



Andar a

Usar

Hablar



Point and click RPG

Coger

Mirar



por Gwannon

El juego de rol de las aventuras gráficas clásicas

XXX

Para jugar necesitarás hojas de papel, lápices y dados de 10 caras.

Crear tu PJ

Lo primero que debes hacer para empezar a jugar a este juego de rol es crear un personaje para cada jugador. El proceso es sencillo, solamente debes tomar algunas decisiones y escribirlas en tu ficha.

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.

También marca el tamaño de tu zona de equipo. Con poca resolución tienes mucho espacio porque son listados de texto, mientras que con mucha resolución son complicadas imágenes pixeladas.

- + **CGA:** 320x200 y 4 colores, **4 píxeles** y **10 espacios**
- + **EGA:** 320x200 y 16 colores, **8 píxeles** y **8 espacios**

- + **VGA:** 640x480 y 256 colores, **10 píxeles** y **4 espacios**

Lo siguiente es elegir su temática, **eligiendo 2 adjetivos:**

- + **Ciencia ficción:** Aventuras de temática de ciencia ficción futurista o no. **+2 píxeles**
- + **De franquicia:** Historías basadas en películas y sagas de libros famosas. **+2 espacios**
- + **Fantasía:** Mundos mágicos de cuento donde viven elfos, enanos y otros seres mágicos. **+2 espacios**
- + **Horror:** Historia de miedo y horror de casas encantadas, pueblos malditos, criaturas congeladas en el hielo, etc. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Humor:** Historías alocadas cercanas a los dibujos animados normalmente con personajes estrambóticos o animales antropomorfos. **+2 píxeles**
- + **Pulp:** Historia pulp con héroes y heroínas que buscan civilizaciones perdidas viajando con hidroaviones y luchando casi siempre con nazis. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Picantes:** Relatos muy cercanos al humor, pero con toques picantes y lujuriosos. **+1 píxel y +1 equipo**

Por último, se **elige la empresa desarrolladora:**

- + **LucasFilm Games:** La desarrolladora de AG clásica que todas recuerdan. **+2 píxeles**
- + **Sierra:** La distinguida competencia. **+2 espacios**

- + **Alcachofa Soft:** Los genios del humor alocado. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Revolution Software:** Un pequeño tapado que ha dado grandes joyas del género. **+2 píxeles**
- + **Coktel studios:** Los rarunos que buscaban otras formas para un formato muy estático. **+1 píxel y +1 equipo**
- + **Pendulo Studios:** Han tratado de devolver al género su antiguo esplendor sin mucho éxito, pero sin perder la esperanza y buen hacer. **+2 espacios**
- + **Deconstructeam!:** Eres un indie moderno que disfruta del retropíxel. **+2 píxeles**

Lo siguiente es **calcular el espacio de equipo y los píxeles**. Recuerda que si los píxeles o los espacios de equipo son impares, convierte un píxel en espacio o viceversa.

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

3. Paso - Toques finales

Como toques finales 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:

d10	Objeto
1	Pala
2	Metrónomo
3	Espuelas
4	Globo de helio
5	Silbato
6	Bola antiestrés
7	Máscara de carnaval
8	Pistola de dardos tranquilizante
9	Jarra de grog
10	Pasaporte falso
11	Bola de bramante
12	Tijeras de podar oxidadas

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

Cosas de aventuras gráficas

Las aventuras gráficas tienen a veces su propia lógica y todas las siguientes reglas tratan de reflejarlas.

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

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

Licencia CC BY 4.0

«Point and click RPG» está hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). Puedes hacer uso de todo este material como desees, incluso comercialmente, menos imágenes y fuentes tipográficas que pertenecen a sus creadores y son adecuadamente atribuidos. Solo debes atribuirlo adecuadamente.

Todo el contenido de este proyecto puedes encontrarse en pointnclick.gwannon.com y todo el código fuente en [GitHub](#).

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](#)

