En esta clase vamos a hablar de dos cosas. Dos posibles formas

* Relación entre juego e historia: The Last Of Us
* Metajuego: proyección a largo plazo: Counter Strikes, LOL,

# Juegos de historia

En el cine tengo un guion. ¿Pq no se traen los guiones?

* **Por evasión**: quiero huir de mi vida durante un rato
* **Por identificación**: esa aventura por lo que sea conecta conmigo. Me gusta la 2ª guerra mundial por ejemplo

Un guion es una estructura lineal.

En un videojuego tenemos una gameplay que no es lo mismo que un guion. Funciona por diversas razones (dopamina, recompensas, etc. Y también por el tema, me gustan samuráis por ejemplo).

Pero la gameplay que es toma de decisiones y tal, cuando le metes un guion EXPLOTA. Hay un conflicto (en un sitio hay guionistas y en el otro hay jugadores). Hay un conflicto entre control y libertad.

El jugador en un momento a lo mejor le apetece hacer otra cosa.

Pizarrón blanco con texto en letras negras sobre fondo blanco

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Entonces ¿qué pasa cuando la gente rompe el juego?**

Ejemplos: Super Mario. Que pasa si vas a la izquierda? O en el battlefield si nadie mata a nadie? Aquí hay empate. En la Primera guerra mundial, en la tregua de navidad. Pasó que en trincheras se pusieron a jugar al futbol e hicieron tregua en navidad.

* EXTREMO SOLO HISTORIA: En el MonkeyIsland (aventura gráfica). La gameplay no existe.
* EXTREMO EMERGENTE: El minecraft. ¿Hay historia? Sí, pero la historia es emergente, es la que tu escribes.

En medio tenemos lo demás. Ni es bueno ni malo, es. Pero nuestro objetivo es tirar hacia el minecraft. Hay algunos diseñadores que van en dirección contraria y la cagan (FDS: frustraters director syndrome). Directores de cine que querían hacer películas y no pueden y se meten a videojuegos (kojima y otro). Un juego es para jugar.

Invizimals 1 en el E3, Dani presentando. Sony hacia las presentaciones. David Hesis explicaba porq eran importantes las emociones de su historia. Yo quiero que juegues sientas emociones que nunca has sentido. Seguro que no has violado a una mujer y queremos que sientas esas cosas.

Pones esvástica en videojuego y te meten denuncia. Cualquier simbología medio nazi está prohibida.

Otro ejemplo. La película DOOM. Con esto nos damos cuenta que una historia de videojuego no es lo mismo que pelis. La historia en el juego sirve para el juego, la historia en una peli es la historia y punto.

Siempre va a ver una tensión (tira afloja) entre jugabilidad y narrativa. Si tiro hacia peli (guion) no hay juego, mierda. Si hago lo contrario, acabo con juegos abstractos y hay juegos que gustan mucho pero otra que les motivan cero.

Hace falta una historia para motivarnos. Si te digo mata a este tio, no lo mato. Pero si te cuento que ese tio ha violado a mi hermana y matado a mi madre pues entonces si.

Me puedo motivar yo solo, poniéndome objetivos pero

La historia es un mal necesario. Se carga la gameplay pero un poco de historia se necesita, genera motivación. Hacer solo historia es muy caro.

El minecraft y el TheSims son excepciones!!! No debemos dejarnos llevar por eso.

**¿Cómo hacemos para quedarnos con la parte segura de la historia?**

* **Construcción de mundo** (World of building): creo un universo por la historia (crear una fantasía, una ficción). Esto no afecta a la gameplay. MassEffect. Esto FUNCIONA porq apela a la evasión. Escapo a la realidad y si el mundo es rico y denso pues más. El Zelda vs Skyrim, como puro ejercicio de evasión el Skyrim llama más.

Puedo coger el modo campaña del Doom o al BioShock. La narrativa de bioshock es más buena

Se da:

* + A base de arte
  + A base de narrativa ambiental: solo con cintas de audio te pueden contar cómo es el mundo y te lo puedes imaginar.

Es **MUY BUENO, pero es caro**.

* **Backstory**: sucesos de antes del videojuego que justifiquen lo que va a pasar después. Si juegas al LOL no hace falta para nada, pero cada uno tiene unas biografías y son curradas, mola un huevo.

**Está bien, pero no siempre se puede**. Si tu personaje no se ve, o algo.

CSGO o APEX. ¿En el CSGO quien eres?

* **Sistema de misiones/levels/goals:** esto tiene algo de narrativa.: esto da variedad y longevidad. El pacman puedo estar jugando 1h y ya acabo hasta los cojones.

Pero ojo, Si pasamos del QUÉ al CÓMO la estamos cagando. Porque yo le tengo que decir qué tiene que hacer. Él debe ver y decidir cómo. Si no, cuidado, hay peligro. Uncharter y tal es peligroso.

NO PODEMOS INVADIR LA LIBERTAD DEL JUGADOR., ojo el Mario no tiene libertad pero se trata de dar la ilusión de libertad

* **¿Cómo hacemos que?**
  + **Spaguetti:** el juego es un tubo. Uncharter, no te puedes desviar del camino principal, está muy bien disimulado.

Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Es una experiencia narrativa, y se da mas importancia a la cinemática que a la libertad. Es una película de acción.

Se hace con

* + - **Freeze freedom**: tiene una serie de recursos visuales que parece que tienes libertad pero no. Por un lado te pone un parque que parece que puedes ir pero ponen unas verjas. Parece que hay muchas cosas, callejones, vistas largas y eso pero en verdad no pq sería muy caro.
    - **Weenies**: es una referencia visual que lo haes para llevar a la gente a cierto sitio. En Disney siempre está el castillo.

En Uncharter se podía hacer por códigos de colores. En el rojo es por ahí. Y también por ángulos.De un camino hacia la zona siguiente nunca está a menos de 45º.

* + **Árbol:**

Imagen que contiene objeto, nieve, pájaro, agua

Descripción generada automáticamente

Puede haber varios caminos y finales buenos o no. Si tengo 10 de longitud.y cada camino hay 10. Haces el doble de contenido para que el jugador solo pruebe la mitad.

La gameplay son decisiones interesantes.

Esto no funciona. En el skyrim como el juego es mas abierto.

* + **Collar de perlas**:

Funciona muy bien y está en muchos juegos

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

La historia se da en episodios concretos pero en medio hay jugabilidad/libertad.

Un dibujo de un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Por en medio hago lo que me sale de los cojones porq para eso es un puto videojuego.

Ej: Jack and daxter. En la primera sección tengo que coger 10 piezas de 15 posibles y al final nos dicen necesitamos 10 baerias para contrruir una moto de agua.

* + **Sandbox**: es un collar de perlas plegado sobre sí mismo. Antes cambiaba el espacio. Estabas en un sitio y pasas a otro. En GTA no, estas en el mismo sitio. Antes cruzabas un rio (espacial), aquí los cambios son (logicos). Hay que matar a su mujer y luego se desbloquea la siguiente fase.

GTA 5 o skyring tienen el mapa abierto desde el principio. EL GTA By city se desbloquea poco a poco (hay un puente que se abre para que puedas cruzar.).

Por eso los sandbox son difíciles de diseñar. Si estoy en GTA y es una carrera de coches tu pones vayas o algo y solo puedes entrar a través de una puerta qe solo se puede abrir cuando empiezas la misión.

Pero esto es para mantenernos entretenidos durante horas. Pero y si no me basta con 5h? Esto no sobra. La historia llega un momento que se acaba. Si quiero entretener 500h, 5000h, falta algo. Aquí entran los metajuegos.

# METAJUEGO

Meta: ¿qué está intentando el jugador conseguir? Puede ser implícito o explicito. Y puede ser autoimpuesto por el jugador o no.

Debemos proponer objetivos como una cebolla descomunal. Y si llevas 20 años jugando tiene que seguir habiendo objetivos (va después de la historia)

Catálogo:

* **Sistemas de trofeos y logros**: hago el uncharter o algún juego narrativo. Tengo un problema. El juego acaba cuando acaba. Podemos hacer un sistema de logros.

Además de la historia tengo una serie de logros que da lugar a los **completistas** (estos no solo quieren pasarse el juego sino que también quieren los logros).

**Es barato.** El coste de desarrollo es prácticamente 0.

Empieza a llevarme a una especie de colección pero no lo es. Un ¿Cuántos logros tienes? Pero no es eso. Esto es un mata 300 zombies. (no es un encontrar objetos escondidos).

Hay un **problema**. Esto es **finito**. Posponemos el final del juego pero es finito.

* **Sistema de LeaderBoard** (o ranking): esto no acaba nunca. Estamos creando estructuras de vinculación a largo plazo. Suele estar también elaborados dentro de la plataforma.
* **Coleccionables:** es un sistema de logros vinculado a objetos que yo gane. Esto lo invento uno de la Dream Cast (shenmuz?). Basta con q le pongas a alguien huecos para que una persona se sienta incomodo y necesite rellenarlo. Nos tenemos que meter en la cabeza la palabra **álbum**. Es de psicología. Es el lema de pokemon. Nos encanta coleccionar.

Sin embargo deben ser fáciles de producir en masa, pero cuidado con que sea cutre. Invizimals fue por esto. Panini gano mucho y gano mucho mas con merchandising que con el juego.

Skins del fortnite.

Overwatch tenía skins muy curradas.

NFTs: non fungible token. Token no fungible. No se puede transformar en objeto tocable. Es un ticket del supermercado que nos dice que somos los dueños de algo, pero realmente no lo somos.

En arte digital, y decían que de este GIF os certifico que solo habrá 10 y te certifico que tu tendrás uno de ellos. Lo escaso vale dinero. ¿Por qué nos gustan los diamantes?

Entrevista a un pavo: que dice que hay una escasez fingida. ¿Por qué hay 10 monos si puedo darle a un botón y que haya 10000 mas? Por eso los NFTs cuidado. Hay

Los coleccionables tienen un problema. Si pongo figuritas escondidas por el nivel es finito también

* **Loot Box (caja de motín):** coleccionable regulado con una mecánica de azar. Tengo un contenedor (sobre o cofre). Todo el dinero que hace falta para tener todos los jugadores de fifa?? MUCHOOOO.

Con una mecánica de azar me da acceso a un coleccionable.

Album de cromos de panini. Dentro de una loot box me vienen 5 coleccionables al azar por ejemplo.

Se ha aprobado que loot boxes para menores de edad no se puede.

Un sobre de walking dead o un sobre de Clash royale. Cuesta 10 monedas. Y cada día te damos 5, no tienes que pagar nada. Es una lotería que está regulado por el estado.

Loterias, quinielas uy coleccionables tipo panini por ley tienen que publicar la probabilidad de cada una de lo que sale.

Electronic arts quiere hinchar su cuenta. Endurecemos la probabilidad de que dark Vader salga. Resultado: la gente paga. El loot box no tienen que Garzon es gamer y lo acaba de aceptar podemos.

EA se está forrando con está mecánica pero “está mal”

Si es coleccionable y no publico las probabilidades pues…

Hay gente que gasta mucho dinero. Este tipo de juegos busca a esa gente.

China tiene muy restringido esto, España lo acaba de legislar.

1. Modelos de suscripción: mas tiempo dentro, mas pagas.
   1. Suscripcion pura: el WOW .
   2. Pseudo-suscripcion: DLCs (downloadable content o contenido descargables) (dead by DayLight o Hell). Hay veces que sale alguno gratis, otro que se compra. Otro juego Hell lat love. Aquí es mas noble porq sabes lo que estás comprando, no hay azar de por medio.
   3. Temporada: YO COMPRO una pase de batalla y desbloqueo un meta. Hay varios misiones que puedo conseguir . El acceso a recompensas se desbloquea. Un pase suele costar 10 euros. ¿Por qué está bien?

Conversión del pase de batalla es alta porq a los padres les parece bien. Te compro por 8 euros 3 meses. Y ya está, no hay ludopatía. Conversión del 35% De cada 100 jugadores, 35 pagan (cada uno paga menos, 8 euros). En el loot box pagan un 0.5-2% pero pagan mucho mas (ludopatas)

La temporada dura 3 meses. Yo que soy fan del juego me lo compro el primer día. El otro aunque no has pagado estas subiendo de nivel el pase de batalla. Y tengo un banner que dice que si gasto 8 euros me lo llevo TODO. El pase de batalla renta al inicio, que pagan los fans y al final a los niños rata que se esperan y tal.

Esto está bien unos meses pero cómo hago años??

19/10/2022

Hoy vamos a pensar algunas técnicas y uego estructuras sociales

* **Mecánicas de energía**:

En la feria había unas fichas para subir, tenemos 3 fichas para subir. Pues aquí tenemos energía, y cada cierto tiempo me dan una ficha.

Ej: candy crush saga o el angry birds. Hay un tipo de Pay2win (vinculo la victoria con que gane dinero). Siempre hay un objeto que es la bomba, la bomba elimina 3x3 filas. Todos los juegos son un poco así aunque lo intentan ocultar. Con la bomba podemos acelerar el proceso. Yo tengo 3 bombas. La bomba me ayuda a pasarme el nivel.

Imagen que contiene persona, hombre, sostener, mujer

Descripción generada automáticamente

Cada bomba en una hora, por ejemplo. Pero yo puedo comprar bbombas. Esto es una maquina de ansiedad. Como los niveles suben de dificultad, la necesidad de bombas es creciente. En angry birds era igual, pasaba un halcón que eliminaba a los cerdos (y como máximo había 3 halcones).

Y le pongo un banner de quieres comprar un pack de 3 bombas por 0,99$?

Son por tanto, una **máquina de ansiedad**.

Otra cosa que se hace es poner partidas muy difíciles en un momento dado de manera que generas la necesidad de pagar. Está feo.

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media

De hecho esto se hacían pruebas y le hacias que algunos le dificultabas mas y a otros no, si ves que abandonan el juego no lo haces al global pero si pagan mas pues te lo llevas al global para todos.

Ejemplo: las pokeball son una mecánica de energía.

En PokemonGO había una pequeña presión pero vamos que no toca los cojones. PokemonGO ganaba dinero con expansiones de mochila. Al principio un jugador no necesita espacio pero luego se queda sin espacio cuando tiene muchos pokemon, y luego tamb con las incubadoras.

Los anuncios funcionan en los Hipercasual.

**Hipercasual**: tetris, candy crush, los aprendes a usar en 5s , audiencia descomunal. (AUDENCIA GRANDE, CONVERSIÓN PEQUEÑA), tengo muchos pero cada uno gasta muy poquito, monetizan por la masa. (10 cent)

**Commited**: un jugador ya le mete mas dinero (Clash of clans, 60 cent al dia). No a todo el mundo le gusta este tema.

**Nicho:** aquí en móvil hay poco. StarCitizen por ejemplo. Hizo un quickstarter, muy famoso. El juego es gratis, tu tienes una nave espacial. Y tenias un catalago de las naves. La nave mas barata alome de 35$. A medida que la audiencia baja, el coste aumenta. Ikea para todo el mundo, mas barato.

**Advertgames**: para los hipercasual Crossy Road. Es el típico de la rana que cruza la calle. Super bueno para el móvil. Es un hiper casual. Aquí no hay clanes no hay de esas cosas.

CPM: coste por mil anuncios. Cuanto vale poner 100 anuncios. El coste típico en estos juegos suele ser 2 dolares por 100 anuncios. Pero espera, porq si un jugador le mete 100 partidas al día y tienes millones de jugadores pues eso.

Y luego está el típico, mírate 10 anuncios y te dan algo a cambio.

* **Appointment mecanics** (**mecánicas de cita**). Se hace una cita a x horas en el futuro.

Mecánica que nos pone un compromiso en el juego de que volvamos. Ej: ven a recolectar el oro dentro de 6h. El pokemon go, ven porq este pokemon se puede capturar dentro de x horas

Esto nos está invadiendo nuestra vida. ¿Es bueno o malo? Pues si crea una dependencia empieza a ser malo. Ej: las hijas de dani le dicen que vaya a una central eléctrica porq está cerca un pikachu

*Una frase: ¿son buenos? Es como un cuchillo, sirve para cortar el pan o para matar un vecino, depende de como los uses. No son ni malos ni buenos.*

Mecánica de energía: animal crossing. Cada día van a buscar cosas distintas. Estrellas fugaces, o conchas marinas, o lo que sea. Mecánica de energía. Por eso el diseñador del juego es dios. Se pueden hacer muchas cabronadas para sacar dinero.

Hay una **Expectativa** de placer, genera dopamina antes de que llegue. Yo me empiezo a montar una peli en mi cabeza de lo que voy a ganar con eso. SI me dicen en 5h te doy 6000 de oro.

Luego está la parte de en 5h tienes tus fresas, eh pero tienes 30min para recogerlas (aquí ya depende del balanceo, esto se hace al final).

**La misión del día (DAILY)** : captura 5 pokemon, ve a no se que y tal. Y solo puedes hacerla en ese día DAILY

**Daily en cadena**: te doy una semana. (7 dias) hoy toca esta misión, mañana la otra, al otro la otro. Y si haces las 7 dias seguidos te damos, pero si no lo haces pues vuelves al principio. Esto se hace tamb en el multiplayer para que haya mas gente jugando.

Gachas japoneses prohibidos: es un sobre del cual salen N objetos. Y te doy puntos en la gameplay para comprar sobres pero muy pocos, tu compras sobres pagando.

**Tipos de Gachas compuestos:**

Permitido: Pokemon no hace esto, pero para subir a pikachu a nivel 2, necesitas a 5 pikachus. Tienes que fusionar para mejorar. Esto lo q se hace en el ultimate. Dependiendo de laprobabilidad de que salga pikachu y de los pikachus que necesito se va a ganar mas o menos. Así se forran.

ESTO ESTÁ PERMITIDO, pero en japón se prohibio (kompugacha)

Un pizarrón blanco en la mano

Descripción generada automáticamente con confianza media

**Compugacha**: empezamos igual que el gacha. Si quieres conseguir el nivel 2 te hace falta un M,S,G,E,J,S coleccionables y además en ese orden. La combinatoria no es por acumulación ahora, es por orden. Esto es una lotería. Me estás diciendo que la combinatoria 4,6,25,36,37 tiene un premio, esto tiene que estar regulado. Y hubo alguno que se adictivo. Imaginate que tienes todos menos uno, compro todos los sobres hasta que me salga eso.

## SESION

Ejemplo Call Of Duty Warzone:

En cualquier shooter (valorant, overwatch, battlefield, fortnite) aquí esta mal visto el pay2win, aquí se debe ganar por skill. Entonces cómo se lo pueden pasar bien los dos si yo soy bueno y el otro es malo 🡪 por el **MATCHMAKING**

Usando un algoritmo se calcula un valor para clasificar.

Podemos mirar las horas q llevamos jugando cada uno. Esto no se hace así porq no tiene nada que ver. Hay 2 soluciones típicas q se basan en en las partidas recientes como es de bueno este tio:

* ELO (sale en wikipedia y se invento para el ajedrez):

A cada victoria te dan puntos. La diferencia entre mis puntos y los suyos + una cte por ejemplo. Erik y Juan principiantes tienen valor 10. Y Marta tiene nivel 60. Erik gana a Juan y gana 30+0 trofeos. Yo gano a Marta y gano 30+60 por ejemplo.

Esto tiene un problema pq hay una incertidumbre, vete a saber cuanto tiempo llevas sin jugar. El glicko añade mas parámetros para controlar esto (mide por ejemplo a un niño rata que juega muchiiisimo contra otro que lleve mucho tiempo sin jugar).

* GLICKO (para videojuegos):

Hay algunos matchimaking que vienen ya por defecto por ejemeplo el de Xbox y puedes calcular con quien te emparejan

## Misiones

* Queremos llenar los servers en nuestro juego
* Le da al player unos objetivos a semana vista (no tiene porq ser semana, por poner ejemplo). Yo lo que quiero es conseguir 50 headshots pq si los consigo me dan premio. De hecho estoy en una partida y me da igual perderla porq yo estoy con mi misiones.
* Misiones semanales y dailys: le doy 2 incentivos, uno para un día y otro mas largo para toda la semana.
* Battle pass: haciendo las misiones de antes me dan nivel para subir mi Batlle pass. Este nivel de battle pass es un nivel no persistente (de temporada). Cuando acabe mi temporada de 3 meses, volveré a ser nivel 1. Y este battle pass a su vez ceba la siguiente capa
* Temporada + Monetización: Marin esta jugando la temporada 3 y ve muchas cosas que puede conseguir si compra el pase.

Le doy una sensación de logro (de has ganado la misión, la partida) pero además una sensación de fracaso porque todavía te faltan muchas cosas por conseguir.

* **Añadir contenido**: si la temporada de antes era de X cosa y ahora le cambio, es estimulante, pero no es buena idea porq es CARISIMO. Es entrar en una rueda de gasto que puede ser no nos podamos permitir (Content Mill o molino de contenido), el juego para mantenernos vivos le hace falta contenido, Este juego esta mal diseñado, pq llegara un momento que no podamos permitirnos mas.

Entonces lo que se hace el **CAMBIAR EL META**.

Meta: máximum efficiency tactic available , táctica de máxima eficiencia disponible. El del Lol puede decir dame mas contenido me da igual, cámbiame el mapa que voy a ganar. Entonces se hace un cambio de meta, detecto que es lo que mas gana y lo rompo.

El show off es una de las cosas que mas nos motivan: para poner skins, bailes, musicas y cosas así, que no son Pay2Win.

Pasado un año, está comprobado que lo que mas retiene a la gente es algo social. Hay 2 estructuras:

* **Clanes**: dentro del juego meto una mecánica de clubs de jugadores. Las partidas de cada uno dan puntos al clan. Ej: cada victoria de un miembro da un punto al clan. Entonces Marta queda con los miembros del clan para que jueguen mucho y ganar todos y crean un servidor de Discord o Whatsapp. Es como un amateur de los equipos del Esports. Uno que lo hizo muy bien fue el Clash Of Clans. Tiene todo esto. Cuando tenias un castillo podias entrar en un clan.

Además había Dueños del clan, colideres, elders.

Se está creando como una Liga de futbol, que tu lo sigues año a año

Se pueden hacer de distintas formas:

* + In game: yo puedo dentro del juego buscar clanes, puedometerme y tal. Pero el problema es q genera mucho trafico. Y hay un problema a nivel legal. GD (General data no se que protection). Esta bien hasta que uno entra y dice judío de mierda. Entonces normalmente el chat se saca fuera. Y el chat funciona con Discord. En los chats de partida se destruye al acabar la partida. No hay datos almacenados . Pero si el viernes llego y quiero ver todo el chat, ese chat debe estar almacenado.

Entonces antes de jugar debe haber un contrato o algo que hayamos firmado.

Esto viene de Facebook, esto de q vendas datos de otro sin q nadie lo sepa NO. Facebook 3500 millones en su máximo esplendo. Y como les han pillado con esto están con el metaverso (200mil usuarios al mes)

Historia con esto. Invizimals era +7. Los animalitos morían y tal y a una Rata se tiraba un pedo toxico. Por eso EEUU les pusiero un +16 por comportamiento desagradable.

Otro bicho Salma, llega un mensaje que era un nombre despectivo para llamar a no se quien.

AKIRA: película. Banda sonora de invizimals que se querían parecer

* + Facciones (es como megaclanes): es el típico pokemon GO. Grupo amarillo, azul rojo. Esas facciones pueden ser contenedores de clanes.
* **Ligas / ranked play:** esto ya es individual. Ejemplo es el LOL (bronce, plata, oro, diamante, master, campeones, …). Además tienen una estadística para ver donde esta cada uno. Si hay mucha gente de oro, pues creamos el diamante.

Esto es como las sectas, la cienciología mirar tamb en Wikipedia (es una religión de pago jeje). Son dientes de sierra, yo subo nivel 4 bronce sube a 1 bronce y “vuelvo a bajar” a 4 pero de plata 😊. Y esto luego llega al punto de hacer torneos y quedadas.

El CallOfDuty como mas genera es en móvil, ahora la industria edl videojuego genera MUUCHO mas en móviles.

Ejemplos de las Capas del meta. Le meto una rutina de objetivos para que el player siempre tenga algo que hacer.

* Ganar batalla
* Misión daily
* Misiones semanales
* …
* Season
* Cambio de mapa
* Clanes
* ((Facciones)) -> la he puesto yo
* Ligas

Llega un momento que los juegos ya… Lo mas normal es que en un juego muy viejo pues se vaya gente y no venga nueva. Y mas allá de esto, de las LIGAS, no hay nada. No hay ningún juego que llegue 40 años.

¿Qué hacemos si pasa esto? Dentro de 10 años, migro la comunidad. Yo tengo una BD que tiene MUCHISIMO valor. Cuando un juego empieza a envejecer le preparo herederos del juego, tendré otro juego, como el Valorant o eso.

Yo soy Blizzard, tengo diablo y no se que. Y yo migro de uno a otro.

O lo mismo no se quien con Skyrim y fallout. Crean muchos juegos hijos, porq no saben lo q la comunidad va a querer, para que su comunidad sea eterna.

China hay mucha gente, es el país donde mejor industria de juegos y blizzard hace un juego específicamente para china y la lio porq no hizo el evento para allí, lo hizo en california donde no era su publico.