



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA

El impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas: una bibliografía comentada del género RPG

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN BIBLIOTECOLOGÍA
Y ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN

PRESENTA:

IRWIN IVAN TORRES AYALA

ASESORA:

MTRA. BLANCA ESTELA SÁNCHEZ LUNA



CIUDAD DE MÉXICO, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mis padres por incentivar mis aficiones y siempre apoyarme en todos los proyectos que emprendo; sé que siempre cuento con ellos. Gracias por crearme este gusto por los videojuegos.

A mi asesora por apoyarme en este arduo trabajo, darme su tiempo, paciencia y dedicación. Aprecio mucho el apoyo a pesar del largo tiempo que tomo para terminar este trabajo.

A mis sinodales que mostraron su interés en mi trabajo y marcaron las pautas necesarias para llevarlo a buen puerto.

A la UNAM por ser realmente un lugar donde fluyen las ideas, donde se aprende mucho tanto dentro como fuera de las aulas.

Índice

Introducción	7
1. Historia del videojuego	10
1.1 De la industria de la guerra hasta un medio de expresión: antecedentes	10
1.2 Géneros de videojuegos	22
1.3 Juegos de mesa de rol	30
1.4 Historia del género RPG (<i>Role-Playing Game</i>)	37
Referencias	39
2. Impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas	41
2.1 Aspectos económicos	41
2.2 Aspectos sociales y psicológicos	51
2.3 Impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas	60
Referencias	72
3. Bibliografía comentada de videojuegos del género RPG	76
3.1 Introducción	76
3.2 Metodología y alcance	78
3.3 Estructura de los registros	80
3.4 Game Boy Advance	81
3.5 Registros	83
3.6 Índices	141
Referencias	154
Conclusiones	155
Bibliografía	159

Introducción

Los videojuegos en la actualidad forman parte de la cultura mundial, sin embargo, es apenas en los últimos 10 años que se ha disparado el estudio serio tratándolos como un medio de expresión, analizando su narrativa, estética y composición musical, aunque existen estudios desde los años 80, estos se enfocaban en como los videojuegos influían en las personas que los jugaban o su utilización como medio de enseñanza, y no trataban como objeto de estudio al mismo videojuego.

En la actualidad se han superado varios prejuicios que se tenían acerca de los videojuegos, como los que decían que aumentaban la agresividad o pasividad de las personas, pues se ha observado que son una forma muy efectiva de actividad mental que ayuda posteriormente a la resolución de problemas, así como proporciona un medio social. A partir de estas ventajas nació la inquietud de aprovecharlas dentro de las bibliotecas públicas que son un espacio donde converge la mayor diversidad de personas.

La biblioteca como recinto de libros ha quedado obsoleta, muchas son las bibliotecas públicas que han incluido dentro de sus colecciones CDs de música y películas, auxiliándose también de otros espacios como salas de música, auditorios, etc. De aquí se parte para pensar la forma en que los mismos videojuegos pueden ser incluidos en el desarrollo de colecciones para una biblioteca pública, pues estos cubren un sector relativamente nuevo para los usuarios, abriendo camino a personas que tal vez no pensarían en una biblioteca como un lugar donde encontrar no solo información de videojuegos sino un lugar donde puedan conocer todo el universo que conlleva este medio.

La temática de los videojuegos es amplia, y se puede partir desde diferentes aspectos, por lo que este trabajo apoya a la labor inicial en el desarrollo de una colección, proponiendo bibliografías de libros, sitios web, así como una bibliografía de videojuegos RPG que apoye la labor del bibliotecólogo de conocer lo básico del tema; la bibliografía es la principal herramienta al momento de iniciar un trabajo y con la aparición de más formatos para plasmar la información también surge la

necesidad que esta actividad bibliotecológica cubra los nuevos formatos pues “no existe ninguna razón para limitar a la bibliografía al estudio de documentos literarios. Todos los documentos, manuscritos e impresos son competencia del bibliógrafo; y se podría añadir que los objetos y procedimientos de la bibliografía se aplican no sólo a los libros escritos e impresos sino también, a cualquier documento, disco, cinta o película susceptible de ser reproducido y al que puede darse formas diversas.” (Gaskell citado por Palacio, 2011, p. 43).

Existe una amplia comunidad interesada en los videojuegos en México, denominados de la palabra en inglés *gamers*, son un grupo creciente que tiene como principal *hobby* los videojuegos, y siendo la biblioteca pública un lugar donde se deben atender todas las necesidades de información de una comunidad, es primordial no abandonar este sector que se ha vuelto importante.

Con esto en mente, el objetivo principal es proporcionar una herramienta bibliográfica para la inclusión de videojuegos RPG y enriquecer el desarrollo de colecciones en las bibliotecas públicas.

La razón por la que se limita esta bibliografía solo al género RPG (Role-Playing Game) es debido a que este tipo de videojuegos se centran en la narrativa, diseño y música, por lo que aspectos como la lectura son fundamentales, incentivando a los usuarios a seguir con atención una historia que progresa con ellos, además de que muchos requieren la resolución de problemas así como la creación de estrategias.

La elección de la consola Game Boy Advance fue basada en que contiene un amplio catálogo de videojuegos del género RPG, así como la facilidad que poseen éstos para ser adquiridos, la amplia gama de consolas que pueden reproducirlos y el costo bajo que tienen.

La fuente principal de los datos es el mismo videojuego, es decir, los créditos que se encuentran en él; otras fuentes de información consistieron en revistas y páginas web, ya sea la página oficial del videojuego o páginas especializadas con la temática.

El primer capítulo de este trabajo muestra la historia de los videojuegos desde su nacimiento a partir de la tecnología militar de la Segunda Guerra Mundial hasta la actualidad, también se da una lista de los géneros principales con una breve descripción, así como se presenta la historia de los juegos de mesa de rol y la historia del género RPG en los videojuegos.

El segundo capítulo muestra el impacto de los videojuegos en la sociedad tanto a nivel global como nacional, se presentan de manera general aspectos económicos, sociales y psicológicos que causan; así como la importancia de la temática de los videojuegos en las bibliotecas públicas en Estados Unidos, finalmente se da una bibliografía selectiva de libros para incluir dicha temática en las bibliotecas públicas en México y una lista de sitios web especializados en la temática, cabe resaltar que algunas gráficas se decidió dejarlas en inglés debido a que esto no rompe con la temática que se trata.

El tercer capítulo describe la consola Game Boy Avance, se muestra la estructura y organización de los registros, finalmente se presentan los videojuegos RPG; los datos que se incluirán en los registros serán:

1. Número de registro
2. Registro bibliográfico
3. Portada
4. Resumen
5. Precio en Amazon
6. Calificación en Metacritic

En el apartado siguiente se otorga una serie de índices para facilitar la búsqueda de los registros por diferentes elementos como son título, desarrollador, distribuidor, directores y colaboradores.

El último apartado son las conclusiones donde se muestran las reflexiones que surgieron en la labor al realizar este trabajo.

1. Historia del videojuego

1.1 De la industria de la guerra hasta un medio de expresión: antecedentes

Los videojuegos se pueden definir como “un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad” (García, 2005, p. 3), a esta definición solo habría que agregarle que también un videojuego puede estar destinado a una función educativa y no simplemente de entretenimiento.

La Guerra Fría, que transcurrió entre los años de 1947 a 1991, fue un conflicto entre el bloque oriental-socialista liderado por la Unión Soviética (URSS) y el bloque occidental-capitalista liderado por Estados Unidos de América (EUA); este conflicto se luchó en varios frentes: político, económico, ideológico y por supuesto en el tecnológico, aunque nunca escaló a una guerra real, surgieron varias tecnologías militares de ambos bloques para poder “defenderse” en caso que alguno atacará primero. A partir de esta constante competencia tecnológica se lograron enormes avances en la construcción de computadoras que pudieran realizar mejores cálculos; fue en 1952¹ cuando surgió el primer simulador de ajedrez de la mano de Alan Turing, Claude Shannon y D. G. Champernowne, muchos consideran este como el primer videojuego, en ese mismo año aparecieron otros programas de juegos simples como el juego de “gato”, creado por Alexander Douglas como parte de su tesis doctoral o el programa que jugaba a las damas creado por Arthur Samuel.

Los primeros videojuegos no salieron claramente con una intención de entretenimiento sino como una forma de simular condiciones y probar la inteligencia artificial (IA), sin embargo esto cambió, pues en 1958 el físico William

¹ El programa de ajedrez ya había sido escrito desde 1948 pero en ese tiempo no existía computadora que pudiera ejecutarlo.

Nighinbottham, quien fue parte del equipo que trabajó en la primera bomba atómica, utilizó las computadoras del laboratorio nuclear donde trabajaba y junto con un osciloscopio logró crear un juego llamado *Tennis for two*, Nighinbottaham utilizaba este videojuego “como curiosidad científica para entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory, nunca patentó su invención. Este videojuego fue el primero en permitir el juego entre dos jugadores humanos.” (Palma, 2009, p. 38).

Steve Russell en 1962 inspirado por la carrera espacial entre EUA y la URSS además de las historias de ciencia ficción como la serie de novelas “Lensman”, creada por Edward Elmer Smith, creó el juego *Spacewar* en una computadora PDP-1 perteneciente al Instituto Tecnológico de Massachusetts; el juego consistía en dos naves espaciales que se disparaban mutuamente y con la existencia de una estrella en la pantalla central que atraía a las naves con su gravedad para destruirlas al contacto, pronto Russell convirtió este programa en código abierto lo cual ayudó a su distribución a todas las universidades que tuvieran un PDP-1². Otra aportación de Steve Russell con la ayuda del club de aeromodelos fue la creación del primer control de videojuegos, pues anteriormente los videojuegos se manejaban a partir de los interruptores de las computadoras. En un documental de Discovery, Steve Russell dice cómicamente que él fue quien desató la maldición de los videojuegos sobre el mundo.

Nolan Bushnell vio el potencial comercial de *Spacewar* cuando se encontraba en la Universidad de Utah, sin embargo, fue hasta el año de 1971 cuando se abarataron los costos de producción de computadoras y Bushnell junto a Ted Dabney crearon el videojuego *Computer space*, una versión modificada de *Spacewar* que se ejecutaba en lo que se considera la primera *arcade*³, dándoles también el título de primer videojuego comercial dado que la idea fue vendida a Nutting Associates. “Comercialmente el juego fue un fracaso, pero Bushnell

² Spacewar es considerado el primer videojuego para computadoras.

³ Arcades son máquinas recreativas de videojuegos que se ponen en lugares públicos y para jugarlas hay que introducir dinero, fichas o a partir de tarjetas de prepago del lugar donde se encuentren.

aprendió aquí una de las reglas doradas del diseño de videojuegos: el *gameplay*⁴ y los controles deben ser simples” (Sánchez, 2012, p. 57).

El primer emprendedor en llevar los videojuegos a los hogares fue Ralph Baer, quien tras su experiencia en Loral, empresa dedicada a los televisores, y con la ayuda de Hill Enders además del apoyo financiero de la compañía Magnavox logró sacar al mercado la primera consola de videojuegos casera de nombre Magnavox Odyssey⁵; en “Odyssey se podían jugar distintas versiones de *Pong* que podían variar con el uso de tarjetas perforadas que cambiaban las funciones de la pelota. En la navidad de 1972, año considerado por muchos como el año cero de los videojuegos” (Cameras, 2009, p. 11). La consola Odyssey logró vender solo 100,000 unidades a un precio de 100 dólares, lo cual Baer atribuyó a la mala publicidad y el pensamiento de que se necesitaba un televisor Magnavox para utilizarla.

El regreso de Nolan Bushnell a la industria de los videojuegos marcaría el camino que estos tomarían en los próximos años, como se ve tras el fracaso de su juego *Computer Space*, Bushnell y Dadney fundaron la compañía Atari en 1972, dedicada a la producción de videojuegos *arcade* y máquinas de *pinball* sobre pedido. Allan Alcorn fue contratado por Bushnell quien le encargó la creación de un videojuego de *Ping pong* que tuviera marcador y sonidos, esto con la mentira de que se tenía ya firmado un contrato con General Electric, tras varios ajustes finales el resultado fue un juego que mejoraba la versión de *Pong* de Baer, pues poseía la característica que la pelota cambia su ángulo de rebote según la parte de la tableta con que se golpeará. Convirtiéndose este en el primer éxito de Atari⁶ pues no solo vendió *arcade* de este juego sino también consolas caseras que ejecutaban solamente este juego.

⁴ *Gameplay* es la forma en que se juega un videojuego, es decir, la forma en que se interactúa dentro del mundo virtual.

⁵ El prototipo de la consola casera de Ralph Baer fue creado en 1966.

⁶ El nombre de la empresa Atari viene de un término utilizado en el GO, juego japonés parecido al ajedrez, que significa “jaque” o “apuntar al blanco”.

Fue en 1977 cuando Atari decidió que era momento de sacar una consola de videojuegos casera, la cual tomó el nombre de Atari 2600 y su principal razón de construcción fue poder ejecutar los videojuegos que Atari había realizado para *arcade*; en ese mismo año Warner Communications compró la compañía transformándola por completo y dándole una presencia más empresarial.

Japón tras la Segunda Guerra Mundial adoptó un crecimiento tecnológico exponencial, primeramente siendo el constructor y mano de obra para diversas áreas tecnológicas como los procesadores de computadoras, lo cual en pocos años les dio la experiencia suficiente para realizar sus propios proyectos y llevarlos al mercado mundial; obviamente los videojuegos no estarían lejos de esta expansión japonesa; en 1978 Japón entra a la industria del videojuego con *Space invaders*, un juego consistente en una nave que se encuentra en la parte inferior de la pantalla que ataca a extraterrestres que quieren llegar a la tierra⁷, este videojuego creado por Tomohiro Nishikado llevó a los videojuegos a su primer época dorada mejor conocida como la “era de oro del *arcade*” como ejemplo de ello el juego “*Space invaders* provocó una escasez de monedas de 100 yenes en Japón” (Discovery, 2005)

Otro gran ejemplo del videojuego en Japón fue *Pac-man* publicado en 1980, creado por Toru Iwatani con la concepción de llegar al público femenino presentando por primera ocasión un protagonista en un videojuego, el juego consistía en comer esferas amarillas en pantalla evitando que fantasmas te atraparan; en la década de los 80 “nacieron nuevas empresas dedicadas a los videojuegos como Activision (que también tenían sus propios casetes) y otras que se dedicaban a la fabricación de consolas caseras como Oddyssey 2 de Phillips, Intellivision de Mattel, Colecovision de Coleco, Atari 5200 de Atari y Commodore 64” (Garza, 2009, p. 20).

⁷ *Space invaders* inicialmente consistía en dispararles a otros humanos pero esto se vio como inhumano por lo que se descartó la idea y se cambió por extraterrestres.

Al principio de la década de los 80 la industria del videojuego tuvo una inversión masiva de compañías, sin embargo, esto no se tradujo en mejor calidad dado que muchas de las compañías buscaban dinero fácil y rápido por lo que producían videojuegos de muy baja calidad y explotaron al mercado creciente, alejando con ello a las personas pues perdían el interés entre un mar de videojuegos de baja calidad. Atari también sufrió al punto que Bushnell decidió renunciar dado que Warner ya no permitía a los empleados trabajar a su ritmo, la compañía pasó a manos directas de Warner y después fue vendida a Jack Tramiel, quien supo mantenerla a flote aunque nunca tuvo otro despunte de ventas de sus siguientes consolas de videojuegos y todo el mercado de *arcade* entró en su primera crisis.

Un videojuego que trajo de nuevo una ola comercial fue *Tetris* que demostró que no se necesitan grandes gráficos para atraer al público sino un videojuego diferente en su *gameplay*, concebido por Alekséi Pázhitnov el juego, “consistente en varias figuras que iban cayendo y donde el objetivo era armar hileras con las figuras para que desaparecieran, volvió a despertar a la industria del videojuego junto a la ayuda de la compañía Nintendo que tenía pocos años de haber incursionado en este mercado” (Discovery, 2005).

Nintendo para los años 80 ya había tenido experiencia en la creación de consolas simples que simulaban *Pong* y algunos videojuegos de *arcade*, pero fue en 1981 cuando tuvieron su primer gran éxito con el videojuego *Donkey Kong*, creado por Shigeru Miyamoto⁸, donde el protagonista, un carpintero de nombre Jumpman, tenía que rescatar a una damisela de las garras de un gorila (de nombre *Donkey Kong*) subiendo por unas plataformas y evitando obstáculos, como barriles lanzados por el gorila. Nintendo lanzó su propia consola de videojuegos con mejores graficas que las existentes pero a un precio más bajo, llamándola Famicom lanzada en Japón en 1983 y en Estados Unidos en 1985 bajo el nombre de Nintendo Entertainment System (NES).

⁸ Shigeru Miyamoto es considerado el Walt Disney de los videojuegos por crear varias franquicias exitosas además de incluso en la actualidad marcar el camino que pueden tomar los videojuegos.

La llegada de Nintendo a la industria supuso el repunte nuevamente de los videojuegos, para evitar que sucediera lo mismo que paso con Atari se decidió que solo bajo licencia se pudieran sacar videojuegos en la consola de Nintendo, es decir, solo bajo previa aceptación de Nintendo se podía lanzar un videojuego para el NES con lo que se garantizaba un nivel “promedio de calidad de los videojuegos”. Miyamoto renovarí a Jumpman dándole un nombre nuevo “Mario” además de cambiarle su oficio a plomero para introducirlo en el videojuego *Mario bros.*, los juegos de Miyamoto se comenzaron a centrar en contar pequeñas historias y con la llegada de la consola del “NES en Estados Unidos se incluyó el más reciente juego de Mario y el más popular hasta el momento *Super Mario bros.*” (Game Master, 2013, p. 14).

Con los videojuegos caseros nuevamente consolidados, varias compañías quisieron sacar sus propias consolas pero la que logró un éxito fue SEGA en 1985 con su SEGA Mark III conocido en Estados Unidos como Master System, luego para competir directamente con Nintendo y aunque no logró ventas equiparables pudo consolidarse en una parte del mercado suficiente para tener ganancias y poder sacar una sucesora de su consola. Decididos a tener una mejor consola SEGA en 1988 decide lanzar la Sega Mega Drive conocida en América como Sega Genesis; Nintendo tras varios años de competir con videojuegos y con la aparición de nuevas franquicias propias como *The legend of Zelda* no vio una competencia en el Master System, sin embargo, con el Sega Genesis y la llegada del videojuego icono de Sega, *Sonic the hedgehog* realmente vio un rival que podía vencerlos.

Sonic el personaje de SEGA representó un nuevo estilo de videojuegos, iba dirigido al público que ya había crecido con los videojuegos y era adolescente para ese momento, pero no solamente en las consolas se vio reflejada la búsqueda de otras temáticas pues los videojuegos de computadora iban en ascenso.

Para mediados de los 80 las computadoras personales salieron al mercado ofreciendo no solo el poder de crear texto y hojas de cálculo sino también usarse como medio para jugar videojuegos, ejemplos como *King quest* de Roberta Williams mostraron el potencial del mercado en las computadoras, aunque éstas muchas veces presentaban peores gráficas y algunos juegos no contaban con sonido. Sierra Online se estableció como una de las compañías poderosas en el sector de videojuegos de computadora y vieron nacer los juegos que se centraban en el texto y en temáticas más adultas, como *Leisure suit Larry* desarrollado por Al Lowe, donde el objetivo del juego es seducir mujeres en bares, hoteles o casinos; con esto se mostró que existía un sector adulto que quería tener videojuegos diseñados para ellos, que tuvieran una mayor profundidad y temáticas serias. Otra ventaja que presentaban los videojuegos de PC sobre los de consola es que no había necesidad de comprar licencias para publicar, además de que se podían utilizar medios magnéticos (discos magnéticos de 3½) lo cual era más barato que producir los cartuchos que utilizaban las consolas y por ende bajaba el precio del videojuego.

Por su parte Nintendo en 1991 lanzó su nueva consola de videojuegos el Super Famicom o llamado en América Super Nintendo Entertainment System (SNES), con esto volvió a mejorar sus gráficas para competir con el Sega Genesis de 16 bits de procesamiento, poniéndose en el mismo nivel pero permitiendo la inclusión de compatibilidad de chips que venían en los juegos, lo cual a la larga le permitió aumentar en un pequeño rango el poder de su consola a través de los chips que venían en los cartuchos de videojuegos. El SNES supuso un éxito llegando a las “49.10 millones de unidades vendidas” (VGChartz, 2015). Para la creación inicial de esta consola, Nintendo se asoció con Sony para utilizar la tecnología de CD pero tras varias disputas entre las compañías se rompieron los acuerdos, sobre todo por el temor de Nintendo de depender de Sony en la producción de los CD.

Sony en vez de abandonar el proyecto vio un potencial de mercado que no había explorado, por lo que continuó desarrollando su propia consola de videojuegos

que sería finalmente lanzada en 1994 bajo el nombre de PlayStation, causando un revuelo por la capacidad de tener “gráficos moldeados en 3D, el formato utilizado para los videojuegos fue el CD por lo que permitía un increíble crecimiento en el almacenamiento hasta de 680 MB” (Free On-line Dictionary of Computing, 1985).

En este momento Sony se estableció como el líder en ventas, además de atraer a muchos de los desarrolladores de videojuegos por las características tan impresionantes de su consola, logró vender más de “104.25 millones de unidades” (VGChartz, 2015). Sega por su lado sacó la consola Sega Saturn que nunca pudo despegar en ventas aunque salió pocos meses antes de la PlayStation, se quedó en “8.82 millones de unidades vendidas” (VGChartz, 2015).

Nintendo para reaccionar a esta ola de juegos modelados en 3D, desarrolló su nueva consola llamada Nintendo 64 que saliera en 1996 y aunque era más poderosa que su competencia directa el PlayStation, se quedó con el segundo lugar de ventas muy por debajo de Sony; muchos atribuyen este fracaso a que muchos de los desarrolladores de videojuegos prefirieron a Sony por la utilización de CD, mientras que el Nintendo 64 seguía utilizando cartuchos que llegaban a los 64MB de almacenamiento limitándolos en cierto sentido. Aún así logró vender “32.93 millones de consolas” (VGChartz, 2015), y algunos de los videojuegos del Nintendo 64 se quedaron marcados entre los mejores en su género, destacando *The legend of Zelda: the ocarine of time* que sigue siendo considerado por muchos como el mejor videojuego de la historia.

Por su parte PlayStation logró el nacimiento de muchas franquicias como *Resident evil*, además de también tener una de las joyas de los videojuegos, *Final fantasy VII* que también está considerado dentro de los mejores videojuegos de la historia junto a otro videojuego que salió en la consola de Sony, *Metal gear solid*.

Los noventa marcaron en las consolas un establecimiento internacional y no solo concentrarse en los mercados de países considerados primer mundo, además de

marcar generaciones que se consideraban fanáticas de Nintendo o de Sony, que hasta la fecha sigue en discusión sobre cuál de las dos compañías es mejor con cada nueva consola y videojuego que lanzan.

Con la llegada de un nuevo siglo, Sony “tras el éxito de su anterior sistema, y con el interés de continuar su posición de líder, sacó al mercado en el 2000 su consola PlayStation 2 (PS2), la cual dispone de capacidad para trabajar con discos de su anterior consola, reproducir discos de música y películas en DVD, así como conectarlo en la red para competir a nivel mundial.” (Garfias, 2006, p. 29). El PS2 tuvo incluso más éxito estableciendo el record actual de consolas más vendida con “157.68 millones de unidades” (VGChartz, 2015); al igual que el PlayStation tuvo mucho apoyo de desarrolladores de videojuegos y contiene una catalogo muy extenso, donde se pueden encontrar los más variados géneros de videojuegos.

Sega por su parte años antes, en 1998, lanzó lo que sería su última consola el Dreamcast junto a las compañías de Hitachi y Microsoft; aunque tuvo un éxito en sus primeros años, debido a problemas internos de la compañía se tuvo que dejar de producir en el 2001, aunque se siguió dando soporte a los compradores y el último juego producido para esta consola fue lanzado en 2004; obviamente la llegada del PS2 influyó en esta decisión de la compañía de solo dedicarse a crear videojuegos para otras consolas y seguir con el negocio de *arcades* todavía popular en Japón.

Finalmente Nintendo presentó su consola competencia del PS2, el Game Cube que utilizaría como formato de videojuegos una versión propia de mini DVD llamada “Nintendo Optical Disc” que podía almacenar 1.5GB. La consola tuvo peores ventas que su antecesor logrando “21.74 millones de consolas vendidas” (VGChartz, 2015), pero algo que logró Nintendo en esta generación fue consolidar a un grupo de fanáticos de la marca, lo cual le ayudó a repuntar en su siguiente consola.

Un nuevo jugador entró a la guerra de las consolas de videojuegos, Microsoft tras haber tenido experiencia en el mercado junto a Sega, desarrolló lo que sería su primera consola de videojuegos el Xbox que ganaría un sector importante pues obtuvo “24.65 millones de unidades vendidas” (VGChartz, 2015). El Xbox ofrecía las mismas características adicionales del PS2, es decir, leer CD de música, ver películas DVD pero se diferenció por un factor radical, el servicio de juego en línea era bastante cómodo y amigable al jugador; esta pequeña diferencia marcaría su éxito en esta generación de videojuegos y mucho más en la próxima, “este servicio en línea se manejaba a base de una suscripción mensual o anual” (Microsoft, 2015).

Llegando a la generación pasada de consolas de videojuegos, Sony desarrolló como era de esperarse el PlayStation 3 (PS3) poniendo tecnología de punta para el 2006, no solo ofrecía en un inicio compatibilidad con todos los anteriores juegos de PS1 y PS2⁹, sino que ofrecía la posibilidad de tener un lector de Blu-ray tecnología que trataba de superar al DVD y que finalmente se impuso, además otras características que incorporaba la consola era un navegador de internet, puertos USB para transferir música y videos a la consola, y el servicio gratuito del juego en línea bajo el sello de PlayStation Network que a diferencia de Microsoft no costaba ni un peso el servicio. La consola tuvo en sus primeros años un recibimiento bastante frío, dado que su costo de salida fue de 600 dólares, pero tras algunas rebajas en el precio y la incursión de videojuegos exclusivos de la consola logró repuntar ventas, teniendo cerca de “85.25 millones de consolas vendidas” (VGChartz, 2015).

Por su parte Microsoft no quiso quedarse atrás, es más, decidió ser el primero en dar el paso en el 2005 presentando el Xbox 360 que ofrecía mejores gráficas, pero seguía utilizando el formato DVD para los videojuegos, pensando con el tiempo ofrecer soporte para el formato HD-DVD, pero como finalmente el Blu-ray se

⁹ Esta compatibilidad solo fue adherida a las primeras versiones del PS3 pero después se quitó para abaratar costos.

estableció como el formato estándar se abandonó el soporte de HD-DVD. El Xbox 360 también tenía compatibilidad con algunos de los juegos del Xbox, la consola se centró principalmente en la experiencia de juego en línea apoyado con su videojuego Halo 2 y los posteriores títulos de esta franquicia. Ganó bastante del mercado de América y Europa, sin embargo, el continente de Asia no la recibió bien lo que marcó que no fuera un rotundo éxito a nivel mundial. Logró vender “84.61 millones de unidades” (VGChartz, 2015) alrededor del mundo quedando por un pequeño margen debajo de Sony”.

Las dos anteriores consolas se basan en ofrecer gráficos de alta definición así como la capacidad de ser utilizadas con diferentes propósitos como reproductores de video y música, navegadores web, etc. Pero Nintendo opinó que esto no era el camino que debía tomar la compañía para mejorar la experiencia en el juego, pues no solo se necesitan mejores gráficos y ofrecer otras opciones además de videojuegos; así fue como con la ayuda del antes mencionado Shigeru Miyamoto se decidió apoyar la creación de la consola Wii. Esta consola no poseía gráficos en alta definición ni ofrece la posibilidad de ver películas DVD, pero se centró en una nueva forma de jugar a base de sensores de movimiento que se encuentran en su control minimalista. Para jugar tienes que mover los controles para que estos movimientos sean captados por un sensor y transformados en movimientos en el videojuego. Esta innovación, aunado al apoyo de videojuegos para la recreación llamados en la industria “videojuegos casuales” sustentó al Wii como la consola más vendida de esa generación logrando “101.17 millones de unidades vendidas” (VGChartz, 2015).

La generación actual de consolas se sigue componiendo por los tres competidores vistos, Nintendo, Sony y Microsoft; con sus consolas el Wii U, PlayStation 4 y Xbox One respectivamente. Todavía es muy pronto para analizar esta generación de consolas pues solo llevan máximo 2 años en el mercado.

En conclusión la generación pasada de consolas de videojuegos dejó una huella marcada dentro de la sociedad, comenzando a generar ganancias que superan a la industria de Hollywood; los videojuegos actuales pueden tener una producción que cueste millones de dólares y que necesita de docenas de personas para su creación. El líder de las consolas actuales es el PlayStation 4 con “19.6 millones de consolas vendidas” (VGChartz, 2015).

Otra de las tendencias mundiales de los videojuegos es verlos como arte, no solo por los mismos desarrolladores sino por asociaciones de arte como la Asociación Nacional de Arte de Estados Unidos que otorga ayuda económica a desarrolladores de videojuegos. Muchos de los desarrolladores ahora proyectan historias complejas, además de presentar formas inesperadas de *gameplay* que sustraen al jugador, y proyectan consigo sentimientos como la soledad presentada en el juego *Journey*, o la sensación de engaño de *Metal gear solid 2*. En resumen los videojuegos se convierten en una forma de expresión de ideas, a través de las cuales se logra incluir al jugador a un nivel íntimo para lograr emociones en él.

¿Qué le espera a la industria del videojuego?, en los últimos años se volvió a la pequeña producción, a los juegos hechos por 5 personas esto en el ámbito del videojuego de computadoras y que también se está integrando a las consolas a través de juegos descargables de sus servicios en línea, además, ya existen ideas de tener consolas que funcionen con servidores en la nube; sin duda, el mundo de los videojuegos se sigue ampliando y dando cabida a nuevas formas de negocios y entretenimiento.

1.2 Géneros de videojuegos

Existen varios géneros o tipos de videojuegos, según su estilo gráfico, *gameplay* (forma de jugar), ambientación, los objetivos a perseguir, etc. A continuación se muestra una lista de los géneros con sus principales características no sin antes mencionar que la lista contiene algunos nombres en inglés dado que es la forma más conocida del género y no se utiliza casi nunca su traducción directa al español, además cabe aclarar que un videojuego puede contener características de uno o más géneros.

Las descripciones de los géneros se formularon a partir de varias fuentes bibliográficas entre las cuales se encuentran revistas especializadas como Game Master, Gamers y Atomix; podrán encontrar las referencias completas en el apartado de bibliografía de este trabajo.

Acción

Es uno de los principales géneros de donde surgieron muchos otros, se centra en la velocidad, destreza y tiempo de reacción del jugador permitiéndole controlar a un personaje que se encuentra con distintos obstáculos y enemigos, por lo que el combate es constante.

Acción Aventura

Este género híbrido surge de un equilibrio entre los géneros de acción y aventura, en estos juegos tenemos que explorar grandes lugares y también ir resolviendo acertijos, manteniéndonos con una historia más profunda, el combate se usa como otro elemento para mantener la fluidez del juego pero nunca pasa a primer plano. Es un género que puede abarcar muchos juegos.

Aventura Gráfica

Este género nació en las computadoras, el jugador participa en una historia que se va desarrollando poco a poco por medio del *point and click*, es decir, utilizar el

ratón de la computadora para señalar y dar clic a objetos en el escenario para ver si se realiza una acción, también se pueden tener acciones preestablecidas para elegir.

Beat 'em up

Este tipo de género entra dentro de los clásicos, el jugador tiene que vencer a muchos enemigos que van apareciendo conforme te desplazas por largos niveles para que al final de cada uno se encuentre con un enemigo mucho más fuerte; a diferencia de otros juegos el control se mantiene simple y existen pocas variantes de ataques que se pueden realizar, mayormente se manejan historias. Por lo general estos juegos permiten jugar de manera cooperativa con otros jugadores.

Carreras

Como indica su nombre este género se centra en carreras, ya sean de automóviles, motos, aviones u otro tipo de vehículos; la principal división en estos videojuegos es si se centran en simular una física realista o prefieren algo más libre en el manejo y otros aspectos.

Creación

En este género el jugador primero crea los escenarios y objetivos para después jugarlos, aunque se puede confundir con herramientas de creación de algunos videojuegos no hay que hacerlo; las herramientas de creación son un extra de un videojuego, mientras que en los juegos de creación su objetivo principal es la misma creación de escenarios para jugarlos y compartirlos con otros jugadores a través de Internet. Es un género relativamente nuevo y que ha obtenido popularidad por la capacidad de compartir sus creaciones.

Deportes

Estos videojuegos están basados en algún deporte de la realidad, hasta el momento han sido adaptados casi todos los deportes conocidos, entre los más

populares se encuentran los videojuegos de fútbol, fútbol americano y basquetbol. Estos también se dividen entre los que buscan una física realista y los que no.

Educacional

Este género incluye a los juegos que son creados con el propósito de enseñar ciertos temas, algún concepto, idioma, desarrollar la agilidad mental u otros objetivos; se apoyan de otras mecánicas de juegos para que no sean meramente teóricos. Dado su propósito son juegos más sociales.

Ejercicio

Estos videojuegos se enfocan en crear rutinas de ejercicios para mantenerse en forma, utilizan periféricos como cámaras de detección de movimiento para identificar al jugador y como realiza las actividades, se volvieron algo populares por ofrecer ejercicios cómodos sin tener que salir de casa.

Estrategia

Tienen sus orígenes en juegos de tableros, estos videojuegos se centran en hacer pensar al jugador, enfatizando la creación de tácticas y una buena planeación para lograr vencer. No existe mucha acción directa, es decir, generalmente sólo se debe indicar ataques y movimientos como si fuéramos un general.

Experimentales

En este género entran todos aquellos juegos que no encajen perfectamente en algún otro género, ya sea porque plantean nuevas formas de juego u objetivos, en algunos casos en estos juegos se presenta la pregunta de si siguen siendo videojuegos.

FPS (First Person Shooter)

Es un género que se popularizó por Doom. En estos videojuegos se nos presenta una perspectiva en primera persona, es decir, vemos todo desde los ojos del protagonista, es común tener un nivel elevado de armas y que se centre en la

acción así como en la actualidad estos juegos tienen la capacidad de incluir juego en línea (a través de internet).

God Game

Relacionado con juegos del género de simulación, en este género tomamos el papel de una entidad con poderes divinos o sobrenaturales, por lo que no controlamos a un personaje en particular sino que vemos a una población desarrollarse e influimos indirectamente en ella con los poderes antes mencionados, por ejemplo, cambiando el ecosistema. También se puede competir contra otro jugador.

Hack and Slash

Sus orígenes están en el RPG de mesa, estos videojuegos se centran en el combate con armas cuerpo a cuerpo, donde el personaje es atacado por multitud de enemigos y el objetivo es derrotarlos a todos recibiendo el menor daño posible.

Masivos en línea

En este género los videojuegos hacen uso de la red de internet para interconectar a los jugadores en un mundo virtual y es necesario contar con servidores que soporten toda la transferencia de datos. Se basan mucho en la creación de grupos para la realización de misiones aunque también se realizan misiones individuales, se apoyan de otros géneros como el RPG o el FPS, el número de jugadores puede variar enormemente existen juegos con millones de personas y otros con no más de 50.

Maze

Es un género donde el jugador se encuentra dentro de un laberinto, los objetivos pueden ser varios entre los cuales se encuentran escapar de enemigos mientras se consiguen puntos, llegar a ciertos lugares antes que el oponente o encontrar la salida lo más rápidamente posible.

Música

Estos videojuegos se centran en la música y como el jugador interactúa con ella, ya sea que permita una dinámica donde se pueda crear, también en el canto como un karaoke o siguiendo una coreografía con el cuerpo.

Party

Este género de videojuegos pretende ser de carácter social involucrando a más de un jugador, se centra en dinámicas sencillas (o mini juegos) donde las personas compiten de manera competitiva y/o cooperativa para ganar, también se caracteriza por ser de fácil acceso y manejo.

Pelea

Este género generalmente nos pone en combates de 1 contra 1, se hacen uso de varias técnicas, bloqueos, poderes y combos especiales; todo estos dentro de una arena donde existe una limitada movilidad. Los combates se llevan a cabo en varios rounds y con tiempo limitado, la vista se mantiene en 2D aunque los personajes ya este modelados en 3D. Existen también juegos donde pueden existir combates de 2 contra 2 o inclusive de *free-for-all*, es decir, todos contra todos donde gana el último jugador en pie.

Plataforma

Este género se caracteriza porque el objetivo consiste en correr, saltar o trepar a través de varias plataformas y acantilados, derrotando o esquivando a varios enemigos y recogiendo objetos en la trayectoria. Hoy en día sigue siendo de los géneros más populares.

Puzzle

También conocidos como videojuegos de lógica o inteligencia, este género exige al jugador mentalmente pues se tienen que resolver acertijos, problemas, reconocer patrones, resolver secuencias, armar rompecabezas e incluso completar palabras o frases, muchos incluyen pruebas contra reloj.

Rhythm Games

Este género surge de los juegos musicales, pero estos se centran en el ritmo, dando como objetivo principal oprimir una secuencia de botones en el momento justo. Las secuencias van apareciendo en pantalla y por lo general se simula que se toca un instrumento.

RPG (Role-Playing Game)

Tienen sus orígenes en los juegos de rol de mesa, donde uno asume el “papel” de un personaje. Estos videojuegos se centran en presentar una narrativa más elaborada desarrollando mejor la historia y los personajes. Otra característica que los identifica es que existen atributos (fuerza, defensa, magia, etc.) para los personajes y estos irán incrementando conforme se desarrolle el juego.

Sandbox

Son videojuegos con mayor libertad, permitiendo al jugador no seguir una historia lineal ni objetivos a cumplir de manera secuencial, también se caracterizan por permitir una mayor exploración de las locaciones o incluso olvidar momentáneamente los objetivos principales para realizar otras actividades.

Simulación

Como lo indica el nombre este género se centra en recrear una situación de la realidad o de la vida, simulando lo más fielmente posible la física y otros aspectos, por lo que podemos encontrar videojuegos que simulan el manejo de aviones, o la vida cotidiana. Este género es muy popular entre jugadores de PC.

Survival Horror

El término surgió del videojuego *Resident evil*. Este género se caracteriza por tratar de provocar miedo en el jugador, colocándolo generalmente en lugares oscuros, lúgubres y claustrofóbicos; otra característica es que el jugador se encuentra con varias limitaciones ya sea porque no tienen muchas armas,

municiones, velocidad u otras limitaciones. Aunque la acción no es relegada totalmente por las limitaciones que se presenta pasa a un segundo plano.

Sigilo

A diferencia de los juegos de acción este género recompensa al jugador por permanecer oculto mientras avanza por los escenarios, se enfatiza el silencio y el evadir el combate, aunque también puede centrarse en derrotar a los enemigos de manera silenciosa.

Shoot´em up

Este género es de los primeros que aparecieron, el jugador toma el control de un vehículo, generalmente una nave espacial, el avance del nivel se realiza de manera automática por lo que sólo se ve cómo van apareciendo los enemigos en pantalla, se necesita mucha agilidad como buena memoria para reconocer los patrones para superar cada escenario. Existen muchas variantes del género incluso uno donde el objetivo no es derrotar a los enemigos sino aprender sus ataques para evadirlos.

TPS (*Third Person Shooter*)

Al igual que los FPS este tipo de videojuego se concentra en la acción pero la diferencia radica que se nos presenta una perspectiva de tercera persona, es decir, se puede apreciar por completo al personaje. Este género es mucho más susceptible de combinarse con otros por su versatilidad.

Trivias

Por el momento no existen muchos juegos de este género pero van en aumento gracias a los dispositivos móviles, son juegos sencillos donde solo debes ir respondiendo una serie de preguntas sobre ciertos temas, algunos de estos juegos se centran en preguntas sobre películas, series de televisión, etc. Se juegan tanto de manera individual como grupal.

Visual Novel

Este género se destaca porque no existe mucho juego propiamente, es decir, el jugador se limita a ver y leer el desarrollo de la historia e interactuando en algunos puntos para decidir sobre opciones de texto que se presentan, generalmente tienen un número grande de posibles finales decididos por las opciones que el jugador haya realizado. Algunos pueden incluir acertijos u otros elementos para hacerse más interactivos, sin embargo, siempre se centra en la historia que pueden ser de la más variada temática. El estilo de diseño es anime (caricaturas japonesas) por lo que se venden en gran medida en Japón.

Tras ver este rango amplio de géneros notamos que existe una gama amplia de posibilidades en los videojuegos, podemos enfocarnos en la habilidad mental que muchos requieren, o en la agilidad y destreza para jugarlos; sin olvidar que muchos se centran en la narrativa y pueden fungir como un iniciador de lectores.

Las posibilidades de apoyarnos de los videojuegos para buscar otros objetivos además del entretenimiento son grandes, pueden servir como apoyo didáctico o como parte de programas para la lectura, solamente habrá que concentrar mayor esfuerzo en la creación de programas balanceados para implementar los videojuegos de manera correcta.

1.3 Juegos de mesa de rol

En este apartado se explicarán los conceptos básicos, la mecánica y los objetivos del juego de mesa de rol así como sus orígenes que fungieron como principio para el género RPG en los videojuegos.

En un juego de rol una persona interpreta o representa un papel o rol (función que alguien o algo cumple), creando un personaje los jugadores actuarán dentro del juego, cada personaje posee un determinado número de habilidades y atributos que servirán como base para la realización de acciones dentro del juego; la especificidad de cada personaje depende del involucramiento del jugador pues pueden determinar una altura, un peso, una fuerza o unas características especiales a cada personaje.

Darwin Bromley define que “el juego de rol consiste en una narración interactiva cuantificada (las habilidades del personaje y la resolución de las acciones deben definirse en términos numéricos o cantidades que pueden manipularse siguiendo ciertas reglas)” (Amézquita & Moreno, 2001, p. 34), esto claro en un contexto determinado.

Otra definición nos indica que los juegos de rol son “una actividad lúdica en el que un grupo de personas se reúnen para interpretar el papel de un personaje creado por ellos mismos” (Rubio, 2012, p. 41), aunque esta definición no es tan amplia si menciona claramente el aspecto lúdico así como la importancia de la creación de personajes o alter-egos.

Cada juego de rol se ayuda de estos atributos y habilidades con los que cuenta cada personaje que junto a un sistema de reglas propio y un sistema de azar (dados, barajas, monedas, etc.) determinan que pasa en cada una de las acciones que se pretenden realizar, todo esto es regido y controlado por una persona que

tomara el papel del director del juego, también conocido como el *master*, y que narrara los acontecimientos en el juego.

Aunque cada juego de rol contiene una historia o campaña sugerida, el *master* del juego puede crear historias y escenarios adicionales según convenga o crea necesario, esta libertad creativa ha dejado que se extienda el éxito de estos juegos además de claro aumentar la creatividad de las personas así como su agilidad en la resolución de problemas, aumento de las capacidades narrativas.

En general la mecánica de los juegos de rol consiste en que el director vaya narrando no solo la historia en general sino que también explique qué observan y perciben los personajes a su alrededor, es entonces que en consecuencia de esta narrativa cada jugador puede decidir qué acciones realizar y el director indicara las consecuencias de dichas acciones, esto por ponerlo de manera simplificada; también existen otros factores que se ven involucrados como las ya antes mencionadas habilidades de cada jugador, por ejemplo, pongamos una situación donde el jugador desea forzar una puerta, entonces el director hará unos cálculos y le indicara al jugador que resultado debe obtener en los dados para lograr abrir la puerta, todo esto en base a las habilidades que posee el jugador.

Aunque todas las acciones se realizan en la imaginación de cada persona, el juego puede apoyarse en cosas como figuras, mapas, música e incluso la iluminación, todo para darle mayor inmersión al jugador; muchas veces los jugadores no solo se apoyan de estos elementos sino que también crean vestuarios y recrean las actitudes de sus personajes.

Una parte importante de estos juegos es que no se minimiza a indicar que acciones quieres que realice tu personaje, sino, que el mismo jugador actúe al personaje, le cree una historia, antecedentes, motivaciones y objetivos; es un campo de juego donde se pueden convertir en otra persona incluso ser increíblemente malvados o los más honorables héroes.

Los juegos de rol tienen un objetivo lúdico, sin embargo, esto tampoco los aleja de una función catártica donde se libera el estrés de la vida cotidiana, al permitirle al jugador ser cualquier cosa, liberando esos aspectos que de otra manera serian perjudiciales en la vida real.

En la actualidad los juegos de rol tienen un gran número de seguidores por todo el mundo, sin embargo, no fue hace mucho tiempo que surgieron; su origen proviene de los juegos de mesa de estrategia, donde usando un tablero y ciertas reglas se enfrentaban dos o más ejércitos y cuyo objetivo era vencer al oponente, aunque siendo exhaustivo el hecho de tomar un rol proviene del psicodrama, método utilizado para terapias, en el cual se pretende que el paciente reinterprete situaciones que le son traumáticas o en las cuales se sienta en conflicto, por ejemplo, platicas con sus padres sobre un tema problemático.

Dave Wesely, fanático de los juegos de mesa de estrategia, comenzó la metamorfosis del juego creando reglas nuevas y buscando objetivos más allá de solo vencer al oponente, dando la posibilidad de interpretar a un personaje y no a un ejército y creando el concepto de director del juego. “Aunque este primer sistema resulto desastroso impulso esa necesidad de ir más lejos que solo usar ejércitos sin ninguna historia conjunta” (Amézquita & Moreno, 2001, p. 35).

Otros entusiastas comenzaron a crear sus propios sistemas de reglas pero muchos atribuyen esta chispa no solo a Dave Wesely sino a J.R.R. Tolkien que junto a los libros de El señor de los anillos, “publicado en grande a lo largo de los Estados Unidos en 1966, este libro cambiaría para siempre el mundo literario, y del mismo modo, el mundo de los juegos de guerra. Los jugadores ya no desearon recrear las batallas de Gettysburgo, sino las de Helm’s depp. Las guerras napoleónicas fueron descartadas a favor de la guerra de los anillos, goblins y orkos reemplazaron los soldados a pie y las caballerías” (Tiscareño, 2008, p. 3).

Un entusiasta fue Dave Arneson, él fue quien comenzó a ubicar las historias dentro de un ambiente medieval con criaturas míticas, también incorporo un sistema de desarrollo del personaje implementando habilidades que podían ser mejoradas a medida que se ganaban batallas, otra adición que hizo fue la realización de historias dentro de calabozos, esto se estableció como un parámetro y hoy día se le siguen llamando calabozos a los escenarios de los juegos de rol aunque propiamente no sea un calabozo.

Fue gracias a Gary Gygax, quien tenía un manual para la creación de personajes enfocado a héroes de fantasía (esto por su afición a las obras de Tolkien y Robert E. Howard), que Arneson pudo pulir su sistema de reglas y en enero de 1974 publico la primera edición de *Dungeons & Dragons* (D&D), esto claro gracias a Tactical Studies Rules, una empresa de Gygax.

D&D se convirtió en la base de lo que serían los juegos de rol hasta la actualidad, nos presenta los conceptos presentados al principio: un sistema de reglas, el concepto de director del juego, la posibilidad de desarrollar un personaje que tiene características y habilidades y una guía de fórmulas sencillas.

Como era de esperarse D&D solo fue la chispa inicial para tomar en una forma más serie y profesional los juegos de rol, surgieron multitud de empresas con sus propios juegos, convenciones donde las personas podían reunirse para compartir sus aficiones y muchas revistas dedicadas al tema.

Otros grandes juegos que surgieron fueron *Túneles y trolls*, hecho por Kent St. Andre¹⁰ en 1975, que era un juego concentrado en ser entretenido y no tan serio como se tornó D&D, se usaba un dado de 6 caras para decidir los resultados y logro posicionarse en el mercado.

¹⁰ Kent St. Andre fue empleado de Tactical Studies Rules.

Caballería y hechicería, creado por Ed Simbalist y Wilf Backhaus en 1976, fue un juego de rol demasiado complicado, trataba de recrear de manera realista la Francia del siglo XII, utiliza complicados cálculos para aspecto del juego y terminó alejando a los jugadores, aunque no llegó a ser popular ni un éxito comercial algunos detalles del juego fueron retomados por otros.

Traveller, creado por Mark Miller y publicado en 1977, no fue el primer juego de rol con temática de ciencia ficción pero fue el primero que consideró un buen sistema de reglas y no sólo se centró en el desarrollo de personajes, incluyó conceptos como antecedentes de los personajes, reglas para la creación de planetas y una gran flexibilidad para la creación de nuevas historias.

La llamada de Cthulhu, creado a partir de *RuneQuest*¹¹ principalmente por Sandy Petersen y publicado en 1981, este juego se centra en presentar un sistema no hecho para las batallas sino para la narrativa misma, da pautas para la interpretación en vez de solo la acción, el objetivo principal era involucrar al jugador dentro de las obras de H.P. Lovecraft; por lo que la investigación e interacción priman sobre otros aspectos.

Vampiro: la mascarada, creado por Mark Rein-Hagen y publicado en 1991, juego basado en gran parte en las novelas de *Crónicas vampíricas* (de Anne Rice), *Drácula* (de Bram Stoker) y *Crónicas necrománticas* (de Brian Lumley), nos sumerge en un ambiente vampírico muy detallado, este juego creó gran furor en los 90 y trajo a todo un nuevo público interesado en interpretar a los seres oscuros por preferencia, los vampiros.

Aunque se podría seguir nombrando a un extenso número de grandes juegos de rol que fueron moldeando el panorama actual, los ya nombrados sirven como un buen punto para observar como este entretenimiento se ha vuelto más sofisticado y serio.

¹¹ *RuneQuest* fue creado por Greg Stafford y publicado en 1976.

Hoy día los juegos de rol abarcan “todos los subgéneros de la aventura: fantasía heroica, ciencia ficción, misterio, espionaje, thrillers, aventura militar e histórica, superhéroes de cómic, humor, terror y cualquier combinación de los anteriores” (Amézquita & Moreno, 2001, p. 37), como vemos los juegos de rol no tienen un límite específico, pues parten de la imaginación tanto de los creadores como de los jugadores, este aspecto flexible y a la vez complejo permite un sano entretenimiento que ayuda como ya se ha mencionado a ampliar nuestras habilidades cognitivas e incluso a inspirarnos para la creación de historias y juegos propios.

Actualmente el panorama sigue siendo alentador, muchos suplementos de grandes juegos siguen saliendo, tanto de manera oficial como por parte de los fanáticos y se ha construido toda una cultura alrededor de los juegos de rol, además de incluir también otros productos como películas, comics y videojuegos inspirados en los juegos de rol.

En México aunque existe un público aficionado a estos juegos, no es tan grande como en Estados Unidos, Europa o Asia, donde se han creado juegos propios con aspectos de la cultura local como juegos de rol con diseños de personajes tipo anime. En nuestro país existe el juego de *Laberinto*, creado por Irma Amézquita y Manuel Tonatiuh Moreno y publicado en 1998, tiene un aspecto anime pero su objetivo principal es de aspecto didáctico; por otro lado existe *Ojer Tzij* una propuesta de juego de rol, hecho por Luis Antonio Tiscareño Ybarra, inspirado en la mitología prehispánica maya.

Aún hoy muchas personas siguen considerando como ñoños, tontos o infantiles a los juegos de rol, sin embargo, gracias a la cultura que se ha creado existen grandes promotores de estos juegos no solo desde el aspecto lúdico, sino que en muchas ocasiones observamos a profesores recomendar este tipo de actividades

a sus alumnos dado que les ayuda en el aspecto cognitivo, y como se ha indicado existen juegos de rol específicamente hechos con una función didáctica.

Sin duda alguna esto marcó un precedente del entretenimiento que las personas buscaban, es decir, no solo leer una historia sino ser partícipe de ella, siendo el héroe o el villano; marcando un nuevo público que quiere interactuar y dejar de ser una audiencia pasiva.

1.4 Historia del género RPG (*Role-Playing Game*)

Como hemos visto a lo largo de este capítulo los videojuegos han evolucionado conforme al hardware disponible e igualmente conforme se buscan nuevas experiencias; de igual forma los juegos de mesa de rol tuvieron su proceso evolutivo para tomar una forma más definida y llegar a establecerse como un entretenimiento entre las personas de hoy; por lo que no es extraño ver este proceso en el género RPG de los videojuegos.

Como se mencionó en el capítulo anterior el género RPG proviene de los juegos de mesa de rol, pero en un principio debido al poder de cómputo los primeros videojuegos de este tipo no tuvieron gran complejidad, uno de los primeros ejemplos de estos videojuegos es "*Rouge*, creado por Michael Toy y Glenn Wichman, fue realizado para sistemas UNIX en 1980" (Parish, 2007), otro videojuego que salió en ese mismo año fue *Akalabeth*¹², creado por Richard Garriot, lo innovador fue la perspectiva en primera persona cambiando a otra perspectiva *top-down*¹³ cuando pasas a ciertas áreas.

Otros grandes juegos surgieron el siguiente año, *Ultima* y *Wizardry*, el primero destacó por participar en aventuras desde la Edad Media hasta la era espacial, mientras el segundo tuvo éxito debido a la posibilidad de controlar a varios personajes y no solo a uno.

Los juegos mencionados anteriormente fueron creados para el sector de PC, fue con *Intelelevision game AD&D* que se produjo un juego específicamente para una consola de videojuegos, este está inspirado en las reglas de *Dungeons & Dragons*, por lo que tenías que visitar calabozos buscando objetos mientras te enfrentabas contra varios monstruos.

¹² El nombre de *Akalabeth* surgió del libro *Silmarillion*, libro de J.R.R. Tolkien.

¹³ *Top-down* se refiere a una perspectiva del tipo aérea donde ves todo de arriba hacia abajo.

En los siguientes años surgieron muchos videojuegos en la PC pero las consolas de videojuegos no se quedaron atrás, en estas surgieron dos grandes éxitos, *Dragon quest* y *Final fantasy*, ambos creados para la consola Nintendo Entertainment System, en 1986 y 1987 respectivamente.

*Dragon quest*¹⁴, creado por Yuji Horii, “siendo aficionado a los juegos de *Ultima*, *Wizardry* y *Dungeons & Dragons*, decidió realizar un juego por el estilo pero para los japoneses. Le dio un toque fantástico en vez de medieval” (Beltrán, 2011, p. 55); mientras *Final fantasy*, creado por Hironobu Sakaguchi, fue creado por la compañía Square que se encontraba a punto de la bancarrota, de ahí el nombre del videojuego, pero con la creación de Sakaguchi tuvieron un total éxito por lo que pudieron seguir creando más videojuegos RPG enfocados en el público japonés.

Otro videojuego que hay que destacar es *Chrono trigger*, creado por el Dream Team (Hironobu Sakaguchi, Kazuhiko Aoki, Nobuo Uematsu, Yuuji Horii y Akira Toriyama¹⁵), aun hoy es considerado por algunos como el mejor videojuego RPG de la historia, presenta un nivel mayor de narrativa y consecuencias de acciones que otros videojuegos, contando con la posibilidad de 15 finales distintos.

En la actualidad muchos videojuegos cuentan con elementos RPG por lo que se ha vuelto difícil definir el género, pues en casi todos los videojuegos tomas el rol de un personaje, sin embargo, características como las mecánicas de juego, el desarrollo de habilidades y atributos de uno o varios personajes, el sistema de batallas y la complejidad en la historia son parte esencial de un RPG, aunque muchos también incluirían la posibilidad de errar en una acción por el azar, lo cual proviene de los juegos de mesa y su mecánica de dados.

¹⁴ *Dragon quest* fue publicado en América como *Dragon warrior* durante sus primeros 7 juegos, debido a que otra compañía tenía los derechos del nombre *Dragon quest*.

¹⁵ Akira Toriyama es creador de los exitosos mangas de *Dr. Slum* y *Dragon Ball*.

Referencias

Amézquita Castañeda, I., & Moreno Ramos, M. T. (2001). *La odisea liberadora de los juegos de rol*. México: Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación.

Beltrán, L. (noviembre, 2011). Evolución de los RPG's. *Game Master* (25), 52-57.

Cameras Morales, R. A. (2009). *El arte de contar historias: el uso de elementos dramáticos en los videojuegos* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Chávez, G. (20 de febrero de 2012). Videojuegos, industria que crece en México. *Excelsior*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/2012/02/20/dinero/811802>

Discovery. (Dirección). (2005). *La era de los videojuegos* [Película].

Free On-line Dictionary of Computing. (1985). CD-ROM. *Free On-line Dictionary of Computing*. Recuperado de <http://foldoc.org/CD-ROM>

Game Master. (enero, 2013). Los mejores juegos de lanzamiento. *Game Master* (39), 14.

García Fernández, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Navarra: Universidad de Navarra.

Garfias Frias, J. A. (2006). *Mitologías para el consumo global de videojuegos: análisis de Zelda, Halo y Metal Gear* (Tesis, maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Garza Tamez, L. E. (2009). *Los videojuegos como un nuevo medio publicitario: estudio sobre su potencial y desarrollo en México* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Microsoft. (2015). Suscripción a Xbox Live. *Xbox*. Recuperado de <http://support.xbox.com/es-ES/browse/my-account/xbox-live-membership>

Palma Lezama, H. R. (2009). *Estudio prospectivo de la industria de los videojuegos* (Tesis, ingeniería, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Parish, J. (2007). *Rogue. 1up.* Recuperado de <http://www.1up.com/features/essential-50-rogue>

Rubio Lozano, E. G. (2012). *Bibliografía de vampire: the masquerade* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Sánchez, P. (junio, 2012). 40 años de ATARI. *Game Master* (32), 56-63.

Tiscareño Ybarra, L. A. (2008). *Ojer tzij: el libro del tiempo: creación de un juego de rol utilizando la mitología prehispánica Maya* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

VGChartz. (2015). Platform Totals. *VGChartz*. Recuperado de http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

2. Impacto de los videojuegos en las bibliotecas públicas

2.1 Aspectos económicos

La industria de los videojuegos ha pasado por momentos de abundancia y de escasez a través de su historia, como vimos en el primer capítulo, esta industria estuvo a punto de una bancarrota general por la sobreexplotación llenando las estanterías de productos hechos con baja calidad y apresuradamente.

En este apartado no haremos un recapitulado de estas subidas y bajadas de la industria en su historia, sino que se explicará el contexto de los últimos 5 años, para mostrar el impacto de los videojuegos en la economía global actual y su posición en comparación con otras industrias de entretenimiento como lo es el cine.

En la actualidad, los videojuegos como industria sobrepasan las ganancias de ingresos en taquilla de Hollywood, en el 2014 se calcula que el mercado global de videojuegos tuvo ingresos por 75,000 millones de dólares (zoomboomcrash, 2015), de los cuales se estimó que en México el mercado de los videojuegos ascendió a “17,925 millones de pesos” (Sandoval, 2014, p. 42), posicionándose entre los países latinoamericanos que más gastan en videojuegos, en la figura 1 se pueden ver las cifras de los 15 países con más ingresos en el mercado de los videojuegos, donde México está en el lugar 14.

Figura 1: Ingresos en el mercado de videojuegos a Junio 2014.

1.	United States of America	North America	322,583,006	274,292,330	20,484,628,000	1
2.	China	Asia	1,393,783,836	701,073,270	17,866,677,000	2
3.	Japan	Asia	126,999,808	101,663,346	12,219,552,000	3
4.	Germany	Western Europe	82,652,256	71,080,940	3,528,196,000	4
5.	United Kingdom	Western Europe	63,489,234	55,476,893	3,426,259,000	5
6.	Republic of Korea	Asia	49,512,026	42,629,854	3,356,202,000	6
7.	France	Western Europe	64,641,279	56,237,913	2,608,818,000	7
8.	Canada	North America	35,524,732	31,890,552	1,717,991,000	8
9.	Italy	Western Europe	61,070,224	36,886,415	1,514,067,000	9
10.	Spain	Western Europe	47,066,402	37,370,723	1,489,366,000	10
11.	Brazil	Latin America	202,033,670	118,593,764	1,339,375,000	11
12.	Russian Federation	Eastern Europe	142,467,651	88,059,255	1,143,197,000	12
13.	Australia	Oceania	23,630,169	20,806,364	1,143,044,000	13
14.	Mexico	Latin America	123,799,215	56,130,564	1,006,072,000	14
15.	Taiwan	Asia	23,532,713	19,292,118	643,417,000	15

Fuente: NewZoo. Recuperado de <http://www.vidaextra.com.mx/industria/mexico-entre-los-quince-paises-que-generan-mas-ingresos-en-videojuegos>

Se espera que la industria llegue a valer “102,900 millones de dólares en el 2017” (Villalobos, 2014) a pesar de los problemas económicos que se viven a nivel mundial, por ejemplo, en España donde su crisis económica se reflejó en una disminución del 16% en la compra de videojuegos durante el 2012 respecto al año anterior dejando un gasto de los españoles de 822 millones de euros en videojuegos (Valera, 2013).

Mucho se cuestiona sobre si la industria del videojuego podrá crecer durante la actual crisis económica mundial pero los números han crecido día a día sobretodo en la industria de tecnología móvil, es decir, en la industria de teléfonos celulares y tabletas; así como también ha aumentado en sectores como juegos dentro de redes sociales siendo la más popular Facebook. Lo cual podemos ver en la figura 2, donde refleja que el 35% de los jugadores lo hacen en teléfonos inteligentes.

Figura 2: Videojuegos móviles.

**TOP DEVICES MOST FREQUENT GAMERS USE TO PLAY GAMES:
PC (62%), DEDICATED GAME CONSOLE (56%),
SMARTPHONE (35%), WIRELESS DEVICE (31%),
DEDICATED HANDHELD SYSTEM (21%)**

**Top three types of video games that the most frequent gamers play
most often on their wireless or mobile devices:**

31%

Social Games

14%

Puzzle/Board Game/
Card Game/Game Shows

5%

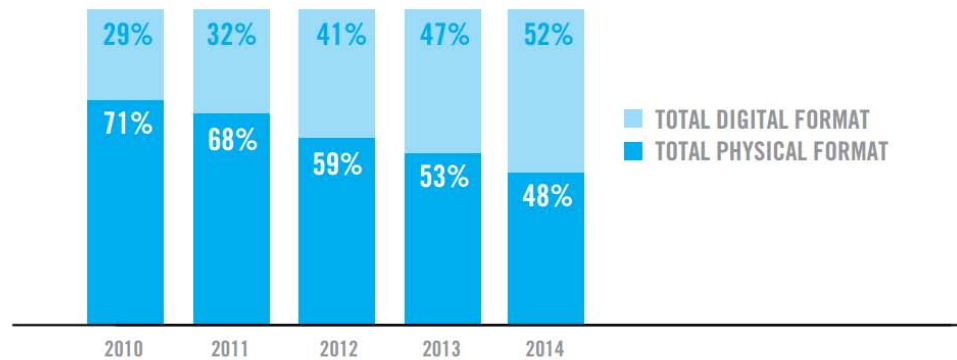
Action

Fuente: Entertainment Software Association. Recuperado de
<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Otra importante estadística que ha cambiado en los últimos años es la transformación del formato de compra de los videojuegos, al mencionar formatos nos referimos al formato físico (ya sean DVD, Blu-ray, cartuchos, etc.) y al formato digital; este último toma fuerza cada año logrando mayores ventas, sin embargo el formato físico es todavía la forma más vendida sobre todo en países donde no existe una cultura amplia de compras por internet como es el caso de nuestro país, o en países con poca penetración de internet en su población. Las estadísticas las podemos ver claramente en las figura 3 que nos explica en qué porcentaje se venden los videojuegos según su formato cada año desde el 2010.

Figura 3: Ventas físicas y digitales 2010-2014.

Recent Digital* and Physical Sales Information



Source: The NPD Group/Games Market Dynamics: U.S.

*Digital format sales include subscriptions, digital full games, digital add-on content, mobile apps and social network gaming.

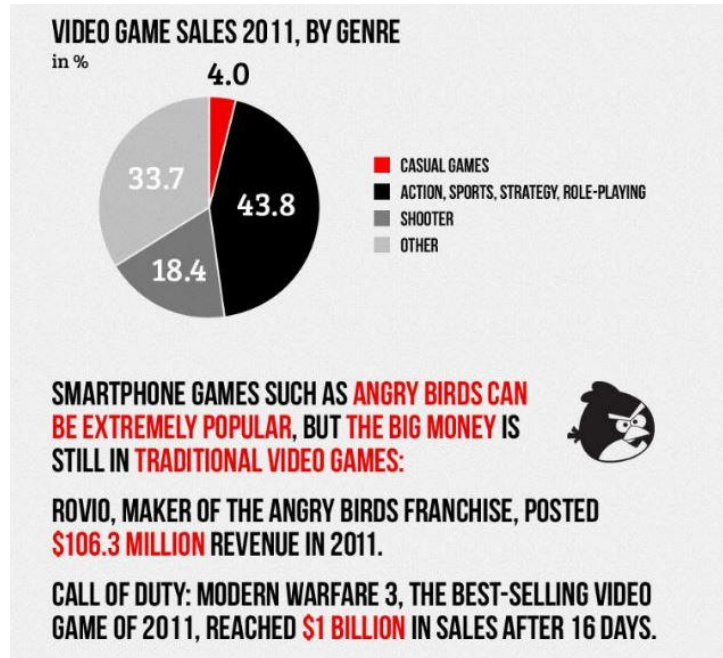
Fuente: Entertainment Software Association. Recuperado de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Hemos hablado en el capítulo anterior sobre las franquicias importantes dentro de la industria del videojuego, se mencionó a Mario, *The legend of Zelda*, *Halo*, *Grand theft auto* entre otras; Mario es el poseedor de records mundiales oficiales, entre los cuales tiene mayor número de juegos donde ha aparecido, y por su franquicia ha vendido “155 millones de copias lo que nos da la asombrosa cantidad de 5,735,000,000 de dólares con tan solo de la saga del plomero italiano” (Pérez, 2007, p. 57).

Lo anterior nos lleva a tener una mejor perspectiva de cuánto puede llegar a ganar una franquicia, pero el siguiente ejemplo es más particular, anteriormente se mencionó que la industria de videojuegos para celulares y tabletas está en crecimiento, su mayor ejemplo de éxito es el videojuego *Angry birds* que en el 2011 recaudó la suma de 106.3 millones de dólares, sin embargo, esta suma aunque parezca impresionante no es tan grande si la comparamos con el videojuego más vendido en medios tradicionales (consolas y PC) que fue *Call of duty: modern warfare 3* que recaudó 1,000 millones de dólares en sus primeros 16

días de venta como nos señala la figura 4, donde también da una perspectiva de qué géneros son más vendidos.

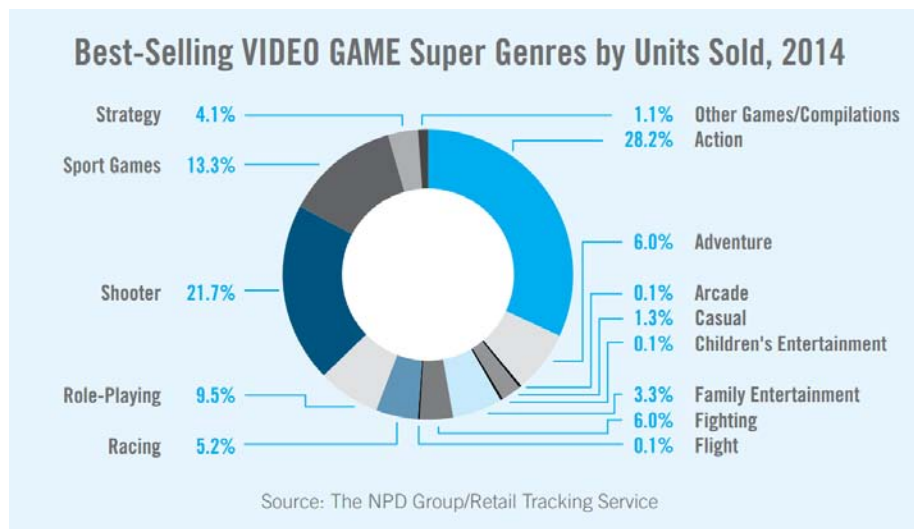
Figura 4: Ventas de videojuegos por género 2011.



Fuente: Entertainment Software Association. Recuperado de <http://programming4.us/mobile/7498.aspx>

La cifra actualizada de estas ventas por género la podemos ver en la figura 5.

Figura 5: Ventas de videojuegos por género 2014.



Fuente: Entertainment Software Association. Recuperado de

<http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

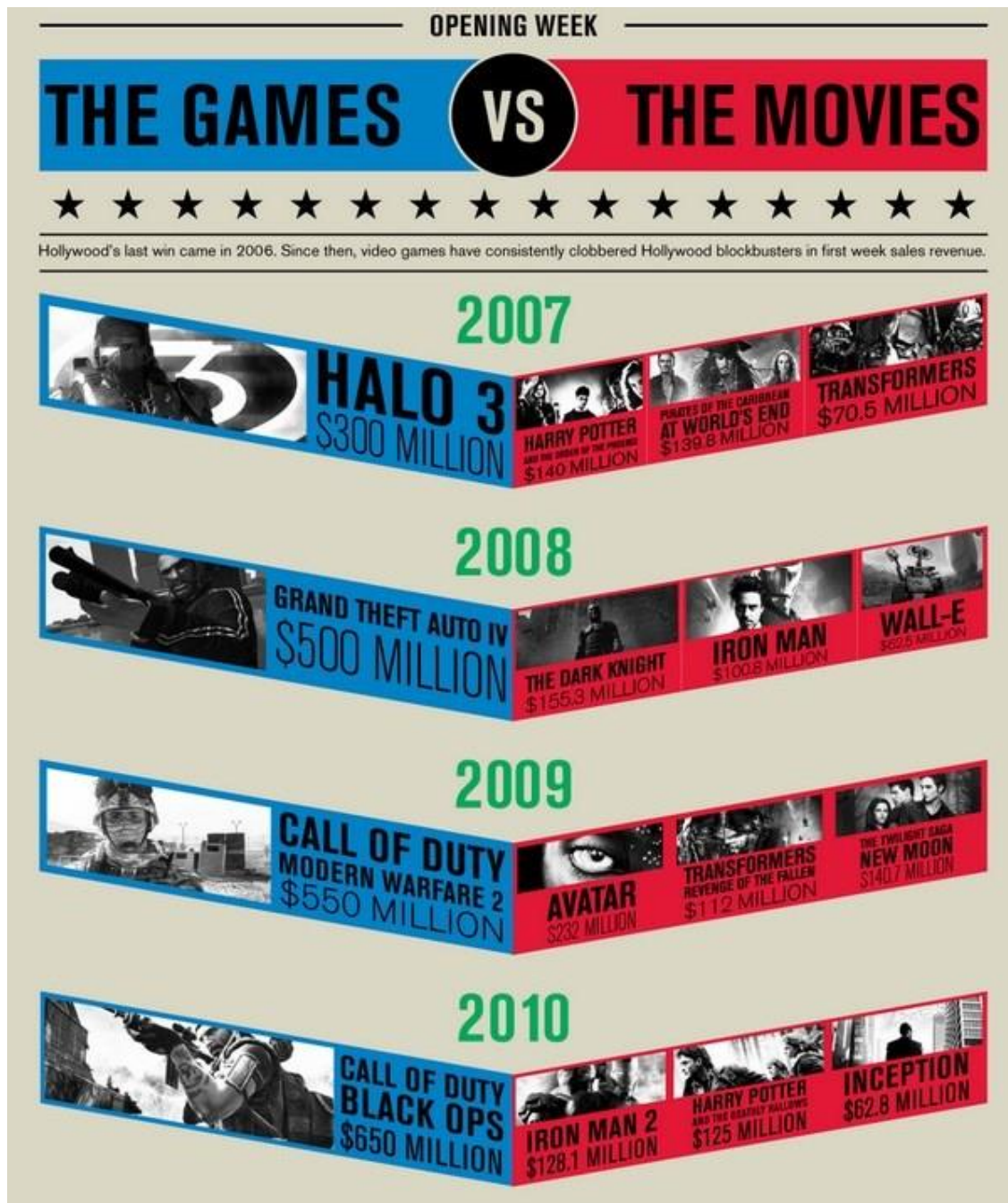
Volviendo al caso particular de México, en 2010 se estableció que los mexicanos están dispuestos a gastar en promedio 730 pesos cada 6 meses en juegos nuevos, y que la mayor parte de los videojugadores mexicanos tienen dos consolas en sus casas, marcando un gasto de 900 millones de dólares en México (PROFECO, 2010). Como observamos, el mercado nacional de videojuegos es bastante grande y se acerca a los gastos que se realizan en países de primer mundo en este sector.

Cabe acotar que también existe una industria ilegal de los videojuegos, aquella conocida popularmente como piratería, las ganancias percibidas por esta actividad por su naturaleza obviamente no puede ser calculadas exactamente, además claro está que en países con acceso a internet las personas se distribuyen estos materiales de manera gratuita.

Muchos comparan la industria de los videojuegos con la industria del cine, en principio porque son formas de entretenimiento, pero también lo hacen en los últimos años porque para realizar un videojuego también se necesita un gran número de personas e igualmente una gran inversión para su producción.

Las películas y videojuegos comparten que la mayor parte de sus ganancias las adquieren durante las primeras semanas en que son lanzados, la figura 6 muestra las ganancias de la primera semana de lanzamiento desde el 2007 al 2010, comparando los ingresos de cada uno durante su primera semana.

Figura 6: Videojuegos contra películas.



Fuente: Geek's Room. Recuperado de <http://geeksroom.com/2011/06/juegos-vs-peliculas-%C2%BFquien-genera-mas-dinero-infografia/50302/>

Aunque estos datos no se deben entender como una guerra entre las dos industrias de entretenimiento, pues en muchas ocasiones comparten el mercado y realizan productos de manera conjunta, ya sea un videojuego basado en una

película o viceversa, esto alimenta a las dos industrias generándoles más ganancias creando productos que puedan diversificarse en varios medios.

En la industria del cine estamos acostumbrados a escuchar los costos de producción de una película y cómo van aumentando año con año, su costo llega a cantidades exorbitantes, pues se invierten cientos de millones de dólares en su creación, para mostrar esto claramente se presenta la figura 7, donde se presentan las 10 películas más caras de la historia.

Figura 7: Películas más costosas.

Película	Presupuesto
Piratas del Caribe: En el fin del mundo	300 millones de dólares
Enredados	260 millones de dólares
Spiderman 3	258 millones de dólares
Harry Potter y el misterio del Príncipe	250 millones de dólares
Avengers: Age of Ultron	250 millones de dólares
Avatar	237 millones de dólares
Superman Returns	232 millones de dólares
Quantum of Solace	230 millones de dólares
Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto	225 millones de dólares
Las crónicas de Narnia: El príncipe Caspian	225 millones de dólares

Fuente: El autor

Mientras la industria del videojuego no está excluida de esta situación, pues cada año se invierten cantidades más grandes en la producción de cada juego, como muestra comparativa se presenta la figura 8, con los 10 videojuegos más caros de la historia.

Figura 8. Videojuegos costosos.

Videojuego	Presupuesto
Grand Theft Auto V	265,000,000 millones de dólares

Star Wars: The Old Republic	200,000,000 millones de dólares
Grand Theft Auto IV	100,000,000 millones de dólares
Red Dead Redemption	100,000,000 millones de dólares
Tomb Raider (2013)	100,000,000 millones de dólares
Disney Infinity	100,000,000 millones de dólares
Gran Turismo 5	80,000,000 millones de dólares
Shenmue	70,000,000 millones de dólares
Too Human	60,000,000 millones de dólares
Metal Gear Solid 4	60.000.000 millones de dólares

Fuente: El autor.

Esto refleja el crecimiento de las ganancias de la industria del videojuego; los principales países productores de videojuegos EUA y Japón al ver esta estadística creciente han decidido apoyar en varias formas a esta industria, desde financieras hasta educativas; una de estas formas en EUA va de la mano de considerar a los videojuegos un arte pues la National Endowment for the Arts de ese país, decidió que “la categoría *The Arts on Radio and Television* ahora se llame *The Arts in the Media* y abarque un espectro más amplio de los medios interactivos” (Arellano, 2011), dando oportunidad a que los videojuegos apliquen para un apoyo económico de hasta 200,000 dólares para su creación.¹

En nuestro país apenas comienza a verse el nacimiento y desarrollo de estudios dedicados a la creación de videojuegos, algunos nombres importantes de estudios son Alebrije Estudios, Holaboss Games y Xibalba Studios, generalmente se dedican a la creación de videojuegos para celulares y PC; aunque algunos han incursionado en videojuegos para consolas. Muchos de esos estudios se centran “en cinco zonas geográficas: Mexicali, Monterrey, Guadalajara, Distrito Federal y Estado de México, aunque se espera que durante 2012 repunte Puebla y Querétaro” (Chávez, 2012).

¹ Los videojuegos creados bajo este apoyo económico deben ser gratuitos.

Parte de este apoyo surge de la Secretaría de Economía, a palabras de Gonzalo Sánchez “Una realidad es que de no ser por el apoyo que ofrecen las muchas instancias derivadas de la Secretaría de Economía no sería posible que nuestra industria existiera.” (Sánchez, 2011, p. 46). En general en Latinoamérica, la industria de la creación de videojuegos está en crecimiento, incluso algunas empresas japonesas como Square Enix buscan actualmente poner una sede en algún país de Latinoamérica.

Como se observa en los datos anteriores, cada año la brecha de la inversión en los videojuegos se acerca a la industria del cine, de igual forma los videojuegos se abren paso a través de la brecha cultural, de ser propiamente un nicho de fans hasta ser parte de la cultura general, comenzando a ser considerados un arte y esto los pone en un plano más público a críticas de sus efectos sobre las personas que consumen estos productos; este efecto es estudiado desde varias perspectivas que se verán en el siguiente apartado.

2.2 Aspectos sociales y psicológicos

Generalmente los videojuegos han sido considerados dentro de un aspecto negativo, pensando que las personas que los juegan son violentas e inmaduras o antisociales entre otras características; los estudios sobre cómo los videojuegos influyen en las personas son innumerables y tienen varias perspectivas, por lo que a continuación se verá de manera general un reflejo de estos estudios, además de mostrar cómo los videojuegos forman parte de todos los aspectos de la sociedad, como puntos políticos y de debate público.

La primera asociación que viene a la mente cuando hablamos de videojuegos es la violencia, esto radica principalmente a partir de varios casos donde estudiantes estadounidenses asesinaron con armas a sus compañeros, entre estos casos el más conocido a nivel mundial fue el de Columbine, donde se relacionó directamente al popular videojuego de *Doom*, además de relacionarlo con otros medios con mensajes violentos como la música de Marilyn Manson; tras este acontecimiento surgieron muchos estudios para ver la relación de la violencia y los videojuegos, la televisión y la música pero “estos estudios no demuestran que la violencia en los medios de comunicación provoca un comportamiento agresivo, sólo la existencia de los dos fenómenos juntos” (Sternheimer, 2007, p. 15).

Un ejemplo de estos estudios es el realizado por Durkin y Barber, donde se realizó un estudio en jóvenes y se estableció una escala de 1 a 7 con base a cuánto jugaban con videojuegos (7 era jugar a diario y 1 equivalía a no hacerlo nunca) “El grupo que usaba los videojuegos moderadamente (quienes respondieron con 2, 3 o 4) tenía mejor autoestima y desempeño académico que quienes no jugaban (1) o lo hacían con mayor frecuencia (respuestas 5 a 7). El grupo de no jugadores fue también el que mostraba mayor proclividad hacia el comportamiento criminal” (Soltero, 2011, p. 12).

Por otro lado podemos ver que un estudio realizado como tesis en la UNAM, en el área de psicología, nos dice que “los videojugadores presentan impulsividad, mayor agresión, irritabilidad, hostilidad e ira; además de características de apatía,






pasividad, falta de energía y voluntad, emprendiendo una retirada cuando ven próxima una situación amenazadora“ (Castillo, 2009, p. 152). Como observamos se contradicen los estudios sobre todo en la parte de “resolución de problemas”, que en los estudios más recientes muestran que los videojugadores tienen mayor creatividad para la solución de problemas que se les presentan que aquellos que no juegan.

“¿Existe alguna relación entre la masacre de Columbine en Estados Unidos y la afición de sus perpetradores por los videojuegos violentos? Michael Moore propuso en su documental al respecto que sería tan válido pensar eso como pensar que en realidad el boliche, que jugaban con frecuencia, fue el responsable de la desgracia” (Soltero, 2011, p. 13). Como observamos, los estudios que se han realizado al respecto de la relación entre los videojuegos y la violencia tienden a arrojar muchas conclusiones contrarias unas con otras; esto es claro por la naturaleza de lo estudiado, es decir, el ser humano y su relación con su entorno pues no puede ser reducida a un número ínfimo de factores y tratar de encontrar una verdad absoluta.

En gran parte, esta relación se marca por una cuestión que muchos conocen como el chivo expiatorio, es decir, como culpar a algo por los malos actos de las personas, la televisión en varias ocasiones ha servido parte de esta función donde muchos de los padres o políticos vierten la culpa de la violencia social, de igual forma lo han sido expresiones culturales como el Rock, sobre todo en países como México donde se crearon un sinfín de estereotipos alrededor de los aficionados a este género, o como hoy día se comienza a estereotipar a los medios electrónicos como un medio peligroso en extremo.

Cabe resaltar que existe una clasificación de edades para los videojuegos, esta varía de país en país, la utilizada en EUA, Canadá y México es la ESRB (Entertainment Software Rating Board, 2016) que se presenta en la figura 9.

Figura 9: Clasificación ESRB.

Clasificación	Descripción
	<p>NIÑOS PEQUEÑOS</p> <p>El contenido está dirigido a niños pequeños.</p>
	<p>TODOS</p> <p>El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.</p>
	<p>TODAS LAS PERSONAS MAYORES DE 10 AÑOS</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.</p>
	<p>ADOLESCENTES</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.</p>
	<p>MADURO</p> <p>El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido</p>

	sexual o lenguaje fuerte.
<p>ADULTS ONLY 18+ ADULTS ÚNICAMENTE +18 A CONTENT RATED BY CONTENIDO CALIFICADO POR ESRB</p>	<p>ADULTOS ÚNICAMENTE</p> <p>El contenido es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.</p>
<p>RATING PENDING AUN SIN CALIFICAR RP CONTENT RATED BY CONTENIDO CALIFICADO POR ESRB</p>	<p>CLASIFICACIÓN PENDIENTE</p> <p>No han recibido todavía una clasificación final de la ESRB. Este símbolo aparece sólo en material de publicidad, comercialización y promoción relacionado con juegos que se espera que lleven una clasificación de ese organismo. Una vez asignada, el símbolo se reemplazará con el correspondiente.</p>

Fuente: ESRB. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx

Esta clasificación se auxilia de descriptores más precisos para indicar al comprador de manera general el contenido sin llegar a ser exhaustivo, los descriptores son los que se presentan en la figura 10.

Figura 10: Descriptores ESRB.

Nota	Descripción
Referencia al alcohol	Referencia e imágenes de bebidas alcohólicas.
Animación de sangre	Representaciones decoloradas o no realistas de sangre.
Sangre	Representaciones de sangre.

Derramamiento de sangre	Representaciones de sangre o mutilación de partes del cuerpo.
Violencia de caricatura	Acciones violentas que incluyen situaciones y personajes caricaturescos. Puede incluir violencia en la cual un personaje sale ileso después de que la acción se llevó a cabo.
Travesuras cómicas	Representaciones o diálogo que impliquen payasadas o humor sugestivo.
Humor vulgar	Representaciones o diálogo que implique bromas vulgares, incluido el humor tipo “baño”.
Referencia a drogas	Referencia o imágenes de drogas.
Violencia de fantasía	Acciones violentas de naturaleza fantástica que incluyen personajes humanos y no humanos en situaciones que se distinguen con facilidad de la vida real.
Violencia intensa	Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede comprender sangre excesiva o realista, derramamiento de sangre, armas y representaciones de lesiones humanas y muerte.
Lenguaje	Uso de lenguaje soez de moderado a intermedio.

Letra de canciones	Referencias moderadas de lenguaje soez, sexualidad, violencia, alcohol o uso de drogas en la música.
Humor para adultos	Representaciones o diálogo que contienen humor para adultos, incluidas las alusiones sexuales.
Desnudez	Representaciones gráficas o prolongadas de desnudez.
Desnudez parcial	Representaciones breves o moderadas de desnudez.
Apuestas reales	El jugador puede apostar, incluso colocar apuestas con dinero o divisas de verdad.
Contenido sexual	Representaciones no explícitas de comportamiento sexual, tal vez con desnudez parcial.
Temas sexuales	Alusiones al sexo o a la sexualidad.
Violencia sexual	Representaciones de violaciones o de otros actos sexuales violentos.
Apuestas simuladas	El jugador puede apostar sin colocar apuestas con dinero o divisas reales.
Lenguaje fuerte	Uso explícito o frecuente de lenguaje soez.
Letra de canciones fuerte	Alusiones explícitas o frecuentes de lenguaje soez, sexo, violencia o uso de alcohol o drogas en la música.
Contenido sexual fuerte	Alusiones explícitas o frecuentes de comportamiento sexual, tal vez con desnudez.
Temas insinuantes	Referencias o materiales

	provocativos moderados.
Referencia al tabaco	Referencia o imágenes de productos de tabaco.
Uso de alcohol	Consumo de alcohol o bebidas alcohólicas.
Uso de drogas	Consumo o uso de drogas.
Uso de tabaco	Consumo o uso de productos de tabaco.
Violencia	Escenas que comprenden un conflicto agresivo. Pueden contener desmembramiento sin sangre.
Referencias violentas	Alusiones a actos violentos.

Fuente: ESRB. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx

Esta clasificación es usada en México debido a que importamos los productos estadounidenses, no existe ninguna norma en las leyes mexicanas que regule esta clasificación u obligue a que el comprador sea informado sobre la clasificación del producto. En el año 2012 el senador Carlos Alberto Puentes Salas propuso una iniciativa de ley para la regulación de la clasificación de los videojuegos donde a palabras del senador “A través de la presente iniciativa proponemos establecer que todo videojuego, nacional o importado, que se distribuya o comercialice, deberá contar con autorización y clasificación previa de la Secretaría de Gobernación. La autorización y clasificación de un videojuego se otorgarán a solicitud del titular de los derechos del mismo, productor o distribuidor, quien deberá realizar los trámites correspondientes ante la Secretaría; se propone el establecimiento de categorías de clasificación de videojuegos por grupos de edades, con base en criterios y estándares internacionales” (Cuevas, 2012); sin embargo, dicha iniciativa fue rechazada.

Otra iniciativa en México fue propuesta en 2014 como parte de las leyes secundarias de la reforma a las telecomunicaciones, sin embargo, no se ha llegado a crear un órgano regulador. (Lara, 2014)

En Estados Unidos, en el 2011 fue propuesta una ley para regular la violencia mostrada en los videojuegos en el estado de California, pero la Suprema Corte de Justicia falló en contra de dicha ley, esto debido a que “Los videojuegos comunican ideas por medio de dispositivos literarios familiares y gracias a características que son distintivas del medio. Además, los estudios psicológicos que investigan las conexiones entre la exposición a los videojuegos violentos y los efectos negativos en niños no prueban que dicha exposición provoque que los menores actúen agresivamente. Cualquier efecto demostrado es al mismo tiempo demasiado pequeño e indistinguible de los efectos producidos por otros medios” (Graft, 2011). Con lo anterior bajo las leyes estadounidenses marcó un precedente y puso a los videojuegos bajo la protección de la Primera Enmienda de la Constitución de los Estados Unidos, que básicamente defiende el derecho a la libertad de expresión.

Los videojuegos han escalado peldaños para formar parte de la sociedad y con ello ser criticados de todas formas, pero de igual manera ser defendidos y regulados bajo diversas leyes que varían en cada país; se requiere que este medio sea normalizado y aunque en México está autorregulado, sería indicado que como dijo el senador Carlos Alberto Puentes Salas se regule oficialmente la industria del videojuego, otorgándole derechos y obligaciones bajo las leyes mexicanas. (Salas, 2012)

Como se ha ido indicando a lo largo de este trabajo, los estudios referentes a los videojugadores han avanzado más allá de estudiar los efectos, para muestra ahora hay estudios que estudian a las diferentes clases de videojugadores comparándolos entre sí.

Por ejemplo, la figura 11 muestra esta diferencia entre hombres y mujeres que juegan videojuegos.

Figura 11: Diferencias videojugadores.

Mujer	Hombre
No les interesan tanto los videojuegos	Les encanta hablar de videojuegos

como tema de conversación.	constantemente.
El tiempo “dedicado a ellas” es importante, pero no eligen jugar como primera actividad.	Disfrutar de su tiempo libre y jugar es una actividad primordial.
Muchas mujeres juegan solas, contrario a lo que se piensa.	Por lo general suelen ser más competitivos.
Una sensación dura en promedio 28 minutos.	Sus sesiones de juego son más largas, 41 minutos en promedio.
Las chicas juegan con una frecuencia de 2.0 veces al día.	Los hombres juegan con una frecuencia de 1.7 veces al día.

Fuente: Beltran, L. (marzo, 2012). Mitos y realidades de las videojugadoras. *Game Master* (29), 48-53.

Como se logra observar, según estos estudios las mujeres juegan más que los hombres aunque no por ello lo toman como un tema primordial, de igual forma las mujeres juegan más por entretenimiento que por competitividad como los hombres.

Los estudios anteriores no solo ayudan a los investigadores a entender el fenómeno de los videojuegos y videojugadores, sino que también sirve a las grandes empresas desarrolladoras de videojuegos para realizar campañas comerciales que logren llegar a un público específico, lo cual se ve reflejado en productos que satisfagan las necesidades que se presentan en el mercado.

Aunque los videojuegos llevan ya unas cuantas décadas, sus efectos en la sociedad todavía están por verse completamente, pues aun los videojuegos siguen en evolución y con ello también sus efectos en la sociedad, sin embargo, ahora es cuando muchos de los estudios se comienzan a realizar con real imparcialidad, lo que traerá interesantes resultados.

2.3 Los videojuegos en las bibliotecas públicas

En este apartado se mostrará un análisis comparativo de cómo ha permeado la temática de los videojuegos dentro de las bibliotecas públicas en Estados Unidos y México; de igual forma se aportará una bibliografía selectiva para el desarrollo de una colección con la temática de los videojuegos, complementando con una lista de sitios web especializados para apoyar al bibliotecólogo en la incursión de esta temática y pueda tener bases para el desarrollo de su proyecto.

La biblioteca pública se define como “aquellas que dan servicio a su comunidad; la información con la que cuentan es de interés general. Las administra, construye y sostiene económicamente el Estado. Consta de acervo general que está al servicio de toda clase de personas, sin distinción de edad, raza, credo o posición social y proporciona servicio gratuito, sus servicios son a domicilio y consulta en el lugar, este último resuelve los problemas del usuario en cuanto a información, puede contribuir a mejorar su nivel intelectual mediante la sugerencia de lecturas de obras recreativas” (Castelán, 2013, p. viii).

La biblioteca pública hoy día se alimenta de varios medios, ya no es solo un recinto de libros, sino un sitio donde convergen diferentes intereses, donde se realiza un número diverso de actividades como conciertos, obras de teatro, presentaciones de películas; como ejemplo, la Biblioteca Vasconcelos de la Ciudad de México que realiza toda clase de actividades culturales que van dirigidas a diversas clases de públicos.

La pregunta es ¿Por qué no sumar a todas estas actividades la posibilidad de jugar videojuegos?

Ya en anteriores capítulos analizamos cómo se han superado muchas de las estigmatizaciones que tuvieron los videojuegos, ahora que son un medio más respetado debemos comenzar a presentarlos como una posibilidad dentro de las bibliotecas; la ALA, citado por Patte, “hace notar las numerosas ventajas de la presencia de videojuegos en la biblioteca y dice al respecto que esas diversiones electrónicas conducen a los jóvenes a demostrar su reflexión y su concentración y

les permiten realizar aprendizajes en diversas materias escolares. Además, los jugadores descubren los numerosos servicios que ofrecemos, dentro de un espacio seguro que favorece la socialización” (Patte, 2013, p. 226).

“Los buenos juegos de video son ante todo espacios de resolución de problemas complejos y desafiantes. Mientras que las personas a menudo piensan que todos los videojuegos implican disparar y matar, muchos implican una gran cantidad de otras cosas” (Gee, 2012, p. 63), este autor de la American Association of School Librarians, una división de la ALA, nos muestra un panorama donde los videojuegos deben tomar un rol en las colecciones de la biblioteca; precisamente fue el 15 de noviembre del 2008 que la ALA organizó el primer National Gaming Day @ Your Library, en este evento las bibliotecas organizan juegos de mesa, juegos de cartas como Yu-Gi-Oh! y videojuegos; en el 2014 “el evento reunió la cooperación de más de 1200 bibliotecas, incluyendo bibliotecas en otros países, de los pocos países latinoamericanos estuvieron bibliotecas de Argentina y Paraguay” (International Games Day, 2014).

México no puede quedarse atrás en este panorama ahora que se ha probado en varias bibliotecas, ejemplo de ello es la biblioteca John C. Fremont Library District en Florence, Colorado; esta biblioteca pública en 2007 comenzó a realizar torneos de videojuegos, y gracias al apoyo de su comunidad se hizo de una que comenzaron a circular como cualquier otro material dentro de la biblioteca, “usamos a los videojuegos como un complemento de las otras actividades de la biblioteca. Comenta Kieran Hixon el encargado del proyecto “la biblioteca se ganó la reputación en nuestro pueblo de no ser una biblioteca tranquila” (Levine, 2009, p. 12). Esto no es buscar un caos dentro de la biblioteca sino tener lugares con diferentes actividades y ambientes; de tal manera incentivar una nueva y real perspectiva del trabajo realizado en las bibliotecas.

Dentro de la biblioteca pública podemos tener un ambiente más controlado y dirigido para que los usuarios tengan contacto con los videojuegos y desarrollen sus habilidades; así como ampliar el espacio lúdico.

Figura 12: Chicos en una fiesta de *Halloween* en 2008, en la John C. Fremont Public Library.



Fuente: Levine, J. (julio, 2009). Libraries, videogames, and civic engagement. *Library Technology Reports*, 45 (5), 11-18.

“Algunas formas para el desarrollo de colecciones incluyen videojuegos en sí y / o libros sobre videojuegos (guías de estrategia, etc.) y un programa introductorio a la cultura del videojuego” (Levine, 2008, p. 24); no solo basta con poner a disposición videojuegos a todo el público, sino que es requerida una dirección como en cualquiera de las otras actividades que en la biblioteca se realizan.

La implementación de videojuegos en las bibliotecas públicas conlleva una adecuada selección del material (tanto libros como videojuegos), organización de eventos (torneos, celebraciones, etc.), personal con conocimiento en el tema, una política de circulación, apoyo de la comunidad y patrocinadores. La búsqueda de patrocinadores es parte de las actividades que muchas bibliotecas públicas en

México han dejado de lado; no solo debemos contar con el apoyo del estado o de la comunidad, sino que debemos buscar esos incentivos en empresas privadas; “pocos son los aficionados de cualquier *hobby* que no con mucho gusto compartirían su amor de su afición y ayudarían a crecerla. La conexión con los aficionados de videojuegos, tiendas, fabricantes y otros es la esencia misma de la construcción de la comunidad y hacer de las bibliotecas una lugar viable” (Danforth, 2010, p. 59).

“Los videojuegos apoyan el aprendizaje de muchas maneras complejas, fomentan la interacción positiva con las computadoras, el uso de la imaginación, la capacidad para resolver problemas, e incentiva el compromiso de colaboración; estos tipos de aprendizaje están siendo reconocidos y apoyados en las bibliotecas públicas” (Sanford, 2008, p. 83). Este debe ser uno de los ejes principales al momento de plantear el proyecto, promover todas las habilidades que se adquieren al jugar videojuegos, y que se junta al mismo tiempo con una actividad entretenida, dirigida a todos los rangos de edades.

Levine, citada por Lauren Barack, dice: “no podemos decir: no, no juegues videojuegos. Tenemos que tomar una decisión educada, pues es muy similar a que las bibliotecas le dijeran no al correo electrónico. Eso no sería muy efectivo...” (Barack, 2005, p. 22). Aunque no todos los tipos de bibliotecas son aptos para tener una colección de videojuegos, es necesario que las bibliotecas públicas si analicen su contexto para decidir si implementar los videojuegos dentro de su espacio es adecuado, lo primordial es no cerrarse a las posibilidades y oportunidades que se pueden tener gracias a esta clase de medios, y decidir en qué medida o bajo qué tipo de materiales se pueden adentrar en la temática.

La biblioteca pública al tener carácter general es ideal para poder implementar libros cuyas temáticas sean los videojuegos, así como ofrecer una gama amplia de material para satisfacer las necesidades de este público, algunos parámetros a considerar señalados en un artículo de la ALA son: “tipo de colección (de circulación o no), audiencia, calificaciones de los juegos, consolas de los juegos, material auxiliar para los juegos, significado cultural, reseñas” (Bobilin &

Pagowsky, 2011, p. 43). Podemos apoyarnos de diversos materiales ya sean guías de juegos, libros históricos, investigaciones, novelas, etc.

“El bibliotecario debería al menos, tener cierta familiaridad con la jerga empleada en el mundo de los videojuegos, sus lógicas, comportamientos y productos particulares, por otro lado el personal administrativo encargado debería saber al menos como funcionan exactamente las consolas y los juegos, los manuales técnicos incluidos en el embalaje de los productos podrían ser una buena guía para ello. Más que un director, un servicio como este, necesita cierto arbitraje, para que los jugadores tengan un comportamiento moderado y generoso hacia sus pares, de tal forma que el espacio dedicado para ello se realice de la forma más óptima posible” (Naulin & Seguel, 2010, p. 48), estos autores chilenos nos presentan claramente lo que necesita el personal para ofrecer este servicio; este conocimiento lo puede ir adquiriendo visitando foros, blog y páginas de internet; así como ponerse en contacto con la misma comunidad para recibir guía de los propios usuarios; incentivar la cooperación de todos los involucrados es también parte fundamental; como se dijo anteriormente, muchos de los mismos videojugadores se acercarán para cooperar a crear un ambiente ideal para fomentar su *hobby* con otras personas.

El personal debe contar con el conocimiento adecuado para poder dirigir correctamente a los usuarios; también se debe contemplar un espacio o si no es posible, suplirlo con tiempos específicos en donde se puedan poner a disposición los videojuegos; sería incorrecto poner la sala de juegos pegada a la sala de lectura pues distraerá a los otros usuarios. Una solución práctica si no se cuenta con el espacio adecuado es realizar este tipo de actividades un día específico a la semana, con esto podemos ofrecer un “servicio especial” a nuestros usuarios y hasta aquellos alejados del mundo de los videojuegos se verán llamados para ver que se está haciendo en la biblioteca; esta selección de tiempos también ayuda a no tener que sumar demasiadas actividades si es que no se cuenta con mucho personal.

En cuanto a la adquisición de consolas de videojuegos, podemos hacerlo mediante la compra de equipos denominados como reconstruidos, que son consolas arregladas por algún defecto de fábrica, y por ello son más baratas pero no pierden la garantía que ofrece la compañía que las produce; otra alternativa es la donación por parte de la comunidad a la que se atiende; o la ya también mencionada búsqueda de patrocinadores externos; muchas compañías quieren promocionar sus productos y están gustosas en ayudar a la realización de torneos; y los videojuegos pueden obtenerse de maneras similares por lo cual no es necesario una gran inversión para poder comenzar.

Pasando a la comparativa de la penetración de la temática de los videojuegos en las bibliotecas públicas se realizó 3 búsquedas en catálogos en línea. La primera se realizó en la Biblioteca Pública de Chicago, revisando su catálogo bajo el tema de “video games” se encontraron 285 resultados asociados, se muestra en la figura 13.

Figura 13: Búsqueda en Chicago Public Library.

The screenshot shows the Chicago Public Library website's search results page. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Books, Movies and More, How Do I...?, and Events and Programs. Below this, a search bar contains the text 'video game' and a 'go' button. The search results are displayed in a grid format. On the left, there is a sidebar with 'NARROW YOUR SEARCH' options, including 'YOUR CURRENT SEARCH' (video game (keyword) > videogame (Subject) >) and 'LOCATION' (Altgeld (9), Archer Heights (20), Austin (2), Austin-Irving (14)). The main content area shows 'Are You Looking For?' with icons for 'books (234)' and 'downloadable media (8)'. Below this, it indicates '1-10 of 285 Matches' and a 'SORT BY: Relevancy' dropdown menu. The first result is '1. Wreck-it Ralph', published in 2013, with a call number of FIC10M.

La Biblioteca Pública de Chicago tiene una variedad de material relacionado con los videojuegos, como libros, películas y música. También se realizó esta misma búsqueda en la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos, se obtuvieron 2556 resultados, se puede observar en la figura 14.

Figura 14: Búsqueda en Library of Congress.

The Library of Congress

LIBRARY OF CONGRESS ONLINE CATALOG

Help New Search Search History Headings List Titles List Request an Item Account Info Start Over

Try the new version: [Library of Congress Online Catalog](#)

DATABASE: Library of Congress Online Catalog
YOU SEARCHED: Guided Search = (video AND games)[in Subject: All (KSUB)]
SEARCH RESULTS: Displaying 1 through 100 of 2556.

◀ Previous 1 101 201 301 401 501 601 701 801 ... 2501 Next ▶

Sort by:

#	Name: Main Author, Creator, etc.	Full Title
<input type="checkbox"/> [1]	ACCESS: Jefferson or Adams Building Reading Rooms - STORED OFFSITE	007. everything or nothing : Prima's official strategy guide / created by Kaizen Media Group.

Las anteriores búsquedas se realizaron con el propósito de mostrar que en bibliotecas públicas de Estados Unidos, se cuenta con un gran número de materiales relacionados con la temática de los videojuegos.

Para realizar el comparativo con las bibliotecas públicas de México, la búsqueda se realizó en el catálogo de la Dirección General de Bibliotecas, de la Secretaría de Educación Pública de nuestro país bajo el término “videojuegos”, se encontraron 20 resultados, esto se muestra en la figura 15.

Figura 15: Búsqueda en Dirección General de Bibliotecas de la SEP.

The screenshot shows the DGB website interface. At the top left is the logo for 'DGB DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS'. Navigation links include 'Registro', 'Finalizar sesión', 'Hojear', 'Usuario', 'Buscar', 'Preferencias', and 'Lista de Resultados'. A search bar on the right contains the text 'Bú:'. Below the navigation is a horizontal bar with options: 'Registros seleccionados: Ver Selección', 'Guardar/Enviar por Correo', 'Crear subconjunto', and 'A Conjunto completo: Seleccionar todo', 'De-seleccionar', 'Ordenar'. The search results are for the term 'videojuegos', sorted by 'Año (descendente)/Autor'. Sorting options include 'Autor/Año (d)', 'Autor/Año (a)', 'Año(d)/Autor', 'Autor/Título', 'Título/Año(d)', and 'Año/Título'. Format options are '951', '952', '953', and 'Tabla con despliegue breve'. A note indicates 'Registros 1 - 10 de 20 (el número máximo de registros para desplegar y ordenar es 1000)' with a link 'ir al texto'. The results table is as follows:

#	Autor	Formato	Título	Fecha
1	<input type="checkbox"/> Rodríguez Fernández, Indara, tr.	Monografía	Diseño de personajes para consolas portátiles :	2008
2	<input type="checkbox"/> Thompson, Jim	Monografía	Videojuegos :	2008

Al comparar los resultados vemos que existe una abrumadora diferencia, sin embargo, se muestra un inicio de la selección de materiales relacionados con los videojuegos.

En el primer apartado de este capítulo se mostraron estadísticas que muestran que los mexicanos tienen una gran afición por los videojuegos, por lo que debemos aprovechar esta situación adquiriendo material con dicha temática para atraer personas a la biblioteca pública.

A reserva de estudios más focalizados que puedan obtener datos precisos del nivel de interés de una comunidad respecto a los videojuegos, podemos tomar estudios que se hayan realizado a nivel nacional, como aquellos que miden el tiempo gastado en videojuegos así como los que presentan las cifras de cuantas personas están dispuestas a gastar en este medio; con esto podemos justificar la adquisición de material relacionado con los videojuegos.

A continuación presento dos bibliografías selectivas de libros relacionados con videojuegos que pueden ser adquiridos por las bibliotecas públicas, esta lista no es exhaustiva, sin embargo, pretende cubrir de manera general las temáticas de los videojuegos. La primera lista está compuesta por novelas inspiradas en

videojuegos, ya sea que adapten o complementen la historia de un videojuego, lo cual puede atraer a un público ya cautivo con un videojuego en particular:

Lista 1. Novelas que surgen de los videojuegos

1. Bear, G. (2012). *Halo: cryptum*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
2. Benson, R. (2012). *Hitman: damnation*. Madrid: La Esfera de los Libros.
3. Benson, R. (2008) *Metal gear solid*. Barcelona: Editora y Distribuidora Hispano American.
4. Bowden, O. (2012). *Assassin's creed: la cruzada secreta*. Madrid: La Esfera de los Libros.
5. Bradbury, S. (2012). *Killzone ascendancy*. Madrid: La Esfera de los Libros.
6. Capps, M. y Sharp, L. (2010). *Gears of war*. España: Panini.
7. Gaider, D. (2009). *Dragon age: el trono usurpado*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
8. Gardner, J. A. (2006). *Lara Croft tomb raider: el hombre de bronce*. Madrid: La Factoría de Ideas.
9. Golden, C. (2012). *Uncharted: el cuarto laberinto*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
10. Golden, C. (2013). *World of warcraft: el ascenso de la horda*. España: Panini.
11. Karpysyn, D. (2008). *Mass effect: revelación*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
12. Keyes, G. (2010). *La ciudad infernal*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
13. Perry, S. D. (2013). *La conspiración umbrella: resident evil*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
14. Shirley, J. (2012). *Bioshock: rapture*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.
15. Stover, M. y Vardeman, R. E. (2011). *God of war*. Barcelona: Timun Mas Narrativa.

La siguiente lista se encuentra compuesta por libros que tratan la temática de los videojuegos de forma general, ya sea contando la historia de la industria, hablando

de alguna franquicia y que cubren varios niveles de profundidad; esto para cultivar al público y que conozcan más de todo lo que conllevan los videojuegos.

Lista 2. Libros para aprender del mundo de los videojuegos

1. Baker, B. et al. (2012). *Extra life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. España: Errata Naturae Editores.
2. Benstead, L. (2013). *Programación de videojuegos con Open GL*. México: Cengage Learning.
3. Crespo Martínez, A. (2011). *150 videojuegos a los que tienes que jugar al menos una vez en la vida*. Barcelona: Editorial Planeta.
4. García, R.; Olmo, D. (2013). *Letras pixeladas*. Barcelona: STAR-T Magazine Books.
5. González, P. (2013). *Final fantasy: la leyenda de los cristales*. Mallorca: Dolmen.
6. Huguet Rodríguez, J. y González López-Huerta, J. J. (2012). *Todo lo que hay que saber de videojuegos y marketing*. España: Wolters Kluwer.
7. Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona Ediciones Paidós.
8. Montero Pascual, E (2010). *Aprendiendo con videojuegos*. Madrid: Narcea.
9. Motgnana, V. (2009). *Videojuegos: una nueva forma de cultura*. España: Robin Book.
10. Revuelta Domínguez, F. I. (2012). *Socialización virtual a través de los videojuegos: etnografía virtual sobre el uso de juegos on-line y videojuegos*. España: Editorial Académica Española.
11. S*T*A*R y González, F. (2013). *Cohetes rosas sobre cielos Nintendo*. Barcelona: STAR-T Magazine Books.
12. Siabra Fraile, J. A. (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. Andalucía: Editorial Círculo Rojo.
13. Simona Sica, L. (2013). *Videojuegos de rol, simulaciones por ordenador, robots y realidad aumentada como nuevas tecnologías para el aprendizaje*.

guía para profesores, educadores y formadores. España: Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions.

14. Tejeiro Salguero, R. (2008). *La psicología de los videojuegos*. Andalucía: Ediciones Aljibe.

15. Wright, L. (2009). *Diseño de personajes para consolas portátiles: videojuegos para móviles, sprites y gráficos con píxeles*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Con estas listas podemos tener un buen inicio en el desarrollo de colecciones, todos los materiales se encuentran en español, lo que no ahuyenta al lector casual, y provee la lectura en todos los rangos de edades.

El siguiente paso es recibir retroalimentación de nuestros usuarios, ver qué temas en particular les parecen más interesantes; también dependiendo de la comunidad que atendamos podemos adquirir materiales en inglés, que son los que se encuentran más actualizados así como el universo bibliográfico se multiplica inmensamente.

“Los jugadores utilizan una amplia gama de medios de comunicación y los contactos sociales con el fin de apoyar su progreso a través de juegos. Éstas incluyen: revistas y periódicos, guías, listas de códigos, mapas, foros de juegos, blogs y sitios web...” (Kirriemuir, 2006, p. 67). Como observamos tenemos un amplio margen de materiales que pueden ser adquiridos y consultados, muchos de ellos disponibles de manera gratuita por Internet, lo cual conlleva una curación por parte de la biblioteca de estos medíos.

Debemos contar con una curación de sitios web especializados, esto ayuda tanto a nuestros usuarios como a los bibliotecarios que quieran aprender del tema; en el universo que es internet es abrumador el número de sitios que tienen esta temática. Tener dentro de la biblioteca una selección previa de sitios ayudará a los usuarios a no diseminarse en miles de webs que tal vez no tengan la mejor confiabilidad. Para esto dejo una lista selectiva de sitios que ya han probado su

confiabilidad con años en la web, así como en la seriedad con la que tratan la temática, pues ya no solo hacen reseñas sino también artículos de interés.

Lista 3. Sitios web de videojuegos

1. Atomix: <http://www.atomix.vg>
2. GameMaster: <http://www.gamemaster.com.mx/>
3. Gamers: <http://www.gamers.vg/>
4. GameTrailers: <http://www.gametrailers.com/>
5. IGN: <http://latam.ign.com/>
6. LevelUp: <http://www.levelup.com/>
7. MeriStation: <http://www.meristation.com.mx/>
8. TierraGamer: <http://www.tierragamer.com/>

Como se puede observar el mundo de los videojuegos puede tratarse de múltiples formas, el desarrollo de colecciones que puede tomar el bibliotecario es amplio, lo importante es que se lleve a cabo no solo con conocimiento propio de los videojuegos, sino con el apoyo de la comunidad; siempre observando el cambio de panoramas que es bastante acelerado en el mundo tecnológico.

Como consejos finales podemos tomar los propuestos por Scott Nicholson, citado por Erik Bobilin y Nicole Pagowsky, que propone el modelo SNAKS (por sus siglas en inglés Social, Narrative, Action, Knowledge, Strategy), que propone bases para la sección de videojuegos que podemos implementar dentro de una biblioteca:

- Social: juegos de fiestas o estrategia.
- Narrativa: juegos *RPG*.
- Acción: juegos de ritmo, deporte, aventura, *shooters*.
- Conocimiento: juegos de trivias.
- Estrategia: juegos de planeación, intercambio, selección de roles.

Con esto nos podemos dar una guía hacia qué actividades queremos guiar a los usuarios; pues dependiendo el estilo de juego podemos tener distintas reacciones o niveles de interacción.

Referencias

Arellano Olvera, J. (27 de junio de 2011). La Suprema Corte de Justicia de EU rechaza una ley contra los videojuegos violentos. *Atomix*. Recuperado de <http://atomix.vg/2011/06/27/la-suprema-corte-de-justicia-de-eu-rechaza-una-ley-contra-los-videojuegos-violentos/>

Baker, L. B. (6 de junio de 2011). Factbox: a look at the \$65 billion video games industry. *Reuters*. Recuperado de <http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-video-games-factbox-idUKTRE75552I20110606>

Barack, L. (julio, 2005). Gaming at your library. *School Library Journal*, 51 (7), 22.

Beltran, L. (marzo, 2012). Mitos y realidades de las videojugadoras. *Game Master* (29), 48-53.

Bobilin, E., y Pagowsky, N. (noviembre-diciembre, 2011). Serving players through selection: a guide to videogame collection development. *American Libraries*, 42 (11-12), 43.

Castelán Hernández, J. F. (2013). *Remodelación y ampliación de la biblioteca pública general de Coyoacán "Vicente Guerrero" Alameda del sur, Coyoacán* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Castillo Barraza, O. (2009). *Videojuegos en primera persona de índole violenta y su repercusión en el área de socialización medida con el BAS-3 en sujetos de entre 12 a 15 años de edad* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Chávez, G. (20 de febrero de 2012). Videojuegos, industria que crece en México. *Excelsior*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/2012/02/20/dinero/811802>

Cuevas, D. (11 de diciembre de 2012). Ley federal de clasificación de videojuegos, propondrán en el Senado. *Excelsior*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/2012/12/11/nacional/874298>

Danforth, L. (mayo, 2010). Libraries + gaming communities. *Library Journal*, 135 (9), 59.

Entertainment Software Association. (abril, 2015). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association*. Recuperado de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Entertainment Software Rating Board. (2016). Guía de clasificaciones de la ESRB. *Entertainment Software Rating Board*. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx

Gee, J. P. (2012). Digital games and libraries. *Knowledge Quest*, 41 (1), 60-64.

Graft, K. (27 de junio de 2011). U.S. Supreme Court decision: justice Scalia's opinion. *Gamasutra*. Recuperado de http://www.gamasutra.com/view/news/35460/US_Supreme_Court_Decision_Justice_Scalias_Opinion.php

International Games Day. (10 de diciembre de 2014). International games day @ your library. *IGD14 final report*. Recuperado de <http://igd.ala.org/2014/12/10/igd14-final-report/>

Kirriemuir, J. (2006). The librarian as video game player. *The New Review of Information Networking*, 12 (1-2), 61-75.

Lara, C. F. (02 de julio de 2014). Los videojuegos no se salvan (por ahora) de la Ley de Telecom. *CNN México*. Recuperado de <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/07/02/los-videojuegos-no-se-salvan-por-ahora-de-la-ley-de-telecom>

Levine, J. (abril, 2008). Broadening gaming services in libraries. *Library technology reports*, 44 (3), 24-34.

Levine, J. (julio, 2009). Libraries, videogames, and civic engagement. *Library Technology Reports*, 45 (5), 11-18.

Naulin, F. B., & Seguel, J. G. (marzo, 2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie bibliotecología y gestión de información* (54), 3-59.

NewZoo. (27 de junio de 2014). México entre los quince países que generan más ingresos en videojuegos. *VidaExtra*. Recuperado de <http://www.vidaextra.com.mx/industria/mexico-entre-los-quince-paises-que-generan-mas-ingresos-en-videojuegos>

Patte, G. (2013). *¿Qué los hace leer así?: los niños, la lectura y las bibliotecas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Pérez Ramírez, C. D. (2007). *Panorámica general de la industria del videojuego, innovación y tecnologías emergentes en el campo* (Tesis, ingeniería, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

PROFECO. (30 de abril de 2010). PROFECO da a conocer resultados de sondeo sobre videojuegos. *PROFECO*. Recuperado de <http://www.profeco.gob.mx/prensa/prensa10/abril10/bol57.asp>

Programming4us. (16 de agosto de 2012). Game Changer - iPhone Revolution (Part 2). *Programming4us*. Recuperado de <http://programming4.us/mobile/7498.aspx>

Raya, J. (07 de octubre de 2012). Análisis: la industria valdrá \$80 mil MDD en 2014. *LevelUP*. Recuperado de <http://www.levelup.com/noticias/15573/Analisis-la-industria-valdra-a80-mil-MDD-en-2014/>

Russo, H. (08 de junio de 2011). Juegos vs películas, ¿Quién genera más dinero? *Geek's Room*. Recuperado de <http://geeksroom.com/2011/06/juegos-vs-peliculas-%C2%BFquien-genera-mas-dinero-infografia/50302/>

Salas, C. A. (11 de diciembre de 2012). Iniciativa con proyecto de decreto por el que se adiciona el inciso XXI bis del artículo 27 de la ley orgánica de la administración pública federal y se crea la ley federal de clasificación de

videojuegos. *Gaceta del Senado*. Recuperado de <http://www.senado.gob.mx/index.php?ver=sp&mn=2&sm=2&id=38581>

Sánchez, P. (2011). Revelaciones sobre videojuegos mexicanos: parte 1. *Game Master* (25), 42-47.

Sandoval, C. (30 de septiembre de 2014). Al alza el mercado de los videojuegos en México durante 2014. *VidaExtra*. Recuperado de <http://www.vidaextra.com.mx/industria/al-alza-el-mercado-de-los-videojuegos-en-mexico-durante-2014>

Sanford, K. (Julio, 2008). Videogames in the library? : what is the world coming to?. *School Libraries Worldwide*, 14 (2), 83-88.

Soltero, G. (mayo, 2011). Videojuegos y violencia. *Casa del tiempo* (43), 10-13.

Sternheimer, K. (2007). Do video games kill?. *Contexts*, 6 (1), 13-17.

SuperData. (08 de junio de 2015). Digital games set to outsell retail during 2014 holiday season. *SuperData*. Recuperado de <http://www.superdataresearch.com/blog/digital-games-set-outsell-retail/>

Valera, D. (12 de marzo de 2013). La industria del videojuego facturó un 16% menos en 2012. *ABC Tecnología*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130312/abci-industria-videojuego-facturo-menos-201303121448.html>

Villalobos, D. (03 de junio de 2014). Industria de los videojuegos rebasaría los USD \$100,000 millones en 2017. *Niubie*. Recuperado de <https://www.niubie.com/2014/06/industria-de-los-videojuegos-rebasaria-los-usd-100000-millones-en-2017/>

Zoomboomcrash. (12 de enero de 2015). Las cifras que mueven los videojuegos hacen temblar a la industria del cine. *La Información*. Recuperado de <http://blogs.lainformacion.com/zoomboomcrash/2015/01/12/las-cifras-que-mueven-los-videojuegos-hacen-temblar-a-la-industria-del-cine/>

3. Bibliografía comentada de videojuegos del género RPG

3.1 Introducción

Como se mostró en el capítulo anterior, los videojuegos en la actualidad forman parte de la cultura mundial, sin embargo, es apenas en los últimos 10 años que se ha disparado el estudio serio tratándolos como un medio de expresión, analizando su narrativa, estética y composición musical, aunque existen estudios desde los años 80, estos se enfocaban principalmente en como los videojuegos influían en las personas que los jugaban o como utilizar como medio de enseñanza, y no trataban como objeto de estudio al mismo videojuego y sus elementos.

En la actualidad se han superado varios prejuicios que se tenían sobre los videojuegos, como los que decían que aumentaban la agresividad o pasividad de las personas, pues se ha observado que son una forma muy efectiva de actividad mental que ayuda posteriormente a la resolución de problemas, así como proporcionan un medio social. A partir de todas estas ventajas nació mi inquietud de aprovecharlas dentro de las bibliotecas públicas que son un espacio donde converge la mayor diversidad de personas.

La biblioteca como solo un recinto de libros ha quedado obsoleto, muchas son las bibliotecas públicas que han incluido dentro de sus colecciones CDs de música, películas, auxiliándose también de otros espacios como salas de música, auditorios, etc. De aquí se parte para pensar la forma en que los mismos videojuegos puedan ser incluidos dentro del desarrollo de colecciones para una biblioteca pública; pues estos cubren un sector relativamente nuevo para los usuarios, abriendo camino a personas que tal vez no pensarían en una biblioteca como un lugar donde encontrar no solo información de videojuegos sino un lugar donde puedan conocer todo el universo que conlleva este medio.

La razón por la que se limita esta bibliografía a solo el género RPG (*Role-Playing Game*) es debido a que este tipo de videojuegos se centran en la narrativa, diseño, y música, por lo que aspectos como la lectura son fundamentales,

incentivando a los usuarios a seguir con atención una historia que progresa con ellos.

La elección de la consola Game Boy Advance fue con base en que contiene un amplio catálogo de videojuegos del género RPG, así como la facilidad que poseen estos juegos para ser adquiridos, la amplia gama de consolas que pueden reproducirlos y el costo bajo que tienen los videojuegos, además los juegos están pensados para usarse de manera portátil y en sesiones cortas lo cual es perfecto para el uso en una biblioteca, pues fácilmente pueden ser jugados en varias sesiones.

El objetivo de esta bibliografía es proporcionar una herramienta para el desarrollo de colecciones de videojuegos enfocado en bibliotecas públicas, complementando la amplia gama vista en el capítulo anterior y otorgando un panorama de los videojuegos existentes; por ello surge la necesidad de que la actividad bibliotecológica cubra nuevos formatos tal como Phillip Gaskell dice que “no existe ninguna razón para limitar a la bibliografía al estudio de documentos literarios. Todos los documentos, manuscritos e impresos son competencia del bibliógrafo; y se podría añadir que los objetos y procedimientos de la bibliografía se aplican no sólo a los libros escritos e impresos sino también, a cualquier documento, disco, cinta o película susceptible de ser reproducido y al que puede darse formas diversas” (Gaskell citado por Palacio, 2011, p. 43).

No solo por poseer videojuegos en una biblioteca llamaremos la atención de un nuevo público, ya que como cualquier medio, existen buenos y malos juegos; de ello que se presente la siguiente bibliografía debidamente seleccionada y con parámetros previamente establecidos. Finalmente la bibliografía se compone de 54 registros.

3.2 Metodología y alcance

Para esta bibliografía se realizó una investigación exhaustiva de los videojuegos publicados para la consola Game Boy Advance en América, analizando sus características para poder considerar si los elementos RPG que contenían son suficientes para su inclusión en esta bibliografía, también se realizó un análisis de la calidad desde la perspectiva de narrativa, la música y los gráficos.

Las fuentes principales utilizadas fueron revistas con la temática de videojuegos, así como portales web especializados y foros. En particular los datos de las menciones de responsabilidad se extrajeron de los mismos videojuegos si estos contenían los créditos, así como apoyo de bases de datos especializadas. Las revistas utilizadas estarán en la sección de bibliografía.

Los registros se realizaron con base en las Reglas de Catalogación Angloamericanas Segunda Edición (RCAA2), principalmente el capítulo 7 de “Películas y Videgrabaciones”, dado que los videojuegos comparten mucho con los elementos que conforman las películas, por lo que se adaptaron algunos elementos, como agregar la clasificación ESBR para darles a los bibliotecarios una base para saber a qué público va dirigido un videojuego y cambiar el número normalizado por el “ID del producto”.

Los parámetros que se tomaron en cuenta para la selección de los videojuegos son:

- Contener un número considerable de los elementos que posee un juego RPG, aunque estos se combinaran con elementos de otros géneros.
- Ser un producto publicado para la consola Game Boy Advance.
- Ser un juego lanzado oficialmente en América y que cuente con la licencia de Nintendo.

- Poseer un nivel narrativo considerable, y por ende una calidad de entretenimiento que atraiga verdaderamente al usuario para lo cual también se tomó en cuenta el promedio obtenido en Metacritic¹.

Para la ubicación se decidió remitir a la página web de compras Amazon, que tiene distribución internacional de sus productos, adicionalmente también se incluye el precio base de los respectivos juegos en condición de usados.

Cuando fue posible se incluyó la calificación del videojuego obtenida en Metacritic, un sitio web dedicado a reunir calificaciones de varios sitios especializados y realizar un promedio.

Se elaboró un resumen para dar un panorama de la temática de los videojuegos, aspectos generales del *gameplay*, y las razones por las cuales puede ser adquirido por una biblioteca para su colección; así como se indica el nivel de texto en el juego que va desde poco, medio, alto y muy alto contenido de texto.

Finalmente se incluyó una imagen de la portada dentro de cada registro para otorgar una mayor facilidad de identificación del producto por si se trata de localizar por otros medios.

Para esta bibliografía se realizaron 4 índices como apoyo en la recuperación de la información, están basados en:

- Título
- Desarrollador
- Distribuidor
- Director, productor y colaboradores

También es posible comenzar desde cualquier registro a leer la bibliografía. Los índices harán referencia al número de registro y no a la página donde se encuentre.

¹ Metacritic es un sitio especializado que se dedica a juntar críticas de videojuegos de diferentes sitios web previamente aprobados.

3.3 Estructura de los registros

Como se mencionó en el apartado anterior los registros cuentan con los siguientes elementos:

1. Número de registro
2. Registro bibliográfico
3. Portada
4. Resumen
5. Precio en Amazon
6. Calificación en Metacritic



3.4 **Game Boy Advance**

Con el fin de dar un panorama general de las diferentes formas de poder jugar los videojuegos del Game Boy Advance a continuación se presentan las diferentes consolas que pueden ser utilizadas.

El Game Boy Advance es una consola de videojuegos portátil, creada por la compañía Nintendo y lanzada al mercado americano en mayo del 2001. Cuenta con un catálogo de más de 800 juegos diferentes, contando únicamente los lanzamientos en América; y sus videojuegos fueron publicados entre 2001 y 2007. Las ventas se estiman en 81.54 millones de consolas (VGChartz, 2015). Además la consola cuenta con retrocompatibilidad, es decir, que pueden jugarse en ella videojuegos de las consolas portátiles anteriores de Nintendo como el Game Boy Color y el Game Boy Pocket.

La consola cuenta con un par de versiones modificadas pero que funcionan con los mismos juegos de Game Boy Advance, que son el:


- Game Boy Advance SP, lanzado en 2003, contando como principal diferencia la adición de una pantalla retroiluminada y batería recargable, así como un diseño más compacto al original Game Boy Advance.
- Game Boy Micro, lanzado en América en 2005, cuenta con un diseño compacto teniendo unas dimensiones de 50x101x17,2 milímetros. Cuenta también con una pantalla con diferentes niveles de iluminación; esta versión perdió la cualidad de la retrocompatibilidad que poseen las otras versiones.

También existió el Game Boy Player, un adaptador para poder jugar los videojuegos de Game Boy Advance en la consola casera de Nintendo el Game Cube; finalmente otra forma de jugar con los cartuchos del Game Boy Advance es por medio de las consolas portátiles el Nintendo DS y el Nintendo DS Lite.

Por último, algunos de los juegos de Game Boy Advance están siendo adaptados para poderse jugar en la actual consola de Nintendo, el "Wii U".

Adicionalmente en el mercado se venden sistemas que realizan el *backup* de los juegos de Game Boy Advance a PC, con esto se puede tener un control de los juegos guardados por varios usuarios sin que pierdan sus avances, ya que en su mayoría los juegos solo permiten guardar dos partidas a la vez.

3.5 Registros

<p>01</p> <p>Baldur's gate : dark alliance / desarrollado por Magic Pockets .— Estados Unidos : Destination Software Inc. [Distribuidor], 2004.</p> <p>1 cartucho ; Game Boy Advance : col.</p> <p>En inglés</p> <p>Teen por ESRB</p> <p>AGB-BGDE-USA</p> <p>Disponible: Amazon</p> <p>Precio: 17.49 dólares</p> <p>Metacritic: 76</p>	
<p>La historia comienza cuando entras al pueblo de Baldur's gate, un sitio donde se puede encontrar la fama y la fortuna, existirán varias misiones que aumentaran progresivamente de dificultad, como pelear con monstruos o bandidos, salvar personas o entrar en ciertos lugares mágicos.</p> <p>Es un juego de acción <i>RPG</i>, el combate es en tiempo real, como en un juego de rol tradicional al principio elegirás entre ser un guerrero, un mago o un arquero, según lo cual se tendrán ciertas estadísticas iniciales, al subir de nivel no aumentarás estas estadísticas directamente sino una serie de habilidades que auxilian en la aventura, ya sea mejorando el ataque o dando nuevas características al jugador.</p> <p>Se seleccionó por tener un buen equilibrio entre la acción e historia, posee las características básicas de los juegos de rol de mesa, con misiones que se van desarrollando para formar una gran historia, no requiere de una gran estrategia para seguir avanzando; el nivel de texto es medio.</p>	

02

Boktai : the Sun is in your hand / desarrollado por Konami Computer Entertainment Japan Inc. ; diseñador del juego, Hideo Kojima ; planificador, Shinta Nojiri ; director, Ikuya Nakamura ; productor, Hideo Kojima ; productor ejecutivo, Motoyuki Yoshioka .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés.

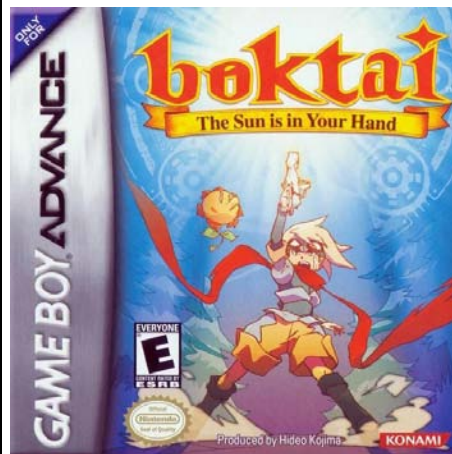
Everyone por ESRB.

AGB-U3IE-USA.

Disponible: Amazon.

Precio: 17.99 dólares.

Metacritic: 83.



La historia presenta un mundo al borde de su final debido a los no-muertos, la maldad de la población se ha convertido en estos seres, la única esperanza es un chico llamado Django quien es descendiente de grandes caza vampiros. Django no solo tratará de salvará al mundo sino también vengar la muerte de su padre.

Tiene un estilo de juego único pues se basa en la energía del sol, el juego viene con un aditamento especial que capta el nivel de luminosidad lo cual afecta directamente la energía que va obteniendo el jugador para usar sus armas; es un juego de acción *RPG* combinado con el género de sigilo, el objetivo del jugador es pasar cada etapa sin ser detectado y al finalizar cada etapa se califica el desempeño dependiendo de las acciones realizadas.

Se seleccionó por tener un estilo de juego bastante diferente al común no solo por el aditamento con el que viene sino también por las diferentes formas de seguir avanzando en el juego gracias a sus características de sigilo que incentivan a obtener el mejor puntaje en cada etapa; el nivel de texto es medio.

03

Boktai 2 : solar boy Django / desarrollado por Konami Computer Entertainment Japan Inc. ; director, Ikuya Nakamura ; productor, Hideo Kojima ; productor ejecutivo, Motoyuki Yoshioka .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés Teen por ESRB

AGB-U32E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 46.48 dólares

Metacritic: 78



La historia comienza en el pueblo natal del protagonista Django, un misterioso vampiro aparece para robar y usar la Pistola solar de Django en su contra; después de obtener el Guante solar Django parte en busca del vampiro que lo ataco, y descubre que se ha llevado al herrero Smith; de aquí en adelante la historia se va desarrollando.

Tiene un estilo de juego único pues se basa en la energía del sol, el juego viene con un aditamento especial que capta el nivel de luminosidad lo cual afecta directamente la energía que va obteniendo el jugador para usar sus armas; es un juego de acción *RPG* combinado con el género de sigilo, el objetivo del jugador es pasar cada etapa sin ser detectado, en esta secuela se incluye la posibilidad de forjar armas así como nuevos modos de juego que se van desbloqueando al terminar la historia principal.

Se seleccionó por su combinación de sigilo con *RPG*, los jugadores tendrán que buscar la mejor forma de avanzar en cada nivel, y analizar como vencer a los enemigos; por lo que el nivel de estrategia puede llegar a ser alto, además contiene muchos secretos que incentiva a buscar en cada rincón, el nivel de texto es medio.

04

Breath of fire / desarrollado por Capcom Co. Ltd. ; diseñador, Yoshinori Kawano ; productor, Tokuro Fujiwara .— Estados Unidos : Capcom Entertainment Inc. [Distribuidor], 2001.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-ABFE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 18.75 dólares

Metacritic: 79



La historia se centra en Ryu sobreviviente del clan Light Dragon, conforme avanza la trama se podrá reclutar a varios personajes para combatir y evitar el resurgimiento del clan Dark Dragon, quienes buscan dominar al mundo al obtener el poder del Dios Tyr que fuera encerrado por el clan Light Dragon.

Es un juego *RPG* por turnos, reedición del juego del mismo nombre que saliera originalmente para la consola Super Nintendo, la exploración de los mapas es libre y se pueden realizar ciertas acciones como cazar ciertos animales que aparecen, las mejoras de esta edición incluyen una reestructuración de los menús para hacerlos más intuitivos y accesibles, un sistema de noche y día, adiciones a las habilidades de los personajes permitiendo nuevos ataques, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por su calidad narrativa, es una historia clásica dentro de los videojuegos por lo que es un buen punto para ver los primeros grandes juegos *RPG*, además incluye muchos caminos por elegir dentro de la historia, lo cual añade rejugabilidad; el nivel de texto es alto.

05

Breath of fire 2 / desarrollado por Capcom Co. Ltd. ; diseñador, Yoshinori Kawano ; productor, Tokuro Fujiwara .— Estados Unidos : Capcom Entertainment Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AB2E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 15.10 dólares

Metacritic: 81



La historia se desarrolla 500 años después del primer Breath of fire, teniendo como protagonista a un chico llamado Ryu Bateson, de la misma forma que el primer juego se irán reclutando nuevos personajes conforme avance la trama, Ryu busca descubrir la verdad detrás de la desaparición de su hermana y padre.

Es un juego *RPG* por turnos, reedición del juego del mismo nombre que saliera originalmente para la consola Super Nintendo, la exploración por los mapas es libre, además se incluye un sistema que permite fusionar dos personajes para ganar nuevas habilidades, comparado con su primer juego existe una mejora tanto grafica como de narrativa, esta reedición también tuvo un retoque en las gráficas originales así como de menús, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por su calidad narrativa, el juego posee tres diferentes finales lo cual le añade rejugabilidad que incentiva al jugador a buscar cada uno, además las batallas aumentaron su dificultad lo cual promueve la creación de una buena estrategia para enfrentar a los enemigos; el nivel de texto es alto.

06

Car Battler : Joe / desarrollado por Ancient Co. Ltd. ; productor ejecutivo, Seiichi Kizu ; productor, Koichiro Nakamura ; director, Keisuke Miyanaga .— Estados Unidos : Natsume Inc. , Victor Interactive Software Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-ACBE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 130.00 dólares

Metacritic: 77



La historia sigue a Joe Todoroki, quien es hijo de un gran combatiente de batallas en autos, Joe ha cumplido 16 años e inicia su carrera de corredor, comenzará con misiones simples de transportar objetos entre los diferentes pueblos mientras pelea con bandidos en los caminos.

Este particular juego combina las batallas en autos con elementos *RPG*, tras cada misión se obtiene experiencia dependiendo de la dificultad y de cuantos enemigos se haya derrotado, de la misma forma se obtiene dinero que ayuda a mejorar las partes de los autos y mejorar las estadísticas iniciales del piloto cuales también se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel

Se seleccionó por tener una peculiar combinación de géneros, lo cual presenta un estilo de juego diferente del común *RPG*, marcando un ritmo de juego particular que puede disfrutarse; el nivel de texto es medio.

07

Castlevania : aria of sorrow / desarrollado por Konami Computer Entertainment Tokyo Inc. ; director, Junichi Murakami ; productor ejecutivo, Kenichiro Honda ; productor, Koji Igarashi .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Teen por ESRB

AGB-A2CE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 24.99 dólares

Metacritic: 91



La historia comienza cuando Soma Cruz y su amiga Mina Hakuba son atraídos por un extraño castillo, después aparece un personaje misterioso llamado Genya Arikado quien le informa a Soma que para poder salir del castillo tendrá que ir a la cámara principal y que el castillo le pertenece a Drácula; el villano principal es Graham quien trata de robarse los poderes de Drácula.

Es un juego que tiene elementos de los géneros de acción, aventura, plataforma y *RPG*, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, incluye un sistema de equipamiento para subir las estadísticas según los objetos que se tenga asignados, también se adiciona un sistema de “Almas”, las cuales irán liberando los enemigos, estas almas están divididas en tipo bala, guardián, hechizo y habilidad.

Se seleccionó por su equilibrio entre acción e historia, su principal cualidad es incentivar al jugador a buscar en cada rincón para resolver diferentes puzzles que se presentan en el mapa para entrar a áreas ocultas y encontrar nuevos enemigos; el nivel de texto es bajo.

08

Castlevania : circle of the Moon / desarrollado por Konami Computer Entertainment Kobe Inc. ; planificador Kōji Horie (Ko-G) ; productor, Kōji Horie (Ko-G) ; productor ejecutivo, Shigeharu Umezaki .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2001.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Teen por ESRB

AGB-AAME-USA

Disponible: Amazon

Precio: 12.90 dólares

Metacritic: 91



La historia se desarrolla en 1860 en un castillo en Austria, el personaje principal el Nathan Graves que junto a su compañero Hugh Baldwin trataran de destruir al recién revivido conde Drácula, para lo cual se adentran en el castillo donde encontraran varias criaturas míticas.

Es un juego que tiene elementos de los géneros de acción, aventura, plataforma y *RPG*, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, incluye un sistema de equipamiento para subir las estadísticas según los objetos que se tenga asignados, también se adiciona un sistema a base de cartas que dejan los enemigos al ser derrotados; este sistema de cartas llamado “DDS” es parte fundamental del sistema de juego dado que con sus diferentes combinaciones el personaje adquirirá nuevas habilidades.

Se seleccionó por su equilibrio entre acción e historia, su principal cualidad es incentivar al jugador a buscar en cada rincón para resolver diferentes puzzles que se presentan en el mapa para entrar a áreas ocultas y encontrar nuevos enemigos; el nivel de texto es bajo.

09

Castlevania : harmony of dissonance / desarrollado por Konami Computer Entertainment Tokyo Inc. ; director, Takeda Takashi ; productor, Koji Igarashi .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

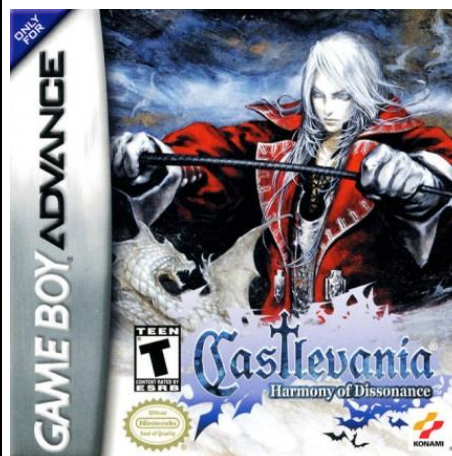
Teen por ESRB

AGB-ACHE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 22.00 dólares

Metacritic: 87



Este juego es protagonizado por Juste Belmont, quien trata de rescatar a su amiga Lydie tras su secuestro, esta búsqueda lo termina guiando al castillo de Drácula, otro personaje importante es Maxim Kishine amigo y rival del protagonista; adicionalmente Juste tiene como misión encontrar las reliquias de Drácula que se encuentran dentro de los castillos.

Es un juego que tiene elementos de los géneros de acción, aventura, plataforma y *RPG*, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, incluye un sistema de equipamiento para subir las estadísticas según los objetos que se tenga asignados, este juego incluye un segundo castillo que es una versión paralela al primero, por lo que si se realizan ciertas acciones en uno veremos efectos en el otro, la principal adición dentro de las armas son cinco libros elementales que combinados con las armas secundarias se obtendrán diferentes efectos mágicos.

Se seleccionó por su equilibrio entre acción e historia, su principal cualidad es incentivar al jugador a buscar en cada rincón para resolver diferentes puzzles que se presentan en el mapa para entrar a áreas ocultas y encontrar nuevos enemigos; el nivel de texto es bajo.

10

CIMA : the enemy / desarrollado por Neverland Co. Ltd. ; director, Masahide Miyata ; U.S. productor ejecutivo, Hiro Maekawa .— Estados Unidos : Natsume Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BCME-USA

Disponible: Amazon

Precio: 25.00 dólares

Metacritic: 70



La historia se centra en un conflicto entre humanos y semi-humanos llamados CIMA, entre ambos mundos existen portales, el protagonista es Ark J, quien es el guardián de uno de los portales, pero tras un enfrentamiento con uno de los 9 grandes CIMA, el grupo de Ark se ve disperso y en tiene que encontrarlos.

Es juego de estrategia en tiempo real que se combina con elementos *RPG*, el avance en los mapas es por medio de la resolución de puzzles, los cuales podrán resolverse con la ayuda de los otros personajes que el jugador puede ordenar moverse para activar diferentes artefactos al mismo tiempo que el jugador utilizar a Ark para pelear con los enemigos, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por su dinámica de mapas que harán pensar al jugador como resolver cada puzzle además de incentivar la exploración para encontrar objetos que le ayuden a construir otros más avanzados, el combate en tiempo real aumenta un poco la dificultad por lo que no es tan pasivo como otros juegos; el nivel de texto es medio.

11

Dragon ball z : buu's fury / desarrollado por Webfoot Technologies Inc. ; productor y presidente, Dana Dominiak ; director de proyecto, Debra Osborn ; Atari productor gerencial, Mark Flitman ; productor ejecutivo, Jim Boone ; vicepresidente ejecutivo, Daniel Cocanougher .— Estados Unidos : Atari Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BG3E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 14.29 dólares

Metacritic: 62



La historia sigue los mismos acontecimientos que en la caricatura Dragon Ball Z, con pequeñas adiciones para las misiones secundarias, desde la muerte de Cell hasta la derrota de Majin Buu, a lo largo del juego se podrán manejar diversos personajes como Goku, Gohan, Trunks y Vegeta, entre otros personajes secretos.

Es un juego de acción *RPG* continuación del juego Dragon ball z : the legacy of Goku II, los combates son en tiempo real, al subir de nivel el jugador decidirá que estadísticas desea aumentar de los personajes; además incluye un sistema de equipamiento para modificar de igual forma las estadísticas, por lo que cada jugador puede tener su propio estilo de jugar, los mapas aumenta su tamaño permitiendo mayor exploración.

Se seleccionó por ser atractivo para público en general debido a que proviene de la caricatura Dragon Ball Z, la cual es una serie muy popular en México, además del aumento en su nivel de estrategia y el equilibrio entre acción e historia, el nivel de texto es medio.

12

Dragon ball z : the legacy of Goku / desarrollado por Webfoot Technologies Inc. ; productor, Dana M. Dominiak ; Info productor, Michael Gjere .— Estados Unidos : Infogrames Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

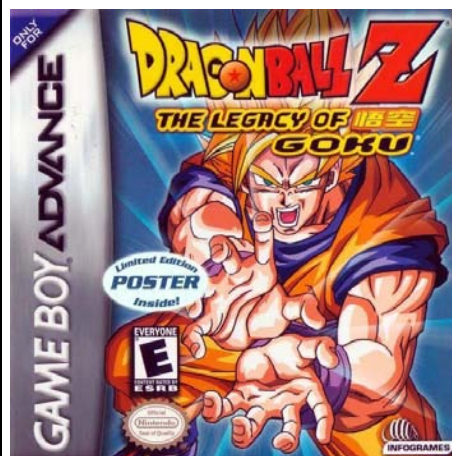
Everyone por ESRB

AGB-ALGE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 2.19 dólares

Metacritic: 53



La historia sigue los mismos acontecimientos que en la caricatura Dragon Ball Z, con pequeñas adiciones para las misiones secundarias, la trama comienza desde la aparición de Raditz hasta la batalla de Goku contra Freezer en el planeta Namekkusei.

Es un juego de acción *RPG*, los combates son en tiempo real, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel pero algunas de estas no están visibles para el jugador; es un juego muy básico en sus características, por lo que es muy lineal en su avance.

Se seleccionó por ser atractivo para público en general debido a que proviene de la caricatura Dragon Ball Z, la cual es una serie muy popular en México, aunque no tiene grandes características sus secuelas aumentan considerablemente su calidad por lo que tener este primer juego es un buen punto de partida, el nivel de texto es bajo.

13

Dragon ball z : the legacy of Goku II / desarrollado por Webfoot Technologies Inc. ; productor, Dana Dominiak ; lider de proyecto, de diseño y arte, Murray Kraft ; productor gerencial, Michael Cucchiarella ; Infr productor, Dana Dominiak .— Estados Unidos : Atari Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-ALFE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 6.97 dólares

Metacritic: 75



La historia sigue los mismos acontecimientos que en la caricatura Dragon Ball Z, con pequeñas adiciones para las misiones secundarias, desde la aparición de Freezer en la Tierra, hasta la derrota de Cell, a lo largo del juego se podrán manejar diversos personajes como Goku, Gohan, Trunks, Vegeta entre otros personajes secretos.

Es un juego acción *RPG* continuación del juego Dragon ball z : the legacy of Goku, los combates son en tiempo real, mejora considerable de las mecánicas *RPG* ahora el jugador vera claramente la progresión de sus estadísticas; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por ser atractivo para público en general debido a que proviene de la caricatura Dragon Ball Z, la cual es una serie muy popular en México, además del aumento general en su calidad como videojuego, y por el aumento en los personajes seleccionables e incluir secretos que el jugador tiene que encontrar; el nivel de texto medio.

14

Eragon / desarrollado por Amaze Entertainment Inc. ; productores ejecutivos, Daniel Elenbaas, David Mann ; Vivendi Universal Games productor ejecutivo, John Melchior ; productor, Timothy Ramage .— Estados Unidos : Sierra Entertainment Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

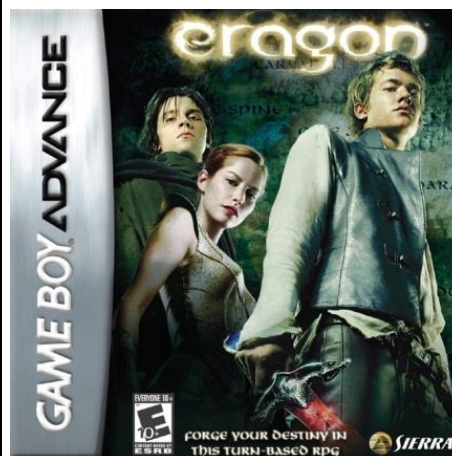
Everyone por ESRB

AGB-BENE-USA

Disponible: Amazon

Precio: --

Metacritic: 70



La historia comienza con el grupo de Arya siendo atacados por Durza; después vemos como el huevo de Dragon llega a manos de Eragon el protagonista, desde aquí se seguirá la historia paralela a los acontecimientos del libro homónimo, donde Eragon busca venganza del asesinato de su tío a manos de los soldados del rey Galbatorix.

Es un juego *RPG* por turnos, los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, adicionalmente existe un árbol de habilidades para cada personaje que le permitirá realizar nuevos ataques o magias; también en batalla existe la posibilidad de realizar combos a partir de los ataques que se seleccionen.

Se seleccionó por ofrecer una historia más cercana al libro homónimo, lo cual ofrece un punto diferente que puede complementarse con la película, además del sistema de batalla que es diferente al acostumbrado por la posibilidad de realizar combos; el nivel de texto medio.

15

Final fantasy I & II : dawn of souls / desarrollado por Square Enix Co. Ltd. , Tose Co. Ltd. ; productor, Takashi Tokita ; director, Kosuke Miyamoto ; productor ejecutivo original, Yoichi Wada .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BFFE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 11.75 dólares

Metacritic: 79



La historia de Final fantasy I, se desarrolla en un mundo donde existen 4 cristales elementales que mantienen el equilibrio, los cristales han perdido su brillo y tempestades han llegado, los 4 guerreros de la luz tienen como misión volver a recuperar el brillo de estos cristales; Final fantasy II se desarrolla en la guerra entre los reinos de Fynn y Palamecia; los 4 personajes principales son Firion, María, Guy y León, quienes buscan ser parte de la rebelión de Fynn para vengar a su pueblo que fue destruido en la guerra.

Los dos juegos incluidos en este cartucho son reediciones de videojuegos que salieron en la consola de Nintendo NES (solo el primero salió en América), son juegos *RPG* por turnos, se adicionan nuevas características que simplifican muchas de las batallas en comparación de los originales, solo Final fantasy II tiene un sistema para subir las estadísticas de los personajes a base del uso, es decir, si se ataca mucho se puede subir la estadística de ataque, lo cual complica a los jugadores subir ciertas estadísticas.

Se seleccionó por ser una buena compilación de videojuegos clásicos, el primero presenta una historia más básica que el segundo, por lo que se puede observar el salto que se dio en narrativa de uno a otro, la exploración es parte fundamental pues existen muchos enemigos escondidos; el nivel de texto del primero es bajo y del segundo medio.

16

Final fantasy IV : advance / desarrollado por Square Enix Co. Ltd. , Tose Co. Ltd. ; productor ejecutivo, Shinji Hashimoto ; productor, Hiroyuki Miura ; director, Hiroyuki Miura .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2005.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BZ4E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 14.39 dólares

Metacritic: 85



La historia se desarrolla en el reino de Baronia, el protagonista es Cecil Harvey capitán de la flota aérea del reino; después de discutir con el rey es enviado a un pueblo cercano con la misión de llevar un anillo, en esta misión lo acompaña su mejor amigo Kain, juntos descubren que el rey se ha vuelto despiadado pues el anillo provoca la destrucción total del pueblo; solo sobrevive una niña llamada Rydia. Cecil y Kain deciden abandonar el reino y cuidar de Rydia pero unos sucesos los separan, dejando a Rydia al cuidado de Cecil; los planes del rey se revelaran y nuevos aliados se unirán a Cecil.

Es un juego *RPG* por turnos, reedición del videojuego que saliera en Super Nintendo (originalmente en América titulado Final Fantasy II), se añadió un sistema llamado “batalla en tiempo activo”, donde los jugadores tendrán que esperar a que se llene una barra para poder realizar una acción con un personaje, incluye un número grande de personajes aunque se reduce la posibilidades de desarrollo de las estadísticas; se da una importante carga a la historia por lo que se sacrifican otros elementos.

Se seleccionó por mantener un sistema simple para que el jugador se concentre en la historia; a diferencia de otros *RPG* no existen muchas misiones secundarias por lo que el jugador avanzara por una trama lineal pero bien trazada; el nivel de texto es alto.

17

Final fantasy tactics : advance / desarrollado por Square Product Development Division 4 ; director, Yuichi Murasawa ; QA director, Kenichi Miyake ; productor ejecutivo, Hironobu Sakaguchi ; productor, Yasumi Matsuno .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AFXE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 11.77 dólares

Metacritic: 87



La historia comienza poco después del primer día de escuela de Marche Radiuju, quien acaba de mudarse al pueblo de St. Ivalice; tras un extraño acontecimiento el pueblo es transformado en un mundo de fantasía, ahora Marche está decidido de encontrar la manera de volver todo a la normalidad aunque esto lo ponga en contra de sus amigos.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrulado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que hayamos elegido previamente; además tiene un sistema complejo de habilidades que dependen del oficio que tenga cada personaje, que a su vez se basa en la raza del personaje (Humanos, Moogles, Bangaa, Viera, No Mou), las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel en base al oficio asignado al personaje.

Se seleccionó por su nivel de estrategia que puede ampliarse tanto como el jugador quiera, tiene muchos secretos según se vayan cumpliendo ciertas misiones, además los personajes principales presentan grandes historias que se van descubriendo conforme se profundice en las misiones; el nivel de texto es alto.

18

Final fantasy v : advance / desarrollado por Tose Co. Ltd. , Square Enix Co. Ltd. ; productor ejecutivo, Shinji Hashimoto ; productor, Hiroyuki Miura ; director, Ryuma Nuno ; productor ejecutivo, Youichi Wada .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BZ5E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 25.00 dólares

Metacritic: 83



La historia comienza con el mal presentimiento del rey de Tycoon, por lo que parte al templo del viento donde ve como se destruye 1 de los 4 cristales elementales, después de esto caen meteoritos a la Tierra; el protagonista es Bartz que junto a su chocobo (criatura parecida a un pollo) salva a la princesa Lenna (hija del rey de Tycoon) del ataque de goblins, tras conocer a Galuf (un viejo que solo recuerda su nombre) deciden ir los tres al templo del viento, donde se enteran de la amenaza de un antiguo espíritu maligno que trata de regresar destruyendo los 4 cristales elementales, por lo que ahora el grupo viajara por todo el mundo para protegerlos.

Es un juego *RPG* por turnos, reedición del videojuego que saliera en Super Nintendo (solo publicado en Japón), las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, además se implementa un sistema de habilidades que conforme se utilicen se podrán obtener nuevas, los personajes pueden optar por elegir su clase entre caballero, monje, mago blanco, mago negro, mago azul; cada uno con sus propias cualidades y habilidades. El sistema de combate se llama “batalla en tiempo activo”, donde los jugadores tendrán que esperar a que se llene una barra para poder realizar una acción con un personaje.

Se seleccionó por su gran nivel de estrategia e historia, que se refleja en la construcción libre de cada personaje lo que permite al jugador tener mucha libertad en su estilo de batalla, además tiene un gran mapa por explorar con misiones extras y nuevas clases de personajes; el nivel de texto es alto.

19

Final fantasy vi : advance / desarrollado por Tose Co. Ltd. , Square Enix Co. Ltd. ; directores, Yoshinori Kitase, Hirotuki Itou ; productor ejecutivo, Shinji Hashimoto ; productor, Hiroyuki Miura .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2007

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BZ6E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 27.99 dólares

Metacritic: 92



La historia se desarrolla en un ambiente *steampunk*, donde existen muchas maquinarias que se han fusionado con magia, el emperador Gesthal busca crear una gran armada; la protagonista es Terra una chica que se une a la resistencia tras ser liberada del control mental de Gesthal; a Terra se unirán muchos otros personajes para pelear contra el imperio e irán descubriendo más detalles del pasado de Terra.

Es un juego *RPG* por turnos, los mapas cambian constantemente a partir del avance en la trama, permitiendo entrar a nuevos lugares o cambiando su forma en ciertas áreas, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel. El combate conserva el sistema llamado “batalla en tiempo activo”, donde los jugadores tendrán que esperar a que se llene una barra para poder realizar una acción con un personaje; cada personaje posee habilidades únicas y la posibilidad de hacer invocaciones de criaturas llamadas “espers”.

Se seleccionó por su gran nivel de estrategia e historia, los constantes cambios permiten mantener la atención del jugador, además cada personaje presenta ampliamente su historia; tiene una traducción corregida y detalles extras; el nivel de texto es muy alto.

20

Fire emblem / desarrollado por Intelligent Systems Co. Ltd. ; directores, Taeko Kaneda, Kentarou Nishimura ; productor ejecutivo, Satoru Iwata ; productor gerencial, Kenji Imai ; productores, Takehiro Izushi, Tohru Narihiro .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AE7E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 49.98 dólares

Metacritic: 88



La historia se desarrolla en un mundo donde hubo una guerra entre humanos y dragones, la raza humana resulta vencedora y expulsa a los dragones, se seguirá la perspectiva de los protagonistas Eliwood o Hector, quienes forman parte de un grupo que lucha contra una facción llamada Black Fang, la cual intenta invocar a los dragones para traer el caos.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadriculado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que tenga, la historia se desarrolla por capítulos; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, tiene un sistema de debilidades y ventajas según el arma o hechizo que se utilice. La primera historia se ve desde el punto de vista de Eliwood pero una vez terminado se puede volver a comenzar desde el punto de vista de Hector, agregando eventos diferentes y aumentando la dificultad.

Se seleccionó por tener un gran valor de rejugaridad, pues existe más de una ruta por ver en la historia, también por su dificultad creciente; el nivel de estrategia requerido es medio pero si se quiere acabar el juego por completo se requiere un alto nivel; el nivel de texto es alto.

21

Fire emblem : the sacred stones / desarrollado por Intelligent Systems Co. Ltd. ; directores, Sachiko Wada, Taiki Ubukata, Kentaro Nishimura ; productor ejecutivo, Saturo Iwata ; productores, Tohru Narihiro, Hitoshi Yamagami .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2005.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BE8E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 23.00 dólares

Metacritic: 85



La historia se desarrolla después de varios siglos de que 5 reinos unieran fuerzas para derrotar al rey Demonio con la ayuda de 5 piedras sagradas, los protagonistas son Eirika y Ephraim quienes huyen de su hogar tras el ataque del reino de Grado, los protagonistas tratan de hablar con Lyon príncipe del reino de Grado para saber la razón del ataque.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrulado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que tenga, existe un sistema de mapa donde podremos elegir los combates; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, tiene un sistema de debilidades y ventajas según el arma o hechizo que se utilice. Los personajes tienen la posibilidad de cambiar de clase al cumplir ciertos criterios, lo cual cambia sus estadísticas; se incluye un modo multijugador de hasta 4 jugadores para combatir; también existen dos rutas en la historia.

Se seleccionó por tener un gran valor de rejugaridad, pues existe más de una ruta por jugar, también por su dificultad creciente; el nivel de estrategia requerido es medio pero si se quiere acabar el juego por completo se requiere un alto nivel; el nivel de texto es alto.

22

Golden Sun / desarrollado por Camelot Software Planning ; director, Shugo Takahashi ; productores, Shinji Hatano, Hiroyuki Takahashi, Shugo Takahashi ; productor ejecutivo, Hiroshi Yamauchi .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2001.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AGSE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 14.75 dólares

Metacritic: 91



La historia toma lugar en el mundo llamado Weyard, los cuatro protagonistas son Isaac, Garet, Ivan y Mia, quienes se van conociendo conforme avanza la trama y tienen como misión despertar el poder de la alquimia para evitar la destrucción total, esto por medio de encender los 4 faros elementales repartidos por todo el mundo.

Es un juego *RPG* por turnos, en cada combate el jugador debe estar atento a sus acciones para no desperdiciar su turno, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, la exploración del mapa es libre y se encontraran ciertos puzzles que se pueden resolver a partir de las habilidades que tengan los personajes, además de los ataques comunes existen criaturas llamadas Djinn que pueden ser invocadas para realizar ataques especiales.

Se seleccionó por su calidad narrativa que lo coloco como de los mejores juegos publicados en el Game Boy Advance, también incentiva la resolución de puzzles para poder avanzar y encontrar todos los objetos y a todos los Djinn repartidos en el mundo; el nivel de texto es alto.

23

Golden Sun : the lost age / desarrollado por Camelot Software Planning ; planificadores del juego, Hiroyuki Takahashi, Shugo Takahashi ; director, Shugo Takahashi ; productores, Shinji Hatano, Hiroyuki Takahashi, Shugo Takahashi ; productor ejecutivo, Hiroshi Yamauchi .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AGFE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 11.75 dólares

Metacritic: 86



La historia toma lugar inmediatamente al final de los hechos acontecidos en el primer juego, solo que en esta ocasión se controlará a los personajes Felix, Jenna, Sheba y Kraden; juntos explorarán nuevas tierras para encender los dos faros elementales faltantes, el faro de Júpiter y el faro de Marte.

Es un juego *RPG* por turnos continuación del juego Golden sun, en cada combate el jugador debe estar atento a sus acciones para no desperdiciar su turno, la exploración del mapa es libre y se encontraran ciertos puzles que se pueden resolver a partir de las habilidades que tengan los personajes, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, además de los ataques comunes existen criaturas llamadas Djinn que pueden ser invocadas para realizar ataques especiales.

Se seleccionó porque ofrece una gran experiencia complementaria al primer juego de la franquicia, pues da un giro a la trama central presentando una perspectiva desde nuevos personajes, también incentiva la resolución de puzles para poder avanzar y encontrar todos los objetos y a todos los Djinn repartidos en el mundo; el nivel de texto es alto.

24

Harry Potter and the prisoner of Azkaban / desarrollado por Griptonite Games ; productor ejecutivo, Steven Ettinger ; productor, Cara Diehm .— Estados Unidos : Electronic Arts Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En español

Everyone por ESRB

AGB-BHTE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 18.08 dólares

Metacritic: 69



La historia sigue la misma que la película homónima, Harry Potter está cursando su tercer año en la escuela Hogwarts, todo parece indicar que se encuentra nuevamente en peligro u n peligroso prisionero ha escapado de la prisión de Azkaban y se encuentra en busca de Harry; aunque se adicionan partes que se ven solo en los libros sigue más la línea planteada por la película.

Es un juego *RPG* por turnos, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también existe un sistema de objetos para equipar a cada personaje; los mapas tienen varios puzles que se resuelven con los hechizos aprendidos conforme se avanza en la trama.

Se seleccionó por tener un atractivo por las películas de Harry Potter, además por su buen equilibrio entre acción e historia, al tener elementos que solo aparecen en el libro le da al jugador algo extra a la historia que ya conoce; el nivel de texto medio.

25

Kingdom hearts : chain of memories / desarrollado por Jupiter Corp. , Square Enix Co. Ltd. ; director y diseñador de concepto, Tetsuya Nomura ; director planificador, Yuuichi Kanemori ; productor (Jupiter Corporation), Hatao Ogata ; productor ejecutivo (Jupiter Corporation), Makoto Nakayama ; productor ejecutivo, Yoichi Wada .— Estados Unidos : Square Enix Inc. , Disney Interactive [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-B8CE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 7.49 dólares

Metacritic: 76



La historia se desarrolla entre los videojuegos Kingdom hearts 1 y Kingdom hearts 2; los tres personajes principales son Sora, Goofy y Donald quienes buscan salvar a Riku y al rey Mickey; para lo cual terminan en el Castillo del Olvido; donde conforme se avanza en la trama Sora ira perdiendo sus recuerdos, todo gira en torno a la importancia de los recuerdos incluso cuando estos talvez sean falsos.

Es un juego de acción *RPG*, el combate es en tiempo real basado en cartas, las cuales ayudas a realizar ataques, bloqueos y movimientos especiales, estas cartas se van obteniendo en el juego, al subir de nivel se podrá elegir un *bonus* que eleva una estadística particular del personaje.

Se seleccionó por tener un atrayente por mezclar personajes de Disney y Square Enix, su trama transcurre en mundos de las películas de Disney; posee un buen equilibrio entre acción e historia; y ofrece una nueva historia al terminar el juego; el nivel texto es medio.

26

The lord of the rings : the return of the king / desarrollado por Griptonite Games ; productor ejecutivo, Steven Ettinger ; productor y diseñador, Josh Hendren ; productor y lider de diseño, J. C. Connors .— Estados Unidos : Electronic Arts Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En español

Teen por ESRB

AGB-BLRE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 14.99 dólares

Metacritic: 77



La historia sigue los acontecimientos que la película homónima con algunas modificaciones y adiciones, que cuenta la última parte de la travesía de Frodo y Sam en su objetivo para destruir el anillo único, así como las batallas del resto de la comunidad del anillo; se pueden seleccionar diferentes personajes según los cuales se verán diferentes mapas y por ende diferentes partes de la historia.

Es un juego de acción *RPG* que sigue la jornada descrita en el libro homónimo, al subir de nivel el jugador decidirá que estadísticas desea elevar del personaje, adicionalmente existe un árbol de habilidades que el jugador ira eligiendo según su estilo de combate; los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por tener un atractivo por las películas de The lord of the rings, además maneja un buen equilibrio entre acción e historia, el jugador puede tomar diferentes rutas dependiendo del personaje que escoja lo cual promueve de rejugabilidad; su nivel de texto es bajo.

27

The lord of the rings : the third age / desarrollado por Griptonite Games ; productor ejecutivo, Steven Ettinger ; productor y diseñador, J. C. Connors ; Electronic Arts productor ejecutivo, Steve Gray ; productor gerencial, Todd Arnold ; productor, Rachael Bristol ; Amaze Entertainment director creativo, Phillip Trumbo .— Estados Unidos : Electronic Arts Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En español

Teen por ESRB

AGB-B3AE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 19.00 dólares

Metacritic: 67



Este juego no sigue al pie la historia presentada en las películas de The lord of the rings, aunque todo el arte está basado en ellas; el jugador puede seleccionar entre héroes o villanos, con lo cual tenemos dos campañas diferentes, así como ramificaciones en la trama creada para este videojuego.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrículado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que hayamos elegido previamente; además tiene un sistema de habilidades que depende de cada personaje, la experiencia ganada en combate sirve para subir las habilidades, estadísticas y adquirir objetos; dependiendo del personaje elegido se tendrá un numero diferentes de turnos por utilizar.

Se seleccionó por tener un atractivo por las películas de The lord of the rings, además maneja un buen equilibrio entre estrategia e historia, el jugador puede tomar diferentes rutas y ver una nueva trama no vista en las películas; su nivel de texto es bajo.

28

The lord of the rings : the two towers / desarrollado por Griptonite Games ; productor ejecutivo, Steven Ettinger ; productor, J. C. Connors ; Electronic Arts productor, Joshua Hendren ; director internacional de proyecto, Dagmar Bruenig ; Amaze Entertainment productores ejecutivos, Daniel Elenbaas, David Mann ; director creativo, Phil Trumbo .— Estados Unidos : Electronic Arts Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En español

Teen por ESRB

AGB-ALPE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 5.18 dólares

Metacritic: --



La historia sigue los acontecimientos que la película homónima con algunas modificaciones y adiciones, donde Frodo junto a Sam siguen su aventura para destruir el anillo único, mientras la otra parte de la comunidad del anillo se enfrenta a la invasión de los orcos en la Tierra Media, se pueden seleccionar diferentes personajes según los cuales se verán diferentes mapas y diferentes partes de la historia.

Es un juego de acción *RPG*, al subir de nivel el jugador decidirá que estadísticas desea elevar del personaje, adicionalmente existe un árbol de habilidades que el jugador ira eligiendo según su estilo de combate; los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por tener un atractivo por las películas de The lord of the rings, además maneja un buen equilibrio entre acción e historia, el jugador puede tomar diferentes rutas dependiendo del personaje, lo cual de la rejugabilidad; su nivel de texto es bajo.

29

Lufia : the ruins of Lore / desarrollado por Neverland Co. Ltd. .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AGDE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 15.99 dólares

Metacritic: 76



La historia se desarrolla 20 años después de los acontecimientos del videojuego Lufia II: rise of the sinistrals; el reino de Gratze a interrumpido la paz al declararle la guerra a sus reinos vecinos, el protagonista es Eldin un joven aventurero, que se verá envuelto en la reciente guerra tras descubrir junto a una chica llamada Rubius lo que tiene realmente tiene planeado hacer el reino de Gratze.

Es un juego *RPG* por turnos, los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por presentar una historia con calidad que aunque hace referencia a acontecimientos de otros juegos de la franquicia no aliena al público en general pues puede servir de puente para buscar más títulos de la franquicia y entender la cosmogonía de la franquicia que es bastante amplia; el nivel de texto es alto.

30

Lunar legend / desarrollado por Media Rings Corporation ; director, Kouji Tsurunaga ; productor ejecutivo, Dexter Chow ; productor, Hisashi Sugawara .— Estados Unidos : Ubisoft Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col. .—

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-ALNE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 8.44 dólares

Metacritic: 79



La historia sigue a Alex y sus amigos en la búsqueda de los dragones de Lunar legend para probar su valor y convertirse en protectores de la diosa Althena, tal como lo hizo el ídolo de Alex, el maestro de los dragones Dyne.

Es un juego *RPG* por turnos, reedición del videojuego Lunar: silver star story complete, que saliera en Playstation que a su vez fuera una reedición del videojuego Lunar: the silver star, que saliera para Sega CD. Existe un gran número de criaturas así como objetos por encontrar; una adición importante al sistema de batalla es el modo automático, dejando de lado la selección manual de ataques y hechizos para liberar al jugador en las batallas de poca importancia, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por tener un sistema de batalla automático que permite que el jugador se concentre en la historia, dejando la estrategia solo en batallas concretas contra enemigos poderosos; el nivel de texto es alto.

31

Mario and Luigi : superstar saga / desarrollado por AlphaDream Corporation, Ltd. ; productores, Shigeru Miyamoto, Tetsuo Mizuno ; director, Yoshiko Maekawa ; productor ejecutivo, Saturo Iwata .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-A88E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 17.16 dólares

Metacritic: 90



La historia comienza cuando la bruja Cackletta roba la voz de la princesa Peach, Mario y su hermano Luigi trataran de recuperar la voz antes de que la bruja la utilice para controlar la Beanstar, estrella que puede conceder un deseo a la persona con una voz pura; ahora los dos protagonistas se embarcan en una aventura por el Beanbean Kingdom y otros sitios para detener a Cackletta.

Es un juego de acción *RPG* por turnos, los combates son dinámicos pues los ataques y bloqueos se realizan a partir de dos botones que controlan a Mario y a Luigi, los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos o entrar en ellas con cierta ventaja; el mapa también presenta puzzles que se resuelven con habilidades que se van aprendiendo, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel con un bonus para elevar una estadística en particular que se elija.

Se seleccionó por poseer un excelente equilibrio entre acción e historia, además de su sistema de batalla dinámico, también por su historia que tiende a ser cómica y no tan seria como otros juegos del género; y por las características de los mapas que pueden ser explorados para encontrar secretos; el nivel de texto es medio.

32

Mario golf : advance tour / desarrollado por Camelot Software Planning ; director, Yasuhiro Taguchi ; productores, Shinji Hatano, Hiroyuki Takahashi, Shugo Takahashi .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BMGE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 21.21 dólares

Metacritic: 84



La historia tiene dos protagonistas Neil y Ella, según se elija al principio tomaremos el control de uno, ambos buscan convertirse en los mejores golfistas, para lo cual tendrán que vencer al mejor golfista de cada uno de los 4 clubs que hay en el juego; se desarrollaran rivalidades y amistades en este camino a ser los mejores.

El juego combina el sistema de juegos de golf con toques de *RPG*, después de cada juego se ganara experiencia que sirve para aumentar las estadísticas del personaje que aumentan su fuerza del golpe, su control, la efectividad de golpes especiales, etc. Adicionalmente se cuenta con mini juegos para practicar ciertos golpes, el juego se desarrolla en un mapa semi abierto; hay dos modos de juego ya sea solo o participar por parejas.

Se seleccionó la excelente combinación de golf con el *RPG*, lo cual da un cambio de juego a lo acostumbrado para ambos géneros; también por sus elementos de exploración, y los mini juegos que ayudan al jugador entender rápidamente como enfrentar cada campo, el nivel de texto es medio.

33

Mario tennis : power tour / desarrollado por Camelot Software Planning ; productor ejecutivo, Satoru Iwata ; productores, Shinji Hatano, Hiroyuki Takahashi, Shugo Takahashi ; director, Yutaka Yamamoto .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2005.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En español

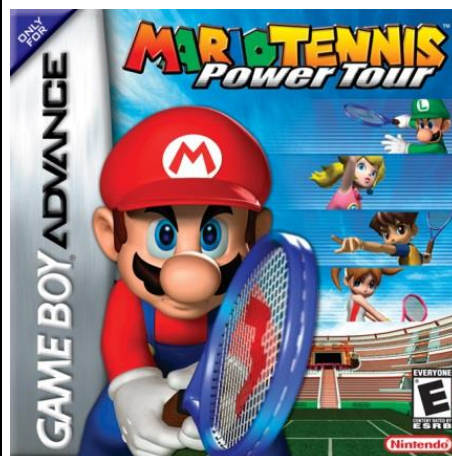
Everyone por ESRB

AGB-BTME-USA

Disponible: Amazon

Precio: 7.95 dólares

Metacritic: 81



La historia tiene dos protagonistas Clay y Ace, según se elija al principio tomaremos el control de uno, ambos buscan convertirse en los mejores tenistas, para lo cual tendrán que vencer al mejor tenista de cada uno de los 4 clubs que hay en el juego; se desarrollaran rivalidades y amistades en este camino a ser los mejores.

El juego combina el sistema de juegos de tenis con toques de *RPG*, después de cada juego se ganara experiencia que sirve para aumentar las estadísticas del personaje que aumentan su fuerza del golpe, su control, la efectividad de golpes especiales, etc. Adicionalmente se cuenta con mini juegos para practicar ciertos golpes, el juego se desarrolla en un mapa semi abierto; hay dos modos de juego ya sea solo o participar por parejas.

Se seleccionó la excelente combinación de tenis con el *RPG*, lo cual da un cambio de juego a lo acostumbrado para ambos géneros; también por sus elementos de exploración, y los mini juegos que ayudan al jugador entender rápidamente como enfrentar cada campo, el nivel de texto es medio.

34

Megaman : battle network / desarrollado por Capcom Production Studio 2 ; plañificadores, Masahiro Yasuma, Masakazu Eguchi ; productor, Keiji Inafune .— Estados Unidos : Capcom Entertainment Inc. [Distribuidor], 2001.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AREE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 47.67 dólares

Metacritic: 79



El juego plantea una historia donde existen programas con inteligencia artificial llamados NetNavi, los protagonistas de la historia son Lan Hikar y su NetNavi llamado MegaMan.EXE (comúnmente llamado solo como MegaMan); juntos combatirán los ataques de varios virus digitales que amenazan su ciudad.

Primer juego de lo que sería un subfranquicia extensa de Megaman, es un juego de acción *RPG*, se desarrolla en dos planos, el primero donde manejas a Lan y viajas por varias ciudades hablando con otras personas y descubriendo pistas; el segundo plano es el mundo digital donde se maneja a Megaman y se llevan a cabo las batallas en un campo de juego cuadrado; el combate se complementa con la asistencia de objetos que permiten realizar ataques especiales entre otras acciones, las estadísticas se aumentan conforme unos chips que permiten elevar el ataque, la velocidad o la carga de poder.

Se seleccionó por su combate dinámico que combinado con el uso de ataques especiales permite al jugador tener su propia estrategia y estilo de juego, también por la variedad de enemigos con sus respectivos ataques hacen que se debe analizar los patrones de movimientos; el nivel de texto es alto.

35

Megaman : battle network 2 / desarrollado por Capcom Production Studio 2 ; planificador, Masahiro Yasuma ; productor, Keiji Inafune .— Estados Unidos : Capcom Entertainment Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AE2E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 29.92 dólares

Metacritic: 81



La historia sigue a Lan Hikari, Lan Hikar y su NetNavi llamado MegaMan.EXE (comúnmente llamado solo como MegaMan), la trama comienza tres meses después de lo acontecido en el primer juego Megaman : battle network; ahora este dúo tendrá que combatir una NetMafia llamada Gospel que trata de causar caos en el mundo.

Es un juego de acción *RPG*, se desarrolla en dos planos, el primero donde manejas a Lan y viajas por varias ciudades hablando con otras personas y descubriendo pistas; el segundo plano es el mundo digital donde se maneja a Megaman y se llevan a cabo las batallas en un campo de juego cuadrulado; el combate se asiste de objetos que permiten realizar ataques especiales entre otras acciones, las estadísticas se aumentan con chips que permiten elevar el ataque, la velocidad o la carga de poder. Se cambiaron algunas cuestiones en las batallas como la energía de Megaman que no se llena después de cada batalla, y otros detalles para aumentar el nivel de estrategia.

Se seleccionó por su combate dinámico que combinado con el uso de ataques especiales permite al jugador tener su propia estrategia y estilo de juego, también por la variedad de enemigos que provocan el análisis de los patrones de movimientos, y el nivel de estrategia aumenta en comparación al primer juego; el nivel de texto es alto.

36

Phantasy star collection / desarrollado por Digital Eclipse Software Inc. , SEGA Corporation ; Digital Eclipse director creativo, Michael Mika Sr. ; Digital Eclipse productor ejecutivo, Andrew Ayre ; productor ejecutivo, Jeff Vavasour ; (borrar) productor, Trent Ward ; directores, Akinori Nishiyama, Rieko Kodama ; productor, Yuji Naka .— Estados Unidos : SEGA of America Inc. , THQ Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AYCE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 7.95 dólares

Metacritic: 76



Una colección de reediciones de los primeros tres juegos de la franquicia Phantasy star, Phantasy star 1 tiene como protagonista a Alis Landale quien tras la muerte de su hermano, por parte del gobierno del rey de Lassic, busca aliados para enfrentar el gobierno corrupto. Phantasy star 2 cuenta la historia de Rolf, un agente gubernamental del pueblo de Paseo en el planeta Motavia, inicia su aventura para averiguar la aparición de criaturas mutantes en su planeta que es controlado por una computadora llamada la Mother Brain. Phantasy star 3 tiene la historia más innovadora por tener un desarrollo durante 3 generaciones, el juego comienza con Rhys y después con su hijo, para acabar la historia con el nieto, esta descendencia es elegida por el jugador dependiendo con que personaje femenino se case Rhys, y a su hijo.

Son juegos *RPG* por turnos, la exploración en el primer juego combinada mapas con visión *top-down* y calabozos en primera persona, los siguientes juegos se basaron más en la exploración de pueblos y mapas en visión *Top-down*, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por ser una colección de excelentes juegos, con una muy alta calidad en sus historias con elementos de ciencia ficción, que a diferencia de la mayoría de los videojuegos *RPG* son con tintes medievales, tiene también una dificultad considerable; el nivel de texto es alto.

37

Pokemon : emerald version / desarrollado por Creatures Inc. , Game Freak Inc. ; director, Shigeki Morimoto ; productores, Hiroyuki Jinnai, Hitoshi Yamagami, Gakuji Nomoto, Hiroaki Tsuru ; director ejecutivo, Satoshi Tajiri ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekaz Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2005.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

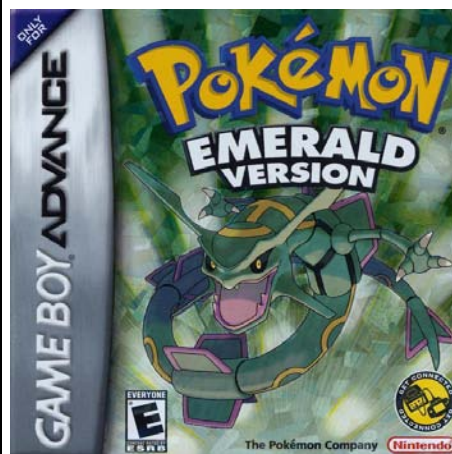
Everyone por ESRB

AGB-BPEE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 30.91 dólares

Metacritic: 76



La historia es una extensión de las versiones Pokemon ruby y sapphire, se combinan los eventos de ambos juegos que involucran tanto al equipo Magma como al Aqua, que buscan despertar a los pokemon legendarios para extender la tierra o el mar respectivamente. El jugador puede elegir ser chico o chica así como el nombre del protagonista.

Es un juego *RPG* por turnos, el personaje protagonista no entra en batalla directamente sino que se basa plenamente en batallas de los pokemon que son monstruos que se capturan, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos; esta versión incluye una nueva combinación de pokemon posibles de capturar, también incluye una nueva zona que explorar; al terminar la historia principal se desbloquean nuevos retos.

Se seleccionó por ser un *RPG* sencillo que puede ir aumentando de dificultad tanto como el jugador quiera, alienta la exploración para descubrir todos los pokemon así como la cooperación con otras personas para intercambiar pokemon; el nivel de texto es alto.

38

Pokemon : firered version / desarrollado por Creatures Inc. , Game Freak Inc. ; director, Junichi Masuda ; productores, Hiroyuki Jinnai, Takehiro Izushi, Hiroaki Tsuru ; director ejecutivo, Satoshi Tajiri ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekazu Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BPRE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 32.87 dólares

Metacritic: 81



El jugador puede elegir ser chico o chica así como el nombre del protagonista, la misión es convertirse en un Maestro Pokemon, en el camino se confrontará a una banda de ladrones llamada Equipo Rocket, poco a poco ira descubriendo los oscuros planes que tiene esta banda de ladrones y su líder Giovanni.

El juego es un remake de los primeros juegos de Pokemon, se mejora en calidad gráfica, se actualiza la lista de pokemons compatibles. Es un juego *RPG* por turnos, el personaje protagonista no entra en batalla directamente sino que se basa plenamente en batallas de los pokemon que son monstruos que se capturan, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos, solo ciertos pokemon pueden capturarse en esta versión.

Se seleccionó por tener un sello de garantía de ser un *RPG* sencillo que puede ir aumentando de dificultad tanto como el jugador quiera, también alienta la exploración para descubrir todos los pokemon así como la cooperación con otros jugadores para no solo enfrentarse sino intercambiar pokemon; el nivel de texto es alto.

39

Pokemon : leafgreen version / desarrollado por Creatures Inc. , Game Freak Inc. ; director, Junichi Masuda ; productores, Hiroyuki Jinnai, Takehiro Izushi, Hiroaki Tsuru ; director ejecutivo, Satoshi Tajiri ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekazu Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-BPGE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 22.28 dólares

Metacritic: --



El jugador puede elegir ser chico o chica así como el nombre del protagonista, la misión es convertirse en un Maestro Pokemon, en el camino se confrontará a una banda de ladrones llamada Equipo Rocket, poco a poco ira descubriendo los oscuros planes que tiene esta banda de ladrones y su líder Giovanni.

El juego es un remake de los primeros juegos de Pokemon, se mejora en calidad gráfica, se actualiza la lista de pokemons compatibles. Es un juego *RPG* por turnos, el personaje protagonista no entra en batalla directamente sino que se basa plenamente en batallas de los pokemon que son monstruos que se capturan, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos, solo ciertos pokemon pueden capturarse en esta versión.

Se seleccionó por tener un sello de garantía de ser un *RPG* sencillo que puede ir aumentando de dificultad tanto como el jugador quiera, también alienta la exploración para descubrir todos los pokemon así como la cooperación con otros jugadores para no solo enfrentarse sino intercambiar pokemon; el nivel de texto es alto.

40

Pokemon : mystery dungeon : red rescue team / desarrollado por Chunsoft Co. Ltd. ; productor, Koichi Nakamura ; director, Seiichiro Nagahata ; Pokémon director original, Satoshi Tajiri ; productores, Hiroaki Tsuru, Atsushi Sugimoto, Kunimi Kawamura, Hitoshi Yamagami ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekazu Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-B24E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 6.99 dólares

Metacritic: 67



La historia del juego se desarrolla en un entorno donde solo hay pokemon y no humanos; el protagonista es un humano que se ha convertido en pokemon, ahora tendrá que ayudar a sus nuevos compañeros para descubrir el motivo de su transformación y recuperar su verdadera forma.

A diferencia de la franquicia principal de pokemon, en este juego tú no eres un entrenador sino un pokemon; puedes reclutar a otros compañeros que te ayuden en cada misión; además los calabozos son hechos al azar por lo que no veras dos lugares iguales inclusive si se hace una misma misión, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos.

Se seleccionó por ser una experiencia más relajada y cómica que la franquicia principal, el juego se centra mucho en el compañerismo y la cooperación, la historia no es tan profunda pero tiene muchas misiones secundarias que el jugador puede realizar; el nivel de texto es medio.

41

Pokemon : ruby version / desarrollado por Creatures Inc. , Game Freak Inc. ; director, Junichi Masuda ; productores, Hiroyuki Jinnai, Takehiro Izushi, Hiroaki Tsuru ; director ejecutivo, Satoshi Tajiri ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekazu Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

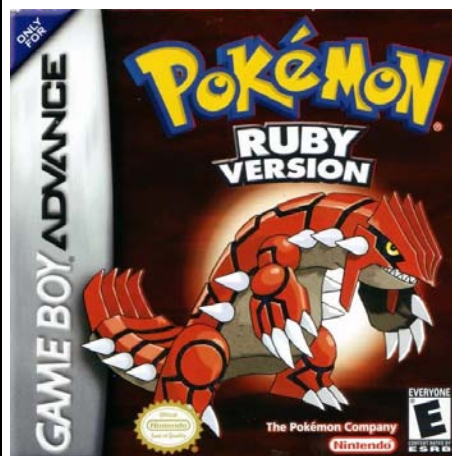
Everyone por ESRB

AGB-AXVE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 21.09 dólares

Metacritic: 82



El jugador puede elegir ser chico o chica así como el nombre del protagonista, el objetivo es convertirse en un Maestro Pokemon, la versión ruby tiene como antagonistas al Equipo Magma, que buscan despertar al pokemon legendario Groudon para aumentar la cantidad de superficie de tierra sobre el planeta.

Es la tercera generación de la franquicia Pokemon; es un juego *RPG* por turnos, el personaje protagonista no entra en batalla directamente sino que se basa plenamente en batallas de los pokemon que son monstruos que se capturan, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos; al sistema ya conocido se le suman características como las batallas de 2 contra 2, ciertos pokemon son solo localizables en esta versión.

Se seleccionó por tener un sello de garantía de ser un *RPG* sencillo que puede ir aumentando de dificultad tanto como el jugador quiera, también alienta la exploración para descubrir todos los pokemon así como la cooperación con otros jugadores para no solo enfrentarse sino intercambiar pokemon; el nivel de texto es alto.

42

Pokemon : sapphire version / desarrollado por Creatures Inc. , Game Freak Inc. ; director, Junichi Masuda ; productores, Hiroyuki Jinnai, Takehiro Izushi, Hiroaki Tsuru ; director ejecutivo, Satoshi Tajiri ; productores ejecutivos, Satoru Iwata, Tsunekazu Ishihara .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AXPE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 24.79 dólares

Metacritic: --



El jugador puede elegir ser chico o chica así como el nombre del protagonista, el objetivo es convertirse en un Maestro Pokemon, la versión sapphire tiene como antagonistas al Equipo Aqua, que buscan despertar al pokemon legendario Kyogre para aumentar la cantidad de superficie de marítima sobre el planeta.

Es la tercera generación de la franquicia Pokemon; es un juego *RPG* por turnos, el personaje protagonista no entra en batalla directamente sino que se basa plenamente en batallas de los pokemon que son monstruos que se capturan, las estadísticas de los pokemon se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, también aprenderán nuevos movimientos; al sistema ya conocido se le suman características como las batallas de 2 contra 2, ciertos pokemon son solo localizables en esta versión.

Se seleccionó por tener un sello de garantía de ser un *RPG* sencillo que puede ir aumentando de dificultad tanto como el jugador quiera, también alienta la exploración para descubrir todos los pokemon así como la cooperación con otros jugadores para no solo enfrentarse sino intercambiar pokemon; el nivel de texto es alto.

43

Riviera : the promised land / desarrollado por Sting Inc. ; director y diseñador del juego, Shinichi Ito ; productor ejecutivo, Shinichi Suzuki ; productor, Takeshi Santo .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2005.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Teen por ESRB

AGB-BREE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 9.99 dólares

Metacritic: 76



La historia se desarrolla en el continente llamado Riviera, donde antiguamente hubo una batalla entre los dioses de Asgard y demonios, los dioses se sacrificaron para derrotar a los demonios dejando su conocimiento en 7 magos, el protagonista es Ein uno de estos 7 magos que tras una batalla pierde su memoria y termina en el Yggdrasil, un nivel deferente de Riviera, Ein ira recuperando su memoria, descubriendo secretos y traiciones.

Es un juego *RPG* por turnos, el jugador tendrá la posibilidad de ganar puntos con cada batalla según su efectividad, estos puntos sirven para hacer diferentes acciones en los mapas que son casi como un juego *point and clic*, así se pueden descubrir nuevas áreas o enemigos; existe también un gran catálogo de objetos a equipar para los personajes; se hacen muchas referencias a la mitología nórdica. Las estadísticas suben al aprender nuevas técnicas y no al derrotar enemigos como es tradicional.

Se seleccionó este juego por tener un sistema particular de exploración de los mapas, que promueve la búsqueda constante de enfrentamientos, además su sistema de batalla se mantiene simple sin disminuir la estrategia requerida para descubrir todo en el videojuego; el nivel de texto es alto.

44

Scurge hive / desarrollado por Orbital Media Inc. ; productor, Stephen Shatford (credited as Steve Shatford) ; diseñadores del juego, Graham Scott, Daniel Kratt, Stephen Shatford (credited as Steve Shatford) .— Estados Unidos : SouthPeak Interactive LLC [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

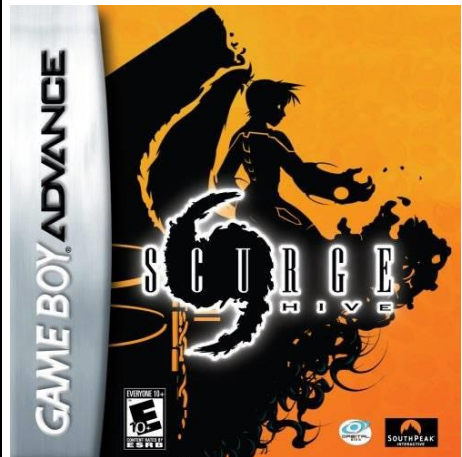
Everyone por ESRB

AGB-BHVE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 3.97 dólares

Metacritic: 76



La historia sigue a Jenosa Arma, una mercenaria contratada para una misión de rescate en el planeta Inos; el responsable de la alarma es un organismo virulento llamado Scurge, que posee la habilidad de convertirse en diferentes organismos o unirse con tecnología; Jenosa es infecta pero no muere sino que adquiere nuevas habilidades, ahora tendrá que mantener al margen la infección mientras busca una forma de escapar del planeta.

Es un juego de acción *RPG*, los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos; tiene un nivel básico de puzzles que se resuelven obteniendo nuevas habilidades, el avance de la infección que tiene el personaje se refleja en un porcentaje en la pantalla, al llegar al 100% comenzará a dañar al personaje, por lo que también hay ciertos lugares donde podrá reducirse el nivel de la infección; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por tener un buen equilibrio entre acción e historia, el sistema de puzzle le da variedad al juego; de igual forma el sistema de infección hace que el jugador esté atento en todo momento del tiempo que tiene; el nivel de texto es medio.

45

Shining force : resurrection of the dark dragon / desarrollado por Amusement Vision Ltd. ; director, Keigo Kobayashi ; planeador, Akihiko Sato ; productor, Youichi Shimosato ; productores ejecutivos, Hisao Oguchi, Toshihiro Nagoshi, Kan Naitoh .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Teen por ESRB

AGB-AF5E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 18.79 dólares

Metacritic: 77



La historia tiene como protagonista a Max, quien tiene como misión impedir que los soldados del reino de Runefaut revivan al antiguo dragón oscuro, para lo cual debe conseguir la espada Chaos Breaker; se apoyara de varios aliados que tendrán sus propias historias, a su numeroso grupo también se unirá la princesa Narsha.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos reedición del juego Shining force: the legacy of great intention, el combate es en un mapa cuadrulado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que hayamos elegido previamente, cada personaje pertenece a una clase (caballero, mago, etc.) y al llegar a cierto nivel puede mejorar esta clase ganando nuevas habilidades; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por enfatizarse en la estrategia, el jugador se verá retado en cada enfrentamiento, también tendrá que estar atento de subir de nivel a cada personaje, los cuales pueden encontrarse conforme avanza la trama; el nivel de texto es alto.

46

Shining soul / desarrollado por Grasshopper Manufacture Inc. , NexTech Corporation ; productores, Junichiro Takahashi, Kazuhiko Yamada, Gōichi Suda ; planificador, Masashi Niwano ; directores, Ueda Akira, Daisuke Tajima .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. , SEGA of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AHUE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 6.98 dólares

Metacritic: 58



La historia comienza con una joven de cabello rosa contando la historia de cómo la oscuridad llegó a las tierras de Runefaut a causa del dragón oscuro, es entonces cuando los guerreros de la luz aparecieron para detenerlo, en este momento es cuando comienza el juego.

Es un juego de acción *RPG* perteneciente a la franquicia Shining, el jugador puede elegir entre 4 clases guerrero, arquero, dragón y mago; al subir de nivel el jugador selecciona que estadísticas elevar, así como una serie de habilidades complementarias; incluye un modo para 4 jugadores donde podrán pasar las misiones de manera cooperativa; los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por ser un juego que permite jugarse de manera cooperativa, el nivel de estrategia requerido es bajo pero se complementa con la exploración que puede realizarse en los mapas así como un sistema de combate ágil, además permite a cada jugador imprimir su estilo de combate; el nivel de texto es bajo.

47

Shining Soul II / desarrollado por Grasshopper Manufacture inc. , SEGA Corporation ; productores, Junichiro Takahashi, Tadashi Takezaki, Satoshi Imai, Masaru Igarashi, Yoshitsugu Natsume, Toyohisa Hiwatari, Junichi Shimizu, Akira Nishikawa, Akira Terasawa, Kazuhiko Morii, Sunao Murayama, Akinobu Koechi, Kenji Takano, Takanobu Fukaya, Yoshihiro Sakuta, Naohiko Iida, Masaru Kobayashi, Yasushi Nagumo, Hiroyuki Manabe, Masahiro Tanaka, Tomomi Kiyono, Kōki Akiyama, Katsumi Baba, Akira Nomoto, Katsushi Yasuda, Tooru Yasuda, Tomoaki Ishidao, Nobuhiro Tanaka, Shunsuke Kitayama, Yūsuke Watanabe, Kōji Uemura, Haruo Imatsu, Kenichi Hashimoto, Yoshihito Endou, Yasunobu Masahiro, Tomohiko Hayashi, Akihide Iwamura, Katsutoshi Memezawa, Teruyuki Awaji, Toshiyuki Tanaka, Hiroshi Iizuka, Emi Yamane, Rie Arihara ; diseñador del juego, Akira Ueda .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2004.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AU2E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 11.85 dólares

Metacritic: 74



La historia se desarrolla 100 años después del primer juego *Shining Soul*, tras la traición del caballero Deatharte, el rey de Marcel ordena al protagonista rescatar a la princesa del reino y detener los planes de los Chaos Knights, quienes buscan nuevamente desequilibrar la balanza entre el bien y el mal.

Es un juego de acción *RPG*, el jugador puede elegir entre 8 clases de personajes que varían en sus cualidades; al subir de nivel el jugador selecciona que estadísticas elevar, así como una serie de habilidades complementarias; incluye un modo para 4 jugadores donde podrán pasar las misiones de manera cooperativa; los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por ser un juego que permite jugarse de manera cooperativa, el nivel de estrategia requerido es bajo pero se complementa con la exploración que puede realizarse en los mapas así como un sistema de combate ágil, además permite a cada jugador imprimir su estilo de combate; el nivel de texto es bajo.

48

Summon night : swordcraft story / desarrollado por Flight-Plan Inc. ; productores, Shintarō Miura, Masami Watanabe ; directores, Takayuki Kinoshita, Hirokazu Kawase ; planificadores, Tomoyuki Murai, Akira Yamamoto, Shintarō Takagi ; productor ejecutivo, Shinichi Suzuki .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AB4E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 21.99 dólares

Metacritic: 77



La historia comienza en el pueblo Wystem donde se organiza un gran torneo para todos los herreros locales; el ganador ocupará el lugar de Shintetsu, uno de los siete Craftlords, quien murió al proteger a su esposa e hijo/a (según seleccione el jugador), el protagonista es el hijo/a de Shintetsu; quien entra al torneo para ocupar el lugar de su padre, junto a esto se desarrolla una trama que tiene como eje a otra nación llamada Deigleya.

Es un juego de acción *RPG*, los movimientos en batalla son limitados pero permite cierta variedad, el jugador tiene la ayuda de un guardián que le da habilidades adicionales y le ayuda en los ataques, el juego se centra en buscar materiales para crear armas y utilizarlas en el torneo para seguir avanzando; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel adicionalmente habrá un bonus para elevar una estadística particular que elija el jugador.

Se seleccionó el juego por poseer un sistema de construcción de armas que se mantiene simple pero que incentiva la búsqueda de materiales dentro de los mapas, la historia se desarrolla en 10 capítulos por lo que es fácil de seguir, el nivel de texto es alto.

49

Summon night : swordcraft story 2 / desarrollado por Flight-Plan Inc. ; productores, Shintarō Miura, Masami Watanabe ; directores, Takayuki Kinoshita, Hirokazu Kawase ; planificadores, Tomoyuki Murai, Akinori Sano ; productor ejecutivo, Shinichi Suzuki .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

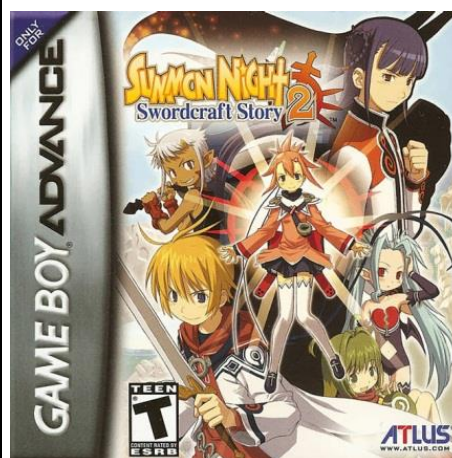
Teen por ESRB

AGB-BSKE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 27.99 dólares

Metacritic: 79



La historia sigue a Edgar Colthearts o a Aera Colthearts (según elija el jugador), un huérfano/a de un clan de herreros guerreros llamados Craftknight; un día de la nada llega un Summon Beast (un espíritu), al vencerlo se une al protagonista; ahora Edgar/Aera tendrá como misión sellar las ruinas de donde salen monstruos para proteger a su pueblo.

Es un juego de acción *RPG*, los movimientos en batalla son limitados pero permite cierta variedad, el jugador tiene la ayuda de un guardián que le da habilidades adicionales y le ayuda en los ataques, el juego se centra en buscar materiales para crear armas y utilizarlas, se aumenta el número de posibles armas por crear en comparación a la primera entrega del juego Summon night : swordcraft story; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel adicionalmente habrá un bonus para elevar una estadística particular que elija el jugador.

Se seleccionó el juego por poseer un sistema de construcción de armas que se mantiene simple pero que incentiva la búsqueda de materiales dentro de los mapas, la historia se desarrolla en 10 capítulos por lo que es fácil de seguir, el nivel de texto es alto.

50

Sword of mana / desarrollado por Brownie Brown Inc. ; productor, Koichi Ishii ; diseñadores del juego, Kōichi Ishii, Takeo Ōin ; director, Takeo Oin ; Square Enix U.S.A. productores ejecutivos, Yasuhiro Fukushima, Yoichi Wada, Keiji Honda .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2003.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AVSE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 12.00 dólares

Metacritic: 72



La historia tiene a dos protagonistas, un héroe y una heroína que el jugador selecciona y nombra, tienen pocas diferencias en la historia de uno a otro; el héroe busca la Sword of mana, para vengar la muerte de sus padres; mientras la heroína tiene la llave para entrar al Mana tree, lugar de donde proviene el mana y al cual debe ir.

Es un juego de acción *RPG* reedición del juego Final fantasy adventure, pero con muchas modificaciones, desde parlamentos e historia, estilo de juego adicionando a la heroína como personaje jugable, así como un sistema mejorado de combate en tiempo real, también tiene un sistema de debilidades. Las estadísticas suben dependiendo que tipo de clase elevemos (guerrero, monje, mago, ladrón), esto se complementan con un sistema de habilidades que suben entre más se usen ciertas armas o hechizos; los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por su equilibrio entre acción e historia, el sistema de combate es amigable para cualquier jugador, y existen varias características que explorar dentro del juego que extiende su uso, el nivel de texto es alto.

51

Tactics Ogre : the knight of Lodis / desarrollado por Quest ; director, Yuichi Murasawa ; productor, Makoto Tokugawa .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-ATOE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 25.98 dólares

Metacritic: 88



La historia tiene como protagonista a Alphonse Loehér, caballero de la unidad bajo el mando de Rictor Lasanti; tras separarse de su unidad en la tierra de Orvis, Alphonse conocerá a Eleanor Olato e Ivanna Batraal quienes le ayudarán a descubrir que su líder talvez no sea la persona justa que creé, el videojuego tienes algunas decisiones cruciales que pueden desembocar en 5 diferentes finales.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrículado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que hayamos elegido previamente; además tiene un sistema complejo de habilidades que dependen del oficio que tenga cada personaje, las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel en base al oficio asignado al personaje; adicionalmente se puede convencer en batalla a algunos enemigos para que se unan al jugador.

Se seleccionó por tener un alto nivel de estrategia, lo cual hace que el jugador este pendiente de la mejor forma de enfrentar cada batalla, así como saber entrena a cada uno de los personajes; además debido a los diferentes finales incentiva a jugador a tomar varias rutas dentro de la trama; el nivel de texto es alto.

52

Tales of phantasia / desarrollado por Namco Tales Studio Ltd. ; Namco Tales Studio Staff diseñador del juego, Yozu Amano ; directores, Kiyoshi Nagai, Eiji Kikuchi ; Namco Ltd. Staff codirector, Kazuhisa Oomi ; director, Shinichiro Okamoto ; productor, Makoto Yoshidumi ; productores ejecutivos, Sigeru Yokoyama, Sigeichi Ishiura, Masaya Nakamura .— Estados Unidos : Nintendo of America Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

Everyone por ESRB

AGB-AN8E-USA

Disponible: Amazon

Precio: 19.95 dólares

Metacritic: 76



La historia comienza contándonos como un maligno semi-Dios llamado Dhaos fue encarcelado por 4 grandes héroes; el protagonista es Cless Alvein quien tras regresar del bosque de cazar junto a su amigo Chester Barklight encuentran su pueblo destruido por el caballero oscuro Mars, huyen en busca de la ayuda de su tío; pero es traicionado por este y entregado a Mars; en prisión conoce a Mint Adnade y juntos logran huir; tras enterarse de que el padre de Cless es quien sello a Dhaos, trata de vencer a Mars pero llega muy tarde pues Dhaos ha vuelto; otro de los 4 grandes héroes Trinix D. Morrison envía a Cless y Mint 100 años al pasado para que logren encontrar una forma de derrotar a Dhaos, así comienza la aventura de estos héroes que viajaran por varias tierras y eras.

Es un juego de acción *RPG* con un sistema de combate llamado “Linear Motion Battle System”, que permite al jugador moverse en tiempo real en batalla, solo se puede controlar un personaje por lo que los acompañantes serán manejados automáticamente según la estrategia elegida por el jugador; las estadísticas de los personajes se elevarán

automáticamente conforme se suba de nivel, los mapas pueden ser explorados a libertad y los enemigos son visibles por lo que pueden evitarse los enfrentamientos.

Se seleccionó por tener un sistema dinámico de batalla junto a una historia de calidad, además el uso de estrategias puede ser tan avanzado como quiera el jugador, e incentiva la exploración para encontrar varios secretos; el nivel de texto es alto.

53

Yggdra union : we'll never fight alone / desarrollado por Sting Inc. ; diseñador del juego, Shinichi Ito ; productor, Takeshi Santo ; productor ejecutivo, Shinichi Suzuki .— Estados Unidos : Atlus U.S.A. Inc. [Distribuidor], 2006.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

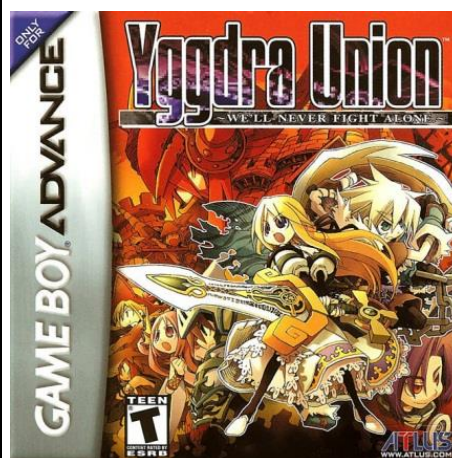
Teen por ESRB

AGB-BYUE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 25.00 dólares

Metacritic: 77



La historia sigue a Yggdra, la princesa del reino de Fantasinia; pero el jugador tomara el control de Milanor, el líder de un grupo de bandidos que termina ayudando a la princesa a recuperar su reino del imperio Bronquian; Yggdra expandirá su reino y tendrá que tomar varias decisiones que cambiaran su camino.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrículado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que hayamos elegido previamente, las batallas también se auxilian de un sistema de cartas que el jugador selecciona para cambiar ciertas condiciones como el ataque de los personajes, el número de movimientos que se pueden realizar, entre otras; las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel, el jugador tendrá que tomar ciertas decisiones a lo largo del juego lo que influye en los eventos que se verán.

Se seleccionó el juego por permitir un nivel alto de estrategia que incentiva en el jugador planear cada combate con extremo cuidado; además el juego tiene dos finales posibles lo cual ofrece rejugaridad; el nivel de texto es alto.

54

Zone of the Enders: the fist of Mars / desarrollado por Winky Soft Co. Ltd. ; director gerencial, Shigemitsu Takamiya ; director, Atsushi Kamata ; planificadores, Naoya Inui, Atsushi Kamata, Kayo Buma ; productores, Takashi Shimomichi (Konami JPN), Noriaki Okamura (Konami JPN) .— Estados Unidos : Konami Digital Entertainment Inc. [Distribuidor], 2002.

1 cartucho ; Game Boy Advance : col.

En inglés

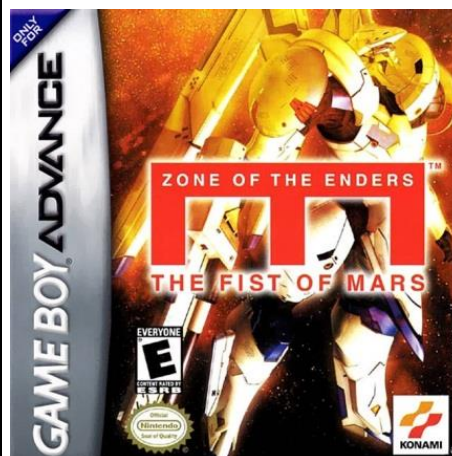
Everyone por ESRB

AGB-AZEE-USA

Disponible: Amazon

Precio: 12.90 dólares

Metacritic: 71



La historia se desarrolla en el año 2173 donde la humanidad ha colonizado Marte y las lunas de Júpiter; el protagonista es Cage Midwell, quien se ve involucrado en un conflicto bélico entre la Tierra y Marte, por lo que ahora deberá unirse a la batalla e ir descubriendo el trasfondo del conflicto.

Es un juego de estrategia *RPG* por turnos, el combate es en un mapa cuadrículado donde el jugador va realizando acciones con los personajes que pilotan un robot y tienen sus propias habilidades; al entrar en batalla ya sea defendiendo o atacando se entra a un mini juego donde habrá que atinarle a nuestro enemigo o bloquear sus ataques, esto determina si el ataque es esquivado o da un golpe crítico, los robots se optimizan y las estadísticas de los personajes se elevarán automáticamente conforme se suba de nivel.

Se seleccionó por requerir un nivel de estrategia medio, el sistema de combate puede mantener al jugador atento a cada batalla, el jugador elige su estilo de combate ya sea confiando en la estadística o con los mini juegos en las batallas; el nivel de texto es alto.

Índices

Los números colocados en los índices hacen referencia al número del registro en la ficha bibliográfica.

Índice de títulos

Título	No. de registro
B	
Baldur's gate : dark Alliance	01
Boktai : the Sun is in your hand	02
Boktai 2 : solar boy Django	03
Breath of fire	04
Breath of fire 2	05
C	
Car Battler : Joe	06
Castlevania : aria of sorrow	07
Castlevania : circle of the Moon	08
Castlevania : harmony of dissonance	09
CIMA : the enemy	10
D	
Dragon ball z : buu's fury	11
Dragon ball z : the legacy of Goku	12
Dragon ball z : the legacy of Goku II	13
E	
Eragon	14
F	
Final fantasy I & II : dawn of souls	15
Final fantasy IV : advance	16
Final fantasy tactics : advance	17
Final fantasy v : advance	18
Final fantasy vi : advance	19

Fire emblem	20
Fire emblem : the sacred stones	21
G	
Golden Sun	22
Golden Sun : the lost age	23
H	
Harry Potter and the prisoner of Azkaban	24
K	
Kingdom hearts : chain of memories	25
L	
The lord of the rings : the return of the king	26
The lord of the rings : the third age	27
The lord of the rings : the two towers	28
Lufia : the ruins of Lore	29
Lunar legend	30
M	
Mario and Luigi : superstar saga	31
Mario golf : advance tour	32
Mario tennis : power tour	33
Megaman : battle network	34
Megaman : battle network 2	35
P	
Phantasy star collection	36
Pokemon : emerald versión	37
Pokemon : firered versión	38
Pokemon : leafgreen versión	39
Pokemon : mystery dungeon : red rescue team	40
Pokemon : mystery dungeon : red rescue team	41
Pokemon : sapphire versión	42

R	
Riviera : the promised land	43
S	
Scurge hive	44
Shining force : resurrection of the dark dragon	45
Shining soul	46
Shining Soul II	47
Summon night : swordcraft story	48
Summon night : swordcraft story 2	49
Sword of mana	50
T	
Tactics ogre : the knight of Lodi	51
Tales of phantasia	52
Y	
Yggdra union : we'll never fight alone	53
Z	
Zone of the Enders: the fist of Mars	54

Índice de desarrolladores

Desarrollador	No. Registro
A	
AlphaDream Corporation, Ltd.	31
Amaze Entertainment Inc.	14
Amusement Vision Ltd.	45
Ancient Co. Ltd.	06
Atlus U.S.A. Inc.	49
B	
Brownie Brown Inc.	50
C	
Camelot Software Planning	22
Camelot Software Planning	23, 32, 33
Capcom Co. Ltd.	04, 05
Capcom Production Studio 2	34, 35
Chunsoft Co. Ltd.	40
Creatures Inc.	37, 38, 39, 41, 42
D	
Digital Eclipse Software Inc.	36
F	
Flight-Plan Inc.	48
G	
Game Freak Inc.	37, 38, 39, 41, 42
Grasshopper Manufacture Inc.	46, 47
Griptonite Games	24, 26, 27, 28
I	
Intelligent Systems Co. Ltd.	20, 21
J	
Jupiter Corp.	25
K	

Konami Computer Entertainment Japan Inc.	02, 03
Konami Computer Entertainment Kobe Inc.	08
Konami Computer Entertainment Tokyo Inc.	07, 09
M	
Magic Pockets	01
Media Rings Corporation	30
N	
Namco Tales Studio Ltd.	52
Neverland Co. Ltd.	10, 29
NexTech Corporation	46
Nintendo of America Inc.	16
O	
Orbital Media Inc.	44
Q	
Quest	51
S	
SEGA Corporation	36, 47
Square Enix Co. Ltd.	15, 16, 18, 19, 25
Square Product Development Division 4	17
Sting Inc.	43, 53
T	
Tose Co. Ltd.	16, 18, 19
W	
Webfoot Technologies Inc.	11, 12, 13
Winky Soft Co. Ltd.	54

Índice de distribuidores

Distribuidor	No. Registro
A	
Atari Inc.	11, 13
Atlus U.S.A. Inc.	29, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 53
C	
Capcom Entertainment Inc.	04, 05, 34, 35
D	
Destination Software Inc.	01
Disney Interactive	25
E	
Electronic Arts Inc.	24, 26, 27, 28
I	
Infogrames Inc.	12
K	
Konami Digital Entertainment Inc.	02, 03, 07, 08, 09, 54
Natsume Inc.	06, 10
N	
Nintendo of America Inc.	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 31, 32, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 50, 52
S	
SEGA of America Inc.	36
Sierra Entertainment Inc.	14
SouthPeak Interactive LLC	44
Square Enix Inc.	25
T	
THQ Inc.	36
U	
Ubisoft Inc.	30
V	
Victor Interactive Software Inc.	06

Índice de directores, productores y colaboradores

Nombre	No. Registro
A	
Akiyama, Kōki	47
Amano, Yozu	52
Arihara, Rie	47
Arnold, Todd	27
Awaji, Teruyuki	47
Ayre, Andrew	36
B	
Baba, Katsumi	47
Boone, Jim	11
Bristol, Rachael	27
Bruenig, Dagmar	28
Buma, Kayo	54
C	
Chow, Dexter	30
Cocanougher, Daniel	11
Connors, J. C.	26, 27, 28
Cucchiarella, Michael	13
D	
Diehm, Cara	24
Dominiak, Dana o Dominiak, Dana M.	11, 12, 13
E	
Eguchi, Masakazu	34
Elenbaas, Daniel	14, 28
Endou, Yoshihito	47
Ettinger, Steven	24, 26, 27, 28
F	
Flitman, Mark	11

Fujiwara, Tokuro	04, 05
Fukaya, Takanobu	47
Fukushima, Yasuhiro	50
G	
Gjere, Michael	12
Gray, Steve	27
H	
Hashimoto, Kenichi	47
Hashimoto, Shinji	16, 18, 19
Hatano, Shinji	22, 23, 32, 33
Hayashi, Tomohiko	47
Hendren, Josh o Hendren, Joshua	26, 28
Hiwatari, Toyohisa	47
Honda, Keiji	50
Honda, Kenichiro	07
Horie, Kōji (Ko-G)	08
I	
Igarashi, Koji	07
Igarashi, Masaru	47
Iida, Naohiko	47
Iizuka, Hiroshi	47
Imai, Kenji	20
Imai, Satoshi	47
Imatsu, Haruo	47
Inafune, Keiji	34, 35
Inui, Naoya	54
Ishidao, Tomoaki	47
Ishihara, Tsunekazu u Ishihara,	37, 38, 39, 40, 41, 42
Tsunekazu	
Ishii, Koichi	50
Ishiura, Sigeichi	52

Ito, Shinichi	43, 53
Itou, Hirotuki	19
Iwamura, Akihide	47
Iwata, Satoru o Iwata, Saturo	20, 21, 31, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 42
Izushi, Takehiro	20, 38, 39, 41, 42
J	
Jinnai, Hiroyuki	37, 38, 39, 41, 42
K	
Kamata, Atsushi	54
Kaneda, Taeko	20
Kanemori, Yuuichi	25
Kawamura, Kunimi	40
Kawano, Yoshinori	04, 05
Kawase, Hirokazu	48, 49
Kikuchi, Eiji	52
Kinoshita, Takayuki	48, 49
Kitase, Yoshinori	19
Kitayama, Shunsuke	47
Kiyono, Tomomi	47
Kizu, Seiichi	06
Kobayashi, Keigo	45
Kobayashi, Masaru	47
Kodama, Rieko	36
Koechi, Akinobu	47
Kojima, Hideo	02, 03
Kratt, Daniel	44
Kraft, Murray	13
M	
Maekawa, Hiro	10
Maekawa, Yoshiko	31
Manabe, Hiroyuki	47

Mann, David	14, 28
Masahiro, Yasunobu	47
Masuda, Junichi	38, 39, 41, 42
Matsuno, Yasumi	17
Melchior, John	14
Memezawa, Katsutoshi	47
Mika Sr., Michael	36
Miura, Hiroyuki	16, 18, 19
Miura, Shintarō	48, 49
Miyake, Kenichi	17
Miyamoto, Kosuke	15
Miyamoto, Shigeru	31
Miyanaga, Keisuke	06
Miyata, Masahide	10
Mizuno, Tetsuo	31
Morii, Kazuhiko	47
Morimoto, Shigeki	37
Murai, Tomoyuki	48, 49
Murakami, Junichi	07
Murasawa, Yuichi	17, 51
Murayama, Sunao	47
N	
Nagahata, Seiichiro	40
Nagai, Kiyoshi	52
Nagoshi, Toshihiro	45
Nagumo, Yasushi	47
Naitoh, Kan	45
Naka, Yuji	36
Nakamura, Ikuya	02, 03
Nakamura, Koichi	40
Nakamura, Koichiro	06

Nakamura, Masaya	52
Nakayama, Makoto	25
Narihiro, Tohru	20, 21
Natsume, Yoshitsugu	47
Nishikawa, Akira	47
Nishimura, Kentaro o Nishimura, Kentarou	20, 21
Nishiyama, Akinori	36
Niwano, Masashi	46
Nojiri, Shinta	02
Nomoto, Akira	47
Nomoto, Gakuji	37
Nomura, Tetsuya	25
Nuno, Ryuma	18
O	
Ogata, Hatao	25
Oguchi, Hisao	45
Ōin, Takeo	50
Okamoto, Shinichiro	52
Okamura, Noriaki	54
Oomi, Kazuhisa	52
Osborn, Debra	11
R	
Ramage, Timothy	14
S	
Sakaguchi, Hironobu	17
Sano, Akinori	49
Santo, Takeshi	43, 53
Sato, Akihiko	45
Scott, Graham	44
Shatford, Stephen	44

Shimizu, Junichi	47
Shimomichi, Takashi	54
Shimosato, Youichi	45
Suda, Gōichi	46
Sugawara, Hisashi	30
Sugimoto, Atsushi	40
Suzuki, Shinichi	43, 48, 49, 53
T	
Taguchi, Yasuhiro	32
Tajima, Daisuke	46
Tajiri, Satoshi	37, 38, 39, 40, 41, 42
Takagi, Shintarō	48
Takahashi, Hiroyuki	22, 23, 32, 33
Takahashi, Junichiro	46, 47
Takahashi, Shugo	22, 23, 32, 33
Takamiya, Shigemitsu	54
Takano, Kenji	47
Takeda, Takashi	09
Takezaki, Tadashi	47
Tanaka, Masahiro	47
Tanaka, Nobuhiro	47
Tanaka, Toshiyuki	47
Terasawa, Akira	47
Tokita, Takashi	15
Tokugawa, Makoto	51
Trumbo, Phillip o Trumbo, Phil	27, 28
Tsuru, Hiroaki	37, 38, 39, 40, 41, 42
Tsurunaga, Kouji	30
U	
Ubukata, Taiki	21
Ueda, Akira	46, 47

Uemura, Kōji	47
Umezaki, Shigeharu	08
V	
Vavasour, Jeff	36
W	
Wada, Sachiko	21
Wada, Yoichi o Wada, Youichi	15, 18, 25, 50
Ward, Trent	36
Watanabe, Masami	48, 49
Watanabe, Yūsuke	47
Y	
Yamada, Kazuhiko	46
Yamagami, Hitoshi	21, 37, 40
Yamamoto, Akira	48
Yamamoto, Yutaka	33
Yamane, Emi	47
Yamauchi, Hiroshi	22, 23
Yasuda, Katsushi	47
Yasuda, Tooru	47
Yasuma, Masahiro	34, 35
Yokoyama, Sigeru	52
Yoshidumi, Makoto	52
Yoshioka, Motoyuki	02, 03

Referencias

Palacio, M. A. (2011). *Bibliografía sobre la historia y desarrollo de la música surf y su presencia en México: 1959-2009* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

VGChartz. (2015). Platform Totals. VGChartz. Recuperado de http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

Conclusiones

Como se observó a lo largo del presente trabajo, los videojuegos ya forman parte de la cultura popular, pasaron a ser parte de la vida diaria de las personas y no solo quedarse en una moda como en algún punto se sospechó; esta forma de entretenimiento está en crecimiento y en perspectivas de sobrepasar económicamente a otras como lo es la industria del cine, con la cual comparte ya un modelo de negocios que lleva una obra de un lado a otro constantemente para ofrecer al público una gama más amplia de opciones.

La industria actual de los videojuegos se ha diversificado gracias al amplio número de dispositivos que pueden reproducirlos, como las tabletas y los teléfonos inteligentes, lo cual propone un cambio de paradigma en las formas de distribución y creación, y deja ante nuevos retos a las compañías tradicionales como Sony, Nintendo y Microsoft.

Los videojuegos han evolucionado junto a la tecnología disponible y han adquirido nuevas características, tanto en las mecánicas dentro de los juegos como en el *hardware* que los acompaña, como ejemplo, los sistemas de detección de movimiento. Las perspectivas para abordarlos también han ido cambiando, desde los primeros análisis que querían ver las repercusiones del uso de estos hasta el análisis de la obra misma presentada en su arte o narrativa, el nivel de profundidad de los estudios ha aumentado y los prejuicios negativos han disminuido.

Con poco más de 40 años de la industria comercial de videojuegos todavía se le puede considerar un medio joven y que no se ha terminado de formar, y las personas que lo utilizan como medio de expresión pueden presentar nuevas experiencias que se pueden alejar del concepto más común de lo que se puede considerar un videojuego; así como las empresas de entretenimiento pueden presentarnos nuevas formas de narrativas e interacción con mundos virtuales cada vez más inmersivos y detallados.

Los videojuegos en la actualidad han mostrado ya sus aspectos positivos, entre ellos permite desarrollar las habilidades relacionadas a la toma de decisiones y resolución de problemas, ya que constantemente los jugadores se ven ante decisiones y las consecuencias de sus acciones; de igual forma los juegos activan la coordinación y reflejos que puede tener las personas que los utilizan, pues muchos de estos necesitan grandes habilidades de reacción; estos aspectos positivos se han demostrado por varios investigadores con métodos serios en sus estudios.

Las bibliotecas públicas tienen como prioridad atender a la comunidad de la cual están rodeados; cubrir sus necesidades de información es una primera instancia para atender a los usuarios, para ello debe de contar con una apertura a la retroalimentación de su comunidad, pues al abrir más el panorama se pueden encontrar nuevas perspectivas, e inclusive estar abiertos a la ayuda directa de la comunidad en el desarrollo de la misma biblioteca y sus colecciones.

En la época actual con el acceso a información por medio de internet es aún más necesario la curaduría del bibliotecario, las bibliotecas ahora deben contar no solo con información confiable en formatos tradicionales sino también armar listas de recursos electrónicos con diferentes temáticas y niveles de profundidad, aportar nuevos medios de acceder a la información y estar dispuesto a entrar en nuevas temáticas, son parte fundamental de las aptitudes y actitudes que el bibliotecólogo debe poseer para ofrecer un servicio óptimo en este mundo lleno de información.

Los videojuegos son parte de estas nuevas temáticas que se deben abordar de manera contundente en las bibliotecas públicas, abordándola desde todas las perspectivas posibles dentro de cada contexto; tal vez, no se pueda incluir un servicio de préstamo de videojuegos en una sala especial, pero sin duda tener una lista de recursos electrónicos previamente seleccionados no requiere de una inversión demasiado grande de recursos, y se puede complementar con una pequeña colección de libros. Con esto podremos observar la reacción de los usuarios ante la temática y decidir cómo seguirla aumentando o promover nuevos servicios.

Las bibliotecas públicas deben aprovechar su lado lúdico, mostrarles a los usuarios que dentro de la biblioteca existe un espacio para sus propios gustos e intereses, ya sean libros, películas, música o los videojuegos; todo esto con la ayuda del bibliotecólogo que sirve como un guía y a la vez es también un aprendiz de los gustos e intereses de su comunidad.

El cambio de paradigma de la biblioteca pública puede dirigirse a no solo ser un sitio donde encontrar información y se ofrezcan servicios de préstamo de diferentes formatos, sino convertirse en un medio de expresión para su comunidad, convertirse en ese espejo que refleje lo mejor de cada persona; aprovechando al máximo a su comunidad para crecer a la par.

De este forma podemos entender la importancia de incluir la temática de los videojuegos que primera instancia no pareciera tan importante o primordial para atender a una comunidad, sin embargo, va más allá del hecho de querer atraer con luces de neón, pues es necesario un alto compromiso para llevar a cabo una implementación adecuada que satisfaga verdaderamente al usuario potencial de estos recursos.

La bibliografía presente en este trabajo pasó por una amplia gama de filtros para ofrecer una herramienta de alta calidad; los principales filtros fueron el formato del videojuego, el género al que pertenece y la calificación dada por los portales especializados. Al elegir el Game Boy Advance como la consola por la cual comenzar, permitió tener un margen amplio de videojuegos que pueden ser fácilmente adquiridos así como tener precio accesible.

Al llevar a cabo el desarrollo de una colección de videojuegos, se tiene que complementar con todas las fuentes de información que se tengan a la mano para ofrecer un servicio que no solo atraiga en una primera instancia al usuario, sino que provoque un constante uso e incentive la búsqueda por otros recursos con los que cuenta la biblioteca.

Finalmente este trabajo otorga una bibliografía de videojuegos bastante rigurosa que toma en cuenta diferentes aspectos para la inclusión de cada uno de los

registros, también toma en cuenta un panorama donde la inversión monetaria no sea demasiado grande para comenzar y que piensa en atraer a una nueva gama de usuarios y hacerlos parte del servicio ofrecido.

Esto sirve como un primer paso para conocer los intereses más lúdicos de cada comunidad, y ofrecer en su medida el espacio que deben tener dentro de la biblioteca pues también les pertenece.

Bibliografía

Amézquita Castañeda, I., & Moreno Ramos, M. T. (2001). *La odisea liberadora de los juegos de rol*. México: Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación.

Arellano Olvera, J. (27 de junio de 2011). La Suprema Corte de Justicia de EU rechaza una ley contra los videojuegos violentos. *Atomix*. Recuperado de <http://atomix.vg/2011/06/27/la-suprema-corte-de-justicia-de-eu-rechaza-una-ley-contra-los-videojuegos-violentos/>

Baker, L. B. (6 de junio de 2011). Factbox: a look at the \$65 billion video games industry. *Reuters*. Recuperado de <http://uk.reuters.com/article/2011/06/06/us-video-games-factbox-idUKTRE75552I20110606>

Barack, L. (julio, 2005). Gaming at your library. *School Library Journal*, 51 (7), 22.

Beltrán, L. (noviembre, 2011). Evolución de los RPG's. *Game Master* (25), 52-57.

Beltrán, L. (marzo, 2012). Mitos y realidades de las videojugadoras. *Game Master* (29), 48-53.

Bobilin, E., y Pagowsky, N. (noviembre-diciembre, 2011). Serving players through selection: a guide to videogame collection development. *American Libraries*, 42 (11-12), 43.

Cameras Morales, R. A. (2009). *El arte de contar historias: el uso de elementos dramáticos en los videojuegos* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Castelán Hernández, J. F. (2013). *Remodelación y ampliación de la biblioteca pública general de Coyoacán "Vicente Guerrero" Alameda del sur, Coyoacán* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Castillo Barraza, O. (2009). *Videojuegos en primera persona de índole violenta y su repercusión en el área de socialización medida con el BAS-3 en sujetos de*

entre 12 a 15 años de edad (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Chávez, G. (20 de febrero de 2012). Videojuegos, industria que crece en México. *Excelsior*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/2012/02/20/dinero/811802>

Club Nintendo. (junio, 2001 – diciembre, 2007). *Club Nintendo*, 10 (6) – 16 (12).

Cuevas, D. (11 de diciembre de 2012). Ley federal de clasificación de videojuegos, propondrán en el Senado. *Excelsior*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/2012/12/11/nacional/874298>

Danforth, L. (mayo, 2010). Libraries + gaming communities. *Library Journal*, 135 (9), 59.

Discovery. (Dirección). (2005). *La era de los videojuegos* [Película].

Entertainment Software Association. (abril, 2015). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association*. Recuperado de <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>

Entertainment Software Rating Board. (2016). Guía de clasificaciones de la ESRB. *Entertainment Software Rating Board*. Recuperado de http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide_sp.aspx

Free On-line Dictionary of Computing. (1985). CD-ROM. *Free On-line Dictionary of Computing*. Recuperado de <http://foldoc.org/CD-ROM>

Game Master. (enero, 2013). Los mejores juegos de lanzamiento. *Game Master* (39), 14.

García Fernández, F. (2005). *Videojuegos: un análisis desde el punto de vista educativo*. Navarra: Universidad de Navarra.

Garfias Frias, J. A. (2006). *Mitologías para el consumo global de videojuegos: análisis de Zelda, Halo y Metal Gear* (Tesis, maestría, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Garza Tamez, L. E. (2009). *Los videojuegos como un nuevo medio publicitario: estudio sobre su potencial y desarrollo en México* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Gee, J. P. (2012). Digital games and libraries. *Knowledge Quest*, 41 (1), 60-64.

Graft, K. (27 de junio de 2011). U.S. Supreme Court decision: justice Scalia's opinion. *Gamasutra*. Recuperado de http://www.gamasutra.com/view/news/35460/US_Supreme_Court_Decision_Justice_Scalias_Opinion.php

International Games Day. (10 de diciembre de 2014). International games day @ your library. *IGD14 final report*. Recuperado de <http://igd.ala.org/2014/12/10/igd14-final-report/>

Kirriemuir, J. (2006). The librarian as video game player. *The New Review of Information Networking*, 12 (1-2), 61-75.

Lara, C. F. (02 de julio de 2014). Los videojuegos no se salvan (por ahora) de la Ley de Telecom. *CNN México*. Recuperado de <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/07/02/los-videojuegos-no-se-salvan-por-ahora-de-la-ley-de-telecom>

Levine, J. (abril, 2008). Broadening gaming services in libraries. *Library technology reports*, 44 (3), 24-34.

Levine, J. (julio, 2009). Libraries, videogames, and civic engagement. *Library Technology Reports*, 45 (5), 11-18.

Microsoft. (2015). Suscripción a Xbox Live. *Xbox*. Recuperado de <http://support.xbox.com/es-ES/browse/my-account/xbox-live-membership>

Naulin, F. B., & Seguel, J. G. (marzo, 2010). Videojuegos, videojugadores y bibliotecas públicas. *Serie bibliotecología y gestión de información* (54), 3-59.

NewZoo. (27 de junio de 2014). México entre los quince países que generan más ingresos en videojuegos. *VidaExtra*. Recuperado de <http://www.vidaextra.com.mx/industria/mexico-entre-los-quince-paises-que-generan-mas-ingresos-en-videojuegos>

Palacio, M. A. (2011). *Bibliografía sobre la historia y desarrollo de la música surf y su presencia en México: 1959-2009* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Palma Lezama, H. R. (2009). *Estudio prospectivo de la industria de los videojuegos* (Tesis, ingeniería, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Parish, J. (2007). Rogue. *1up*. Recuperado de <http://www.1up.com/features/essential-50-rogue>

Patte, G. (2013). *¿Qué los hace leer así?: los niños, la lectura y las bibliotecas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Pérez Ramírez, C. D. (2007). *Panorámica general de la industria del videojuego, innovación y tecnologías emergentes en el campo* (Tesis, ingeniería, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

PROFECO. (30 de abril de 2010). PROFECO da a conocer resultados de sondeo sobre videojuegos. *PROFECO*. Recuperado de <http://www.profeco.gob.mx/prensa/prensa10/abril10/bol57.asp>

Programming4us. (16 de agosto de 2012). Game Changer - iPhone Revolution (Part 2). *Programming4us*. Recuperado de <http://programming4.us/mobile/7498.aspx>

Raya, J. (07 de octubre de 2012). Análisis: la industria valdrá \$80 mil MDD en 2014. *LevelUP*. Recuperado de <http://www.levelup.com/noticias/15573/Analisis-la-industria-valdra-a80-mil-MDD-en-2014/>

Rubio Lozano, E. G. (2012). *Bibliografía de vampire: the masquerade* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Russo, H. (08 de junio de 2011). Juegos vs películas, ¿Quién genera más dinero? *Geek's Room*. Recuperado de <http://geeksroom.com/2011/06/juegos-vs-peliculas-%C2%BFquien-genera-mas-dinero-infografia/50302/>

Salas, C. A. (11 de diciembre de 2012). Iniciativa con proyecto de decreto por el que se adiciona el inciso XXI bis del artículo 27 de la ley orgánica de la administración pública federal y se crea la ley federal de clasificación de videojuegos. *Gaceta del Senado*. Recuperado de <http://www.senado.gob.mx/index.php?ver=sp&mn=2&sm=2&id=38581>

Sánchez, P. (2011). Revelaciones sobre videojuegos mexicanos: parte 1. *Game Master* (25), 42-47.

Sánchez, P. (junio, 2012). 40 años de ATARI. *Game Master* (32), 56-63.

Sandoval, C. (30 de septiembre de 2014). Al alza el mercado de los videojuegos en México durante 2014. *VidaExtra*. Recuperado de <http://www.vidaextra.com.mx/industria/al-alza-el-mercado-de-los-videojuegos-en-mexico-durante-2014>

Sanford, K. (Julio, 2008). Videogames in the library? : what Is the world coming to?. *School Libraries Worldwide*, 14 (2), 83-88.

Soltero, G. (mayo, 2011). Videojuegos y violencia. *Casa del tiempo* (43), 10-13.

Sternheimer, K. (2007). Do video games kill?. *Contexts*, 6 (1), 13-17.

SuperData. (08 de junio de 2015). Digital games set to outsell retail during 2014 holiday season. *SuperData*. Recuperado de <http://www.superdataresearch.com/blog/digital-games-set-outsell-retail/>

Tiscareño Ybarra, L. A. (2008). *Ojer tzij: el libro del tiempo: creación de un juego de rol utilizando la mitología prehispánica Maya* (Tesis, licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, México).

Valera, D. (12 de marzo de 2013). La industria del videojuego facturó un 16% menos en 2012. *ABC Tecnología*. Recuperado de <http://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/20130312/abci-industria-videojuego-facturo-menos-201303121448.html>

VGChartz. (2015). Platform Totals. *VGChartz*. Recuperado de http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

Villalobos, D. (03 de junio de 2014). Industria de los videojuegos rebasaría los USD \$100,000 millones en 2017. *Niubie*. Recuperado de <https://www.niubie.com/2014/06/industria-de-los-videojuegos-rebasaria-los-usd-100000-millones-en-2017/>

Zoomboomcrash. (12 de enero de 2015). Las cifras que mueven los videojuegos hacen temblar a la industria del cine. *La Información*. Recuperado de <http://blogs.lainformacion.com/zoomboomcrash/2015/01/12/las-cifras-que-mueven-los-videojuegos-hacen-temblar-a-la-industria-del-cine/>