



Andar a

Usar

Hablar



Point and click RPG

Coger

Mirar



por Gwannon

Aventuras gráficas

XXX

Crear tu PJ

XXX

1. Paso - Definir tu Aventura Gráfica

Lo primero es elegir de que Aventura Gráfica (AG) provienes. La AG de la que ha salido tu PJ marca sus capacidades. No es lo mismo ser que un personaje de «The Dig» que de «Maniac Mansion».

A la hora de definir de que AG vienes, lo primero es ponerle un nombre a tu AG y elegir la resolución de vídeo en la que estaba desarrollado. Tu resolución marca los píxeles iniciales que tiene tu personaje. Tus píxeles son importantes porque te permiten hacer cosas especiales dentro de la AG.

- + **CGA (320x200 - 4 colores)** XXX
- + **EGA (320x200 - 16 colores)** XXX
- + **VGA (640x 480 - 256 colores)** XXX

Lo siguiente es elegir su temática, eligiendo 2 adjetivos:

- + **Ciencia ficción:** XXX
- + **De franquicia:** XXX
- + **Fantasía:** XXX

- + **Horror:** XXX
- + **Humor:** XXX
- + **Pulp:** XXX

Por último, se elige la empresa desarrolladora

- + **LucasFilm Games:** XXX
- + **Sierra:** XXX
- + **Pendolo Studios:** XXX
- + **Alcachofa Soft:** XXX
- + **Revolution Software:** XXX
- + **Coktel studios:** XXX
- + **Deconstructeam!:** Eres un indie moderno que disfruta del retropíxel. XXX

XXX

2. Paso - Crear tu interfaz

Todo personaje de una AG tiene unos verbos básicos:

- + Andar
- + Coger/Recoger
- + Dar
- + Hablar
- + Mirar
- + Usar

Después debe elegir otros 3 verbos de este listado:

- + Abrir/Cerrar
- + Buscar
- + Correr
- + Encender/Apagar
- + Golpear
- + Leer
- + Tirar/Empujar
- + XXX

Lo siguiente es calcular el espacio de equipo. Las casillas de tu equipo viene dado por la AG del que provenga el personaje, marca el número de casillas de tu equipo.

XXX

3. Paso - Toques finales

Para finalizar debes definir tu nombre, algo acorde con tu AG y su temática, y elegir tus pronombres.

Por último, debes elegir una pieza de equipo inicial tirando en la siguiente tabla:

d6	Objeto
1	Pala
2	Metrónomo
3	XXX
4	Globo de helio
5	Pistola de dardos tranquilizante
6	Jarra de grog

Sistema

Hay diferentes tipos de acciones posibles:

- + Verbo + Equipo
- + Verbo + Equipo + Equipo
- + Verbo + Elemento clicable de la escena
- + Verbo + Equipo + Elemento clicable de la escena
- + Meter

Los objetos del equipo siempre están a mano, pero a los clicables debemos acercarnos para poder usarlos.

XXX

El equipo

XXX

En cada casilla puedes meter un objeto del tamaño o peso que sea. Desde hilo y aguja hasta un Pontiac del 64, todo ocupa una casilla.

Escenas

Al empezar una escena, el DJ debe describir todas las cosas clicables de la escena. En principio, los PJ solo pueden interactuar con los elementos clicables, pero

gastando puntos de XXX se puede interactuar con otras cosas.

XXX

Uso de tus píxeles

XXX

Acceder al mapa

En algún momento alguien te dará un mapa, un pasaporte o similar y podrás acceder al mapa y moverte a una escena directamente sin tener que pasar por otras escenas. XXX

Cosas de aventuras gráficas

XXX

- + **Resolución de pantalla:** El grupo de personajes no puede separarse, las AG no tienen pantalla dividida así que todos juntitos, de hecho habrá cosas a las que no podrás acceder de una misma escena porque otro jugador está en el otro extremo y la resolución de pantalla no te da para llegar a ellas.

+ **Permanencia de objetos:** El equipo que dejas en una escena se queda en esa escena, solo tus personajes y otros personajes importantes pueden cogerlos. Si haces un puente con cuerda sobre un precipicio, ese puente se queda allí para siempre. Pero igual, cuando

pases, quieres recuperar tu cuerda y deshaces el puente.

+ **Pixel exacto:** Cuando se esconden cosas puede hacer que solo estén en un único pixel de la pantalla. XXX

Crear una aventura gráfica

XXX

Hay que decidir si la aventura será mortal o no. Esa es una de las grandes diferencias entre unas AG y otras.

XXX

Las AG se suelen dividir como todas las historias en 3 partes, presentación, nudo y desenlace, y cada una de ellas en 2 o 3 pruebas o retos que debes solucionar.

Personajes no jugables

Hay 3 tipos de personajes no jugables:

- + Solo tienen una sola frase y están en una sola escena.
- + Tienen varias frases con alguna pista importante, pueden aparecer en diferentes escenas y recibir o dar algún objeto.
- + Personajes clave con montones de frases, aparecen en muchas escenas y dan muchas pistas y equipo constantemente.

XXX

Agradecimientos

Por sus ideas y aportaciones a:

+ [El Dado Inquieto](#)

Licencia

Point-n-click RPG está hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). XXX

Atribuciones

Fuentes

+ Fool by [Void](#)

Imágenes

- + Black and white pixels background by [starline](#)
- + Abstract pixilated halftone dotted pattern in retro style by [starline](#)
- + Pixel art mystical background [pikisuperstar](#)
- + Set of pixelated teenagers by [Freepik](#)
- + Pixel robots icons. 8 bit bots isolated. Set of robots in pixel style, illustration color robot ... by [macrovector](#)

