



TU VIAJE COMO DJ. AVISO: ¡CONTIENE SPOILERS!

Albert Estrada Zambrano

III CONGRESO ALEA JACTA EST SOBRE JUEGOS Y
TÉCNICAS GAMIFICADAS: ABJ, GAMIFICACIÓN Y
SERIOUS GAMES

2.- EL MIEDO



2.- EL MIEDO

- Al salir de la zona de confort:
 - *1ª vez que juegas*
 - *1ª vez que diriges*
 - *Una campaña*
 - *A improvisar*
 - *Online*
 - *Jornadas*
 - *En otro idioma*
 - *Un estilo distinto (p.e. romance)*
- El peligro de la idea: “no se puede hacer mal”.
- Espacios seguros y herramientas de seguridad.



3.- LAS REGLAS



3.- LAS REGLAS

- El “peligro” de modificar las reglas.
- El “peligro” de los sistemas sencillos.
- El **PELIGRO** de los sistemas malos.



4.- LA FORMA



4.- LA FORMA

- Interpretación actoral.
- Música y *handouts*.
- Técnicas narrativas.
 - *Elipsis*
 - *Historias paralelas*
 - *Metáforas*
 - *Cliffhangers*
- Desafío táctico (no solo combates).
- Gestión de la historia en partida:
 - *Prever*
 - *Improvisar*
 - *Conducir*



5.- EL ALMA DE LA HISTORIA



5.- EL ALMA DE LA HISTORIA

- Un buen argumento.
 - *Sorpresas que no lo son.*
- La carga dramática.
- Lo que “juegan” los jugadores.
- La experiencia colectiva una vez llevada a mesa.



6.- EL MÁS ALLÁ



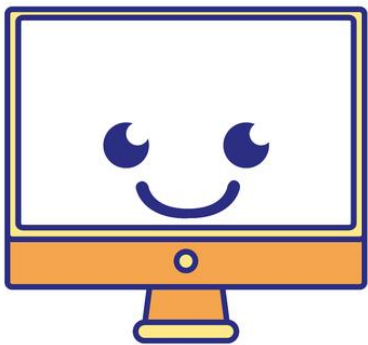
6.- EL MÁS ALLÁ

- Difusión de la afición.
- Mejora continua.
- Romper barreras (la fumada).
- Nuevas tecnologías (p.e. IA).



6.- EL MÁS ALLÁ

- Difusión de la afición.
- Mejora continua.
- Romper barreras (la fumada).
- Nuevas tecnologías (p.e. IA).



Las inteligencias artificiales (IA) tienen el potencial de tener un impacto significativo en el mundo de los juegos de rol, introduciendo nuevas posibilidades y mejorando la experiencia de juego. A continuación, se presentan algunas formas en las que las IA podrían influir en este ámbito:

1. Director de juego virtual: Una IA avanzada podría actuar como un director de juego virtual, creando y adaptando la historia en tiempo real según las acciones de los jugadores. Podría generar escenarios, interpretar a personajes no jugadores y ajustar el nivel de desafío de manera dinámica, brindando una experiencia más inmersiva y personalizada.
2. Generación procedural de contenido: Las IA podrían generar automáticamente contenido para los juegos de rol, como mapas, misiones y descripciones de entornos. Esto permitiría a los diseñadores de juegos crear mundos más vastos y detallados, ahorrando tiempo y recursos en la creación manual de contenido.
3. Asistencia en la toma de decisiones: Las IA podrían ayudar a los jugadores a tomar decisiones estratégicas durante el juego. Podrían analizar datos en tiempo real, como las características de los personajes y las estadísticas del juego, para ofrecer sugerencias o estrategias óptimas, facilitando así la toma de decisiones tácticas.

4. Jugadores controlados por IA: Las IA podrían asumir el rol de personajes no jugadores en el juego, interactuando con los jugadores de manera realista y adaptativa. Estos personajes controlados por IA podrían ofrecer desafíos más complejos y una experiencia de juego más inmersiva, respondiendo de manera inteligente a las acciones de los jugadores.

5. Personalización de la experiencia: Las IA podrían aprender y adaptarse a las preferencias y estilos de juego de los jugadores, ofreciendo experiencias personalizadas y únicas. Podrían ajustar la dificultad, el ritmo narrativo y los desafíos en función de las preferencias individuales, creando una experiencia de juego más satisfactoria y atractiva.

Si bien las IA tienen el potencial de transformar los juegos de rol, es importante mantener un equilibrio para preservar la esencia de la interacción humana y la creatividad en estos juegos. La combinación de la inteligencia artificial con la participación activa y la toma de decisiones de los jugadores puede brindar una experiencia enriquecedora y emocionante en el mundo de los juegos de rol.

¡MUCHAS GRACIAS!

