

**Historial:** Magda, de 24 años, es estudiante de periodismo en último año, interesada en los videojuegos (principalmente Triple A) y la cultura popular que los rodea.

**Recursos:** Magda tiene amplio conocimiento del medio interactivo, habiendo jugado múltiples títulos de diferentes consolas y empresas. Actualmente busca estudiar más en profundidad cómo funciona el desarrollo de juegos actualmente y los desafíos que enfrenta la industria para apelar a la mayoría del público.

**Emociones:** Se considera segura de sus conocimientos, aunque no ha pensado en profundidad el impacto que tiene la fijación excesiva de los desarrolladores en el hiperrealismo, y es de aquellas que se molestan cuando un juego no tiene físicas idénticas a la realidad, re posteando videos en redes sociales donde se critica eso de un juego (sin pensar que los recursos de este no son los más grandes).

**Objetivos:** Magda quiere comprender con la webstory porque supuestamente el hiperrealismo no es tan importante, y ver si se empieza a interesar por juegos más pequeños como lo son los indies.

**Escenario:** Magda ha jugado en distintas consolas con el pasar de los años, y aunque aprecia el crecimiento gráfico con cada nueva generación, si nota que en el caso de Playstation o Xbox hay cada vez menos exclusivos que justifiquen la compra de la consola, interesándose más en el PC donde hay más opciones. Muchas de estas si, pertenecen a juegos indies, en los cuales tiene algo de prejuicio por cómo se ven.

**Historial:** Juan, de 29 años, es ingeniero comercial, con departamento propio recién adquirido. Soltero.

**Recursos:** Juan tiene una PS5, que solo usa para jugar Fifa y Call of Duty, dos franquicias que suelen ser jugadas por aquellos que no están muy metidos en el medio. También es alguien que se fija mucho en lo visual cuando juega.

**Emociones:** Juan es alguien tranquilo, que no está muy metido en discusiones sobre juegos y su aspecto gráfico, pero al toparse con la webstory duda sobre el título, y decide darle una checada ya que para él siempre ha sido natural que los juegos se vean cada vez mejor con el tiempo.

**Objetivos:** Juan busca entender a qué se debe este cuestionamiento de la webstory por el hiperrealismo en los juegos, y así conocer también más sobre una industria en la que no está muy metido.

**Escenario:** Juan ha tenido consolas antes, y aunque jugaba cosas más variadas cuando chico, con el tiempo solo ha comprado consolas de Sony para jugar Fifa y Call of Duty, juegos que ve como pasatiempos, pero no como una pasión. Con la webstory sintió curiosidad por el título al ser algo que no había pensado antes.

**Historial:** Jaime, de 53 años, es abogado y padre de dos preadolescentes fanáticos de los juegos.

**Recursos:** Jaime apenas y ha tocado un juego en su vida, más allá del solitario en su computador y de un partido al Fifa con uno de sus hijos (perdió).

**Emociones:** Jaime es alguien que no se interesa mucho en el medio, y a veces se preocupa del tiempo que pasan sus hijos frente a los juegos, pero respeta sus gustos. También es alguien que le da risa cuando los niños discuten sobre si x juego se ve mejor o no que otro, y les recuerda que es más importante divertirse que andar fijándose en esas cosas. Es esa percepción la que le hace interesarse por la webstory al ver el título.

**Objetivos:** Leer y comprender el contenido del artículo para explicarle a sus hijos que no todo en los juegos es lo visual, y que se están perdiendo de opciones diversas por priorizar solo eso.

**Escenario:** Jaime ve a sus hijos discutir por cómo se ve el Spider Man 2 vs como se ve el God of War Ragnarok, y ante sus fijaciones por los detalles, les pregunta si en vez de discutir por eso se centran en ver cual juego les entretiene más y porque, además de buscar opciones recomendadas por la webstory de menor atractivo visual pero que les podría entretenar considerando sus gustos.

Magdalena, la gamer experimentada

Juan, el jugador casual

Jaime, padre con hijos gamer