

Lejos de casa

LOS BENEFICIOS DE LA NOSTALGIA A
TRAVÉS DE UN DEMO DE VIDEOJUEGO
PARA ESTUDIANTES DE REGIÓN.

Autora

Catalina Aburto Ávalos

Profesor guía

Gonzalo Morales

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica
de Chile para optar al título profesional de Diseñador*

Diciembre de 2022

Santiago, Chile

GRACIAS A

Mi familia, especialmente a mi mamá, por su amor y apoyo incondicional desde siempre.

Felipe, por ayudarme a sacar adelante este proyecto, por creer en mí y por estar a mi lado en este proceso.

Mis amigas, por sus consejos y todos los recuerdos que formamos.

Gonzalo, por sus referencias al Earthbound y todo su conocimiento en juegos, que hicieron posible este proyecto.



Índice

I. Inicio

Motivación personal	5
Introducción	6

II. Marco teórico

Nostalgia	
Historia y definiciones	8
Conceptualización	9
Temas centrales	11
Causas	12
Beneficios	13
¿Por qué inducirla?	15

Estudiantes de región	
La transición a la universidad	16
El proceso migratorio	17
Los desafíos	18

Videojuegos	
Definiciones	19
Elementos del juego	20
Los desafíos	18
Metodología MDA	21
Entretención y motivaciones	22
Respuesta emocional	23

III. Formulación del proyecto

Oportunidad de diseño	18
Formulación	
Qué, porqué, para qué	19
Objetivos	20

Contexto y usuarios	
Ámbito de intervención	30
Usuario	31

Estado del arte	
Antecedentes	35
Referentes	38

Metodología proyectual	42
------------------------	----

IV. Desarrollo del proyecto

Primeros pasos	
La primera idea	45
Estilo gráfico	48
Elección de herramienta	51

Construcción del <i>demo</i>	
Mapa de desarrollo	52
Diseño de personajes	
Protagonista	56
NPCs	59
Diseño de mapas	62
Diseño de la mecánica	
Los cimientos	72
Primera versión	75
Segunda versión	76
Paper prototyping	81
Versión final	84
Diseño de interfaz	87
Diseño sonoro	90

Testeos	
Testeos internos	92
Testeo con usuarios	
Recomendaciones de experto	98
Estudiantes de región	99
Open day	104

Producto final: Lejos de casa	
Cómo presentar un videojuego	108
Pitch Deck	109

IV. Implementación

Difusión del demo	121
Testeos internos	122
Testeo con usuarios	123

V. Proyecciones

VI. Conclusión

VII. Referencias

Bibliografía	128
Imágenes	131

VIII. Anexos

Music Brief	134
Guion de combate	136
Respuestas testeo	138

Motivación personal

Nací y viví en Quilpué hasta los 18 años. Lo que comenzó como una pequeña idea de desarrollar mi carrera universitaria en Santiago, se convirtió en una travesía enorme que incluyó un cambio de carrera, cambios de casas, de amistades, de mucho crecimiento personal y cambios entre ciudades. Tras dos años de pandemia y en el último año de diseño, me enfrenté a la realidad de la mayoría de los estudiantes de región: vivir de manera independiente, tratando de equilibrar la vida académica, con los nuevos desafíos de vivir sola, mientras extraño mi hogar actual.

Los videojuegos me han acompañado en muchos momentos de mi vida y se han convertido en una de mis principales fuentes de inspiración. A pesar de esto, no se me había cruzado por la cabeza involucrarme en el proceso de crear uno. No fue hasta la tener la oportunidad en un taller, que sentí que encontraba un nuevo camino en el diseño

Las experiencias positivas y bienestar que me han traído los juegos en tiempos difíciles me inspiraron a buscar una manera de impactar de manera positiva la experiencia de ser estudiante de región, específicamente pensando en aquellos momentos en que todo se complica.



Introducción

Las condiciones territoriales de Chile han configurado al país como una nación centralizada. Debido a esto, cada año muchos jóvenes se ven enfrentados a la difícil decisión de abandonar temporalmente sus hogares y familias para comenzar una nueva etapa: el ingreso a la educación superior. Este proceso es complejo, e implica una habituación en múltiples niveles. No solo se debe aprender a navegar en una nueva ciudad, sino que también, se deben crear nuevas redes de apoyo, mientras se lidia con responsabilidades académicas y domésticas. La adaptación a una vida independiente puede resultar estresante y por lo mismo, este grupo de jóvenes es propenso a experimentar sentimientos negativos como lo son la soledad, o la tristeza de extrañar el hogar. Un recurso que ayuda a transformar esto en algo positivo corresponde a la nostalgia. Recordar el pasado desde una mirada idealizada genera bienestar a través de beneficios como el afecto positivo y el sentido de pertenencia, mediante la conexión social.

De esta forma, inducir nostalgia en este grupo de estudiantes, podría facilitar el proceso de adaptación, transformándolo en una experiencia positiva. Un medio que se presenta como una oportunidad para lograr esto, es el videojuego. Su capacidad de involucrar al jugador en una historia genera una inmersión necesaria para inducir nostalgia.

“Lejos de casa” busca describir y aprovechar la relación usuario-nostalgia-beneficio, a través de un videojuego con enfoque narrativo que se centra en la experiencia y contexto de estudiantes de región que abandonan sus hogares y comienzan un proceso de independencia temprana, actuando como un acompañamiento y aportando en su bienestar. El proceso de investigación, en conjunto con la recopilación de experiencias que son propias a los usuarios, se materializa en forma de un *demo*, es decir, una versión limitada y de prueba de un videojuego, cuyo objetivo es dar a conocer su cimientos, esencia, narrativa y gráfica, antes de concretar su eventual desarrollo en una versión completa.

Marco teórico

- PRIMER CAPÍTULO -

Nostalgia

historia y definiciones del concepto

A lo largo de la vida, y por diferentes motivos, pensar en el pasado, hablar de él y compartirlo con otros, es una actividad que los humanos realizan con frecuencia (Bluck & Alea, 2009). Hace algunos años, el acto de anhelar por el pasado era considerado un desorden psiquiátrico, que se manifestaba a través de síntomas relacionados con la ansiedad, el insomnio o la depresión, incluso si se realizaba en moderación. Sin embargo, durante las últimas dos décadas, diferentes investigaciones han concluido que la recolección nostálgica tiene efectos positivos en la salud mental del individuo que la experimenta (Cox et al., 2015).

La nostalgia, definida como un “sentimiento de afecto o anhelo por el pasado” según The New Oxford Dictionary of English (1998), se reconoce como una emoción agri dulce, en tanto se compone por sentimientos positivos, como ternura, calidez, y en menor medida, de sentimientos negativos como la tristeza, el extrañar y la soledad (Jiang, 2021). El concepto ha sufrido una evolución a lo largo de los años, siendo originalmente referido al “sufrimiento causado por la añoranza de volver lugar de origen” (Wildschut et al., 2006), definición que

se desprende de su raíz etimológica, la cual se compone de nostos, retorno y algos, que significa sufrimiento (Wildschut et al., 2006). Desde que el término fue introducido, los estudios de la nostalgia se concentraban principalmente en describirla como un desorden psicológico, ya que se consideraba un sinónimo del término en inglés conocido como “homesickness” o añoranza por el hogar, en el contexto de un largo periodo de ausencia (Sedikides et al., 2008). Lentamente, ambos conceptos comenzaron a diferenciarse cuando algunos investigadores reconocieron que las personas también añoraban objetos y personas (Routledge, 2015), además de su hogar o lugar de origen. Por otra parte, se descubrió que la nostalgia era asociada a las palabras “calidez, viejos tiempos, niñez y anhelo” con mayor frecuencia en comparación a la añoranza por el hogar (Wildschut, et al., 2006). Con este nuevo enfoque, nació la necesidad de comprender y caracterizar de mejor manera la nostalgia, concretamente entendiendo cómo las personas la conceptualizan, qué elementos componen una experiencia nostálgica, además de sus causas, consecuencias y beneficios (Routledge, 2015).

*“Un anhelo de retorno
que quisiera transponer
la enigmática distancia
que separa el ayer del hoy
y reintegrar el alma en la
situación que el tiempo ha
abolido”*

— Mariano (1958)

Nostalgia

conceptualización

En el momento en que la nostalgia dejó de ser considerada un desorden psicológico y diversos investigadores comenzaron a desarrollar nuevas definiciones, surgió la duda de cómo las personas fuera del campo académico conceptualizaban la nostalgia (Routledge, 2015).

De esta forma, se condujeron una serie de estudios con jóvenes adultos, específicamente universitarios, para establecer si existía un consenso general acerca de los rasgos que caracterizan la nostalgia (Hepper, et al., 2012). Descubrieron que, a pesar de las perspectivas personales e individuales respecto al tema, las personas compartían una serie de ideas que asociaban al momento de definir la nostalgia. Estos conceptos fueron categorizados según rasgos “centrales” y “periféricos” (Sedikides & Wildschut, 2018). Dentro de lo central, lo cual corresponde a aquello más representativo de la nostalgia, se repetían las ideas de: memorias idealizadas, recordar con cariño, infancia, relaciones cercanas y sentimientos positivos, entre otros. Por otra parte, dentro de los rasgos periféricos o menos representativos, se señalaron las características de calidez, reconfortante,

soñar despierto, cambio y calma (Sedikides & Wildschut, 2018). En esta misma línea de investigación y con la inquietud de conocer si esta conceptualización cambiaba entre naciones o culturas, se realizó un nuevo estudio con universidades de 18 países que representaban diferentes regiones y culturas del mundo, entre ellos Chile. A partir de la investigación se concluyó que existen acuerdos en que tanto los rasgos centrales como periféricos anteriormente descritos, se mantienen y se asocian a la definición de nostalgia a través de diferentes naciones y culturas (Routledge, 2015).

Cabe destacar que no se debe confundir la conceptualización con los contenidos de un recuerdo nostálgico, puesto que ello si tiene una influencia desde lo cultural. De esta manera, los temas centrales de un recuerdo o memoria nostálgica si se ve afectado por la cultura, pero no así la estructura y definición de la nostalgia.

Nostalgia

conceptualización

¿Cómo entienden la nostalgia las personas?

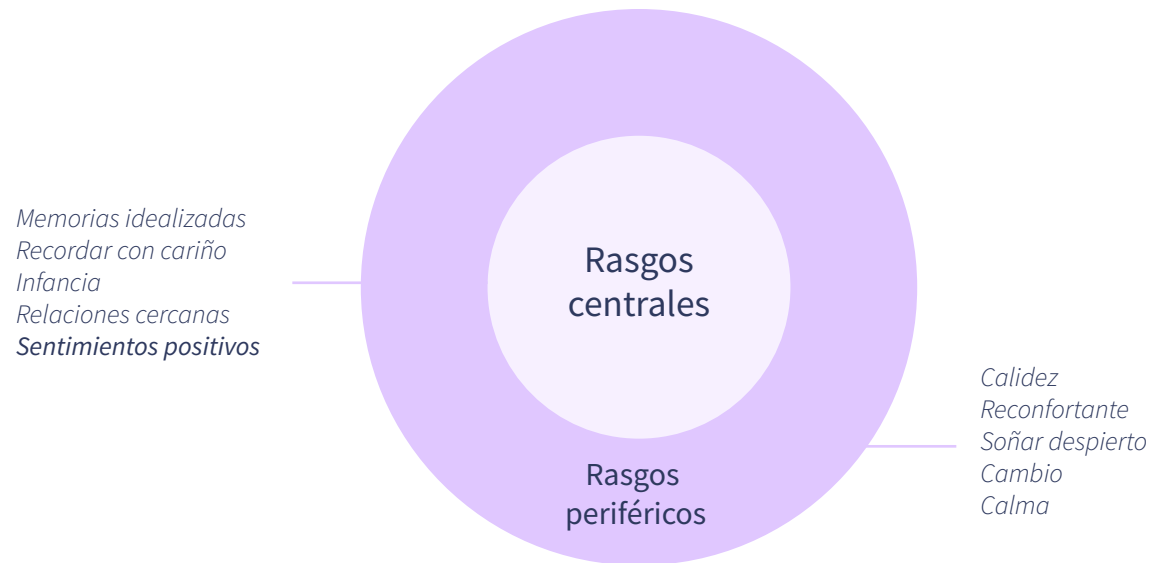


Fig. 1 Sedikides, C., & Wildschut, T. (2018). *Finding Meaning in Nostalgia*
Esquema de elaboración propia.

Nostalgia

temas centrales

Además de comprender la conceptualización de la nostalgia, es también importante reconocer cómo las personas viven la nostalgia, identificando sus componentes y los temas centrales de una recolección nostálgica.

Uno de los primeros elementos presentes en los recuerdos que se caracterizan como nostálgicos, corresponden a las relaciones sociales, particularmente aquellas que refieren a familiares, amigos y/o parejas románticas (Sedikides & Wildschut, 2018). Otro elemento corresponde a recuerdos de momentos específicos del pasado, por ejemplo, la infancia o eventos particulares que marcan alguna especie de hito, como lo son cumpleaños, vacaciones, graduaciones, matrimonios, etc., e incluso, rituales culturales como navidad u otros (Jiang, 2021).

Por último, un elemento fundamental que diferencia un recuerdo no nostálgico de uno con esta característica es el protagonismo del ser en las recolecciones nostálgicas, en tanto es quién impulsa la acción en ese recuerdo, y también, quién las recibe de otros (Tilburg et al., 2019). De esta forma, la persona que esté haciendo el

ejercicio de recordar algo y aquello tenga la característica de nostálgico, siempre ocupará un rol principal en esa memoria, y muy pocas veces, posicionándose desde una perspectiva de observador (Routledge, 2015).

Nostalgia

causas de la nostalgia

Al analizar los desencadenantes de la nostalgia, estos se pueden clasificar según dos grupos: negativos y positivos. Los primeros, se componen principalmente de estados de ánimo que surgen en respuesta a experiencias “afectivamente negativas” o “psicológicamente amenazantes” (Routledge, 2015). Específicamente, dentro de este grupo se encuentran como causas principales de la nostalgia, la soledad, la tristeza y la falta de sentido en la vida (FioRito & Routledge, 2020). En la segunda categoría, se agrupan los encuentros sociales, los cuales inducen nostalgia a través de conversaciones con familiares o amigos (Sedikides & Wildschut, 2018) y también, experiencias sensoriales que evocan recuerdos del pasado, como, por ejemplo, olores, películas, videojuegos o música (Routledge, 2015). Comprender los diversos factores que pueden llevar a que una persona se sienta nostálgica, permiten analizar de mejor maneras sus funciones y su acción como recurso psicológico.

Cuando la nostalgia nace a partir de los estados negativos anteriormente mencionados, esta actúa como un **recurso psicológico** que tiene implicaciones de **autorregulación** (FioRito & Routledge, 2020) o de restauración psicológica, la cual

ayuda a las personas a contrarrestar los sentimientos asociados a las experiencias negativas (FioRito et al., 2021). Esto se logra mediante una serie de beneficios, entre los cuales se encuentran: afecto positivo, conexión social (mediante el sentido de

pertenencia y afiliación), autoestima, optimismo y significado en la vida (Jiang, 2021). Para el proyecto, el foco se encuentra en los dos primeros por su utilidad en el contexto del usuario al que se apunta.

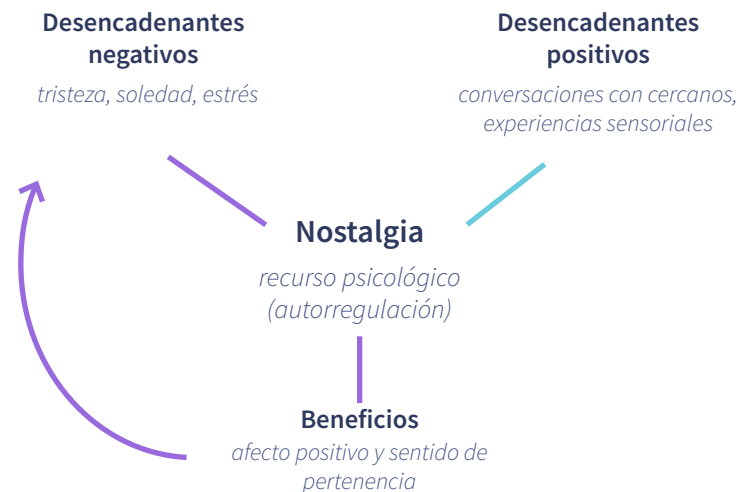


Fig. 2 Manera en que operan los beneficios de la nostalgia en estados de ánimo negativos. Elaboración propia.

Nostalgia

beneficios

Afecto positivo

El afecto positivo se define como “la medida en que un individuo experimenta subjetivamente estados de ánimo positivos como alegría, interés y alerta” (Miller, 2011), lo cual ocurre cuando se concretan metas, se evitan amenazas o los individuos logran una satisfacción con el estado actual de su vida (APA Dictionary of Psychology, s.f.). Se considera como una de las **funciones primarias de la nostalgia**, ya que el estado de ánimo positivo que surge luego de experimentar una recolección nostálgica se consideró como uno de los aspectos más deseables de recordar sobre el pasado bajo este contexto (Hepper et al., 2012). Esto se ha visto en estudios que inducen nostalgia a través de música (Routledge, 2015) o mediante sitios web tipo blog que contienen fotografías que cuyas características y descripciones poseen un carácter nostálgico (Cox et al., 2015). Es un proyecto web creada por el artista Taylor Jones. La premisa del blog es enviar fotografías del pasado, acompañado de una leyenda que comienza con la frase “Dear Photograph...” seguido de recuerdos conmovedores, creando así una pieza nostálgica (Lee, 2011).



Dear Photograph,

Nuestra familia solía ir a Laguna Beach. Lo hicimos en 1968, cuando mi abuela visitó desde los Países Bajos. He tenido que despedirme de mi mamá y de mi Oma, pero con esta foto pude reunir las con mi hija. Cómo se habrían adorado el uno al otro. Y así continúa nuestra tradición, 53 años después.

Con amor, Karen

Fig. 3 Fotografía con relato nostálgico de la web Dear Photograph.



Dear Photograph,

Era divertido ser pequeño, correr siempre divirtiéndome y sin preocuparme por nada. Es increíble lo rápido que puede pasar el tiempo (...). Pronto comenzaré mi segundo año de universidad. Sería genial vivir un día más a esa edad amando la vida antes de tener que enfrentarme al mundo real.

Andrew

Fig. 4 Fotografía con relato nostálgico de la web Dear Photograph.

Nostalgia

beneficios

Sentido de pertenencia

En segundo lugar, el beneficio que se quiere rescatar se relaciona con el rol social de la nostalgia. La conexión social, se puede entender como el “sentido de pertenencia y el vínculo psicológico subjetivo que las personas sienten en relación con los individuos” (Haslam et al., 2015). Como se mencionó anteriormente, uno de los posibles desencadenantes de la nostalgia corresponde a la soledad. Cuando las necesidades sociales se ven comprometidas, los individuos pueden recurrir a recuerdos nostálgicos en respuesta a la soledad que experimentan (Wildschut et al., 2010). Por otra parte, la nostalgia puede motivar y orientar a las personas a tomar acción en esto, mediante la búsqueda de nuevas conexiones sociales (Routledge, 2015) y, por otra parte, el contenido social de las recolecciones nostálgicas sirve como recordatorio de que los individuos son amados y valorados por otros (Routledge, 2015). Un estudio que indujo nostalgia a través de una actividad conocida como scrapbooking, que consiste en la creación de un álbum de fotos para conmemorar momentos especiales,

comprobó este beneficio al observar que los participantes compartían sus experiencias con los demás involucrados, a pesar de ser desconocidos entre ellos (FioRito et al., 2021). Para la investigación, se hicieron reuniones en las que diversas personas creaban un scrapbook individual y posteriormente, debían responder un cuestionario. Al recopilar las respuestas, los investigadores observaron que los temas que más se trataban eran la amistad, la familia, viajes, relaciones románticas, entre otros, lo cual ayudaba a **evocar recuerdos relacionados con el sentido de pertenencia** (FioRito et al., 2021).



Fig. 5 y 6 Ejemplo de scrapbooks. Las fotografías se utilizan como recurso principal, el cual es complementado con decoraciones.

Nostalgia

¿por qué inducirla?

Cuando la nostalgia se induce bajo ciertas condiciones, que implican el evocar recuerdos marcados por la presencia de memorias idealizadas, la presencia de seres queridos como familiares o amigos, anhelar lugares o momentos del pasado y recordar la infancia (Jiang, 2021), se ve que evocar una recolección nostálgica posee beneficios tanto en la dimensión del presente, como también orientado hacia el futuro (FioRito & Routledge, 2020). Comprendiendo esto y que la nostalgia es especialmente ventajosa en situaciones donde los individuos se ven enfrentados a situaciones de estrés, se puede concluir que su incorporación a un diseño de acuerdo con lo descrito puede impactar positivamente a un grupo de personas que presenten estados de ánimo negativos por situaciones específicas, como lo sería el abandonar el hogar por motivos de estudio.

La importancia de inducir nostalgia, en vez de aprovechar los momentos naturales en las que esta puede nacer, radica en que la mayoría de los estudios que se han hecho para comprobar sus beneficios, han sido bajo experimentos en que la inducción es explícita y no observada en un contexto cotidiano (Newman, 2020).

Por esto, para que estos beneficios se vean reflejados en el proyecto, se necesita un medio que moldee y genere nostalgia de una manera directa. Como se mencionó anteriormente, esto ha sido realizado a través de actividades como el scrapbooking (FioRito et al., 2021), mediante sitios web tipo blog cuyo contenido posee fotografías o frases con un carácter nostálgico (Cox et al., 2015). Con respecto a cómo la nostalgia interactúa con los videojuegos, los estudios que se han realizado al respecto analizan la relación entre ambos desde el concepto de “re-jugabilidad” que implica volver a jugar clásicos que han sido traído a nuevas consolas, clásicos que han recibido una reedición o *remake*, o bien a través de los recuerdos asociados con momentos en que se jugó un determinado videojuego (Wulf, 2018). Sin embargo, no se ha visto el impacto de las **narrativas nostálgicas** en los videojuegos, que es lo que se propone como alternativa de inducción para el proyecto.



Fig.7 Remaster de la saga Final Fantasy. Esta reedición conserva el estilo pixel art y la mayoría de los juegos originales.



Fig. 8 Diorama de una de las primeras entregas de Pokémon. El diseñador (@sehizofab) los crea con el concepto de “captura nostalgia”.

La experiencia del estudiante de región

la transición a la universidad

A lo largo de la vida, las personas pasan por diversos hitos y transiciones que marcan un antes y un después en cuanto a su desarrollo. Estos procesos se configuran como desafíos, en los que los individuos deben obtener nuevos aprendizajes y aprender nuevas conductas para adaptarse a un nuevo ambiente, en el que se asumen nuevos roles sociales (Goñi et al., 2022).

La etapa conocida como “adultez emergente”, corresponde a un periodo del desarrollo en el que ocurren numerosas transiciones, entre los 18 y 29 años. Es una etapa en que los individuos comienzan a descubrir nuevos aspectos de su identidad y concretar su independencia. Algunos logran afrontar esto con éxito, sin embargo, otros pueden presentar dificultades con los retos surgen (Barlett et al., 2020). Esto resulta relevante de conocer, ya que la adultez emergente es un periodo crítico en la aparición de síntomas relacionados a salud mental (Álamo et al., 2020).

Una de las transiciones típicas que son propias de esta fase, corresponde a la entrada a la educación superior. Es una experiencia que evoca emociones mixtas, en tanto resulta estimulante para algunos y un complejo desafío para

otros (Thurber & Walton, 2012). Esto último se relaciona directamente con las experiencias y situaciones particulares de cada estudiante. Se ha visto que aquellos jóvenes que deben dejar su casa para poder concretar su educación pueden tener dificultades a adaptarse a este nuevo contexto, ya que además de lidiar con las nuevas responsabilidades académicas, deben además verse enfrentados a los **sentimientos de estrés** que surgen al estar separados de sus hogares (Thurber & Walton, 2012).



*Separación temprana
del hogar*



*Sentimientos de
angustia y estrés*

La experiencia del estudiante de región

el proceso migratorio

Migrar para poder ingresar a la educación superior, es una realidad común en Chile, dadas las desigualdades del territorio y la centralización. La decisión de desplazarse tiene varias causas y variables asociadas.

En primer lugar, muchos jóvenes optan por trasladarse de su región de origen al no tener ofertas de estudio ligadas a su vocación, o bien, la falta de instituciones o universidades en el lugar donde viven (Gallardo et al., 2013). Otra de las influencias que se encuentran en este proceso, se relacionan a las expectativas que existen alrededor de la obtención de un título universitario; muchos jóvenes optan por migrar en base al prestigio asociado a las universidades tradicionales de la Región Metropolitana (Gallardo et al., 2013). Esto lleva a que Santiago sea el principal foco de atracción para quienes ingresan a la educación superior (Goñi, et al., 2022).

La migración no solo implica la reubicación geográfica, sino que también exige el habituarse a un territorio que funciona cultural y socialmente de manera distinta (Gómez, 2019) e incluso, ambientarse a cosas tan habituales como lo son los ritmos, ruidos y clima de la nueva ciudad que los recibe (Torcomian, 2016). Por

otra parte, el separarse y dejar atrás a seres queridos como familiares y amigos, implica una falta de apoyo emocional (Meuleman et al., 2015). A su vez, existe una pérdida de la “seguridad del hogar” con la cual, estos jóvenes deben asumir nuevas responsabilidades relacionadas con labores domésticas y aprender a administrar sus tiempos de manera óptima (Goñi et al., 2022). De esta forma, se habla de que los estudiantes se deben enfrentar a un escenario de “**triple ruptura**” compuesto por: el desplazamiento de su lugar de origen a una nueva región, el ingreso a la educación superior y el traslado del hogar familiar a una nueva residencia (Goñi et al., 2022).

La experiencia del estudiante de región

los desafíos

El conjunto de estos desafíos, sumados a la experiencia académica, suman un nivel adicional de estrés en comparación a sus pares que no deben pasar por lo mismo (Meuleman et al., 2015), lo cual repercute a nivel emocional, específicamente en el bienestar y también, en la “continuidad académica” (Goñi et al., 2022).

Esto resulta crítico, ya que el periodo comprendido entre los 20 y 25 años se configura como una edad susceptible a la aparición de problemas de salud mental, ya que a esta edad aún no se tienen suficientes habilidades y madurez cognitiva para sobrellevar situaciones de alto estrés (Álamo et al., 2021). En particular, los estudiantes de región se encuentran más susceptibles a verse enfrentados a sentimientos negativos como la soledad, lo cual está asociado a la depresión (Meuleman et al., 2015). El extrañar el hogar y las dificultades de la adaptación a una nueva ciudad también están relacionados con otros trastornos como la ansiedad (Thurber & Walton, 2012). Una forma de comprender la intervención que se puede realizar para evitar estas consecuencias se relaciona con las diversas estrategias que adoptan los estudiantes migrantes para enfrentarse a los diferentes desafíos (Goñi

et al., 2022). Particularmente, las estrategias de conexión social resultan ser las más relevantes, ya que aquellos estudiantes que experimentan un mayor sentido de la comunidad en su nuevo entorno logran un mejor proceso de adaptación e incluso, llegan a disfrutar la transición (Meuleman et al., 2015).

De esta manera, relacionándolo con lo anteriormente mencionado acerca de la nostalgia, se puede inferir que este recurso puede ser útil en este grupo de estudiantes, en tanto tienen una predisposición a sentir sentimientos de soledad o bien, tener un estado de ánimo negativo. La nostalgia nace ante estos estados, presentándose al mismo tiempo como un regulador que ayuda a sentir un mayor bienestar, y especialmente, a lograr conexiones sociales, la cuales resultan fundamentales para estos estudiantes.

Videojuegos

definiciones

Cuando hablamos de videojuegos, se puede entender desde su definición básica según la Real Academia Española (s.f.) que corresponde a un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

Sin embargo, hay definiciones que lo llevan más allá, comprendiendo que el videojuego es un producto complejo que fusiona elementos visuales, auditivos y narrativos, creando un mundo con el cual el observador o jugador puede interactuar con una experiencia única (García Arias & Moreno Salamanca, 2019). De esta manera, los juegos logran “entretener, expresar, conectar y generar reflexión”, evocando así una respuesta emocional de la misma manera que cualquier otro medio o forma de expresión (Macklin & Sharp, 2016).

Isbister (2017) lleva esto más allá, afirmando que los videojuegos generan un impacto emocional aún más complejo, al ser capaces de crear empatía, conexión social o evocar emociones como la culpa y el orgullo. Esto a través de elementos específicos que se encuentran en la experiencia de juego, como lo son la

capacidad de tomar decisiones o el nivel de conexión que logra el jugador con una historia, mediante la relación con los personajes protagonistas o incluso, con los llamados non-playable character (NPC) o personajes no jugables (Isbister, 2017), entre otros.

“La gente habla cómo los juegos no tienen el mismo impacto emocional que las películas. Yo creo que sí lo tienen — solo que tienen una paleta distinta. Nunca sentí orgullo o culpa al ver una película. ”

— Will Wright (2006)

Videojuegos

elementos de juego

De acuerdo con Macklin & Sharp (2016), los juegos deben poseer seis elementos básicos para configurarse como tal, los cuales corresponden a: “acciones, objetivos, reglas, objetos, espacio de juego y jugadores”. Para que estos elementos se traduzcan en un juego que pueda disfrutarse y tenga un impacto, también debemos comprender cómo se compone la experiencia del jugador.

Ferrara (2019) describe 5 elementos que configuran este plano. En primer lugar, tenemos la motivación. Reconocerla es fundamental para saber quién va a jugar el videojuego y las razones e incentivos detrás del interés en jugar. En segundo lugar, se encuentran las opciones significativas, que definen cómo el jugador interactúa y posee influencia en el desarrollo de los eventos. Luego, se encuentra el balance, que es la medida en que la experiencia del juego se percibe como adecuadamente desafiante en tanto es justa y equitativa. En cuarto lugar, está la usabilidad de las interfaces, que permiten entender los resultados de las acciones del jugador y en último lugar, está el componente estético, es

decir, la experiencia sensorial que incluye “imágenes, sonidos y elementos hápticos” (Ferrara, 2019).

Un componente transversal a lo anteriormente mencionado y que también es importante de tener en consideración al momento de crear un videojuego, corresponde a la entretención. De acuerdo con Ferrara (2019), este componente nace cuando todos los elementos de la experiencia de juego, funcionan en conjunto.

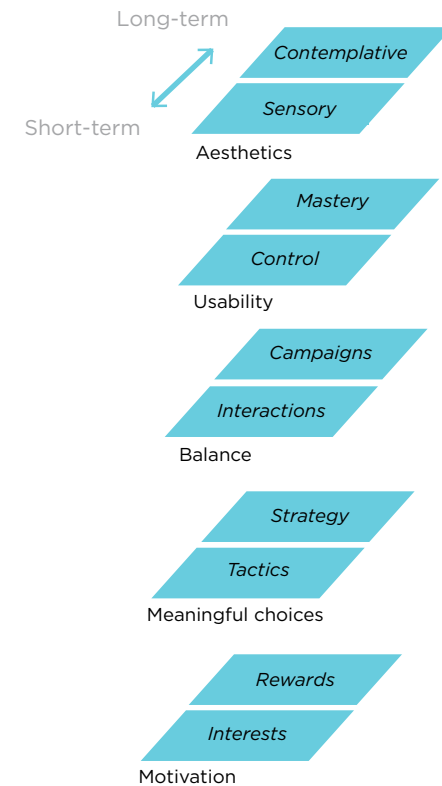


Fig. 9 Planos de la experiencia del jugador de acuerdo con Ferrara (2019). Intervenido.

Videojuegos

metodología MDA

La metodología MDA, cuyas siglas provienen de las palabras en inglés equivalentes a “mecánicas, dinámicas y estéticas” también hace referencia al elemento de entretenimiento en los juegos. Según el MDA, se establecen dos planos que permiten comprender mejor una experiencia de juego (Hunicke et al.,2004). En primer lugar, existe el punto de vista del jugador; para él, el juego se compone de “reglas, sistemas y entretenimiento”. Su contraparte, correspondiente a la del diseñador, describe estos componentes como “mecánicas, dinámicas y estéticas” (Hunicke et al.,2004), los cuales se definen de la siguiente manera (Hunicke et al.,2004):

- Mecánicas:** componentes particulares del juego, a nivel de representación de datos y algoritmos.

- Dinámicas:** conductas que los jugadores adoptan, de acuerdo a la acción de las mecánicas mediante interacciones de entrada y salida.

- Estéticas:** la respuesta emocional evocada en el jugador.

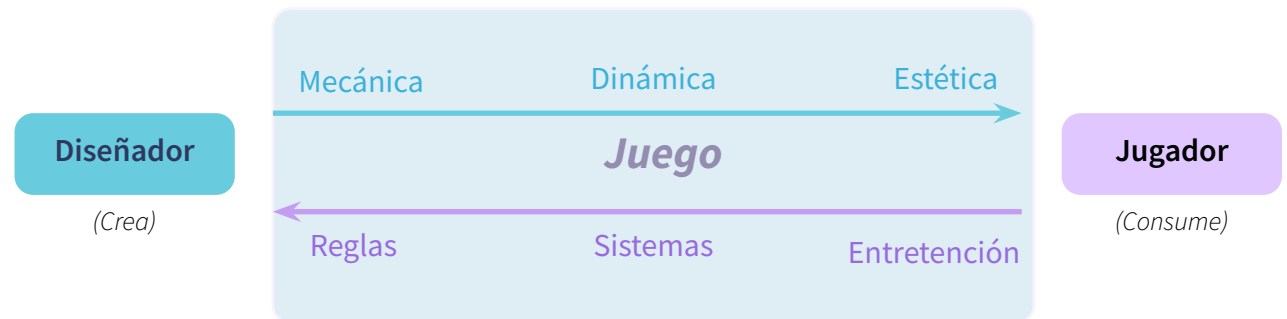


Fig. 10 Cómo se configuran los juegos, de acuerdo al MDA. Perspectiva del diseñador y del jugador. Elaboración propia.

Videojuegos

entretenimiento y motivaciones

Conforme la metodología MDA y la descripción del componente de la estética, los juegos no generan placer de una manera en específico, sino que existen 8 formas en que el consumidor de esta experiencia puede obtener entretenimiento:

- 1. Sensación:** el juego como placer sensorial
- 2. Fantasía:** el juego como “hacer-creer”
- 3. Narrativa:** el juego como drama
- 4. Desafío:** el juego como carrera
- 5. Compañerismo:** el juego como estructura social
- 6. Descubrimiento:** el juego como territorio inexplorado
- 7. Expresión:** el juego como autodescubrimiento
- 8. Sumisión:** el juego como pasatiempo

Cabe destacar, que un juego puede responder a más de una de estas descripciones. Algunos autores como Dormans (2013), afirman que esta lista descrita por Hunicke et al., (2004) es limitada en cuanto a sus descripciones, además de arbitraria. Sin embargo, nos

ayuda a comprender que la entretención en los juegos es un factor complejo, multidimensional y que las respuestas emocionales que pueden evocar son variadas.

Comprender las motivaciones detrás del jugar, ayudan a definir las características que un juego debe tener para cumplir con las expectativas de jugador (Ferrara, 2019). Existen una lista de motivaciones comunes, dentro de las cuales se encuentra la inmersión. Esta se relaciona con la capacidad de los videojuegos de transportar a las personas a un mundo distinto al que habitan, y en donde las preocupaciones de la rutina pasan a un segundo plano (Ferrara, 2019). Dos conceptos claves para mantener este estado, corresponden a los de “riqueza” y “consistencia”. El primero hace referencia a los detalles que otorgan valor y profundidad al mundo del juego. El segundo, refiere a todo elemento que permite que la ilusión dentro del universo presentado no se rompa, lo cual se puede reflejar en la congruencia de diálogos en el juego y en la ausencia de elementos que interrumpen la experiencia, como por ejemplo la publicidad (Ferrara, 2019).



Fig. 11 Según el MDA, los Sims (juego de computadora) responde a los componentes estéticos de descubrimiento, fantasía, expresión y narrativa.



Fig. 12 Minecraft es un juego que logra un gran nivel de inmersión, dada la coherencia de la construcción del mundo mediante cubos.

Videojuegos

respuesta emocional

El nivel de conexión que se logra entre la historia y el usuario al diseñar desde la inmersión puede resultar beneficioso para inducir nostalgia a través del videojuego.

La capacidad que tienen los individuos de empatizar con las historias contadas a través de medios como películas, libros o videojuegos, se explica en que las técnicas utilizadas para evocar emociones son similares a la forma en que el cerebro construye y da sentido a la realidad que nos rodea (Isbister, 2017). Es decir, al involucrarse en una narración, el cerebro se encarga de comparar los sentimientos evocados por lo que vemos, con experiencias pasadas. Así se genera una respuesta emocional y cognitiva que se condice con la situación (Isbister, 2017). De esta manera, si lo que vemos, leemos o jugamos, logra un alto nivel de inmersión, nuestro cerebro lo procesa como si nosotros también fuéramos parte de esa realidad (Isbister, 2017). Con los videojuegos, la respuesta emocional y cómo se procesa, resulta más complejo. Ya no solo empatizamos con una narrativa, sino también el jugador gana la oportunidad de interactuar y ser parte de cada decisión que da pie al desarrollo de la historia (Isbister, 2017).

Un actor fundamental en este proceso corresponde a la figura del avatar. El término hace referencia al “personaje de ficción, que, dentro de un mundo virtual, se desenvuelve controlado por un usuario” (Morales, 2019). En este sentido, se convierte en el canal entre el jugador y el juego, en tanto es aquello que permite al usuario “desenvolverse en el mundo de ficción de un modo que le es propio” (Morales, 2019). El jugador toma acción a partir del avatar, adoptando sus preocupaciones y desafíos para lograr los objetivos propuestos (Isbister, 2017).

Videojuegos

respuesta emocional

La figura del avatar otorga la posibilidad de acción en cuatro dimensiones psicológicas con relación a su vínculo con el jugador, siendo estos en un plano visceral, cognitivo, social y de fantasía o proyección (Isbister, 2017). Es así también, una representación del jugador en cuanto al control que se tiene sobre el personaje y cómo esto, facilita la interacción con el mundo del videojuego (Morales, 2019). Esta característica se puede utilizar a favor de la inducción de nostalgia, en tanto uno de los rasgos esenciales de estos recuerdos, es la del rol protagonista que tiene el ser en estas memorias.

En el videojuego, esto se traduce en el protagonismo del avatar, y cómo el control sobre él, pueden personalizar la experiencia del usuario para lograr un mayor nivel de empatía. Por último, cabe destacar que los videojuegos por sí mismo confieren beneficios. Además de ser un medio que permite la distracción, el juego confiere a los individuos que se encuentren pasando por situaciones complejas, herramientas de afrontamiento que ayudan a reducir síntomas depresivos, contribuyendo positivamente en la salud mental (Caro & Popovac, 2021).

De esta manera, el conectar estos beneficios propios de los videojuegos, específicamente la inmersión y la conexión con el avatar, junto a los beneficios de la nostalgia, se crea una oportunidad para impactar de manera positiva al usuario objetivo.



Fig. 13 Niveles psicológicos en los que el jugador es capaz de proyectarse a través de la figura de un avatar: cognitivo, social, visceral y fantasía. Isbister (2006).

Formulación del proyecto

- SEGUNDO CAPÍTULO -

Oportunidad de diseño

problema y oportunidad

Problema

Según lo investigado, la separación temprana del hogar por motivos de estudio puede generar sentimientos de angustia (Thurber & Walton, 2012) en jóvenes que se encuentran en el periodo de adultez temprana, el cual es crítico en lo que respecta a la aparición de problemas de salud mental (Álamo, 2020), especialmente en el desarrollo de síntomas asociados a depresión, ansiedad y estrés, los cuales son aún más recurrentes en jóvenes universitarios (Winzer, 2018).

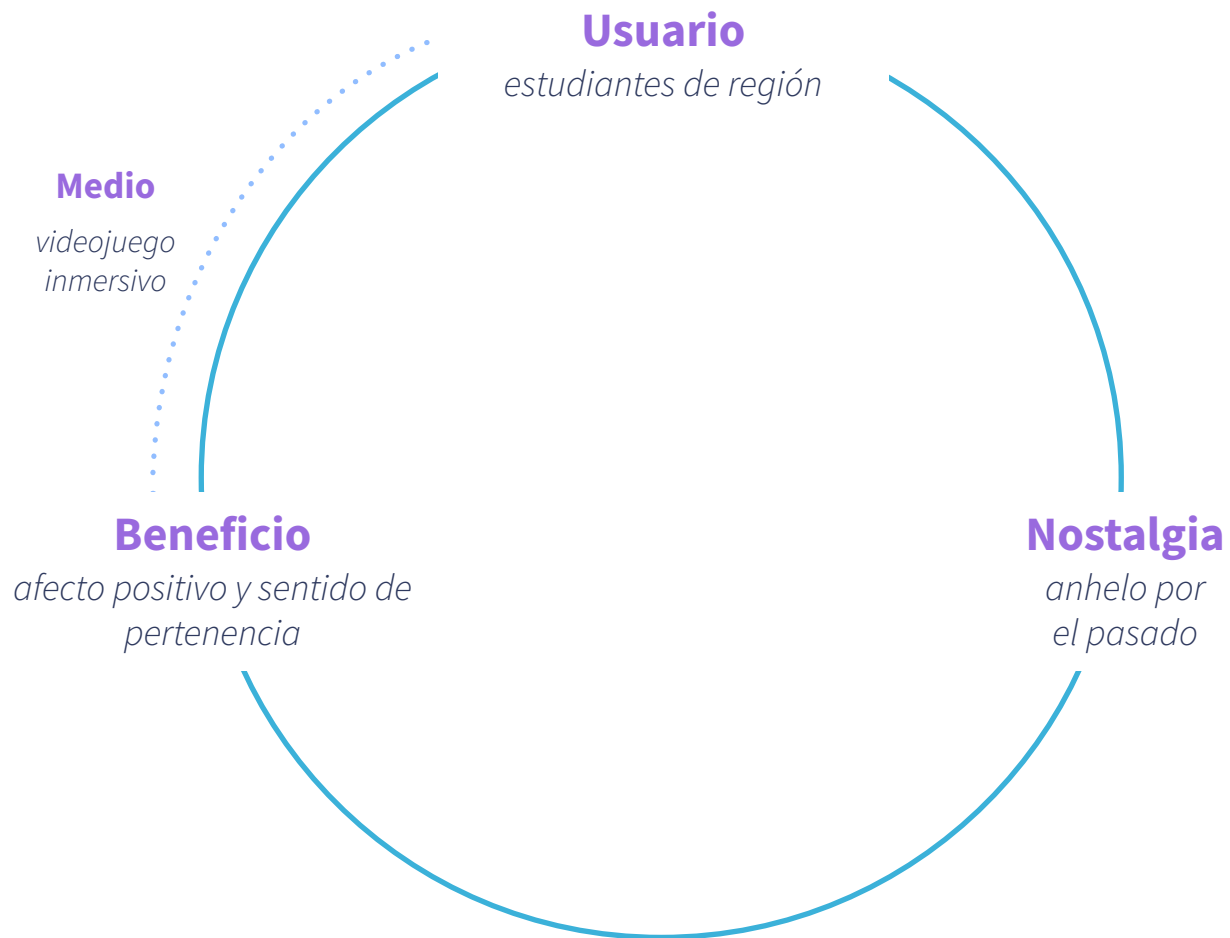
En el territorio chileno, dada la centralización y concentración de establecimientos de educación superior en la capital, esto resulta ser una situación común. Durante el 2014, se registró que 150.000 jóvenes, equivalente al 16% de la totalidad de estudiantes de región de ese año, debió movilizarse desde su región de origen para estudiar. A pesar de esto, los estudiantes de región no conforman una mayoría en la población universitaria y, por lo tanto, a veces los problemas propios de esta realidad son invisibilizados. La falta de una red de apoyo, sumado al estrés de aprender a vivir solo mientras se espera un buen rendimiento académico, muchas veces puede terminar desencadenando sentimientos de angustia y estrés.

Oportunidad

Dada la distancia y dificultad de visitar frecuentemente sus hogares de orígenes, los estudiantes de región suelen tener sentimientos asociados al extrañar, y entre ellos, nostalgia. De acuerdo con Routledge (2015), la nostalgia es una experiencia compleja en la que los individuos revisitan eventos personales y significativos de su pasado, ante situaciones estresantes. Ante esto, y según lo investigado, la **nostalgia cumple un rol positivo en la salud mental**. Los beneficios de este recurso psicológico se aprovechan especialmente cuando la nostalgia surge a partir de estados mentales negativos. Al ser un sentimiento con el que los estudiantes de región están familiarizados, aprovechar la nostalgia que sienten, se convierte en una oportunidad para transformar los sentimientos negativos que sienten estos usuarios, en una experiencia positiva que ayuda en la transición y adaptación a su nuevo contexto.

Oportunidad de diseño

relación usuario-nostalgia-beneficio



Formulación

qué, por qué, para qué

Qué

Demo de videojuego inmersivo que transforma los sentimientos negativos asociados al alejarse de casa por motivos de estudio, en una experiencia positiva mediante la inducción de recuerdos nostálgicos que se caracterizan por celebrar el pasado de una manera optimista al recordar momentos, lugares y personas.

Por qué

La adultez temprana es un periodo crítico en la aparición de síntomas negativos relacionados a la salud mental, los cuales pueden empeorar en situaciones de alto estrés, como lo es el dejar el hogar de origen en un contexto de ingreso a la educación superior, pudiendo generar dificultades en el desempeño académico o deserción.

Para qué

Impactar positivamente, utilizando el videojuego como un medio que acompaña durante el proceso adaptativo por el que atraviesan los estudiantes que dejan su hogar en un proceso de independencia temprana, a través de los beneficios que brinda una experiencia nostálgica, como afecto positivo y el sentido de pertenencia y afiliación.

Formulación

objetivos

Objetivo general

Generar afecto positivo y sentido de pertenencia en estudiantes de región a través de un videojuego inmersivo que se base en recolecciones nostálgicas.

Objetivos específicos

Evocar recuerdos nostálgicos a través de un enfoque narrativo del videojuego, basándose en los desencadenantes de la nostalgia y las memorias idealizadas que nacen con ello.

I.O.V: los usuarios comentan que momentos particulares de la narración evocan un recuerdo personal.

Hacer accesible el videojuego mediante una interfaz diseñada para personas que tengan poca experiencia con videojuegos.

I.O.V: los usuarios logran jugar con fluidez y navegar por la interfaz sin confundirse.

Generar sentido de identificación mediante la creación de un escenario ficticio que posee elementos comunes de la experiencia de ser estudiante de región.

I.O.V: preguntar a los usuarios que elementos son similares a su experiencia particular.

Entregar herramientas de personalización, que permitan al usuario adaptar el videojuego de acuerdo con sus experiencias únicas.

I.O.V: el usuario señala un alto impacto de los elementos personalizables del videojuego

Contexto

ámbito de intervención

El foco del desarrollo de este proyecto se basa en las experiencias vividas por los estudiantes de región, que deben abandonar su hogar de origen y residir en un lugar ajeno por mientras permanecen cursando una carrera universitaria.

Durante este proceso, los estudiantes se ven enfrentados a diversas barreras que deben enfrentar y superar. A pesar de ser una experiencia común en el territorio chileno, es un tema sobre el cual no existen suficientes investigaciones que analicen la situación y realidad en el contexto nacional (Pontificia Universidad Católica de Chile, 2022). De acuerdo a lo investigado, hay momentos críticos que viven estos estudiantes en los cuales su salud mental puede decaer.

En esta línea, el proyecto apunta a ser un acompañamiento en el proceso de adaptación por el cual deben pasar estos estudiantes. Esto, a través del diseño de un videojuego que visibiliza sus experiencias y que además, mediante el uso de la nostalgia desde un enfoque narrativo

ayude a prevenir las consecuencias negativas que implica el cambio de sus hogares, regiones y situación académica, en su bienestar.

Más allá de lo descrito en el marco teórico en los videojuegos, la elección del medio también se justifica al observar el aumento del tráfico de juegos online en Chile, y como cada vez más se inserta dentro de una actividad diaria de las personas, especialmente en jóvenes (Jerez, 2022).

Usuarios

estudiantes de región

El usuario corresponde a estudiantes de región de Chile, los cuales provienen de una comuna diferente a la Región Metropolitana. Estos estudiantes poseen un rango de edad entre 18 a 24 años, tomando en consideración la edad típica de entrada a la educación superior y la duración promedio de las carreras. Estos estudiantes adquieren durante su periodo de adaptación, diversas estrategias para acostumbrarse a una nueva ciudad y los desafíos académicos. En este proceso, siguen teniendo una fuerte conexión con su lugar de origen y su familia, mientras buscan crear nuevos lazos y aprenden a desenvolverse territorialmente. Son adultos jóvenes que tienen un alto manejo en tecnologías, sobre todo en portátiles dado que deben trasladarse constantemente y mantener contacto con su familia, amigos y convivientes.

Estos usuarios recurren a experiencias digitales para distraerse y entretenerse, ya que pueden tener una predisposición al estrés o estados negativos dada su realidad. Si bien se busca un perfil de usuario afín al mundo del videojuego, también se pretende incluir a aquellos que no tengan conocimientos avanzados respecto al tema. De esta forma, se puede

llegar a una mayoría de usuarios que responden a estas características. Para conocer el interés por un videojuego que abarque la experiencia de ser de región y además precisar de manera más concisa la relación de los usuarios con los videojuegos, se realizó una encuesta vía Google Forms. El objetivo de implementar esta herramienta era conocer el porcentaje de estudiantes de región que juegan videojuegos, cuál es su perfil de jugador, en qué plataformas juegan y qué géneros son de su interés.



Fig. 14 TikTok de [@zo.dushi](#). Retratando un día de un estudiante de región

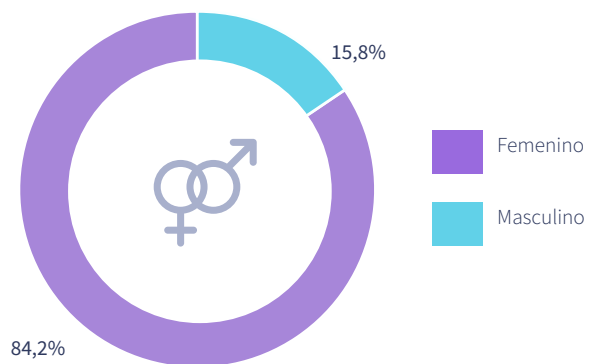


Fig X. TikTok de [@aterlette](#). Estudiante preparándose para viajar terminando el año universitario.

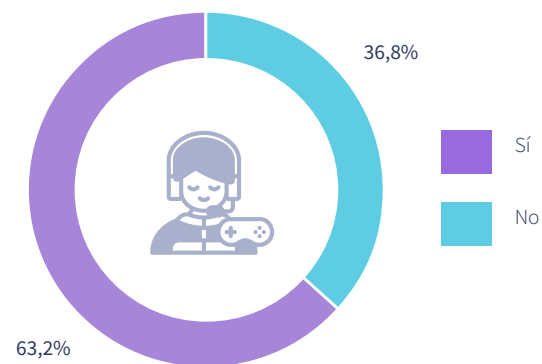
Usuarios

relación con los videojuegos

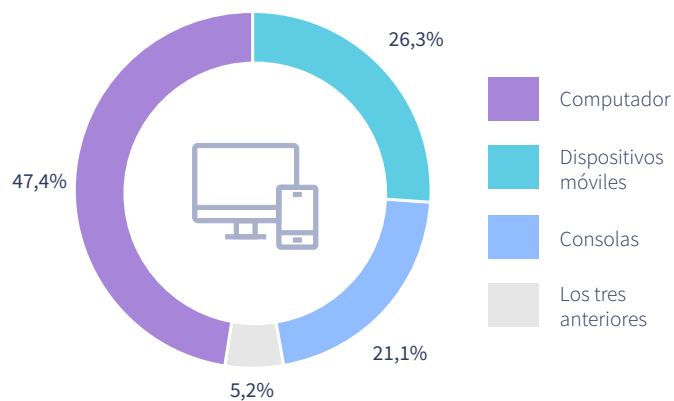
¿Con qué género te identificas?



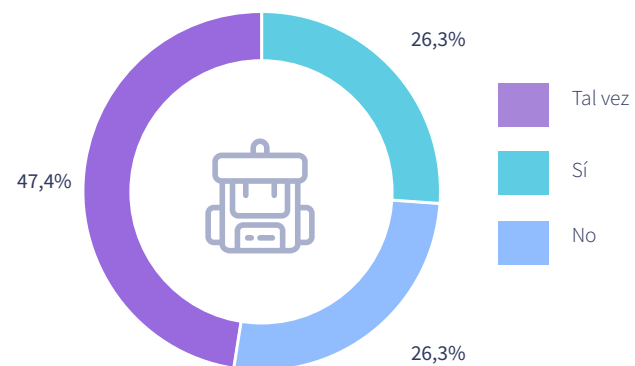
¿Juegas videojuegos?



¿En qué plataforma juegas o preferirías jugar?



¿Te interesaría un videojuego acerca de la experiencia de ser estudiante de región?



Usuarios

interacciones críticas

Dado que el foco de la investigación se encuentra en cómo replicar las condiciones de nostalgia para lograr una conexión usuario-nostalgia-beneficio, las interacciones críticas a detectar se hicieron en base a esta perspectiva. En primer lugar, se realizó una encuesta abierta a nueve estudiantes, a modo de reconocer elementos de nostalgia propios de su realidad. En este sentido, se analizaron tres dimensiones que nos permiten comprender las interacciones críticas que se pueden utilizar al momento de evocar una nostalgia personalizada. Las tablas presentadas se organizan de acuerdo con la categoría que engloba los conceptos más mencionados, a los menos mencionados.

1.Extrañar el hogar: Esta dimensión refiere al hogar familiar, comprendiendo a sus habitantes, como también el espacio físico. De acuerdo con las respuestas, se identifican seis conceptos claves que se repiten e identifican como objetos de nostalgia. Estos corresponden a: familia, mascotas, casa, entorno, comida y amistades.

2. Extrañar el territorio (región): Esta dimensión se encarga de comprender que elementos e interacciones son propias del territorio geográfico y cultural del cual provienen los estudiantes de región y qué cosas específicamente extrañan de ello. Se rescatan los siguientes seis conceptos: naturaleza, tranquilidad, pertenencia, distancias cortas, lluvia (clima) y seguridad.

3.Extrañar la vida en región: Esta dimensión refiere a qué elementos de la rutina de una vida en región extrañan los estudiantes que abandonan su hogar, según como se desenvuelven en ella y que actividades desarrollan que sienten que perdieron en el traslado a la Región Metropolitana. Según lo mencionado, estas experiencias son: seguridad al salir, salir con amigos, vivir con menos ruido, hábitos familiares, admirar paisajes, comer fruta.

¿Qué es lo que más extrañas de tu hogar? Nombra tres o más

Categoría	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
Familia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9
Mascotas		X	X		X	X	X			5
Casa	X				X	X	X		X	5
Entorno	X				X					2
Comida		X				X				2
Amistades			X							1

¿Qué es lo que más extrañas de tu región? Nombra tres o más

Categoría	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
Naturaleza	X	X	X	X		X	X			6
Tranquilidad	X	X					X	X	X	5
Pertenencia	X				X	X				4
Distancias cortas			X			X	X		X	4
Lluvia		X		X						2
Seguridad	X									1

¿Qué es lo que más extrañas de tu vida en región? Nombra tres o más.

Categoría	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
Seguridad al salir	X			X		X	X	X	X	6
Salir con amigos		X		X			X	X	X	5
Menos ruidos							X	X	X	3
Hábitos familiares			X		X					2
Admirar paisajes	X					X				2
Comer fruta						X				1

Fig. 16 Resultados de la encuesta. Cantidad de conceptos mencionados por persona. Elaboración propia.

Usuarios

interacciones críticas

En una segunda encuesta, se profundizaron estos conceptos a través de una serie de preguntas abiertas en que 19 estudiantes de región, provenientes de varias comunas, compartieron sus experiencias. El objetivo de recopilar con mayor detalle anécdotas propias de estos estudiantes, fue para eventualmente incorporarlas en la narrativa del demo, a modo de lograr una mayor empatía y también, para profundizar los conceptos obtenidos en la encuesta anterior. Esto a su vez se complementó con una breve investigación en redes sociales, principalmente Tik Tok, donde muchos jóvenes comparten su día a día siendo estudiantes de región.

De acuerdo a los resultados, muchos resumen su experiencia como un periodo de mucha adaptación, soledad, crecimiento y aprendizaje. Se hacen muchas referencias a tener que aprender a moverse por Santiago (metro o Transantiago), anécdotas como parar el metro con el dedo y que los sentimientos de extrañar son comunes, lo que a su vez genera impotencia al compararse con sus pares que no deben viajar o separarse de sus familias. También, comparten experiencias relativas a cosas domésticas, y como es algo que les ha costado acostumbrarse (por ejemplo, que

no se les eche a perder la comida, entre otros). Con relación a cosas divertidas que le pasaron, describen como algo común el utilizar o no entender palabras, perderse en la ciudad al tomar micros en la dirección contraria o escaparse a sus ciudades en momentos que quizás no debían.

Los momentos en que más sienten nostalgia, es al final del día, al terminar su jornada o cuando se encuentran con mucha carga académica y estresados. También, durante días especiales como festivos o de celebraciones.

En el ámbito de relaciones, se generan tres panoramas: algunos que logran mantener las relaciones a distancia, otros que les cuesta generar nuevas relaciones porque prefieren viajar, en vez de quedarse en Santiago, y algunos que se alejan de sus amistades.

“Nunca he podido comprar un chupete (coyac) porque me da vergüenza decir chupete en vez de coyac.”

“Adaptación, aprender a vivir de otra forma, sentirme más cómodo con el poder moverme por la ciudad, en general es un proceso de muchos cambios (...).”

“Cuando estoy con mucha carga académica y estresada extraño mucho a mi familia, mis perritas y el calor de hogar. Poder comer la comida casera y disfrutar del jardín. Los días de lluvia también me dan mucha nostalgia (...).”

Estado del arte

antecedentes

Professor Layton's London Life

LEVEL-5 (2009)

Mini videojuego de simulación de vida incorporado en el juego Professor Layton and the Last Specter, en el que el jugador puede crear su propio avatar y comenzar una nueva vida en el “Pequeño Londres”. El juego se basa en completar una serie de misiones a solicitud de los habitantes de la ciudad, mientras el personaje principal se instala y crea una nueva vida. Estas misiones permiten obtener felicidad y riqueza, con lo cual se pueden obtener mejores recompensas. Además, el juego posee una serie de minijuegos que permiten ganar más de estos puntos.

Se rescata del juego su sencillez, su capacidad de relajar, sus elementos de personalización (personaje propio y habitación), la estética pixel art, además de la inmersión que se logra mediante la construcción de un imaginario local del lugar en el que se inserta, sin ser una representación literal.



Fig. 17 Mapa de “Pequeño Londres”



Fig. 18 Ejemplo de interacción con misiones

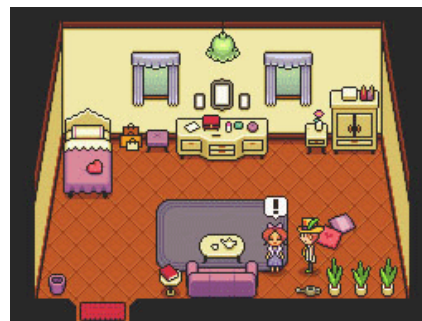


Fig. 19 y 20 Ejemplo de piezas y personajes creados por jugadores.

Estado del arte

antecedentes

Earthbound

Ape Inc. & HAL Laboratory

Videojuego tipo RPG que sigue la aventura de Ness y sus amigos por salvar el futuro de la humanidad de Giygas, un alienígena que quiere destruir el mundo. La historia sitúa al jugador en un contexto contemporáneo a la época, desarrollándose la exploración en un contexto de ciudad.

Antes de iniciar el juego, se le ofrece al jugador una serie de herramientas de personalización de la experiencia, ya sea mediante el cambio de nombre del personaje principal, sus amigos, el nombre de su mascota y también, pudiendo nombrar su comida y cosa favorita.

Además de lo anterior, se rescata de este antecedente un elemento narrativo en el cual se evoca nostalgia, mediante una referencia al pasado e infancia del personaje principal.



Fig. 21 y 22 Ejemplos de diálogos nostálgicos, que hacen alusión a la infancia del protagonista.



Fig. 23 Interfaz de personalización al inicio del videojuego.



Fig. 24 Exploración con personajes en un escenario de una ciudad.

Estado del arte

antecedentes

Animal Crossing

Ape Inc. & HAL Laboratory

Videojuego de simulación de vida en la que los jugadores conviven con diversos animales, mientras realizan actividades relajantes, recolectando insectos, pescando, decorando sus habitaciones, etc.

Al inicio de cada entrega, el juego presenta una cinemática en la que un personaje le pregunta al jugador cual es su nombre, su género, su cumpleaños y el nombre del lugar al que va dirigido. Esta escena siempre se da en algún tipo de transporte, como tren, taxi, bus, representando así el comienzo de una nueva vida en su lugar de destino, lo cual se rescata como componente narrativo.

Por otra parte, el juego muchas veces permite la interacción con otros personajes a través de diálogos personalizables con entrada de texto o a través de diálogos preexistentes.



Fig. 25 Inicio de Animal Crossing City Folk



Fig. 27 Cinemática de inicio en un tren.
Animal Crossing New Leaf



Fig. 26 Interfaz de personalización en Animal Crossing Wild World



Fig. 28 Exploración con personajes en un escenario de una ciudad.

Estado del arte

referentes

Triple Nacional

Pía Prado (2022)

Webtoon de la ilustradora Pía Prado. La historia sigue a Alejandro Mamani, un joven iquiqueño que, por un error en la transcripción de la prueba de selección universitaria, obtiene triple puntaje nacional, obteniendo así la oportunidad de estudiar becado en la mejor universidad del país.

Si bien la historia no se centra en ello, la autora se encarga de incorporar elementos propios de la experiencia del estudiante de región en algunos capítulos. Esto lo hace a través de anécdotas que son típicas de lo que implica llegar a Santiago, junto a un toque de humor.

Por otra parte, otro elemento a destacar de este referente corresponde a las diversas referencias a Santiago, de una manera sutil que, de igual forma, permite reconocer el escenario para aquellos que lo conocen.



Fig. 29, 30, 31 Recopilación de viñetas en donde el protagonista de Triple Nacional representa experiencias típicas de un estudiante de región.

Estado del arte

referentes

Pajarones

Constanza Luzoro & Kike Ortega (2022)

Serie de comedia animada en stop motion, que consta de 8 capítulos que siguen la historia de dos estudiantes universitarios que vienen desde provincias a estudiar a Santiago.

La serie rescata en cada uno de los capítulos anécdotas y experiencias que son propias de estos estudiantes, a través de la sátira, haciendo referencias a la ciudad y también, a las dificultades que se enfrentan estos universitarios.

El primer capítulo, llamado migración, hace referencia a las malas experiencias con los buses, llegar de su casa a Santiago y directamente a la universidad, los problemas con el metro y también andar con mochilas grandes, con comida que su familia les dio en la ida a su región, etc.

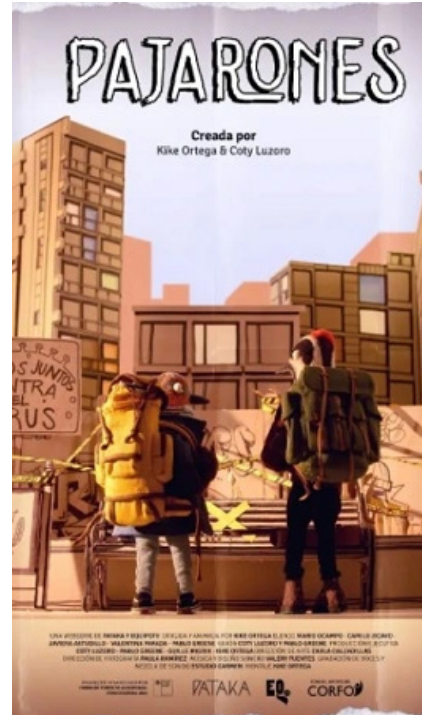


Fig. 32 Imagen promocional de la serie.



Fig. 33 Ejemplo de personaje llegando con su mochila a Santiago.



Fig. 34 Concept de la serie (@seriepajarones) con referencia a la experiencia de tomar el metro en Santiago.

Estado del arte

referentes

Hey Arnold!

Craig Bartlett (1996)

Serie animada de los 90. La historia sigue el día a día de su protagonista, Arnold y la comunidad en la que se inserta. La serie tiene una capacidad de inmersión, en tanto comunica experiencias cotidianas que permiten que el espectador conecte con cada historia relatada. Por otra parte, en términos narrativos, la serie nos muestra el día a día de Arnold, mientras se enfrenta a diferentes emociones que lo hacen crecer.

La serie además muestra un espectro de personajes con diversas realidades. En cada uno de estos relatos, el componente emocional es lo que más se destaca y el espectador es capaz de sentir empatía.

Por otra parte, la serie construye un imaginario consistente, a través de música estilo jazz e instalando a los personajes en una ciudad ficticia que combina que combina elementos de varias locaciones de la vida real.



Fig 35. Los amigos de Arnold.

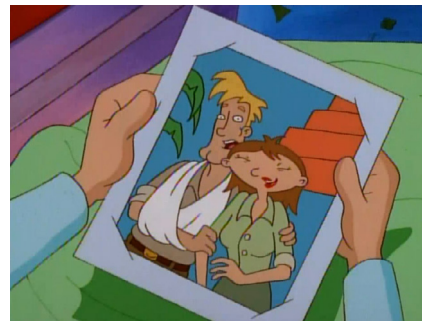


Fig 37. La forma en que la serie trata temas complejos, como la ausencia de los padres de Arnold.



Fig 36. La pieza de Arnold fue icónica y recordada hasta hoy.



Figura 38. La ciudad donde se inserta la serie posee un estilo memorable.

Estado del arte

referentes

Kiki's Delivery Service

Estudio Ghibli (1989)

Película de animación del Estudio Ghibli, que trata sobre una joven brujita que emprende un viaje a la ciudad, abandonando la casa de sus padres, para convertirse oficialmente en bruja.

La película muestra las dificultades a las cuales Kiki debe enfrentarse en un proceso de independencia, pasando por altos y bajos mientras aprende sobre si misma y madura. Por este viaje personal que Kiki emprende, se toma como un referente en tanto sirve como analogía al proceso que experimentan los estudiantes de región. Además, la estética ghibli y la capacidad de generar lugares llamativos, es algo que también se rescata de esta película.



Fig. 39, 40 La pieza original de Kiki en su casa, en contraste con el lugar al que llega, reflejando las dificultades de habituarse a una nueva residencia.

Metodología proyectual

esquema y pasos

El desarrollo del videojuego es un proceso complejo, que contempla una serie de fases que pueden superponerse entre sí, siendo así un proceso no lineal. De esta forma, para sistematizar el proceso, la metodología a establecerse se inspira en el proceso iterativo de diseño de juegos propuestos por Macklin & Sharp (2016) en “Game, Design and Play”: A detailed approach to interactive game design. De acuerdo con lo anterior, el proceso consta de 4 pasos principales, a partir de los cuales se pueden desglosar otros pasos que fueron adaptados para el desarrollo del demo.

1. Conceptualización: corresponde al desarrollo de la idea del juego y la experiencia de juego. En este paso se establecen las motivaciones para crear el juego. Gran parte de esto se desarrolló en la etapa del seminario, a través de los siguientes pasos:

a. Investigación de literatura: enfocada en entender cómo funciona la nostalgia, sus causas y beneficios para generar bienestar en el usuario.

b. Búsqueda de antecedentes: análisis del estado del arte, mediante la investigación y búsqueda de videojuegos existentes que pueden servir como referencia para el proyecto, identificando características claves.

c. Definición del jugador: entender las interacciones críticas y su contexto.

Gracias a esto, se definió que el juego debe tener las siguientes características: un enfoque narrativo que se traduce en un videojuego del tipo aventura conversacional. Una historia situada en el contexto local. Inducción de nostalgia mediante la personalización.

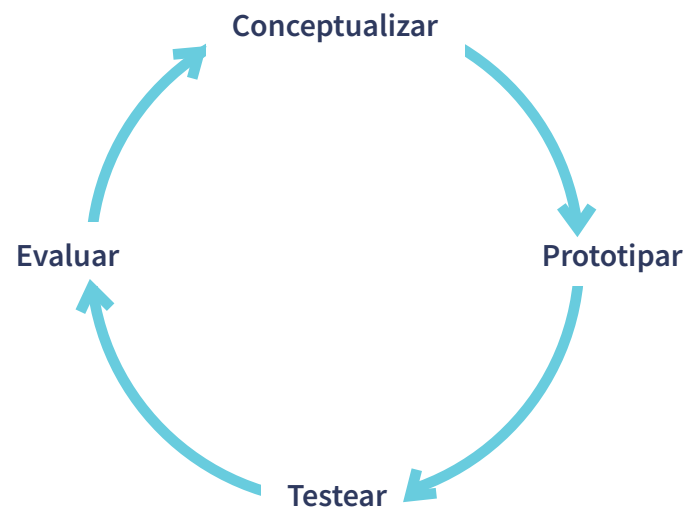


Fig. 41 Esquema de diseño de juego iterativo. Macklin & Sharp, 2016

Metodología proyectual

esquema y pasos

2. Prototipado: corresponde a la etapa en el que el juego comienza a tomar forma y se concretan sus cimientos, para tener las primeras aproximaciones de su forma final.

a. Guion: esto refiere a la narración, historia y diálogos del videojuego.

b. Identidad visual: es todo presente en la interfaz visual del videojuego e implica la creación y diseño de los siguientes elementos:

- *Personajes:* a través del boceto y posterior digitalización. Este proceso implica, además, la animación de cada personaje, las cuales son necesarias para que se desenvuelvan en el mundo.
- *Escenarios:* corresponde al diseño de ambientes.
- *Interfaz:* es todo aquel elemento visual presente en la pantalla del videojuego, y la cual permite la interacción con diversos elementos. Contempla la creación principalmente de los menús.

c. Programación: escritura del código del juego, lo cual permite la unión de los elementos anteriormente mencionados, en una versión ejecutable con la cual se puede interactuar.

- *Pruebas con software:* decidir el programa con el cual trabajar, según las necesidades y primeras pruebas de juego a realizar.
- *Escribir el código:* determinar las acciones y eventos necesarios para que el videojuego se ejecute.

d. Diseño de sonido: es la incorporación de todo aquel elemento sonoro que debe tener el juego para lograr una experiencia más compleja. Se compone de los efectos de sonido y música. Estos se pueden obtener a partir de páginas webs que comparten música ya hecha, libre de copyright.

3. Testeo: esta fase es esencial para comenzar a resolver cualquier imprevisto que surja a partir del desarrollo del videojuego. Implica el testeo con usuarios para poder observar cómo se desenvuelven y qué opiniones tienen acerca de la jugabilidad. También permite poner a prueba las dinámicas del juego y cómo funcionan. La corrección de errores implica volver a la etapa de prototipado múltiples veces, hasta aproximarse a una forma final.

4. Evaluación: es el paso final, y el cual contempla la revisión del feedback obtenido a partir de los testeos. Es una fase que contempla la revisión exhaustiva del diseño y código del videojuego, para mejorarlo y dar soluciones a cualquier problema que haya surgido. El proceso se repite hasta llegar a una versión final.

Desarrollo del proyecto

- TERCER CAPÍTULO -

Primeros pasos

la primera idea (game feeling)

El primer paso por concretar antes de comenzar el desarrollo de el *demo* fue definir sus características. Una de las ideas más claras que se tenían, era que el foco del juego iba a estar concentrado en lo narrativo y la exploración. Con esto en mente, se buscó el género que respondía a estas características. A partir de las definiciones entregadas en el sitio web Glitchwave (2022), se determinó que el género del videojuego a desarrollar correspondía al de aventura y su subgénero aventura gráfica.

Los juegos de aventura se definen como aquellos que se concentran en el aspecto narrativo, acompañándose de algún tipo de exploración, puzzles o “resolución de acertijos” (Glitchwave, 2022). Sus mecánicas tienden a ser más estáticas y no poseen una acción directa, a diferencia de las mecánicas de salto en juegos de plataforma o gestión de equipos como en los RPGs (role-playing games). Dentro del género aventura, se desprenden otro tipo de juegos. El subgénero que responde a las características buscadas para el proyecto corresponde al de aventura gráfica. La mecánica principal de este tipo de videojuegos es la exploración con un

personaje, ya sea a través de una vista en primera persona o tercera persona (Glitchwave, 2022).

Algo esencial de este subgénero, es que se caracterizan por carecer de mecánicas de combates, o bien, resolverlas de manera pasiva, derrotando enemigos mediante puzzles o con una mecánica del tipo quick time event (evento de tiempo rápido), en la que los jugadores deben presionar botones o realizar acciones en un tiempo establecido (GamerDic, 2022).



Fig. 42, 43, 44 Night in the Woods, Ghost Trick, Alba: a wildlife adventure. Juegos de aventura con diferentes tonos.

Primeros pasos

la primera idea (game feeling)

Además de definir el género, también se describieron cuatro ideas centrales que debe tener el *demo*: humor, misterio, inmersión y experiencia estética. Estos atributos permitieron ir construyendo la narrativa, la mecánica central y el estilo gráfico.

Con esto en mente, se desarrolló un primer prototipo para experimentar con el “game feel” o la sensación buscada al interactuar con el DEMO. Se utilizó la herramienta gratuita Bitsy, la cual permite crear videojuegos con pocos recursos, sin la necesidad de descargar un programa o crear un código. De acuerdo a su creador Bitsy es “un pequeño motor de juegos para juegos pequeños o mundos. El objetivo es facilitar la creación de juegos en los que puedes caminar, hablar con la gente y estar en un lugar”.

Una de las desventajas de la herramienta es la limitación en los recursos gráficos que se pueden crear, pero para crear un primer prototipo, funcionó perfecto.

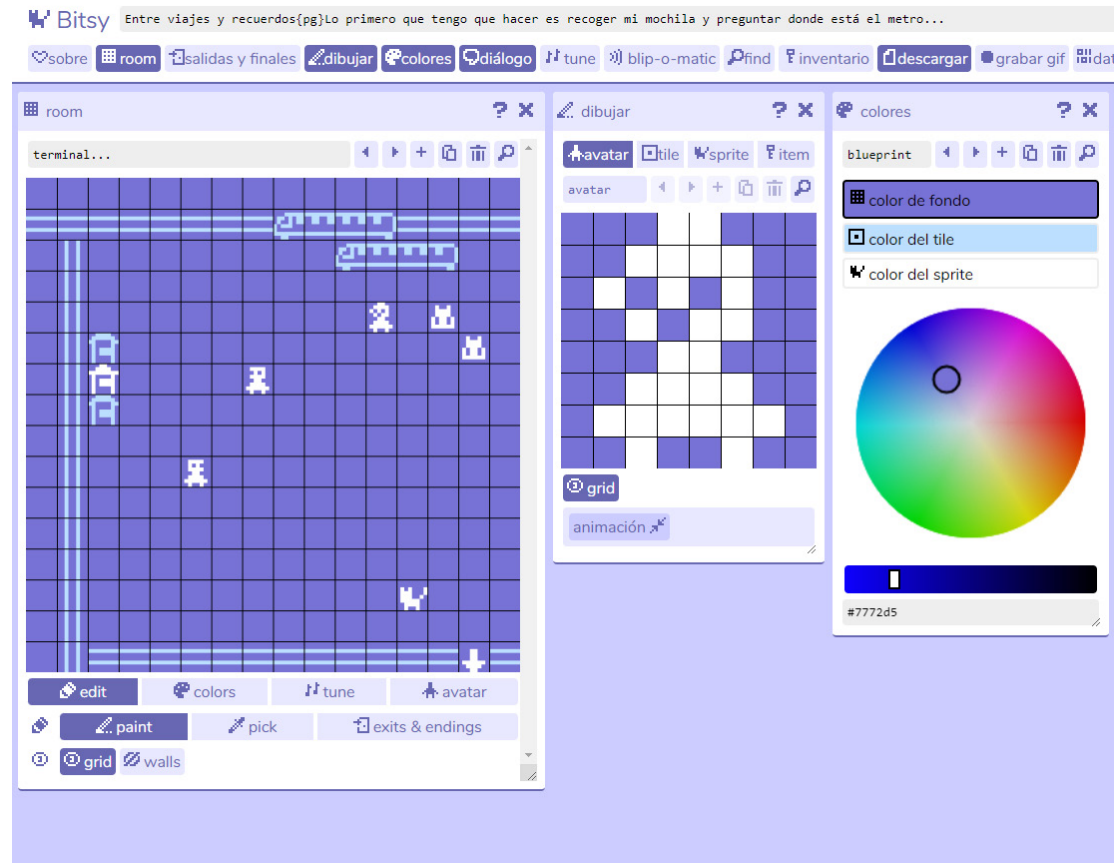
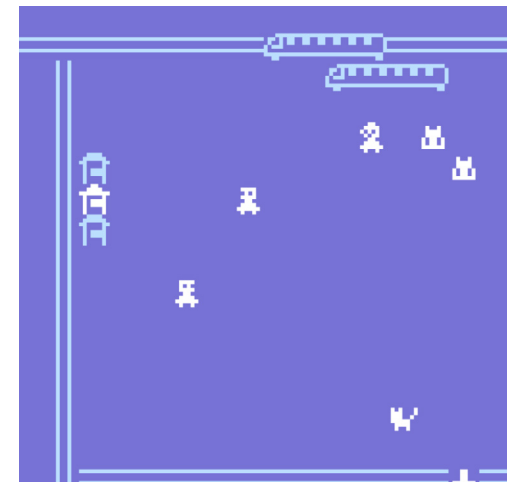


Fig. 45 Interfaz de Bitsy. Posee 12 herramientas que se abren en ventanas individuales y permiten crear un juego pequeño de exploración y diálogos.

Primeros pasos

la primera idea (game feeling)



Estilo gráfico

pixel art

El arte o estilo gráfico de un videojuego es uno de los componentes del plano estético en el diseño de juegos y cuya función, en conjunto con la narrativa, es establecer el tono del juego (Ferrara, 2019).

Según Schell (2019), la estética toma un rol fundamental al crear una experiencia de juego que sea agradable, ya que el placer estético se transforma en una “recompensa en sí misma” al interactuar con el juego. Por otra parte, el arte permite desarrollar mundos consistentes, lo cual es fundamental cuando una de las principales motivaciones y atributos de un juego, es la inmersión.

El arte debe ser creado de tal forma que permita al jugador comprender todo lo que esté pasando, que sea agradable de interactuar con la interfaz y que haya una coherencia en el estilo para generar una respuesta emocional. Riot Games en su serie “So You Wanna Make Games??” (2019), resume estos tres elementos en los siguientes conceptos: claridad, satisfacción y estilo.

Actualmente, existe una variedad extensa de estilos artísticos en el mundo de los videojuegos. La forma más general de clasificarlos corresponde a arte en 2D y arte en 3D. Además, dentro de cada grupo se encuentran una serie de diferentes estilos. Dentro de los estilos 2D, se encuentra el *pixel art*. Este estilo fue particularmente famoso con la aparición de los primeros videojuegos a final de los años 80. La utilización de píxeles en esta época estaba más relacionada con las limitaciones tecnológicas que una decisión artística. A medida que el medio y la tecnología avanzaron, también lo hizo el estilo *pixel art*, distinguiéndose así dos eras entre 1987 y 1993: la era del 8-bit y la del 16-bit (Barnes, 2022).

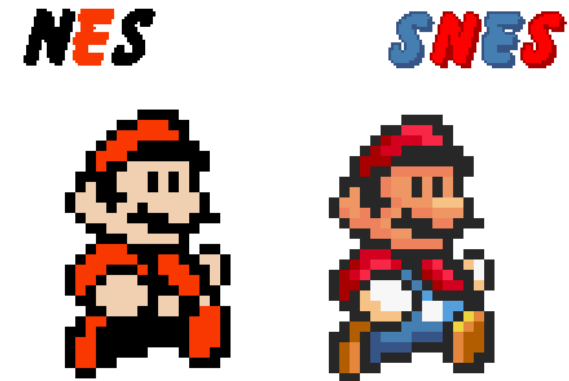


Fig. 46 El paso de un sprite en 8-bit (Mario de NES) versus 16-bit (Mario de SNES)



Fig. 47 Yoshi's Island, reconocido videojuego en 16-bit.

Estilo gráfico

pixel art

Lentamente y en paralelo con la aparición de la consolas Nintendo 64 y Playstation cuya tecnología permitía procesar 32 y 64-bits, el estilo 3D comenzó a popularizarse, dejando atrás el píxel art, convirtiéndose este en algo “retro o vintage” (Barnes, 2022). Los estilos en 3D se convirtieron en el estilo dominante en el mundo de los videojuegos, sin embargo, el píxel art sigue siendo utilizado en la esfera de los juegos indies o independientes (Griffiths, 2022).

Actualmente se habla de una era del “*hi-bit pixel*” la cual se define como “todo videojuego que opere más allá de las limitaciones de los 8/16/32 bits”, pudiendo funcionar en cualquier resolución (Madsen, 2016). De esta manera, el píxel art hoy en día se sigue utilizando, ya sea para generar nostalgia mediante un homenaje y referencia a los videojuegos clásicos, o simplemente por el interés de varios artistas de testear los límites del medio y conseguir un tono particular para su juego.

Para el desarrollo del *demo* se aprovechó la cualidad del pixel art de generar nostalgia, mediante la comparación con entregas de videojuegos que la gente tiende a asociar a su infancia, hayan jugado ellos o experimentado a través de otros. Al mismo

tiempo, el *pixel art* es un estilo que permite generar personajes caricaturizados, que le dan un toque de humor al juego. La abstracción y falta de detalles, también permite generar personajes reconocibles.

Alguno de los referentes que se tuvieron para el desarrollo del estilo en el *demo* fueron: Pokemon, Stardew Valley, Professor Layton London Life, Final Fantasy, Earthbound, entre otros. Además, artistas como: Sukinapan, Eto2d, Pixel Architect



Fig. 48 El contraste en las gráficas con la evolución de la tecnología. Final Fantasy VII (1996) vs su remake (2021)



Fig. 49 Octopath Traveler combina sprites en pixel art clásico, con gráficas en 3D.

Estilo gráfico

referentes



Fig. 50 Stardew Valley



Fig. 51 Pokemon Esmeralda



Fig. 52 Ilustración de @PixelArchitect1



Fig. 53 Professor Layton London's Life



Fig. 54 Chrono Trigger

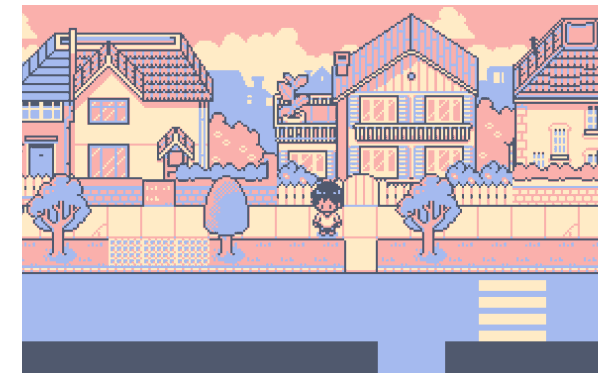


Fig. 55 Ilustración de @sukinapan

Herramientas de elaboración

softwares para la creación del demo

Para el desarrollo del videojuego en lo que refiere a sus elementos más básicos para comenzar a prototipar y testear, se necesitan un *software* para programar y otro para la creación del arte y animaciones.

En lo que respecta a la programación, el motor de juego o engine a elegir debía poseer las siguientes características: que fuera para principiantes, que permitiera la creación de un videojuego en 2D y que, además, fuera flexible en lo que respecta a la incorporación de elementos gráficos propios. Para el arte, se buscó un programa que estuviera especializado en pixel art.

De esta manera, los programas utilizados fueron los siguientes:



RPG Maker MZ

Es la última versión del *engine* japonés especializado para la creación de RPGs o role-playing games. Es ideal para principiantes y gente que no tiene experiencia con programación. Las mecánicas bases como caminar y hablar con personajes se pueden realizar de manera sencilla. Además, posee una serie de objetos preestablecidos que permiten crear un videojuego desde cero sin ni siquiera tener que dibujar. Esta última característica es ideal para realizar prototipos, sin embargo, se presenta como una desventaja al momento de utilizar elementos propios. De todas maneras, incorporar gráficos no resulta complejo y se puede hacer un juego original sin mayor problema. Es limitado en cuanto animaciones y otras cosas, pero tiene muchos recursos externos que permiten ampliar las capacidades del programa.



Aseprite

En relación con la creación de los elementos gráficos en pixel art, se utilizó principalmente Aseprite, un *software* que está optimizado para la creación de este tipo de artes. Además posee una serie de herramientas de animación y existen muchos recursos especializados. Está actualmente disponible para Windows y Mac.

Mapa de desarrollo

primeras interacciones y narrativa

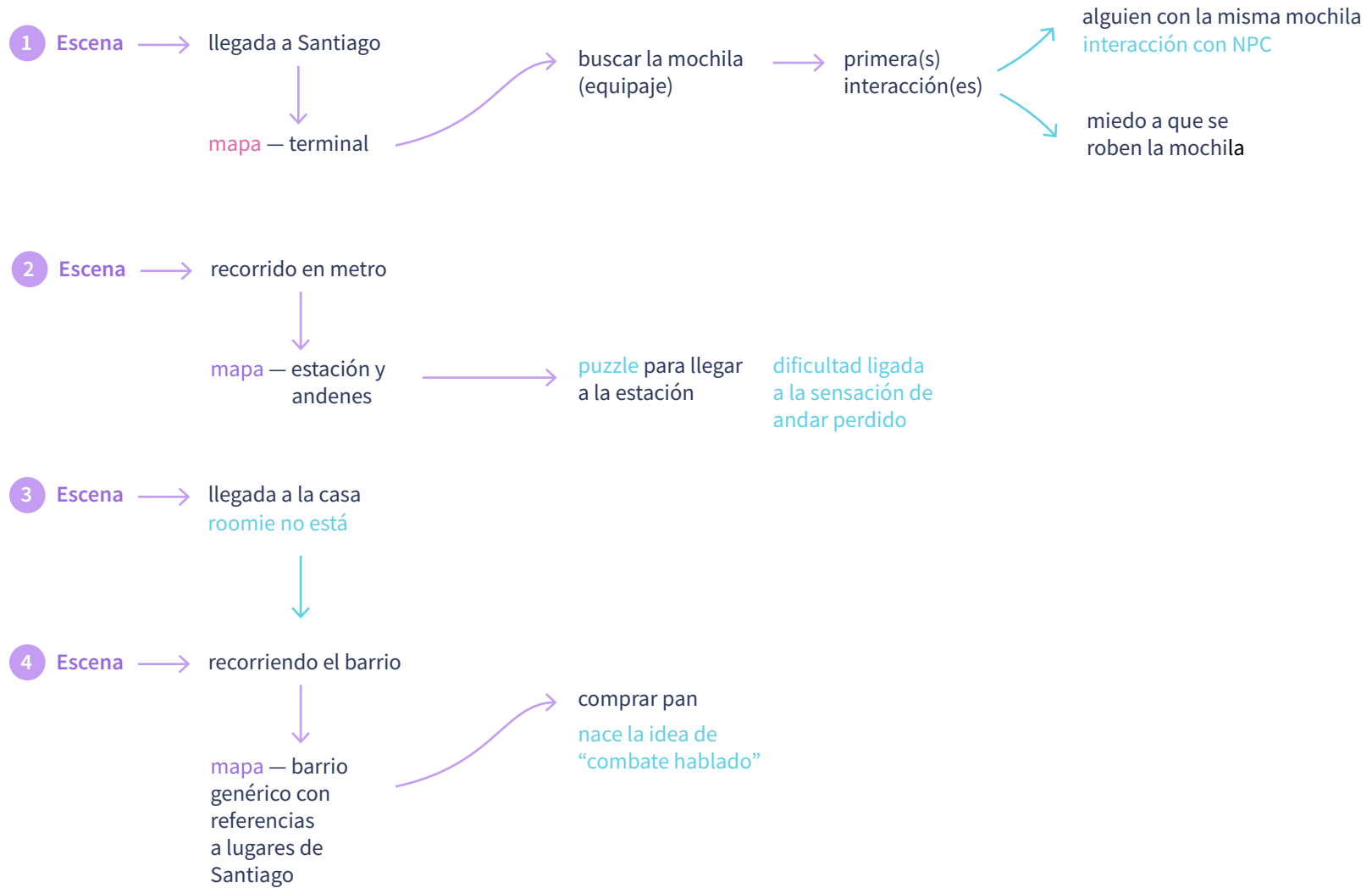
Con la definición del género del videojuego, además de los atributos a comunicar, el primer paso de desarrollo para el *demo* consistió en establecer la duración de este, el arco narrativo y sus características. Para ello, se realizó un diagrama de interacciones a implementar.

La idea central de el *demo* y la cual se mantuvo hasta su versión final, consiste en la ruta del primer día de un estudiante de región al llegar a Santiago y los desafíos que esto implica. El recorrido original contemplaba la creación de cuatro escenarios: el terminal, una estación de metro, la nueva casa del estudiante y el barrio donde va a vivir. En una segunda idea, se decidió agregar otro mapa más para que sirviera como tutorial de las mecánicas básicas (diálogos y exploración). Además, se establecieron las ideas iniciales de los recursos a manejar en el *demo*, como la energía del personaje. También se contemplaron las ideas iniciales de que eventos actuarían como inductores de nostalgia en la narrativa, qué personajes interactuarían con el personaje protagonista, la mecánica y cómo se incorpora esta en los mapas. A medida que se comenzó a trabajar en el

demo, el mapa de desarrollo e interacciones fue cambiando en función de las nuevas características que se iban sumando. Otro factor que influyó en los cambios y recorte de contenido de las primeras ideas, fue el tiempo, sumado de las limitaciones dadas por el programa y las habilidades de programación.

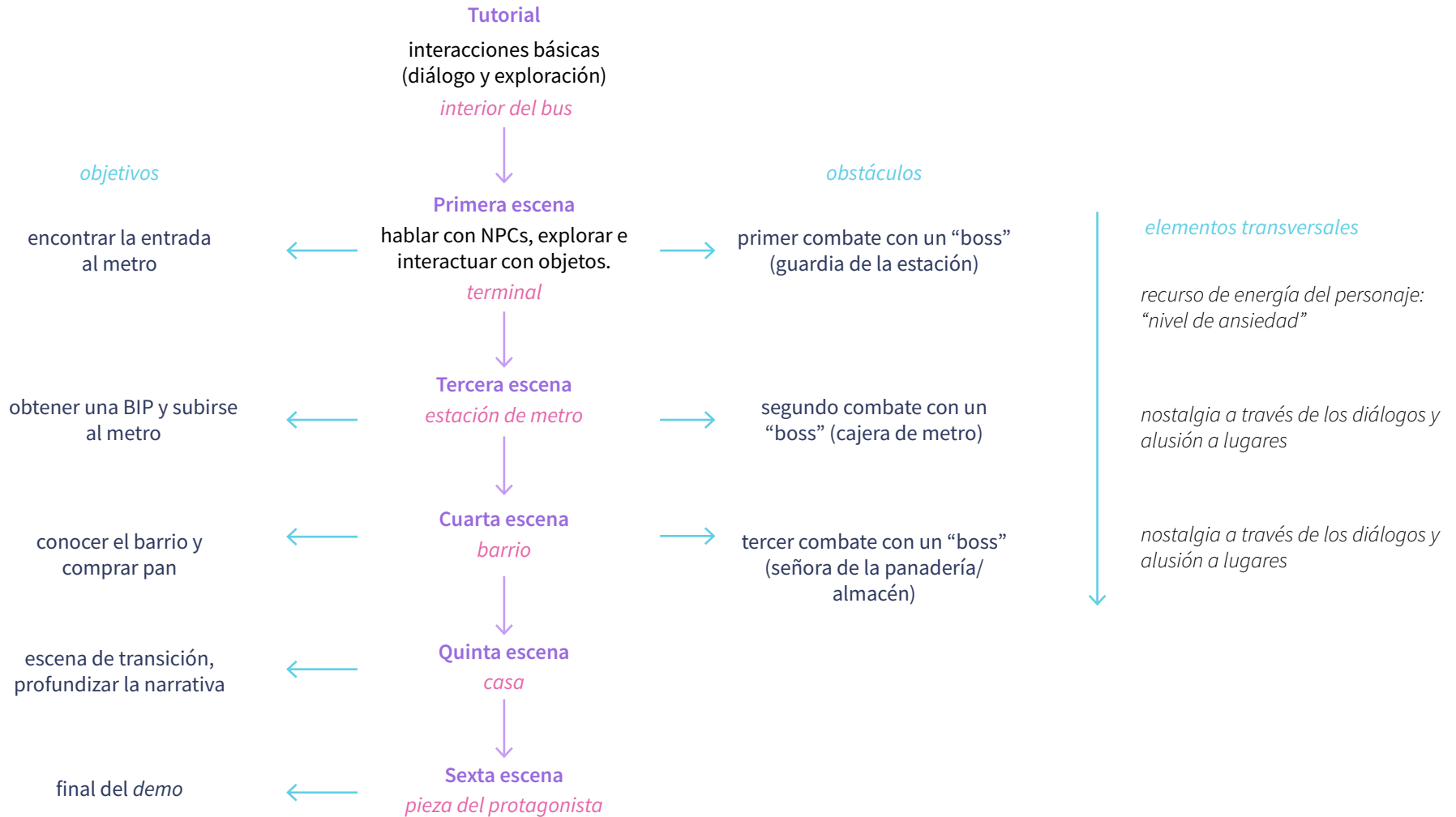
Mapa de desarrollo

primer diagrama



Mapa de desarrollo

segundo diagrama

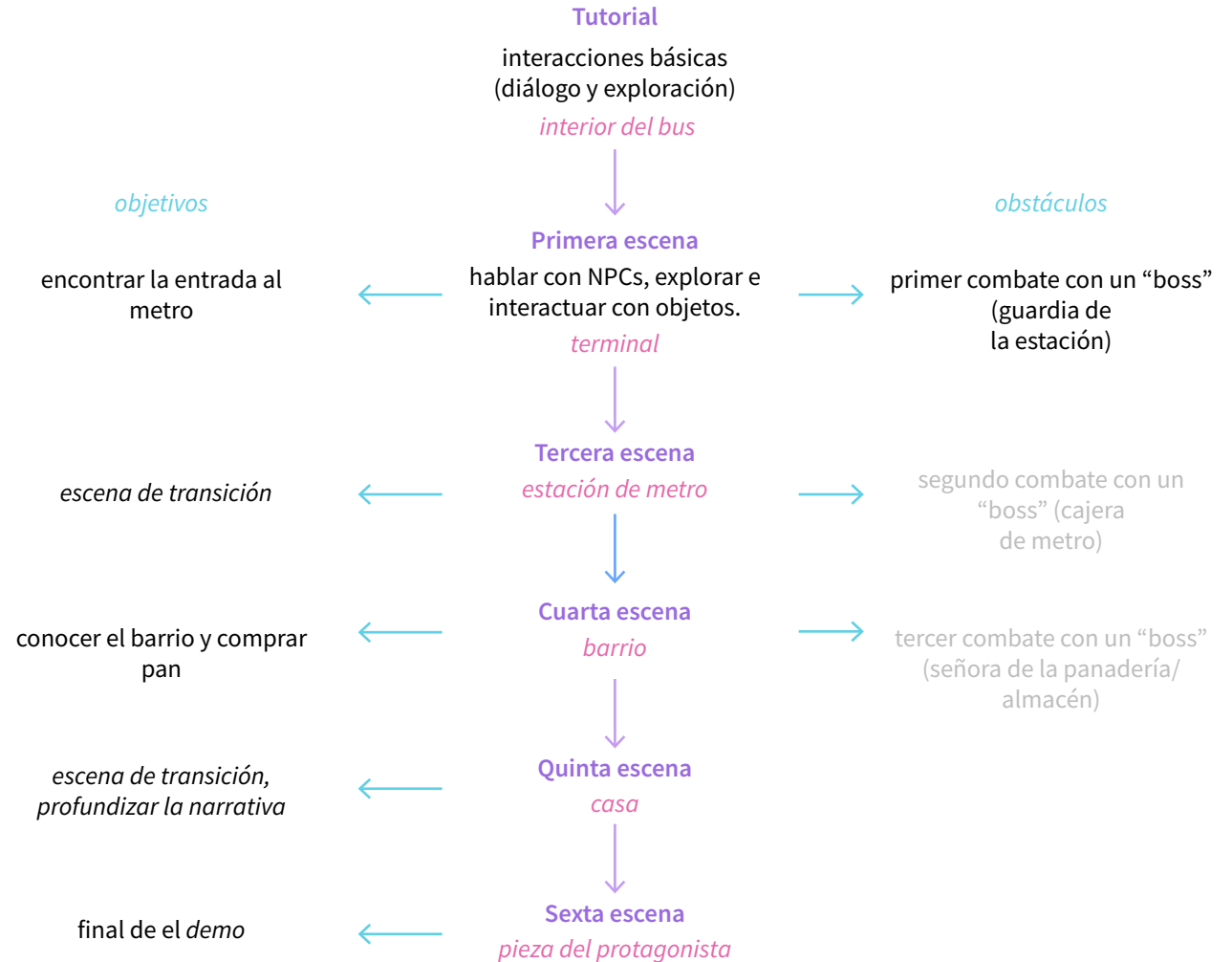


Mapa de desarrollo

diagrama final

Finalmente, tras una serie de iteraciones, este fue el diagrama final del demo. Establecer este flujo de interacciones y sus respectivos escenarios, fue fundamental para definir la duración del *demo*. Al mismo tiempo, ayudó a aterrizar cualquier idea extra que pudiera surgir durante el desarrollo. A su vez, ayudó a tener un ritmo de trabajo cuyo objetivo era completar cada una de las partes establecidas. Por otra parte, permite en caso de que continuar el trabajo en un futuro, de comprender la idea más básica del videojuego, y replicar la misma idea para cada capítulo o parte.

En relación a la narrativa, el guion y los diálogos se construyeron en torno a este diagrama, concentrándose en la llegada a Santiago y las dificultades de orientarse.



Diseño de personajes

protagonista no binario

Como se mencionó en la investigación, una parte de la dimensión emocional de la experiencia del jugador corresponde a la empatía que este es capaz de sentir con la narrativa y particularmente, con un avatar. El diseño del personaje protagonista para el *demo* fue el primero en concretarse, dada su relevancia en la narrativa, además de su rol en cuanto actúa como el vehículo para que el jugador sienta que su experiencia particular está siendo reflejada y pueda identificarse.

Con las primeras ideas, se buscó que el personaje actuara como una especie de lienzo en blanco. Puesto que debe representar a un estudiante de región, su apariencia debía corresponder con la de un adulto joven y además, no responder a un género particular.

Con esta característica en mente, se realizó un diseño inicial de un personaje con apariencia no binaria. Esto se reflejó a través de la ropa, la cual es sencilla y, además, con un corte de pelo desordenado. Un elemento esencial en el diseño del protagonista era su mochila. Si hay algo que caracteriza a los estudiantes de región, es estar constantemente acompañados de este accesorio, especialmente cuando viajan por los fines de semana.

A partir del boceto inicial del personaje, se hizo un proceso de abstracción y simplificación. De esta manera, para la traducción al estilo pixel art, se tuvieron como referencias un estilo detallado de cuerpo completo del personaje, junto a una versión más caricaturizada. La creación del “sprite” o imagen que representa al personaje dentro del videojuego consistió en la creación de una vista frontal y también una vista $\frac{3}{4}$. Esta primera versión fue la que se utilizó para los primeros prototipos y en la cual se comenzó a concretar una paleta de colores. Además, esta versión sirvió de referencia para el estilo de otros personajes. Para que el personaje camine, lo cual es la animación básica y esencial de un videojuego de aventuras, se realizaron 12 vistas del personaje para que caminara en cuatro direcciones.

En una tercera versión, se realizó una corrección de colores. Se cambiaron los colores del borde del sprite. Además, se cambió el color de la mochila por uno más fuerte, ya que, al ser este elemento importante y esencial del personaje, debía destacar por sobre todo.



Fig. 56 Primer boceto de diseño de personaje principal.

Diseño de personajes

versiones y evolución del diseño



Fig. 57 Primera versión del personaje en pixel art. Pruebas de vistas (frontal y 3/4 hacia el lado)



Fig. 58 Segunda versión, para utilizar dentro del demo.

Fig. 59 Tercera versión. Cambio de color de mochila.

Diseño de personajes

versiones y evolución del diseño

Esta es la versión final que se utilizó dentro del demo. El paso de las versiones anteriores a esta alternativa, radica principalmente en que ya no se usa el negro para delimitar el personaje, sino que un color más oscuro para cada parte (piel, ropa, pelo, etc.), ya que de esta forma, el personaje se integraba de mejor manera con los mapas.

Algunas proyecciones para el diseño del personaje, en caso de seguir desarrollando el proyecto, sería probar con otras versiones de vestimentas (pijama, sin polerón), que pueda acarrear más objetos (maleta, bolso), incorporación de expresiones faciales o de posturas corporales. Todo esto, a modo de sentir un mayor nivel de empatía y promover más interacciones dentro del videojuego.

De todas maneras, el personaje en esta versión, funcionó perfecto para el demo, y al momento de testearlo, los usuarios no le atribuían un género en específico, o si lo hacían, era en relación a su perspectiva.



Fig. 60 Versión definitiva y utilizada en el demo del personaje protagonista.

Diseño de NPCs

personajes no jugables

Con la definición del estilo de los personajes, se comenzó la creación de diferentes NPCs o personajes no jugables. Debido a que una parte del juego se basa en la exploración e interacción con este tipo de personajes, se creó una referencia base con las doce vistas anteriormente mencionadas.

Para cada nuevo diseño, se comienza haciendo la vista frontal de cada personaje. En particular para el demo, los NPCs que se crearon fueron aquellos que se iban a encontrar en la zona del terminal. A medida que se diseñaba cada uno, se testeaba su apariencia en los mapas. Esto ayudó a definir que vistas debían ser dibujadas, ya que para ahorrar tiempo, no todos los personajes necesitaban sus doce vistas.

Para no tener que crear cada uno desde cero, se realizó una plantilla. Esta contempla para personajes adultos y también para niños, ya que hay uno incorporado en el demo.

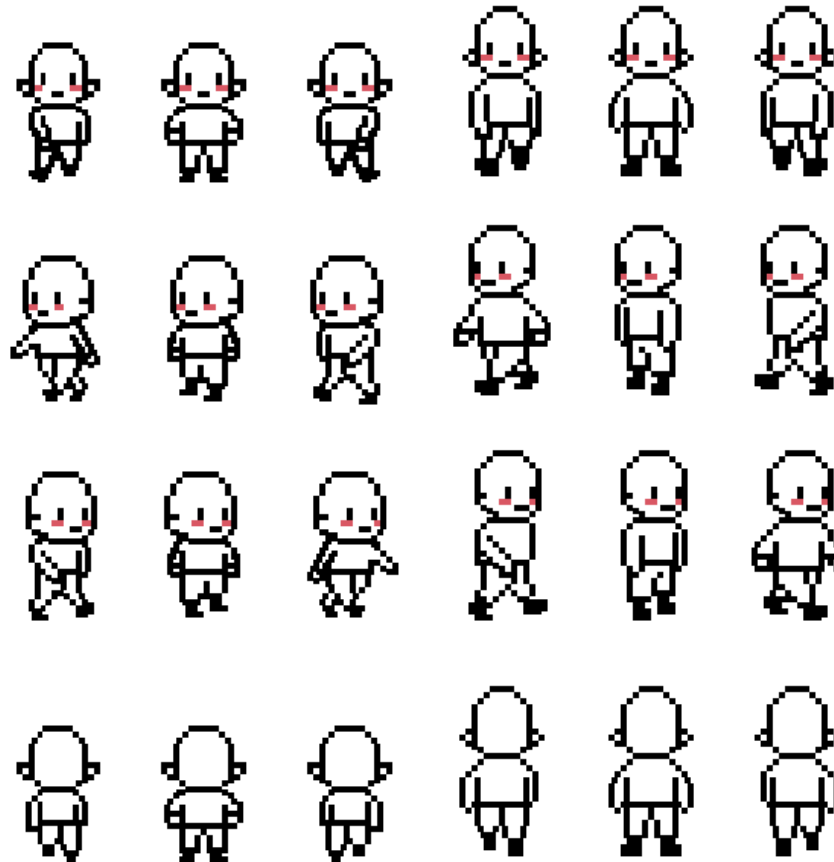


Fig. 61 Base o template para la creación de más personajes.

Diseño de NPCs

personajes no jugables



Fig. 62 Ejemplos de NPCs con sus 12 vistas.

Diseño de NPCs

personajes no jugables



Fig. 63 Ejemplos de NPCs con solo tres vistas.

Diseño de mapas

proceso

Como se mencionó anteriormente en el diagrama de desarrollo, los mapas a crear para el demo fueron cinco escenarios. Además, en el progreso, se hicieron una serie de mapas transitorios, para pasar de una escena a otra con un estilo gráfico alternativo.

La creación de cada escena debió ir en paralelo con la creación de personajes y la programación, ya los mapas es el elemento gráfico que combina todos los elementos con los que interactúa el jugador.

El primer paso, fue definir la perspectiva. La vista elevada, o top-down como es conocida en el mundo de los videojuegos, es bastante popular, independiente del estilo gráfico. En particular, los juegos en pixel art de aventura o RPG, suelen usar esta perspectiva, ya que permite ver varios elementos del mapa con los que el jugador puede interactuar. Por lo tanto, para el demo, también se decidió elegirla. El proceso de creación de cada mapa comienza determinando su tamaño. RPG Maker está programado para que cada objeto tome un espacio cuadrado de 48 x 48 pixeles. Por lo tanto, la totalidad del mapa debe ir en relación con esto.

Para los primeros mapas, se utilizó el tamaño predeterminado del programa, que corresponde a 816 x 624 pixeles. Una vez determinado esto, el siguiente paso corresponde a crear una base en blanco y negro para evaluar la posición de cada elemento y los tamaños en relación con el personaje.

Luego de corregir posiciones o tamaños de los diversos objetos, se iniciaba el proceso de color. En general, cuando se trabaja en pixel art, se recomienda tener una paleta definida. Esta decisión se torna especialmente relevante en la creación de mapas, ya que es lo que toma mayor parte de la pantalla. A su vez, son aquellos que integra tanto objetos, como personajes, y por lo tanto, es importante que haya una coherencia entre todo esto. Al pasar el *demo* en escenarios urbanos como el terminal de bus y la ciudad, se buscó una paleta que tuviera una variedad de grises y en general de colores, para también implementarla en los diversos objetos que van incorporados en cada mapa.

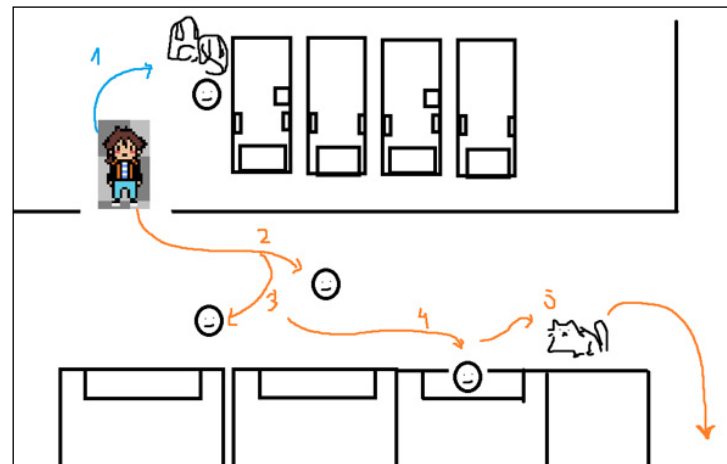


Fig. 64 Primer boceto de mapa, para comprender la secuencia del personaje a seguir. Esto fue adaptándose en las diferentes versiones.

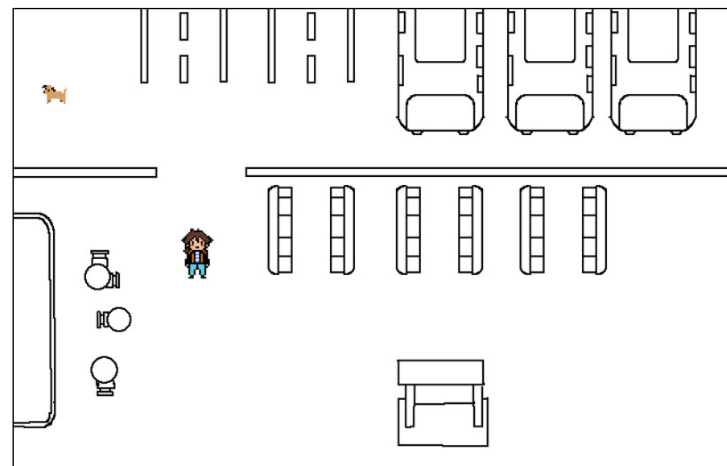


Fig. 65 Ejemplo de mapa base, en blanco y negro.

Diseño de mapas

ejemplo de proceso mapa terminal

El terminal de buses es el mapa principal y el que mayor interacción tiene en el demo. Por lo mismo, tuvo una serie de iteraciones hasta llegar al resultado final. Se usó como inspiración el nuevo terminal de buses TurBus, ya que posee una serie de elementos reconocibles en un espacio bien delimitado. Con este mapa, se determinó que la paleta a utilizar corresponde a la paleta AAP-64, que puede encontrarse en Lospec y que también viene incorporada en Aseprite. Cabe mencionar, que la creación del mapa tutorial (interior del bus) fue en paralelo a la del terminal ya que se encuentran dentro del mismo universo y comparten algunos elementos.



Fig. 66 Interior del terminal. Fotografía propia.



Fig. 67 Exterior del terminal. Fotografía propia.



Fig. 68 Primera versión del mapa del terminal con color.



Fig. 69 Mapa del terminal, versión final.

Diseño de mapas

terminal versión final



Fig. 70 Mapa del terminal, versión final con incorporación de NPCs.

Diseño de mapas

mapa tutorial (interior bus)

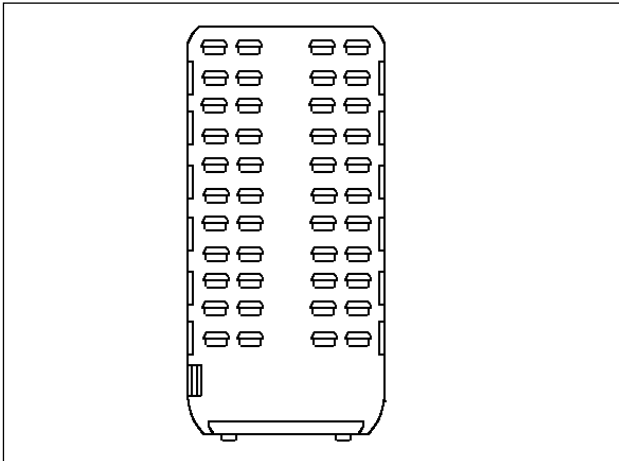


Fig. 71 Boceto inicial del interior del bus.



Fig. 72 Boceto inicial del interior del bus.

mapas



Fig. 73 Versión final del mapa del interior del bus, con NPCs incorporados.

Diseño de mapas

mapa barrio

El mapa del barrio fue un gran desafío. Ya que el objetivo de este mapa es una amplia exploración, el tamaño a utilizar debió duplicarse. Al mismo tiempo, debía representar un mapa genérico que pudiera asociarse a Santiago sin hacer referencias directas a una comuna o un lugar específico. Para esto, se tomaron como referencia varios edificios, tipos de suelos, entradas de metros, calles, etc., de la región. Como es el barrio en el que el estudiante se va a desenvolver principalmente, se incorporaron instalaciones básicas como supermercados o minimarkets, un par de kioskos, un metro, paraderos de Transantiago y otros. También se añadieron algunas particularidades de Santiago que generan risa, como lo es tener dos farmacias a menos de una cuadra. Actualmente, el mapa no posee muchas interacciones ni personajes. Pero eventualmente, se pretende que se pueda entrar a las tiendas, ya que de esta manera se enriquece el universo. Por otra parte, existe la idea de incorporar mapas con referencias directas a lugares de Santiago, a modo de conocer la ciudad y sus lugares icónicos.



Fig. 74 Grupo de capturas de varios edificios y calles de Santiago, a través de Street View de Google.

Diseño de mapas

mapa del barrio (proceso)

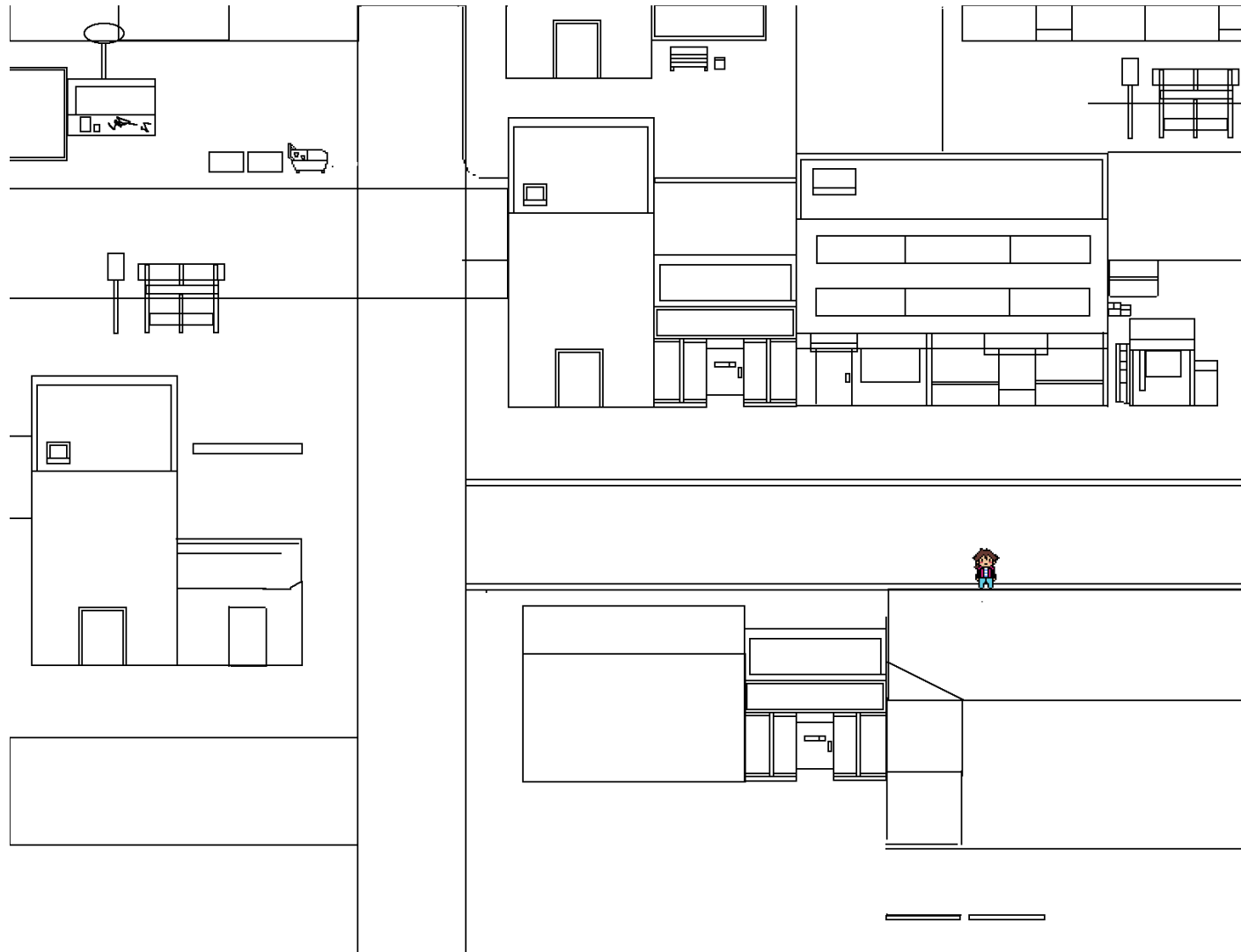


Fig. 75 Boceto inicial del mapa del barrio.

Diseño de mapas

mapa del barrio (versión final)



Fig. 76 Versión final del mapa del barrio y utilizada en el demo. Con algunos pocos NPCs.

Diseño de mapas

pieza del protagonista

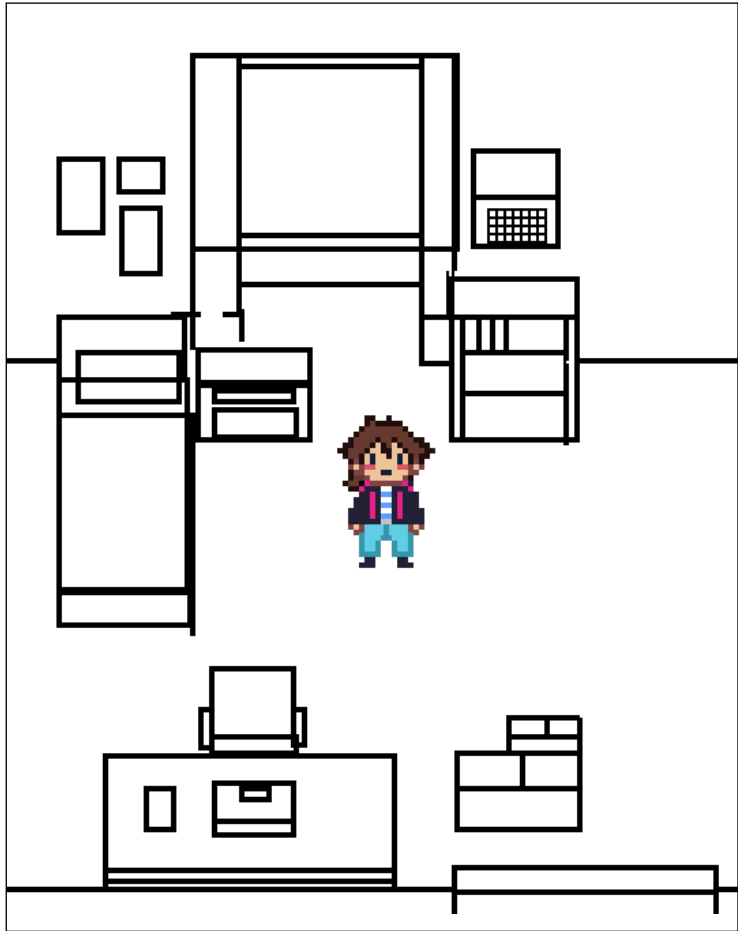


Fig. 77, 78 Boceto y versión final de la pieza del protagonista. Este es el último mapa del demo.

Diseño de mapas

efecto máscara en mapas de transición

Originalmente, el demo contemplaba más mapas que los que terminaron en la versión final. Algunos de estos, pudieron omitirse ya que narrativamente ya no tenían sentido. Sin embargo, algunos de estos mapas, que actuaban como transición entre un lugar a otro, si debían estar. Al no ser los más importantes, se decidió prototipar con fotografías intervenidas para poder probar las transiciones.

Una de estas escenas correspondía a una estación de metro, de la cual se obtuvo una fotografía y se editó en mapa de bits. De esta manera, se logró un efecto máscara, el cual, de acuerdo con el artista Scott McCloud (1994) corresponde a la incorporación de personajes caricaturescos e icónicos, con un estilo de dibujo simple, en un entorno de apariencia realista. Esto permite que los espectadores puedan identificarse con un personaje de mejor manera. Este recurso ha sido utilizado en diversos medios, como animaciones, películas, cómics, especialmente en el manga o cómics de origen japonés y también en videojuegos (McCloud, 1994).



Fig. 79 Video musical *Tomorrow Comes Today*. Gorillaz.



Fig. 80 Contraste de personaje simple con realistas en el manga *One Punch Man*

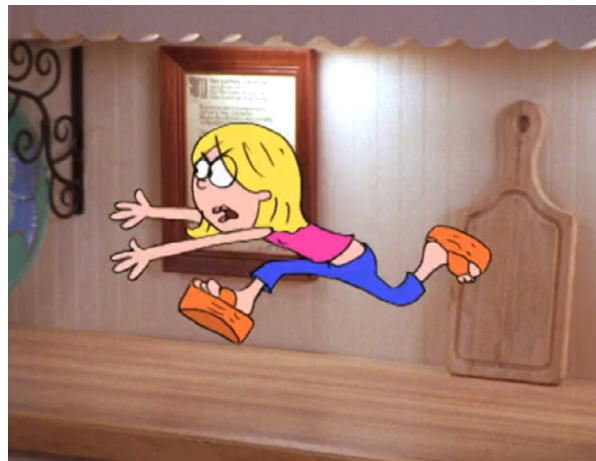


Fig. 81 Caricatura de la serie *Lizzie McGuire*, en contraste con un fondo realista.

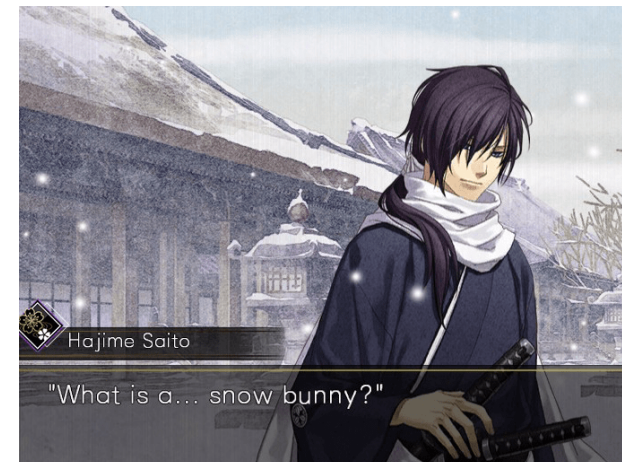


Fig. 82 *Hakuoki*, novela visual. Ejemplo de efecto máscara en el mundo de los videojuegos.

Diseño de mapas

aplicación de efecto máscara

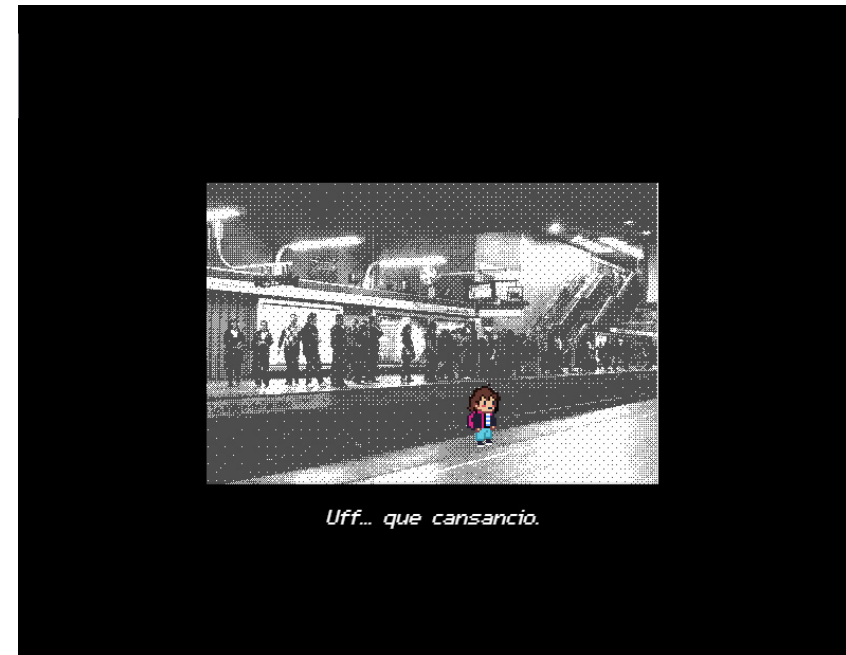


Figura 83, 84. Ejemplo de incorporación de imágenes en mapa de bits. En la imagen de la derecha se aprecia el efecto máscara mencionado.

Diseño de la mecánica

los cimientos

La definición de la mecánica, entendiendo esto como todos los elementos, acciones y comportamientos que definen las interacciones y dinámicas dentro de un juego, fue el siguiente paso a desarrollar.

Muchas veces, una dinámica atractiva es lo que permite que un videojuego se diferencie de otro, y, por lo tanto, los esfuerzos deben concentrarse en esta parte. Al mismo tiempo, la mecánica va ligada a la entretención, lo cual también es un componente esencial en la interacción del consumidor del videojuego, y que va relacionado con el incentivo que pueden tener las personas por querer o no ser parte de la experiencia. A pesar de esto, es un elemento que va muy ligado con las capacidades de programación del desarrollador y también, de las propiedades del engine con el que se está trabajando. Las mecánicas esenciales del demo se pueden resumir en dos. Exploración y “combate pasivo”. La de exploración es bastante sencilla, y consiste en la interacción del personaje protagonista con el ambiente, los diálogos con los NPCs y objetos que le dan algún tipo de recompensa. Particularmente en este videojuego, la exploración tiene como objetivo permitir que el protagonista

obtenga pistas que le permitan resolver los obstáculos que se le presentan y así, completar los diversos objetivos que se van presentando. Esta mecánica además va conectada con el desarrollo de la narrativa del juego, permitiendo descubrir el lore o “conjunto de historias, datos, personajes que conforman el universo y le dan coherencia” (GamerDic, 2022) y cómo se van resolviendo los conflictos. A pesar de que, en un comienzo, se quería que el demo dependiera únicamente de esta mecánica, se vio que no era suficiente para hacer el videojuego llamativo. De esta manera, se comenzó a buscar una alternativa para que acompañar a la exploración y fuera coherente dentro del universo y narrativa del videojuego. Algunas de las mecánicas clásicas utilizadas en los videojuegos corresponden a los saltos en juegos de plataformas, combates, puzzles, manejo de recursos, juegos de ritmo, entre otros. En lo que respecta a combate, normalmente se asocia a una pelea física (violenta o no), en la que el protagonista de manera individual o con otros personajes, se enfrentan a una fuerza enemiga que se opone a sus objetivos.

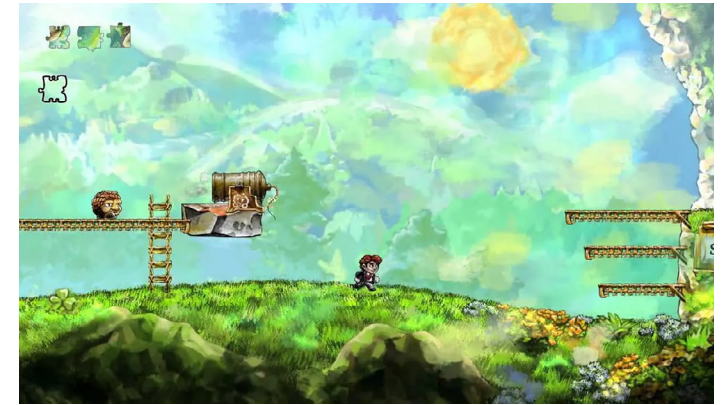


Fig. 85 Braid combina elementos de plataformas con puzzle a través del manejo del tiempo.

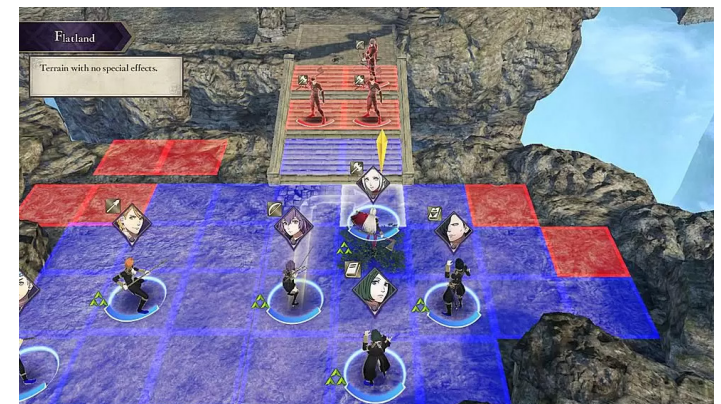


Fig. 86 La saga Fire Emblem se especializa en combates de rol táctico, que combina estrategia y juego de rol.

Diseño de la mecánica

los cimientos

Para algunos tipos de narrativas, el combate clásico no tiene mucha coherencia, y por lo mismo, se busca alguna alternativa. Una de las dificultades que presenta esto, y sobre todo en juegos en que dependen de diálogo, se complica aplicar un factor novedoso, que ayude a que el combate o mecánica central no se centre en algo tedioso. Por lo mismo, se recurre a dinámicas de puzzle o bien, la mecánica depende de diversos minijuegos que se puedan implementar a lo largo del mapa. En el contexto de el *demo*, para crear esta mecánica se tuvo en un inicio de referente principal el videojuego Undertale. En este juego, los combates o encuentros poseen cuatro acciones: pelear, actuar (hablar con los enemigos y razonar), utilizar un item o compasión (no pelear). Las mecánicas de actuar o compasión, dieron la idea de generar este tipo de instancia en el juego. Debido a que RPG Maker es un programa especialista en combates RPG, se pretendía utilizar la interfaz para modificar las acciones y crear otras similares a las de Undertale. Sin embargo, esto fue difícil de lograr por la poca flexibilidad de cambiar las acciones típicas de un RPG (combate físico o mágico).

De esta manera, se comenzó a desarrollar otra idea, teniendo como referencias Curse of the Monkey Island 3 y la saga Ace Attorney. En el primero, se desarrolla la idea de un “combate hablado” en el que el protagonista debe seleccionar el mejor insulto para decir a su enemigo y ganar un duelo de espadas. En el segundo, la mecánica central se basa en buscar contradicciones en los testimonios de los personajes, a través de la recolección de pruebas y conversaciones con personajes, para así ganar un juicio y obtener la inocencia del personaje a defender. Con esta idea de “combate hablado”, se comenzó a desarrollar la mecánica definitiva para el *demo*.



Fig. 87 Pruebas de modificación de la interfaz del combate de RPG Maker MZ (habilidad de “pensar”, diálogos de “el comentario te causa ansiedad”).

Diseño de la mecánica referentes



Fig. 88, 89 Combate con espadas o "Insult Sword Fighting" en Curse of Monkey Island.

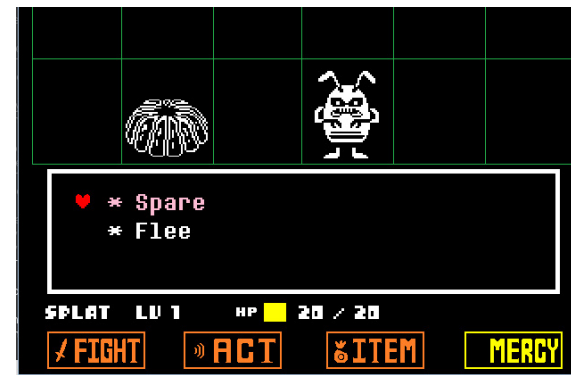
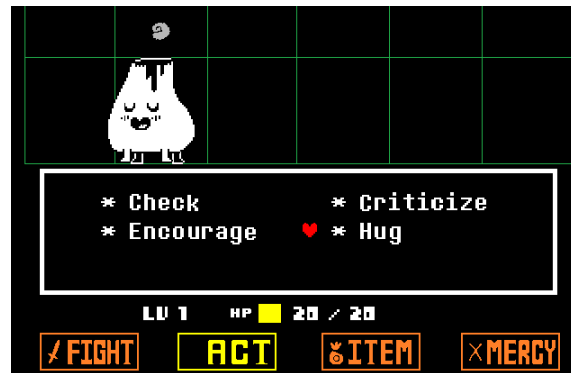


Fig. 90, 91 Acciones de Act y Mercy (Spare) en el combate del videojuego Undertale.

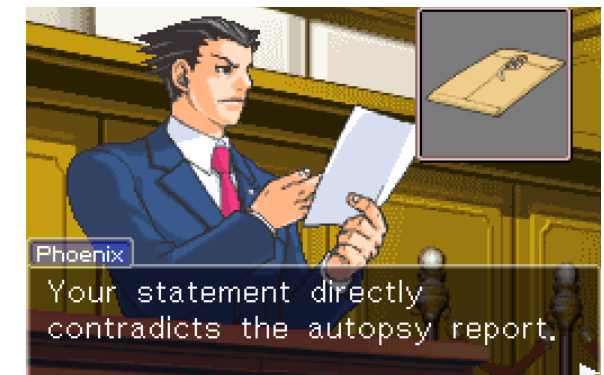


Fig. 92, 93 En Ace Attorney se deben encontrar contradicciones y mostrar pruebas de acuerdo a los testimonios que entregan los personajes.

Diseño de la mecánica

la primera versión

La primera versión de este combate hablado consistió en un prototipo con los assets propios de RPG Maker. Se creaba un diálogo inicial, y luego se presentaban una serie de alternativas para que el personaje se enfrentara a un NPC que se enfrentaba en su camino.

Una idea inicial, en la parte tutorial del *demo*, consistió en dialogar con un niño que no quería dejar pasar el protagonista para recolectar un objeto. Había 4 alternativas, siendo sólo una la correcta. Dos alternativas eran neutras, una incorrecta que alteraba la paz mental del personaje y la otra, que permitía “vencer” al niño y recolectar el objeto. La clave de la recolección era que el objeto eventualmente ayudaría a realizar otras cosas en el mapa.

A pesar de que este prototipo ayudó a determinar la interacción de combate-recompensa mediante diálogos, no funcionaba bien. La interfaz permanecía en el mismo mapa y no se hacía una diferenciación con otros diálogos e interacciones. Además, era muy corto y no presentaba ningún desafío. Por lo mismo, se descartó y se pasó a la segunda versión.

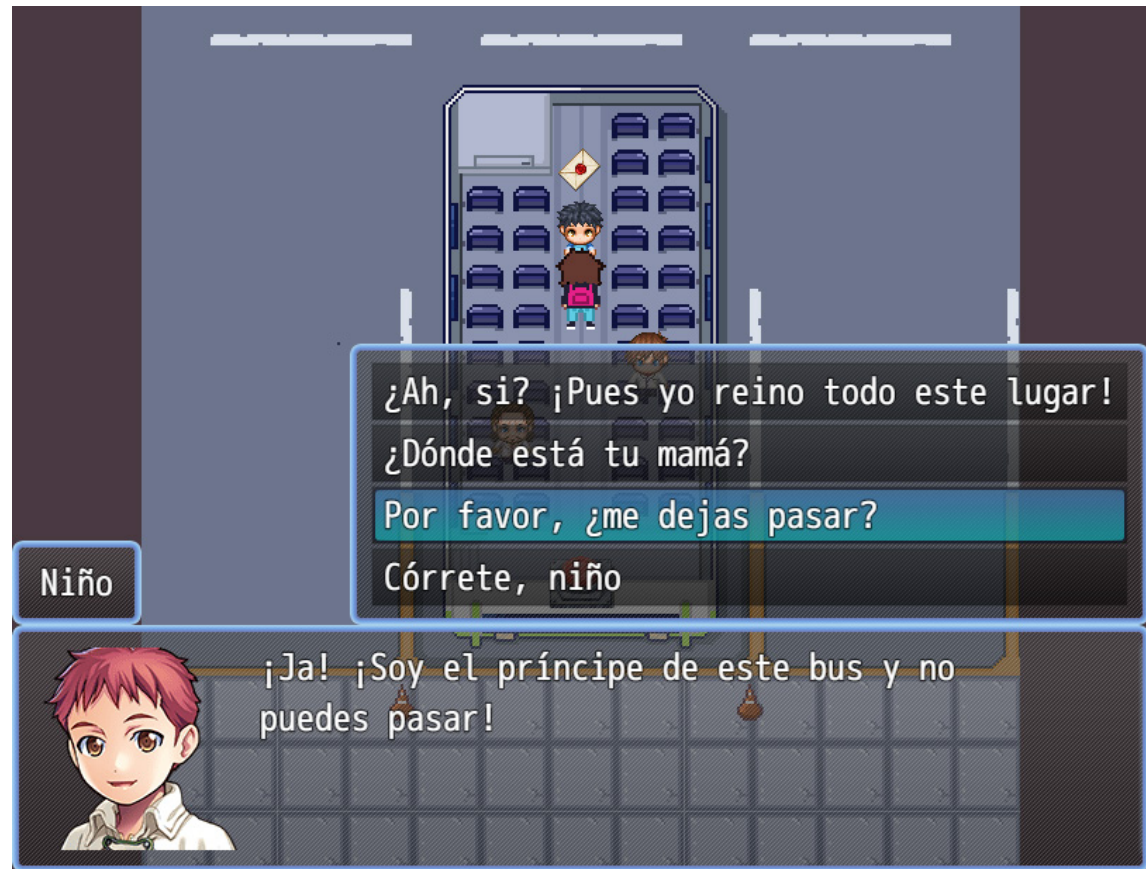


Fig. 94 Idea de primer combate, con diálogos dentro del juego.

Diseño de la mecánica

la segunda versión

Con la primera versión, se descubrió que se necesitaba diferenciar los mapas y el combate de alguna manera. Por lo mismo, nació la idea de crear una arena de combate. Se conservó la idea de tener alternativas para enfrentarse al enemigo, se cambió la forma: una secuencia de número de alternativas, enmarcadas en tres opciones. En esta interfaz, se añadieron las ideas de gestionar las barras de energía de ambos personajes. En el caso del protagonista, su energía corresponde a sus niveles de ansiedad. Sin embargo, la barra disminuye, por lo que narrativamente quedaba extraño el concepto de “perder ansiedad”, ya que ocurre todo lo contrario. De esta manera, la gestión del personaje es en base a su paz mental. En el caso del enemigo, su energía refiere a la resistencia con la que se opone para no ayudar al protagonista.

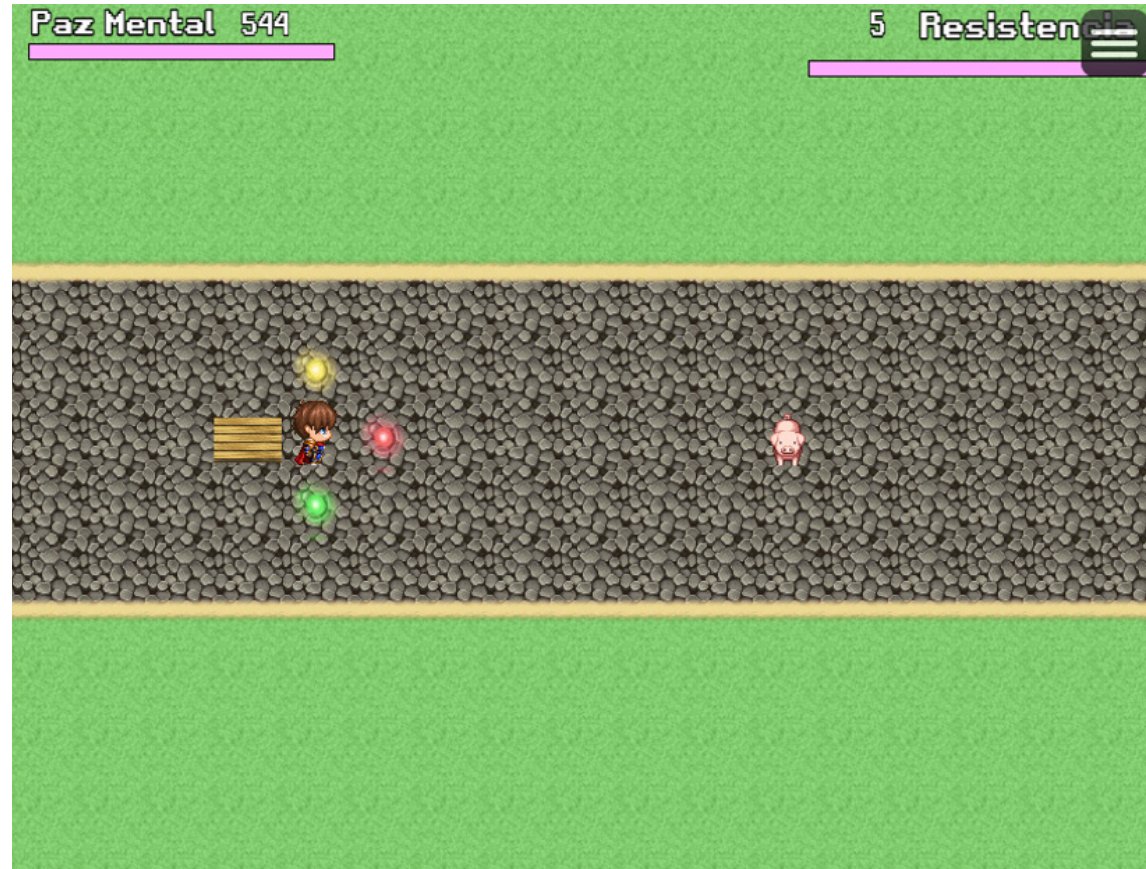


Fig. 95 Idea de segundo combate. Prototipi construido fuera del archivo original. La lógica contempla elegir combatir al enemigo en base a diálogos que se distribuyen en tres alternativas.

Diseño de la mecánica

tercera versión

Antes de avanzar a la siguiente versión, debió definirse cual era la secuencia narrativa que daría pie a un combate. En el contexto del terminal y el tema de la orientación espacial en los estudiantes de región, se pensó un conflicto con el guardia. De esta manera, para que el protagonista obtuviera la dirección para llegar al metro, debía enfrentarse a él. Este personaje se niega a darle las indicaciones de manera sencilla, puesto que está de mal humor por alguna razón que el protagonista debe explorar o reconocer en el mapa.

La mecánica base consiste en interactuar con tres objetos que el personaje tiene a su alrededor. Cada opción, tiene un diálogo diferente. La correcta, baja la resistencia del enemigo y las incorrectas, afectan la paz mental del personaje. Si bien los interruptores que se pusieron en este mapa fueron para probar la dinámica de diálogos, dio pie a la idea de asociar un color a una actitud. En el caso de este mapa, se definió rojo=agresivo, azul=amable y amarillo=sin sentido o “random”. Poner los mismos interruptores para el guardia, era para generar una interacción con animaciones y dar a entender que el guardia responderá algo en relación con cada una de estas actitudes. Sin embargo, por limitaciones del software, esta idea no se pudo seguir desarrollando.

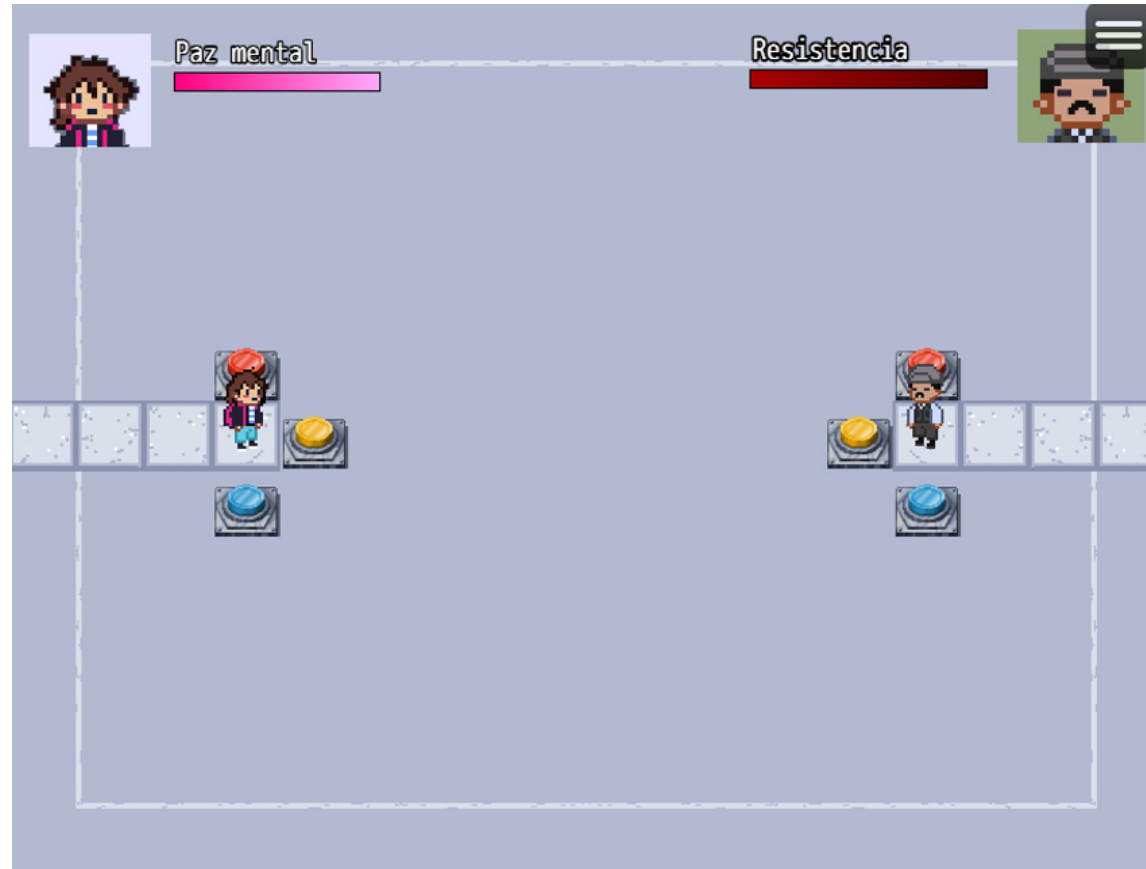


Fig.96 Primer prototipo de arena, que permite diferenciar una instancia de combate, de una de exploración.

Diseño de la mecánica

tercera versión

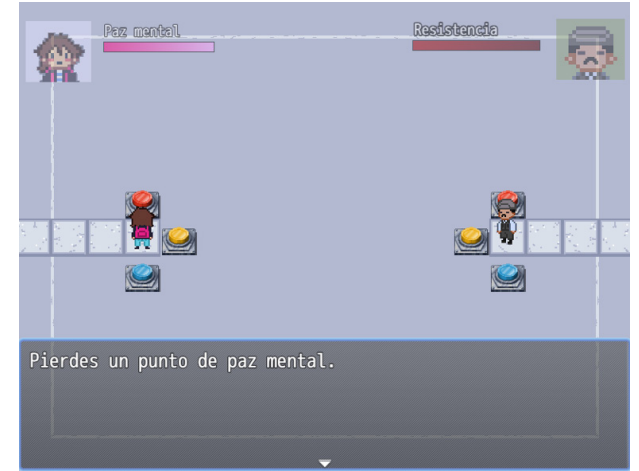


Fig. 97 Ejemplo de secuencia de combate

Diseño de la mecánica

tercera versión

Luego de probar que con estos elementos se lograba afectar a cualquiera de los dos personajes, se desarrolló una narrativa para profundizar el combate y también para que la arena adquiriera carácter. Para profundizar el combate y para que la arena adquiriera un carácter. El lore del guardia en su primera versión constó de lo siguiente:

“El guardia del terminal es un fanático del metal y tiene una banda en la que el canta y compone las letras. Lleva unos pocos meses trabajando en el terminal, pero tiene la experiencia trabajando en otros lugares. El día de la llegada del protagonista a Santiago, el guardia pierde las llaves que protegen a todo el terminal. Por lo mismo, está muy malhumorado y pendiente de buscarlas.”

Eventualmente, con la evolución del combate, algunas cosas como el tema de las llaves fue cambiando. Sin embargo, la idea de que el guardia es un metalero, se mantuvo constante a lo largo de las siguientes versiones. Una vez teniendo el nuevo mapa y una historia mejor construida, se creo un documento para crear el guion del combate con el guardia. Esto consistió en la creación de 5

frases introductorias por parte del guardia para cada frase, y luego, de 5 alternativas amables, agresivas y sin sentido para responder estas frases. A pesar de que esto suena simple, coordinar cada elemento, con la respectiva pérdida de paz mental o resistencia, a nivel de programación resultaba complejo. Por lo tanto, antes de seguir desarrollando el combate dentro del engine, se decidió hacer un nuevo prototipo no digital.

Diseño de la mecánica

tercera versión

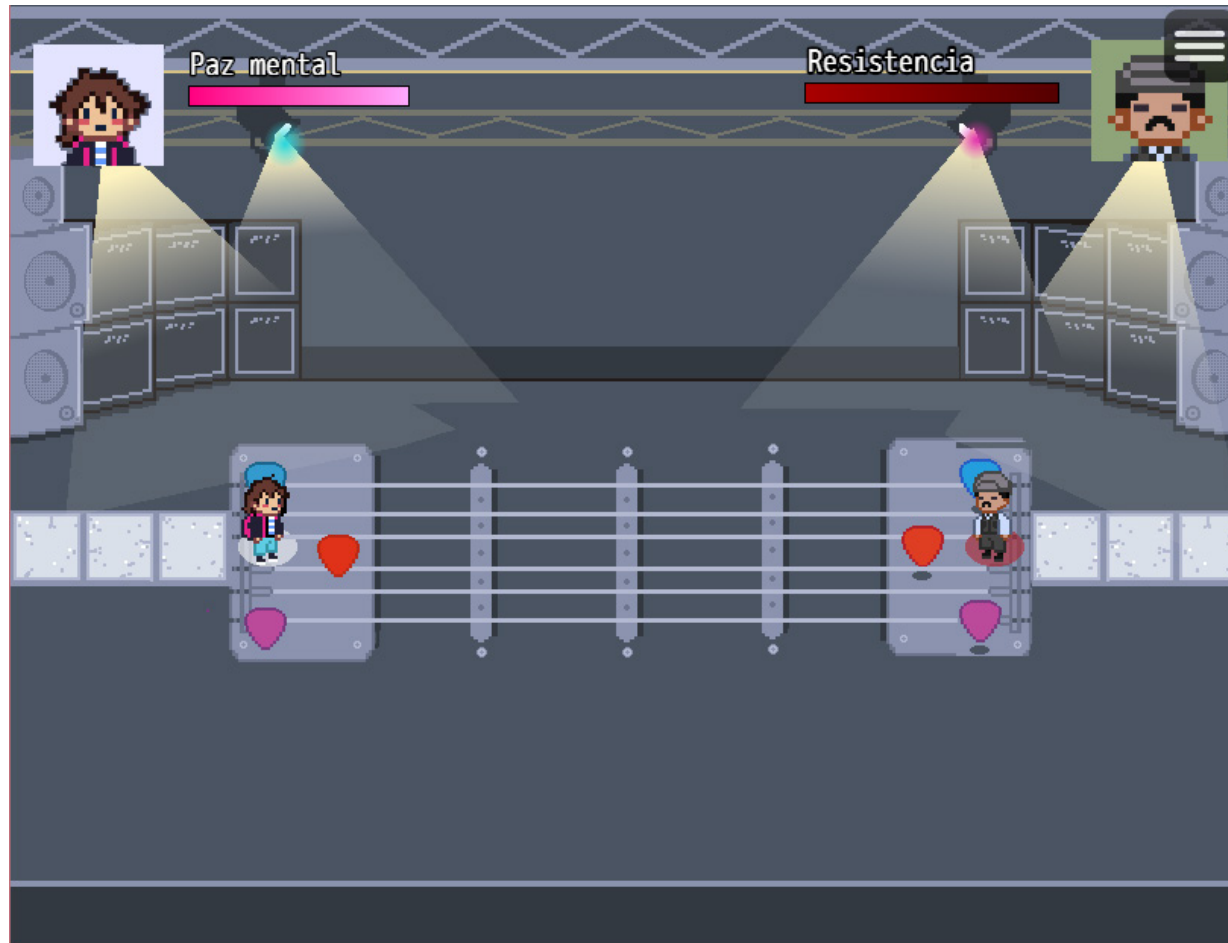


Fig.98 Arena de combate con el guardia, ambientada en un escenario de un concierto.

Diseño de la mecánica

paper prototyping

Si bien realizar paper prototyping no es una forma convencional para realizar prototipos en el mundo de los videojuegos, es una alternativa fácil y económica para testear cómo están funcionando algunas mecánicas.

Antes de seguir avanzando y desarrollando la mecánica a nivel de programación, se decidió testear los diálogos y la implementación de nuevas cosas para asegurarse de que el combate estaba siendo entendido y la capacidad de ganar o perder.

El prototipo consistió en replicar todas las alternativas de texto en pequeñas tarjetas. Se creó un “diario de exploración” que resumía todas las cosas que debían saberse de antemano para solucionar el combate. Además, se crearon barras de paz mental y resistencia. Por otra parte, se incorporaron nuevas cosas para testear su relevancia: distintas reacciones o expresiones faciales del guardia de acuerdo con lo que uno le dice, utilización de ítems y conocer de antemano las estadísticas del guardia. La idea de las reacciones era que no podían repetirse más de dos veces, lo cual generaba una dificultad y desafío extra.

La vida asignada para cada personaje era de 10 puntos. De esta manera, cada alternativa según si estaba correcta o incorrecta, quitaba 2 puntos.



Diseño de la mecánica

paper prototyping

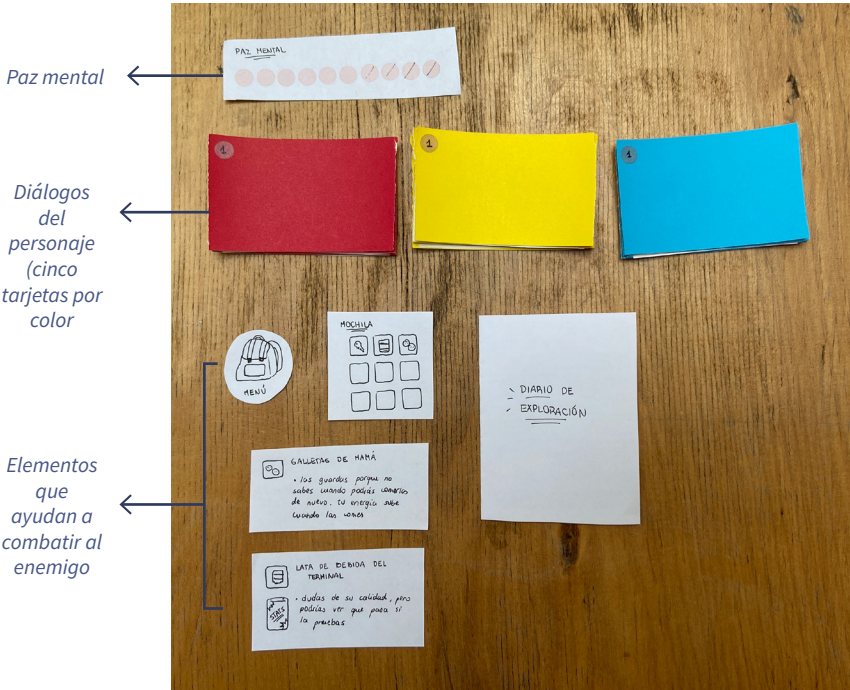


Fig. 100 Vista del jugador.

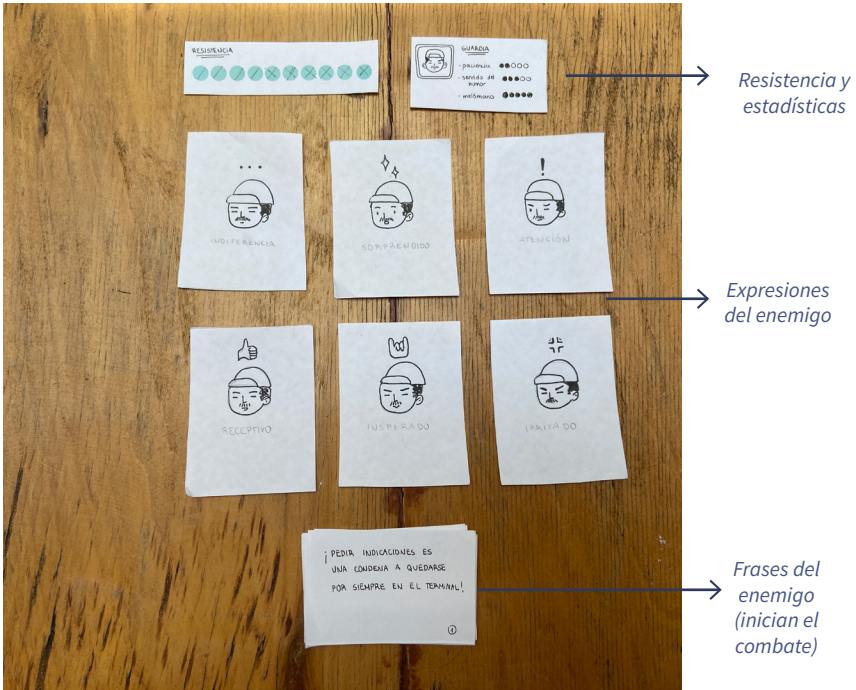


Fig. 101 Elementos de la vista del enemigo.

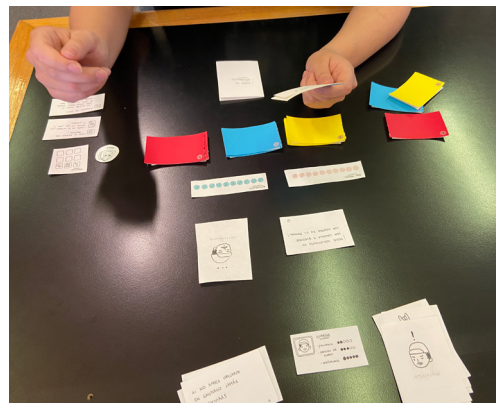
Diseño de la mecánica

resultados paper prototyping

Se hicieron dos prototipos para evaluar la dificultad, progresión y reacciones con el combate. La primera usuaria logró completar la ruta correcta sin perder la paz mental. Se dio el tiempo de leer cada alternativa y en general, con las explicaciones y además del diario de exploración, entendió lo que debía hacerse. Las interacciones con el menú, los ítems y el tema de las estadísticas del enemigo generaron un poco de confusión, pero una vez explicados, la usuaria logró entenderlos. Le pareció interesante el tema de las reacciones del enemigo.

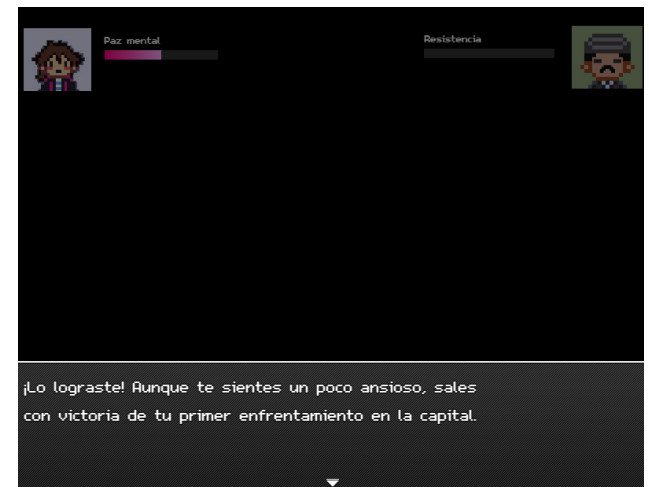
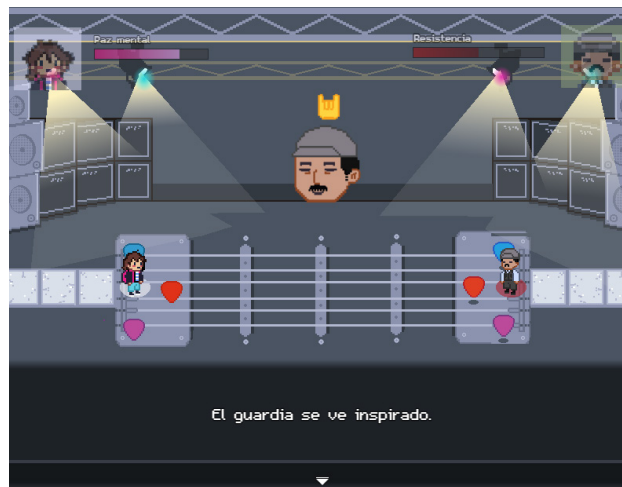
Otro prototipo se realizó con una usuaria cuyo conocimiento con los videojuegos no es muy extenso. Se equivocó en las primeras dos alternativas, pero a partir de la tercera alternativa, comenzó a entender más como se resolvía el combate. Al igual que la otra usuaria, encontró interesante el tema de las expresiones faciales y lo de los ítems no quedaba muy claro. El hecho de que la usuaria se haya equivocado en las primeras dos opciones dio pie a concretar y definir las formas de ganar o perder. Las más fáciles corresponden a cuando se hace todo correcto o todo incorrecto; en estas rutas, o se pierde toda la paz mental, o toda

la resistencia. Sin embargo, cuando se genera una combinación de alternativas, a veces puede quedar un poco de paz mental o de resistencia en los personajes. Ante la aparición de esta posibilidad, se determinó que mientras la paz mental sea mayor a la resistencia del enemigo, entonces el jugador gana y se completa el objetivo.



Diseño de la mecánica

versión final — ejemplo de secuencia



Diseño de la mecánica

versión final

Por otra parte, se cambió la forma en que se ven los diálogos. Se añadió el nombre y avatar para cada personaje. Además, se centraron algunos textos o se cambió la ventana de fondo, para que no todo fuera monótono. Se agregaron las reacciones prototipadas en el paper prototyping, pero se descartó la idea que su aparición estuviera ligada a ganar o perder el combate. Principalmente, por la forma en la que estaba programado el combate, esto se dificultaba. De todas maneras, es una opción que no se descartaría para futuras proyecciones.

Se definió que la ruta a ganar, la cual corresponde a responder en el siguiente orden: sin sentido, amable, agresivo, amable, sin sentido y amable. De todas formas, hay otras combinaciones que permiten ganar, siempre y cuando se cumplan las condición de que la paz mental del personaje sea mayor a la resistencia del enemigo al final del combate. De esta manera, al llegar a la última alternativa, el combate terminará solo si la condición anterior está presente.

Se agregaron textos para el momento en que el jugador pierde. Hay un game over, y otra alternativa en la cual perder significa volver al terminal.

Secuencia ganadora



Sin las llaves

Con las llaves

Set de reacciones del guardia



Indiferente

Atención

Inspirado

Enojado

Receptivo

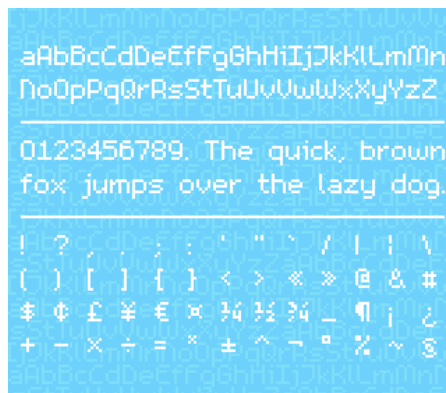
Sorprendido

Diseño de interfaz

elementos gráficos

Relativo al diseño de interfaz y gráficas dentro del juego, las decisiones que debieron tomarse fueron en relación con: tipografías, forma de ver los diálogos dentro del juego, menú de inicio y algunos de los elementos del HUD (Head-Up Display) que corresponde a todo ícono o información que obtenemos visualmente del jugador o elementos de la partida. Se reconoce que esta área fue una de las que más débiles quedó en relación con la totalidad del proyecto, por temas de tiempo, y, además, por la poca flexibilidad de cambiar e incorporar nuevos elementos gráficos.

Tipografía



m5x7 — Daniel Linssen

Para el cuerpo y diálogos del juego. Se buscó una tipografía de acceso gratuito, que fuera en estilo pixel. Un aspecto importante a tener en consideración para la elección, fue que la tipografía tuviera tildes.



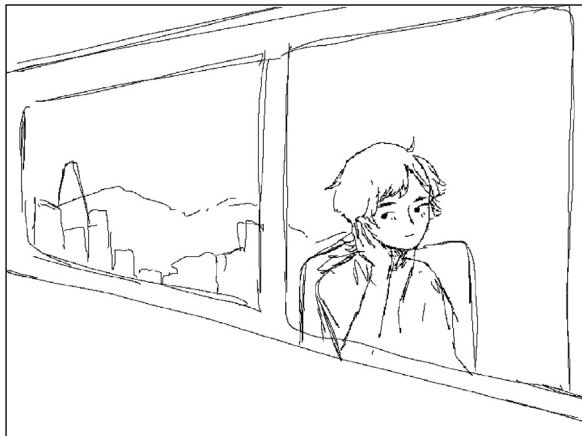
Abaddon — Nathan Scott

Para el título principal, se buscó una tipografía distinta. Esta no tiene tildes, pero como el título no lleva, no fue impedimento. La ventaja es que posee dos estilos: regular y bold.

Diseño de interfaz

elementos gráficos

Menú de inicio (Title screen)



Diseño de interfaz

elementos gráficos

Menú de inicio (Title screen)



Fig. 103 Versión final. Al interior del juego, se muestra un menú distinto que no pudo ser modificado.

Diseño sonoro

música y sonidos

La música en los videojuegos tiene un rol fundamental en tanto aporta a la narrativa, haciéndolo más entretenido y al mismo tiempo, suscitando respuestas emocionales específicas en el jugador. Para desarrollar este aspecto, se presentó la oportunidad de trabajar con Gonzalo Morales, quién ha trabajado previamente en proyectos de este estilo, como lo son Mastica Astros y Dinomelt, videojuegos creados por Antonio Villamandos.

Para coordinar y comunicar las ideas que se tenían con respecto a la banda sonora del demo, se realizó un documento llamado music brief (Anexo I). En este, se especifican aspectos generales del videojuego y el propósito de la música en general. También se define el tono del juego y sus elementos más básicos. Luego, se especifica qué partes necesitan un tema, describiendo el lugar, sus características, y, además, se hace referencia a música de otros videojuegos u otras fuentes, para apoyar la creación de cada pieza.

Como la música proporciona un ambiente determinado a un nivel en el videojuego, los sonidos ayudan a profundizar el nivel de interacción del jugador con todos los

elementos. Para el proyecto se utilizó una combinación de efectos de sonidos que vienen incorporados en RPG Maker, además de algunos obtenidos en la web freesound. Se contempló la alternativa de crear los sonidos con Bfxr, un software de desarrollo independiente con múltiples herramientas, sin embargo, con los descargados y los incorporados en el engine fueron suficiente. De todas maneras, a futuro y a modo de proyección, sería interesante crear una familia de sonidos propia y única para el videojuego.

Testeos

- TESTEOS INTERNOS Y EXTERNOS -

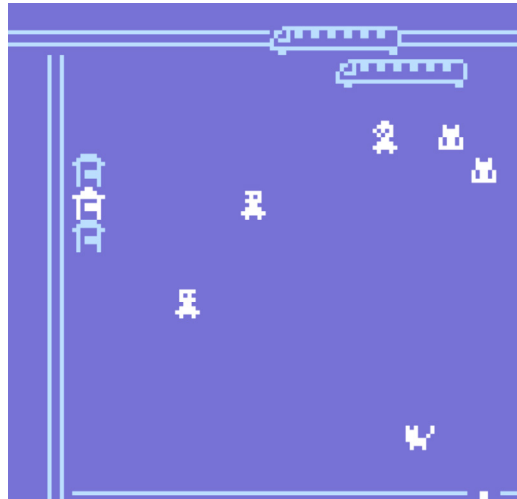
Testeos internos

cronología de versiones

Si bien en las descripciones anteriores se mencionaron algunos testeos internos, a continuación, se presenta en orden cronológico las diferentes versiones que tuvo el videojuego, especificando qué cosa se testeo en cada uno. Cabe mencionar, que la diferenciación entre testeo interno o externo, hace referencia a la participación de usuarios o no en cada versión.

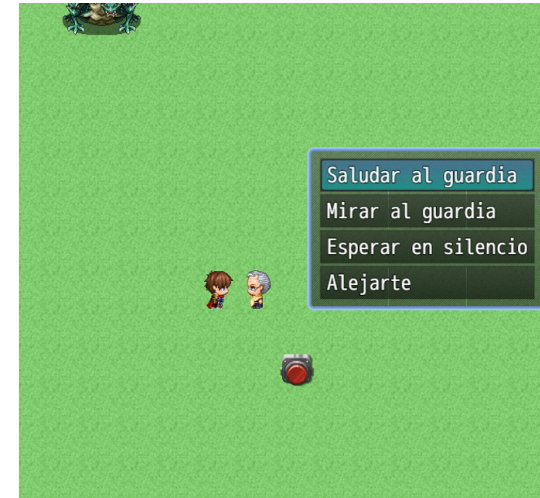
El testeo interno tuvo como objetivo observar aspectos técnicos que permitían probar la viabilidad del *demo*, en términos de programación o visual. Algunas cosas que se testearon en estas versiones era el movimiento del personaje, su interacción con objetos, opciones de diálogo, incorporación de recursos (paz mental), etc.

1. Testeo de “game feeling”



Prototipo para evaluar un flujo de interacciones básicos, y la narrativa del personaje principal llegando a Santiago, buscando cómo llegar al metro.

2. Aproximación a RPG Maker MZ

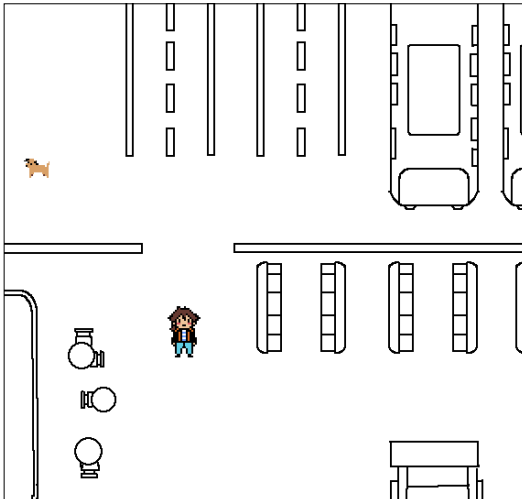


Probar los alcances del programa, se prueban las herramientas de creación de eventos, se testean las opciones de diálogos y también, la creación de un combate tipo RPG. Se utilizan los assets o gráficas (personajes y objetos) del mismo software, para ahorrar tiempo.

Testeos internos

cronología de versiones

3. Versión 1.0



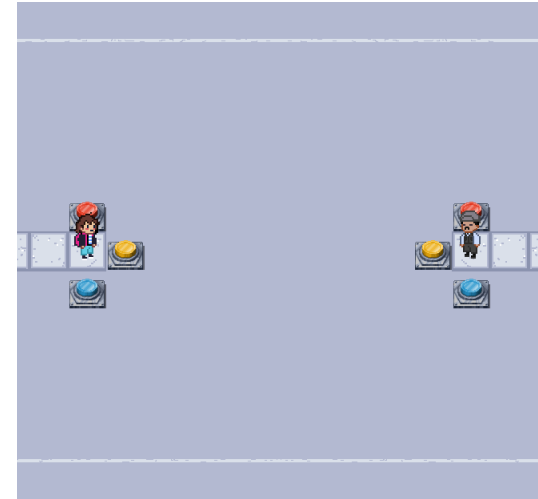
Testeo visual. Primeras interacciones. Mapas en blanco y negro, para ver el movimiento del personaje y la interacción con el espacio, otros personajes y objetos. Se prueban más herramientas del programa.

3. Versión 2.0



Se prueban los primeros mapas a color. Se hacen ajustes de acuerdo con las proporciones. Se prototipa una primera versión del combate, a partir de diálogos con diferentes alternativas.

4. Versión 3.0



Incorporación de primer combate. Se profundiza el mapa del terminal, poniendo diferentes NPCs con el estilo determinado. Además, se le incorpora a cada uno un respectivo diálogo. Se incorpora una arena de combate base.

Testeos internos

cronología de versiones

La versión 4.0 es la primera versión estable y con la que se pudo prototipar con usuarios externos. Cada mapa, tiene una estética coherente, se puede interactuar con múltiples NPCs, y además, se incorpora un tutorial y se profundiza la historia del demo. En términos gráficos, se añade por primera vez la barra de paz mental y de resistencia, siendo el primer prototipo con elementos de interfaz. Cabe destacar, que esto se hizo con *plugin*, un complemento externo al programa, que añade mejoras al *software*. Fue la primera aproximación a trabajar con este tipo de herramientas. Un error recurrente que hubo en esta versión, era que el personaje caminaba encima de algunos objetos, rompiendo la inmersión. De la misma forma, a veces habían objetos con los que no se podían interactuar. A pesar de esto, fue la primera versión en ser testeada con alguien y muchos elementos de esta versión se mantuvieron, con algunas modificaciones pequeñas.

5. Versión 4.0



Idea de diálogo modo tutorial (el niño señala una pista para un eventual combate).



Primeras aproximaciones a la personalización de la experiencia.

Testeos internos

cronología de versiones

La versión 5.0 fue otra versión importante en el desarrollo del *demo*. Dado que uno de los objetivos del proyecto es lograr que los usuarios se identifiquen y puedan adaptar el videojuego de acuerdo con su experiencia, algo que estaba pendiente hasta esta versión, era la incorporación de una herramienta de personalización. De la misma forma que se añadió la interfaz, para esta herramienta debió usarse un *plugin*.

Otra modificación que se hizo en este prototipo, fue en la interfaz de diálogo. Antes, no era claro diferenciar quién estaba hablando. Se descubrió que el programa tiene incorporada una opción que permite poner el nombre del personaje y una imagen asociada. Se evaluó la idea de crear un set de retratos con un estilo más detallado, pero se descartó al ver que los originales funcionaban bien.

En relación con la interfaz de personalización, esta funcionó bien, pero tenía el problema de que debían ingresarse los datos dos veces, antes de que se guardaran. Además, se descubrió que sólo permite guardar una variable, lo cual no era útil para el *demo*.

6. Versión 5.0



Modificación de la interfaz de diálogo y retratos de personajes



Interfaz de personalización. Permite escribir con el teclado.

Testeos internos

cronología de versiones

7. Versión 5.1



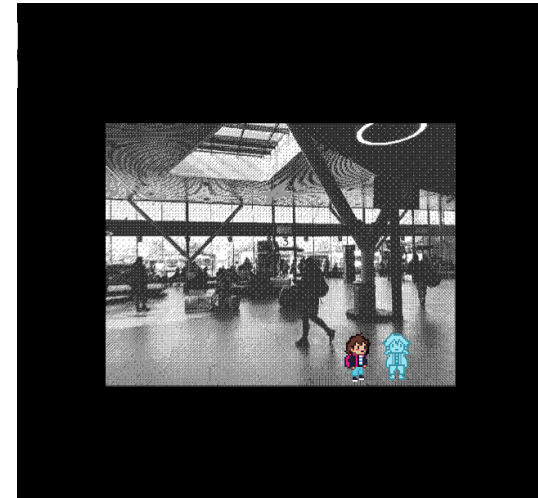
Se modifican los colores de la interfaz de diálogo con un *plugin* y se incorpora una tipografía acorde al estilo del *demo*.

8. Versión 5.2



Cambio de plugin de personalización. Este permite guardar las variables, sin que las anteriores se borren y la estética va acorde con la interfaz.

9. Versión 5.3



Incorporación de escenas de transición entre mapas. Se profundiza el lore del combate, añadiendo una escena antes que explica lo que va a pasar a continuación.

Testeos internos

versión final para testeos

La versión final de los testeos internos contempla el conjunto de correcciones que se hicieron a partir del desarrollo. Esta versión posee una pantalla de inicio, una gráfica e interfaz de diálogos definida, y el combate en su versión final. En términos narrativos, se logró el diagrama inicial planteado, en el que el personaje recorre el terminal, se enfrenta al guardia, y luego de recorrer el barrio, finaliza el día llegando a su habitación. En esta versión, esta incorporada la música y diversos efectos de sonido. Los diálogos se fueron adecuando de acuerdo con los testeos realizados.

A pesar de ser una versión final en el marco del proyecto, hay un par de cosas que quedaron pendientes de corregir, como la profundidad en las interacciones, ya que, por ejemplo, el mapa del barrio posee muy poco. Como se mencionó anteriormente, también quedaron pendientes algunas cosas del combate. Por otra parte, a modo de proyecciones, se pretende incorporar un sistema de manejo de más recursos además de la paz mental, como lo sería el dinero del personaje. También, que se puedan ganar ítems a lo largo de la exploración y añadir más historia al demo, a través de la incorporación de personajes que van a acompañar al protagonista en su trayectoria, como lo serían sus compañeros de departamento, su familia en su región de origen, las viejas y nuevas amistades, etc.

testeos internos

10. Versión 6.0



Pantalla de inicio. Eventualmente se cambió este diseño por otro



Escena introductoria. Introducción a la narrativa y cosas por desarrollarse en el videojuego.

Testeo con usuarios

recomendaciones de experto

Para reconocer la experiencia del jugador con el *demo*, se generaron diferentes instancias para testear el videojuego. Estos testeos comenzaron a realizarse con la versión 4.0.

La primera experiencia de testeo fue Antonio Villamandos, diseñador, animador y desarrollador de videojuegos. Dentro de la categoría de jugadores, Antonio se califica como un jugador experimentado. Este primer testeo sirvió para ver una serie de **aspectos técnicos** dentro del *demo*, además de profundizar el nivel interacción de este y generar un espacio para discutir nuevas ideas a incorporar.

Los resultados de este testeo se pueden clasificar según el elemento dentro del *demo*. Esta serie de correcciones, dieron paso a la versión 5.0:

- **Aspectos técnicos:** corrección de tiles caminables, incorporación de color en el texto, nueva visualización de diálogos con los personajes, incorporación de interacciones de entrada y salida de los lugares.
- **Aspectos narrativos:** corrección de diálogos que dan a entender la existencia

de quests o misiones dentro del mapa. En relación con el combate, definir qué elementos tienen en común los enemigos y cómo se justifica narrativamente el combate. Profundizar algunas alternativas de diálogos.

Luego, con la versión 4.0, se volvió a testear con Antonio. Con esta versión, fue la primera vez que se testeaba la interfaz de personalización. En general se pudo utilizar de manera correcta. Con este testeo, nació las ideas de generar un mapa más dinámico y no con personajes estáticos. Por otra parte, en lo que respectaba al testeo, surgieron dudas con respecto a cómo hacer que el combate no termine convirtiéndose en una dinámica de ensayo y error. Por último, también se contempló la idea de añadir animaciones en los textos.

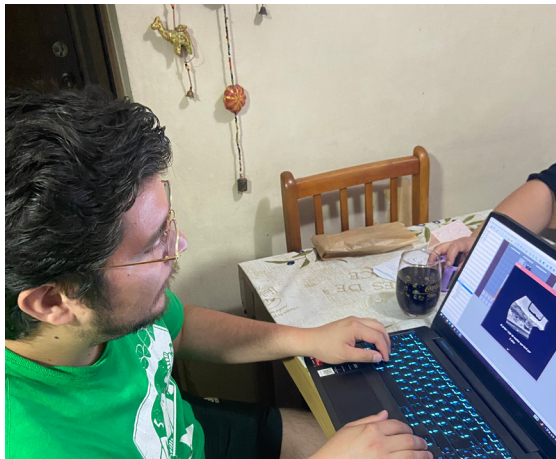
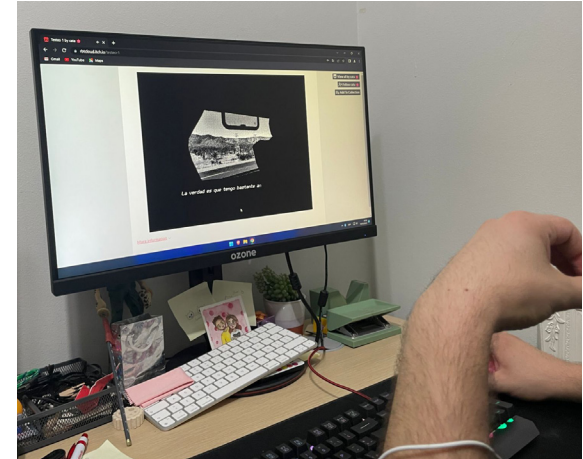


Testeo con usuarios

estudiantes de región

Con la versión X.0, se hizo una serie de cuatro testeos con estudiante de región. Estos testeos estuvieron acompañados de un Google Form, para comprender el impacto de algunos elementos del demo, además de evaluar si se estaban cumpliendo los objetivos planteados al comienzo del proyecto. La pauta de preguntas correspondía a la siguiente:

1. En general, ¿qué te parece el juego?
2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización? (por ejemplo, poder ponerle nombre al personaje o de dónde viene)
3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de combate?
4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?
5. ¿Algún momento te generó nostalgia?



Testeo con usuarios

estudiantes de región

Estafanía Sánchez

23 años. Cabildo.

Esta usuaria posee conocimientos básicos acerca de los videojuegos, lo cual era ideal, ya que uno de los propósitos del proyecto es poder llegar a un gran rango de estudiantes de región, independiente cual sea su acercamiento a los videojuegos.

Antes de iniciar el videojuego, se hicieron algunas precisiones, sobre el propósito y los controles. A pesar de que la usuaria reportó entenderlo, en algunos momentos se le dificultaba controlar y mover al personaje. De todas formas, no fue algo grave, ya que no impidió completar la totalidad del *demo*. Al momento de enfrentarse al terminal, la usuaria reconoció en cual terminal estaba inspirado, además de algunos elementos como por ejemplo la tienda de rollitos de canela. Un detalle de este testeo es que hubo la necesidad de dar más instrucciones en relación con la exploración para poder finalizar el *demo*. La usuaria se rio con alguno de los diálogos y en general, la experiencia gráfica le pareció muy agradable. Respecto al combate, la usuaria logró completarlo en un segundo intento

con un poco de ayuda. En su primer intento, no entendió mucho la dinámica y no leyó todos los diálogos.

Un detalle importante que surgió en este testeo fue la idea de crear una instancia intermedia entre el terminal y el combate, puesto que la usuaria lo encontró muy abrupto. En correcciones y testeos pasados, se había mencionado que quizás podría haber un combate de prueba para evitar estas confusiones. Sin embargo, la propuesta de la usuaria funcionó bien y se implementó para los siguientes testeos con estudiantes de región.

En relación con los objetivos, de acuerdo con las respuestas de la usuaria (Anexo III), estos se cumplen. Considera que los diálogos son chistosos, lo cual aporta al afecto positivo del objetivo general. Comenta que el terminal le generó nostalgia en relación con la primera vez que llegó a la ciudad y que vio reflejada en el juego experiencias que le tocó vivir.



Testeo con usuarios

estudiantes de región

Dylan Rodríguez

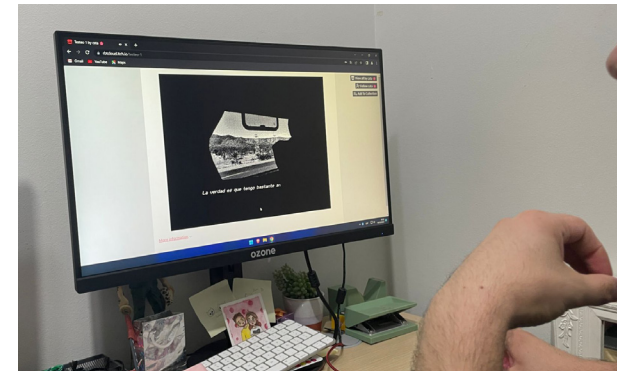
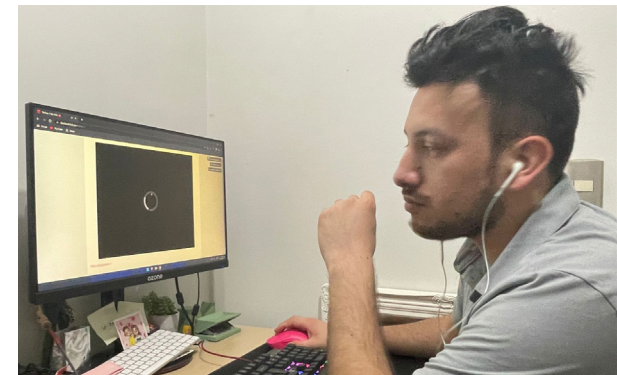
26 años. Quillota.

Dylan es un usuario que se relaciona bastante con el mundo de los videojuegos, clasificándose como jugador avanzado. El beneficio de esto es que en general, las instrucciones que deben darse no son muy extensas, y, por otra parte, tienen una perspectiva distinta por la experiencia con otro tipo de juegos.

Gracias a este testeo, se pudieron arreglar pequeños detalles técnicos en relación con el movimiento del personaje. Hubo una confusión con qué teclas debía jugarse, pero logró superar esa barrera rápidamente. Al momento de enfrentarse al combate, lee todas las opciones antes de elegir. Si bien no elige la secuencia ganadora, logra superar el combate porque su paz mental fue superior a la resistencia del enemigo. Reconoce una coherencia y constancia en el estilo gráfico. En la exploración del mapa del barrio, al usuario le pasó que entró al departamento del personaje y no pudo volver al barrio. Ante esto, decidió volver a comenzar el juego. Algunos detalles importantes por evaluar

o corregir que surgieron en este testeo fueron: recordar los códigos de colores de los diálogos del combate, incorporar algún ícono o diálogo que incite a interactuar con los objetos (máquinas expendedoras), permitir volver al barrio al estar en la habitación del personaje, visualización de algunos objetos poco llamativos o errores en el juego.

En general la experiencia para el usuario fue bastante grata y sus comentarios se vinculaban con los objetivos (Anexo III). Los diálogos le parecieron chistosos y le ayudaron al momento del combate. También comentó que la gráfica le parecía armónica y bonita. El contraste de las gráficas en mapa de bits, con tonos grises, le hicieron pensar en la tristeza y hostilidad de Santiago.



Testeo con usuarios

estudiantes de región

Elena León

24 años. Quilpué

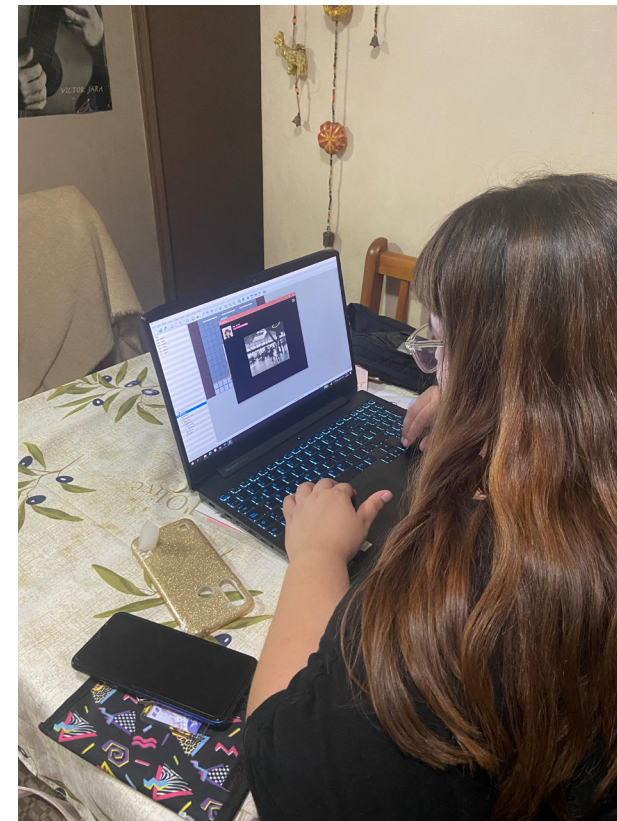
Esta usuaria se considera como jugadora intermedia de acuerdo con su acercamiento a los videojuegos. El nivel de instrucciones que se le entregó fue básico y pudo desenvolverse con el juego sin ningún problema.

Elena se dio el tiempo de leer cada diálogo. Algo interesante que surgió en este testeo, fue que, a diferencia de los anteriores, una vez la usuaria leyó un diálogo que dice: “te recomiendo hablar con el guardia [...]”, no siguió explorando el mapa y fue directamente a hablar con él, entrando inmediatamente en el combate. Ya que las interacciones en el mapa permiten ir descubriendo cosas para enfrentar al enemigo, su primer intento terminó en un game over y debió comenzar el juego desde el principio. Esta vez, se dio el tiempo de explorar con cada detalle. Se enfrentó dos veces más al enemigo y en su último intento, pidió un poco de ayuda para pasar a la siguiente parte del *demo*.

El testeo con esta usuaria permitió ver algunos errores técnicos en el juego: por ejemplo, al consumir un ítem que recupera la paz mental, se borraba la interfaz. También, algunos pequeños errores en relación con la música al cambiar de lugar, o temas de diagramación de diálogos dentro del combate.

Al igual que con los usuarios anteriores, comentó que los diálogos le daban risa. Reconoció los lugares en los que se desenvolvía y había un interés por explorar. En el combate surgieron comentarios como “ese no me funcionó” al elegir una de las alternativas, pero, de todas maneras, la mecánica base se entendía.

Los objetivos con esta usuaria también se cumplieron (Anexo III). Es capaz de sentir empatía y ver sus experiencias reflejadas en el desarrollo del *demo*. También menciona al menos dos momentos en los que siente nostalgia y que la experiencia de juego es en general bastante grata.



Testeo con usuarios

estudiantes de región

Felipe León

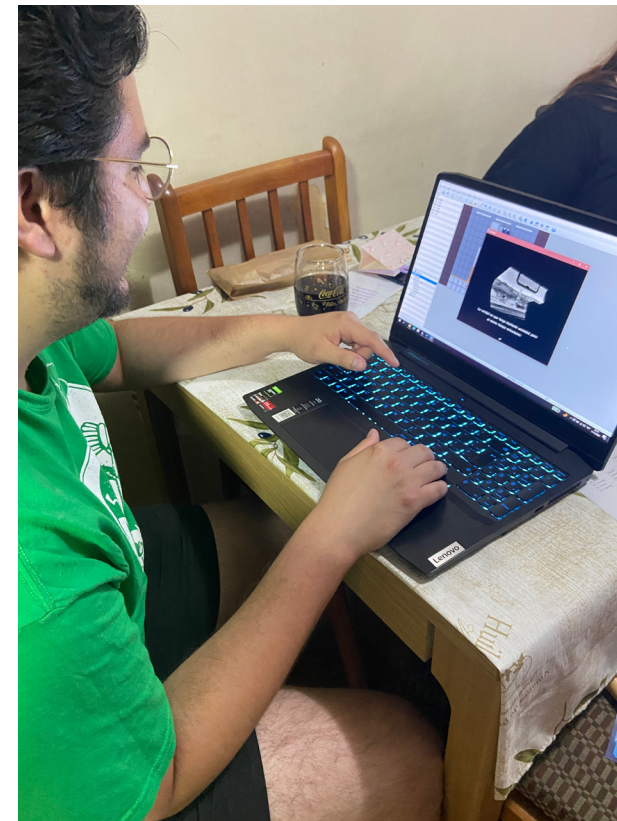
25 años. Quilpué

Felipe es un jugador avanzado, que tiene un amplio conocimiento de videojuegos. Estuvo involucrado en algunas etapas del desarrollo del juego, a nivel de programación. Sin embargo, no estuvo presente en los testeos internos ni en la creación de diálogos ni interacciones con NPCs y tampoco había visto la versión con la que se estaba testeando en esta etapa, por lo que se pudieron obtener resultados valiosos con este testeo.

Dio comentarios positivos con respecto a la inclusión de imágenes ambientales entre medio de los mapas y al inicio del texto. Reconoció elementos técnicos como que algunos NPCs, estaban mal ubicados, errores en los diálogos, a través de la exploración del mapa. El combate no fue algo que se evaluó con este usuario, ya que sabía como funcionaba y no tenía mayores comentarios al respecto. Al entrar al mapa del barrio, le gustó la gráfica y reconoció algunas referencias a Santiago. Sugirió incorporar audio en los diálogos de los personajes y fue capaz de reconocer algunos errores de interacción con los

NPCs, como algunos que se activaban con la tecla espacio, mientras que otros con solo el hecho de que el jugador se acercara. También se pudo evaluar con él, la herramienta de personalización. Algunas variables se guardaban de manera incorrecta y borraban el nombre del personaje en el menú.

De la misma manera que los usuarios anteriores, los objetivos del proyecto se cumplen (Anexo III) y se hace referencia a las cosas que se pretendía lograr con el juego.



Testeo con usuarios

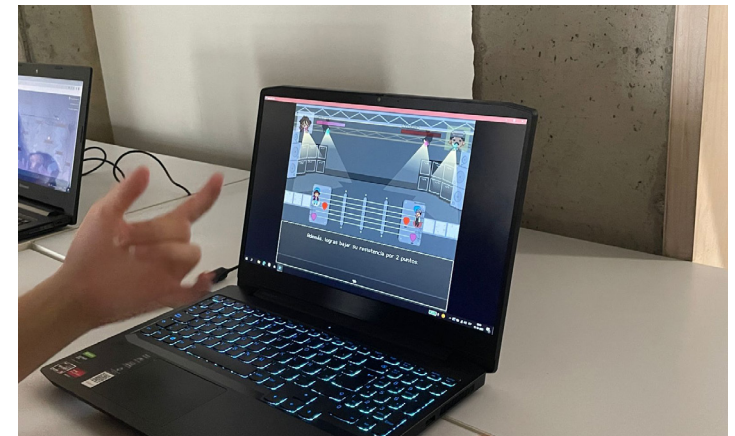
open day

El día 13 de diciembre, en el contexto del Open Day se tuvo la oportunidad de testear la última versión del demo antes de arreglar los últimos detalles. El juego se pudo testear con doce usuarios. Alguno de estos, acompañaban a alguien mientras jugaba y no se relacionaron directamente con el juego, pero de todas maneras hicieron comentarios y ayudaban a su compañero para resolver y completar la experiencia. Los usuarios en esta instancia eran variados, había jugadores casuales, gente sin experiencia en videojuegos, jugadores expertos e incluso, desarrolladores de videojuegos. Se pudieron rescatar una serie de aspectos técnicos, que iban en la misma línea de los comentarios hechos por los usuarios anteriores y que a veces entorpecían la experiencia.

Algo interesante de poder testear el juego de esta manera, fue el ver como muchos de estos usuarios, sin ser necesariamente de región, lograban empatizar con el protagonista e incluso reconocían experiencias. La mayoría de estos usuarios eran o fueron estudiantes, y más de alguno mencionó que habían escuchado de alguien los desafíos de ser de región, y

que esas anécdotas se lograban plasmar bien en el videojuego. Se destacó el guion, que se sentía natural y verosímil, lo cual lograba una mayor respuesta emocional y conexión con el protagonista. También se reconocieron los elementos nostálgicos, ya fuera por la utilización de imágenes en mapa de bits, o porque a muchos le recordaba al videojuego Pokemon.

En relación con la mecánica de combate, muchas veces se tuvo que interferir para explicar como funcionaba. Algunos usuarios tenían la paciencia suficiente de seguir intentándolo hasta lograrlo, mientras otros lo abandonaban. Se reconoce que esto pudo haber sido por el contexto. El juego, a ser cargado en diálogos, a veces se experimenta mejor en un ambiente individual y más privado.



Testeo con usuarios

open day

De todas maneras, se rescata que en general los comentarios fueron muy positivos, a pesar de los límites del demo. La idea de la nostalgia se logra expresar a través del videojuego, la gente lo reconoce y también es capaz de sentir empatía. Esto último ayuda a comprender que el videojuego puede ser disfrutado no sólo por estudiantes de región, si no cualquier jugador que busque una experiencia de exploración.

Por la naturaleza de este testeo y el contexto en el que fue implementado, no se les pidió a los usuarios responder el Google Form. De todas maneras, con lo descrito anteriormente y a partir de los comentarios que hacían, se puede concluir que los objetivos también se cumplieron en este grupo de usuarios.



Testeo con usuarios

open day



Producto final

- PITCH DECK -

Cómo presentar un videojuego

game design document & pitch deck

En la industria de los videojuegos, existen dos maneras de presentar la idea, en contextos para desarrollos posteriores.

En primer lugar, existe un documento llamado *game design document* o *game concept document*, cuyo propósito ayuda a que el/la creador/a del juego y los stakeholders involucrados, sepan cada detalle y alcance del proyecto. Al mismo tiempo, actúa como una guía para el proceso de desarrollo del videojuego, ya que en él se documentan todas las decisiones tomadas. Son documentos extensos y que describen detalladamente el juego desde tres ámbitos: concepto de diseño, diseño del producto y descripción del diseño de los sistemas del juego. Cada uno de estos temas se desglosa en diversos subtemas.

Por otra parte, se encuentran los *pitch deck*, es decir, una presentación en la que se exponen los aspectos esenciales del videojuego creado. Esta herramienta permite presentar el proyecto a un posible publicador de una manera visualmente atractiva y resumida, mostrando los aspectos claves que diferencian el proyecto

de otros, el estado del desarrollo y necesidades de financiamiento.

De acuerdo a la naturaleza y estado del proyecto actual, a continuación se mostrará el resultado final a través de un pitch deck, el cual a su vez, toma algunas referencias de los game design documents.

Los elementos para mostrar al pitch son bastante similares a los expuestos anteriormente en el desarrollo del proyecto, por lo tanto, se advierte que pueda resultar un poco redundante.

Lejos de casa



LEJOS DE CASA — PITCH DECK

Lejos de casa

Juego de aventura narrativa, acerca de un estudiante que debe abandonar su hogar y emprender una desafiante aventura en la capital que cambiara el rumbo de su vida.

Explora la ciudad, habla con la gente y personaliza tu experiencia. Llénate de nostalgia y úsala para enfrentar la ansiedad de esta nueva experiencia.



Demo disponible en
<https://rbtcloud.itch.io/lejos-de-casa>



Un protagonista especial

Encarna el papel de un/a estudiante de región y acompáñalo/a en su primer año de universidad en una nueva ciudad. ¿Su nombre? ¡Tú lo decides! Viaja, descubre su vida, su pasado y construye su futuro mientras le ayudas a mantener su paz mental y enfrentarse a los desafíos de alejarse de su hogar.



Aspectos claves

- **Explora** mapas inmersivos inspirados en Santiago e interactúa con objetos y personas.
- **Personaliza** tu experiencia. Ponle nombre al protagonista y decide sus cosas favoritas.
- **Vive** una narrativa llena de nostalgia mientras enfrentas nuevos desafíos.
- **Pon a prueba** tus habilidades de exploración y supera tu ansiedad.



Gameplay



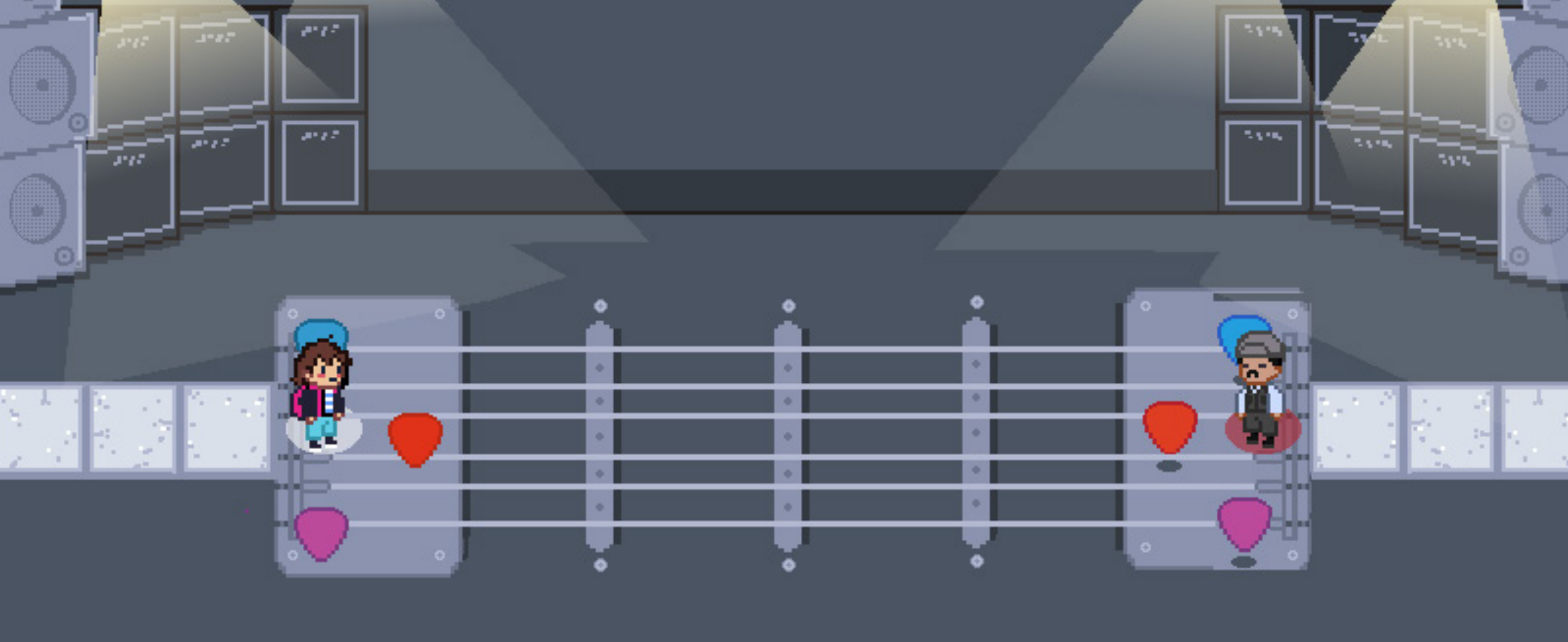
Dialoga con personajes,
descubre cosas y personaliza tu
experiencia



Interactúa
con objetos



Controla tu
ansiedad



La mecánica

- **Prepara tus mejores palabras** para superar las barreras de la capital.
- **Cuida** tu paz mental. Cada frase que digas aumentará tu ansiedad.

- **Tu exploración** será premiada. Mientras más descubras, más fácil ganar.
- **Tu imaginación** te llevará a los escenarios menos inesperados. Prepárate.

LEJOS DE CASA — PITCH DECK

La narrativa

- **Desenvúelvete** en tu primer año de estudiante. Conoce nuevas personas y llénate de aprendizajes.
- **Toma decisiones** y resuelve conflictos internos ¿Vas a viajar este fin de semana a tu casa? ¿Qué pasó con tus amigos?
- **No le temas** a la nostalgia. Puede ser tu aliada en tus peores momentos.
- **Santiago** es un lugar peculiar. Aprende nuevas palabras, a ubicarte y reírte de sus particularidades.



*El primer viaje de muchos que haré por
5 años.*





La audiencia

- **Jóvenes adultos** que disfruten juegos de la esfera independiente.
- **Jugadores casuales** cuyo propósito de jugar sea tener una experiencia relajante y entretenida.
- **Todo aquel** que esté pasando por un proceso similar al de la narrativa.
- **Jugadores nuevos** que no tengan experiencia y quieran conocer un juego de aventura.

Aspectos técnicos

- **Disponible** en computador.
- **Opciones** de control, teclado y mouse. Proyecciones de que sea configurable.
- **Proyecciones** de hacer versión mobile y para consolas.
- **DEMO** construida en RPG Maker.



Desarrollo



Aquí se encuentra el proyecto

09/2022	12/2022	05/2023	12/2023	01/2024	02/2024
Concepto	Pre-producción	Producción	Pre-Lanzamiento	Lanzamiento	Soporte
Visión Investigación Pilares	Sistemas Diseño visual Prototipos y testeos Demo	Narrativa Desarrollo Música y sonidos Programación	Optimización Revisar Exportar (para plataformas)	PC Plataforma móvil	Localización Creación de comunidad Llegar a consolas
		Anuncio del juego	Creación de comunidad		
			Trailer		
			Eventos		

Marketing

Estado del demo

Explorado

Identidad visual

Mecánicas centrales

Narrativa introductoria

Sistema de personalización

Interacción (NPCs y objetos)

Por explorar

Guion completo

Incorporación de animaciones

Inputs de interacción

Sistema de dinero

Sistema de items

Sistema de viajes

Mapas

Misiones

Sistema de habilidades

Más personalización

... y más

Implementación

- CUARTO CAPÍTULO -

Implementación

difusión del demo

La idea de distribución temprana del demo es a través de plataformas digitales. Actualmente, se encuentra disponible en itch.io, a través del siguiente link. Esta plataforma está destinada a publicar videojuegos de desarrollo independiente y permite subir videojuegos de manera sencilla y gratis, acompañado de una página personalizable para presentarlo de la mejor manera. Además, permite ponerle precio al juego en caso de ser necesario, dándole la oportunidad a jugadores interesados en contribuirle al desarrollador, para seguir con la producción del videojuego.

A medida que el videojuego se siga desarrollando, se pretende llegar a otras plataformas con un carácter más formal y conocidas, como lo son Steam y Epic Games Stores, entre otras. Estos canales de distribución de videojuegos están muy presentes en la comunidad gamer, pero, al mismo tiempo, son de fácil acceso para cualquiera que no se encuentre dentro de este grupo. A pesar de que la visibilidad de un videojuego en estas plataformas ayuda ganar reconocimiento y a su vez, asegurar una ganancia, la publicación requiere una inversión inicial, y además, existe un cobro de comisión por venta. Por esto, antes de

comenzar la distribución mediante estos canales, se pretende buscar alternativas de financiamiento y publicar un producto. Sin embargo, la publicación en estas plataformas requiere una inversión y por lo mismo, antes de comenzar a distribuirlo mediante estos canales, se pretende buscar alternativas de financiamiento para publicar un producto más completo.

En paralelo con la búsqueda de financiamiento, se pretende crear redes sociales como Instagram o Twitter, las cuales son fundamentales para dar a conocer el videojuego y al mismo tiempo, captar interesados y crear una comunidad. Esto último se puede potenciar mediante la plataforma Discord, la cual ofrece un servicio de mensajería instantánea que puede reunir a muchas personas y posee una serie de herramientas que son apreciadas en la comunidad *gamer*.

Financiamiento

alternativas

En el mundo de los videojuegos, existen una variedad de alternativas para financiar su desarrollo. Es importante contemplar estas alternativas. El proceso de creación de videojuego es extenso y las ganancias solo se aseguran una vez está publicado en alguna plataforma. Algunas de las formas más conocidas de financiamiento en el mundo de los videojuegos independientes o indies, corresponden a las siguientes:

1. Bootstrapping: auto-financiamiento, a través de recursos propios o de cercanos. Sirve para dar pie al inicio del proyecto y también es útil en el caso de que el desarrollo del juego se esté dando como un proyecto secundario y no como una fuente de ingreso principal.

2. Crowdfunding: Contempla el uso de una plataforma en la cual los interesados en el proyecto pueden aportar a su desarrollo. Es una opción que depende mucho de que tan bien el juego se muestre al público. Las dificultades que se presentan es la alta competencia, y también crear una audiencia interesada con un producto que aún no está terminado. Algunas plataformas conocidas para obtener este tipo de financiamiento son: Kickstarter, Patreon, etc.

3. Fondos: Corresponde a una ayuda externa, ya sea por parte del estado u otro tipo de institución o patrocinador, que poseen diversos programas cuyo propósito es impulsar la creación de proyectos en sus fases iniciales. Dentro de esto, se encuentran fondos concursables como el **Fondart**, que posee un apartado especial para videojuegos.

4. Publishers: Conocidos también como editor de videojuegos, corresponde a compañías que se especializan en poner en el mercado nuevos videojuegos. Los publishers tienen experiencia en la industria, marketing y proporcionan el presupuesto necesario para desarrollar un proyecto que capte su interés. Además, facilitan ayuda con la distribución y difusión. Su ganancia va en que una vez que el juego se publica, recuperan la inversión mediante los ingresos obtenidos con el videojuego. En algunos casos, se reservan el derecho de propiedad intelectual del juego, lo que implica ceder cierto nivel de control creativo.

De acuerdo con lo anterior, tanto las alternativas de crowdfunding, de trabajar con publishers o postular a fondos, tienen sentido con el desarrollo de Lejos de Casa.



Fig. 104 White Thorn Games es un publisher que trabajó con Smarto Club, estudio de videojuegos chileno, en la publicación de su juego Teacup (2022).

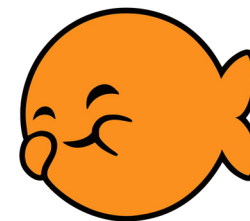


Fig. 105 Chucklefish es un publisher que se especializa en la publicación de juegos narrativos con estilo pixel art.

Model Business Canvas

<i>Socios claves</i>	<i>Actividades claves</i>	<i>Propuesta de valor</i>	<i>Relación con clientes</i>	<i>Segmento de clientes</i>
• Publishers o editor de videojuegos para el desarrollo, incluyendo su publicación y distribución. • Plataformas de crowdfunding como Kickstarter y/o Patreon. • Tiendas digitales de videojuegos.	• Desarrollo del videojuego (programación, guion, arte, diseño y música). • Plan de marketing, difusión y publicidad.	• Videjuego chileno, con representación de una realidad actual. • Insertado en un escenario local (Santiago). • Herramientas de personalización. • Accesible para todo tipo de personas (jugadores y no jugadores)	• Creación de comunidad con una comunicación constante para testeos, reportes de bugs, etc.	• Estudiantes de región o adultos que estén viviendo una situación similar. • Amante de los videojuegos independientes y que disfruten narrativas únicas. • Adultos jóvenes que son jugadores casuales
<i>Recursos claves</i>		<i>Canales</i>		
• Equipos como computadores y sus accesorios. Tabletas gráficas. • Licencias para los <i>softwares</i> necesarios.		• Twitter e Instagram (noticias y difusión del proyecto) • Discord (comunicación con la comunidad) • Itch.io y tiendas online para la publicación del producto.		
<i>Estructura de costos</i>			<i>Flujo de ingresos</i>	
• Remuneración para el equipo (a definir según trabajo a tiempo completo o part time). • Producción del juego (compra de equipos y licencias para programas)			• Fondos concursables para iniciar la producción. • Crowdfunding, aportes de la comunidad para la pre-producción. • Publishers, apoyo financiero principal una vez concretado el acuerdo.	

Proyecciones

el futuro del proyecto

A nivel del videojuego

Como se vio en el proceso de diseño del producto, el videojuego logró desarrollarse a nivel de una etapa de demo, en la cual podemos ver la narrativa central y las mecánicas. Sin embargo, el videojuego tiene intenciones de crecer mucho más. El desarrollo total contempla la creación de un guion que equivale a las aventuras del protagonista en un año completo en el videojuego mismo. La idea es poder explorar los distintos contextos al que el personaje protagonista se enfrenta: el comienzo de la universidad, los desafíos de la vida independiente, conocer nuevos lugares de Santiago, entre otros, mientras el personaje va creciendo y cambiando, reflejándose tanto en términos guion y aspectos mecánicos del juego. En lo que respecta aspectos narrativos, se debe seguir incorporando inducciones nostálgicas para seguir potenciando esta característica única del proyecto. En esta misma línea, se pretende seguir explorando el conflicto central del videojuego, el cual corresponde a como él/la amigo/a (a definir según personalización del jugador) de región del protagonista, deja de comunicarse con él/ella. Esto genera una lucha interna en el protagonista, una especie de fragmentación

entre quién era al llegar a Santiago, y en quién se está convirtiendo. En términos de jugabilidad, queda pendiente seguir testeando y mejorando la mecánica de combate, optimizándolo a nivel de interfaz e incorporación de animaciones para hacerlo más dinámico. Por otra parte, queda pendiente incorporar otro tipo de mecánicas, como, por ejemplo, añadir un sistema de misiones que permiten explorar más los mapas o la utilización de items dentro del combate. De todas maneras, todo lo que pueda añadirse al juego, debe seguir siendo constantemente prototipado y tesetado para conocer la relevancia en el usuario.

Por otra parte, cabe dentro de esta discusión, evaluar la re-jugabilidad del videojuego y qué significaría repetir la experiencia. En algunos casos, algunos videojuegos ofrecen repetir la experiencia, pero con las cosas ganadas en la previa, a veces se desbloquean minijuegos o nuevas características, entre otras cosas. Una idea que surgió en un momento del proyecto era colaborar con la comunidad a crear para ver qué cosas nuevas se pueden incorporando.

Proyecciones

el futuro del proyecto

A nivel de desarrollo

Relativo al desarrollo del videojuego, se tienen dos caminos. En el caso ideal, el juego se comienza a producir con un equipo interesado en el proyecto y que posea diversas habilidades y capacidades. En ese sentido, se abre el espacio a la discusión de qué cosas del estado actual del videojuego se cambiarían, como, por ejemplo, temas de programación (evaluar si es pertinente migrar a otra plataforma o *engine*), correcciones a nivel de guion, estilo gráfico y narrativa. En este caso, los plazos de un desarrollo ideal serían en un plazo de dos años, en el cual se puede comenzar a concertar la comunicación con interesados en financiar el proyecto, o bien, postular a fondos.

Otra alternativa para seguir sería el desarrollo independiente, sin equipo. En este caso, sería necesaria la capacitación principalmente en temas de programación especializada en videojuegos y también, de creación de guion. En este caso, el tiempo de creación del proyecto se alarga, sin embargo, no es imposible. De todas maneras, se reitera que el primer escenario es el ideal.

Conclusión

reflexiones finales

El desarrollo de un videojuego es un proceso sumamente frustrante y gratificante al mismo tiempo. A pesar de los desafíos que implica, tras una serie de iteraciones y testeos, se pudo observar que los objetivos planteados se cumplieron de manera exitosa con el *demo* desarrollado. Los usuarios objetivos pudieron ver reflejadas sus experiencias, fueron capaces de reconocer los escenarios, destacaron las herramientas de personalización y sintieron una nostalgia de manera positiva, junto a los beneficios de afecto positivo y sentido de pertenencia. También, usuarios que no eran estudiantes de región pudieron empatizar y emocionarse con la experiencia de juego, siendo capaces de identificar el aspecto nostálgico de "Lejos de casa".

De esta forma, el videojuego, incluso en una etapa temprana como lo es un *demo* se mostró como una herramienta que puede potenciar el bienestar mental, específicamente en estudiantes de región. Cabe destacar, que sería necesario ver cómo estos objetivos se siguen cumpliendo en una versión finalizada y ver si más usuarios reportan los mismos beneficios. Por otra parte, la observación más detallada del efecto de la nostalgia y cómo el videojuego puede actuar como

un efectivo inductor de nostalgia positiva, requeriría una mayor investigación. Al menos, en el marco del proyecto, se ve qué es una alternativa viable.

Relativo a la creación del *demo* y su respectivo diseño, se puede decir que el camino no estuvo libre de dificultades. El videojuego es un medio en el que múltiples disciplinas se juntan. Si bien el diseñador puede actuar en varias áreas, ya sea desde lo gráfico en el tema de interfaces o bien, en la construcción de la experiencia de juego en lo relativo a sus mecánicas, existen una serie de limitaciones por la falta de conocimiento en otras áreas. Esto último genera frustración ya que a veces el producto carece de ciertas características que dependen de conocimientos que escapan de los abarcados desde el diseño. A pesar de estas limitaciones, con la popularidad que han ido ganando los videojuegos, cada vez existen más herramientas que facilitan la creación de videojuegos a pequeña escala y lo cual permitió sacar el *demo* adelante, demostrar el potencial de los juegos en crear experiencias únicas, demostrando que la entretención es un fin en si mismo y que el diseño puede tener un rol en ello.

Lejos de
casa

Referencias

bibliografía

Abeyta, A. A., Routledge, C., & Kaslon, S. (2020). Combating Loneliness With Nostalgia: Nostalgic Feelings Attenuate Negative Thoughts and Motivations Associated With Loneliness. *Frontiers in Psychology*, 11, 1219. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01219>

Álamo, C., Antúnez, Z., Baader, T., Kendall, J., Barrientos, M., & de la Barra, D. (2020). The sustained increase of mental health symptoms in Chilean university students over three years: Aumento sostenido de síntomas de salud mental durante tres años en estudiantes universitarios chilenos. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 52(1), 71–80. <https://doi.org/10.14349/rlp.2020.v52.8>

APA Dictionary of Psychology. (s.f.). <https://dictionary.apa.org/>

Barnes, S. (2022b, marzo 23). How the Humble Pixel Became a Building Block To Groundbreaking Art. *My Modern Met*. <https://mymodernmet.com/what-is-pixel-art/>

Barlett, C. P., Barlett, N. D., & Chalk, H. M. (2020). Transitioning Through Emerging Adulthood and Physical Health Implications. *Emerging Adulthood*, 8(4), 297–305. <https://doi.org/10.1177/2167696818814642>

Bluck, S., & Alea, N. (2009). Thinking and talking about the past: Why remember? *Applied Cognitive Psychology*, 23(8), 1089–1104. <https://doi.org/10.1002/acp.1612>

Caro, C., & Popovac, M. (2021). Gaming When Things Get Tough? Examining How Emotion Regulation and Coping Self-Efficacy Influence Gaming During Difficult Life Situations. *Games and Culture*, 16(5), 611–631. <https://doi.org/10.1177/1555412020944622>

Cox, C. R., Kersten, M., Routledge, C., Brown, E. M., & Van Enkevort, E. A. (2015). When past meets present: the relationship between website-induced nostalgia and well-being: When past meets present. *Journal of Applied Social Psychology*, 45(5), 282–299. <https://doi.org/10.1111/jasp.12295>

Dormans, J. (2013). Engineering emergence: applied theory for game design. University of Amsterdam.

FioRito, T. A., Geiger, A. R., & Routledge, C. (2021). Creative Nostalgia: Social and Psychological Benefits of Scrapbooking. *Art Therapy*, 38(2), 98–103. <https://doi.org/10.1080/07421656.2020.1748986>

FioRito, T. A., & Routledge, C. (2020). Is Nostalgia a Past or Future-Oriented Experience? Affective, Behavioral, Social Cognitive, and Neuroscientific Evidence. *Frontiers in Psychology*, 11, 1133. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01133>

Gallardo, G., Goñi, F., & Sanhueza, M. (2013). ¿Cómo me recibió la universidad? Experiencia de integración a la educación superior de

estudiantes migrantes en la UC provenientes desde regiones distantes a la región metropolitana.

GamerDic. (s.f). Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer <https://www.gamerdic.es/>

García Arias, N. M., & Moreno Salamanca, Y. (2019). Desarrollo de videojuegos: desde el diseño a la comercialización. <https://elibro.net/es/ereader/elibrodemo/127124>

Glitchwave (2022). Adventure. <https://glitchwave.com/games/genre/adventure/>

Gómez, S. M. (2019). Migratory experiences of university students. Qualitative study at the National University of Córdoba. *Praxis Educativa*, 23(1), 1–13. <https://doi.org/10.19137/praxiseducativa-2019-230108>

Goñi, F., Moraga, C., Sanhueza, M., Catalán, X., Cruz, M. S., Gallardo, G., & Veliz, D. (2022). Transición a la universidad de estudiantes migrantes internos en Chile: Experiencias en un escenario de triple ruptura. *Education Policy Analysis Archives*, 30. <https://doi.org/10.14507/epaa.30.6057>

Griffiths, D. (2018, 27 septiembre). The History Of Pixel Art. *The Factory Times*. <http://www.thefactorytimes.com/factory-times/2018/9/27/the-history-of-pixel-art>

Referencias

bibliografía

Haslam, C., Cruwys, T., Haslam, S. A., & Jetten, J. (2015). Social Connectedness and Health. In N. A. Pachana (Ed.), *Encyclopedia of Geropsychology* (pp. 1–10). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-080-3_46-2

Hepper, E. G., Ritchie, T. D., Sedikides, C., & Wildschut, T. (2012). Odyssey's end: Lay conceptions of nostalgia reflect its original homeric meaning. *Emotion*, 12(1), 102–119. <https://doi.org/10.1037/a0025167>

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI* (Vol. 4, No. 1, p. 1722).

Hussain, S. A., & Alhabash, S. (2022). Effect of nostalgia as a motivational force for depressed students to seek professional psychological help. *Journal of American College Health*, 70(2), 484–492. <https://doi.org/10.1080/07448481.2020.1754838>

Ibérico, M. (1958). *Perspectivas sobre el tema del tiempo*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Isbister, K. (2017). *How games move us: emotion by design* (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.

Jiang, T., Cheung, W.-Y., Wildschut, T., & Sedikides, C. (2021). Nostalgia, reflection, brooding: Psychological benefits and autobiographical memory functions.

Consciousness and Cognition, 90, 103107. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2021.103107>

Jerez, S. (2022). Día del Gamer: un pasatiempo cultural y de entretenimiento que ya alcanzó a 4 de cada 10 chilenos. <https://n9.cl/n5emp>

Lee, J. (2011). Taylor Jones: Dear Photograph. *designboom | architecture & design magazine*. <https://www.designboom.com/art/taylor-jones-dear-photograph/>

Macklin, C., & Sharp, J. (2016). *Games, design and play: a detailed approach to iterative game design* (First edition). Addison-Wesley.

Madsen, J (2016). The Hi-Bit Era. D-Pad Studio. <http://dpadstudio.com/Blog/postHibit.html>

McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. Kitchen Sink Press.

McMillan, W. (2013). Transition to university: the role played by emotion. *European Journal of Dental Education*, 17(3), 169–176. <https://doi.org/10.1111/eje.12026>

Meuleman, A.-M., Garrett, R., Wrench, A., & King, S. (2015). 'Some people might say I'm thriving but ...': non-traditional students' experiences of university. *International Journal of Inclusive Education*, 19(5), 503–517. <https://doi.org/10.1080/13603116.2014.945973>

Miller, D. N. (2011). Positive Affect. In S. Goldstein & J. A. Naglieri (Eds.), *Encyclopedia of Child Behavior and Development* (pp. 1121–1122). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-79061-9_2193

Morales, G. (2019). *Imagen y Avatar: Análisis Fenomenológico de la Experiencia Avatarial y su Dimensión Icónica en Videojuegos*. Universidad Alberto Hurtado.

Newman, D. B., Sachs, M. E., Stone, A. A., & Schwarz, N. (2020). Nostalgia and well-being in daily life: An ecological validity perspective. *Journal of Personality and Social Psychology*, 118(2), 325–347. <https://doi.org/10.1037/pspp0000236>

Pearsall, J., & Hanks, P. (Eds.). (1998). *The new Oxford dictionary of English*. Oxford University Press.

Pontificia Universidad Católica de Chile. (2022). GONZALO GALLARDO PARTICIPA EN INVESTIGACIÓN SOBRE PROBLEMÁTICAS DE ESTUDIANTES DE REGIÓN. <https://vidauniversitaria.uc.cl/noticias/gonzalo-gallardo-participa-en-articulo-sobre-las-problematicas-de-estudiantes-de-region>

Real Academia Española. (s.f). *Diccionario de la lengua española*. <https://www.rae.es/>

Referencias

bibliografía

Riot Games (2018, 13 de diciembre). So You Wanna Make Games?? | Episode 1: Intro to Game Art [Video]. Youtube. <https://youtu.be/RqRoXLLwJ8g>

Rolando, R., & Lara, A. (2015). Movilidad de Educación Superior desde Región de Origen (No. 1).

Routledge, C. (2015). Nostalgia: A Psychological Resource (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315669311>

Sedikides, C., & Wildschut, T. (2018). Finding Meaning in Nostalgia. *Review of General Psychology*, 22(1), 48–61. <https://doi.org/10.1037/gpr0000109>

Sedikides, C., Wildschut, T., Arndt, J., & Routledge, C. (2008). Nostalgia: Past, Present, and Future. *Current Directions in Psychological Science*, 17(5), 304–307. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2008.00595.x>

Servicio de Información de Educación Superior (SIES). (2021). Informe Matrícula de Pregrado en Educación Superior. Subsecretaría de Educación Superior.

Thurber, C. A., & Walton, E. A. (2012). Homesickness and Adjustment in University Students. *Journal of American College Health*, 60(5), 415–419. <https://doi.org/10.1080/07448481.2012.673520>

Tilburg, W. A. P., Sedikides, C., Wildschut, T., & Vingerhoets, A. J. J. M. (2019). How nostalgia infuses life with meaning: From social connectedness to self-continuity. *European Journal of Social Psychology*, 49(3), 521–532. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2519>

Torcomian, C. G. (2017). Experiencias universitarias en estudiantes migrantes. *Revista de Investigación En Psicología*, 19(2), 49. <https://doi.org/10.15381/rinvp.v19i2.12889>

Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J., & Routledge, C. (2006). Nostalgia: Content, triggers, functions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 91(5), 975–993. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.91.5.975>

Wildschut, T., Sedikides, C., Routledge, C., Arndt, J., & Cordaro, F. (2010). Nostalgia as a repository of social connectedness: The role of attachment-related avoidance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(4), 573–586. <https://doi.org/10.1037/a0017597>

Winzer, R., Lindberg, L., Guldbrandsson, K., & Sidorchuk, A. (2018). Effects of mental health interventions for students in higher education are sustainable over time: a systematic review and meta-analysis of randomized controlled trials. *PeerJ*, 6, e4598. <https://doi.org/10.7717/peerj.4598>

Wulf, T., Bowman, N. D., Rieger, D., Velez, J. A., & Breuer, J. (2018). Running head: Video game nostalgia and retro gaming. *Media and Communication*, 6(2), 60-68.

Referencias

imágenes

Fig. 1 Sedikides, C., & Wildschut, T. (2018). Finding Meaning in Nostalgia. Esquema de elaboración propia.

Fig. 2 Elaboración propia.

Fig. 3 Dear Photograph. (2022). Entrada de blog [Fotografía]. Recuperado de <https://dearphotograph.com/image/644560646716932096>

Fig. 4 Dear Photograph. (2022). Entrada de blog [Fotografía]. Recuperado de <https://dearphotograph.com/image/186677341403>

Fig. 5 Bienhaus, B. (s.f.). Scrapbooking: 5 ideas de scrap [Fotografía]. Recuperado de <https://www.myposter.es/magazin/ideas-de-scrapbooking/>

Fig. 6 Agun, H. (2019). Legacies that Last: Preserving Your Memories with Legacy Scrapbooks & Heirloom Albums. [Fotografía]. Recuperado de <https://www.waltar.com/legacies-that-last-preserving-your-memories-with-legacy-scrapbooks-heirloom-albums/>

Fig. 7 Sarfaraz, S. (2022). Final Fantasy Pixel Remaster Bundle Rated For PS4 And Nintendo Switch. [Ilustración]. Recuperado de <https://exputer.com/news/games/final-fantasy-pixel-remaster-rated/>

Fig. 8 Sehizo Fab. (2022). En un cubito la decisión más importante de todo entrenador pokemon! [Fotografía]. Instagram <https://www.instagram.com/p/CfXgUhDs9XU/>

Fig. 9 Ferrara, J. (2019). Playful Design. Five planes of player experience. [Diagrama].

Fig. 10 Hunnicke, R. Hunnicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. [Diagrama]. Elaboración propia.

Fig. 11 SimsPedia. (s.f.). Los Sims. [Ilustración]. Recuperado de https://sims.fandom.com/es/wiki/Los_Sims

Fig. 12 Davidson, J. (2012). Minecraft on Xbox 360 has 4 Player Splitscreen (Screenshots). [Ilustración]. Recuperado de <https://www.technobuffalo.com/minecraft-for-xbox-360-has-4-player-splitscreen-screenshots>

Fig. 13 Isbister, K. (2006). Better Game Characters by Design: A Psychological Approach. [Ilustración].

Fig. 14 Usuario de TikTok @z0.dushi. (2022). Un día siendo estudiante de arte viniendo de región. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMFn47wj4/>

Fig. 15 Usuario de Tiktok @artelette. (2022). Adiós a mi año de mechona. [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://vm.tiktok.com/ZMFn4v2ka/>

Fig. 16 Elaboración propia

Fig. 17 Minotti, M. (2011). Learning about English elevators in Professor Layton's London Life. [Ilustración]. Recuperado de <https://venturebeat.com/community/2011/10/26/professor-laytons-lond-life-is-infinitely-charming/>

Fig. 18, 19, 20 Professor Layton's London Life Walkthrough. (s.f.). [Ilustración] Recuperado de <http://professorlaytonslondonlifewalkthrough.blogspot.com/>

Fig. 21, 22 Cinemassacre. (2018). Earthbound (SNES) – Angry Video Game Nerd (AVGN). [Captura de pantalla] Recuperado de <https://youtu.be/LZ5nX0FTH6Q>

Fig. 23 World of Longplays. (2020). SNES Longplay [600] Earthbound. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://youtu.be/mPWIDqkQieY>

Fig. 24 Kaliroff, M. (2019). 25 Years Later: Earthbound Continues to Bring Smiles and Tears. [Ilustración] Recuperado de <https://goombastomp.com/25-years-later-earthbound-continues-to-bring-smiles-and-tears/>

Fig. 25, 26, 27, 28 AdamzoneTopMarks. (2020). Animal Crossing Evolution of INTROS (to New Horizons). [Captura de pantalla] Recuperado de <https://youtu.be/7vscqA0lfxE>

Fig. 29, 30 Prado, P. (2022). Triple Nacional. Episodio 7. [Captura de pantalla] Recuperado de https://www.webtoons.com/es/romance/triple-nacional/ep-7/viewer?title_no=3276&episode_no=7

Fig. 31 Prado, P. (2022). Triple Nacional. Episodio 10. [Captura de pantalla] Recuperado de https://www.webtoons.com/es/romance/triple-nacional/ep-10/viewer?title_no=3276&episode_no=10

Fig. 32 Animación para Adultos (s.f.). Pajarones. [Imagen promocional] Recuperado de <https://animacionparaadultos.es/pajarones/>

Fig. 33 EquipoTV (2022). Pajarones #1 – Migración. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://youtu.be/wuW5oL2ztpc>

Fig. 34 Seriepajarones (2019). Hace más de un año desarrollamos estos conceptos. [Ilustración]. Instagram <https://www.instagram.com/p/B4DCJaJVwp/?hl=es>

Fig. 35 Velázquez, M. (2018). ¡Ya puedes ver el trailer de la película de 'Hey Arnold'! [Ilustración]. Recuperado de <https://www.tuenlinea.com/noticias/trailer-pelicula-hey-arnold/>

Referencias

imágenes

Fig. 36 Usuario de Reddit u/noun_verber. (2014). Hey Arnold's attic bedroom with a skylight must be the hottest room in the building. That's why he's outside with his friends all day. [Ilustración] Recuperado de https://www.reddit.com/r/FanTheories/comments/3apwqx/hey_arnolds_attic_bedroom_with_a_skylight_must_be/

Fig. 37 Hey Arnold! Wiki (s.f.) Parents Day. [Ilustración] Recuperado de https://heyarnold.fandom.com/wiki/Parents_Day

Fig. 38 French, K. (2017). How Hey Arnold inspired suburban millennials to dream about the city. Carolina Planning Journal. [Ilustración]. Recuperado de <https://carolinaangles.com/2017/11/07/how-hey-arnold-inspired-suburban-millennials-to-dream-about-the-city/>

Fig. 39, 40 Miyazaki, H. (1989). Kiki's Delivery Service. [Película/Captura de pantalla]. Studio Ghibli.

Fig. 41 Macklin, C., & Sharp, J. (2016). Games, design and play: a detailed approach to iterative game design. Esquema de diseño de juego iterativo. [Esquema].

Fig. 42 Márquez, R. (2017). Análisis de Night in the Woods: probablemente la historia mejor contada en un videojuego [Ilustración]. Recuperado de <https://www.vidaextra.com/analisis/analisis-de-night-in-the-woods-probablemente-la-historia-mejor-contada-en-un-videojuego>

Fig. 43 Silvy (2022). Capcom recuerda que Ghost Trick cumple 11 años en América. [Ilustración] Recuperado de <https://www.nintenderos.com/2022/01/capcom-recuerda-que-ghost-trick-cumple-11-anos-en-america/>

Fig. 44 Epic Game Store (2022). Alba – A Wildlife Adventure. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://store.epicgames.com/es-ES/p/alba-a-wildlife-adventure-93736a>

Fig. 45 Elaboración propia.

Fig. 46 Usuario de Reddit u/Aaronmcom. (2011). Stop calling it 8-bit just because its made of few pixels. [Ilustración] Recuperado de https://www.reddit.com/r/gaming/comments/ttt27/stop_calling_it_8bit_just_because_its_made_of_few/

Fig. 47 3DJUEGOS (2019). La versión para Switch de Yoshi's Island mantiene el modo multijugador secreto. [Ilustración]. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/juegos/nintendo-switch-online/noticias/la-version-para-switch-de-yoshis-island-mantiene-el-modo-190910-96812>

Fig. 48 Ruete, B. (2019). Final Fantasy VII: comparativa entre los personajes del original y del remake. [Ilustración] Recuperado de https://as.com/meristation/2019/12/24/videos/1577191494_695517.html

Fig. 49 Pazos, D. (2019). Un nuevo vídeo confirma que Octopath Traveler saldrá finalmente en PC. [Ilustración] Recuperado de <https://www.vidaextra.com/rpg/nuevo-video-confirma-que-octopath-traveler-saldra-finalmente-pc>

Fig. 50 Steam (s.f.). Stardew Valley. ConcernedApe. [Captura de pantalla] Recuperado de https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/

Fig. 51 Pokedream (s.f.). Emerald – Screenshots [Ilustración] Recuperado de http://pokedream.com/games/emerald/screenshots/emerald_1.png

Fig. 52 Pixel Architect (2021). First peek at the main town revamp in Chef RPG. [Ilustración] Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/pixelarchitect1/status/1433098123119775745>

Fig. 53 Ronaghan, N. (2011). Professor Layton's London Life Not Included in European Version of Next Game. [Ilustración] Recuperado de <http://www.nintendoworldreport.com/news/27635/professor-laytons-london-life-not-included-in-european-version-of-next-game>

Fig. 54 Operation Rainfall Contributor. (2015). VGM Of the Week: Guardia Millennial Fair (Chrono Trigger). Recuperado de <http://operationrainfall.com/2015/08/16/vgm-week-guardia-millennial-fair-chrono-trigger/>

Fig. 55 Sukinapan (2022). i just need to make 328945786456 more of these. [Ilustración]. Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/sukinapan/status/1517171302649446402>

Fig. 56 a 73 Elaboración propia

Fig. 74 Google Maps. (s.f). Capturas de pantallas de lugares de Santiago. Elaboración propia.

Fig. 76, 77, 78 Elaboración propia.

Fig. 79 Gorillaz (2010). Gorillaz – Tomorrow Comes Today (Official Video). [Captura de pantalla]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PiNdcBg3xC8>

Fig. 80 Ponettplus (2019). The bonus chapters in the one punch man manga. [Captura de pantalla] Twitter. Recuperado de <https://twitter.com/ponettplus/status/1139426460102463488>

Referencias

imágenes

Fig. 81 Spencer, A. (2021). Así fue como Lizzie McGuire reinventó la TV infantil y se convirtió en una obsesión millennial. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://www.vice.com/es/article/epdmge/lizzie-mcguire-reinvento-tv-infantil>

Fig. 82 Goruni (2017). Análisis Hakuoki Kyoto Winds. [Ilustración] Recuperado de <https://ramenparados.com/analisis-hakuoki-kyoto-winds/>

Fig. 83, 84 Elaboración propia

Fig. 85 Meslow, S. (2018). Revisiting Braid, the Indie Video Game That Set the Industry Ablaze. [Ilustración] Recuperado de <https://www.gq.com/story/revisiting-braid-the-indie-video-game-that-set-the-industry-ablaze>

Fig. 86 GameStop (s.f). Fire Emblem: Three Houses – Nintendo Switch. Recuperado de <https://www.gamestop.com/video-games/nintendo-switch/products/fire-emblem-three-houses/192033.html>

Fig. 87 Elaboración propia

Fig. 88, 89 NullGaming (2016). Curse of Monkey Island. Insult Sword Fighting. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=IE9UsQP-71I>

Fig. 90. Usuario de Reddit u/Spatulated. (2015). Spare is Pink. [Ilustración] Recuperado de https://www.reddit.com/r/Undertale/comments/42dtan/spare_is_pink/

Fig. 91 Kirshenblatt, M. (2016). MythicBios. Undertale Act. [Ilustración]. Recuperado de <https://matthewkirshenblatt.ca/2016/01/02/in-undertale-you-are-player-two/undertale-act/>

Fig. 92, 93 Rattus, M. (s.f.) Part 3: Case 1 – The First Turnabout – Part 2. [Captura de pantalla] Recuperado de <https://lparchive.org/Phoenix-Wright-Ace-Attorney/Update%2003/>

Fig. 94 a 103 Elaboración propia.

Fig. 104 Whitethorn Games (s.f.) [Logo]. Recuperado de <https://whitethorngames.com/>

Fig. 105 Chucklefish (s.f) [Logo]. Recuperado de <https://chucklefish.org/>

Anexos

anexo I — Music Brief

Lejos de casa

Lejos de casa es un videojuego de aventura con toques de comedia, cuyas interacciones se basan principalmente en la exploración y diálogos con otros personajes. Un eje central del juego es la nostalgia, la cual la comprendemos para este videojuego, como un “sentimiento de anhelo por el pasado”.

La historia sigue a un personaje principal, de género no definido, cuyo rol es el de un estudiante de región que recién llega a Santiago. Este personaje actúa como lienzo en blanco, en tanto pretende ser lo más neutro posible para que cualquiera se sienta identificado con él/ella. La trama se desarrolla a medida que este personaje se desenvuelve en la ciudad y se enfrenta a experiencias que son propias de un estudiante de provincia, las cuales se resumen en: explorar y ubicarse en una nueva ciudad, aprender nuevas palabras, conocer nuevas personas y tratar de sobrevivir día a día como un nuevo ser independiente. Estas situaciones le provocan un nivel de ansiedad considerable al personaje y cada vez que debe enfrentarse a obstáculos que le impiden seguir su camino, crea en su cabeza un escenario imaginario para lidiar con el estrés de la situación, lo cual se traduce a nivel de mecánica, en un combate basado en diálogo.

Tono del juego

El videojuego se desenvuelve en escenarios cotidianos y urbanos. Las interacciones con los personajes tienen un toque de comedia, y al mismo tiempo, de misterio en tanto tratamos de comprender ciertas situaciones que el personaje principal arrastra de su vida en provincia y las cuales se dejan entrever a medida que el componente nostálgico entra en el juego. La exploración inicial, que corresponde al capítulo 1 del juego, reúne el nerviosismo de conocer lugares nuevos, junto al entusiasmo de empezar una nueva vida. La nostalgia se deja ver en pequeñas interacciones con otros personajes y en pensamientos del protagonista. Cabe destacar que esta nostalgia es una positiva; una que otorga calidez y permite al personaje (y jugador), sentir una sensación de felicidad.

Nostalgia, comedia, urbano

Objetivo de la banda sonora

Hacer que el juego en sí se sienta nostálgico para potenciar esa característica y al mismo tiempo, acompañar a los escenarios para incitar a la exploración y que el jugador sienta una conexión con estos lugares, además de con el personaje protagonista. Por otra parte, se busca que la música aporte en los combates, ya que al ser basados en diálogo, se pretende que elementos visuales o en este caso, la música, aporten a que se sientan un poco más dinámicos.

Anexos

anexo I — Music Brief

Mapas que necesitan música

Actualmente, el juego está en su etapa de DEMO, la cual consiste (idealmente) de cinco escenarios en los cuales el personaje debe enfrentarse a la ansiedad que implica moverse en un ambiente nuevo y comunicarse con nuevas personas. Lo que actualmente necesita música, son las siguientes partes:

Pantalla de inicio/Menú

Melodía muy breve, que nos da la sensación de iniciar una nueva aventura cargada de desafíos que podremos superar al recordar sobre el pasado, el hogar del personaje y amistades.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time — Title Theme
Lamp — 今夜も君にテレフォンコール
Stardew Valley OST - Stardew Valley Overture

Introducción del juego:

El juego comienza con un texto en un fondo negro en el que el personaje relata la aventura que está por comenzar, mientras está viajando en un bus camino a Santiago. Hasta ahora, el diseño de sonidos de esta parte solo contempla el sonido de fondo de un bus. Sería interesante una pequeña melodía que sonará como si el personaje estuviera escuchando música de fondo. El tono que se busca es de la tristeza de dejar el hogar, y al mismo tiempo, la emoción de empezar una nueva aventura.

Chrono Trigger — Morning Sunlight
Final Fantasy VII — Ahead On Our Way ~ Kalm Theme

Terminal de buses

Una vez que la escena anterior termina, la primera etapa del juego consiste en el terminal de buses de Santiago. Esta zona actúa de cierta manera como el tutorial del juego. En este mapa, el personaje necesita saber donde encontrar el metro para llegar al lugar donde se va a quedar durante el año académico. Sin embargo, no encuentra ninguna señalética y nadie parece ser de mucha ayuda. El tono de la melodía que acompañe esta situación debe reflejar el nerviosismo que siente el personaje, mientras recorre el confuso terminal. Al mismo tiempo, la tensión del tema no debe ser tan alta, para incitar a la exploración.

Los Tres — Torre de Babel
Final Fantasy XIV — Smileton Theme “Carrots of Happiness”
Ghost Trick — Complication

Terminal de buses

El guardia del terminal es la única persona que puede ayudar a nuestro personaje a salir de él. Sin embargo, la hostilidad del guardia le genera un nivel de estrés tal al personaje, que una simple conversación para preguntar direcciones, se transforma en una arena de combate para el protagonista. Esta arena consiste en un escenario. La inspiración de esto radica en que el guardia es fanático del metal, y en sus tiempos libres, además de escuchar música de este estilo, también tiene una banda.

Final Fantasy VII — Boss Battle
Final Fantasy XIV — Amatsu Kaze
Chrono Trigger — Battle Theme

Barrio

El barrio es el tercer mapa al que llega el personaje, tras lograr su objetivo de encontrar el metro. Luego de haberse perdido entre las estaciones, el personaje por fin encuentra el barrio donde estará viviendo. Si bien aún sigue el nerviosismo por los nuevos estímulos de la ciudad, el barrio posee kioscos o tiendas que le dan una impresión al personaje: Santiago sigue siendo Chile. En este momento el personaje se siente un poco más relajado al explorar.

Lamp — 木洩陽の季節
Kingdom Hearts — Traverse Town
Stardew Valley — Spring (It's a Big World Outside)

Pieza del personaje

La pieza del personaje actúa como principal inductor de nostalgia. Es el lugar en el que el que puede ser lo más sincero/a posible consigo mismo/a. Hay elementos en la pieza que le recuerdan a su vida en su región; fotografías, alguna decoración.

Kingdom Hearts — Lazy Afternoons
Final Fantasy XIV — Behind Closed Doors
Stardew Valley — Dance of the Moonlight Jellies

Anexos

anexo II — guion del combate

Frase enemigo etapa 1: ¡Pedir indicaciones es una condena a quedarse por siempre en este terminal!

Alternativa amable: Por favor señor, solo quiero saber dónde está el metro. *(Respuesta guardia: Estoy muy ocupado, pregúntale a alguien más.)*

Alternativa agresiva: Si no me quiere ayudar, ¡voy a poner un reclamo contra usted! *(Respuesta guardia: ¿Y con ese tono pretendes que te ayude?)*

Alternativa sin sentido: ¡Mire esto! *haces un baile chistoso para llamar su atención* *(Respuesta guardia: ...)*

Frase enemigo etapa 2: Si no sabes ubicarte en Santiago jamás sobrevivirás.

Alternativa amable: Ok, partamos de nuevo y empecemos esto por las buenas. *(Respuesta guardia: Veamos cómo vas a convencerme.)*

Alternativa agresiva: Me sorprende que usted haya sobrevivido con esa actitud. *(Respuesta guardia: No quieres testear mis límites.)*

Alternativa sin sentido: ¿Le gusta el helado de vainilla/[sabor favorito del jugador]? *(Respuesta de guardia: Mi favorito es el de pasas al ron ... \. ¿Por qué te estoy contando esto?)*

Frase enemigo etapa 3: ¡Nunca podrás salir del terminal!

Alternativa amable: ¿No puede darme una pista? Quiero ir a casa. *(Respuesta guardia: Una pista: vete de aquí.)*

Alternativa agresiva: En ese caso, usted jamás podrá liberarse de mi presencia infernal 🎵 *(Respuesta guardia: Eso suena como una buena línea para mi nueva canción... Olvida que dije eso.)*

Alternativa sin sentido: Bueno... si no me puede decir dónde está el metro, ¿puede decirme dónde comprar pan? *(Respuesta guardia: Por favor déjame tranquilo.)*

Frase enemigo etapa 4: Con que aún no te rindes.

Alternativa amable: ¿Por qué está tan enojado? ¿Puedo ayudarlo en algo? *(Respuesta guardia: No creo que me puedas ayudar...)*

Alternativa agresiva: Un pobre estudiante de región 🎵 jamás se rendirá 🎵 ante un guardia mitad hombre, mitad demonio 🎵 *(Respuesta guardia: ¿Mitad demonio? Tus palabras no ofenden a nadie.)*

Alternativa sin sentido: Bueno... si no me puede decir dónde está el metro, ¿puede decirme dónde comprar pan? *(Respuesta guardia: Por favor déjame tranquilo.)*

Frase enemigo etapa 5: Con que aún no te rindes.

Alternativa amable: Lo siento... quizás si vaya a buscar a alguien más. *(Respuesta guardia: Por fin dices algo coherente.)*

Alternativa agresiva: No, y no me voy a cansar hasta obtener respuestas. *(Respuesta guardia: Ya me estoy enojando.)*

Alternativa sin sentido: La verdad es que sí... ¿La chapita en su chaqueta es de la banda El Chupacabras? ¡Es la favorita de mi hermano! *(Respuesta guardia: ¿Ah? Sí... me perdí su concierto este fin de semana.)*

Anexos

anexo II — guion del combate

Frase enemigo etapa 6: Esta es tu última oportunidad de buscar ayuda en otra parte antes de que me enoje de verdad.

Alternativa amable: Tengo una idea... ¿Qué tal si a cambio de darme la dirección que necesito, le doy algo que sé que le va a gustar? (ITEM CD) Mi hermano me lo regaló para tenerlo. Pero quizás usted lo apreciaría más. *(Respuesta guardia: ¿En serio harías eso? Me imagino que es algo valioso para ti, no puedo aceptarlo.)*

Si ganas: ¡Lo lograste! Aunque te sientes un poco ansioso, sales con victoria de tu primer enfrentamiento en la capital.

Si pierdes: Aunque haces lo correcto, tu paz mental está desmoronada. Sientes las rodillas débiles y el sudor pegado a tu piel. Tu visión se nubla... esto no es bueno. Sientes que te vas a desvanecer... *(La taquicardia te generó un ataque de pánico. Despiertas en el terminal. Quizás comer algo te ayude.)*

Alternativa agresiva: No me sorprendería con esa horrible música que veo que escucha. *(Respuesta guardia: Aguantaré cualquier insulto, menos uno que vaya dirigido a mi banda favorita.)*

Game over: Tu paz mental se desmorona. Sientes el sudor pegado a tu cuerpo. Ya no aguantas más y te da un ataque de pánico. Creo que tu preparación para venir a la capital no fue suficiente. Quizás puedes intentarlo el próximo año.

Alternativa sin sentido: Y bueno, ¿cómo llegó usted a ser guardia? *(Respuesta guardia: Realmente desperdiciaste tu última oportunidad así)*

Game over: Te quedaste sin ideas en el peor momento. Parece que aún no eres capaz de desenvolverte en Santiago. Quizás el próximo año será mejor.

Anexos

anexo III — respuestas testeo

Respuestas Estefanía Sánchez

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Me gustó mucho el tono del juego, los diálogos me sacaron varias risas. También la grafica está muy bonita y reconocí varios lugares típicos de Santiago

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Lo encontré genial, hace la experiencia mucho más cercana y cálida

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

Al inicio me confundí con qué es lo que tenía que lograr en el combate, pero una vez que lo intenté otra vez pude tener un mejor desempeño. El cambio al escenario de combate me pareció un cambio un poco abrupto, no entendí por qué cambió a un escenario con una estética más enfocada a lo musical.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

El pedir indicaciones a desconocidos y sentirme muy ansiosa por ello. El perderme un poco en la ciudad y también el hecho de traer conmigo cosas que me recuerdan a mi hogar y mi familia.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Si! Al identificar el terminal y como me sentí las primeras veces aquí. Me gustó que el mapa integra detalles de la ciudad que sean reconocibles, ya que es la manera de ubicarse que uno desarrolla. La vida en la ciudad sigue siendo hostil a veces, pero ya no se pasa tan mal y es tierno pensar en la persona que fui hace unos años.

Respuestas Elena León

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Muy bonito visualmente lo que favorece una mejor experiencia potenciado por la simplicidad, los diálogos son muy cómodos ya que se utilizan palabras características del país lo que ayuda a sentir una conexión con el juego como lo son el indicador de salud mental y la adaptación del jugador lejos de su hogar.

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Muy buenas y oportunas, ya que crea una atmósfera más cercana al jugador con elementos identitarios propios de él.

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

La inclusión de los combates complementa muy bien añadiendo más dinamismo y desafío a la historia, además de los desafíos centrales del juego claramente. La dificultad es de nivel medio, pero supone un claro reflejo de lo difícil que son la sociabilidad o estar en un lugar hostil y desconocido.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

Enfrentarme al gran impacto de llegar a una ciudad tan grande donde existen muchos elementos nuevos y muchas veces estresores debido al desconocimiento y al miedo a exponerse a situaciones no tan agradables.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Si en al menos dos veces, primero es el relacionarse con las personas para saber algún tipo de indicación o información, ahora me manejo mucho más en Santiago, por ejemplo, ya no está tanto esa ingenuidad de cuando recién había llegado. Y la segunda fue el momento del peluche, donde además de poder interactuar con él y nombrarlo fue muy emocionante poder tener algo que me recordara mi hogar.

Anexos

anexo III — respuestas testeo

Respuestas Estefanía Sánchez

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Me gustó mucho el tono del juego, los diálogos me sacaron varias risas. También la grafica está muy bonita y reconocí varios lugares típicos de Santiago

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Lo encontré genial, hace la experiencia mucho más cercana y cálida

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

Al inicio me confundí con qué es lo que tenía que lograr en el combate, pero una vez que lo intenté otra vez pude tener un mejor desempeño. El cambio al escenario de combate me pareció un cambio un poco abrupto, no entendí por qué cambió a un escenario con una estética más enfocada a lo musical.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

El pedir indicaciones a desconocidos y sentirme muy ansiosa por ello. El perderme un poco en la ciudad y también el hecho de traer conmigo cosas que me recuerdan a mi hogar y mi familia.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Si! Al identificar el terminal y como me sentí las primeras veces aquí. Me gustó que el mapa integra detalles de la ciudad que sean reconocibles, ya que es la manera de ubicarse que uno desarrolla. La vida en la ciudad sigue siendo hostil a veces, pero ya no se pasa tan mal y es tierno pensar en la persona que fui hace unos años.

Respuestas Elena León

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Muy bonito visualmente lo que favorece una mejor experiencia potenciado por la simplicidad, los diálogos son muy cómodos ya que se utilizan palabras características del país lo que ayuda a sentir una conexión con el juego como lo son el indicador de salud mental y la adaptación del jugador lejos de su hogar.

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Muy buenas y oportunas, ya que crea una atmósfera más cercana al jugador con elementos identitarios propios de él.

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

La inclusión de los combates complementa muy bien añadiendo más dinamismo y desafío a la historia, además de los desafíos centrales del juego claramente. La dificultad es de nivel medio, pero supone un claro reflejo de lo difícil que son la sociabilidad o estar en un lugar hostil y desconocido.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

Enfrentarme al gran impacto de llegar a una ciudad tan grande donde existen muchos elementos nuevos y muchas veces estresores debido al desconocimiento y al miedo a exponerse a situaciones no tan agradables.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Si en al menos dos veces, primero es el relacionarse con las personas para saber algún tipo de indicación o información, ahora me manejo mucho más en Santiago, por ejemplo, ya no está tanto esa ingenuidad de cuando recién había llegado. Y la segunda fue el momento del peluche, donde además de poder interactuar con él y nombrarlo fue muy emocionante poder tener algo que me recordara mi hogar.

Anexos

anexo III — respuestas testeo

Respuestas Dylan

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Me pareció bueno y chistoso. Las gráficas me gustaron, se notaba que tenían armonía entre sí y la música también estuvo bien elegida.

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Fueron entretenidas y me gustó mucho el hecho de poder elegir el nombre de la ciudad de donde vengo, también el hecho de que los campos que rellené se usaron en otros diálogos, por ejemplo; el del sabor del helado. Pero me hubiera gustado poder personalizar la apariencia de mi personaje.

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

Tiene una dificultad normal, porque por momentos pensé que no podría ganar el combate. La mecánica de combate la pude entender rápidamente, ya que con los diálogos con otros personajes se entendía que tendría que ver con la música.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

El viaje en bus, el hecho de no saber a donde ir, no saber donde mirar para encontrar indicaciones y no poder encontrar el metro. También la hostilidad de las personas al intentar hablar con ellas.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Sí, el principio de la historia al estar en el bus y también que las gráficas se parecían a las de pokémon.

Respuestas Felipe León

1. En general, ¿qué te parece el juego?

Creo que es un juego que tiene mucho potencial y aborda un tema muy importante que irá al alta en la sociedad chilena. Destaco mucho su personalización, su gráfica y el objetivo del juego debido a que los videojuegos no han sido abordados en cantidad suficiente como una herramienta de apoyo o acompañamiento psicológico para las personas.

2. ¿Qué opinas de las herramientas de personalización en el juego?

Es una herramienta que le da mucha personalidad e inmersión al juego puesto que te pone en los zapatos y te permite rememorar la propia experiencia de vida que han tenido estudiantes de región al cambiarse de ciudad y mudarse a la capital.

3. ¿Qué opinas de la dificultad del juego? ¿Qué te parece la mecánica de “combate”?

El combate es difícil pero el juego te incentiva a explorar y prestar atención a tus alrededores, diálogos y reacciones de los personajes en el desafío. Creo que tiene el nivel exacto en el que no se vuelve demasiado frustrante, permite explorar todas las opciones de diálogo sin consecuencias y recompensa enormemente el buscar todo lo que el juego puede ofrecer.

4. ¿Qué cosas del juego son similares a tu experiencia como estudiante de región?

La dificultad de navegar la capital es un recuerdo muy cercano a mi experiencia como estudiante de región. Creo que el juego destaca las situaciones más comunes que he vivido a lo largo de mi vida universitaria. No se siente como una experiencia creada de forma corporativa sino como el honesto relato de un

estudiante de región en sus primeros pasos en la capital, sumando la fantasía y la mecánica de juego, creo que forma una experiencia muy interesante.

5. ¿Algún momento te generó nostalgia?

Me generó nostalgia el recorrer el barrio e ir conociendo y familiarizándome con las diversas tiendas, personas, sonidos y olores. Resulta especialmente nostálgico el llegar a la pieza y observar las pequeñas partes que uno se lleva de su propia vida en región y como estas contrastan con la nueva vida en la capital que se avecina.