entertainment
- Bandai Namco Studios (2015): *Tekken 7*. Bandai Namco Entertainment
- Bandai Namco Studios (2016): *Tales of Berseria*. Bandai Namco Entertainment
- Barker M. (1975): *Empire of the Petal Throne*. Tactical Studies Rules
- BEC (2000): *Digimon Digital Card Battle*. Bandai
- Behaviour Interactive (2016): *Dead by Daylight*. Starbreeze Studios
- Bethesda Game Studios (2008): *Fallout 3*. Bethesda Softworks
- Bethesda Game Studios (2011): *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Bethesda Softworks
- Bethesda Game Studios (2015): *Fallout 4*. Bethesda Softworks
- Bethesda Game Studios (2015): *Fallout Shelter*. Bethesda Softworks
- Big Bad Wolf (2018): *The Council*. Focus Home Interactive
- BioWare (2007): *Mass Effect*. Microsoft Game Studios
- BioWare (2017): *Mass Effect: Andromeda*. Electronic Arts
- BioWare Edmonton (2014): *Dragon Age: Inquisition*. Electronic Arts
- Bit Blot (2007): *Aquaria*. Bit Blot
- Bizarre Creations (2005): *Geometry Wars: Retro Evolved*. Microsoft Game Studios
- Bizarre Creations (2010): *Blur*. Activision
- Blizzard Entertainment (1998): *Starcraft*. Blizzard Entertainment
- Blizzard Entertainment (2002): *Warcraft III: Reign of Chaos*. Blizzard Entertainment
- Blizzard Entertainment (2010): *Starcraft II: Wings of Liberty*. Blizzard Entertainment
- Blizzard Entertainment (2015): *Heroes of the Storm*. Blizzard Entertainment

Blizzard Entertainment (2016): *Overwatch*. Blizzard Entertainment

Bohemia Interactive (2013): *ARMA III*. Bohemia Interactive

Bombservice (2016): *Momodora: Reverie Under the Moonlight*. Playism

Brace Yourself Games (2015): *Crypt of the NecroDancer*. Brace Yourself Games

Bullfrog Productions (1997): *Dungeon Keeper*. Electronic Arts

Bungie (1993): *Pathways into Darkness*. Bungie

Bungie (2014): *Destiny*. Activision

Bungie (2017): *Destiny 2*. Activision

Burke L. (2013): *Dog Eat Dog*. Liwanag Press

Camelot (1999): *Mario Golf*. Nintendo

Camelot (2000): *Mario Tennis*. Nintendo

Camelot (2004): *Mario Golf: Advance Tour*. Nintendo

Camelot (2005): *Mario Tennis: Power Tour*. Nintendo

Camelot (2018): *Mario Tennis Aces*. Nintendo

Capcom (1996): *Resident Evil*. Capcom

Capcom (2001): *Devil May Cry*. Capcom

Capcom (2005): *Resident Evil 4*. Capcom

Capcom (2009): *Resident Evil 5*. Capcom

Capcom (2012): *Resident Evil 6*. Capcom

Capcom (2012): *Resident Evil: Revelations*. Capcom

Capcom (2012): *Street Fighter X Tekken*. Capcom

Capcom (2017): *Resident Evil 7*. Capcom

Capcom (2018): *Monster Hunter World*. Capcom

Capcom Production Studio 1 (2004): *Monster Hunter*. Capcom

Capybara Games (2009): *Might & Magic: Clash of Heroes*. Ubisoft

CD Projekt Red (2015): *The Witcher 3: Wild Hunt*. CD Projekt

Cellar Door Games (2013): *Rogue Legacy*. Cellar Door Games

Clap Hanz (2001): *Everybody's Golf 3*. Sony Computer Entertainment

Codemasters Birmingham (2017): *F1 2017*. Codemasters

Colossal Order (2015): *Cities: Skylines*. Paradox Interactive

Compile Heart (2013): *Monster Monpiece*. Idea Factory

ConcernedApe (2016): *Stardew Valley*. Chucklefish

Core Design (1996): *Tomb Raider*. Eidos Interactive

Crate Entertainment (2016): *Grim Dawn*. Crate Entertainment

Crystal Dynamics (2013): *Tomb Raider*. Square Enix

Crystal Dynamics (2015): *Rise of the Tomb Raider*. Square Enix

Crystal Shard (2014): *Heroine's Quest: The Herald of Ragnarok*. Crystal Shard

Crytek (2011): *Crysis 2*. Electronic Arts

Cube Roots (2013): *Dungeon Hearts*. Devolver Digital

Culture Brain (1997): *Flying Dragon*. Culture Brain

Cyanide (2009): *Blood Bowl*. Focus Home Interactive

Cyanide (2015): *Blood Bowl 2*. Focus Home Interactive

Cygames (2016): *Shadowverse*. Cygames

Daybreak Game Company (2018): *HIZI*. Daybreak Game Company

Deadbit (2015): *Ironcast*. Ripstone

Defiant Development (2015): *Hand of Fate*. Defiant Development

Digital Extremes (2013): *Warframe*. Digital Extremes

Digital Illusions CE (2005): *Battlefield 2*. Electronic Arts



- Dimps (2002): *Dragon Ball Z: Budokai*. Bandai
- Dimps (2004): *Dragon Ball Z: Budokai 3*. Bandai
- Dimps (2015): *Dragon Ball Xenoverse*. Bandai Namco Games
- Dimps (2016): *Dragon Ball Xenoverse 2*. Bandai Namco Games
- DMA Design (1997): *Grand Theft Auto*. BMG Interactive
- Dodge Roll (2016): *Enter the Gungeon*. Devolver Digital
- DolphinBarn (2017): *Domina*. DolphinBarn
- Double Helix Games (2014): *Strider*. Capcom
- Dovetail Games (2009): *Train Simulator*. Dovetail Games
- DrinkBox Studios (2013): *Guacamelee!* DrinkBox Studios
- EduWare Services (1978): *Space I*. EduWare Services
- EightEightGames (2013): *10,000,000*. EightEightGames
- Electronic Arts Black Box (2003). *Need for Speed: Underground*. EA Games
- Electronic Arts Black Box (2004). *Need for Speed: Underground 2*. EA Games
- Electronic Arts Canada (1994): *The Need for Speed*. Electronic Arts
- Electronic Arts Canada (1999): *Need for Speed: High Stakes*. Electronic Arts
- Electronic Arts Canada (2003): *FIFA Football 2004*. EA Sports
- Electronic Arts Canada (2005): *FIFA Street*. EA Sports BIG
- Electronic Arts Canada (2007): *FIFA 08*. EA Sports
- Electronic Arts Canada (2007): *SSX on Tour*. EA Sports BIG
- Electronic Arts Canada (2008): *FIFA 09*. EA Sports
- Electronic Arts Canada (2008): *NHL 09*. EA Sports
- Electronic Arts Canada (2012): *FIFA Street*. EA Sports
- Electronic Arts Digital Illusions CE (2013): *Battlefield 4*. Electronic Arts

Electronic Arts Digital Illusions CE (2015): *Star Wars Battlefront*. Electronic Arts

Electronic Arts Phenomic (2013): *Command and Conquer: Tiberium Alliances*.  
Electronic Arts

Electronic Arts Tiburon (1988): *John Madden Football*. EA Sports

Electronic Arts Tiburon (2005): *NFL Madden 06*. EA Sports

Electronic Arts Tiburon (2013): *NBA Live 14*. EA Sports

Electronic Arts Tiburon (2017): *Madden NFL 18*. EA Sports

Electronic Arts Vancouver (2008): *FIFA 17*. EA Sports

Endlessfluff Games (2011): *Legend of Fae*. Endlessfluff Games

Endnight Games (2018): *The Forest*. Endnight Games

Ensemble Studios (1999): *Age of Empires II*. Microsoft

Ensemble Studios (2005): *Age of Empires III*. Microsoft Game Studios

Epic Games (2011): *Gears of War 3*. Microsoft Studios

Evolution Studios (2014): *Driveclub*. Sony Computer Entertainment

Expansive Worlds (2017): *TheHunter: Call of the Wild*. Avalanche Studios

Extended Play Productions (1995): *FIFA 96*. EA Sports

Facepunch Studios (2004): *Garry's Mod*. Valve Corporation

Facepunch Studios (2018): *Rust*. Facepunch Studios

Firaxis Games (2010): *Civilization V*. 2K Games

Firaxis Games (2016): *Civilization VI*. 2K Games

Firaxis Games (2016): *XCOM 2*. 2K Games

Fox T. (2015): *Undertale*. Toby Fox

FromSoftware (2015): *BloodBorne*. Sony Computer Entertainment

FromSoftware (2016): *Dark Souls III*. Bandai Namco Entertainment

Frontier Developments (2015): *Elite: Dangerous*. Frontier Developments

Frontier Developments (2016): *Planet Coaster*. Frontier Developments

Frozenbyte (2009): *Trine*. Nobilis

Frozenbyte (2011): *Trine 2*. Frozenbyte

Frozenbyte (2015): *Trine 3: The Artifacts of Power*. Frozenbyte

Funcom (2018): *Conan Exiles*. Funcom

Gaijin Entertainment (2016): *War Thunder*. Gaijin Entertainment

Gameloft (2014): *Dungeon Gems*. Gameloft

Gameloft (2015): *Battle Odyssey*. Gameloft

Gas Powered Games (2009): *Demigod*. Stardock

Gearbox Software (2009): *Borderlands*. 2K Games

Gearbox Software (2012): *Borderlands 2*. 2K Games

Giants Software (2016): *Farming Simulator 17*. Focus Home Interactive

Goldhawk Interactive (2014): *Xenonauts*. Goldhawk Interactive

GR3 Project (2005): *La-Mulana*. GR3 Project

Greenheart Games (2012): *Game Dev Tycoon*. Greenheart Games

Grinding Gear Games (2013): *Path of Exile*. Grinding Gear Games

GSC Game World (2007): *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. GSC World Publishing

GSC Game World (2008): *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*. GSC World Publishing

GSC Game World (2009): *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat*. GSC World Publishing

Gygax G. y Arneson D. (1974): *Dungeons & Dragons*. Tactical Studies Rules

HeadPot Games (2015): *Hero Emblems*. HeadPot Games

Hibernum (2015): *Magic: The Gathering – Puzzle Quest*. D3 Publisher

Hi-Rez Studio (2014): *SMITE*. Hi-Rez Studio

Hi-Rez Studios (2016): *Paladins*. Hi-Rez Studios

- Hudson Soft y Creatures (1998): *Pokémon Trading Card Game*. Nintendo
- Huhman J. (2015): *Tomb of Tyrants*. Jake Huhman
- Humble Hearts (2012): *Dust: An Elysian Tail*, Microsoft Studios
- IceFrog (2003): *Defense of the Ancients*. Blizzard Entertainment
- Id Software (1992): *Wolfenstein 3D*. Apogee Software
- Id Software (2016): *DOOM*. Bethesda Softworks
- IIIJonix (2017): *Friday the 13th: The Game*. Gun Media
- Image & Form (2013): *SteamWorld Dig*. Image & Form
- Image & Form (2017): *SteamWorld Dig 2*. Image & Form
- Infamous Quests (2014): *Quest for Infamy*. Phoenuz Online Publishing
- Infinite Interactive (2007): *Puzzle Quest: Challenge of the Warlords*. D3 Publisher
- Infinity Plus 2 (2014): *Gems of War*. 505 Games
- Infinity Ward (2007): *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Activision
- Infinity Ward (2013): *Call of Duty: Ghosts*. Activision
- Insomniac Games (2002): *Ratchet & Clank*. Sony Computer Entertainment
- Insomniac Games (2016): *Ratchet & Clank*. Sony Computer Entertainment
- Intelligent Systems (1990): *Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light*. Nintendo
- Intelligent Systems (2000): *Paper Mario*. Nintendo
- Intelligent Systems (2004): *Paper Mario: The Thousand-Year Door*. Nintendo
- Intelligent Systems (2007): *Super Paper Mario*. Nintendo
- Intelligent Systems (2012): *Paper Mario: Sticker Star*. Nintendo
- Intelligent Systems (2016): *Paper Mario: Color Splash*. Nintendo
- Introversion Software (2005): *Darwinia*. Introversion Software
- Introversion Software (2015): *Prison Architect*. Introversion Software

IO Interactive (2017): *Hitman*. Square Enix

Ion Storm (2000): *Deus Ex*. Eidos Interactive

Iridium Studios (2011): *Before the Echo*. Iridium Studios

Iron Tower Studio (2015): *The Age of Decadence*. Iron Tower Studio

Irrational Games (1999): *System Shock 2*. Electronic Arts

Irrational Games (2002): *Freedom Force*. Crave Entertainment

Irrational Games (2013): *Bioshock Infinite*. 2K Games

Ivory Tower y Ubisoft Reflections (2014): *The Crew*. Ubisoft

Klei Entertainment (2016): *Don't Starve Together*. Klei Entertainment

Klei Entertainment (2017): *Oxygen Not Included*. Klei Entertainment

Koei (2000): *Romance of the Three Kingdoms VII*. Koei

Koei (2001): *Romance of the Three Kingdoms VIII*. Koei

Koei (2004): *Romance of the Three Kingdoms X*. Koei

Koei Co., Ltd (1982): *The Dragon and Princess*. Koei Co., Ltd

Konami (1986). *Castlevania*. Konami

Konami Computer Entertainment Tokyo (1997): *Castlevania: Symphony of the Night*.  
Konami

Konami Computer Entertainment Tokyo (1999): *ISS Pro Evolution*. Konami

Konami Computer Entertainment Tokyo (2004): *Pro Evolution Soccer 4*. Konami

Konami Computer Entertainment Tokyo (2008): *Pro Evolution Soccer 2009*. Konami

Konami Computer Entertainment Tokyo (2009): *Pro Evolution Soccer 2010*. Konami

Konjak (2018): *Iconoclasts*. Bifrost Entertainment

Kure Software Koubou (1988): *First Queen*. Culture Brain Inc.

Kure Software Koubou (1988): *Silver Ghost*. Kure Software Koubou

Larian Studios (2017): *Divinity: Original Sin 2*. Larian Studios

- Laws R. (2000). *Pantheon*. Hogshead Publishing
- Lazy Bear Games (2016): *Punch Club*. TinyBuild
- Leaf (2002): *Utawarerumono*. Aquaplus
- Leaf (2005): *Tears to Tiara*. Aquaplus
- Leaf y Aquaplus (2015): *Utawarerumono: Mask of Deception*. Aquaplus
- Leaf y Aquaplus (2016): *Utawarerumono: Mask of Truth*. Aquaplus
- Level-5 (2008): *Inazuma Eleven*. Level-5
- Limbic Entertainment (2015): *Might and Magic Heroes VII*. Ubisoft
- Lionhead Studios (2005): *The Movies*. Activision
- Looking Glass Technologies (1994): *System Shock*. Origin Systems
- Ludeon Studios (2013): *RimWorld*. Ludeon Studios
- MachineGames (2017): *Wolfenstein II: The New Colossus*. Bethesda Softworks
- Massive Entertainment (2007): *World in Conflict*. Vivendi Games
- Massive Entertainment (2016): *Tom Clancy's The Division*. Ubisoft
- Maxis (2000): *The Sims*. Electronic Arts
- Maxis (2004): *The Sims 2*. EA Games
- Maxis y The Sims Studio (2014): *The Sims 4*. Electronic Arts
- McMillen E. (2011): *The Binding of Isaac*. Edmund McMillen
- Micro Forté (2001): *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. 14 Degrees East
- Micronet (1994): *Battle Fantasy*. Micronet
- Midway (1996): *NBA Hangtime*. Midway
- Miller M. (1978). *Traveller*. Game Designer's Workshop
- Monolith Productions (2014): *Middle-earth: Shadow of Mordor*. Warner Bros. Interactive Entertainment

Monolith Productions (2017): *Middle-earth: Shadow of War*. Warner Bros. Interactive Entertainment

Moon Studios (2015): *Ori & the Blind Forest*. Microsoft Studios

N3TWORK Inc. (2016): *Legendary: Game of Heroes*. N3TWORK Inc.

Namco (1984): *The Tower of Druaga*. Namco

Namco (1989): *Final Lap Twin*. Namco

Namco Bandai Games (2010): *Taiko no Tatsujin DS Dororon! Yokai Daikessen!* Namco Bandai Games

NeocoreGames (2009): *King Arthur: The Role-Playing Wargame*. Paradox Interactive

NetherRealm Studios (2017): *Injustice 2*. Warner Bros. Interactive Entertainment

Neverland (2006): *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon*. Marvelous Interactive

Neverland Co. (2012): *Rune Factory 4*. Marvelous AQL

Neversoft (1999): *Tony Hawk's Pro Skater*. Activision

Neversoft (2000): *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Activision

Neversoft (2003): *Tony Hawk's Underground*. Activision

Nicalis (2014): *The Binding of Isaac: Rebirth*. Nicalis

Nihon Falcom (1984): *Dragon Slayer*. Nihon Falcom

Ninja Theory (2013): *DmC*. Capcom

Ninja Theory (2017): *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Ninja Theory

Nintendo (1986): *The Legend of Zelda*. Nintendo

Nintendo R&D1 (1983): *Mario Bros*. Nintendo

Nintendo R&D1 e Intelligent Systems (1986). *Metroid*. Nintendo

Nival Interactive (2003): *Silent Storm*. 1C Company

Nordeus (2010): *Top Eleven Football Manager*. Nordeus

NPluto (2007): *Drift City*. NPluto

NuFX y Electronic Arts Canada (2001): *NBA Street*. EA Sports BIG

Number None (2008): *Braid*. Number None

Obsidian Entertainment (2010): *Fallout: New Vegas*. Bethesda Softworks

Origin Systems (1981): *Ultima I: The First Age of Darkness*. California Pacific Computer Co.

Origin Systems (1983): *Ultima III: Exodus*. Origin Systems

Origin Systems (1985): *Autoduel*. Origin Systems

Other Kind Games (2018): *Heroes of Alterant*. Other Kind Games

Overkill Software (2013): *Payday 2*. 505 Games

Paradox Development Studio (2012): *Crusader Kings 2*. Paradox Interactive

Paradox Development Studio (2013): *Europa Universalis IV*. Paradox Interactive

Paradox Development Studio (2016): *Hearts of Iron IV*. Paradox Interactive

Paradox Development Studio (2016): *Stellaris*. Paradox Interactive

Pearl Abyss (2015): *Black Desert Online*. Kakao Games

Perrin S. (1978): *RuneQuest*. Chaosium

Pixel (2004): *Cave Story*. Studio Pixel

PlatinumGames (2017): *NieR: Automata*. Square Enix

Playsport Games (2014): *Motorsport Manager*. Sega

Polyphony Digital (2017): *Gran Turismo Sport*. Sony Computer Entertainment

Polys Entertainment Cyberhead (1997): *Gran Turismo*. Sony Computer Entertainment

Project Soul (2002): *SoulCalibur II*. Namco

Project Soul (2005): *SoulCalibur III*. Namco

Project Soul (2008): *SoulCalibur IV*. Namco Bandai Games

Project Soul (2012): *SoulCalibur V*. Namco Bandai Games

Psyonix, Inc. (2015): *Rocket League*. Psyonix, Inc.



PUBG Corporation (2017): *PlayerUnknown's Battlegrounds*. PUBG Corporation

Puuba (2016): *The Metronomicon: Slay The Dance Floor*. Kasedo Games

Quicklime Games (2010): *Need for Speed: World*. Electronic Arts

Realmforge Studios (2011): *Dungeons*. Kalypso Media

Realmforge Studios (2017): *Dungeons 3*. Kalypso Media

Rebellion Developments (2017): *Sniper Elite 4*. Rebellion Developments

Rebusmind (2016): *SwapQuest*. Rebusmind

Red Hook Studios (2016): *Darkest Dungeon*. Red Hook Studios

Relic Entertainment (2004): *Warhammer 40000: Dawn of War*. THQ

Relic Entertainment (2006): *Company of Heroes*. THQ

Relic Entertainment (2009): *Warhammer 40000: Dawn of War II*. THQ

Relic Entertainment (2017): *Warhammer 40000: Dawn of War III*. Sega

Re-Logic (2011): *Terraria*. 505 Games

Respawn Entertainment (2014): *Titanfall*. Electronic Arts

Riot Games (2009): *League of Legends*. Riot Games

Robomodo (2015): *Tony Hawk's Pro Skater 5*. Activision

Rockstar North (2004): *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games

Rockstar North (2013): *Grand Theft Auto V*. Rockstar Games

Rocksteady Studios (2009): *Batman: Arkham Asylum*. Eidos Interactive

Rocksteady Studios (2015): *Batman: Arkham Knight*. Warner Bros. Interactive Entertainment

Rogue Entertainment (1996): *Strife*. Velocity Inc.

Rutherford R. (1975): *pedit5/The Dungeon*.

SCE Santa Monica Studio (2005): *God of War*. Sony Computer Entertainment

SCE Santa Monica Studio (2018): *God of War*. Sony Computer Entertainment

SCS Software (2013): *Euro Truck Simulator 2*. SCS Software

Sega (2012): *Virtua Tennis Challenge*. Sega

Shiro Games (2018): *Northgard*. Shiro Games

Sidebar Games (2017): *Golf Story*. Sidebar Games

SIE San Diego Studio (2006): *MLB 06: The Show*. Sony Computer Entertainment

SIE San Diego Studio (2018): *MLB 18: The Show*. Sony Computer Entertainment

Sierra On-Line (1989): *Quest for Glory: So You Want to Be a Hero*. Sierra On-Line

Simbalist E. y Backaus W. (1977): *Chivalry and Sorcery*. Fantasy Games Unlimited

Sir-Tech (1981): *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*. Sir Tech

Ska Studios (2016): *Salt and Sanctuary*. Ska Studios

Sledgehammer Games (2017): *Call of Duty: WWII*. Activision

Slightly Mad Studios (2015): *Project CARS*. Bandai Namco Entertainment

Small Giant Games (2017): *Empires & Puzzles*. Small Giant Games

Spike Chunsoft (2005): *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi*. Bandai

Spike Chunsoft (2006): *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2*. Namco Bandai Games

Spike Chunsoft (2014): *J-Stars Victory VS*. Bandai Namco Entertainment

Sports Interactive (2017): *Football Manager 2018*. Sega

Square (1987): *Final Fantasy*. Square

Square (1999): *Racing Lagoon*. Square

Square Enix (2008): *Dissidia Final Fantasy*. Square Enix

Square Enix (2011): *Dissidia 012 Final Fantasy*. Square Enix

Square Enix (2012): *Theatrhythm Final Fantasy*. Square Enix

Square Enix (2013): *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*. Square Enix

Square Enix (2014): *Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call*. Square Enix

- Square Enix (2016): *Final Fantasy XV*. Square Enix
- Sting y Aquaplus (2013): *Tears to Tiara II: Heir of the Overlord*: Aquaplus
- Strategic Simulations, Inc. (1988): *Pool of Radiance*. Strategic Simulations, Inc.
- Studio Wildcard (2017): *ARK: Survival Evolved*. Studio Wildcard
- StudioMDHR (2017): *Cuphead*. StudioMDHR
- Stunlock Studios (2017): *Battlerite*. Stunlock Studios
- Sumii K. (1983): *Bokosuka Wars*. ASCII Entertainment
- Supergiant Games (2011): *Bastion*. Warner Bros. Interactive Entertainment
- Supergiant Games (2014): *Transistor*. Supergiant Games
- Supergiant Games (2017): *Pyre*. Supergiant Games
- Svedäng E. y Åkerblad N. (2015). *Else Heart.Break()*. Erik Svedäng AB
- Synergistic Software (1979): *Dungeon Campaign*. Synergistic Software
- System Era Softworks (2016): *Astroneer*. System Era Softworks
- Team Cherry (2017): *Hollow Knight*. Team Cherry
- Team Ninja (2015): *Dissidia Final Fantasy NT*. Square Enix
- Techland (2015): *Dying Light*. Warner Bros. Interactive Entertainment
- Technology and Entertainment Software (1984): *Hydlide*. Technology and Entertainment Software
- Téllez F. (2011): *UnEpic*. Ninagamers
- Texas Instruments (1982): *Tunnels of Doom*. Texas Instruments
- Thatgamecompany (2006): *flOw*. Sony Computer Entertainment
- The Behemoth (2008): *Castle Crashers*. The Behemoth
- The Connelley Group (1983): *Gateway to Apshai*. Epyx
- The Creative Assembly (2000): *Shogun: Total War*. Electronic Arts
- The Creative Assembly (2011): *Total War: Shogun 2*. Sega

The Creative Assembly (2016): *Total War: Warhammer*. Sega

The Creative Assembly (2017): *Total War: Warhammer II*. Sega

The Fun Pimps (2013): *7 Days to Die*. The Fun Pimps

The Sims Studio (2009): *The Sims 3*. Electronic Arts

The Software Factory (1978): *Beneath Apple Manor*. The Software Factory

Thomas Happ Games (2015): *Axiom Verge*. Thomas Happ Games

Treyarch (2015): *Call of Duty: Black Ops III*. Activision

Tripwire Interactive (2016): *Killing Floor 2*. Tripwire Interactive

Triumph Studios (2002): *Age of Wonders II: The Wizard's Throne*. Gathering of Developers

Triumph Studios (2014): *Age of Wonders III*. Triumph Studios

Triumph Studios y Epic MegaGames (1999): *Age of Wonders*. Gathering of Developers

Troika Games (2004): *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*. Activision

Turn 10 Studios (2005): *Forza Motorsport*. Microsoft Game Studios

Ubisoft Montreal (2007): *Assassin's Creed*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2010): *Assassin's Creed: Brotherhood*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2012): *Assassin's Creed III*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2012): *Far Cry 3*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2013): *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2014): *Assassin's Creed: Unity*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2014): *Child of Light*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2014): *Far Cry 4*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2015): *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2016): *Far Cry Primal*. Ubisoft

Ubisoft Montreal (2016): *Watch Dogs 2*. Ubisoft

- Ubisoft Montreal (2017): *Assassin's Creed: Origins*. Ubisoft
- Ubisoft Montreal (2017): *For Honor*. Ubisoft
- Ubisoft Montreal y Ubisoft Toronto (2018): *Far Cry 5*. Ubisoft
- Ubisoft Paris (2017): *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*. Ubisoft
- Ubisoft Québec (2015): *Assassin's Creed: Syndicate*. Ubisoft
- Ubisoft San Francisco (2017): *South Park: The Fractured but Whole*. Ubisoft
- Unknown Worlds Entertainment (2018): *Subnautica*. Unknown Worlds Entertainment
- Valve Corporation (2007): *Team Fortress 2*. Valve Corporation
- Valve Corporation (2013): *Dota 2*. Valve Corporation
- Valve Corporation y Hidden Path Entertainment (2012): *Counter Strike: Global Offensive*. Valve Corporation
- Valve Software (2009): *Left 4 Dead 3*. Valve Software
- Vanillaware (2007): *Odin Sphere*. Atlus
- Vanillaware (2009): *Muramasa: The Demon Blade*. Marvelous Entertainment
- Vanillaware (2013): *Dragon's Crown*. Atlus
- Visual Concepts Entertainment (2009): *NBA 2K10*. 2K Sports
- Visual Concepts Entertainment (2010): *MLB 2K10*. 2K Sports
- Visual Concepts Entertainment (2015): *NBA 2K16*. 2K Sports
- Visual Concepts Entertainment (2016): *NBA 2K17*. 2K Sports
- Visual Concepts Entertainment (2017): *NBA 2K18*. 2K Sports
- Vlambeer (2015): *Nuclear Throne*. Vlambeer
- Volition (2006): *Saint's Row*. THQ
- Volition (2013): *Saint's Row IV*. Deep Silver
- Wallis J. (1998): *The Extraordinary Adventures of the Baron Munchausen*. Hogshead Publishing

WayForward Technologies (2002): *Shantae*. Capcom

WayForward Technologies (2010): *Shantae: Risky's Revenge*. WayForward Technologies

WayForward Technologies (2014): *Shantae and the Pirate's Curse*. WayForward Technologies

WayForward Technologies (2016): *Shantae: Half-Genie Hero*. WayForward Technologies

WestWood Studios (1992): *Dune II: The Building of a Dynasty*. Virgin Games

WestWood Studios (1995): *Command and Conquer*. Virgin Interactive Entertainment

WestWood Studios (1999): *Command and Conquer: Tiberian Sun*. Electronic Arts

Wube Software LTD. (2016): *Factorio*. Wube Software LTD.

Yosemite Entertainment (1998): *Quest for Glory V: Dragon Fire*. Sierra FX

ZeniMax Online Studios (2014): *The Elder Scrolls Online*. Bethesda Softworks

**ANEXO: EVOLUCIÓN DE LAS HOJAS DE CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE**

**I. 1ª Hoja de construcción del personaje (*Dungeons and Dragon, 1974*)**

Character Record Sheet

Player's Name _____ Character's Name _____ Alignment _____ Class _____ Level _____ Armor Class _____ Hit Points _____	Dungeon Master _____ Character Sketch _____	SAVING THROWS: POISON <i>or</i> DEATH RAY _____ MAGIC WAND _____ PETRIFICATION <i>or</i> POLYMORPH _____ DRAGON BREATH _____ SPELLS <i>or</i> MAGIC STAFF _____												
ABILITIES: STRENGTH _____ INTELLIGENCE _____ WISDOM _____ DEXTERITY _____ CONSTITUTION _____ CHARISMA _____	LANGUAGES: _____ SPECIAL SKILLS: _____													
TARGET AC: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 HIT ROLL NEEDED:	<table border="1" style="width: 100%; height: 40px;"> <tr> <td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td><td style="width: 12.5%;"></td> </tr> </table>													

EQUIPMENT CARRIED MAGIC ITEMS _____ NORMAL ITEMS _____	OTHER ITEMS _____
MONEY and TREASURE _____	EXPERIENCE _____ BONUS/PENALTY: _____

II. Hoja del personaje en el segundo juego de rol de tablero (*Tunnels and Trolls*, 1975)

# TUNNELS & TROLLS

## CHARACTER SHEET

NAME: \_\_\_\_\_ TYPE: \_\_\_\_\_

RACE: \_\_\_\_\_ LEVEL: \_\_\_\_\_ HT.: \_\_\_\_\_ WT.: \_\_\_\_\_

	MAX	CURRENT		MAX	CURRENT
STR	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DEX	<input type="text"/>	<input type="text"/>	IQ	<input type="text"/>	<input type="text"/>
LUCK	<input type="text"/>	<input type="text"/>	WIZ	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SPD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	CHA	<input type="text"/>	<input type="text"/>

WEAPON	WT	DICE	ADDS	PROPERTIES



ARMOUR	WT	HITS

COMBAT ADDS \_\_\_\_\_

CARRY CAPACITY \_\_\_\_\_

WT. CARRIED \_\_\_\_\_

ADVENTURE PTS. \_\_\_\_\_

MONEY





**III. Hoja del personaje del primer juego de tablero con éxito comercial después de D&D (*RuneQuest*, 1978)**

**Player:** \_\_\_\_\_ **Character:** \_\_\_\_\_

Age: \_\_\_\_\_ Gender: \_\_\_\_\_ Handedness: \_\_\_\_\_ **LUCK POINTS**

Frame: \_\_\_\_\_ Height: \_\_\_\_\_ Weight: \_\_\_\_\_ ○

Culture: \_\_\_\_\_ Homeland: \_\_\_\_\_ Cult: \_\_\_\_\_

Career: \_\_\_\_\_ Social Class: \_\_\_\_\_

**RUNEQUEST**

**CHARACTER NOTES**

**CHARACTERISTICS & ATTRIBUTES**

STR ○  
CON ○  
SIZ ○  
DEX ○  
INT ○  
POW ○  
CHA ○

**HIT LOCATIONS**

	Armour Worn	ENC
1420		
1-3 Right Leg	_____	_____
4-6 Left Leg	_____	_____
7-9 Abdomen	_____	_____
10-12 Chest	_____	_____
13-15 Right Arm	_____	_____
16-18 Left Arm	_____	_____
19-20 Head	_____	_____

Head AP HP  
Chest AP HP  
R. Arm AP HP L. Arm AP HP  
Abdomen AP HP  
R. Leg AP HP L. Leg AP HP

Shield (Type & Locations Covered)

Strike Rank Penalty ○

Action Points ○ Damage Modifier ○ Exp. Modifier ○ Healing Rate ○ Movement Rate ○ Strike Rank ○

**COMBAT STYLES (STR+DEX)**

Style Name	%	Weapons Included
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

**Weapon Table:**

Weapon	Damage	Size	Reach	AP / HP	Effects	ENC	Range	Load
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

**STANDARD SKILLS**

Skill	Characteristics	%
Athletics	STR+DEX	_____
Boating	STR+CON	_____
Brawn	STR+SIZ	_____
Conceal	DEX+POW	_____
Customs	INT x2	_____
Dance	DEX+CHA	_____
Deceit	INT+CHA	_____
Drive	DEX+POW	_____
Endurance	CON x2	_____
Evade	DEX x2	_____
First Aid	INT+DEX	_____
Influence	CHA x2	_____
Insight	INT+POW	_____
Locale	INT x2	_____
Perception	INT+POW	_____
Ride	DEX+POW	_____
Sing	POW+CHA	_____
Stealth	INT+DEX	_____
Swim	STR+CON	_____
Unarmed	STR+DEX	_____
Willpower	POW x2	_____

**PROFESSIONAL SKILLS**

Skill	Characteristics	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

**Languages (INT+CHA) %**

Native Tongue \_\_\_\_\_

**PASSIONS (POW+CHA)**

Passion	%
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**MAGIC POINTS**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

**MAGICAL SKILLS**

Skill	Characteristics	%
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

**FATIGUE**

Current Level \_\_\_\_\_

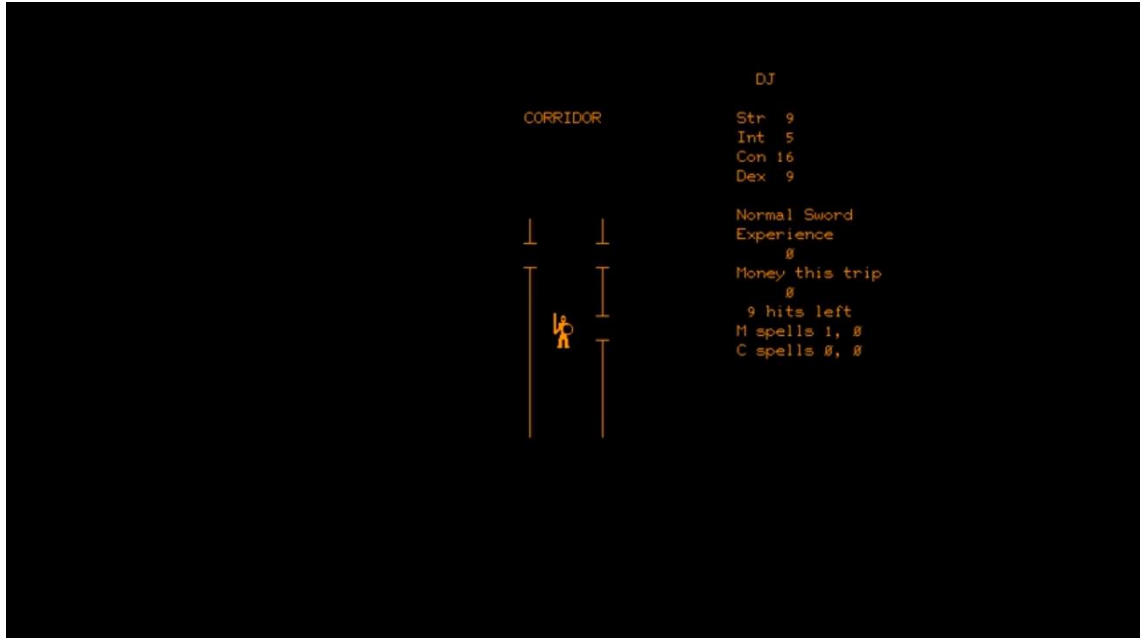
Skills \_\_\_\_\_

Move \_\_\_\_\_

Strike Rank \_\_\_\_\_

Action Points \_\_\_\_\_

**IV. Hoja del personaje del primer videojuego de rol (*pedit5/The Dungeon*, 1975)**



Your personal characteristics are your strength, intelligence, constitution, dexterity, and hits. The first four each range from 3 to 18 and have various effects on your capabilities:

**Strength:** Your chance of hitting a monster in combat depends on your level (see below) and is modified by your strength. For strength 7-15 there is no change. For strength 16-18 the hitting probability is 5-15% higher and you do extra damage of +1 to +3 each time. For strength 3-6 the change is -5% and -1!

**Intelligence:** In a manner similar to strength, your intelligence modifies the probability that your spells will affect the monster (and the damage in the case of Magic Missile and Blastbolt).

**Constitution** modifies the number of hits you can take without dying. (7-14, no change; 15-17, +1 per level; 18, +2 per level; 3-6, -1 per level.)

**Dexterity** determines who will strike first in a battle encounter, you or the monster.

**Hits** are your lifeblood! You can keep going as long as you have one hit left. Cure spells restore your hits. For every level you have you get 1-8 hits (at random, when you make level), plus 1 at the first level, modified by constitution as above.

V. Hojas del personaje de los primeros videojuegos de rol con éxito comercial (*Ultima I: The First Age of Darkness* y *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, 1981)



*Wizardry: Proving Ground of the Mad Overlord*



*Ultima I: The First Age of Darkness*

**VI. Hojas del personaje de los primeros JRPGs de éxito (*Dragon Quest*, 1986 y *Final Fantasy*, 1987)**



*Dragon Quest*



*Final Fantasy*

## VII. Hoja del personaje del primer juego de rol creado en España (Aquelarre, 1990)

*Aquelarre*

---

Nombre \_\_\_\_\_ Jugador \_\_\_\_\_ **- Carácter / Orgullos y Vergüenzas -**

Reino \_\_\_\_\_ Grupo étnico \_\_\_\_\_

Posición social \_\_\_\_\_ Familia \_\_\_\_\_

Profesión \_\_\_\_\_ Profesión paterna \_\_\_\_\_

Descripción \_\_\_\_\_

---

**Características**

Fuerza	Total	Temporal	DV	Máximos	Actuales
AGilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
hAbilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Sano		
RESistencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Herido		
PERcepción	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Malherido		
COMunicación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inconsciente		
CULtura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Muerto		

ASPECTO

Templanza 

Edad \_\_\_\_\_

Altura y peso \_\_\_\_\_

**Armas**

Arma	%	Daño	Tamaño	Recarga	Alcance	Notas

**Armadura**

**Puntos de Aprendizaje**

---

**Competencias**

<input type="checkbox"/> Alquimia (CUL)	<input type="checkbox"/> Escuchar (PER)	<input type="checkbox"/> Teología (CUL)	<input type="checkbox"/> Normal Base de la car.
<input type="checkbox"/> Artesanía (HAB)	<input type="checkbox"/> Esquivar (AGI)	<input type="checkbox"/> Tormento (HAB)	<input type="checkbox"/> Paterna Base de la car.
<input type="checkbox"/> Astrología (CUL)	<input type="checkbox"/> Forzar Mecanismos (HAB)	<input type="checkbox"/> Tregar (AGI)	<input type="checkbox"/> Primaria Base de la car.
<input type="checkbox"/> Cabalgar (AGI)	<input type="checkbox"/> Idioma (CUL):	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Secundaria Base de la car.
<input type="checkbox"/> Cantar (COM)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Comerciar (COM)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir Carro (HAB)	<input type="checkbox"/> Juego (HAB)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conocimiento Animal (CUL)	<input type="checkbox"/> Lanzar (AGI)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conocimiento de Área (CUL):	<input type="checkbox"/> Leer y Escribir (CUL)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Leyendas (CUL)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Mando (COM)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conocimiento Mágico (CUL)	<input type="checkbox"/> Medicina (CUL)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conocimiento Mineral (CUL)	<input type="checkbox"/> Memoria (PER)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conocimiento Vegetal (CUL)	<input type="checkbox"/> Música (CUL)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Correr (AGI)	<input type="checkbox"/> Nadar (AGI)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Corte (COM)	<input type="checkbox"/> Navegar (HAB)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Degustar (PER)	<input type="checkbox"/> Ocultar (HAB)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Descubrir (PER)	<input type="checkbox"/> Rastrear (PER)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (COM)	<input type="checkbox"/> Saltar (AGI)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Elocuencia (COM)	<input type="checkbox"/> Sanar (HAB)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Empatía (PER)	<input type="checkbox"/> Seducción (ASP)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Enseñar (COM)	<input type="checkbox"/> Sigilo (AGI)	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Escamotear (HAB)		<input type="checkbox"/> Pelea (AGI)	

**Dificultades**

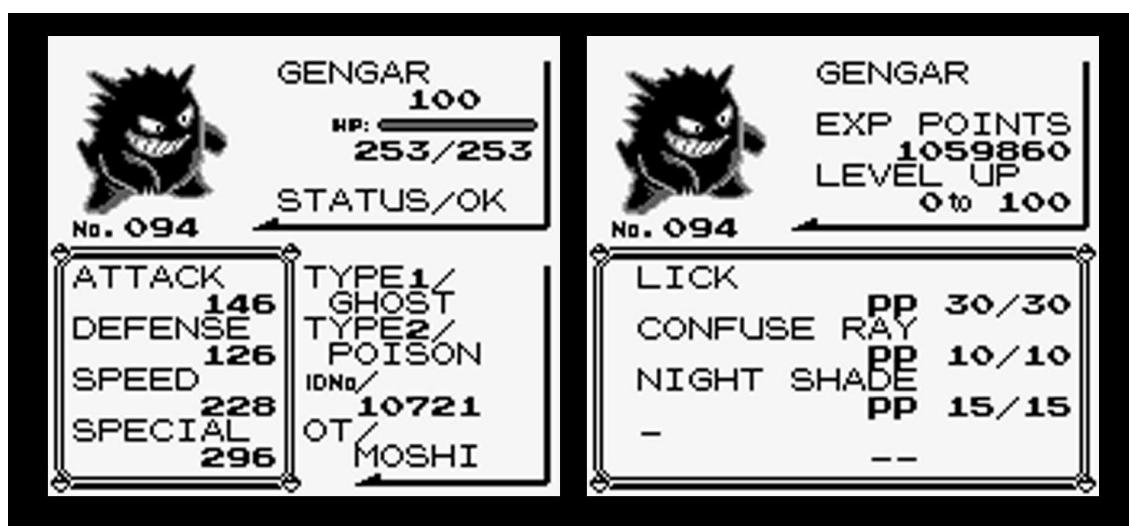
Inicial	+75%
Muy fácil	+50%
Fácil	+25%
Normal	+0%
Difícil	-25%
Muy difícil	-50%
Imposible	-75%

**Puntuaje Crítico**

01-10	01	97-00
11-20	01-02	92-00
21-30	01-03	87-00
31-40	01-04	82-00
41-50	01-05	77-00
51-60	01-06	72-00
61-70	01-07	67-00
71-80	01-08	62-00
81-90	01-09	57-00
91-100	01-10	00

© 2011 Novolud Ediciones. Permisita de reproducción para uso personal. Pueden obtenerse copias de esta hoja en [www.novolud.com](http://www.novolud.com)

**VIII. Hojas del personaje de los RPGs más vendidos de la historia (*Pokemon Red, Green and Blue, 1996*)**



**IX. Hoja del personaje del primer Metroidvania (*Castlevania: Symphony of the Night*, 1997)**



X. Hojas del personaje de la adaptación más reconocida de *D&D* al videojuego (*Baldur's Gate*, 1998 y *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn*, 2000)



*Baldur's Gate*



*Baldur's Gate II: Shadows of Amn*



**XI. Hoja del personaje de la última edición de D&D (*Dungeons and Dragons 5th*, 2012)**

**DUNGEONS & DRAGONS®**

CHARACTER NAME

CLASS & LEVEL BACKGROUND PLAYER NAME

RACE ALIGNMENT EXPERIENCE POINTS

INSPIRATION

PROFICIENCY BONUS

STRENGTH

DEXTERITY

CONSTITUTION

INTELLIGENCE

WISDOM

CHARISMA

SAVING THROWS

- Strength
- Dexterity
- Constitution
- Intelligence
- Wisdom
- Charisma

SKILLS

- Acrobatics (Dex)
- Animal Handling (Wis)
- Arcana (Int)
- Athletics (Str)
- Deception (Cha)
- History (Int)
- Insight (Wis)
- Intimidation (Cha)
- Investigation (Int)
- Medicine (Wis)
- Nature (Int)
- Perception (Wis)
- Performance (Cha)
- Persuasion (Cha)
- Religion (Int)
- Sleight of Hand (Dex)
- Stealth (Dex)
- Survival (Wis)

PASSIVE WISDOM (PERCEPTION)

CLASS FOCUS

SPELL CASTING ABILITY

SPELL SAVE DC

SPELL ATTACK BONUS

ARMOR CLASS =  +  +  +

DEXTERITY MODIFIER ARMOR SHIELD MISC

INITIATIVE

SPEED

HP Max

CURRENT HP

TEMPORARY HP

Total

HIT DICE

SUCCESSSES

FAILURES

DEATH SAVES

WEAPONS

WEAPON	TYPE
RANGE	ATK BONUS
DAMAGE	

WEAPONS

WEAPON TYPE

RANGE ATK BONUS DAMAGE

WEAPON TYPE

RANGE ATK BONUS DAMAGE

WEAPON TYPE

RANGE ATK BONUS DAMAGE

WEAPONS

PROFICIENCIES

LANGUAGES

TREASURE

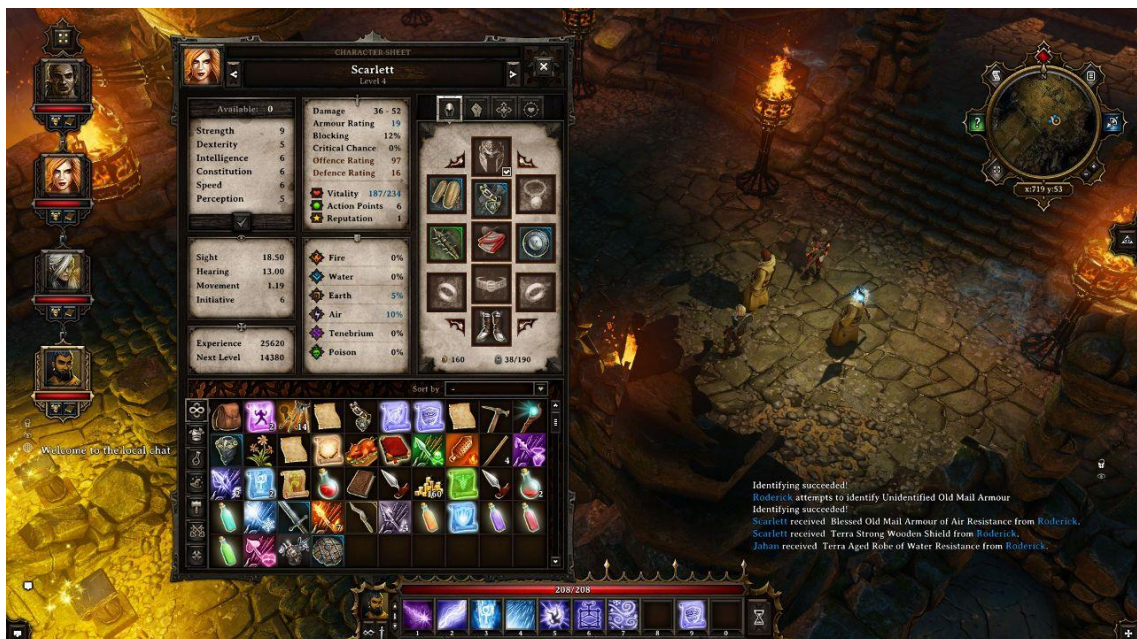
FEATURES, FEATS, EQUIPMENT & NOTES

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

## XII. Hoja del personaje de un RPG moderno (*Diablo 3*, 2012 y *Divinity: Original Sin*, 2014)



*Diablo 3*

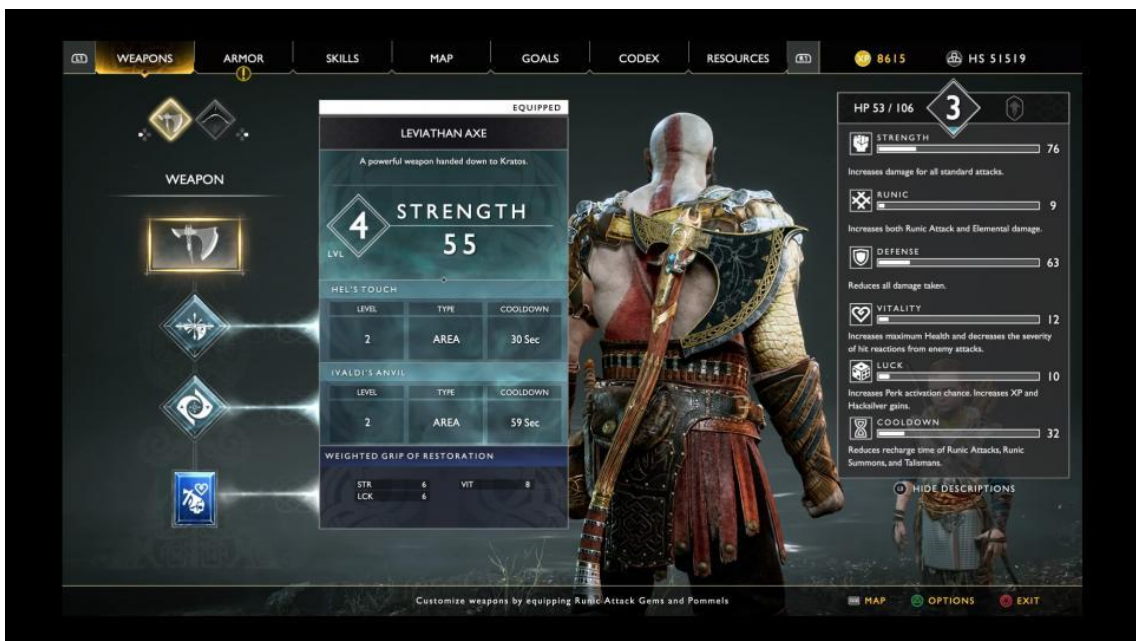


*Divinity: Original Sin*

**XIII. Hoja del personaje de un “No-RPG” moderno (*Fifa 17*, 2017 y *God of War*, 2018)**



*Fifa 17*



*God of War*

*Nuestro miedo hace que juguemos a lo seguro. Pero sin emoción, ya estás muerto*

Max, *Max Payne*

*Todos hacemos elecciones. Pero, al final, nuestras elecciones nos hacen a nosotros*

Andrew Ryan, *Biochok*

*La mitad de lo que conocemos es mentira. La otra mitad es una mentira bien construída*

Big Boss, *Metal Gear Solid 4*

*Muy bien, allévoy*

Cloud, *Final Fantasy 7*