

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS  
DIGITALES**

**“LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN THE LEGEND OF  
ZELDA BREATH OF THE WILD Y LA PERCEPCIÓN DE  
SUS USUARIOS DE 18 A 36 AÑOS EN LIMA EN 2021”**

Tesis para optar el título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios  
Digitales**

**Autor:**

David Vargas da Silva Ulloa

**Asesor:**

Mg. Gerardo Karbaum Padilla

<https://orcid.org/0000-0002-8089-3640>

Lima - Perú

## JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	<b>NORMA CALDAS GAYOSO</b>	<b>44126942</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	<b>JEAN PIERRE GALVEZ CASTAÑEDA</b>	<b>45143983</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	<b>TROY REQUENA PORTELLA</b>	<b>000873139</b>
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo fue posible gracias al apoyo incondicional de mis familiares y amigos, quienes invirtieron tiempo, dinero y alegrías para lograr alcanzar mis metas. A mis padres y abuelos, Vanessa Ulloa, Willmer Mendoza, Flavio Ulloa y Carmen Córdova, les agradezco el constante apoyo moral y monetario que pusieron en mi formación profesional desde el primer día; a mis amigos, tanto dentro como fuera de la institución educativa, Pamela Contreras, Alejandro Saldaña, Melissa López, Nathaly Arana, Nelson Pereira, Patrick Romero, Oscar Palacios, Rubén Lujan y Gian Franco Pinado les estaré por siempre en deuda por ser mis soportes morales y emocionales durante los largos años de esfuerzo que pasamos, en especial durante los últimos meses en los que se desarrolla esta investigación, donde una pandemia ha afectado a todos y fue una pared que detuvo a muchos de mis compañeros a continuar con sus estudios. A todos mis seres queridos afectados por esto les deseo las mejores de las suertes y no se rindan por el factor económico que nos afectó a casi todos.

## **AGRADECIMIENTO**

A mis profesores que siempre supieron mantener la línea entre ser estrictos y apoyar a sus estudiantes, les agradezco de corazón su dedicación y paciencia, en especial conmigo que siempre he tenido la manía de preguntar todo nuevamente a pocos días de presentar los trabajos por mi pésima memoria. Mis maestros Sotomayor, Traverso, Medina, Turriate, Helfer, Morales, Jacobo, Karbaum, etc., fueron los responsables directos de mi formación como profesional y en haberme guiado hacia la rama de mi carrera que más me gustó, la edición y la dirección. Durante los últimos años, había considerado muy seriamente el abandonar la carrera, pero fue gracias a su dedicación y profesionalismo que finalmente desistí y continué hasta el final. Gracias por todo su apoyo.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>JURADO CALIFICADOR</b>	<b>2</b>
<b>DEDICATORIA</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>4</b>
<b>TABLA DE CONTENIDO</b>	<b>5</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>1.1. Realidad problemática</b>	<b>8</b>
<b>1.2. Formulación del problema</b>	<b>28</b>
<b>1.2.1. Pregunta general:</b>	<b>28</b>
<b>1.2.2. Preguntas específicas:</b>	<b>28</b>
<b>1.3. Objetivos</b>	<b>29</b>
<b>1.3.1. Objetivos específicos:</b>	<b>29</b>
<b>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA</b>	<b>30</b>
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS</b>	<b>33</b>
<b>CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b>	<b>55</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>62</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>70</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1: Nintendo Naturaleza .....</b>	<b>36</b>
<b>Figura 2: Nintendo Región Hebra.....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 3: Nintendo Rutas .....</b>	<b>38</b>
<b>Figura 4: Nintendo Creatividad del jugador .....</b>	<b>44</b>
<b>Figura 5: Nintendo Rutas .....</b>	<b>45</b>
<b>Figura 6: Nintendo Rutas .....</b>	<b>50</b>

## RESUMEN

En la presente investigación, se consiguió encontrar cuáles son características de la narrativa audiovisual que los usuarios de los videojuegos de aventura/acción se fijan o retienen por mayor tiempo y cuáles son sus opiniones con respecto a cada una de estas (tanto positivas como negativas y por qué). Es importante conocer estos aspectos, ya que los videojuegos como medio de comunicación están siendo cada vez más explotados, estudiados y globalizados en diversas áreas como el entretenimiento, la educación, la medicina, etc.

Los datos fueron recolectados utilizando métodos como cuadros de observación, entrevistas personales y un *focus group* para tener así un amplio abanico de resultados y poder analizarlos tanto en conjunto como por separado para dar así con un resultado más preciso sobre las opiniones de los consumidores. Se encontró que es la conexión que tiene el jugador con la obra lo primordial al momento de contar una historia en un videojuego, y el analizado (*The legend of Zelda breath of the wild*) consigue esto de una forma muy particular y sobresaliente al colocar al escenario, el protagonista y la historia como sus principales pilares.

**PALABRAS CLAVES:** narrativa audiovisual, personajes, historia, opinión, videojuegos

## CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

La investigación analiza la narrativa audiovisual utilizada en los videojuegos intentando referenciar cuáles son los puntos que el público logra más comprender. En el 2017, se lanzó al mercado “The Legend of Zelda Breath of the Wild”, juego de aventura, acción, en tercera persona y de mundo abierto el cual fue mundialmente aclamado y ganó el premio a “Mejor juego del año” en los premios Game Awards 2017 junto a otras categorías como “mejor juego de acción/aventura” y “mejor dirección”, GameAwards (2017). La entrega se encuentra ambientada en un país ficticio que combina fantasía (magia, especies fantásticas, físicas imposibles) con ciencia ficción (tecnología inexistente y futurista basada en la que se posee actualmente) en donde el jugador controla a un héroe derrotado hace 100 años y que es revivido, pero ahora debe enmendar sus errores y asumir la responsabilidad por la muerte de miles de habitantes.

Similar a este caso, “The last of us” producido por Naughty Dog en el año 2013, es otro juego de acción y aventura en tercera persona la cual fue galardonada por su historia y narrativa audiovisual en los premios GameAwards 2013; narrativa que posteriormente sería estudiada y explicada por Soto (2018), quien demostró que el juego tiene mucha influencia cinematográfica al momento de contar su historia, además de analizar los aspectos comunes de la narrativa audiovisual como el encuadre, los juegos de cámara, iluminación y el guion; descubrió que las pequeñas acciones opcionales en el juego tenían bastante peso al momento de contar su historia; ejemplos de estas son las conversaciones entre los personajes al llegar

a nuevas zonas o hacer algo juntos y sus animaciones al interactuar con el escenario, mecánicas que vemos replicadas y mejoradas en “breath of the wild”.

Como ya se mencionó, la narrativa audiovisual está compuesta por partes. Una de ellas es el “escenario”; pero en los videojuegos, por regla no escrita y desde prácticamente la concepción de estos, se le conoce como “mapa” o “nivel”, el cual desempeña un papel sumamente importante y (si el autor así lo desea) puede llegar a ser más relevante que la historia principal (García, 2016). A través del nivel, el autor introduce detalles, animaciones, sonidos y/o interacciones para contar una historia o crear una junto al jugador; y en The Legend of Zelda Breath of the Wild se puede apreciar cómo utilizan la escenografía como el medio principal en su narrativa audiovisual, como la mayor parte de la obra es así, es muy difícil elegir entre tantos ejemplos, pero se han seleccionado tres por ser formas muy diferentes en donde el juego consigue contar sus historias a distintos niveles:

- El primer ejemplo es el más común y sobre lo que está construido el juego. El mapa es una zona abierta, la cual se puede explorar en su totalidad en cualquier momento y por eso es muy fácil perderse de muchas cosas. Por esto, la entrega utiliza la verticalidad de las montañas y torres para mostrarle al jugador puntos de interés, los cuales puede ver desde lejos y marcar en el mapa para ir tras ellos o tenerlos apuntados para más tarde, permitiéndole al jugador descubrir el mundo en lugar de ser llevado de la mano por un camino preestablecido.
- El segundo ejemplo es más particular; pero también es un método recurrente. Se trata de una locación llamada “Shadow Hamlet Ruins” en donde cuentan la historia del asesinato a una familia sin utilizar texto. El escenario es un pequeño

asentamiento con al parecen ser dos o tres estructuras que se asemejan a una casa, un huerto y un corral con objetos cotidianos como juguetes para niños, ollas y ropa, los cuales fueron destruidos por el fuego hace mucho tiempo y ahora tienen vegetación creciendo por encima de las cenizas y los escombros. Estas ruinas se encuentran en la falda de un volcán activo, los jugadores que pasen rápidamente y no presten atención solo asumirán que es un incendio debido al volcán; pero quienes sí se tomen su tiempo, verán que todo el lugar está rodeado con rocas de contención las cuales evitan que la lava pase cerca y haciendo el acceso a ella muy difícil por tierra. A pocos metros de la zona se encuentra un enemigo con elemento fuego y puede volar a voluntad junto a lo que parecen ser más juguetes y fotografías quemadas mientras él danza y se ríe alrededor de bultos en el suelo.

- El tercer ejemplo es el de “Terry Town”, el cual es más rápido de explicar, pues el escenario y sus historias son creadas gracias al jugador, quien recogiendo materiales y explorando el mundo buscando mano de obra, todo un pueblo es construido desde 0 mientras el jugador observa el crecimiento de este y las interacciones entre las personas que vas contratando, ejemplos de esto es la creación de nuevos negocios, nuevas familias y eventos como una boda y nuevas misiones secundarias.

En cuanto a los personajes y guion, entregas anteriores en la saga ya habían “jugado” con otros aspectos de la narrativa audiovisual, como es el caso de “The Legend of Zelda Majora’s Mask”, en donde utilizan el guión y los personajes secundarios como el enfoque principal. En esta entrega de género aventura y acción, lanzada en el año 2000 para la consola “Nintendo 64”, su mecánica principal era que toda la historia se desarrolla en solo 3 días, pues la luna se está cayendo y amenaza con matarlos a todos, pero el héroe puede repetir esos

3 días cuanto desee. Al ser un periodo de tiempo muy corto, los NPC (non playable character o personajes no jugables) tienen rutinas, vidas y problemas con bastante nivel de detalle los cuales te cuentan sobre la psicología y personalidad de los personajes secundarios, quienes creen estar a pocos días de morir; el jugador puede seguirlos y ver sus actividades durante estos tres días, además de poder modificar sus acciones si interactúa con ellos o alterando acciones que harán en el futuro, impactando en sus vidas y aprendiendo más sobre sus personalidades.

*Breath of the wild* posee tanto contenido que hacer este nivel de detalles en cada personaje secundario sería demasiado; sin embargo, aprovecha esto a favor nuevamente del escenario; como cada uno toma un camino distinto y el mundo es tan extenso, comúnmente nadie se queda mucho tiempo en un solo lugar. Cada NPC posee una pequeña rutina y animación para la llegada del jugador y al cruzarse con ellos, como estar durmiendo, paseando, luchando contra enemigos, protegiéndose de la lluvia, comiendo, conversando, etc., las cuales cambian dependiendo del contexto como el clima, hora, criaturas cercanas o acciones del jugador. Esto, sumado con pequeñas animaciones sutiles en el ambiente como el de la lluvia golpeando el suelo, la reacción de los animales, las hojas volando, la ropa del avatar mojándose y que el suelo esté más resbaloso en zonas húmedas, hacen que cada jugador tenga una experiencia diferente y hacen al mundo, como personalmente le llamo, “vivo”.

Mora (2009) comprobó cómo la interacción con tu propio avatar ayuda en la inmersión de los jugadores en la historia. En el presente estudio realizado a 20 adolescentes provenientes de distintas realidades socioeconómicas entre los 12 y 15 años de procedencia española y latinoamericana, demostró que el control del avatar en el juego era un elemento

sumamente importante en la narrativa de este, pues es la conexión entre el jugador y el juego. El estudio se realizó con diferentes tipos de mandos, en donde los controles por movimiento resultaron tener mejor recepción por parte de los niños. *The Legend of Zelda Breath of the Wild* da al jugador libre albedrío en cuanto a qué quiere hacer, otorgando variadas acciones, poderes al avatar y dejando al jugador la capacidad de poder utilizarlos para modificar las físicas del mapa a su favor como el viento, la gravedad, la temperatura, etc. convirtiendo al escenario en parte de lo que controlas, colocando nuevamente al mapa como elemento principal.

Durante la mayoría del juego, solo se escuchan sonidos de la naturaleza y unas pocas notas de piano las cuales suenan durante el viaje; sin embargo, estas pocas musicalizaciones no son aleatorias, acompañan las acciones que realice el usuario, como cabalgar, explorar, entrar en combate o acertar un golpe y además estas muy sutiles notas musicales cambian dependiendo del contexto (una montaña helada, la playa, pradera, bosque, etc). Ningún sonido está de más; pero al ser tan sutiles, llenos de detalle y a una escala tan grande (cantidad de músicas y variables), la banda sonora y musicalización serán un punto de la narrativa audiovisual que de momento no se tocará.

En otras palabras, *Breath of the Wild* trabaja gran parte de su narrativa audiovisual de la mano del diseño de niveles. La investigación de esta problemática se realizó por el interés académico de evidenciar cómo los elementos de la narrativa audiovisual se emplean en el diseño de videojuegos y cómo estos consiguen contar historias de nuevas maneras.

## **Justificación de la investigación**

Autores como Gómez y Póveda (2013), García (2006), Sánchez (2009), Gutierrez (2018), Villegas y Angulo (2016), Scolari y Piñón (2016) analizaron de forma unánime a la narrativa audiovisual en diferentes medios como la televisión, radio y cine en dos categorías principales que son la imagen y sonido. Dentro de “imagen”, se ve de manera detenida la iluminación, planos, colorización (si el producto es a color), escenario y apartado artístico (vestimenta, decoración, etc.); mientras que en sonido se enfoca en diálogos, Foley (si el producto los utiliza) y musicalización, y una vez se tiene esto definido, se ve cómo ambas categorías funcionan juntas apoyándose uno al otro para crear, finalmente, la narrativa audiovisual.

Sin embargo, hay tres puntos que salen a flote por ser los que más atención reciben por parte de todos los autores, e incluso son el enfoque principal de la investigación como son los casos de Villegas y Angulo (2016), Scolari y Piñón (2016), los cuales colocan a los personajes y en especial al protagonista como uno de los pilares más importantes. Por otro lado, García (2016), Sánchez(2009) y Gutierrez(2018) defienden que la escenografía permite a la narrativa audiovisual tener más impacto y da la base para desarrollar todo a mayor o menor escala. Y, finalmente, todos coinciden en que el “mensaje” les otorga a las escenas “vida” y algunas veces es incluso más importante que la iluminación (el mensaje puede ser colocado como el autor lo desee, ya sea con el uso de música, colores, texto, etc.).

Estos tres puntos más resaltantes son reconocidos por su gran capacidad de atraer la atención del espectador y hacerlo sentir más involucrado o enganchado con la historia narrada, pues finalmente la percepción del consumidor se puede medir en parte sabiendo si

se consiguió llamar su atención y si logró comprender el mensaje. Adicionalmente, otros autores como Mora (2009) defiende que, en los videojuegos específicamente, el “avatar” o personaje jugable ayuda a la inmersión, pues es el vínculo entre el jugador y el mundo presentado. Y como no era de extrañarse, estos tienen mucha influencia cinematográfica (Soto 2018), haciendo que muchos de estos aspectos fueron trasladados.

Debido a esto, se optó por analizar la entrega “The legend of Zelda breath of the wild” pues posee una forma muy peculiar y diferente a la mayoría de obras de ficción similares para contar su historia pero a pesar de ello, consiguió llamar la atención de millones de jugadores, retenerlos por partidas de juego que superan las 100 horas y ganar premios/reconocimientos por su narrativa audiovisual tan peculiar. Para esto, se categorizó la variable “narrativa audiovisual” en escenografía, protagonista e historia como los puntos de interés principales, pues son los que ayudan en mayor nivel a conocer mejor la percepción del público consumidor con respecto a la narrativa audiovisual de la obra. Y como segunda variable “percepción”, la cual por su parte se subdivide en atención, comprensión y opinión, al ser lo que nos interesa conocer/obtener en esta recolección de datos.

## **Antecedentes**

### **Antecedentes Internacionales:**

El contar historias forma parte de la naturaleza humana y la forma de hacerlo ha ido variando con el tiempo. Esto ha hecho que inevitablemente se haya creado una nomenclatura para referirse a ello, como lo describe Vera (2018) en el artículo “Subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II”, publicada por la revista de investigación de la Universidad Tecnológica de Pereira para obtener el título de magíster en comunicación educativa. Tuvo como objetivo comprender los procesos de comunicación y educación del siglo XXI y optó por una metodología cualitativa, utilizando la hermenéutica como herramienta de estudio. En esta, concluyó que la narrativa es la estructura, el conocimiento y las habilidades para construir una historia y, debido a esto, los términos “narrativa” e “historia” son sinónimos comúnmente intercambiables y válidos. Utilizando las definiciones de McEwan y Egan (1995), Vera (2018) descompuso a las historias diciendo que estas poseen personajes, un comienzo, un medio y un fin y todos sus eventos se encuentran organizados en un conjunto denominado trama o argumento; por extensión, la “narrativa audiovisual” vendría a ser la habilidad que tienen las imágenes y el sonido para contar historias.

Dentro de la información, específicamente sobre “la narrativa audiovisual” y su uso, se encuentran científicos demostrando el gran efecto e importancia del lenguaje dentro de los productos audiovisuales como es el caso de Gonzales (2010) en su artículo “La `trama maestra´ en la narrativa audiovisual. El caso del cine del oeste”, publicada por ediciones Universidad de Salamanca, donde tuvo como objetivo analizar el género western, pues este

responde mejor a los cánones del relato folklórico tradicional. En este artículo, propone que la “trama maestra” es mucho más compleja de lo comúnmente asumido por escritores y lectores, pues normalmente se visualiza esto como lo “principal” y todo lo demás es secundario, cuando en realidad todo es lo principal, porque su función es hacer a la “trama maestra” más complicada y llena de significado, solo que está dividido.

Cristóbal Testa (2012) en su artículo “El dominio de la palabra sobre la imagen en la narrativa audiovisual. Análisis narratológico de un informativo de televisión”, publicado por la Universidad Camilo José Cela, buscaba revelar hasta qué punto llega la aspiración de verosimilitud del texto periodístico y optó por una metodología cuantitativa. Asimismo, Mayoral y Concha (2015) en su artículo “Hacia una nueva narrativa audiovisual: un análisis de los vídeos publicados por cinco periódicos españoles *online*” publicada por la Universidad Complutense de Madrid, buscaba analizar y cuantificar los procedimientos narrativos de videos publicados en cinco cibermedios españoles. Para esto, utilizaron métodos cuantitativos en trabajos de campo entre 2011 y 2014. En estos dos artículos, se analizaron, respectivamente, el lenguaje/literatura y sus efectos en el producto audiovisual (y por extensión en el público) utilizado en películas, series y canales televisivos españoles. Aunque en ambos casos, se demostró finalmente que el lenguaje tiene una gran capacidad de convencimiento a la hora de convencer al espectador que la historia es real (cuando son obras no ficticias). El enfoque dado es muy diferente; en el caso de Testa (2012), su estudio estaba más enfocado hacia cómo se aplicaba el lenguaje de forma diegética y extradiegética para construir un mundo “natural”; pero a su vez pueda ser moldeado a voluntad. Mayoral y Concha (2015) lo toman desde el lado de los creadores del producto, demostrando que la

dependencia o la aplicación mal planeada del lenguaje conlleva a más complicaciones como la desinformación o las contradicciones.

Por su parte, Vela (2011) en el artículo “La entrada en el mundo de la obra narrativa audiovisual a través de *temps et récit de Paul Ricoeur*” publicada en la revista de comunicación Vitat Academia por la Universidad Complutense de Madrid, se expuso la experiencia docente en la asignatura Historia del cine, en el cual optó por un enfoque cualitativo utilizando el método de la hermenéutica de Paul Ricoeur. En este, demuestra la versatilidad del lenguaje en la narrativa audiovisual al aplicar la herramienta de análisis “hermenéutica de Ricoeur” en tres películas con la cual concluyó que la parte audiovisual daba muchas posibilidades a la hora de representar una idea. Otro elemento comúnmente estudiado fue el del espacio, escenografía, geografía o mundo (todos siendo sinónimos intercambiables dentro del contexto audiovisual). Asimismo, Sánchez (2009) en su artículo “El espacio: un problema pendiente en la teoría del discurso audiovisual” publicado en la revista científica Ícono 14, tuvo como objetivo ampliar los fundamentos científicos de las características de la narrativa audiovisual. Utilizó un enfoque cualitativo y cuantitativo en donde analizó y amplió los estudios sobre narrativa audiovisual y sus componentes. También Gutierrez (2018) en su artículo “Las distintas concepciones del espacio en la teoría de la narración audiovisual” publicado por la Universidad Complutense de Madrid, donde se observó y analizó al espacio en diferentes perspectivas como el cine, pintura, etc. En estos dos estudios, se analizaron y se demostró la efectividad y utilidad de la escenografía al momento de contar historias o enriquecerlas. Analizando las construcciones escenográficas, de iluminación y los ángulos de cámara, encontraron que un director puede utilizarlo como una herramienta casi tan importante como la historia misma pues diferentes atmósferas con

significados variados podían ser creados en un mismo espacio solo “jugando” con los elementos ya mencionados.

Los personajes, por otro lado, tienen un nuevo nivel de complejidad, pues dependiendo del tipo de proyecto trabajado, puedes tener limitaciones al momento de crearlos o exponerlos al público (tanto reales como ficticios). Villegas y Angulo (2016) en su artículo “Homofobia y Recepción de Personajes Lésbicos en Narrativas Audiovisuales” publicado por la Universidad del Rosario, con el objetivo de explorar la relación entre la homofobia y la identificación con los personajes, optaron por un enfoque cualitativo y cuantitativo en donde realizaron encuestas y entrevistas. En la investigación demostraron que el espectador tenía mayor conexión o empatía con lo ocurrido al personaje si este sentía que podía convertirse en la vida real en dicho personaje o en alguien similar. Continuaron el resto del estudio, con uno de sus resultados hablando sobre los personajes lésbicos y su recepción en España.

Esta conexión espectador-personaje fue demostrada al mismo tiempo al estudiar la introducción de contenido audiovisual transmedia latinoamericano en Estados Unidos. Scolari y Piñón (2016) publicaron “Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias” en la revista científica *Comunicación y Sociedad*, publicada por la Universidad de Guadalajara, donde se analizó la situación de las narrativas transmedia en la ficción latina en Estados Unidos a través de un enfoque cuantitativo. Su investigación se extiende hasta el grado del análisis de población en EE.UU. para poder demostrar la ya mencionada conexión y cómo a su vez esto cambió la percepción sobre los inmigrantes en algunas zonas y atrajo a nuevos consumidores.

Rivera (2009) en su artículo “Usos y discursos audiovisuales” publicada en la revista Palabra-Clave, presentó varios análisis y pruebas de cómo la narrativa audiovisual podía ser aplicada en casi cualquier medio y formato concluyendo que otras áreas de estudio/trabajo como el periodismo, educación, política, etc; encontraron en lo audiovisual un gran aliado, haciendo alusión a su gran potencial como herramienta literaria.

Esteban y Malalana (2018) en la tesis “Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a Assassin's Creed IV: Black Flag”, publicado en la Revista de Estudios de Comunicación para optar por el título de magister en University Foundation San Pablo CEU, optando por un enfoque cualitativo, realizaron una recolección de datos en donde se discutía sobre la validez de la narrativa audiovisual en los videojuegos, porque estos representan un gran avance tecnológico y cultural durante las últimas décadas. Compararon las posiciones en contra de científicos como Jesper Juul y Geoff King (1998) quienes defendían que a pesar de sus semejanzas con el cine, los videojuegos no poseen una expresión propia, con estudios y argumentos a favor de científicos más recientes como Merie-Laure Ryan (2000), siendo ella una de las más destacadas, se determinó que sí posee su propia manera de expresar la narrativa y esta varía dependiendo del autor; su semejanza al cine es algo evidente y demostrado, sin embargo no es una réplica exacta y requiere de su propio análisis.

Su relación con la tecnología no termina allí; los videojuegos han abierto las puertas a aun más tecnologías emergentes como es el caso de la realidad virtual. Acosta (2012) en su artículo “Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales” publicada en la revista Sophia por la Universidad Politécnica Salesiana, tiene como objetivo demostrar cómo la literatura urbana ha conseguido una nueva forma de relacionar la comunicación y la

narrativa a partir de nuevas tecnologías. En este estudio, concluyó que las narrativas virtuales y las tecnologías serían parte de la vida cotidiana del ser humano en lo económico, social, político, filosófico, educativo, etc. La realidad virtual es una herramienta que al ser usado a la par de la narrativa audiovisual se genera una interacción más íntima con la persona.

De la Maza (2013) en su artículo “La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación”, publicado por el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, tuvo como objetivo demostrar la validez de los videojuegos dentro de la Facultad de Comunicación como una disciplina propia. Los juegos son capaces de contar historias desde nuevas perspectivas dramáticas; así lo afirmó al hacer pruebas con estos utilizando metodologías de la comunicación como base de análisis y demostrando una gran capacidad de enganchar a las personas. Le otorgan al consumidor una experiencia audiovisual más personal e influye en este más íntimamente. Por su parte, Martínez, Cifuentes e Ivars (2019) en su artículo **“Videojuegos prosociales como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción”** publicado en la Revista Latina de Comunicación Social, con el objetivo de analizar los diversos usos de los videojuegos como en el ámbito educativo, nos demuestra que este medio utiliza el conflicto humano para sus historias y consigue persuadir más otorgando al jugador la libertad de tomar decisiones y visualizar las consecuencias directamente, facilitando la transmisión de mensajes.

### **Antecedentes Nacionales:**

Como ya se mencionó, en 2013 la desarrolladora Naughty Dog lanzó al mercado “The last of us”, juego de acción y aventura en tercera persona ganadora de diversos premios en los GameAwards 2013. Soto (2018) en la tesis “El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de “The Last of Us””, publicado en la revista científica de la Pontificia Universidad Católica del Perú para optar por el título de licenciado en la Pontificia Universidad Católica del Perú, tuvo como objetivo analizar el lenguaje audiovisual utilizado en el videojuego, comparándolo con otras obras como películas. Optó por un enfoque cualitativo a través de cuadros de observación y encuestas. Analizó y demostró la gran influencia cinematográfica del juego al momento de contar su historia; pero además de esto, descubrió que las pequeñas acciones opcionales del juego tenían mucho impacto en los jugadores; ejemplos de estas son las conversaciones entre los personajes al llegar a nuevas zonas o sus animaciones al interactuar con el escenario.

Pérez y Pérez (2015) en su artículo “Efecto del videojuego “Blue Sky” para el aprendizaje del manejo de residuos sólidos en niños del nivel primario” publicado en la revista científica “Apuntes Universitarios. Revista de Investigación” por la Universidad Peruana Unión, analizaron a cincuenta y cinco niños y su relación con el aprendizaje de un tema en específico, el manejo de residuos sólidos, o en palabras simples, a separar la basura y entender cuán peligrosas son. Los separaron en dos grupos y como el título de su trabajo indica, utilizaron un videojuego como herramienta principal para intentar llegar a los infantes con mayor facilidad, encontrando dos cosas resaltantes. La primera, como resultado general, los niños a quienes se les enseñó con el juego tuvieron una mejora mínima con respecto al manejo del tema y no era muy significativa. Sin embargo, es el segundo punto el que llamó

más la atención, este método demostraba una mejora en la actitud de los niños hacia el tema como tal, logró mantener la concentración de los mismos por mayor tiempo y lo aprendieron con mayor velocidad.

No se encontraron más estudios nacionales contribuyentes al tema de investigación, ya sea porque se encontraban fuera de los límites de búsqueda o porque la información aportada no era relevante (no contribuyen al diseño de la investigación, no responden las preguntas, se alejaba demasiado del tema, etc.).

## **Bases Teóricas:**

### **Narrativa Audiovisual**

La narrativa audiovisual está en un proceso de cambio y experimentación, pues evidencia tener la capacidad de facilitar a las personas entender conceptos, promover ideas y agilizar el aprendizaje. Su evolución en el cine y su presencia en los videojuegos, así como en la realidad virtual es una muestra de su potencial para adaptarse a nuevas plataformas gracias a la inclusión de la tecnología. La narrativa audiovisual permite crear novedosas perspectivas y métodos para contar historias, ya sea por cine, televisión, etc. Como ya se había mencionado anteriormente, autores como Gómez y Póveda (2013), García (2006), Sánchez (2009), Gutierrez (2018), Villegas y Angulo (2016), Scolari y Piñón (2016) luego de analizar a la narrativa audiovisual en diferentes medios la definieron finalmente como la fusión entre uno o varios productos visuales y sonoros que trabajan en armonía para contar una historia, enseñar un tema, persuadir a las masas, etc. Calificándola como una de las

herramientas más versátiles con las que puede contar cualquier persona para difundir sus ideas.

Esta fácil adaptación de sus componentes permite a la narrativa audiovisual ser trasladada sin muchas complicaciones a nuevos dispositivos. Para ello, es indispensable que los medios presenten específicamente una de las características principales de lo audiovisual, es decir, que no tenga acceso a audio y/o video. Cada vez que una nueva tecnología llega al mercado, ya hay personas ideando formas de contar historias a través de estas. Sin embargo, no solo importa que la narrativa pueda ser trasladada, sino también que el público consumidor pueda percibirla, prestarle atención y finalmente entenderla.

Gonzales y Aguilar (2019) señalan que la narrativa audiovisual del videojuego se define como un sistema donde se integra la narrativa, resolución de problemas, control de motriz, noción de protagonismo, etc. Los juegos actualmente están siendo estudiados con más detalle y ya son considerados como un método de comunicación audiovisual más. Espinoza (2018) los define como “una simulación con un conjunto de reglas definidas con las que juega, o como una ficción interactiva en la que el jugador recibe la historia” (p.120). Adicionalmente, se propone y demuestra que estos tienen una metodología de análisis en su narrativa audiovisual distinta al de otros medios más comunes como el cine. Esto ocurre porque los videojuegos son participativos en lugar de contemplativos; es decir, hacen al espectador parte de la historia, esta diferencia produce que se deba analizar la obra a través de la interacción de sus partes con el jugador. Espinoza usa este método para analizar la entrega de “Assassin’s Creed IV: Black Flag”, un juego de aventura, acción, mundo abierto en tercera persona.

Utilizando las definiciones de McEwan y Egan (1995), Vera (2018) descompuso a las historias diciendo que estas poseen personajes, un comienzo, un medio y un fin y todos sus eventos se encuentran organizados en un conjunto denominado trama o argumento; por extensión, la narrativa audiovisual vendría a ser la cualidad que tienen las imágenes y el sonido para contar historias, añadiendo nuevas características como escenario, musicalización, etc.

### **Escenario**

La primera sub variable escogida fue la escenografía. Como ya se mencionó en los antecedentes, Sánchez (2009), Vela (2011) y Gutierrez (2018), analizaron y ampliaron los estudios existentes sobre la narrativa audiovisual y sus partes. Sin embargo, fue el escenario/espacio/mapa lo que más resaltaron por su gran capacidad para contar o enriquecer una historia. La definieron como el elemento dentro de la narrativa audiovisual en el cual se desarrollan los eventos y dependiendo del autor este puede tener mayor o menor importancia dentro de una historia o idea que se quiere expresar. Sin embargo, también añadieron y advirtieron que su mal uso o desaprovechamiento puede llevar a consecuencias graves como entorpecer la obra o la malinterpretación de algún mensaje.

### **Protagonista**

Como segunda sub variable se escogió a los personajes, más específicamente el protagonista, pues este también termina siendo una “herramienta muy versátil” para el director. Los ya mencionados Villegas y Angulo (2016), y Scolari y Piñón (2016)

demonstraron y confirmaron que había mayor conexión entre la historia y los espectadores si estos se sentían reflejados de alguna forma. Llegando a la conclusión que el protagonista es (en la mayoría de los casos y nuevamente dependiendo de cada autor) el responsable de llevar al espectador a través de una historia o trama y hacer que este se sienta identificado o por lo menos empático hacia lo contado y/o los personajes.

## **Historia**

La tercera subvariable, historia, no solo se consiguió al analizar un autor en específico, sino que varios de los autores mencionados anteriormente tanto en antecedentes como en esta sección, coincidían en que al final la historia era la obra entera y es decisión de cada autor jugar con los elementos de la manera que más pertinente le parezca, una definición simple y rápida, pero que tras observar y analizar diferentes estudios en áreas diversas, llegaron a esta definición de forma unánime. (Gonzales, 2010; Vera, 2018; Vela, 2011; Sanchez, 2009; Gutierrez, 2018; Villegas y Angulo, 2016; Scolari y Piñón, 2016; Soto, 2018; Pérez y Pérez, 2015; De la maza, 2013; Esteban y Malalana, 2018)

## **Percepción**

Aunque los autores anterior mencionados como Scolari y Piñón (2016), Pérez y Pérez (2015), entre otros, involucraron en sus estudios a un público de muestra y tuvieron a la percepción como parte importante en sus análisis, no llegaron a definirlo por completo ya que no era el enfoque principal de sus investigaciones; por otro lado, Gutiérrez (2019), sí consiguió una definición más concreta y estructurada la cual utilizó para medir la percepción

de su población analizada. Lo definió como una acción que va más allá de solo el acto de percibir a través de los sentidos, es además la comprensión e interpretación de una idea, como lo demostró en su estudio en donde analizó las respuestas de jóvenes estudiantes con respecto a la seguridad ciudadana y su relación con las fuerzas policiales. De esta manera categorizó a la percepción en 3 factores clave, las cuales otros autores también concluyeron de alguna u otra forma en sus respectivos trabajos:

### **Atención**

Definieron la atención como la base de la percepción, puesto que es la capacidad física mínima de cualquier ser vivo de enfocar su concentración hacia un punto en concreto y esta puede ser manipulada hasta cierto punto por el autor, esto gracias al uso de elementos físicos como luces, imágenes, sonidos, etc. Al respecto Ríos-Lago, Muñoz y Paul (citados por Londoño, 2009) la definen como el conjunto de mecanismos o procesos físicos como ver, escuchar, oler, etc. que trabajan en conjunto para que el individuo pueda seleccionar de forma consciente o inconsciente los estímulos que le sirvan para conseguir una acción.

Esto nos lleva a entender que la atención es la parte fisiológica de la percepción, es la base de la misma y puede ser influenciada directamente por el autor a través de diferentes medios que interactúen con los sentidos.

### **Comprensión**

La comprensión es el entendimiento de lo observado a nivel parcial o total; esto quiere decir, que la comprensión ya se escapa de las manos del autor y vendría a ser la suma entre

la capacidad del espectador para absorber información y su interpretación personal de los mensajes recibidos. Es por eso, que muchas veces los mensajes que originalmente se quieren contar en algún producto audiovisual se terminan perdiendo o malinterpretando. Adicionalmente, el Ministerio de Educación de Chile (2021) lo definió como el proceso cognitivo o representación mental de lo leído o escuchado, pues es finalmente la interpretación que tiene cada individuo con respecto al mensaje recibido. Es necesario añadir, que se llegó a esta definición tras analizar estudios sobre aprendizaje y comprensión lectora.

Es por esto que finalmente podemos entender que la comprensión es la recreación mental que cada persona hace con respecto a uno o varios mensajes y que por la naturaleza del material estudiado, no necesariamente tiene que ser oral o escrito, sino que también se pueden usar elementos como la imagen o sonidos para alcanzar el mismo objetivo.

## **Opinión**

Esta es la capacidad de expresar en palabras o señas las ideas, sentimientos y/o sensaciones que lo observado le pudo ocasionar al espectador. Estas como ya se mencionó antes, no necesariamente van a ser iguales o parecidas a lo que el autor originalmente tenía planeado para su obra ya que un mismo mensaje puede ser interpretado de muchas formas distintas dependiendo del contexto personal de cada quien (religión, aspectos familiares, ingreso económico, condiciones físicas o psicológicas, etc).

Esto junto a otros estudios ya mencionados que también analizaron las respuestas y reacciones de sus respectivos públicos, nos ayudarán a concentrarnos en puntos más específicos dentro de las respuestas de nuestros entrevistados.

## **1.2. Formulación del problema**

La investigación de esta problemática se centra en encontrar cuáles son las características de la narrativa audiovisual en *The Legend of Zelda Breath of the Wild* que sus usuarios de 18 a 36 años logran percibir y en qué profundidad, en el Perú durante el 2021.

Por esto, las preguntas de investigación que se construyeron fueron las siguientes:

### **1.2.1. Pregunta general:**

¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual en *The legend of Zelda breath of the wild* y la percepción de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?

### **1.2.2. Preguntas específicas:**

- ¿Cuáles son las características de los escenarios en *The legend of Zelda breath of the wild* y la atención de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?
- ¿Cuáles son las características del protagonista en *The legend of Zelda breath of the wild* y la opinión de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?
- ¿Cuáles son las características de la historia en *The legend of Zelda breath of the wild* y la comprensión de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?

### **1.3. Objetivos**

- Analizar las características de la narrativa audiovisual en *The legend of Zelda breath of the wild* y la percepción de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.

#### **1.3.1. Objetivos específicos:**

- Identificar las características del escenario en *The legend of Zelda breath of the wild* y la atención de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.
- Describir las características del protagonista en *The legend of Zelda breath of the wild* y la opinión general de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.
- Analizar las características de la historia en *The legend of Zelda breath of the wild* y la comprensión de sus usuarios de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.

## CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

### **Tipo de investigación**

La investigación se realizó desde el enfoque cualitativo, ya que debido a la naturaleza del tema, análisis de un producto audiovisual y la respuesta que tuvieron los consumidores ante esta, era la que mejor se adecuaba para comprender los puntos de vista de los entrevistados. En 2012, Rowohlt y Reinbek la definieron como el tipo de investigación que mejor se adaptaba para el estudio de las relaciones sociales gracias a la pluralización de los mundos vitales (obtener diferentes puntos de vista sobre un mismo tema sin alterar la investigación). Esto ayudará a realizar un análisis con mayor precisión de la información brindada por la población elegida.

### **Población y muestra**

En este estudio se analizó las respuestas brindadas por una muestra específica de diez personas separadas en dos grupos. Con el primero se realizó un *focus group* de cinco personas y con el segundo cinco entrevistas personales. Todos los participantes son personas que residen en Lima Metropolitana, entre las edades de 18 a 36 años, ya han culminado la historia del juego analizado y cuentan con un aproximado de horas de juego similares (entre 20 a 200 horas ya que es lo que comúnmente se tarda un jugador promedio en terminar el juego); esto último para evitar mucha variación en cuanto a la percepción del producto.

### **Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos**

Hernández (2008) demuestra que, para analizar aspectos más subjetivos como las actitudes, experiencias y sentimientos, el *focus group* acelera y ayuda al proceso de recolección de datos, ya que las entrevistas a profundidad suelen extenderse más de lo necesario. Debido a esto, la información se recolectó a través de un *focus group*, unas pocas entrevistas a profundidad y un cuadro de observación, esto debido a que la situación mundial al momento de realizar esta investigación dificulta la posibilidad de reunirse en persona y en algunos casos no todos los entrevistados están disponibles al mismo tiempo (la pandemia por COVID-19 hace imposible el poder reunirse con los encuestados en persona debido al incremento radical en el número de infectados en el Perú), por lo que se varió entre una y otra dependiendo de la disponibilidad y salud de la población de análisis.

### **Procedimiento de recolección de datos**

Debido a las complicaciones por la pandemia de COVID-19 que se vive durante el desarrollo de la investigación, se recolectó los datos a través de internet utilizando herramientas como “zoom” para realizar los *focus group* y entrevistas personales. Además de esto, se revisó productos audiovisuales relacionados con el tema investigado como videos subidos a plataformas como “YouTube” o “Twitch” para la realización de un cuadro de observación el cual posteriormente también se utilizó como base para ayudarnos a construir las preguntas para los participantes.

## **Análisis de datos**

Una vez recolectados los datos, se analizaron los comentarios del creador de contenido que subió los videos a internet y las respuestas de los entrevistados, separándolos en categorías para conocer así cuáles fueron las características del escenario, protagonista e historia del material investigado que lograron llamar su atención, consiguieron enviarles el mensaje y cuáles son sus opiniones al respecto.

## **Aspectos éticos**

En esta investigación, nos comprometemos a no copiar trabajos de otros autores ni inventar datos para la realización de la misma. Toda la información planteada está debidamente citada, recolectada y es verídica en su totalidad.

### CAPÍTULO III: RESULTADOS

Los datos principales fueron recolectados a través de entrevistas y *focus group*. Posteriormente, se compararon los resultados de ambos grupos y se respondieron las preguntas de investigación. Inicialmente se tenía planteado analizar las opiniones de quince participantes, sin embargo, debido a la información de mucha relevancia que se consiguió, se optó por eliminar a cinco entrevistados que no pudieron aportar mucho con sus respuestas, ya sea porque desconocían mucho del “ítem” estudiado (el videojuego) o se alejaban mucho de la pregunta a la hora de dar su opinión.

Antes de realizar las entrevistas y el *focus group*, se recolectó datos utilizando cuadros de observación en una serie de grabaciones de las transmisiones en vivo de un creador de contenidos en la plataforma “twitch” donde posteriormente publicaría dichos videos en “YouTube”. El creador en cuestión se llama Alejandro Fernández Miret de treinta y tres años a la fecha de realización de este documento, con su canal titulado “Alexelcapo”. Se le eligió por encima de otras opciones debido a que su partida en comparación de otros fue más parecida a una experiencia real de un jugador promedio, esto porque su modo de juego es más relajado y no presta atención casi nunca al chat. Además de esto su partida duró alrededor de treinta horas donde exploró la gran mayoría de zonas y dio su opinión sobre distintos puntos durante toda la transmisión.

Las imágenes que se colocaron para entender visualmente a lo que se refieren las respuestas son extraídas como capturas de pantalla guardadas en páginas web o grabaciones del videojuego en sí durante sesiones de juego.

En total se realizaron tres cuadros de observación en donde se tomó como muestra la primera hora de juego, una hora intermedia al azar (de la hora once a la doce) y la última hora de juego (se revisó todo el material para asegurar que las opiniones no cambien en diferentes ocasiones, pero solo se tomaron en cuenta estas tres horas para simplificar el análisis de los datos). El único dato que no se colocó es el de las “ruinas” pues durante toda la partida el jugador podía ver distintas zonas destruidas que contaban historias de manera visual y al ser tantas las ocasiones en las que esto ocurría se omitieron para agilizar la recolección de datos.

Para el *focus group*, se escogió a cinco personas que tengan entre 20 y 36 años, hayan jugado al menos 20 horas y hayan terminado el videojuego: Nelson Días (25), Cristian Igreda(21), Jair Atoche(25), Daniel Ezeta(32) y Rafael Iriate(34).

En las entrevistas, se tomaron cinco entrevistas personales con nuevos participantes y se compararon entre ellas al igual que las respuestas del *focus group*, para así encontrar alguna similitud con el anterior *focus group* o encontrar diferentes respuestas. Nuevamente, los participantes eran personas entre los 20 a 36 años de edad que hayan jugado al menos 20 horas y terminaron el juego: Rodrigo Barrantes (36), Nicolás Ramos (22), Roberto Tinoco (23), Diego Rodríguez (30) y Felipe Vascones (29).

Antes de comenzar con las preguntas, se les dio de manera verbal el caso de “Shadow Hamlet Ruins” (se enfatiza más sobre este ejemplo en la sección de realidad problemática) como un ejemplo de narrativa audiovisual en el videojuego.

## **Resultados de la variable 1: Narrativa Audiovisual**

- **Subvariable 1: Escenarios**

### **Cuadros de observación:**

Durante la primera hora de juego, el estudiado Alejandro Fernández (2017), dio diversos comentarios sobre el mapa del inicio, ya había jugado un poco antes de realizarse esta transmisión por lo que tenía ciertas nociones de lo que venía más adelante. Un ejemplo de esto es cuando describió esta primera parte como un “tutorial” de todo lo que venía más adelante y le daba la sensación de ser una especie de versión en miniatura de todo el mundo.

También agregó que hacía muy buen uso de la verticalidad del escenario para darle así al jugador puntos de interés. Comparó a otros videojuegos como la famosa saga “Assasins creed” que hace cosas similares, pero alegó que este juego lo hacía mejor al no llenarte el mapa de puntos para ir a explorar, sino que dejaba que uno mismo vaya llenándolo con cosas que le llamaran la atención.

Finalmente, dio una opinión general sobre el mapa diciendo que era muy “bonito” y lleno de pequeños detalles que lo hacían sentir más “vivo”, haciendo referencia a cosas como los patrones de comportamiento de los personajes (enemigos incluidos), la flora, fauna, clima, sistema de físicas, etc. mientras dejaba de correr para observar un momento sus alrededores.

Figura 1: Nintendo Naturaleza



Nintendo (2017). Naturaleza. Obtenido de [Captura de pantalla]. Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

[https://as.com/meristation/2017/01/28/album/1484501520\\_000001.html#](https://as.com/meristation/2017/01/28/album/1484501520_000001.html#)

Durante una hora intermedia (once a doce), hace comentarios muy positivos sobre la atmósfera y la decoración de las diferentes zonas, expresando que visualmente se logra diferenciar cada parte del mapa no solo por los biomas, sino porque se logra apreciar las diferentes “culturas”, haciendo alegoría a las distintas razas que hay en el juego. Le parece que el mundo está bien diseñado y pensado para que el jugador consiga encontrar por cuenta propia la gran mayoría de cosas y se sienta como un “logro”.

Por el contrario, mencionó es que son los mismos climas que hacen que le juego se sienta “vivo” lo que algunas veces frena el progreso y hasta fastidia al jugador, pues los cambios climáticos son tan abruptos que en múltiples ocasiones la lluvia impide realizar acciones básicas como escalar o las tormentas de nieve limitan la visión. Y a pesar de contar con un dispositivo que te marca qué climas tendrá la zona en los siguientes minutos, el mapa es tan grande y las pantallas de carga tardan tanto que

esperar a que pase una lluvia es algunas veces más rápido que irse a otro lugar a hacer otras cosas.

Durante su partida, cada vez que se cruzaba con alguna zona particularmente grande o amplia, realizaba múltiples expresiones como risas irónicas, muecas, gruñidos, etc. Dando a entender que las zonas eran imponentes, ya que a su vez decía cosas como “va a costar” o “hay muchas cosas que hacer aquí”.

*Figura 2: Nintendo Región Hebra*



Nintendo (2017). Región de Hebra. Obtenido de [Captura de pantalla]. Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

[https://zelda.fandom.com/es/wiki/Regi%C3%B3n\\_de\\_Hebra?file=Hebra.jpg](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Regi%C3%B3n_de_Hebra?file=Hebra.jpg)

Ya en la última hora de juego, opina que el progreso de nivel en la última zona está bien pensado para ir limpiando y abriéndote paso si quieres volver por los mismos lugares a futuro (cosa que hace luego y agradece). Menciona que toda esta parte del juego da una sensación de vulnerabilidad al estar en un lugar tan violento y lleno de enemigos, pero a la vez se siente poderoso al haberse preparado por muchas horas para ese momento. Logra entender que es el final de la aventura y debe de terminar todos

los pendientes que tenía y quería hacer antes de seguir avanzando como encontrar los recuerdos del protagonista pues ya no habría marcha atrás una vez comenzada la pelea final.

Figura 3: Nintendo Rutas



Nintendo (2017). Rutas. Obtenido de [capturas e pantalla]. Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

[https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEg5s&t=5565s&ab\\_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada](https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEg5s&t=5565s&ab_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada)

### **Focus group y entrevistas:**

La primera pregunta que se realizó fue: “¿Qué características de la atmósfera del juego recuerda con mayor claridad?” Ante esta pregunta tan abierta y donde se consiguió mucha información variada sobre el juego en general, también se encontraron varias similitudes con sus respuestas, indicando que hay áreas que fueron más trabajadas que otras o que por lo menos tuvieron más impacto en un porcentaje mayor de jugadores.

En el caso del *focus group*, la iluminación, la presentación del escenario y la generación del mundo (parte técnica pues uno de los entrevistados es desarrollador de videojuegos), fueron puntos que destacaron de manera positiva y fue de las primeras cosas

que recordaron del juego al pensar en la puesta de escena. Sin embargo, hay otros dos puntos que destacaron por encima de todos los demás y la mayoría de ellos coincidieron: la topografía y el clima (principalmente la lluvia).

Para este momento solo mencionaron que eran muy divertidas de explorar y que el clima afectaba el cómo se juega constantemente, pero luego volverían a tocar estos puntos con más detalle.

En caso de las entrevistas, la mayoría respondió que lo primero que se le viene a la mente al recordar la atmósfera del juego es una sensación de querer explorar este mundo presentado y visualizan naturaleza y ruinas como primera imagen. Otro punto que destacaron fueron los cambios de clima, opinando que era algo muy marcado en todo momento y afectaba el cómo jugaban.

Nuevamente, remarcando que hay puntos del juego que parecen tener mayor desarrollo que el resto o que al menos tuvieron mayor impacto en el público.

Otra pregunta fue: “¿Qué es lo que más recuerda de la decoración en los escenarios?” Las respuestas en esta interrogante fueron casi unánimes en el caso del focus. Dos características destacan con mucha diferencia: la arquitectura que varía a lo largo del juego y la iconografía junto a los colores que usa para distinguir cada zona. Explicaron que esto era porque cada “cultura” que el juego presenta está muy bien creada pues toma referencias del mundo real, comparando algunas de estas con las culturas griegas, árabes y chimú al hablar de las referencias visuales que probablemente utilizaron al crear las propias.

Otros dos puntos que mencionaron, pero no hicieron mucho hincapié pues ya estaban más o menos incluidos en las otras respuestas, son los productos elaborados en cada región (para cocinar y armas por mencionar algunos) y cómo las bestias divinas están mecánicamente construidas (cosa que en la siguiente pregunta enfatizan más).

Las entrevistas no se alejaron mucho de estas respuestas. La arquitectura en cada zona es lo más resaltante seguido de sus colores y estilo artístico. Destacan a la arquitectura debido al buen trabajo creando diferentes culturas ficticias; mencionando que sí parecen reales ya que uno puede observar detalles que dan la sensación que los NPC usan los escenarios para el beneficio de cada uno, cosa que obviamente no es verdad, el mapa es construido por separado y los NPC son colocados en este. Los colores son mencionados junto a la arquitectura acotando que van de la mano y ayudan aún más a la inmersión.

En el *focus group*, al preguntarles “¿Qué opina de las secciones en donde el arte del escenario se combina con el diseño de nivel del videojuego?” dieron respuestas que se abrieron hacia secciones diferentes como la parte jugable y los enemigos los cuales vincularon al escenario debido a sus posiciones y no era parte de la pregunta. Pero tres de ellos coincidieron en que la estructura del juego (cómo guían a los jugadores hacia zonas determinadas dándoles total libertad) y los “templos” o “bestias” son los puntos mejor trabajados en este aspecto.

Lo que más resaltan es cómo las bestias tienen un mecanismo que sigue las mismas reglas de juego que el jugador mismo, por lo que a veces pueden resolverse problemas de maneras creativas e inusuales. En esto dieron como ejemplos a una bestia con forma de

elefante con el cual usabas una corriente de agua para activar mecanismos y un camello que debías llevar electricidad a ciertas partes pero que podías engañar al sistema si tenías los materiales y la creatividad para hacerlo.

Con respecto a la estructura del juego, solo fue mencionada en esta pregunta, pero la tocaron más a fondo en las siguientes:

Los entrevistados, coincidentemente, destacaron dos puntos por encima de los demás; el mundo “exterior” o jugable (en el que se desarrolla el juego) mencionando que ven un buen diseño, pues en todo momento que te detienes a mirar a tu alrededor puedes ver cosas interesantes a lo lejos y te incita a seguir descubriendo. El segundo punto es el de los santuarios (zonas especiales distribuidas por todo el mapa que por lo general tienen una recompensa), mencionaron que eran buenos desafíos que enseñaban nuevas formas de pensar y jugar que luego podías aplicar fuera, pero a su vez, precisamente esa separación entre santuarios y el resto del mundo hacía que se sintiera muy falso y no conectara con el mundo planteado.

Compararon la arquitectura de ambos extremos para reafirmar este punto y la temperatura también era algo que no remarcaron (la temperatura modifica el cómo jugabas en todo momento y hacen mucho énfasis en esto) porque podías encontrar un santuario en medio de una tundra helada o literalmente dentro de un volcán y la temperatura en todas es templada.

Ante la pregunta “¿Qué biomas recuerda con mayor claridad y qué sensaciones le daban?”, el bioma mencionado la mayor cantidad de veces por el *focus group* fue el de las

montañas, refiriéndose a ellas como la más semejante a una experiencia real por su topografía te hacía estar más pendiente de tu temperatura corporal y generalmente ser la que presenta mayor reto. Seguido, está el desierto con sus extensas dunas, planicies de arena y llena de secretos y tesoros; también destacaron el detalle de la naturaleza recobrando ciertas zonas en ruinas con el pasar de las décadas a lo largo de todo el mapa.

Finalmente, ciertas zonas fueron destacadas en casos particulares como las selvas, bosques y la zona de cascadas, pero en este caso fue por experiencias personales cada uno. Quien resaltó a las selvas y bosques fue Días, quien resaltó constantemente que estas zonas tienen más detalles de lo que parece.; en sus propias palabras: *“No es como que ponen un mapa con árboles, vegetación y ya está, sino que cada segmento de ese bioma está estructurado de forma distinta, realmente te da la sensación que estás explorando una selva amazónica con lujo de detalles”*. En el caso de las cascadas, el entrevistado Atoche resaltó que era porque él vive cerca al mar y se sintió familiarizado, llamándole mucho la atención y pasando bastante tiempo en esta área.

Por otro lado, las entrevistas personales llegaron a una conclusión de forma unánime, todos mencionaron las montañas en sus respuestas, algunos como toda la respuesta y otros como parte de ella. Cada uno dio sus diferentes explicaciones del porqué, comparándolas con montañas reales, afectando la manera en la que juegas y destacando la arquitectura del lugar. Otras zonas destacadas fueron la selva y praderas, aunque no dieron mucha explicación.

- **Subvariable 2: Personaje**

**Cuadros de observación:**

Durante la primera hora de juego, dio su punto de vista con respecto al protagonista con amnesia. Mencionó que, aunque fuera algo muy usado, acá estaba bien aplicado, porque tenía sentido para el desarrollo del juego y del personaje, no obstante, también agregó que le parecía poco realista el hecho que una persona con amnesia no haga tantas preguntas sobre lo que ocurre a su alrededor y acepte sin muchos rodeos las condiciones de los demás sin oponer resistencia.

Expresó en diversas ocasiones que la gran versatilidad del juego a la hora de dar opciones al jugador le gustaban, pues daba muchas posibilidades de identificarte con el protagonista en combate, exploración, experimentación, etc. Sin embargo, repitió en múltiples ocasiones que las armas se rompían tan constantemente que le frustraba y hasta cansaba, optando por pasar de largo de algunas peleas por esto.

Durante la hora once a doce, no hay muchas opiniones acerca del protagonista a lo largo del juego sino hasta el final, pero algo que mencione constantemente es que los “pequeños detallitos” que realiza el avatar (refiriéndose a sus animaciones e interacciones con el escenario) hacen que todo el juego sea más interesante. Un ejemplo de esto es cuando necesitaba derretir un trozo grande de hielo y al ver que su fogata se estaba tardando, sacó una flecha y le prendió fuego a la punta para luego acercarla al hielo sin dispararla y usarla como una especie de mechero o encendedor para acelerar el proceso.

Figura 4: Nintendo Creatividad del jugador



Nintendo (2017). Creatividad del jugador. Obtenido de [Capturas de pantalla].

Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

<https://www.youtube.com/watch?v=QEvqTwny3Hg&t=1409s>

Finalmente, en la última hora de juego cuenta que le gustan las pequeñas animaciones que hace el avatar como temblar, sudar, quejarse, alegrarse, etc. cuando no se le controla porque sin decir nada siente que ya lo conoce y se puede sentir hasta identificado con él. Alega que es muy fácil ponerse en los zapatos de los personajes principales, especialmente en los del protagonista, pero no hubo mucho desarrollo de personajes (en general no solo del protagonista) y le habría gustado ver más de eso.

También compara la información en cinemáticas y lecturas con la parte jugable y concluye que todo “cuadra” porque el juego te presiona a realizar ciertas acciones como cocinar y comer constantemente y esto encaja con las afirmaciones de que el protagonista es un glotón. Opina que las decisiones y acciones del protagonista durante

las cinemáticas son muy puntuales y apenas se ve un desarrollo, pero se siente “orgánico” y encaja con su versión jugable,

Figura 5: Nintendo Rutas



Nintendo (2017). Rutas. Obtenido de [Capturas de pantalla]. Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

[https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEg5s&t=5565s&ab\\_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada](https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEg5s&t=5565s&ab_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada)

### **Focus group y entrevistas:**

La primera pregunta en esta categoría fue: “Cuando no se está tocando el control, el personaje realiza acciones por su cuenta, ¿qué sensación le daba cuando esto ocurría? En el caso del *focus group* solo hubo una persona que pudo recordar este aspecto del juego, mientras que los demás o no recordaban esto o solo se acuerdan de un ejemplo en particular. La mayoría alegó que por lo general estaban moviéndose o haciendo algo y no tenían muchas oportunidades de ver al personaje inmóvil; el cambio de temperatura era lo

único que recuerdan con claridad, pues el personaje es afectado directamente por esto y hasta la manera en la que juegan varía debido a esto.

En el caso aislado, además de los cambios de temperatura también destacaba las acciones fingidas del personaje para camuflarse entre los enemigos y cómo interactuaba con la lluvia al mojarse.

Por lo contrario, en las entrevistas hubo opiniones muy marcadas en esta pregunta. Por un lado, dos entrevistados respondieron que no pudieron percatarse de esto durante su partida y dos afirmaron no solo verlas, sino además prestarles atención y les ayudaban a profundizar más en el personaje durante el juego (gestos, reacciones al entorno y al clima, etc). El último participante se mantuvo en un punto medio en el que mencionó que recordaba la animación del frío y calor porque era algo que pasaba muy seguido, pero luego de eso no recordaba nada más.

La siguiente pregunta fue: “A la hora de combatir el personaje tiene varias opciones para confrontarse, ¿cuáles eran las que usted más realizaba o le gustaban y por qué?” Los ataques a larga distancia, con armas elementales, devolver ataques con el escudo y utilizar el escenario a tu favor fueron los puntos más mencionados en el *focus group*, aunque no a mucho detalle. Lo que sí destaco es un comentario en particular de Ezeta, quien mencionó que lo hacía principalmente para no “gastar tantas armas” haciendo referencia a que las armas en este juego se rompen tras un límite de usos. Resalto este comentario, pues, aunque fue el único que lo mencionó, todos parecían coincidir con comentarios sencillos o monosílabos (ajá, cierto, verdad, yo también, etc.). Dando a entender que todos tenían variadas formas de pelear parcialmente por esta limitación.

Aunque hayan sido entrevistas aisladas y no hubo ayuda de otros participantes, nuevamente un problema se mencionó, el que las armas se rompan muy rápido hizo que utilizaran más otras cosas que el juego ofrecía (la limitación los forzó al cambio). Esta limitación hizo que la mayoría de los participantes respondan que prefieren los ataques a distancia con el arco y desde posiciones elevadas, y utilizan el escenario en su ventaja con herramientas o “runas” que tiene el personaje y así no gastar sus armas. Solo un entrevistado prefirió el combate cuerpo a cuerpo y utilizaba las demás solo cuando eran completamente necesarias o situacionales (no tener otra arma o el escenario lo requiere para avanzar).

Ante la siguiente pregunta: “Fuera de combate, el personaje disponía de docenas de actividades extras con sus respectivas acciones, ¿cuáles son las que más recuerda y por qué?”, además de responder la pregunta, tanto el *focus group* como las entrevistas coincidieron en su totalidad y dieron a conocer qué es lo que más hacían en el juego en general. La exploración y todas las acciones que esta conlleva (escalar, observar el mapa, etc.) fue en su totalidad el punto más marcado y recordado por sus jugadores. El escalar, planear, nadar y usar barcas y morsas como vehículos eran las más mencionadas, junto a estas, cocinar también fue referido múltiples veces, pero principalmente como un extra de la exploración, pues algunas recetas ayudaban a tener más resistencia y poder explorar más tiempo.

La siguiente pregunta planteada fue: “Durante las cinemáticas, ¿cree usted que hay un buen desarrollo del personaje, por qué?” A excepción de Igrada, quien alegó que por lo general saltaba estas partes y se centraba solo en explorar; en el *focus group* hubo una

respuesta unánime con respecto a esto. Todos se percataron o sintieron que el protagonista es un personaje en blanco donde el jugador lo llena con sus acciones y que por ende en las cinemáticas no hace casi nada o no expresa nada. Los 4 encuestados estuvieron de acuerdo en que “Link” el protagonista, estaba allí para hacer brillar a los demás personajes, colocando a “Zelda” como la más resaltante por sus interacciones.

En las entrevistas también coincidieron que el protagonista no parecía tener desarrollo ni personalidad durante las cinemáticas, refiriéndose a él como una marioneta o un personaje con expresión nula. Resaltaron un par de veces que los demás personajes destacaban más que el protagonista, principalmente Zelda. Sin embargo, dos participantes comenzaron a responder algo de la siguiente parte en la entrevista sin conocer las preguntas, indicando que hay una inclinación hacia el lado jugable. Respondieron que entendían por qué era un personaje mudo y eres tú como jugador el que va creciendo con el personaje.

Esta pregunta que algunos se adelantaron fue: “¿Cree que tiene un mejor desarrollo durante la parte jugable?, ¿por qué?”. Esta pregunta se omitió en el *focus group*, pues ya dieron su comentario al respecto en la pregunta anterior, pero en las entrevistas solo uno prefirió no responder y Ramos opinó que son las cinemáticas en donde hay mejor desarrollo, pues ves el pasado del protagonista. El resto de entrevistados, sin embargo, coincidió en que la parte jugable es en donde más se identificaron con su personaje, porque podían interactuar con el mundo a través de él y lo veían reaccionar al entorno.

La última pregunta en esta categoría fue: “En las cinemáticas, ¿qué le transmite o qué aprende sobre el protagonista con sus acciones, le parece que va acorde a su versión durante el juego?”. Solo un participante en el *focus group* decidió no responder porque

ignoraba estas partes al jugar; los cuatro restantes coincidieron en que la versión jugable es la “*verdadera personalidad del protagonista*”, pues al momento de jugar, cada uno le da una personalidad con sus acciones. Es precisamente por esto que cuando aparece el personaje en cinemáticas se desapegan de él, ya que no ven reflejada esa personalidad que construyeron durante las horas de juego.

En las entrevistas de manera unánime comentaron que no encontraron similitud o no vinculaban al protagonista en su versión jugable y la cinemática. Comentaron que en las cinemáticas lo sentían sin vida y vacío, mientras que jugando parecía más una persona “*real*”.

- **Subvariable 3: Historia**

**Cuadros de observación:**

Durante la primera hora de juego, parece comprender la historia con claridad pues sigue las instrucciones del juego (a veces son vagas), pero opina que se siente muy vacío al comienzo, pues apenas dan información al jugador sobre la historia del juego a pesar de tener que pasar unas cuantas horas en un solo lugar, o en sus propias palabras “*un buen rato*”. Como dato adicional, las siguientes 3 horas las pasó explorando e ignorando la historia casi por completo.

Durante las horas once a doce del juego, no se centró en avanzar tanto la historia sino en explorar y descubrir cosas por cuenta propia, por lo que no opinó nada durante las cinemáticas o interacciones con otros personajes durante este tiempo.

Por lo contrario, en la última hora nos dice que el desarrollo de la historia está “bien” pero no la explotaron tanto como le habría gustado. Le gustó que la trama esté contada por trozos y en desorden para que él pueda reunir las piezas a su vez que uno mismo pudiera sacar sus propias conclusiones observando el escenario y sus ruinas, pero muchas veces se quedaba con las ganas de saber más o sentía que faltaban piezas.

Finalmente, da su opinión general alegando que la historia es muy buena y el método que eligieron para contarla es excelente, pero se debió de expandir más porque se queda corta. Menciona que lo más memorable del juego es su jugabilidad y su escenario, se nota que es a lo que más empeño le pusieron y si ese fue su objetivo desde el principio entonces lo consiguieron.

*Figura 6: Nintendo Rutas*



Nintendo (2017). Rutas. Obtenido de [Capturas de pantalla]. Recuperado el 18 de junio de 2021 de:

[https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEG5s&t=5565s&ab\\_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada](https://www.youtube.com/watch?v=RU0Q7cOEG5s&t=5565s&ab_channel=alexelcapoalexelcapoVerificada)

### **Focus group y entrevistas:**

Cuando se les preguntó en el focus group: “¿Qué le parece el desarrollo de la trama durante todo el juego, tanto dentro como fuera de cinemática, cree que está bien contada y por qué?” la mayoría se refirió al desarrollo de la trama como algo positivo,

pues la libertad que te da el juego es “*monstruosa*” y la manera en la que adaptaron todo para que las fueras encontrando a tu ritmo y explorando está muy bien construida.

Los que manifestaban puntos negativos, sin embargo, parecían simpatizar con los demás, pues a pesar de haber dado opiniones a favor del juego minutos antes, nuevamente aceptaban estos puntos con respuestas cortas y monosílabas (ajá, cierto, etc.). Algunos de estos puntos negativos hacen que el juego se sienta un poco desordenado al comienzo, la historia no está tan bien trabajada o profundizada como en entregas anteriores y hay una deficiencia en el apartado de “villanos” pues no lo perciben como un personaje activo.

Por otro lado, solo uno de los entrevistados mencionó puntos negativos diciendo que la historia es muy corta y simple; los demás no resaltaron nada sobre esto en ningún momento. Solo se referían a la historia como “funcional” y que se adaptaba bien al tipo de juego que planteaba, pero nuevamente, sin destacar nada en particular ni enfatizar en ninguna característica.

## - **Resultados de la variable 2: Percepción**

### ● **Subvariable 1: Atención**

Ante la pregunta “¿Qué fue lo que logró entender del juego solo con los escenarios?”, en este caso hubo unanimidad en el *focus group* en cuanto al entendimiento del mundo planteado solo con la puesta de escena. Todos llegaron a la conclusión de que era un mundo post apocalíptico y tuvo que ocurrir una catástrofe. Dieron diferentes ejemplos como el castillo en el centro del mapa como el más afectado, ruinas de resistencias de soldados y aldeanos que perdieron sus vidas, zonas donde la naturaleza ha

vuelto a crecer por la ausencia de población, etc. pero todos llegaron a esa misma conclusión.

Un segundo punto que dos de los entrevistados también mencionaron es el de los personajes o npc que hay por el mundo, pues solo con verlos pudieron entender el mundo que planteaban, muchos de ellos son ambulantes viviendo en carpas viajando por el mundo y los pueblos que fueron menos afectados son a su vez los más aislados.

Durante las entrevistas, se mencionaron puntos en común, pero ninguno fue precisado o destacado como en respuestas anteriores. Entendieron que hubo una batalla con sus ruinas, que el mundo te invita a explorar con su diseño ofreciendo paisajes pacíficos y quiere mostrar el pasar del tiempo en su arquitectura, pero sin detallar nada extra.

- **Subvariable 2: Comprensión**

La primera pregunta en esta categoría fue: “El juego deja al jugador poder desarrollar la historia a su antojo en el orden que quiera, ¿qué ruta siguió usted y qué entendió de los acontecimientos?”. A pesar de haber estado de acuerdo con el punto de sentirse desordenado al comienzo, todos en el *focus group* y las entrevistas respondieron que en realidad es bastante fácil de entender la trama a pesar de estar separada en trozos y repartida por todo el mapa, y que la sensación de desorden solo ocurre durante las primeras horas de juego. La mayoría comenzó su ruta por el sur (agua) y fue gradualmente subiendo (fuego).

Las últimas dos preguntas en esta categoría se juntaron debido a su similitud: “¿Cuál cree usted que es el mensaje de la historia contada?” y “¿cuál es su opinión general acerca de este mensaje que pudo rescatar?” En esta última sección, dos participantes del *focus group* prefirieron no responder porque no tenían una idea clara, los demás dieron ideas completamente diferentes. Uno rescató que siempre habrán legados y personas dispuestas a seguir lo que otros iniciaron; otro que es necesario un trabajo en equipo para poder afrontar los mayores problemas y finalmente en palabras de Igeda: “*No porque seas el mejor en algo, eres el indicado para hacer algo*”. Todos tenían mensajes diferentes que quedaron con ellos y aunque comprendían y aceptaban los mensajes de los demás, todos los siguientes comentarios que hicieron fueron para aclarar y recalcar aún más sus ideas.

En caso de las entrevistas personales, los cinco coincidieron en que el mensaje que rescataron por encima de los demás es que el juego te enseña a usar la lógica y a experimentar cosas nuevas, “*jugar con cabeza*”. Les deja un mensaje de buscar nuevos conocimientos o habilidades para sí mismos y que aprendan a usarlos en su beneficio a lo largo de sus vidas de formas creativas.

- **Subvariable 3: Opinión**

La última pregunta que se realizó fue: “Sobre la historia como tal, ¿cuál es su opinión en general?” Nuevamente, en el *focus group* hubo una respuesta unánime, el plato fuerte en esta entrega es la jugabilidad y la historia es plana y carece de complejidad. Expresaron que lo sentían vacío y faltaban giros en la historia, villanos, enemigos secretos y en general y en las palabras de Días: “...*le faltó ese dinamismo de guión básico*”.

En caso de las entrevistas, opinaron que la historia, aunque es muy simple, es muy buena para el tipo de juego que presenta, pues el enfoque principal está en la jugabilidad. Uno de los entrevistados, quien a su vez es un seguidor de la saga, alegó el juego aporta más a la historia de la saga en general más que a sí mismo e invita a quienes ya conocen de esta serie a teorizar y buscar conexiones con otras obras.

## CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### **Discusión**

La narrativa audiovisual en “The Legend of Zelda Breath of the Wild” ofrece múltiples características que sus usuarios pueden usar como herramientas para construir la historia que uno guste con los mensajes que le apetezcan y es algo que seguirá evolucionando junto a la tecnología.

La narrativa audiovisual de la obra analizada “The Legend of Zelda Breath of the Wild” es contada de una forma muy peculiar y diferente a la mayoría de obras de ficción similares. En esta entrega, los autores decidieron contar la historia por partes, primero las separaron en 2 tipos, el primero de manera tradicional con videos, textos y audios, pero estos estaban limitados a ser eventos muy situacionales o incluso simples recuerdos como se les llama en la obra, dando a entender al jugador que a pesar de ser un elemento importante a lo cual prestarle atención, estaba constantemente en segundo plano.

El segundo tipo y a su vez el más marcado, es con el escenario mismo y sus componentes; los desarrolladores del juego colocaron muchos pequeños detalles tanto específicos (construcciones, ruinas, objetos cotidianos, etc.) como generales (animaciones del clima, sonido ambiental, reacciones generales programadas en los personajes, etc.), que contaban diferentes historias y detalles de la misma a través de su puesta en escena, pero al mismo tiempo, esto hacía que no todos los usuarios pudieran comprender o siquiera darse cuenta de la historia que está siendo contada a su alrededor, pues requiere de un trabajo de concentración y curiosidad que no siempre está presente en todos los jugadores.

Autores como Vera (2018), Acosta (2012), Rivera (2009), De la Maza (2013), Martínez, Cifuentes e Ivars (2019) y finalmente Esteban y Malalana (2018); plantearon con sus estudios definiciones de la narrativa audiovisual, sus componentes y cómo debemos analizarlos, entregándonos datos adicionales como alegando que, en el caso de los videojuegos se debe de hacer un análisis similar, pero no igual que los aplicados para estudiar al cine, ya que los videojuegos demuestran tener mayor capacidad de retención de atención que otros medios audiovisuales convencionales, cosa que se pudo observar y confirmar con las respuestas de nuestros participantes.

Al analizar sus respuestas, se pudo observar que hubo un trabajo de narrativa audiovisual muy marcado en ciertas características más que otras y que todos pudieron comprender la historia narrada (aun eligiendo no ser partícipes de ella); se pudo confirmar las afirmaciones de los anteriores autores mencionados.

Tal como Gonzales (2010) demostró, la trama maestra no está conformada únicamente por la trama principal que se muestra, sino por el conjunto de toda la obra, en otras palabras, es la suma de la trama principal, más las historias secundarias y todos los elementos que la conforman, como la escenografía, musicalización, desarrollo de personajes, etc. En el caso de este videojuego, la trama se desarrolla a través de otras características, siendo la escenografía la más frecuente, a la vez que la historia principal es contada al jugador. Vela (2011), Sánchez (2009) y Gutierrez (2018) ya habían trabajado en este concepto antes, dándole más enfoque al escenario durante sus estudios y encontrando que el espectador conecta más con el mundo presentado y presta más atención a la historia, aspecto que también ocurre en este estudio: los participantes lo destacaron por encima de todo,

remarcando que es el punto fuerte de la obra y es gracias a esto que el juego logra captar su atención hasta más de cien horas en algunos casos.

Scolari y Piñón (2016) y Villegas y Angulo (2016) realizaron estudios sobre la vinculación entre el consumidor y un personaje ficticio. En estos remarcaron y demostraron que hay una empatía mayor hacia las situaciones presentadas si estos se sentían identificados con el personaje; se confirmó estos resultados con nuestros análisis y se encontró que hubo un excelente trabajo realizado con respecto a esto en la obra analizada, pero a su vez, los desarrolladores sacrificaron otros factores como una historia lineal o la presencia de villanos remarcables y memorables, etc; no se sabe con certeza por qué se tomaron estas decisiones, pero se sospecha que es por la secuela que recibiría posteriormente.

Los desarrolladores consiguieron que sus jugadores se sintieran identificados con el protagonista silencioso y tuvieran mucha más empatía por el mundo presentado, pero a su vez, esto hizo que se sintiera vacío y plano durante las secciones de cinemática, en donde su presencia solo hacía resaltar más a los demás personajes. Mayoral y Concha (2015) demostraron que la aplicación mal planteada del lenguaje conlleva a más complicaciones como la contradicción, cosa que se ve reflejada en el desarrollo del protagonista en esta obra, donde la mayoría de sus jugadores opina que la versión jugable y la cinemática no parecen la misma persona.

Finalmente, se confirmó una de las afirmaciones de Soto (2018) quien sostenía en su estudio sobre la narrativa audiovisual en otro videojuego, que los jugadores se sentían más vinculados a través de acciones situacionales, opcionales y que solo están como contenido extra y no afectan al entendimiento general de la obra si se ignoran. “The Legend of Zelda

breath of the wild” está repleta de este tipo de contenido adicional y es a su vez una de las características que más remarcaron y quedaron en las mentes de los entrevistados.

Con los datos recolectados y analizados se encontró una gran coincidencia con todo lo aportado por los anteriores autores, llegando a la conclusión que la geografía desempeña un papel importante a la hora de analizar la percepción de los consumidores sobre la narrativa audiovisual en videojuegos.

### **Conclusiones**

Las características de la narrativa audiovisual que los jugadores de “The Legend of Zelda Breath of the Wild” perciben con mayor detalle son el escenario junto a una gran cantidad de elementos que vienen con este como el diseño, arquitectura, iluminación y colores; el vínculo personal que cada jugador crea con el protagonista, Link, como la identificación personal en el personaje o la sensación de progresión/evolución que este tiene a lo largo de la historia, y finalmente, la trama, la cual destaca tanto por sus puntos positivos como negativos, como la sensación de libertad, desapego hacia el pasado, falta de villanos memorables, historia separada en partes y desordenada, entre otros; pero que finalmente están allí para potenciar otras partes de la obra misma, por ejemplo, la falta de musicalización en la mayoría del juego hace destacar más los sonidos ambientales o “foley”, dando más realismo al escenario.

Los usuarios entrevistados resaltaron en múltiples ocasiones que sentían al mundo “vivo” debido a su gran atención a los detalles, la libertad que tiene cada persona de explorarlo a su antojo y que hubo un gran trabajo de diseño y arte. La iluminación, arquitectura, colores, iconografías y su interacción con otras áreas del juego como la temperatura y aspectos jugables (control), son las que más resaltan, siendo la arquitectura la más mencionada. Esto ocurre porque la puesta de escena está siendo utilizada como el medio principal para contar la historia, cuando normalmente en otras obras, esto se hace a través de diálogos entre personajes, cinemáticas o cuadros de texto; en este caso “The Legend of Zelda Breath of the wild” narra diferentes historias a través de su escenario y deja al jugador armar el rompecabezas en su cabeza, ofreciendo algo diferente al consumidor.

En cuanto a su percepción del protagonista, hay puntos positivos y negativos muy marcados y que salieron a flote en múltiples ocasiones. Al comparar la versión controlable del protagonista con su contraparte de las cinemáticas (escenas pregrabadas), los estudiados encontraron una gran discrepancia y lo definieron como uno de los grandes puntos negativos de esta obra. Esto pasó por la decisión tomada por los desarrolladores de mantener a “Link” como el protagonista silencioso, algo que llevan haciendo desde hace más de dos décadas con otras entregas de la franquicia y que ahora lo mantuvieron como alguien casi inexpresivo durante estas escenas; sin embargo, aunque haya un desapego hacia la versión grabada, es precisamente por tener a un protagonista en blanco que es más fácil lograr que los jugadores se vinculen con este mundo ficticio y sientan que crecen junto al personaje.

A pesar que la gran mayoría no prestaba atención a lo que hacía su personaje en ciertos momentos al soltar el control, todos en algún momento notaron o mencionaron que

sentían que el personaje era real y “expresaba” lo que sentía, destacando características como muecas, sonidos, acciones o animaciones situacionales y respuesta inmediata al control del jugador.

Finalmente, hubo dos posiciones muy marcadas con respecto a la trama o a la historia general de la obra, aun así, se encontró una inclinación hacia una de estas. Por un lado, tenemos a un grupo que quedó insatisfecho y opinan que, aunque la historia funciona para el tipo de juego que están presentando, los desarrolladores dejaron muchos aspectos sin resolver, no hubo giros inesperados durante el desarrollo de esta y había una severa ausencia de villanos durante toda la experiencia. Por otro lado, hubo un grupo un poco más pequeño dentro de los entrevistados, en donde también se encuentran personas que dieron opiniones negativas, quienes concluyeron que la historia está muy bien trabajada, pues debía servir como un rompecabezas el cual se puede armar en cualquier momento sin perder contexto de lo que ocurría, esto debido a la libertad que se le da al jugador de poder hacer las cosas en el orden que quiera.

En este caso se deduce que la historia principal fué reducida para dar más enfoque a las historias secundarias contadas a través de la escenografía. Como se ha demostrado en estos análisis, no todos los jugadores toman las mismas rutas y aunque lo hagan no se fijan en los mismos detalles, como solo un pequeño grupo de personas se toman el tiempo de apreciar los pequeños detalles constantemente, eso hace que también solo un pequeño grupo se sienta a gusto con la trama. Esta entrega arriesgó un apartado para ganar en otro y en este caso se puede decir que hizo una buena apuesta (récord de ventas y ganador de múltiples premios).

“The Legend of Zelda Breath of the Wild” es un juego que utiliza la sutileza como su punto fuerte, pues habiendo retirado tantos elementos casi en su totalidad que serían muy importantes en otras obras como los villanos memorables, musicalización, historia principal, etc. Consigue mantener la atención de sus usuarios por periodos de tiempo muy extensos y recibe calificaciones muy positivas por la gran mayoría de estos.

## REFERENCIAS

- Begoña Moreno, Muñoz, M. y Cuellar, J. (2018). Revisiones sistemáticas: definición y nociones básicas  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/3310/331058233013/index.html>
- Castillo Sánchez, S. y De Nazábal Fabbro, G. (2013). Ficción audiovisual y procesos de percepción en estudiantes universitarios de Argentina y España. Una investigación empírica/Audiovisual Fiction and Perception Processes in University Students in Argentina and Spain. An Empirical Research.  
<https://search.proquest.com/docview/1508553332/C9A76F64B8AA4B2APQ/29?accountid=36937>
- Costa Sánchez, C. y Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas plataformas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y trans media. El caso de Águila Roja (RTVE).  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556580007>
- Cuenca, L. (2009). Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos.  
<https://search.proquest.com/docview/950707763/fulltextPDF/7AE592303B28497DPQ/1?accountid=36937>
- De Aragón, A. y Rodríguez De Austria Giménez, M. (2016). «We don't eat people»: la nueva ética del sistema caníbal propuesta por la narrativa audiovisual postapocalíptica del siglo XXI.  
[http://search.proquest.com.upc.remotexs.xyz/docview/1920801371?rfr\\_id=iinfo%3Axri%2Fsid%3Aprimo](http://search.proquest.com.upc.remotexs.xyz/docview/1920801371?rfr_id=iinfo%3Axri%2Fsid%3Aprimo)

De la Maza, A. (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación.

<https://search.proquest.com/docview/1508001257/fulltextPDF/DA20AB463F0C49F9PQ/5?accountid=36937>

Espinosa, E. y Malalana Ureña, G. (2018). Propuesta metodológica para el análisis del videojuego desde la perspectiva del paradigma clásico del guión cinematográfico y su aplicación a Assassin's Creed IV: Black Flag.

García Carrizo, J. (2016). Piratería en la industria cultural de los videojuegos: análisis de los niveles, hábitos y motivaciones en los estudiantes de universidades públicas españolas.

<https://search.proquest.com/docview/1898075541/DA20AB463F0C49F9PQ/6?accountid=36937>

Giménez de Aragón, A. y Rodríguez, A. M. (2015). Aristóteles en Hollywood: poética y retórica en la narrativa audiovisual.

Gómez Martínez, P. J. y Poveda Criado, M. A., (2013). Nuevos contenidos y nuevos métodos en Narrativa Audiovisual.

<https://search.proquest.com/docview/1499382185/fulltextPDF/3B89BA3F519641C1PQ/1?accountid=36937>

Gómez Martínez, P. y Abellán-García Barrio, A. (2014). La renovación de contenidos en asignaturas de comunicación y su impacto en el marco emocional del aprendizaje: un caso de estudio en narrativa audiovisual.

[https://www.researchgate.net/publication/285720969\\_La\\_renovacion\\_de\\_co](https://www.researchgate.net/publication/285720969_La_renovacion_de_co)

[ntenidos en asignaturas de comunicacion y su impacto en el marco emocional del aprendizaje un caso de estudio en narrativa audiovisual](#)

Gómez, P. y Póveda Criado, M. (2013). Nuevos contenidos y nuevos métodos en narrativa audiovisual.

[https://www.researchgate.net/publication/314534300\\_Nuevos\\_contenidos\\_y\\_nuevos\\_metodos\\_en\\_Narrativa\\_Audiovisual](https://www.researchgate.net/publication/314534300_Nuevos_contenidos_y_nuevos_metodos_en_Narrativa_Audiovisual)

González Muñoz, J. y Aguilar Segovia, B. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas.

<https://search.proquest.com/docview/2181713526/DA20AB463F0C49F9PQ/9?accountid=36937>

González Sánchez, J. F. (2010). La “Trama Maestra” en la narrativa audiovisual. El caso del cine del oeste.

<https://search.proquest.com/docview/2050730135/24DA877362624882PQ/8?accountid=36937>

Guerra Socas, V. y González, C.S. (2013). Usos educativos de la narrativa audiovisual digital: una experiencia de m-learning para la educación emocional.

<https://search.proquest.com/docview/1511108730/C9A76F64B8AA4B2APQ/17?accountid=36937>

Gutiérrez Sabina, J. (2018). Las distintas concepciones del espacio en la teoría de la narración audiovisual.

<https://search.proquest.com/docview/2238654107/C9A76F64B8AA4B2APQ/12?accountid=36937>

Gutiérrez Soto, M. (2019). Percepción de jóvenes limeños sobre estrategias comunicativas de dependencias policiales para promover la seguridad ciudadana.

Hermann Acosta, A. (2012). Ficcionalización, pensamiento, lenguaje y nuevas narrativas virtuales. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846101007>

Fernández Miret, Alejandro (2017). Lista de reproducción “The Legend of Zelda Breath of the Wild”. [https://www.youtube.com/watch?v=mzT\\_9cIwZCM&list=PLqzi4KeTe1Oe39RUWRCQCJrhuVfmiANUD](https://www.youtube.com/watch?v=mzT_9cIwZCM&list=PLqzi4KeTe1Oe39RUWRCQCJrhuVfmiANUD)

Hernández Salazar, P. (2008). Métodos creativos para estudiar a los usuarios de la información.

Londoño Ocampo, León P. (2009). La atención: Un proceso psicológico básico. <https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150730/555786.pdf?sequence>

Martínez Cano, R., Cifuentes Albeza, B. y Ivars, N. (2019). Videojuegos prosociales como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción. <https://search.proquest.com/docview/2306764543/fulltextPDF/DA20AB463F0C49F9PQ/1?accountid=36937>

- Martínez Cerdán, V. y Villa Gracia, D. (2019). Creación de un formato de concienciación social para la televisión pública española: «Héroes Invisibles».
- <https://search.proquest.com/docview/2323348450/C9A76F64B8AA4B2APQ/14?accountid=36937>
- Mayoral, J. y Concha, E. (2015). Hacia una nueva narrativa audiovisual: un análisis de los vídeos publicados por cinco periódicos españoles online.
- <https://revistas.unav.edu/index.php/communication-and-society/article/view/35973>
- Medina-Vicent. (2018). La narrativa audiovisual como una herramienta para la reflexión filosófica en el aula.
- Ministerio de Educación de Chile (2021). Desarrollo del Lenguaje a través de la Lectura. <http://ftp.e-mineduc.cl/cursosceip/Parvulo/NT1/I/unidad4/documentos/Leccion1.pdf>
- Molina Arias, M. (2013). La revisión sistemática.
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=366639777020>
- Montero Díaz, J. y Paz Rebollo, M. A. (2013). Historia audiovisual para una sociedad audiovisual. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81125887008>
- Pérez Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas.
- <https://www.raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/242624/325287>

Pérez Rivera, Jéssica , & Pérez Suárez, Joel (2015). Efecto del videojuego “Blue Sky” para el aprendizaje del manejo de residuos sólidos en niños del nivel primario. Apuntes Universitarios. Revista de Investigación, V(1),163-172.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467646130010>

Ramos, M. y Moreno Méndez, M. (2019). La influencia de los recursos audiovisuales para el aprendizaje autónomo en el aula.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5115/511562674008/index.html>

Rascón Gómez, M. T. y Cabello Fernández Delgado, F. (2019). Narrativas audiovisuales sobre resiliencia y educación desde un enfoque comunicativo.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179462794005/index.html>

Rivera-Betancur, J. (2009). Usos y discursos audiovisuales.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64912212001>

Rodríguez Serrano, A. (2015). La dignidad y el sentido. Narrativa audiovisual y enfermedad mental en It's such a beautiful day (Don Hertzfeldt, 2012).

Rodríguez Serrano, A. (2016). Narrativa audiovisual, ontología y terrorismo: paradojas comunicativas en los videos del Estado Islámico.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/649/64949843005/index.html>

Sánchez Andrada, J. (2009). El espacio: un problema pendiente en la teoría del

discurso audiovisual. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556590017>

Scolari, C. y Piñón, J. (2016). Las narrativas transmedia en el mercado audiovisual latino de Estados Unidos. Actores, contenidos y estrategias. Recuperado del día 31 de septiembre de 2020, link de acceso privado.

Serrano Rodríguez, A. (2016). Del goce a la piedad: el punto de vista en la narrativa audiovisual holocáustica.

<https://search.proquest.com/docview/2089762982/C9A76F64B8AA4B2APQ/3?accountid=36937>

Soto Chumpitaz, J. (2018). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de “The Last of Us”.

[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14043/SOTO\\_CHUMPITAZ\\_EL LENGUAJE AUDIOVISUAL CINEMATOGRAFICO\\_APLICADO\\_A LOS VIDEOJUEGOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14043/SOTO_CHUMPITAZ_EL LENGUAJE AUDIOVISUAL CINEMATOGRAFICO_APLICADO_A LOS VIDEOJUEGOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Taschenbuch Verlag GmbH, R. y Bei Hamburg, R. (2012). Qualitative Sozialforschung

Testa Ruitiña, C. (2012). El dominio de la palabra sobre la imagen en la narrativa audiovisual. Análisis narratológico de un informativo de televisión.

<https://search.proquest.com/docview/1030131996/C9A76F64B8AA4B2APQ/5?accountid=36937>

Uribe Rayas, E. F., Márquez del Real, J. A., Guadalupe Uribe Dévora, J., Valtierra Alvarado, C. y Mejía Miranda, J. (2013). Herramienta para la

automatización de la revisión sistemática.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=512251564002>

Vallés González, J. E. (2013). El reflejo en la narrativa cinematográfica del primer gran conflicto armado mundial: estudio de la historia y el discurso.

<https://search.proquest.com/docview/1508553573/C9A76F64B8AA4B2APQ/21?accountid=36937>

Vela-Valldacabres, D. (2011). La entrada en el mundo de la obra narrativa audiovisual a través de temps et récit de Paul Ricoeur.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752959071>

Vera Rojas, N. R. (2018). Subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II.

Villegas Simón, I. y Angulo Brunet, A. (2016). Homofobia y Recepción de Personajes Lésbicos en Narrativas Audiovisuales.

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5115/511554775007/index.html>

## ANEXOS

### Matriz de consistencia

<b>Título:</b> La narrativa audiovisual en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima en 2021			
Pregunta principal	Objetivo general	Dimensiones e Indicadores	Metodología
¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?	Analizar las características de la narrativa audiovisual en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.	X1.- Escenario a. Ambientación: atmósfera, decoración y diseño de nivel. b. Mensaje: sensación y comprensión.  X2.- Protagonista a. Acciones en juego: sin control, en combate y fuera de combate. b. Acciones en cinemática: desarrollo de personaje, comparación y acciones  X3.- Historia a. Trama: desarrollo, comprensión de eventos y opinión.	Enfoque: Cualitativo  Diseño: Estudio de casos  Nivel: Descriptivo  Tipo: Evaluación  Métodos: Descriptivo, comparativo y analítico.  Técnicas: Entrevistas, focus group y cuadro de observación.  Instrumentos: Fichas de observación,
Preguntas específicas	Objetivos específicos		
1.- ¿Cuáles son las características de los escenarios en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la	1.- Identificar las características del escenario en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su		

<p>percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?</p>	<p>influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.</p>	<p>b. Mensaje: comprensión y opinión.</p>	<p>cuestionario y guía de focus group.</p>
<p>2.- ¿Cuáles son las características del protagonista en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?</p>	<p>2.- Describir las características del protagonista en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.</p>	<p>Y1.- Atención a. Atraer la atención del consumidor. Y2.- Comprensión CAPÍTULO nten dimi ento del men saje que el prod ucto trata de tran smit ir</p>	<p><b>Población y Muestra</b></p> <p>Población: Habitantes del departamento de Lima entre los 18 y 36 años que hayan jugado y terminado el videojuego “the legend of Zelda breath of the wild”.</p> <p>Muestra: 10 encuestados.</p>
<p>3.- ¿Cuáles son las características de la historia en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021?</p>	<p>3.- Analizar las características de la historia en <i>The legend of Zelda breath of the wild</i> y su influencia en la percepción del público consumidor de 18 a 36 años en Lima durante el 2021.</p>	<p>CAPÍTULO eten ción del men saje</p> <p>Y3.- Opinión a. Conocer el punto de vista del consumidor.</p>	

AÑO	2020 - 2021									
Actividades	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Abril	Mayo	Junio	Julio
Identificación y selección de fuentes bibliográficas.										
Elaboración y revisión del marco teórico.										
Elaboración y validación de instrumentos.										
Aplicación de instrumentos.										
Sistematización y procesamiento de la información.										
Interpretación de la información.										
Elaboración del informe final.										

## INSTRUMENTOS

### GUÍA DE FOCUS GROUP

Preguntas /Entrevistados	Nelson Díaz (25)	Cristian Igreja (21)	Jair Atoche (25)	Daniel Ezeta (32)	Rafael Iriarte (34)
¿Qué características de la atmósfera del juego recuerda con mayor claridad?					
¿Qué es lo que más recuerda de la decoración en los escenarios?					
¿Qué opina de las secciones en donde el arte del escenario se combina con el diseño de nivel del videojuego?					
¿Qué biomas recuerda con mayor claridad y qué sensaciones le daban?					
¿Qué fue lo que logró entender del juego solo con los escenarios?					
Cuando no se está tocando el control, el personaje realiza acciones por su cuenta, ¿qué sensación le daba cuando esto ocurría?					
A la hora de combatir el personaje tiene varias opciones para confrontarse, ¿cuáles eran las que usted más realizaba o le gustaban y por qué?					
Fuera de combate, el personaje disponía de docenas de actividades extras con sus respectivas acciones, ¿cuáles son las que más recuerda y por qué?					

Durante las cinemáticas, ¿cree usted que hay un buen desarrollo del personaje, por qué?					
¿Cree que tiene un mejor desarrollo durante la parte jugable, por qué?					
En las cinemáticas, ¿qué le transmite o qué aprende sobre el protagonista con sus acciones, le parece que va acorde a su versión durante el juego?					
¿Qué le parece el desarrollo de la trama durante todo el juego, tanto dentro como fuera de cinemática, cree que está bien contada y por qué?					
El juego deja al jugador poder desarrollar la historia a su antojo en el orden que quiera, ¿qué ruta siguió usted y qué entendió de los acontecimientos?					
Sobre la historia como tal, ¿cuál es su opinión en general?					
¿Cuál cree usted que es el mensaje de la historia contada? ¿Cuál es su opinión general acerca de este mensaje que pudo rescatar?					

#### CUESTIONARIO PARA ENTREVISTAS PERSONALES

Preguntas/ Entrevistados	Rodrigo Barrantes (36)	Nicol ás Ramos (22)	Rober to Tinoco (23)	Diego Rodríguez (30)	Felipe Vascones (29)
¿Qué características de la atmósfera del juego recuerda con mayor claridad?					

¿Qué es lo que más recuerda de la decoración en los escenarios?					
¿Qué opina de las secciones en donde el arte del escenario se combina con el diseño de nivel del videojuego?					
¿Qué biomas recuerda con mayor claridad y qué sensaciones le daban?					
¿Qué fue lo que logró entender del juego solo con los escenarios?					
Cuando no se está tocando el control, el personaje realiza acciones por su cuenta, ¿qué sensación le daba cuando esto ocurría?					
A la hora de combatir el personaje tiene varias opciones para confrontarse, ¿cuáles eran las que usted más realizaba o le gustaban y por qué?					
Fuera de combate, el personaje disponía de docenas de actividades extras con sus respectivas acciones, ¿cuáles son las que más recuerda y por qué?					
Durante las cinemáticas, ¿cree usted que hay un buen desarrollo del personaje, por qué?					
¿Cree que tiene un mejor desarrollo durante la parte jugable, por qué?					

En las cinemáticas, ¿qué le transmite o qué aprende sobre el protagonista con sus acciones, le parece que va acorde a su versión durante el juego?					
¿Qué le parece el desarrollo de la trama durante todo el juego, tanto dentro como fuera de cinemática, cree que está bien contada y por qué?					
El juego deja al jugador poder desarrollar la historia a su antojo en el orden que quiera, ¿qué ruta siguió usted y qué entendió de los acontecimientos?					
Sobre la historia como tal, ¿cuál es su opinión en general?					
¿Cuál cree usted que es el mensaje de la historia contada?  ¿Cuál es su opinión general acerca de este mensaje que pudo rescatar?					

**CUADROS DE OBSERVACIÓN**

VARIABLE: Narrativa audiovisual							
VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ÍTEM	DESCRIPCIÓN			
				Í	O	TIEMPO (Primera hora de juego)	OBSERVACIÓN
Narrativa audiovisual	Escenario	Ambientación	Atmósfera			00:00:00 – 01:00:00	
			Decoración			00:00:00 – 01:00:00	

			Diseño de nivel			00:00:00 - 01:00:00		
		Mensaje	Sensación			00:00:00 - 01:00:00		
			Comprensión			00:00:00 - 01:00:00		
	Protagonista	Acciones en juego	Acciones del personaje cuando no se le controla			00:00:00 - 01:00:00		
			Acciones en combate			00:00:00 - 01:00:00		
			Acciones fuera de combate			00:00:00 - 01:00:00		
		Acciones en cinemática	Desarrollo de personaje			00:00:00 - 01:00:00		
			Comparación con la parte jugable			00:00:00 - 01:00:00		
			Acciones del personaje			00:00:00 - 01:00:00		
		Historia	Trama	Desarrollo			00:00:00 - 01:00:00	
				Comprensión de eventos			00:00:00 - 01:00:00	
				Opinión			00:00:00 - 01:00:00	
	Mensaje		Comprensión			00:00:00 - 01:00:00		

			Opinión			00:00:00 - 01:00:00	
--	--	--	---------	--	--	------------------------	--

VARIABLE: Narrativa audiovisual							
VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ÍTEM	DESCRIPCIÓN			
				Í	O	TIEMPO (Mitad del juego)	OB SERVACIÓN
Narrativa audiovisual	Escenario	Ambientación	Atmósfera			11:00:00 - 12:00:00	
			Decoración			11:00:00 - 12:00:00	
			Diseño de nivel			11:00:00 - 12:00:00	
		Mensaje	Sensación			11:00:00 - 12:00:00	
			Comprensión			11:00:00 - 12:00:00	
			Acciones en juego	Acciones del personaje cuando no se le controla			11:00:00 - 12:00:00
	Acciones en combate				11:00:00 - 12:00:00		
	Protagonista						

			Acciones fuera de combate			11:00:00 – 12:00:00	
		Acciones en cinemática	Desarrollo de personaje			11:00:00 – 12:00:00	
			Comparación con la parte jugable			11:00:00 – 12:00:00	
			Acciones del personaje			11:00:00 – 12:00:00	
	Historia		Trama	Desarrollo			11:00:00 – 12:00:00
		Comprensión de eventos				11:00:00 – 12:00:00	
		Opinión				11:00:00 – 12:00:00	
		Mensaje	Comprensión			11:00:00 – 12:00:00	
			Opinión				

<b>VARIABLE: Narrativa audiovisual</b>							
							<b>DESCRIPCIÓN</b>

<b>VARIABLE</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>SUB CATEGORÍA</b>	<b>ÍTEM</b>	<b>Í</b>	<b>O</b>	<b>TIEMPO (Final del juego)</b>	<b>OB SERVACIÓN</b>
<b>Narrativa audiovisual</b>	<b>Es cenario</b>	<b>Ambientación</b>	<b>Atmósfera</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Decoración</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Diseño de nivel</b>			29:00:00 – 30:00:00	
		<b>Mensaje</b>	<b>Sensación</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Comprensión</b>			29:00:00 – 30:00:00	
	<b>Protagonista</b>	<b>Acciones en juego</b>	<b>Acciones del personaje cuando no se le controla</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Acciones en combate</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Acciones fuera de combate</b>			29:00:00 – 30:00:00	
		<b>Acciones en cinemática</b>	<b>Desarrollo de personaje</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Comparación con la parte jugable</b>			29:00:00 – 30:00:00	
			<b>Acciones del personaje</b>			29:00:00 – 30:00:00	
		<b>Historia</b>	<b>Trama</b>	<b>Desarrollo</b>			29:00:00 – 30:00:00

			Comprensión de eventos			29:00:00 – 30:00:00	
			Opinión			29:00:00 – 30:00:00	
		Mensaje	Comprensión			29:00:00 – 30:00:00	
			Opinión			29:00:00 – 30:00:00	

# VALIDACIÓN DE EXPERTOS

## VALORACIÓN GENERAL DEL INSTRUMENTO

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS	
Título de la investigación:	"La narrativa audiovisual en The legend of Zelda breath of the wild y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en lima en 2021"
Línea de investigación:	
Apellidos y nombres del experto:	Smith César
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Narrativa Audiovisual

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Items	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	✓		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	✓		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	✓		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	✓		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	✓		
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	✓		
7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	✓		
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	✓		
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	✓		
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	✓		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	✓		

Sugerencias:
--------------

Firma del experto:



## PLANTILLA DE VALIDACIÓN

**Nombre del instrumento:** Entrevista y focus group y cuadro de observación de las opiniones de los jugadores de The legend of Zelda breath of the wild.....

**Título de la investigación:** La narrativa audiovisual en "The legend of Zelda breath of the wild" y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en Lima en 2021.....

**Dirigido a:** Jugadores de Zelda, especialistas en narrativa audiovisual y medir a partir de observación del video juego.....

**Apellidos y nombres del evaluador:** Smith César.....

**Grado académico del evaluador:** Magíster.....

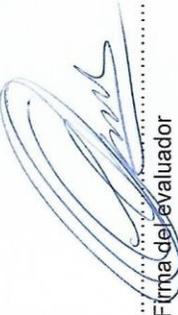
**Especialidad del evaluador:** Ciencias de la comunicación.....

**Autor del instrumento:** David Vargas da Silva Ulloa.....

### PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Deficiente 0%-20%	Bajo 21%-40%	Regular 41%-60%	Bueno 61%-80%	Excelente 81%-100%
				✓

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado  (SI)
- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado  (NO)

  
 .....  
 Firma del evaluador  
 DNI: ..... 4.049.002.....  
 Teléfono: ..... 942601359.....

**MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE  
EXPERTOS**

<b>Título de la investigación:</b>	“La narrativa audiovisual en The legend of Zelda breath of the wild y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en lima en 2021”		
<b>Línea de investigación:</b>			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Val divia Ángela		
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Narrativa audiovisual		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

te ms	P regunt as	precia		Observaciones
		Í	O	
	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?			
	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?			
	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?			
	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?			

	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?			
	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?			
	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?			
	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?			
	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?			
<b>0</b>	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?			
<b>1</b>	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?			
<p><b>Sugerencias:</b></p> <p>Evitar que la pregunta tenga ya un juicio de valor, es decir preguntas y te respondes a la vez, revisar las preguntas señaladas como (3)</p>				

**Firma del  
experto:**



## PLANTILLA DE VALIDACIÓN

**Nombre del instrumento:** Entrevista y focus group y cuadro de observación de las opiniones de los jugadores de The legend of Zelda breath of the wild.....

**Título de la investigación:** La narrativa audiovisual en "The legend of Zelda breath of the wild" y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en Lima en 2021.....

**Dirigido a:** Jugadores de Zelda, especialistas en narrativa audiovisual y medir a partir de observación del video juego.....

**Apellidos y nombres del evaluador:** Valdivia Murgueytio Ángela Nessay.....

**Grado académico del evaluador:** Licenciada.....

**Especialidad del evaluador:** Ciencias de la comunicación.....

**Autor del instrumento:** David Vargas da Silva Ulloa.....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Deficiente 0%- 20%	Bajo 21%- 40%	Regular 41%- 60%	Bueno 61%- 80%	Excelente 81%- 100%
			x	

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (\_\_\_\_)

- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado (\_x\_\_\_\_)



.....  
Firma del evaluador

DNI: .....40912755.....

Lima, 19 de Marzo de 2021

### MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

<b>Título de la investigación:</b>	“La narrativa audiovisual en The legend of Zelda breath of the wild y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en lima en 2021”		
<b>Línea de investigación:</b>			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Osorio Perez Jeanette		
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Narrativa audiovisual		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		Í	O	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?			
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?			
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?			
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?			
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?			
6	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?			

7	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?			
8	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?			
9	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?			
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?			
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?			

**Sugerencias:**

**Firma del experto:**



## PLANTILLA DE VALIDACIÓN

**Nombre del instrumento:** Entrevista y focus group y cuadro de observación de las opiniones de los jugadores de The legend of Zelda breath of the wild.....

**Título de la investigación:** La narrativa audiovisual en “The legend of Zelda breath of the wild” y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en Lima en 2021.....

**Dirigido a:** Jugadores de Zelda, especialistas en narrativa audiovisual y medir a partir de observación del video juego.....

**Apellidos y nombres del evaluador:** Osorio Perez Jeanette.....

**Grado académico del evaluador:** Magíster.....

**Especialidad del evaluador:** Ciencias de la comunicación.....

**Autor del instrumento:** David Vargas da Silva Ulloa.....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Deficiente	Bajo	Regular	Bueno	Excelente
0%-20%	21%-40%	41%-60%	61%-80%	81%-100%
				x

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (  x )

- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ( )



Firma del evaluador

DNI: 09913489

Teléfono: 987317089

Lima, 18 de mayo de 2021

**MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE  
EXPERTOS**

<b>Título de la investigación:</b>	“La narrativa audiovisual en The legend of Zelda breath of the wild y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en lima en 2021”		
<b>Línea de investigación:</b>			
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Morales Estefany		
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Narrativa audiovisual		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Respuestas		Observaciones
		SÍ	NO	
	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?			
	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?			
	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?			
	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?			
	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?			

	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?			
	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?			
	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?			
	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?			
<b>0</b>	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?			
<b>1</b>	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?			

**S**  
**ugerencia**  
**s:**

**Firma del**  
**experto:**



## PLANTILLA DE VALIDACIÓN

**Nombre del instrumento:** Entrevista y focus group y cuadro de observación de las opiniones de los jugadores de The legend of Zelda breath of the wild.....

**Título de la investigación:** La narrativa audiovisual en "The legend of Zelda breath of the wild" y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en Lima en 2021.....

**Dirigido a:** Jugadores de Zelda, especialistas en narrativa audiovisual y medir a partir de observación del video juego.....

**Apellidos y nombres del evaluador:** Morales Estefany.....

**Grado académico del evaluador:** Magíster.....

**Especialidad del evaluador:** Ciencias de la comunicación.....

**Autor del instrumento:** David Vargas da Silva Ulloa.....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Deficiente 0%-20%	Bajo 21%-40%	Regular 41%-60%	Bueno 61%-80%	Excelente 81%-100%
				x

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (x\_)

- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado (\_\_\_\_\_)



.....

Firma del  
evaluador DNI: 44978974

Teléfono: 987563232

Lima, 18 de mayo de 2021

**MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE  
EXPERTOS**

<b>Título de la investigación:</b>	“La narrativa audiovisual en The legend of Zelda breath of the wild y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en lima en 2021”
<b>Línea de investigación:</b>	
<b>Apellidos y nombres del experto:</b>	Gálvez Castañeda, Jean Pierre
<b>El instrumento de medición pertenece a la variable:</b>	Narrativa audiovisual

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

Íte m s	Pregunt as	A precia		Observa ciones
		Í	O	
	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?			
	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?			
	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?			
	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?			
	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?			
	¿La redacción de las preguntas tienen un sentido coherente y no están sesgadas?			
	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?			

	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?			
	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?			
<b>0</b>	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?			
<b>1</b>	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?			

**Sugerencias:**

**Firma del experto:**



## PLANTILLA DE VALIDACIÓN

**Nombre del instrumento:** Entrevista y focus group y cuadro de observación de las opiniones de los jugadores de The legend of Zelda breath of the wild.....

**Título de la investigación:** La narrativa audiovisual en “The legend of Zelda breath of the wild” y la percepción del público consumidor de 18 a 35 años en Lima en 2021.....

**Dirigido a:** Jugadores de Zelda, especialistas en narrativa audiovisual y medir a partir de observación del video juego.....

**Apellidos y nombres del evaluador:** Gálvez Castañeda, Jean Pierre.....

**Grado académico del evaluador:** Magíster.....

**Especialidad del evaluador:** Ciencias de la comunicación.....

**Autor del instrumento:** David Vargas da Silva Ulloa.....

**PROMEDIO DE VALORACIÓN:**

Deficient e 0%- 20%	Bajo 21%- 40%	Regular 41%- 60%	Bueno 61%- 80%	Excelente 81%- 100%
			X	

- El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (X)

- El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado ( )



.....  
Firm

a del

evaluador

DNI:

45143983

Teléfono: 993832395

Lima, 19 de mayo de 2021

## RESULTADOS OBTENIDOS

### GUÍA DE FOCUS GROUP

Preguntas /Entrevistados	Nelson Díaz (25)	Cristian Igreda (21)	Jair Atoche (25)	Daniel Ezeta (32)	Rafael Iriarte (34)
¿Qué características de la atmósfera del juego recuerda con mayor claridad?	<p>me acuerdo por ejemplo de los cambios de clima, a veces son ... como que "random" y a veces cuando vuelves a repetir algunas misiones con como "script" ósea que ya están predefinidos. Me acuerdo por ejemplo cuando vas a visitar al doctor por primera vez, al mecánico que trabaja con piezas de los guardianes, recuerdo que él te pide que tengas que encender una máquina con un fuego especial y la primera vez que vas a intentar eso siempre llueve. Yo al principio pensaba que era algo que me había pasado por cosa "random" ósea que había comenzado a llover</p>	<p>en mi caso es más que nada cuando buscaba esas cosas chiquitas que te ayudaban a mejorar tus "stats", siempre tenían un patrón, algo parecido, que se notaba que era un generador, y se sentía que estaba bien hecho y pensado ya que si bien yo podía notar que era generado, se notaba que el cerebro de la generación era considerable. Y sí era interesante porque si bien habían similitudes entre lagos y colinas, era interesante ver más o menos que por "ahí"</p>	<p>Más que nada recordaba cuando recién comenzaba el juego, que te guiaba por una sola línea para caminar y entiendas cómo es el juego. Enseñándote cosas mecánicas base hasta el punto que te encuentras con el rey, por ejemplo, con las torres que desbloqueas la primera y el juego te muestra que hay muchas más por el mapa, diciéndote que hay mucho por explorar. Esta forma de presentar el mundo me agrada</p>	<p>Lo que más me acuerdo es lo increíblemente trabajados que es la topografía, la forma en la que habían montañas tan altas que por ejemplo, cuando estabas con los "orni" era todo nieve y podías caer por una montaña y rodar hasta abajo por minutos enteros y seguías cayendo, nunca había visto un juego con tantos desniveles en el terreno y la forma en la que ibas explorando cada región, el clima era un factor tan importante. Por ejemplo había una parte en el sur que es como una selva en donde llovía todo el tiempo, cada región juega mucho con la</p>	<p>a mí lo que más me gustó de la atmósfera en sí fue la iluminación, la forma en la que el juego responde a los matices, las sombras porque el sol se mueve con forme pasa el tiempo; el acabado en su paleta de colores, el "shader". Ni bien empiezas el juego y sales del santuario de la vida tienes un choque de luz al pasar de un lugar oscuro a un lugar más iluminado. No solamente la foto, sino también la textura misma del juego es medio pastel, tiene</p>

	<p>así nada más por los “loles”, pero luego me di cuenta cuando volví a jugar que eso siempre pasaba, entonces me daba la impresión de que había una razón por la que siempre estaba cronometrada esa lluvia en ese momento específico. Y no recuerdo muy bien, pero creo que intenté tomar un camino alternativo justamente por eso, porque había una forma de llegar ahí y justamente cuando llegabas a ese punto donde está la antorcha se terminaba la lluvia y siempre te atacaba un enemigo específico que si mal no recuerdo eran los “yiga”, recuerdo que te encontrabas con una exploradora y comenzaba una pelea. Me daba la impresión que el juego siempre te guiaba aun cuando parecía que había situaciones aleatorias.</p>	<p>ibas a ver algo y te acomodabas para ir a buscarlo.</p>	<p>porque te deja abierto a la exploración.</p>	<p>topografía y el clima va influenciando, ya sea con las lluvias o las tormentas de arena en la zona de las “gerudo” y todo eso. Me impresionó mucho cómo lograron trabajar un mapa tan detallado y tan lleno de secretos escondidos como cuevas que no conocías, etc.</p>	<p>otro acabado, que si bien es muy detallado con la tipografía, la lluvia, los aspectos de la atmósfera que tiene el juego, esa textura del trazos de las líneas es muy particular de zelda y es justamente lo que le da ese acabado.</p>
<p>¿Qué es lo que</p>	<p>más allá de la decoración, yo me recuerdo de cómo están</p>	<p>en mi caso no me he fijado, pero lo poco que</p>	<p>lo que me gustaba de la decoración era cómo la</p>	<p>lo que más me gustaba era todo el tema de la iconografía que se</p>	<p>coincido con Daniel, cada región tiene su propia</p>

<p>más recuerda de la decoración en los escenarios?</p>	<p>estructuradas las ciudades. Por ejemplo el pueblo gerudo es muy bonito y te hace recordar bastante a la arábica por así decirlo, pero luego te vas al pueblo de los zora y parece una ciudad sacada del atlantis o de un cuento griego. Y digamos que las formas y la estructura en cómo han tomado estas ideas o conceptos que ya conocemos de la literatura normal o común y lo han adaptado a su mundo es interesante, porque puedes ver directamente “el pueblo gerudo está en el desierto entonces son arábigos” pero al mismo tiempo puedes reconocer la diferencia entre las referencias en el mundo real y las de zelda. También me gustó bastante el pueblo de los goro, porque han adaptado todo al tema que son piedras, entonces su casa son piedras, su comida son piedras y todo es a la vez muy “redondo”, no sé cómo decirlo, es como que los gorons son muy adorables por así decirlos y</p>	<p>recuerdo es que no necesitaba ver el mapa general para saber en qué territorio estaba. El escenario se asemeja al pueblo, no era necesario revisar el mapa para saber a qué raza pertenecía el pueblo. Hacía más fácil familiarizarte con el mapa. No presté mucha atención a los detalles, solo a lo superficial.</p>	<p>arquitectura se combinaba con la naturaleza y el paisaje. Había una lógica en los colores y las formas. Por ejemplo en el desierto, aunque sea un desierto podías ver cómo decoraban el mercado, podías ver las esculturas y muchas veces me distraían de la historia principal y me llamaban a explorar, incluso las plantas y el clima ayudaban a darle más realismo a la zona.</p>	<p>usaba para cada raza, cultura, por ejemplo, todos los santuarios tenían la simbología sheikah, que en algunos casos recordaba un poco a las culturas precolombinas “chimú” y todo eso. Tenía una similitud y cómo todo eso se refleja en los productos que elaboraban en cada región, incluso si vamos a algo más conciso serían las armas o los escudos. Cómo una lanza de la zona de hyrule es solo un palo con una punta pero si estás en la región zora tienes ya todo el diseño de los colores, los símbolos zora dentro de la lanza o cómo las armas de los goron que eran de piedra eran grandes y pesadas como los goron o lo arcos de los orni que tienen plumas y decoraciones. Puedes diferenciar cada cultura por si simbología, formas y colores, y esto se ve reflejado en los edificios, armas, hasta en las casas.</p>	<p>paleta artística. Los gorons tiene bien marcada su iconografía, los zoros también. No solamente las decoraciones sino también su paleta de colores, las formas, por ejemplo, gorons tienen este símbolo que se parece al rubí con unas puntas que parece la pisada de un dinosaurio. No hay nada al azar, todo está súper pensado, cada decoración está de acuerdo a su propio lugar, a su propia región.</p>
---------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>todos sus ambientes son adorables pese a que son piedras, entonces es algo que me pareció curioso y que al menos en botw se trabaja muy bien la ambientación de estos escenarios en base a los personajes. Los edificios representa muy bien a los pueblos, a las personas que habitan en él. Los edificios de los zora por ejemplo recuerdo que tienen esta forma de trinche en los techos y se parece mucho a la cabeza de los zorras, al menos el príncipe tiene esa forma en su frente. Recuerdo bastante la arquitectura y las bestias divinas son interesantes en la forma que están estructurados físicamente o mecánicamente, porque siempre hay un puzle de la forma en la que uno puede re-armarlos y tienen una mecánica muy interesante; por ejemplo, el elefante para que levante su trompa, si tú lo mueves y luego quitas la pantalla de ajustes, puedes ver cómo los mecanismos se mueven,</p>				
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

	entonces todo está estructurado para que se mueva de forma realista.				
¿Qué opinas de las secciones en donde el arte del escenario se combina con el diseño de nivel del videojuego?	yo diría que es un tema difícil porque como todo juego que es de mundo abierto siempre es complicado hacer un diseño de niveles que tenga una estructura que un jugador novato pueda tomar como base para saber lo que tiene que hacer. En este caso botw hace un muy buen trabajo al principio, por ejemplo, me acuerdo que justo cuando sales del templo, cuando empiezan todas las cinemáticas con ese paisaje bonito, lo primero que hacen es hacerte un focus al viejito como indicándote que vayas hacia allá, pero luego más adelante cuando vuelves a pararte en ese risco te das cuenta que hay humo en el bosque, lo que te inspira a ir en ese lugar para explorar a ver qué hay y cuando llegas ahí te encuentras con el mismo viejo,	en sí el diseño de nivel con el escenario lo que se me ocurre es la parte de los enemigos, por los distintos colores que ellos tenían podías saber si eran más fuertes o débiles. Te daban los patrones de colores y la primera vez que te encontrabas a uno de diferente color te lo mostraba. De explicaba de manera indirecta qué tan difícil iba a ser la pelea que se viene.	por ejemplo, hay una parte donde comienzas a explorar y el juego comienza a darte diferentes armas para que las pruebes y descubras las diferentes versiones de las armas y sus estados, y que los enemigos también pueden soltarte sus armas.	creo que el mejor ejemplo de eso son el interior de las bestias divinas, tienen 4 máquinas que asemejan las formas de 4 criaturas vivas, un águila, una lagartija, un elefante y una especie de girafa. Y el interior del juego necesita adaptarse a la forma de ellos y al mismo tiempo tienes que crear mecánicas de exploración en diferentes cuartos. La que más me acuerdo es el del elefante que tienes que mover la trompa para que caiga agua y eso active diferentes mecanismos. Yo creo que el diseño de estas bestias que tienen que tener formas específicas tienen que además volverse mecánicas de juego es el mejor ejemplo de la combinación entre arte y diseño de nivel.	Daniel me quitó la palabra, también iba a comentar lo mismo, el diseño de las bestias, cómo el espacio debe tener la forma determinada con mecánica determinada y a la vez cumplir el objetivo de ser un rompecabezas, pero no solamente eso, sino también el "minigame" previo para detener el robot que eso también implica un diseño de escenario porque cada dinámica está ligada al propio escenario y al contexto, por ejemplo al elefante tienes que pelear en el agua, al otro lo tienes que perseguir en el volcán agarrándolo a bombasos, al lagarto, al

	<p>te da un arco y te indica cómo cazar a las aves y en base a eso descubres cómo descubrir recursos, descubres cómo cocinas... en realidad me da la impresión que al menos en la primera parte, realmente lo veo muy loco la calidad de detalle de han estructurado pequeños indicios para que las personas puedan saber a dónde tienen que dirigirse para conocer los conceptos básicos. Incluso bien al principio, pasando el tema de las manzanas hay un pedestal con una espada clavada, dándote la impresión que es un arma importante, pero llegas y está oxidada y justo ahí te enseñan que las armas pueden estar en cualquier parte del mapa y pueden estar en diferentes estados. Siento que desde el principio ya es un juego muy completo en el sentido de guiar al jugador y lo que tiene que ser. Pero más que nada en ese parte, porque luego en el resto del juego es más prueba y error, ver</p>				<p>camello lo tienes que alcanzar en el desierto, y no solo eso, incluso los santuarios de cada región son parecidos, como los del desierto están ligados a la electricidad, los gorón al fuego y así cada uno varía según el lugar.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>cómo consigues las cosas, cómo mezclas los efectos de las comidas, cómo montar un caballo. Todas esas cosas lo vas descubriendo por tu cuenta.</p>				
<p>¿Qué biomás recuerdas con mayor claridad y qué sensaciones le daban?</p>	<p>la selva donde no para de llover es inmensa, me parece que es uno de los más grandes en el mapa. Para mi ese mapa en específico tiene mucho detalle, siento que de todos los biomás que hay en el juego, esa selva tiene algo especial, porque dependiendo de la zona del lugar en donde estés, siempre encuentras algo diferente. No es como que ponen un mapa con árboles, vegetación y ya está, sino que cada segmento de ese bioma está estructurado de forma distinta, realmente te da la sensación que estás explorando una selva amazónica con lujo de detalles. Si vas por acá encuentras una flora distinta, si vas por acá encuentras otros colores, la paleta y la iluminación varía bastante y es muy atractivo.</p>	<p>hay 2 biomás que son los que más recuerdo, primero el desierto. Hay una zona que vas caminando y el mapa desaparece o ya no sirve. Me he perdido ahí por horas y no sabía cómo regresar. Y las montañas por el frío que yo estaba experimentando qué podría cocinar y que no. Subía a un punto en donde casi me congeló y tenía que regresar para conseguir ropa. Me hizo darme cuenta que debía analizar mejor las cosas que debía llevar a cada lugar y qué cosas no, era algo interesante.</p>	<p>zonas, el desierto, los zora y las ruinas. En el caso de las ruinas me gustaba más por la naturaleza que parecía que comenzaba a recuperar esas zonas, el de los zora lo sentía familiarizado conmigo más que nada porque yo vivo cerca al mar y me llamaba mucho la atención y las montañas por la atención al detalle en la tipografía y la interacción con el ambiente como la temperatura que debías prestar atención a tu personaje o se moría de frío al igual que si ibas al volcán tenías que usar algo que te permitiera aguantar el calor.</p>	<p>cuando llegué al desierto me enamoré de esa zona y comencé a explorar y explorar y me pasé varios días explorando solo el desierto. Puedes explorarlo solo a pie o con una botas especiales o incluso surfando en la arena con unas morzas de desierto y vas descubriendo nuevas zonas como la bases de los enemigos y también cómo se combina con otros biomás, como la parte montañosa del desierto donde hay la base de los yigas o un cañón en espiral con una torre en el medio. A parte que en todo el juego tienes minibosses distribuidos por todo el mundo, como los de roca los hinox, etc. pero en el desierto tienes uno en particular que es un gusano gigante</p>	<p>a mí lo que me gustó es que cada lugar tiene sus propias especies de plantas y animales que te ayudan ahí mismo en otras zonas con diferentes elementos.</p>

	<p>Recuerdo que de todos los biomas es el que más e explorado porque al principio le encontraba cierto rencor porque me perdía constantemente. Y otro que recuerdo es el bosque perdido para buscar la espada maestra se me hace muy bonito el cómo está detallado y estructurado, porque es de los pocos lugares que sientes que el juego se “inspiró de más” porque todo el juego es bonito, pero en estos lugares podrían haber sido bosques cualesquiera, pero le pusieron detallitos a cada árbol y zona.</p>			<p>y solo lo encontrabas en esta zona. Y como ya mencioné antes, me encantó la topografía del juego en especial de las montañas de los orni porque exploras y encuentras cuevas incluso en el límite del mundo y santuarios.</p>	
<p>¿Qué fue lo que logró entender</p>	<p>no sabría decirlo, pero desde un principio te das cuenta que este mundo está perdido. Puedes notar la tragedia que pasó con ganon</p>	<p>lo que entendí es que hubo una catástrofe, ves ruinas a cada rato, casi en todos lados y te da a entender al menos</p>	<p>lo que entendí es que es un mundo post apocalíptico con mucha naturaleza porque fue hace ya un tiempo.</p>	<p>el mundo se ve desolado, casi todo destruido, pequeños poblados repartidos por aquí y por allá, pero también analizando un</p>	<p>yo tengo una lectura diferente, porque si bien el mismo juego te muestra que el centro está destruido y las</p>

<p>del juego solo con los escenarios?</p>	<p>100 años antes solo con ver los escenarios. Como en una zona inicial encuentras todas las casas destruidas y así, también te puedes dar una idea de cómo fue hyrule antes de todo. Incluso antes que saliera hyrule Warriors, ya podrías ver lo majestuoso u ostentosos que eran los edificios de hyrule. Por otro lado también muy cerca del inicio hay un campamento donde hay enemigos con banderas de hyrule, donde me di la idea que eran relativamente nuevas y da la impresión que era un campo de guerra o una resistencia de soldados porque hay armas tiradas y cosas para arar la tierra y así como haciendo alusión a los habitantes. Si prestas atención te das cuentan que te cuentan historias sin decirte nada</p>	<p>que hubo una guerra o algo que destruyó todo. A la vez que hay muchos ambulantes deambulando, haciendo alusión a que no tienen un lugar donde quedarse, son más que nada viajeros, carpitas y así. Te das cuenta que han sido desplazados.</p>		<p>poco eso me di cuenta de que cuando fue el cataclismo y todo eso, los que fueron más golpeados fueron los del reino de hyrule, el castillo, los poblados alrededor, porque ahí está toda la zona destruida, pero por otro lado los reinos vecinos como los goron, zora, orni y las gerudo, esos lugares estaban más protegidos por su propio terreno y no están tan maltratados como lo que era hyrule que era lo que estaba más en el centro. Los goron por sus montañas, las gerudo por el desierto, entonces es un terreno más agresivo para el enemigo, pero al mismo tiempo ellos quedaron aislados de todo lo demás por culpa de las bestias divinas que estaban poseídas. Se han mantenido por estar aisladas.</p>	<p>otras zonas están más intactas, el escenario del juego me dice que han pasado más tiempo que solo los 100 años de la precuela, sino que hay ruinas incluso más antiguas y que esta es solo una de tantas tragedias y que ninguna zona se salva.</p>
-------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Cuando no se está tocando el control, el personaje realiza acciones por su cuenta, ¿qué sensación le daba cuando esto ocurría?</p>	<p>siendo honestos no recuerdo eso.</p>	<p>no prestaba atención a ese tipo de cosas, pero recuerdo que tenía animaciones cuando se cansaba escalando, pero nada más.</p>	<p>en mi caso sí me recuerdo varias, pero la que más me acuerdo es cuando se moría de frío en una zona helada y los cambios de temperatura, igual que el desierto o el volcán, también de cómo fingía acciones para camuflarse entre los enemigos. Cómo interactuaba con el clima cuando llovía al mojarse y cosas así.</p>	<p>igual que los otros, no recuerdo mucho de las animaciones al no moverse, pero sí al estar en regiones con clima extremo y no estar protegido, en el desierto comienza a marearse, primero se limpia el sudor pero luego se marea, en el frío comienza a temblar. Pero en los normales no recuerdo la verdad porque siempre estaba corriendo, pocas veces me quedaba quieto.</p>	<p>en cuanto a las sensaciones del personaje cuando no lo controla la verdad yo sí espero a ver si reaccione de alguna forma como al frío al calor, es parte de la interactividad del personaje. Comparando con el foot si dejabas un rato a link de niño se acomodaba las botas o el cinturón, y luego volvía a su estado de guardia. Sí recuerdo que tenía muchas animaciones durante el juego, pero eran muy genéricas, como hacer muecas, su reacción a los elementos, etc.</p>
<p>A la hora de combatir el</p>	<p>siempre habían formas muy interesantes de pelear, recuerdo que hubo un tiempo donde me puse a ver</p>	<p>lo que más me gustaba era usar el arco y flecha también, pero a parte de</p>	<p>por lo general yo era de los que solo golpeaba y me alejaba, pero ya cuando</p>	<p>cuando llego a un campamento y veo a lo lejos varios enemigos juntos, a veces el mismo</p>	<p>yo solo machacaba todos los botones y al inicio me paraban matando por</p>

<p>personaje tiene varias opciones para confrontarse, ¿cuáles eran las que usted más realizaba o le gustaban y por qué?</p>	<p>bastantes videos de gente jugando botw porque mostraban trucos muy interesante de cómo hacer dps, pero al extremo, hacían locuras muy extrañas con un timing muy perfecto. Obviamente nunca logré recrearlos tal cual, pero me parecían muy “rotos” sobre todo por el tema de la cámara lenta, eso sí usaba bastante, siempre buscaba la forma de conseguir altura y disparar. Me gustaba bastante trabajar con el arco y con la flecha. Temas de armas cuerpo a cuerpo, la verdad me gustaba bastante los mandobles con efectos elementales, principalmente por la sensación de poder, los efectos secundarios que le daban a los enemigos. Por otro lado me gustaban los espacios donde obviamente habían trampas para usar contra los enemigos, como la zona del inicio en las bases de los enemigos que siempre tienen dinamita adentro con una lámpara colgando y lo que me</p>	<p>eso el escudo, en especial contra los guardianes y devolverles el rayo, a pesar de que casi nunca me salía, me parecía interesante el devolver el ataque.</p>	<p>comencé a avanzar, comenzaba a planear un poco mejor como dejar una bomba o atraía a los enemigos a una piedra y los aplastaba con ella con una runa de la tableta.</p>	<p>escenario te plantea por ejemplo encontrar una roca alta y empujarla hacia ellos o hacer que los barriles estallen, es una forma de librar te rápidamente de muchos enemigos sin quitarte mucho tiempo ni gastar tantas armas. Era una forma de optimizar sobre todo al inicio, después cuando ya estás más avanzado en el juego te vale madres y golpeas a quien sea con lo que sea, pero me gustaba eso, usar el escenario para acabar con un grupo de enemigos, después también usar armas elementales como la de rayo que usaba para desarmar a los enemigos electrocutándolos.</p>	<p>pelear sin pensar, hasta que comencé a entender un poco más el tema del parry y pude defenderme mejor. Pero siempre en todos los juegos son más de lanzarme sin pensar, pero acá sí comencé a hacer estrategias y usar armas elementales no solo para pelear sino también para explorar como usar la de fuego para aumentar tu temperatura corporal y aguantar mejor las bajas temperaturas de las montañas.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	gustaba era dispararle y hacerle caer sobre los explosivos para hacer daño desde antes de llegar.				
Fu era de combate, el personaje disponía de docenas de actividades extras con sus respectivas acciones, ¿cuáles son las que más recuerda y por qué?	me acuerdo bastante lo de surfear con la morsa con el escudo, eso era algo bastante divertido, me gustaba la mecánica por así decirlo, era un sistema muy divertido de jugar. Después no recuerdo mucho de las animaciones, a lo mucho recuerdo la escalada como en las torres porque tenías que estar pendiente de tu resistencia y cuando llovía link se resbalaba.	las que más me gustaban era al ahora de cocinar porque link hacía animaciones diferentes dependiendo si cocinabas bien o casi vomitaba si hacía alguna aberración. Te dabas el trabajo de al menos alimentarlo bien y pensar en qué cocinar, además que los platos de ayudan dándote bufs para pelear. Te hace sentir que no es solo algo que te cure sino también que sea algo comestible.	escalar, planear y cocinar porque me dedicaba más a la exploración y a descubrir zonas ocultas.	el surf con las morsas explorando y lo otro una mecánica que me gustó es la misión de crear un pueblo desde cero, porque tenías que hacer varias cosas, ir a varios lugares y buscar. Esa mecánica me pareció fuera de lo común y especial porque te obligaba a buscar por todo el mapa.	planear, escalar, cocinar y usar la barca y una hoja para atravesar lagos o ríos.
Durante las cinemáticas, ¿cree usted que hay un buen desarrollo	lo que más recuerdo es la relación de zelda con link, los recuerdos no podría decir que hubo un desarrollo real en el personaje, yo pienso que hay más desarrollo en los demás personajes, porque para ser honestos link siempre ha sido el	honestamente no le presté mucha atención a las cinemáticas, por lo general siempre salteo todo.	No vi mucho desarrollo más que nada porque era un personaje silencioso y durante las cinemáticas no expresaba casi ninguna emoción, era muy plano.	en general link no tenía nunca tanta construcción de personaje en sí, pero me gustó que cuando ibas desbloqueando los recuerdos iban mostrando un poco cómo era tu relación con los otros personajes, como que a zelda no le	link es un personaje en blanco donde el jugador lo llena por sus acciones, así que es normal que durante las cinemáticas no exprese mucho ni tenga mucho protagonismo, no hay mucho desarrollo de su

<p>del personaje, por qué?</p>	<p>personaje de prototipo o de proyección por lo que no le puedes dar demasiada personalidad, porque el personaje al ser tú puede ser cualquier persona, la idea ahí es que muestre su lado heroico y te de contexto, porque así en la historia te muestran que link es el héroe elegido que no le teme a nada y obviamente tus acciones con las del personaje no se diferencien tanto.</p>			<p>agradabas, pero en realidad va descubriendo que en realidad le tenía un poco de envidia porque él ya se había manifestado como el elegido, tenía la espada maestra, pero ella aun no había desbloqueado sus poderes al mismo tiempo cómo se lleva mal con revali por ejemplo pero se lleva bien con Daruk, claro no es un gran desarrollo, pero al menos da contexto de cómo se llevaba con el resto de personajes, como su relación con Mipha, eso me gustó, se le dio más trabajo que en otras entregas en la saga.</p>	<p>parte pero está ahí más que nada para hacer brillar a los otros personajes.</p>
<p>¿Cree que tiene un mejor desarrollo durante la parte</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>	<p>x</p>

jugable, por qué?					
En las cinemáticas, ¿qué le transmite o	No, en mi caso no lo sentí igual porque yo ignoraba las misiones secundarias por lo que no veía a mi versión de link como alguien tan heroico como el que presentan las	como te decía yo me salteo todas las cinemáticas así que no sé.	x	yo creo que link no tiene un gran desarrollo como personaje, entonces lo que vemos en las cinemáticas y lo que jugamos en sí dista mucho, no es fácil identificarse,	opino lo mismo que Daniel, el link de gameplay se siente más vivo porque lo controlamos nosotros como jugadores, pero en

<p>qué aprende sobre el protagonista con sus acciones, le parece que va acorde a su versión durante el juego?</p>	<p>cinemáticas. Mi perspectiva de personaje es muy distinta a la de la temática.</p>			<p>quizá eso hubiera cambiado si el juego tuviera momento como para tomar decisiones o algo así, pero es un punto un poco complicado, porque siempre link ha sido la idealización de nosotros como jugadores que estamos ahí. Aquí se ha intentado dar un poco de desarrollo en cinemática, pero en gameplay seguimos siendo nosotros los que tomamos las decisiones y no hay tanta identificación con ese otro link.</p>	<p>comparación con las cinemáticas casi ni parece la misma persona.</p>
<p>¿Qué le parece el desarrollo de la trama durante todo el juego, tanto dentro como fuera de cinemática, cree que está bien</p>	<p>yo digo que sí, pienso que la duración de la trama está muy bien planteado, es como tienen un muy buen timing de dónde y cuándo ponerte las situaciones, contextos, las memorias que tienes que buscar por tu cuenta y buscarlas poco a poco lo que le dá más dinamismo al tema de personaje, porque da a entender que</p>	<p>en mi caso concuerdo con nelson, es un mundo abierto y te permite hacer lo que quieras y no te obliga a hacer algo para llegar a ciertas zonas. Es una trama donde tu escoges si quieres salvar el mundo o solo explorarlo, tú</p>	<p>en mi caso no conseguí todos los recuerdos, pero lo poco que conseguí me gustó porque ayuda a ponerte en contexto sobre lo que ocurrió sin bombardearte de información, permite que tú mismo saques tus conclusiones</p>	<p>como justamente quisieron hacer un cambio en la dinámica y darle un toque de mundo abierto, me parece bien la forma en la que fueron contando la historia según lo que tú vas descubriendo con los recuerdos, pero al mismo tiempo hace que sea un poco desordenado. A pesar de ello, funciona en cierta</p>	<p>siento que está bien trabajado, pero a la vez no hay tanta historia como entregas anteriores.</p>

<p>contada y por qué?</p>	<p>este link es un personaje sin memorias, entonces queda en la presencia del jugador si quiere saber lo que pasó en su vida pasada, lo que fuiste y lo que pasó o simplemente quieres hacer cuenta nueva y seguir tu vida y hacer lo que te están pidiendo. Hay muchos sucesos que son prácticamente opcionales y eso revitaliza bastante cómo está estructurada la obra, porque muy fácil sería hacer algo lineal pero acá no hay limitaciones para la trama, no te obliga a jugar de un modo específico, sino que es más un trasfondo de lo que está pasando en frente. Puedes jugar un juego sin historia o totalmente lo opuesto y eso es un punto muy fuerte para esta obra.</p>	<p>decides qué cosas quieres hacer y no el juego por ti.</p>	<p>de lo ocurrido con poca información.</p>	<p>forma en lo que se refiere un poco a la historia, los personajes principales, a los héroes y sus amigos, lo que no me gustó es el poco trabajo que se le dio a los villanos, en este caso a la calamidad ganon que acá solo es un ente maligno que flota por el castillo y no es un personaje, no tiene motivaciones, es un poco pobre en ese aspecto, por eso mismo por más que me gustó el juego no lo consideré tan épico como wind waker o twilight princess.</p>	
<p>El juego deja al jugador poder desarrollar la historia a su antojo en el orden</p>	<p>no puedo opinar del todo porque hice un poco de trampa, yo lo jugué un año después de su lanzamiento y ya tenía un contexto de a dónde iba la trama, no me hice</p>	<p>en mi caso fui por las montañas primero, luego a los zora y en todos los casos las habilidades que consigues son solo extras, no son obligatorias.</p>	<p>en mi caso no entendí bien la historia del pasado pero porque no pude encontrar los recuerdos, aun así lo que te contaban lo que ocurría en el</p>	<p>yo me fui primero a los zora, luego al desierto, orni y al final la montaña goron. Sí entendí la historia, me pareció que se dividió bien ya que te lo cuentan en trocitos</p>	<p>aunque consigieras todo en desorden, era fácil entender la historia en general, además de poder abrir tu inventario y revisar las</p>

<p>que quiera, ¿qué ruta siguió usted y qué entendió de los acontecimientos?</p>	<p>spoilers, pero ya sabía de qué trataba. A nivel de ruta, yo no considero que haya sido complicado completar la historia aunque esté abierto y desordenado ya que la trama principal siempre está en el mapa y los detalles más ocultos tienen más exploración de su parte y son complementos. Pero a nivel general no creo que un jugador se complique mucho al ver a dónde va la trama.</p>	<p>Así que el orden no afecta el resultado, hay caminos más fáciles que otros, pero todo es posible y entendible.</p>	<p>presente sí era fácil de seguir aunque pudieras ir en el orden que quisieras.</p>	<p>de forma creativa y divertida, pero solo vimos un lado que es el de los héroes y no del villano.</p>	<p>memorias en orden cuando quisieras.</p>
<p>So bre la historia como tal, ¿cuál es su opinión en general?</p>	<p>la historia es un poco genérica. Hasta cierto punto es entendible ya que es la epopeya del héroe, típico héroe elegido para salvar a la humanidad y ya, por lo que la trama general puede ser bastante siempre para lo que se está contando. Luego ya lo hacen épico por la parte de exploración y gameplay, lo que hace que la trama se vuelva épica.</p>	<p>el producto te está vendiendo un mundo abierto que en programación es difícil de hacer. Desde el punto de vista de software el juego es algo que todo el mundo ha querido y quiere hacer y hasta ahora es el único que encuentras bien hecho. Si bien la historia es lineal, la historia</p>	<p>me gustó, aunque como me enfoqué más en la exploración lo dejé de lado y no pude ver mucho.</p>	<p>Nintendo dejó claro desde un inicio que quería volver a los orígenes de la franquicia, en donde lo importante era la jugabilidad y la exploración. Pero en general la historia se ha contado bien, no es muy compleja pero la forma que se adapta a la jugabilidad que querían plantear hace que funcione. Lo que</p>	<p>la historia se nota que está incompleta y bueno ahora ya sabemos que es porque planeaban hacer una secuela, pero viendo solo este juego opino que es muy lineal y plano. La jugabilidad fue lo fuerte en este juego pero al menos pudieron crear una historia que se acomoda bien</p>

	<p>Siento que le faltaron giros a la historia, es muy lineal, vas y vences al villano y ya está, no hay enemigos secretos, ni traiciones, nada, le faltó ese dinamismo de guión básico.</p>	<p>en sí no es el punto fuerte del juego, sino el gameplay, siento que está bien que la historia esté en segundo plano y aunque pudo ser mejor, lo que nos ha vendido es el mundo abierto.</p>		<p>sí recalco es la falta de epicidad por parte de los villanos.</p>	<p>a cualquier jugador y cualquier elección que tome.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

<p>¿C uál cree usted que es el mensaje de la historia contada?</p> <p>¿C uál es su opinión general acerca de este mensaje que pudo rescatar?</p>	<p>siempre hay héroes, que la esperanza nunca se pierde y siempre hay alguien dispuesto a terminar lo que otras personas iniciaron. El juego habla mucho de legados. Como el príncipe de los zorras que sigue la voluntad de su hermana y su padre y está haciendo todo lo posible por mantener a su pueblo seguro de esta calamidad y siempre lo ves sonriendo o de buen humor y te da esa sensación que él sabe por lo que está luchando, pero no puede su encanto. Después a la princesa de las gerudo que hasta cierto punto puedes entender por qué no quiere confiar en extraños, pero al mismo tiempo ve en ti la esperanza que su pueblo no termine en tragedia y donde más se recalca el tema de herencias es con el pueblo de las aves. Él por ejemplo es directamente una copia o intento de revali y te deja en claro que las tradiciones mantienen, aunque una persona tenga una personalidad muy</p>	<p>la de revali, él era el mejor y a pesar de sentirse frustrado al quedar en segundo plano contra link continuaba luchando. No porque seas el mejor en algo eres el indicado para hacer algo, fue la única historia que no quise saltar porque hubo un sentimentalismo en esa historia que quedó conmigo.</p>	<p>x</p>	<p>se da a entender algo muy claro, que para salvar a hyrule no es necesario solo una persona o elegido, sino es un trabajo en equipo y me gustó eso, que al fin se rompa esa idea y que, aunque seas muy bueno en el juego y vas al castillo y pasarte el juego, lo que plantea el juego es que necesitas el apoyo de todos, de todas las razas y hasta zelda lleva 100 años aguantando a ganon en el castillo.</p>	<p>x</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

	específica, porque, aunque odiaba a link estaba dispuesto a ayudar a link para salvar a todos.				
--	------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

**CUESTIONARIO PARA ENTREVISTAS PERSONALES**

Preguntas/ Entrevistados	Rodrigo Barrantes (36)	Nicolás Ramos (22)	Roberto Tinoco (23)	Diego Rodríguez (30)	Felipe Vascones (29)
-----------------------------	------------------------	--------------------	---------------------	----------------------	----------------------

<p>¿ Qué característi cas de la atmósfera del juego recuerda con mayor claridad?</p>	<p>en botw alucinas todo lo que pasó en la guerra 100 años antes. Ciudades y pueblos destruidos, espacios que la naturaleza ha ganado. Te cuentan mucho más de la historia con eso que con texto. Lo han sabido aprovechar por ese lado y espero que exploten más eso en la secuela.</p>	<p>lo que yo recuerdo es que siempre que entraras a una nueva zona, también la atmósfera indicaba cuál era el tipo de vivencia en que estaban las personas de este escenario que tocaba, podía variar entre lluvia o calor y tú podías ver que a partir de esto se habían adaptado y utilizaban estas desventajas del escenario para empezar sus negocios, pueblos... podemos ver que lo que está más cerca al castillo es lo que más se vio afectado debido a la guerra que hubo, hay menos personas, obviamente todos se han alejado mucho más de allí. El juego está estructurado para que las personas puedan elegir cómo jugar, tanto los que solo quieren avanzar al final como los que se dedican a explorar. Obviamente lo que exploren tienen más recompensas. Que hasta las</p>	<p>las que puedo rescatar a mi experiencia es que el juego es muy intuitivo, por la vinculación de cosas que encuentras por el escenario. Tú llegas desde un inicio a los lugares donde sucedieron las situaciones, algún problema ya sea por una misión o circunstancia en el camino y te llena de ese sentimiento para que te sumerjas más en la historia porque el juego mismo no es simplemente como en anteriores entregas como el oot o el link awakening que era mucho más lineales, acá es una experiencia que va mucho más allá y es un gran logro porque ponen más detalles y te crean una atmósfera</p>	<p>los cambios de clima es lo que más recuerdo, la música y las montañas. Todas estas partes donde tienes que escalar, nadar, etc. también que de vez en cuando buscas insumos para sobrevivir. Buscar rutas alternativas porque la zona es muy grande o en una tormenta tener que cambiar de equipo para que no me caiga un rayo y ese tipo de cosas.</p>	<p>lo que más recuerdo es la música, los pianos de fondo cuando aparecen los guardianes. En segundo lugar son las edificaciones destruidas, no tanto quemadas, sino la destrucción en general como al frente del castillo de hyrule. Casas de piedra todas destruidas sin techos ni paredes, armas rotas en el piso y eso.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		grietas tienen cosas que puedes encontrar.	mucho más gratificante y te atrapa.		
¿ Qué es lo	que supieron mantener el lore que ya había con algunas de las	el cómo se usaban los escenarios para el beneficio de	en los escenarios que más me agradaron	kakarico que tiene un estilo muy japonés, la zona de los yiga	los colores son caricaturescos, no al estilo

<p>que más recuerda de la decoración en los escenarios?</p>	<p>razas pero dándole un toque más personal a este juego, porque si bien llegas a la zona de los zoros y sabes que son los zoros porque tienes una idea de su arquitectura del agua, es mucho más estilizado que en otros juegos, pero botw tiene una identidad más personal, también por las capacidades del juego para crear un mundo mucho más amplio, pero me gustó mucho que le dieran este toque nuevo dentro de lo mantiene tradicional a cada una de las zonas. Incluso la zona de los goron también, rocas, cuevitas, darles estos lugares icónicos a cada pueblo como las estatuas de piedra gigante de los goron, los puentes altos con los zoros, a cada uno le han dado una arquitectura un poco más icónica a cada uno. La arquitectura es lo que más recuerdo y los puntos de interés de cada una de las zonas como los ornis con su pilar hasta arriba. Darle una identidad arquitectónica a cada</p>	<p>cada uno, como los gorons tienen minas, tienen sus casas de roca porque ellos viven de eso y se sienten más a gusto debido a su biología. Las gerudo hacen recordado más a la india su arquitectura, es lo que más recuerdo y que también trabajan con la temática del desierto, parece como si todo estuviera construido con barro. Lo decoran bastante bien, con colores muy fuertes en sus establecimientos, e incluso había una zona con mayólicas que le dan un toque. Los ornis tienen casas en el árbol pero súper grandes y es adecuado a ellos también, se han establecidos en varios lugares que son altos y han utilizado eso a su favor. Los zoros que viven al lado de una cascada... se representa bastante bien, si eres seguidor de zelda desde hace tiempo, sabes que este tipo de cosas se dan es</p>	<p>fueron los del agua, al momento de hacer las misiones son muy detallistas por el tema de hacer el fluido. Son muy detallistas en todos sus acabados y a mi percepción me parece muy bonito.</p>	<p>también. Dentro del castillo y todo el pueblo de alrededor tiene un estilo bien marcado. A mi me quedó el tema de querer ver un hyrule no destruido para ver cómo era. Me gustó bastante.</p>	<p>wind waker, sino al estilo dibujo a lápiz, a mano, y eso al inicio me pareció algo raro, pero ya a la hora de jugar me pareció muy bonito y me gustaría que sigan con esa línea gráfica. Más que los colores muy vivos también resalta el estilo de dibujo, el arte del juego en sí.</p>
-------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>uno me gustó bastante y es algo que ha quedado conmigo.</p>	<p>este tipo de culturas y a pesar de esto, si eres nuevo, es bastante marcado el cómo se diferencia cada una y es bastante fácil de entender por qué se ha dado esto y por qué se utilizan estos elementos de su cultura para armase sus refugios, casas y negocios, así como los humanos que viven de una manera “normal” como si fueran un pueblo común, llenos de césped y es más típico pero a la vez rural.</p>			
<p>¿ Qué opina</p>	<p>lo que más ha quedado y me gustó fue el diseño de los</p>	<p>en este aspecto no me parece que conecte del todo</p>	<p>es un trabajo bien elaborado, porque nivelar</p>	<p>los santuarios no iban mucho con la parte exterior, pero ya</p>	<p>en la parte de los niveles como tal, es</p>

<p>de las secciones en donde el arte del escenario se combina con el diseño de nivel del videojuego ?</p>	<p>santuarios. Si bien también tienes toda la arquitectura y temática sheikah, me pareció una temática interesante para introducir fases un poco más complejas dentro de este mundo que si bien es más plano, más natural, en los santuarios es más pruebas para usar tus herramientas y habilidades, me pareció un buen diseño para explotarlas. A parte que cada uno te enseña cosas que puedes hacer y estimula tu creatividad para utilizar esas habilidades fuera también. Osea aprendes en los santuarios para luego utilizarlo fuera de estos.</p>	<p>debido a que al establecerse esta trama de que existen seres ancestrales y santuarios ancestrales, bestias ancestrales... es como que lo "ancestral" ya tiene su propio territorio y siempre va a ser así, entonces el juego te dice que siempre que entres a estas zonas, no vas a encontrar algo relacionado a la zona en donde está. Ejemplo: estás en el volcán, pero al entrar en un santuario ya no hace calor ni tierra ni rocas, nada. Solo la tecnología que existió hace tiempo con mecanismos y luces azules o celestes y no creo que no empareja, pero de manera artística sí.</p>	<p>ese tipo de contrapartes entre lo que es el arte y los acabados mismos es muy difícil llegar a lograrlo esa sinergia misma, pero sé que se puede mejorar porque también he visto en una cierta crítica que no siempre se llega a mimimentizar del todo, se pierden ciertos detalles por temas técnicos de la consola en la que se juega en temas de gráficos.</p>	<p>afuera sí lo sentí bastante bien hecho, los colores, el arte y cómo mapearon todo el cielo, las montañas dentro de las limitaciones obvias de la consola. Veo un buen trabajo incorporando el nivel en el mundo.</p>	<p>verdad que el juego da mucha libertad de exploración, pero a la vez el juego transmite mucha libertad de avance del nivel, desde que comienza el juego ya te aparece "derrota a ganon" la misión final del juego y te deja hacer lo que quieras. Puedes ir en el orden que quieras y acabarlo en el orden y momento que quieras, lo que me gustó bastante. En mi caso exploré y miré casi todo lo que pude antes de terminarlo.</p>
<p>¿ Qué biomas recuerda con mayor claridad y</p>	<p>kakariko y toda su temática un poco más rural es una de las zonas que más me gustó tanto en diseño como esa sensación de descanso, pequeño respiro que tiene el juego y del resto de zonas la parte</p>	<p>creo que dependía de las personas con las que te encontrabas en estos biomas, como por ejemplo en la tribu orni, sentía bastante libertad de poder moverse por el aire, en la tribu</p>	<p>me gustaron los pantanos mismos y la zona de los orni, el viento que había en el camino... pero de ahí no recuerdo mucho. En la zona de fuego</p>	<p>la jungla, está lloviendo la mayoría del tiempo, siempre tiene tonos verdosos con un poco de neblina, cuando llegué ahí me jaló el ojo bastante, porque era muy distinto al resto del juego. Me gustó esa</p>	<p>el primero que se me viene a la mente es la portada de la caja del juego, la pradera me pareció muy bonita y cuando lo jugué me</p>

<p>qué sensaciónes le daban?</p>	<p>de montañas, de nevados. En una hay un dragón incluso y todo eso fue lo que me gustó porque tienes que protegerte del frío, recrean muy bien las zonas nevadas y todo eso. Pienso que es una de las cosas que mejor recrearon y se ven reales y en caso de experiencia de juego me gustó bastante kakariko.</p>	<p>zora su palacio daba bastante calma, estaba relacionado también por los colores de cada zona. Donde los zora lo que se priorizaba más eran los tonos azules, donde los goron era más de fuego y solo por los colores ya sabías que era una zona muy caliente y calurosa. El desierto también, el calor hacía que la pantalla se empañara y cosas así. Donde hacía frío igual.</p>	<p>recuerdo que había lava, pero es todo lo que puedo rescatar. Esos son los que más me sorpresa me daban porque en la vida real uno no se cruza con ese tipo de cosas, pero lo que sí me gustaba eran las zonas de hielo porque he viajado mucho y sí se refleja bien esa atmósfera en el juego.</p>	<p>ambientación, pero otro que me impactó es una de las cúspides de una montaña donde hay un dragón. Ese momento me pareció increíble.</p>	<p>pareció muy bonito y me impactó ver el tamaño, el campo verde hermoso hasta donde alcanza la vista. Después de eso lo que me salta son las montañas de hielo, como cuando caminas en la nieve, aunque no tanto la montaña, sino la dificultad de atravesarlas por el frío y debía correr a buscar una antorcha para calentarme porque aún no tenía con qué abrigarme. La recuerdo con claridad porque afectó en cómo yo jugaba.</p>
<p>¿Qué fue lo que logró entender del juego</p>	<p>el castillo de hyrule ni bien lo ves entiendes todo lo que ha pasado, entiendes que hubo una batalla, quién atacó con los guardianes, entiendes que la</p>	<p>entendí que el juego me decía que había bastante por explorar, hay mucha variedad y nada es lo que parece a simple vista, y eso, que debes explorar</p>	<p>solo viendo los escenarios el juego te da a entender que tienes mucha libertad y si no hubiera ese habiente de hyrule de la</p>	<p>a mi no me dice nada, sin texto creo que no sabría de qué iría el juego o el objetivo. Por más que sea mundo abierto y no haya orden en el que hacer las cosas no sabría cuál es</p>	<p>lo que me dice el escenario es más que nada "evolución", ignorando a los personajes y los</p>

<p>solo con los escenarios?</p>	<p>calimidad fue el causante. Solo el pararte en la plaza de la ciudad ves claramente lo que ha pasado ahí. Incluso desde el inicio que sales de la cueva ya se ve relativamente cerca el castillo y ya entiendes que hay algo que le ha pasado en general. El escenario si cuenta un montón.</p>	<p>bastante para entender completamente lo que guarda este lugar, que no solo es una zona plana que avanzas y hay decoración, sino es un apoyo para que disfrutes más la experiencia.</p>	<p>calamidad y todo eso, se llega a rescatar esa tranquilidad misma que quiere dar el juego, el disfrute más que nada, el paisaje, los escenarios mismos de fondo. Comparando con otros juegos como subnautica.</p>	<p>el objetivo del juego solo con el mapa. Me gusta tener las misiones claras.</p>	<p>enemigos, lo que queda es la ruina, cuevas, vestigios de un pasado y eso es lo que se ve, una evolución. Si tengo que comparar el juego con algo sería el show “hora de aventura” porque tú vas pasando y te va contando una historia pero en el fondo, la parte visual gráfica hay vestigios de un pasado que no te lo dicen directamente pero ahí está, entonces qué me cuenta el mapa es evolución y cambio a través del tiempo.</p>
<p>C uando no se está tocando el control, el personaje realiza</p>	<p>lo recuerdo como medio aburrido o distraído, no recuerdo bien todas las animaciones. He visto pero no me he percatado de sus actitudes en ese momento.</p>	<p>no recuerdo muy bien lo de las animaciones. Sé que lo que se hizo más notorio eran las de link cuando tenía frío o calor que eran bastante diversas, pero no recuerdo muy bien lo que hacía cuando no tocabas el control.</p>	<p>más que nada cuando agarraba la piedra sheika la observaba o miraba el arma, su vestimenta, hacía el gesto de la retocada y la animación me parecía muy</p>	<p>hacían sentir al personaje vivo, no solamente un muñeco que controlo y punto. Era muy dinámico y parecía una persona normal porque comenzaba a mirar algo o tocar algo y me parece chévere que se tomen el tiempo de poner esos detalles</p>	<p>no recuerdo específicamente la animación que hacía, siendo honesto recuerdo más animaciones como juegos como Mario porque eran animaciones</p>

<p>acciones por su cuenta, ¿qué sensación le daba cuando esto ocurría?</p>			<p>detallado, pero a lo largo de la historia se vuelve muy monótona. Se vuelve situacional como con el frío etc. lo hacía parecer más vivo, pero no aprendía nada sobre el personaje como tal con ellas.</p>	<p>importantes que le da más de profundidad porque te habla un poco más de su personalidad.</p>	<p>comunes como mirar el piso, alrededor, etc. en muchos juegos no solo en algo de zelda botw. Te mentiría si te dijera que recuerdo uno en específico, pero me da la sensación que también hacía este tipo de cosas como mirar alrededor. Los cambios de temperatura recuerdo que se cogía temblando por el frío, pero no quedó ninguno específico.</p>
<p>A la hora de combatir el personaje tiene varias opciones para</p>	<p>utilicé más ataques lejanos, flechas, bombas, levantar cosas y tirarlas, trataba de acabar con grupos de enemigos como bases o campamentos antes de acercarme. Si bien sí hay combate cercano,</p>	<p>yo aprovechaba más la tableta sheikah, porque a pesar que el juego te daba bastantes armas, tienes que guardarlas para enemigos más poderos que pueden salirte en cualquier momento. Puedes estar peleando</p>	<p>a mi gusto yo siempre usaba ataques a distancia como arcos. Mi intención de juego siempre es jugar a distancia y si ya el enemigo se me acerca mucho y no tengo remedio</p>	<p>básicamente usaba espada, pero sin escudo, casi nunca uso en ningún juego, soy más de atacar sin defenderme en ningún juego en general. Y por ahí momentos que debía ser más táctico usaba las bombas y por diversión el</p>	<p>una de las cosas que más me gustaba hacer era ponerme en un lugar alto, volar y disparar flechas a los barriles explosivos en las bases de los enemigos. Destruir</p>

<p>confrontarse, ¿cuáles eran las que usted más realizaba o le gustaban y por qué?</p>	<p>prefería sobre todo flechas, bombas y usar barriles explosivos.</p>	<p>con bokoblins y se te rompen las armas y luego te sale uno más grande y ahí te das cuenta que debes guardar las armas para este tipo de cosas. Por eso yo usaba la tableta, para usar esas habilidades a mi favor junto al escenario y las cosas que te entregaban en el escenario, como en una zona de agua y hay magos eléctricos y puedes usar el criogenesis o agarrar cajas de metal y golpeaba con ellas.</p>	<p>me tiro a golpes, pero también usar un poco el ambiente y busco barriles explosivos o agarrarlos desprevenidos. Además usaba los poderes como detener rocas o lo que tuviera cerca para ahorrar armas porque se rompían si las usas mucho y te hace pensar si merece la pena gastarlas en ciertos enemigos.</p>	<p>magnetismo porque era divertido sorprenderlos golpeándolos con algún metal. Estratégico y chongo por diversión.</p>	<p>todo su campamento desde el aire más que nada porque profesionalmente hablando soy piloto de avión, entonces siempre ha habido algo en el aire que me llama la atención en todos los juegos y botw no es la excepción.</p>
<p>Fuera de combate, el personaje disponía de docenas de</p>	<p>Cocinar es la que más utilizaba de las otras y traté jugando cuál es la distancia que más llegaba usando stasis en una roca,</p>	<p>preparar era lo que más me gustaba y lanzarme con la paravela. Cocinar no tanto al menos para mí porque no me di el</p>	<p>placer de escalar que hacía mucho porque disfrutaba de la exploración, cocinar que</p>	<p>cocinar para recuperar vida y tener opciones de recuperar corazones luego. Montar a caballo lo usé muy poco y con el dlc la moto fue</p>	<p>exploración en montañas. Uno de mis focos era más desarrollar mi stamina más que los</p>

<p>actividades extras con sus respectivas acciones, ¿cuáles son las que más recuerda y por qué?</p>	<p>golpeando y viendo qué tan lejos llegaba, pero no como transporte ni desbloquear algo, sino por jugar. Pero en utilidad la que más usé fue la de cocinar, trataba de desbloquear todas las recetas, iba mezclando, hasta usé un manual para saber cuáles recuperaban más vida, pero yo mismo también iba mezclando y aprendiendo recetas.</p>	<p>tiempo de chequear y guardar cada una de las recetas que realizaba y opté más por la exploración. Había una misión secundaria en la que puedes armar tu casa y hacía mucho las misiones secundarias para extender el juego. Buscaba los recuerdos también, los santuarios...</p>	<p>eran necesarias, volar con el alerón y si mi mapa estaba oscuro en una dirección me lanzaba volando a explorar en esa dirección. Deslizar no mucho porque no le veía muy divertido.</p>	<p>más que nada una probada, pero no lo exploté al 100%.</p>	<p>corazones para poder explorar más y moverme con más libertad y llegar a la cima escalando.</p>
<p>D urante las cinemática s, ¿cree usted que hay un buen</p>	<p>mas bien creo que link es el que menos desarrollo tuvo. A link en botw lo veo como que siempre fue bueno, desde que despiertas hasta que recuerda todo, no siento que link mismo haya crecido algo como personaje, lo siento igual</p>	<p>realmente no tanto, no me parece del todo, porque a pesar de que link recordara cosas, eran simplemente algunos fragmentos de todo lo que había vivido. Podían haber sido cosas importantes que te ayudaran a</p>	<p>no es como otros juegos como el god of war que tienes que jugar los juegos anteriores para entender la historia. Lo que alimenta al personaje en este juego es más lo que</p>	<p>entiendo por qué es mudo y todo esto, pero a mi no me termina de convencer este tema de que se interprete que tú eres el héroe y no haya tanto desarrollo. Siento que se podría desarrollar más, su rol es todavía un poco pasivo. Los demás</p>	<p>hubo buen desarrollo de zelda pero no de link, he visto muchas opiniones negativas sobre eso, pero realmente te cuentan una historia que sí está bien</p>

<p>desarrollo del personaje, por qué?</p>	<p>como que el mismo héroe con la misma valentía, habilidades, pero no siento como desarrollo de personalidad tenga mucho este juego. Vas aprendiendo que acompañaba y defendía a zelda, pero no más que eso. el desarrollo en los recuerdo más aprendes de los demás que de ti mismo.</p>	<p>entender la trama, pero en cuanto a link yo creo que no se mostró del todo esta conmoción que pudo haber tenido el haber tantas cosas que están pasando de golpe, una tras otra. A pesar de Nintendo indique que link somos nosotros eso puede ser una desventaja, pues al no tener una personalidad propia no te afecta tanto lo que le está ocurriendo, es más como una marioneta que estás manejando sin más y creo que ahí le faltó emoción, le faltó emoción al mismo personaje y creo que eso es algo que pasa en bastantes juegos. A pesar de tener ciertas expresiones en algunas ocasiones como sorpresa o miedo, son para cosas secundarias como cuando estás en esta tienda para cambiarte el color de la ropa pone expresiones antes de caerte, pero sin más. Durante la historia link no pone este tipo de expresiones, no</p>	<p>aprende el jugador, tú vas creciendo junto al personaje con las habilidades.</p>	<p>personajes tienen más profundidad que el protagonista.</p>	<p>trabajada con respecto a zelda, en el caso de link, el mismo hecho de ser un personaje que no habla ni expresa muchas emociones, yo espero que haya un juego en donde ya le pongan una voz y una personalidad y desarrollo que en este juego sí le han dado a zelda.</p>
-------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		se ve que sea afectado por lo que está pasando o lo que pasa a su alrededor o hace 100 años, no se sorprende, está con expresión nula.			
¿ Cree que tiene un mejor desarrollo durante la parte	en ese caso el desarrollo lo siento más como jugador. Como link es precisamente tú como jugador pues sí siento el desarrollo porque vas aprendiendo habilidades, descubres maneras no convencionales de usar las cosas, experimentar mezclando un golpe	creo que el desarrollo más se muestra por los recuerdos que por el juego, porque ahí ves como link convive con zelda, los campeones, pero fuera de eso durante el mismo juego no lo veo, supongo que esperarían que la misma historia que muestra el	x	sí porque lo ves ejecutar, en acción. Te viene más el papel de que él es el héroe, porque en las cinemáticas solo está con zelda y solo está para que sepas lo que pasó. Porque lo estoy controlando es que siento que es la personalidad del personaje. Como ser más sigiloso o	sí, en la parte jugable tú te pones ahí y estás en control y te olvidas que es link y piensas que eres tú, pero en las cinemáticas ya dejas de ser tú, vuelve a ser link y es un personaje

<p>jugable, por qué?</p>	<p>con otro. En el caso de mezclar el golpe más stasis a la roca para que salga disparada, en el juego vas aprendiendo estas habilidades por cosas que ves tanto en los santuarios como en otros enemigos que de casualidad también lo hacen o cosas que pasan naturalmente como un rayo que prende algo y la corriente de aire te eleva. Entonces sí veo desarrollo en las habilidades, pero más como jugador o personal que de link como personaje.</p>	<p>juego apoyara la idea que link está creciendo y está recobrando su fuerza.</p>		<p>ruidoso, o conservador con sus armas, cosas así.</p>	<p>sin mucho nivel ni desarrollo.</p>
<p>En las cinemáticas, ¿qué le transmite o qué aprende sobre el protagonista con sus</p>	<p>recién en los últimos recuerdos donde ya entra en pantalla, ahí es más parecido al que controlas, porque en los primeros recuerdos link recién entra a “trabajar” o a cuidar a zelda y es más un acompañante, realmente está caminando con ella, pero no se le ve en acción recién hasta los últimos recuerdos, donde sí siento que está</p>	<p>no cuadran, no siento que sea lo mismo porque la percepción del jugador es diferente, uno entiende más lo que ha vivido link por medio de los recuerdos y puedes sentirte más motivado cada vez a acabar de ganon, pero si hablamos del mismo link, entonces no parece que hayan cambios en el</p>	<p>a mi no me parece porque las cinemáticas presentan al personaje más enérgico que el que nos dan con el control que es una cosa diferente, porque si tal fuera, le daría todos los poderes de un solo motivo a link, toda la stamina que</p>	<p>sí siento que es el mismo, pero sí en las cinemáticas en general siento que está más vacío, no hay mucho desarrollo y no aporta tanto al personaje.</p>	<p>no, discrepa realmente en el link jugable siento que es más vivo que el de la cinemática, no resalta mucho es como un cuerpo si vida, como una sombra que no muestra emociones ni nada, mientras que el jugable</p>

<p>acciones, le parece que va acorde a su versión durante el juego?</p>	<p>más a la par del juego. Por la acción más que nada, contra los enemigos, porque en el resto ni siquiera se ve en alguna cinemática que da solvedad a algún pase o algo para ayudar a zelda y llegar a un punto, solo “están ahí” y es más el drama de zelda de no poder desarrollar sus poderes.</p>	<p>personaje. Supongo que es algo que se ve bastante en el juego que los personajes no tienen estas acciones propias que te hacen sentir que él está dispuesto a acabar con el mal. Por ejemplo, estos momentos con los campeones luego que son fantasmas, para mí fue lo más emocionante, cuando usaba sus poderes.</p>	<p>puede recuperar y bueno. Es lo que nos motiva al jugador como tal para seguir avanzando y recopilar estos fondos que nos dan como tal al personaje e intentar construirlo de la mejor manera, la vida, habilidades... pero a diferencia mismo como mencionas de las cinemáticas le veo cierta distancia.</p>		<p>muestra frío calor, salta, rueda por las montañas si pisas mal, tiene emociones, incluso los sonidos que hace mientras tiene frío y cosas así, grita cuando se cae. Tiene más onomatopeyas que el link de las cinemáticas.</p>
<p>¿Qué le parece el desarrollo de la trama durante todo el juego, tanto dentro como fuera de</p>	<p>en sí la historia es corta. Es más que nada los recuerdos y las cinemáticas del inicio y el final, pero no es una mala historia, es una historia buena, te enfrenta a una versión de ganon más imponente, grande, se siente más amenazante. Pero el desarrollo sí me llamó la</p>	<p>creo que se hizo un buen trabajo al momento de que link pudiera ir a cualquiera de estas 4 regiones y aprender lo que está pasando. Se notó más al principio cuando hablabas con el rey que estabas avanzando en la historia y que luego te relevaba que habían</p>	<p>me hubiera gusta de que sea un poco más libre el tema de buscar las bestias, porque te dan las posiciones de ellas y tienes que ir, pero lo normal es que siempre empieces por la de agua y así te van</p>	<p>en este caso sí, por más de que puedas hacerlo en el orden en el que quieras, sí siento que se llega a contar la historia y se llega a entender la historia completa de todo lo que ocurrió, por qué link despierta en ese calabozo, sí se entiende. Y es chévere que hayan logrado hacer eso cuando eres tú el que elige cómo se desarrolla según vas jugando. Cumple con contar la historia que los desarrolladores tenían en mente.</p>	<p>a mí me parece increíble porque desbloqueé todas las cinemáticas. Si desbloqueas todo y exploras, encuentras los recuerdos, aunque sean en desorden, los puedes</p>

<p>cinemática, cree que está bien contada y por qué?</p>	<p>atención y me capturó porque a pesar de ser corta, está dividida en zonas que tienes que explorar, lo que te llama a seguir encontrando estos puntos para saber qué pasó y recordar más. Pero en sí la trama entre recuerdos es muy corta. El juego me gustó más por la exploración que por la historia, la jugabilidad y exploración es lo mejor. Con los npc aprendes más de cada zona y lo que hacían sus familias antes y todo eso con misiones secundarias como el de un chef que te manda a buscar un resetario al castillo, pero no siento que sumen mucho a la historia en general. Me gustó que te anime a explorar para encontrar la historia, pero en general no es el top de este juego. Lo sentí más como una historia introductoria a algo que vendrá después.</p>	<p>pasado 100 años. Creo que no se llegó a contar muy bien cómo es que surgió la calamidad. Tampoco se habla de toda la tecnología que existía. Pero me gusta el desarrollo entre link con los campeones.</p>	<p>dando un poco más el tema este de las habilidades, pero me hubiera gustado que te de motivos para tú elegir el camino.</p>		<p>ver en tu diario y verlo como tal y te dedicas al juego, me parece que es una de las mejores historias hechos hasta la fecha en un juego. Sin embargo, siento que si un jugador no le dedica el tiempo debido se perdería de mucha historia.</p>
----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

El juego deja al jugador poder desarrollar la historia a su antojo	con la comprensión de la historia no hay problema porque cada una de las 4 zonas principales aprenden lo que ellos vivieron de la	como el juego es libre y se te da la opción de ir a combatir contra ganon desde el inicio, creo que sí llega a entenderse la	yo inicié por el de agua, trueno, aire y fuego. Sí se puede entender porque no hay un	en algunas partes sí medio que perdí en algún momento sí recuerdo, también es muy fácil perderte en el camino de un punto A	mi ruta no sé si es por un tema de mi generación de juego, juego hace 26 años, y

<p>en el orden que quiera, ¿qué ruta siguió usted y qué entendió de los acontecimientos?</p>	<p>historia en general pues no afecta el orden, en cada uno aprendes de los campeones desde su punto de vista, su experiencia, su cultura, entonces se conecta y se arma una rompecabeza más grande y se disfruta cada uno por separado. Yo fui primero con los zora, orni, gerudo y terminé con los goron. Pero no tanto porque quería ir a esas zonas, sino porque me animé a explorar todo por mi cuenta. Hice el mapa más o menos en espiral.</p>	<p>historia. Yo comencé por los orni, porque opté más por la utilidad del poder de revali que es súper útil a lo largo del juego. y yo entendí por impa que habían 4 elegidos y al darte el juego la libertad de ir por cualquiera es bastante flexible. Sí es fácil de entender la historia por esto.</p>	<p>requerimiento de un orden para avanzar, cada zona está separada y cada espacio te da información propia que luego puedes juntar con las demás pues no es muy cargada por sí sola.</p>	<p>a un punto B, pero sí se puede entender fácilmente la historia, incluso si vas directamente al castillo con ganon, aunque no vayas a ganar. La ruta que seguí fue agua, desierto, fuego y aire. He hice un montón de misiones secundarias antes de cada calabozo. No completé todos los santuarios, pero sí hice bastantes. Los kologs tampoco no los conseguí todos, pero sí exploré un montón y se entiende la historia.</p>	<p>realmente como cualquier persona de edad mi cantidad de horas juego antes era mucho más que ahora. Antes jugaba desde la s3 de la tarde hasta la 2 de la mañana, actualmente con suerte juego una vez a la semana y esto ha hecho que me haya acostumbrado a los juegos lineales. Por más que los juegos de mundo abierto son mis favoritos, me gusta mantener un orden, en mi vida personal y en los juegos es igual, soy muy ordenado, entonces el juego sí me permitió realmente hacer eso, seguir un orden, pero queda en la libertad de cada quien, me gusta eso y yo sí seguí un orden en</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

					particular y me tomé mi tiempo, derroté al boss final luego de casi 200 horas de juego.
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------

S obre la historia como tal, ¿cuál es su opinión en general?	personalmente es de mis juegos favoritos de zelda, no tengo uno favorito, pero tiene 2 de las cosas que más me gusta de toda la saga de zelda que es el lore y variedad de personajes. Tiene casi todos mis personajes favoritos y suma más a pesar de tener una historia corta, te cuenta muchas cosas sobre juegos pasados y guiños. Aporta mucho a la historia de la saga en general más que al juego solo. Incluso te llama a teorizar sobre muchas cosas si has jugado juegos anteriores. Une toda la saga y eso me gustó bastante, la historia universal de hyrule es una de las cosas que más me gusta de la saga.	la historia es algo nuevo, a mi me gustó debido a que estás comenzando con un link que “murió” por así decirlo, defendiendo a la princesa y eres una persona sin recuerdos y tienes que armar piezas a la vez que tienes que salvar a hyrule, tienes que salvar las distintas regiones y la historia se separaría en 2 partes, en recobrar tu memoria y tu poder y al mismo tiempo salvar a hyrule.	no tiene mucha sincronización con anteriores entregas así que el goce mismo es lo que te ofrece el juego en ese instante y a percepción misma me gusta cómo es de inicio a fin el cómo evoluciona le personaje, cómo tú como jugador desbloqueas habilidades que ni tú mismo sabías que ibas a tener. Cómo va impulsando el ingenio mismo que puedes llegar a armar tú mismo y de ahí a complementarlo con esta historia misma de la liberación de la princesa para hacerle frente al ente maligno es gratificante por	la historia me parece triste al ver cómo se ha destruido todo pero interesante. Me gustan más los juegos donde empieza todo bien y de ahí todo se destruye, y en este es que ya empieza destruido y pone una atmósfera más triste pero bonito a la vez con la naturaleza. Hay una carga muy fuerte en todo momento que pasó algo muy malo.	la historia es muy buena. no por nada ganó los game awards en el año que salió, para mi fue bien merecido. Incluso compitió con Mario odisey que también es un juego increíble. Estoy un poco asustado por la secuela porque siento que ellos mismos pusieran la varilla muy alta y va a ser muy difícil superar a botw.

			así decirlo, pero simplemente el final cuando le menciona a link si es que le recuerda y cortarlo ahí me pareció un poco incompleto.		
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<p>¿ Cuál cree usted que es el mensaje de la historia contada?</p> <p>¿ Cuál es su opinión general acerca de este mensaje que pudo rescatar?</p>	<p>lo que sentí la primera vez que lo jugué al menos hasta el punto de vencer a ganon, el juego lo sentí más como una introducción a una nueva etapa, como “a partir de ahora los juegos nuevos van a tener esta temática”. Pero ahora que lo estoy analizando mejor, me he dado cuenta que el juego me llevó a experimentar y perderle el miedo a lo que va a venir. El desarrollo de las habilidades te hace perder el miedo incluso los guardianes que al inicio son las cosas que más miedo dan, pero después llega a un punto que lo ves y de disparas al ojo, le rompes las patas, los volteas y llegas a</p>	<p>yo entendí que el mundo es muy grande, que no debes tomar las cosas por solo lo que vez, sino que debes seguir explorando y ver más allá de lo que parece evidente. El sacrificio, también te da mensajes que no importa lo que pase, debes pelear hasta el final. Yo opino que la saga de zelda siempre ha dado mensajes poderosos para sus jugadores de que están progresando, que realmente están logrando algo y no importa cómo comiences. El mundo está en un constante cambio y se adapta a lo que suceda.</p>	<p>el mensaje que yo puedo rescatar es que... ir a donde sea con tal de solucionar tus problemas los puedes llegar a hacer y no hay atajos para ello. Las dificultades están en el camino y uno mismo mientras avanzas vas construyendo tus habilidades para más adelante.</p>	<p>te enseña a ser curiosos, explorar, usar la lógica, usar la cabeza, ser un poco más racional en muchas partes y eso me gustó bastante, que realmente se cumplen las lógicas que han impuesto, cosa que en otros juegos no se cumplen. Dentro de toda la fantasía que hay en el universo de zelda, hay una lógica muy marcada que se mantiene por todo el juego y se aprecia y se respeta. El juego te motiva mucho a eso, a usar la cabeza y usar la lógica a tu favor, tanto al explorar como al vencer a los enemigos y jefes, te saca de la caja en muchos aspectos, pero dentro de lo lógico.</p>	<p>no lo había pensado, hay juegos donde el mensaje es clarísimo, pero en botw nunca me había puesto pensar en un mensaje en sí, pero... si me pongo a pensar lo primero que se me viene a la mente es la perseverancia que se debe tener, estás hablando de una derrota hace 100 años, el mundo ya está muerto y lo que queda es un héroe casi zombie y una princesa que está casi en espíritu</p>

	<p>perderle el miedo a uno de los enemigos más fregados del juego. Es más el ganar este coraje para enfrentar las cosas, pero me he dado cuenta de esto más ahorita hablando que durante el juego porque no me había puesto a analizar el juego tanto como ahora.</p>				<p>nada más, pero aun así no se pierde la esperanza. No se pierde la esperanza y sigue luchando por eso que deseas a pesar que todo te diga que todo está perdido y perdido hace mucho tiempo. No sé si ese sea el mensaje que querían dar, pero es el que se pude entender. Me parece un mensaje bonito, aunque realmente me lo acabo de inventar con lo que entendí del juego, al mismo tiempo me pongo a pensar un poco en los japoneses cuando lo desarrollaron, pues son una cultura más fría y conservadora, así que no sé si era el mensaje que querían enfocar, pero es el que</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

						llegó a mí, un mensaje bonito y esperanzador.
--	--	--	--	--	--	-----------------------------------------------

**CUADROS DE OBSERVACIÓN**

VARIABLE: Narrativa audiovisual							
VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TEM	DESCRIPCIÓN			
				í	o	TIEMPO (Primera hora del juego)	OBSERVACIÓN
Narrativa audiovisual	Escenario	Ambientación	Atmósfera			00:00:00 – 01:00:00	El jugador opina que el mundo está muy bien hecho y la atmósfera es “bonita”
			Decoración			00:00:00 – 01:00:00	

			iseño de nivel			00:00:00 – 01:00:00	Encuentra a las zonas verticales muy útiles y divertidas, comparando con otros juegos que te llenan el mapa de puntos para que los vayas borrando con el de Zelda en donde el mapa está vacío y desde zonas elevadas tú mismo vas marcando y descubriendo.	
		Mensaje	ensación			00:00:00 – 01:00:00	Le da la sensación que la primera zona es como todo el mapa, pero en miniatura.	
			ompr ensión			00:00:00 – 01:00:00	Comprende que esta primera zona es el tutorial y es capaz de orientarse con facilidad.	
	Protagonista	Acciones en juego		cciones del personaje cuando no se le controla			00:00:00 – 01:00:00	
				ccion			00:00:00 – 01:00:00	Encuentra divertido el tener muchas opciones a la hora de pelear y opina que tiene sentido por lo

		es en combate				que el juego ofrece (control sobre las cosas que te rodean).	
		ccion es fuera de combate			00:00:00 – 01:00:00	Encuentra muy divertidas las opciones de cocinar, escalar y explorar en diversas zonas.	
		Accion es en cinemática	esarr ollo de perso naje			00:00:00 – 01:00:00	Opina que le gusta el tema del protagonista con amnesia, pero que debería tener más desarrollo al comienzo.
			ompa ración con la parte jugabl e			00:00:00 – 01:00:00	

					00:00:00 – 01:00:00	Opina que le parece raro que alguien con amnesia no haga tantas preguntas y solo acepte condiciones de los demás sin oponer resistencia alguna.
Historia	Trama				00:00:00 – 01:00:00	Opina que durante la primera hora no hay mucha historia y podría ser mejor o ser contada de otra manera.
					00:00:00 – 01:00:00	Comprende lo que sucede en la historia y puede seguirla con facilidad.
					00:00:00 – 01:00:00	Cree que pueden darle al jugador más información sobre lo que ocurre en el mundo ya que pasas mucho tiempo explorando en esta primera zona.
	Mensaje				00:00:00 – 01:00:00	

			pinión			00:00:00 – 01:00:00	
--	--	--	--------	--	--	------------------------	--

**VARIABLE: Narrativa audiovisual**

VARIABLE	CATEGORÍA	SUB CATEGORÍA	TEM	DESCRIPCIÓN		
				Í	O	OBSERVACIÓN
Narrativa audiovisual	Escenario	Ambientación	Atmósfera			11:00:00 – 12:00:00 Opina que las zonas están bien hechas pero los cambios de clima son muy rápidos, en especial la lluvia que molesta a la hora de escala.
			Decoración			11:00:00 – 12:00:00 Opina que las diferentes zonas son muy fácilmente distinguibles no solo por el bioma, sino también por las “culturas” que hay en ellas, haciendo alegoría a las diferentes razas del juego.
			Diseño de nivel			11:00:00 – 12:00:00 Le parece que todo el mundo está bien pensado y diseñado para que el jugador consiga encontrar por cuenta propia una gran cantidad de cosas.
			Mensajería			11:00:00 – 12:00:00 Da a entender con sus expresiones que las zonas son imponentes, pues al verlas de lejos comienza a hacer gestos, gruñidos o reírse irónicamente mientras dice cosas como “va a costar” al ver una montaña gigantesca.

		ompre nsión			11:00:00 – 12:00:00	La forma de las montañas y valles hacen que pueda entender las “rutas” que el juego quiere que sigas mientras también oculta zonas “secretas” tentándolo a explorarlas.
Prot agonista	Accio nes en juego	ccione s del person aje cuand o no se le control a			11:00:00 – 12:00:00	
		ccione s en comba te			11:00:00 – 12:00:00	
		ccione s fuera de comba te			11:00:00 – 12:00:00	Opina que las interacciones que puede hacer el personaje o “pequeños detallitos” como le llama hacen al juego más interesante (le prendió fuego a la punta de su flecha y sin disparar derritió lentamente un hielo que bloqueaba su camino poniéndola cerca).

	Acciones en cinemática	esarrollo de personaje			11:00:00 – 12:00:00		
		omparación con la parte jugable			11:00:00 – 12:00:00		
		cciones del personaje			11:00:00 – 12:00:00		
	Historia	Trama	esarrollo			11:00:00 – 12:00:00	
			omprensión de			11:00:00 – 12:00:00	

			eventos				
			pinión			11:00:00 – 12:00:00	
		Mensaje	comprensión			11:00:00 – 12:00:00	
			pinión				

VARIABLE: Narrativa audiovisual							
VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	TEM	DESCRIPCIÓN			
				Í	O	TIEMPO (Final del juego)	OBSERVACIÓN
Narrativa	Escenario	Ambientación	Atmósfera			29:00:00 – 30:00:00	



audiovisual

I

		ecora ción			29:00:00 – 30:00:00	
		iseño de nivel			29:00:00 – 30:00:00	Opina que el progreso de nivel en la última zona está bien pensado para ir limpiando y abriéndote paso si quieres volver por los mismos lugares a futuro (cosa que hace luego y agradece).
	Mensa je	ensaci ón			29:00:00 – 30:00:00	Le da una sensación de vulnerabilidad al estar en un lugar tan violento, pero a la vez se siente poderoso al haberse preparado por muchas horas para ese momento
		ompre nsión			29:00:00 – 30:00:00	Logra entender que es el final del juego y debe de terminar todos los pendientes que quería hacer antes de seguir avanzando como encontrar los recuerdos del protagonista.
Pro tagonista	Accion es en juego	ccione s del perso naje cuand o no se le			29:00:00 – 30:00:00	Opina que le gustan las pequeñas animaciones que hace el protagonista como temblar, sudar, quejarse, alegrarse, etc. cuando no se le controla porque sin decir nada siente que ya conoce

		contro la				al protagonista y se puede sentir hasta identificado con él.
		ccione s en comb ate			29:00:00 – 30:00:00	Le encanta la increíble cantidad de opciones que da el juego, pero no le gusta que las armas se rompan tan rápido y que eso le frustró bastante.
		ccione s fuera de comb ate			29:00:00 – 30:00:00	
	Accion es en cinemática	esarro llo de perso naje			29:00:00 – 30:00:00	Opina que no hubo mucho desarrollo de personajes (en general no solo del protagonista) y que le habría gustado ver más de eso. También opina que es muy fácil ponerse en los zapatos de los personajes principales, especialmente en los del protagonista.
		ompar			29:00:00 – 30:00:00	Compara la información en cinemáticas y lecturas con la parte jugable y concluye que todo

		acción con la parte jugable				“cuadra” porque el juego te presiona a realizar ciertas acciones como cocinar y comer constantemente y esto cuadra con las afirmaciones de que el protagonista es glotón.	
		acciones del personaje			29:00:00 – 30:00:00	Opina que las decisiones y acciones del personaje durante las cinemáticas son muy puntuales y apenas se ve un desarrollo, pero cuadra perfectamente con el tipo de personaje que construyen y se siente “orgánico” con su versión que controlas.	
	Historia	Trama	desarrollo			29:00:00 – 30:00:00	Opina que el desarrollo de la historia está “bien” pero que no explotaron tanto como le habría gustado.
			comprensión de eventos			29:00:00 – 30:00:00	Le gustó que la historia esté contada por trozos y en desorden para que él pueda reunir las piezas, pero que muchas veces se quedó con las ganas de saber más.

			pinión			29:00:00 – 30:00:00	Finalmente da su opinión general alegando que la historia es muy buena y el método que eligieron para contarla es muy buena, pero se debió de expandir más ya que se queda corta.
	Mensaje		comprensión			29:00:00 – 30:00:00	Opina que le da la sensación que los desarrolladores del juego buscaban enganchar al jugador más por la parte de exploración y jugabilidad que de historia.
			pinión			29:00:00 – 30:00:00	Opina que lo más memorable del juego es su jugabilidad, ya que se nota que es a lo que más empeño le pusieron y si ese fue su objetivo desde el principio entonces lo consiguieron.