



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

Videoensayo: La libertad en los videojuegos

Daniel Alonso Redondo

Tutora: Nereida López Vidales

**Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de América y
Periodismo**

Curso: 2022-23

ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1. Justificación e interés de la propuesta	3
1.2. Objetivos	4
1.3. Hipótesis	4
2. Metodología	5
3. Antecedentes	7
4. Plan de trabajo	8
4.1. Preproducción	8
4.2. Producción	10
4.3. Postproducción	57
5. Discusión y conclusiones	63
6. Referencias bibliográficas	65

LIBERTAD DIGITAL: UN VIDEOENSAYO SOBRE LA LIBERTAD EN EL VIDEOJUEGO

AUTOR: Daniel Alonso Redondo

TUTORA: Nereida López Vidales

RESUMEN: Según la Asociación Española de Videojuegos, la industria del videojuego supone un 0,11 % del PIB en nuestro país, con cifras de facturación de 1.795 millones de euros y con una base superior a los 18 millones de usuarios en España en 2021. Los datos que reflejan el éxito de esta industria también se trasladan a otras partes del mundo, como en Estados Unidos, país en el que generó 30 millones de dólares en 2021, o Reino Unido, donde el valor de mercado de la industria alcanzó en 2021 el récord de 7.160 millones de libras esterlinas. Los videojuegos, en definitiva, despiertan un gran interés tanto a nivel nacional como internacional. Como respuesta a dicho interés, surge **Videoensayo: La libertad en los videojuegos**, un videoensayo dividido en tres partes que busca repasar los juegos más destacados de aquellos géneros de videojuegos que, desde diferentes acercamientos, tienden hacia la libertad de acción por parte del jugador. Aunque exista cierto grado de libertad en todos los videojuegos, en este trabajo es entendida como un concepto de diseño que ofrece espacios a los jugadores donde se pueda experimentar con las reglas ofrecidas y en la que actúe como pilar vertebrador en la filosofía de su creación. Este proyecto de videoensayo se ha publicado en un canal de YouTube que recibe el nombre del trabajo y cada una de las partes aborda la libertad desde diferentes géneros de videojuegos: la libertad en los mundos abiertos, la libertad en los videojuegos narrativos y la libertad de creación para el jugador en los videojuegos.

PALABRAS CLAVE: videoensayo; YouTube; libertad en los videojuegos; historia de videojuegos, géneros de videojuegos

VIDEO ESSAY: LIBERTY IN VIDEOGAMES

AUTHOR:

TUTOR:

ABSTRACT: According to the Spanish Video Games Association, the video game industry accounts for 0.11 % of Spain's GDP, with turnover figures of 1,795 million euros and a user base of over 18 million in Spain in 2021. The data reflecting the success of this industry is also transferred to other parts of the world, such as the United States, where it generated 30 million dollars in 2021, or the United Kingdom, where the market value of the industry reached a record 7,160 million pounds sterling in 2021. Video games, in short, arouse great interest both nationally and internationally. In response to this interest, **Videoensayo: La libertad en los videojuegos**, a video essay divided into three parts that seeks to review the most outstanding games of those video game genres that, from different approaches, tend towards freedom of action on the part of the player. Although there is a certain degree of freedom in all video games, in this work it is understood as a design concept that offers players spaces where they can experiment with the rules offered and in which it acts as a backbone in the philosophy of its creation. This video essay project has been published on a YouTube channel named after the work, and each part addresses freedom from different video game genres: freedom in open worlds, freedom in narrative video games, and freedom of creation for the player in videogames.

KEY WORDS: video essay; YouTube; video game freedom; video game history; video game genres

1. Introducción

1.1. Justificación e interés de la propuesta

Uno de los principales fundamentos para justificar la realización del proyecto es su singularidad. Tras realizar una revisión bibliográfica en el repositorio institucional de la UVa, no existe ninguna propuesta de proyecto que unifique el videoensayo, la creación de contenido para YouTube y los videojuegos. De esta manera, queda manifiesta la originalidad del trabajo. A su vez, también se ha realizado una revisión en los buscadores Google Scholar y Dialnet, donde tampoco se han encontrado propuestas similares de proyecto en español, recalando aún más la autenticidad del producto. Además, dentro de YouTube, no existe un proyecto similar centrado en la libertad dentro de los videojuegos. Si bien es cierto que existen reportajes y vídeos que reflexionan sobre el tema, ninguno lo hace como este trabajo.

El proyecto también se sustenta en una justificación social de interés creciente sobre los videojuegos. Según la Asociación Española de Videojuegos (2022), durante 2021 el videojuego facturó en nuestro país 1.795 millones de euros y ya cuenta con una base superior a los 18 millones de usuarios en España, cifras que colocan a la industria de videojuegos dentro del 0,11 % del PIB español. Estos datos reflejan la importancia con la que cuenta el mundo del videojuego en nuestro país, en el que cerca de la mitad de los ciudadanos juegan a videojuegos.

Según Hootsuite (2022), YouTube cuenta con 1.700 millones de visitantes únicos al mes, convirtiendo a la red social en la segunda página web del mundo más visitada después de Google. Instagram, por su parte, es la sexta página más visitada y Twitter la novena.

De acuerdo con los datos de Statista (2022), la segunda plataforma elegida para el consumo de contenido relacionado con videojuegos en internet es YouTube Gaming. Alrededor del 40% de usuarios encuestados eligen esta web con dicha finalidad.

Con estos datos podemos concluir que los videojuegos despiertan gran interés en nuestro país. **La libertad en los videojuegos** como proyecto de videoensayo en YouTube, puede despertar interés, ya que tanto el contenido como el continente elegidos cuentan con grandes audiencias.

De esta forma, el trabajo adopta la forma del videoensayo en internet, que, con un estilo desenfadado, pretende hablar sobre la libertad en los videojuegos desde diferentes enfoques. Este proyecto, un canal de YouTube en el que se ha subido el trabajo dividido en tres vídeos y en los que cada uno cuenta como una parte diferenciada del resto pero sin orden específico, no resultará

como contenido de nicho debido a las grandes corrientes de usuarios interesados en videojuegos que existen en internet. Además, al ser un contenido original, puede llamar la atención del resto por su particularidad. A su vez, tras la revisión bibliográfica, la mayoría de canales existentes en YouTube en español no abordan los videojuegos desde un enfoque reflexivo y sí lo hacen desde un enfoque informativo, siendo la mayoría del contenido en esta plataforma o *gameplays* o contenido noticioso.

1.2. Objetivos

Una vez realizada la justificación del proyecto, es necesario establecer los objetivos que se pretenden cumplir con la producción del mismo:

- Efectuar un acercamiento periodístico a los videojuegos con un género poco común como el videoensayo, definido como lo define Puschak, como un género que trata sobre arte, cultura, política o ciencia entre otros muchos temas y que mezcla películas, documentales, periodismo televisivo y fotoperiodismo (Puschak, 2016): los canales más vistos en YouTube España son canales de *gameplays* o canales informativos. El videoensayo no es tan común, por lo que este trabajo busca diferenciarse de la amplia mayoría de contenido sobre videojuegos en nuestro país.
- Ofrecer una alternativa al contenido informativo sobre videojuegos que abunda en internet: el trabajo quiere saciar las necesidades de aquellos que no buscan contenido informativo o *gameplays* en YouTube.
- Acercar un género poco utilizado y videojuegos poco tratados en la creación de contenido en español: este trabajo pretende dar a conocer aquellos videojuegos que han influido en la historia del mundillo pero que no han recibido tanto tratamiento como lo reciben los videojuegos actuales. También se pretende dar a conocer el videoensayo como una manera de acercarse a los videojuegos fuera del contenido informativo o *gameplays*.

1.3. Hipótesis

Para la realización de este trabajo se parte de las siguientes ideas fundamentales:

- El contenido reflexivo sobre videojuegos cubre un hueco que no hace el contenido informativo existente
- El género del videoensayo es el género más interesante para cubrir contenido histórico sobre videojuegos en YouTube

- El videoensayo es un formato exitoso en el extranjero que todavía no se ha implantado con fuerza en España. En nuestro país, apenas existen canales en YouTube que realicen videoensayos o contenido similar. Los más destacados son *DayoScript*, *BaityBait* y *Joseju*. El resto de canales son los de medios de comunicación de videojuegos o los canales de *gameplay*.

2. Metodología

La modalidad elegida para este trabajo es la modalidad profesional. A través de este modelo y, en concreto, el videoensayo, en **La libertad en los videojuegos** se pretende realizar un repaso histórico de los principales videojuegos que han supuesto importantes hitos en lo que se refiere al desarrollo de videojuegos y que focalicen en la libertad su principal mecánica en diferentes géneros. Por ello, ya que los videojuegos son inherentemente audiovisuales, el formato audiovisual es el que mejor se adapta a esta idea.

En cuanto a la metodología empleada, se ha recurrido a la técnica cualitativa de revisión sistemática de bibliografía referente a la historia de los videojuegos y a la libertad dentro de los videojuegos. Al ser el proyecto un repaso de la historia de los videojuegos, el uso de la bibliografía es esencial para realizar dicho repaso histórico y para localizar a aquellos videojuegos que dan forma a la libertad desde diferentes enfoques. Además, se ha utilizado como fuente vídeos de carácter histórico o analítico en internet, tanto en YouTube como en otras páginas web, aparte de artículos sobre historia de videojuegos.

En lo referente al proyecto, **La libertad en los videojuegos** utiliza el formato del videoensayo y se ha publicado en YouTube. El público objetivo del proyecto es un público joven, que ya conoce sobre videojuegos y que quiera ampliar sus conocimientos, o un público igualmente joven que también conozca sobre videojuegos pero que no tenga conocimientos sobre la historia del medio y quiera conocer sobre ella. Para el trabajo se han elaborado tres vídeos que se han subido a un canal de YouTube, cada uno de ellos centrado en un género de videojuegos que utilice la libertad como pilar fundamental.

- Libertad en el género de los mundos abiertos: desde 1980 con la salida de *Ultima I: el primer año de la oscuridad*. Esta parte del proyecto repasa de manera histórica cómo el espacio en el que se desenvuelve el videojuego pasó de un espacio controlado a un espacio

limitado en su extensión, pero en el que el jugador puede moverse libremente e interactuar de manera no lineal. La elección de esta temática responde a la propia filosofía de los videojuegos de mundo abierto. Estos son los primeros que han introducido el concepto de libertad dentro de su idea de diseño y son los mejor entienden el concepto de libertad en los videojuegos, vista como el mayor acercamiento posible a la libertad de acción por parte del jugador.

- Libertad en los videojuegos de género narrativo: desde 2005 con la salida *Fahrenheit*. Esta parte explora una de las grandes bazas del medio, la interactividad del jugador con el entorno virtual que se le presenta a través de las aventuras narrativas. Se busca resaltar cómo las historias, normalmente lineales, han ido evolucionando para adaptarse al medio y cómo ahora una misma historia puede presentar personajes diferentes y desenlaces distintos gracias a la presencia de un factor externo a la misma, el jugador. Esta clase de videojuegos han cambiado la manera en la que se cuentan las historias, que, desde la escritura, siempre ha sido de una manera lineal. Ahora, los videojuegos permiten contarlas en base a la participación de un factor externo a ellas, las decisiones que tome el jugador. Los videojuegos de toma de decisiones han cambiado la narrativa a través del concepto de la libertad y por ello se han incluido en este proyecto.
- Libertad de creación para el jugador en los videojuegos: desde 1982 con la salida de *Pinball Construction Set*. Esta sección abordará cómo los usuarios han sido capaces de utilizar videojuegos para crear otros videojuegos, crear contenido que modifica la experiencia original, o usar videojuegos como herramientas creativas para todo tipo de experiencias. Si bien las personas siempre han sido capaces de crear contenido propio basado en otras ficciones, no es sino en los videojuegos donde este contenido fan se puede materializar de una manera más directa. Abordar esta serie de videojuegos que son reconocidos por la obra que ha hecho el jugador con ellos resalta uno de los valores intrínsecos y diferenciadores dentro del videojuego, que es la participación del jugador. Ahora el observador ya no observa, sino que participa, no solo en la ficción del juego, también en la creación de elementos dentro de la propia ficción. Es por este aspecto único por lo que se ha elegido esta temática dentro del proyecto.

Si bien en todos los videojuegos existe cierto grado de libertad para ofrecer un margen de victoria y derrota que genera tanto incertidumbre como una razón para seguir avanzando, dentro de los géneros por los que se organiza a los videojuegos, las secciones antes presentadas abordan aquellos géneros de videojuegos que toman como filosofía central de su diseño la libertad. El

proyecto podría tener muchas más secciones dentro del mismo que traten más géneros de videojuegos, ya que la libertad es un valor inherente al medio y puede ser tratado desde múltiples dimensiones (Pinel, 2018), pero para centrar el proyecto y focalizar esfuerzos se ha optado por estas tres secciones.

Respecto a las principales fuentes para el trabajo, tras revisar repositorios, no existen artículos o análisis que centren su estudio en la historia de la libertad de los videojuegos, por lo que la mejor opción para obtener información es aquella que reside en vídeos centrados en la historia de los diferentes juegos a tratar y páginas que recopilen la historia de los videojuegos.

3. Antecedentes

Con el género del videoensayo en internet, al ser un género nuevo que ha alcanzado su desarrollo en internet, han sido pocos los investigadores que lo han estudiado. Dentro de la bibliografía revisada, la amplia mayoría de trabajos se refieren al videoensayo como un género de reflexión y crítica sobre cine. Sebastián Fernández Argote (2019) en *El videoensayo como género periodístico. Un análisis del canal de YouTube The Nerdwriter* indica que, si bien el concepto de videoensayo nace en 1973 por parte del cineasta Orson Welles, el término ha evolucionado y se ha adaptado a los tiempos en internet. El videoensayo, entendido como género cinematográfico, alude a la exposición de una opinión sobre un tema determinado a través del largometraje. El videoensayo actual toma como pilar fundamental esta idea y la traslada al lenguaje en internet, siendo YouTube el lugar donde más éxito ha encontrado.

Alejandro Núñez-Alberca (2018), en su artículo *Videoensayos: el auge del prosumer cinéfilo*, define al videoensayo en sus orígenes como un producto audiovisual que analiza aspectos de una película, escenas, cineastas, etc. Él lo define como “cine criticando cine” (p.32), aunque indica que el videoensayo tradicional también ha adoptado una nueva forma en internet y que ha “transcendido su condición de material pedagógico” (p. 36) para dar paso a una gran cantidad de usuarios que no provienen del ámbito académico, pero que están facultados para la misma labor.

Para Dana María López-Astilleros (2019) en su trabajo de fin de grado *Conceptualización y diseño de producción de la serie de videoensayos “la metamorfosis de los cuentos clásicos a través del audiovisual”* el videoensayo es un género rodeado de ambigüedad, ya que apenas existe consenso sobre él. Durante muchos años se ha considerado como un subgénero del documental por su voluntad didáctica, voluntad que ha adquirido recientemente dejando paso a la anterior,

más crítica y experimental, gracias a las características de internet, lugar del que se ha impregnado de “la tendencia de la hibridación a cultura de la convergencia; la hipertextualidad y la globalidad; la participación activa del espectador, quien simultáneamente puede producir y consumir contenido; etc.” (p.39). Ha sido en YouTube donde el videoensayo ha encontrado su desarrollo. Aun así, Dana (2019) indica que el videoensayo siempre ha sido un género híbrido desde sus orígenes y que su forma no es cerrada.

Evan Puschak, creador del canal de YouTube *The Nerdwriter*, opta por definir al videoensayo fuera de sus orígenes cinematográficos. En su charla TED *How YouTube Changed The Essay*, afirma que la definición que hoy tenemos de videoensayo limita el espectro que abarca y que este puede tratar sobre arte, cultura, política o ciencia entre otros muchos temas. Puschak, además, cuenta que a la hora de definir el videoensayo es igual de complicado que al definir el ensayo escrito y recalca que “como los ensayos escritos se mezclan en artículos, reportajes, panfletos y cuentos; los videoensayos se mezclan en películas, documentales, periodismo televisivo, fotoperiodismo y las líneas ahí siempre serán difusas” (Puschak, 2016). Para él, los videoensayos tienen que ver más con la academia, el periodismo y los canales educativos de YouTube. Puschak añade que el creador de videoensayos reconoce la influencia del film-ensayo, aunque también indica que el videoensayo no ha tomado la vía vanguardista de su predecesor en el cine. Para Puschak, al igual que el film-ensayo nace de las tradiciones del cine, el videoensayo surge de internet y toma prestado elementos de otros estilos audiovisuales.

4. Plan de trabajo

4.1. Preproducción

En esta primera parte del trabajo se realizó una tarea de revisión bibliográfica para conocer cuáles eran los géneros de videojuegos que centraban su diseño en la libertad otorgada al jugador. Dentro de estos géneros, también se buscó aquellos videojuegos que más influencia tuvieron. Para ello se han consultado artículos de medios de comunicación, vídeos, trabajos de fin de grado y artículos académicos. Una vez seleccionados los videojuegos de cada género, se prosiguió con la consulta bibliográfica. Ya consultada toda la información, se organizó la información y se comenzó con la redacción de los guiones.

Durante la redacción de los guiones, solo se tuvo en cuenta la información obtenida de los videojuegos de cada género elegidos previamente, por lo que el proceso de depuración fue grande.

Aun así, aunque los videojuegos sobre los que iba a girar el trabajo ya estuvieran decididos antes de la revisión bibliográfica, si muchos de los lugares consultados mencionaban la relevancia de algún videojuego no incluido en el trabajo, este se terminó incluyendo, por lo que la elección de videojuegos fue flexible en ese aspecto.

Una vez redactados los guiones se pasó a la grabación y edición del vídeo. En el guion de los vídeos solo se escribió un breve párrafo destacando lo más importante del título y la influencia que ejerció en su respectivo género. Se tuvo en cuenta que aparecerían muchos juegos en los tres vídeos, por lo que se resumió el contenido a lo más importante. Finalmente, con los audios grabados, se decidieron tanto los clips como la música de los vídeos.

Una de las mayores dificultades en esta fase de pre-producción fue la elección de los videojuegos en cada género, sobre todo con las aventuras narrativas. A los videojuegos que forman parte de este género, muchos de los lugares consultados los consideran aventuras gráficas. Los videojuegos de este género, si bien es cierto que cuentan con un alto componente narrativo, no cuentan tanto con las decisiones del jugador. La tarea fue complicada porque a estos videojuegos no se les agrupa dentro de un género establecido. En la información consultada, muchos autores los denominaban de una manera o de otra, por lo que era complicado obtener información precisa de estos videojuegos. Finalmente, tras la consulta de información, se decidió organizar el contenido del vídeo en las dos compañías que lideraron el desarrollo de estos videojuegos.

En cuanto a los videojuegos utilizados para la creación de los vídeos, estos han sido los elegidos:

- Libertad en el género de los mundos abiertos: *Ultima I, Elite, The Legend of Zelda, The Elder Scrolls Arena, The Elder Scrolls Daggerfall, The Elder Scrolls Morrowind, Shenmue, Grand Theft Auto III, Assassin's Creed, Minecraft, The Elder Scrolls V: Skyrim, The Legend of Zelda: Breath of the Wild*
- Libertad en los videojuegos narrativos: *Sam & Max: Save the World, The Walking Dead, The Wolf Among Us, Fahrenheit, Heavy Rain, Beyond: Dos Almas, Until Dawn, Detroit: Become Human*
- Libertad de creación para el jugador: *Adventure Construction Set, Pinball Construction Set, Racing Destruction Set, RPG Maker, Doom, Quake, Garry's Mod, Roblox, Little Big Planet, Minecraft, Dreams, Estudio de Videojuegos, Fortnite*

4.2. Producción

El guion del trabajo es el pilar fundamental de este trabajo. Los videoensayos se centran en la exposición de un determinado tema, así que las imágenes y la música sirven como apoyo para hacer más amena y agradable la visualización del contenido.

Una vez obtenido todo el material que conforman los vídeos, se han editado tanto los vídeos que acompañan a la voz como la música que acompaña a ambos. Ordenar los audios, vídeos y sintonías que conforman el vídeo sirve para que la edición del vídeo sea más sencilla y rápida. La columna vertebral del guion es la locución que indica los vídeos que deben aparecer y la música que acompaña.

Título	Videoensayo: La libertad en los videojuegos
Género	Videoensayo
Autor	Daniel Alonso Redondo
Duración por vídeo	9 – 12 minutos

Enlace a los vídeos:

https://youtu.be/McYF8T_wfD4

<https://youtu.be/BFqMj1Acky4>

<https://youtu.be/LmZzg-OA61k>

Enlace al canal de YouTube:

<https://www.youtube.com/@Lalibertadenlosvideojuegos>

PRIMER VÍDEO. Duración total 12' 51''					
Audio			Música y vídeo		
Audio	Inicio	Fin	Música y vídeo	Inicio	Fin
<p>El jugador, para que pueda sentir libertad en los videojuegos, necesita de un mundo y de unas herramientas que le permitan expresarla como quiera. Los videojuegos de mundo abierto nacen con esta idea en mente. Este género de videojuegos busca ofrecer a los jugadores un mundo que tenga sentido explorar, y que, por supuesto, debe dar al jugador lo más importante, libertad.</p> <p>Aunque hoy en día los videojuegos de mundo abierto ya forman parte de un género establecido, este ha ido creándose poco a poco con títulos que han aportado a su creación y con otros que lo siguen haciendo. Yo soy Daniel</p>	00:11	00:53	Música: <i>Ur Karma (Instrumental Version)</i> de Craig Reever	00:00	00:53
			Vídeo: Clip 1 de <i>Official Minecraft Trailer</i> de Minecraft	00:00	00:04
			Clip 1 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer</i> de Nintendo of America	00:05	00:11
			Clip 1 de <i>The Elder Scrolls V: Skyrim – Official Trailer</i> de Bethesda Softworks UK	00:11	00:16
			Clip 1 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays	00:17	00:21

<p>Alonso y en esta parte de la libertad de los videojuegos voy a hablar sobre la evolución del género del mundo abierto.</p>			<p>Clip 1 de <i>Assassin's Creed: Official Trailer</i> de Ubisoft</p> <p>Clip 1 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu</p> <p>Clip 1 de <i>Let's Play Ultima I#03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia</p> <p>Clip 1 de <i>Grand Theft Auto 3 - 10th Anniversary Trailer (Multi)</i> de GameSpot</p> <p>Clip 1 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 1 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer</i> de Nintendo of America</p> <p>Título de presentación</p>	<p>00:22</p> <p>00:27</p> <p>00:32</p> <p>00:37</p> <p>00:42</p> <p>00:46</p> <p>00:49</p>	<p>00:26</p> <p>00:31</p> <p>00:36</p> <p>00:40</p> <p>00:45</p> <p>00:56</p> <p>00:56</p>
---	--	--	---	--	--

<p>Aunque no existe un consenso sobre cuál fue el primer videojuego de mundo abierto, sí que se puede considerar a <i>Ultima I</i> como el primero en aportar a la creación del género. <i>Ultima I</i>, lanzado en 1981, cuenta con un mundo en el cual nos podremos mover libremente, sin ataduras. El jugador podía decidir lo que quería hacer y cómo hacerlo. Sin embargo, aunque fue pionero en esto, el juego no se centraba en la exploración del mundo, sino en el combate en primera persona. Su mapa era un nexo de unión de lo realmente importante del juego y no estaba trabajado, pero es entendible debido a las limitaciones de la época. Aun así, este juego es importante por ser uno de los primeros en dar al jugador libertad en un mundo realmente amplio.</p>	01:08	01:54	Música: <i>A Caring Friend</i> de Bad Snacks	00:58	01:54
			Vídeo: Clip 2 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	00:58	01:08
			Clip 3 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:08	01:15
			Clip 4 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:15	01:21
			Clip 5 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:21	01:26
			Clip 6 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:26	01:33
			Clip 7 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:33	01:38

			Clip 8 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:38	01:43
			Clip 9 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:43	01:48
			Clip 10 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	01:48	01:52
El siguiente videojuego considerado pionero del mundo abierto es <i>Elite</i> , lanzado en 1984. Este videojuego de simulación espacial ponía a disposición del jugador ocho galaxias con 256 planetas en cada. El videojuego, también pionero en sus gráficos en 3D, daba al jugador la libertad de visitar el planeta que quisiera. <i>Elite</i> destacó por crear todo un universo que podía ser descubierto con completa libertad.	02:08	02:35	Música: <i>Papov</i> de Yung Logos	01:56	02:35
			Vídeo: Clip 2 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu	01:56	02:07
			Clip 3 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu	02:07	02:18
			Clip 4 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu	02:18	02:32
			Clip 5 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu	02:32	02:35

<p>En el año siguiente al lanzamiento de <i>Elite</i>, en 1985, se lanzaría para NES <i>The Legend of Zelda</i>. El título de Nintendo adaptaría la idea de mundo abierto de <i>Elite</i> y la refinaría. A diferencia de este título, el juego no te forzaba a seguir una ruta determinada, por lo que el jugador podría investigar el mundo a su antojo. <i>Zelda</i> fue creado con la intención de ser lo contrario a Mario, por lo que el juego nació con la idea de abandonar el planteamiento lineal de los juegos del fontanero. Por lo tanto, el jugador podía completar las mazmorras del juego, el objetivo principal, en el orden en el que quisiera.</p>	<p>02:35</p>	<p>03:29</p>	<p>Música: <i>Starlight</i> de QubeSounds</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>Legend of Zelda (NES) Intro</i> de <i>Zelda Dungeon</i></p> <p>Clip 2 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 3 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 4 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 5 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 6 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays</p>	<p>02:39</p> <p>02:39</p> <p>02:43</p> <p>02:48</p> <p>02:53</p> <p>02:58</p> <p>02:58</p> <p>03:03</p>	<p>03:29</p> <p>02:43</p> <p>02:48</p> <p>02:53</p> <p>02:58</p> <p>03:03</p> <p>03:08</p>
---	--------------	--------------	---	---	--

			Clip 7 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays	03:08	03:13
			Clip 8 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays	03:13	03:19
			Clip 9 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays	03:19	03:24
			Clip 10 de <i>NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)</i> de World of Longplays	03:24	03:29
El próximo paso que darían los videojuegos de mundo abierto vendría de la mano de Bethesda en 1994 con el lanzamiento de <i>The Elder Scrolls Arena</i> . Este videojuego supuso la primera entrega de una de las sagas de videojuegos que más aportó al género del mundo abierto. Ya con la primera entrega de la saga, <i>Arena</i> ofrecía al jugador una aventura de rol clásico con un mundo infinito. Esto es así ya	03:44	04:20	Música: <i>Ambient Chill Hop Beat (Leaves)</i> de RoyaltyFreeMusic	03:33	04:20
			Vídeo: Clip 1 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3 - Hammerfell</i> de WoodenPotatoes	03:33	03:38
			Clip 2 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3 - Hammerfell</i> de WoodenPotatoes	03:38	03:43

<p>que las ciudades y mazmorras se creaban cuando el jugador entraba en ellas. Además, el juego también contaba con un gran número de misiones, enemigos y personajes con los que hablar.</p>			<p>Clip 1 de <i>The Elder Scrolls: Arena playthrough part 2 - 4K 60FPS no commentary</i> de Jerzku'sGames</p> <p>Clip 3 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3- Hammerfell</i> de WoodenPotatoes</p> <p>Clip 2 de <i>The Elder Scrolls: Arena playthrough part 2 - 4K 60FPS no commentary</i> de Jerzku'sGames</p> <p>Clip 4 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3- Hammerfell</i> de WoodenPotatoes</p> <p>Clip 5 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3- Hammerfell</i> de WoodenPotatoes</p> <p>Clip 6 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3- Hammerfell</i> de WoodenPotatoes</p> <p>Clip 7 de <i>The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3- Hammerfell</i> de WoodenPotatoes</p> <p>Clip 3 de <i>The Elder Scrolls: Arena playthrough part 2 - 4K 60FPS no commentary</i> de Jerzku'sGames</p>	<p>03:43</p> <p>03:48</p> <p>03:53</p> <p>03:58</p> <p>04:03</p> <p>04:08</p> <p>04:13</p> <p>04:18</p> <p>04:20</p>	<p>03:48</p> <p>03:53</p> <p>03:58</p> <p>04:03</p> <p>04:08</p> <p>04:13</p> <p>04:18</p> <p>04:20</p>

<p>Con su secuela, <i>The Elder Scrolls Daggerfall</i>, lanzada en 1996, Bethesda amplió la escala de su mundo, con uno de los mapas más extensos del género del mundo abierto. El juego contaba con más de 229 mil kilómetros de mapa, miles de ciudades, personajes y mazmorras generados de manera aleatoria. El título también añadió por primera vez gráficos en 3D. Con este juego, Bethesda hizo avanzar al género mundo abierto.</p>	04:31	05:01	Música: <i>Ambient Hip Hop</i> de RoyaltyFreeMusic	04:24	05:01
			Vídeo: Clip 1 de <i>The Elder Scrolls Daggerfall: Capitulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	04:24	04:30
			Clip 2 de <i>The Elder Scrolls Daggerfall: Capitulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	04:30	04:35
			Clip 1 de <i>THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL / GAMEPLAY NO COMMENTARY</i> de rogero streams	04:35	04:40
			Clip 3 de <i>The Elder Scrolls Daggerfall: Capitulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	04:40	04:45
			Clip 2 de <i>THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL / GAMEPLAY NO COMMENTARY</i> de rogero streams	04:45	04:50

			Clip 4 de <i>The Elder Scrolls Daggerfall: Capitulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	04:50	04:55
			Clip 5 de <i>The Elder Scrolls Daggerfall: Capitulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	04:55	05:01
La tercera entrega, <i>Morrowind</i> , lanzada en 2002, contó con menos contenido que sus anteriores entregas. Bethesda tuvo en cuenta las quejas de los jugadores y recortó elementos del juego porque eran muy repetitivos y demasiado parecidos entre sí. Esto permitió a Bethesda centrarse en la ambientación del título. <i>Morrowind</i> , sin embargo, permitía menos libertad a los jugadores debido al sistema de niveles. Con este sistema, el juego medía la dificultad de algunas zonas con niveles, por lo tanto, si el jugador no tenía el nivel de alguna	05:22	06:08	Música: <i>Birds Dream</i> de KeyFrame_Audio	05:05	06:08
			Vídeo: Clip 1 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	05:05	05:01
			Clip 2 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer	05:10	05:15
			Clip 1 de <i>Morrowind Gameplay Walkthrough Part 3 – Duties</i> de Sir Joseph the Paladin	05:15	05:19

<p>zona, era difícil llegar a ella. Aun así, <i>Morrowind</i> fue importante para Bethesda porque ayudó a la compañía a mejorar su idea de mundo abierto. Cabe destacar que la influencia de Bethesda en este género no se quedaría aquí, y la compañía volvería tiempo más adelante con la quinta entrega de la saga.</p>			<p>Clip 3 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 2 de <i>Morrowind Gameplay Walkthrough Part 3 – Duties</i> de Sir Joseph the Paladin</p> <p>Clip 4 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 5 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 6 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 7 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind:</i></p>	<p>05:19</p> <p>05:24</p> <p>05:30</p> <p>05:35</p> <p>05:39</p> <p>05:45</p> <p>05:50</p>	<p>05:24</p> <p>05:30</p> <p>05:35</p> <p>05:39</p> <p>05:45</p> <p>05:50</p>
--	--	--	--	--	---

			<p><i>Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 8 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 9 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 10 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p> <p>Clip 11 de <i>The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)</i> de KaioGamer</p>	05:50	05:55
				05:55	06:00
				06:00	06:05
				06:05	06:08
Aunque mucha gente no lo tenga en consideración, <i>Shenmue</i> , lanzado en 1999	06:28	07:13	Música: <i>Soul Hip Hop Guitar</i> de RoyaltyFreeMusic	06:12	07:13

<p>realmente fue un juego adelantado a su tiempo. El juego de SEGA, en una época en la que los videojuegos de mundo abierto estaban comenzando su expansión, ya estableció convenciones. El mundo de <i>Shenmue</i> no era realmente grande, se centraba en una pequeña aldea japonesa, pero su valor reside en los pequeños detalles que lo diferencian del resto. En el juego, podías pasar el día llamando por teléfono a la gente, comprando cosas o jugando a las recreativas. Aunque parezcan momentos sin valor, ese era el punto del juego, dar la mayor sensación posible de la rutina japonesa de los 80. Para ello, además, estableció un ciclo de día y noche que provocaba cambios en el juego, como, por ejemplo, el cierre de los establecimientos comerciales. <i>Shenmue</i> se adelantó a su tiempo y guió el camino para muchos videojuegos que vendrían después de él.</p>			<p>Vídeo: Clip 2 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 3 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 1 de <i>Shenmue, Dreamcast - some Random Cutsscenes</i> de SilentQix</p> <p>Clip 2 de <i>Shenmue, Dreamcast - some Random Cutsscenes</i> de SilentQix</p> <p>Clip 3 de <i>Shenmue, Dreamcast - some Random Cutsscenes</i> de SilentQix</p> <p>Clip 4 de <i>Shenmue, Dreamcast - some Random Cutsscenes</i> de SilentQix</p> <p>Clip 4 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays</p>	<p>06:12</p> <p>06:18</p> <p>06:23</p> <p>06:28</p> <p>06:33</p> <p>06:38</p> <p>06:43</p> <p>06:48</p>	<p>06:18</p> <p>06:23</p> <p>06:28</p> <p>06:33</p> <p>06:38</p> <p>06:43</p> <p>06:48</p>
--	--	--	---	---	--

			Clip 5 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays	06:48	06:53
			Clip 6 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays	06:53	06:58
			Clip 7 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays	06:58	07:04
			Clip 8 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays	07:04	07:09
			Clip 9 de <i>Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)</i> de World of Longplays	07:09	07:13
El año 2001 fue muy relevante en el mundo de los videojuegos. La razón de esto reside en la salida de uno de los videojuegos más influyentes en el género del mundo abierto, <i>Grand Theft Auto 3</i> . Este videojuego ayudó a establecer una serie de convenciones no solo en	07:17	08:19	Música: <i>WatR – Fluid</i> de ItsWatR	07:17	08:19
			Vídeo: Clip 2 de <i>Grand Theft Auto 3 - 10th Anniversary Trailer (Multi)</i> de GameSpot	07:17	07:23
			Clip 1 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de	07:23	07:28

<p>los juegos de la época sino también en los videojuegos actuales. El título abandonaría las dos dimensiones de juegos de la saga anteriores. Además, colocaría la cámara detrás del personaje, añadiría un <i>minimapa</i> en la pantalla y establecería un sistema de misiones que se sigue utilizando. El mundo del juego se sentía realmente vivo, podías jugar en el mapa de la ciudad y ver como los personajes reaccionaban a tus acciones. El juego realmente no te permitía hacer de todo, pero sí que dejaba al jugador experimentar con las herramientas que le ofrecía. La ambientación y el componente narrativo fueron también realmente importantes, con inspiración en el cine negro. El juego, tras su salida, se convirtió en un éxito de ventas y trajo consigo una gran cantidad de títulos inspirados por él.</p>			<p>Waldreth</p> <p>Clip 2 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 3 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 4 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 5 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 6 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 7 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth</p> <p>Clip 3 <i>Grand Theft Auto 3 - 10th Anniversary</i></p>	<p>07:28</p> <p>07:33</p> <p>07:39</p> <p>07:45</p> <p>07:50</p> <p>07:57</p> <p>07:58</p> <p>08:02</p>	<p>07:33</p> <p>07:39</p> <p>07:45</p> <p>07:50</p> <p>07:57</p> <p>08:01</p> <p>08:19</p>
---	--	--	--	---	--

			Trailer (Multi) de GameSpot		
<p>Hoy en día, los jugadores conocen a Ubisoft por los videojuegos de mundo abierto que ha desarrollado. La historia de Ubisoft con los juegos de mundo abierto comenzó con el primer título de la saga <i>Assassin's Creed</i>. Uno de los puntos a destacar de <i>Assassin's Creed</i> es la ambientación tan lograda que consigue. Las calles del juego estaban llenas de bullicio, con personajes que creaban la sensación de mundo real. El juego también introdujo un sistema innovador de desplazamiento a través del parkour. Este permitía al jugador subir a cualquier edificio y avanzar por la ciudad saltando por los tejados. Además, incluyó una mecánica que juegos posteriores tomarían prestada, que son las conocidas como “torres de Ubisoft”. Estos lugares estaban repartidos por el mapa para que el jugador los escalara. Una vez en la cima, se desbloqueaba una porción de</p>	08:26	09:13	Música: <i>Space Chillout</i> de penguinmuisc	08:20	09:13
			Vídeo: Clip 2 <i>Assassin's Creed: Official Trailer</i> de Ubisoft	08:20	08:29
			Clip 1 de <i>ASSASSIN'S CREED FREE ROAM GAMEPLAY (4K 60FPS)</i> de WildGamerSK	08:29	08:34
			Clip 1 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground	08:34	08:39
			Clip 2 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground	08:39	08:44
			Clip 3 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground	08:44	08:49

<p>mapa en la que aparecían diferentes misiones y objetivos a completar.</p>			<p>Clip 2 de <i>ASSASSIN'S CREED FREE ROAM GAMEPLAY (4K 60FPS)</i> de WildGamerSK</p> <p>Clip 4 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground</p> <p>Clip 5 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground</p> <p>Clip 6 de <i>ASSASSIN'S CREED All Custcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD</i> de Gamer's Little Playground</p> <p>Clip 3 de <i>ASSASSIN'S CREED FREE ROAM GAMEPLAY (4K 60FPS)</i> de WildGamerSK</p>	<p>08:49</p> <p>08:55</p> <p>08:59</p> <p>09:04</p> <p>09:10</p>	<p>08:54</p> <p>08:59</p> <p>09:04</p> <p>09:09</p> <p>09:13</p>
<p>Otro momento importante dentro de los videojuegos de mundo abierto, llegaría en 2011</p>	<p>09:32</p>	<p>10:05</p>	<p>Música: <i>Bonfire</i> de Keyframe_Audio</p>	<p>09:17</p>	<p>10:05</p>

<p>con <i>Minecraft</i>. Una de sus mecánicas más influyentes fue el sistema de <i>crafteo</i>, que permitía al jugador, por ejemplo, crear picos con la madera que encontraba y un largo etcétera. A su vez, el carácter de supervivencia del título caló en el mundo de los videojuegos y durante los siguientes años el género de la supervivencia se popularizó. <i>Minecraft</i> no solo supuso un antes y después en los videojuegos de mundo abierto, sino en los videojuegos en general. El título realmente marcó un antes y después que sacudió al mundillo de los videojuegos como pocos antes de él lo han hecho</p>			<p>Vídeo: Clip 2 de <i>Official Minecraft Trailer</i> de Minecraft</p> <p>Clip 1 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de Minecraft</p> <p>Clip 2 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de Minecraft</p> <p>Clip 3 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de Minecraft</p>	<p>09:17</p> <p>09:27</p> <p>09:38</p> <p>09:57</p>	<p>09:26</p> <p>09:38</p> <p>09:57</p> <p>10:05</p>
<p>2011 fue un año realmente importante para los videojuegos de mundo abierto, y es que este año, Bethesda lanzó al mercado <i>The Elder Scrolls: Skyrim</i>. El valor de este juego fue el de acercar el mundo abierto al gran público, algo que se vio reflejado en su éxito en crítica y</p>	<p>10:25</p>	<p>11:08</p>	<p>Música: <i>Blue Leaf</i> de Keyframe_Audio</p> <p>Vídeo: Clip 2 <i>The Elder Scrolls V: Skyrim – Official Trailer</i> de Bethesda Softworks UK</p> <p>Clip 1 de <i>SKYRIM – ALL TRAILERS &</i></p>	<p>10:09</p> <p>10:09</p> <p>10:40</p>	<p>11:08</p> <p>10:40</p> <p>10:48</p>

<p>venta. <i>Skyrim</i> adoptó la filosofía de <i>Morrowind</i>, por lo que redujo su mapa para ofrecer una mejor jugabilidad. También adoptó la de la cuarta entrega, que buscaba ser más accesible para todos los públicos. <i>Skyrim</i> es un juego lleno de posibilidades para el jugador en muchos sentidos, ya que el título te permitía modificar completamente a tu personaje. Además, a diferencia de otros juegos de la saga el mundo no establecía barreras artificiales. De esta manera, los jugadores podrían ir a zonas más complicadas desde el primer momento</p>			<p><i>CINEMATICS 2010-1019</i> de CINEMATIC STYLE</p> <p>Clip 2 de <i>SKYRIM – ALL TRAILERS & CINEMATICS 2010-1019</i> de CINEMATIC STYLE</p> <p>Clip 3 de <i>SKYRIM – ALL TRAILERS & CINEMATICS 2010-1019</i> de CINEMATIC STYLE</p>	<p>10:58</p> <p>10:57</p> <p>10:57</p> <p>11:08</p>	<p>10:57</p> <p>11:08</p>
<p>Fue en 2017 donde veríamos un videojuego que se replantease algunas de las convenciones del género. <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> fue ese juego. El mundo de <i>Breath of the Wild</i>, a diferencia de otros títulos, está accesible desde el primer minuto de juego. El valor de este videojuego reside en que no coloca ninguna barrera y el jugador decide cómo</p>	<p>11:20</p>	<p>11:42</p>	<p>Música: <i>Electronic Future Beats</i> de QubeSounds</p> <p>Vídeo: Clip 2 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Game Trailer - Nintendo E3 2016</i> de Nintendo of America</p> <p>Clip 3 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Game Trailer - Nintendo E3 2016</i> de</p>	<p>11:12</p> <p>11:12</p> <p>11:20</p> <p>11:20</p> <p>11:23</p>	<p>11:42</p> <p>11:20</p> <p>11:23</p>

<p>completarlo. A parte de esta libertad, el juego cuenta con un sistema que convierte a todo elemento del juego en reactivo a la acción del jugador, algo innovador en el género del mundo abierto.</p>			<p>Nintendo of America</p> <p>Clip 4 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Game Trailer - Nintendo E3 2016</i> de Nintendo of America</p> <p>Clip 5 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Game Trailer - Nintendo E3 2016</i> de Nintendo of America</p> <p>Clip 2 de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer</i> de Nintendo of America</p>	<p>11:23</p> <p>11:24</p> <p>11:24</p> <p>11:37</p> <p>11:37</p> <p>11:42</p>	<p>11:24</p> <p>11:37</p> <p>11:42</p>
<p>La evolución de los videojuegos de mundo abierto es realmente notable. En apenas 35 años, los videojuegos han pasado de simplemente representar un mundo, a poder acercarnos lo máximo posible a lo que sería uno de verdad. Además, los videojuegos de mundo abierto tienen un valor especial, que es el</p>	<p>11:58</p>	<p>12:27</p>	<p>Música: <i>Ur Karma (Instrumental Version)</i> de Craig Reever</p> <p>Vídeo: Clip 4 de <i>SKYRIM – ALL TRAILERS & CINEMATICS 2010-1019</i> de CINEMATIC STYLE</p> <p>Clip 1 de <i>First 40 Minutes Of The Legend Of Zelda:</i></p>	<p>11:46</p> <p>11:46</p> <p>11:52</p>	<p>12:27</p> <p>11:52</p> <p>11:59</p>

descubrimiento y la sensación de aventura. En un mundo en el que todo está descubierto, en el que nada sorprende y en el que todo se puede resolver con internet, los videojuegos de mundo abierto ganan valor, porque sirven para descubrir y vivir aventuras.			<i>Breath Of The Wild</i> de TheVeryBigFish		
			Clip 11 de <i>Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British</i> de Kikoskia	11:59	12:07
			Clip 6 de <i>C64-Longplay – Elite (720p)</i> de DerSchmu	12:07	12:13
			Clip 8 de <i>Grand Theft Auto III - Movie Cut</i> de Waldreth	12:13	12:19
			Clip 3 <i>Assassin's Creed: Official Trailer</i> de Ubisoft	12:20	12:27
CRÉDITOS	12:31	12:49	Música: <i>Reflected Lights</i> de SergePavkinMusic	12:31	12:49

SEGUNDO VÍDEO. Duración total 09' 11''					
Audio			Música y vídeo		
Audio	Inicio	Fin	Música y vídeo	Inicio	Fin

<p>Uno de los aspectos que diferencian a los videojuegos de otros medios es la interacción del usuario. Este siempre decide, siempre es actor principal. Por esta razón, los videojuegos han destacado por las opciones que le ofrecen al jugador y por cómo le permiten participar en la ficción.</p> <p>Muchos juegos han trabajado con esta idea, la de permitir al jugador seguir su propio camino. En este sentido, las aventuras narrativas siempre han destacado por encima del resto. Estos títulos dan una vuelta de tuerca a la forma tradicional de contar historias con la interactividad, algo propio de los videojuegos. En este vídeo, voy a hablar sobre la evolución del género a través de dos desarrolladoras.</p>	<p>00:15</p>	<p>00:55</p>	<p>Música: <i>Jazzy Abstract Beat</i> de Coma-Media</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p> <p>Clip 1 de <i>Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1: Prologue</i> de otakuman23</p> <p>Clip 1 de <i>BATMAN Telltale Episode 1 Part 1 - Realm Of Shadows - Walkthrough Gameplay (No Commentary)</i> de Father</p> <p>Clip 1 de <i>Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 Español Latino Gameplay Sin comentarios </i> de Beto Guillen BG</p> <p>Clip 1 de <i>Life is Strange - Episode One: Chrysalis - Visions [#01]</i> de Darth Vexus</p> <p>Clip 1 de <i>The Wolf Among Us Episode 1 -</i></p>	<p>00:00</p> <p>00:00</p> <p>00:06</p> <p>00:15</p> <p>00:22</p> <p>00:33</p> <p>00:42</p>	<p>00:55</p> <p>00:05</p> <p>00:14</p> <p>00:21</p> <p>00:32</p> <p>00:41</p> <p>00:48</p>
---	--------------	--------------	---	--	--

			<p><i>Walkthrough Part 2 HD - No Commentary</i> de NeoMarkII</p> <p>Clip 1 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109</p> <p>Título de presentación</p>	<p>00:49</p> <p>00:51</p>	<p>00:55</p> <p>00:55</p>
<p>Una de las compañías que ha ayudado a crear las aventuras narrativas es Telltale Games. La compañía fue fundada por Kevin Bruner, Dan Connors y Troy Molander, desempleados de LucasArts. Esta empresa, LucasArts, es conocida por ser una de las principales desarrolladoras de aventuras gráficas, género del que beben las aventuras narrativas.</p>	<p>01:02</p>	<p>01:22</p>	<p>Música: <i>Relaxed Vlog (Night Street)</i> de Ashot-Danielyan-Composer</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>Making of – Telltale’s The Walking Dead</i> de Neo Gamer – The Video Game Archive</p> <p>Clip 2 de <i>Making of – Telltale’s The Walking Dead</i> de Neo Gamer – The Video Game Archive</p> <p>Imagen de Alan Dep/Marin Independent Journal</p> <p>Imagen del Marin Independent Journal</p>	<p>00:58</p> <p>00:58</p> <p>01:00</p> <p>01:01</p> <p>01:01</p> <p>01:08</p> <p>01:08</p>	<p>01:23</p> <p>01:00</p> <p>01:01</p> <p>01:08</p> <p>01:14</p>

			Clip 1 de <i>LucasArts (2008)</i> de CostlyFall7064	01:15	01:23
<p>El primer gran proyecto en el que trabajó Telltale fue <i>Sam & Max: Save the World</i>, un juego que ya presentaba el formato episódico, algo característico de Telltale Games. Esta idea fue realmente novedosa y exitosa, por lo que <i>Sam & Max</i> recibiría otras dos temporadas. Además, el título ya fue sembrando la semilla de lo que serían estas aventuras narrativas. Los puzles fueron dejando paso a las decisiones del jugador en los diálogos.</p>	01:42	02:06	Música: <i>Lofi Chill</i> de FASSounds	01:27	02:27
			Vídeo: Clip 1 de <i>PC Longplay [015] Sam & Max Save The World (part 1 of 6)</i> de World of Longplays	01:27	01:43
			Clip 2 de <i>PC Longplay [015] Sam & Max Save The World (part 1 of 6)</i> de World of Longplays	01:43	01:50
			Clip 3 de <i>PC Longplay [015] Sam & Max Save The World (part 1 of 6)</i> de World of Longplays	01:50	02:00
<p>Durante los siguientes años, Telltale trabajó con numerosas licencias como Regreso al futuro, Jurassic Park o Law & Order. Esto otorgó a la compañía éxito y marcaba el camino para la primera gran aventura narrativa de Telltale, <i>The Walking Dead</i>.</p>	02:09	02:25	Clip 4 de <i>PC Longplay [015] Sam & Max Save The World (part 1 of 6)</i> de World of Longplays	02:00	02:08
			Clip 1 de <i>Back to the Future: The Game TRAILER</i> DE Telltale Games	02:09	02:14
			Clip 1 de <i>JURASSIC PARK: THE GAME (JUEGO</i>	02:14	02:16

			<p><i>COMPLETO) / GAMEPLAY EN ESPAÑOL</i> de Blayken</p> <p>Clip 1 de <i>Law & Order Legacies Ep 1 Revenge</i> de TheArcaneWiz</p>	02:16	02:25
<p><i>The Walking Dead</i>, lanzado en 2011, ayudó a moldear el género de las aventuras narrativas. El juego eliminó los puzles de las aventuras gráficas e introdujo un elemento al <i>gameplay</i>, los <i>quick time events</i>. Estos son momentos en los que el jugador debe reaccionar rápidamente dando al botón que aparece en pantalla. Si el jugador consigue tanto reaccionar a tiempo como no hacerlo, el devenir de la historia cambiará. Además, las decisiones del jugador cambiarían el rumbo de la historia de manera significativa. Estas decisiones venían acompañadas de un contador de tiempo para dar más tensión al momento y presión al jugador.</p>	02:42	03:36	<p>Música: <i>Coniferous Forest</i> de orangery</p>	02:29	03:36
			<p>Vídeo: Clip 2 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p>	02:29	02:36
			<p>Clip 3 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p>	02:36	02:45
			<p>Clip 4 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p>	02:45	02:55
			<p>Clip 5 de <i>The Walking Dead Game Season 1</i></p>	02:55	03:07

<p><i>The Walking Dead</i> fue importante por varios motivos. El primero de ellos por popularizar los videojuegos con una historia más profunda y dramática. En segundo lugar, por dar a conocer estas aventuras narrativas que permitían al jugador seguir su propio camino. Y en último lugar, por acercar el formato episódico de la televisión al mundo de los videojuegos.</p>			<p><i>Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p> <p>Clip 6 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p> <p>Clip 7 de <i>The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]</i> de Random Games</p>	<p>03:07</p> <p>03:19</p>	<p>03:19</p> <p>03:36</p>
<p>El siguiente gran título de Telltale, fue <i>The Wolf Among Us</i>, lanzado en 2013. Este título tampoco reinventó nada. Sin embargo, junto a <i>The Walking Dead</i>, dieron un renombre a la compañía que le permitiría trabajar con licencias tan importantes como Batman, Los guardianes de la galaxia o Juego de tronos. Estos títulos destacan la importancia que ha alcanzado esta forma de contar historias con el uso de licencias tan importantes.</p>	<p>03:46</p>	<p>04:16</p>	<p>Música: <i>Easy Lifestyle</i> de Leafs</p> <p>Vídeo: Clip 2 de <i>The Wolf Among Us Episode 1 - Walkthrough Part 2 HD - No Commentary</i> de NeoMarkII</p> <p>Clip 3 de <i>The Wolf Among Us Episode 1 - Walkthrough Part 2 HD - No Commentary</i> de NeoMarkII</p>	<p>03:40</p> <p>03:40</p> <p>03:48</p>	<p>04:16</p> <p>03:47</p> <p>03:55</p>

			Clip 4 de <i>The Wolf Among Us Episode 1 - Walkthrough Part 2 HD - No Commentary</i> de NeoMarkII	03:55	04:01
			Clip 2 de <i>BATMAN Telltale Episode 1 Part 1 - Realm Of Shadows - Walkthrough Gameplay (No Commentary)</i> de Father	04:01	04:03
			Clip 1 de <i>Guardians of the Galaxy Telltale Full Episode 1 Gameplay Walkthrough - No Commentary</i> de XCageGame	04:04	04:06
			Clip 1 de <i>Game of Thrones: Episode 1 - A Telltale Games Series (no commentary playthrough)</i> de Hathur	04:07	04:16
Junto con Telltale, Quantic Dreams lideró en la innovación en las aventuras narrativas. El estudio, fundado en 1997, nació con la idea de convertir los videojuegos narrativos en algo generalizado a través de una visión de autor, la	04:28	04:44	Música: <i>Floating Abstract</i> de ComaStudio	04:20	04:44
			Vídeo: <i>Quantic Dream Studio Tour</i> de Quantic Dream	04:20	04:44

de David Cage.					
Con <i>Fahrenheit</i> , Quantic Dreams ya dejaba claro el devenir de los siguientes títulos. Pionero en el uso de la tecnología de captura de movimientos, el título de Quantic Dreams ya permitía al jugador con sus acciones modificar la historia. De hecho, el director del juego, David Cage, lo catalogó como prototipo de su siguiente juego.	05:00	05:21	Música: <i>Lofi Study</i> de FASSounds	04:47	05:21
			Vídeo: Clip 1 de <i>Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Let's Play - Alternative Choices & Scenes</i> de Materwelonz	04:47	05:00
			Clip 2 de <i>Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Let's Play - Alternative Choices & Scenes</i> de Materwelonz	05:00	05:05
			Clip 3 de <i>Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Let's Play - Alternative Choices & Scenes</i> de Materwelonz	05:05	05:12
			Clip 4 de <i>Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Let's Play - Alternative Choices & Scenes</i> de Materwelonz	05:12	05:21
Cinco años después de la salida de <i>Fahrenheit</i> ,	05:37	06:15	Música: <i>Freedom Inspired Cinematic Background</i>	05:25	06:16

<p>Quantic Dreams lanzó lo que para muchos es su mejor videojuego, <i>Heavy Rain</i>. Además de por la aparición de actores reales, <i>Heavy Rain</i> rápidamente llamó la atención de los usuarios por su acercamiento al lenguaje cinematográfico. Si a Telltale se la conoce por acercar la televisión a los videojuegos, a Quantic Dreams se la conoce por acercar el cine.</p> <p><i>Heavy Rain</i> revolucionó la forma de contar historias. El jugador era el actor principal, y debido a sus decisiones, los personajes incluso podrían llegar a morir. En el juego ni siquiera existe el <i>game over</i>, las acciones del jugador tienen peso durante todo el videojuego.</p>			<p><i>Music for Video</i> de Leafs</p> <p>Vídeo: Clip 2 de <i>Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1: Prologue</i> de otakuman23</p> <p>Clip 3 de <i>Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1: Prologue</i> de otakuman23</p> <p>Clip 4 de <i>Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1: Prologue</i> de otakuman23</p> <p>Clip 5 de <i>Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1: Prologue</i> de otakuman23</p>	<p>05:25</p> <p>05:36</p> <p>05:47</p> <p>05:58</p> <p>06:16</p>	<p>05:35</p> <p>05:47</p> <p>05:58</p> <p>06:16</p>
<p>Quantic Dreams siguió la estela de <i>Heavy Rain</i> y sus dos siguientes videojuegos <i>Beyond: Dos Almas</i> y <i>Until Dawn</i>, siguieron el camino marcado por este título.</p>	<p>06:32</p>	<p>07:29</p>	<p>Música: <i>Save As</i> de Tobylane</p> <p>Vídeo: Clip 2 de <i>Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 Español Latino Gameplay Sin comentarios de</i></p>	<p>06:20</p> <p>06:20</p>	<p>07:09</p> <p>06:24</p>

<p><i>Beyond: Dos Almas</i> no recibió tanta buena crítica como <i>Heavy Rain</i> debido a su enfoque más lineal. Las decisiones no tenían tanto peso en la trama, que, junto con unos saltos de guion poco esperados, convirtieron al juego en una decepción para la comunidad.</p> <p><i>Until Dawn</i> por su parte, adoptó el lenguaje de las aventuras narrativas al género del terror, con una capa más de tensión a las decisiones del jugador. Estas decisiones podrían terminar con la vida de los personajes principales.</p>		<p>Beto Guillen BG</p> <p>Clip 3 de <i>Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 Español Latino Gameplay Sin comentarios </i> de Beto Guillen BG</p> <p>Clip 4 de <i>Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 Español Latino Gameplay Sin comentarios </i> de Beto Guillen BG</p> <p>Clip 5 de <i>Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 Español Latino Gameplay Sin comentarios </i> de Beto Guillen BG</p> <p>Clip 1 de <i>Until Dawn - Walkthrough Part 1 All Collectibles, All Characters Saved, Perfect Choices 100%</i> de Shirrako</p> <p>Clip 2 de <i>Until Dawn - Walkthrough Part 1 All Collectibles, All Characters Saved, Perfect Choices 100%</i> de Shirrako</p>	<p>06:25</p> <p>06:34</p> <p>06:40</p> <p>06:55</p> <p>06:56</p> <p>07:01</p>	<p>06:34</p> <p>06:40</p> <p>06:55</p> <p>07:01</p> <p>07:04</p>
---	--	--	---	--

<p>El último título hasta la fecha de la compañía francesa, <i>Detroit: Become Human</i>, llevó más lejos incluso la idea de las decisiones. En este título, las ramificaciones se multiplicaron de manera masiva. Además, a diferencia de otros juegos, el título nos muestra el camino que hemos seguido y nos permite averiguar cómo hubiera cambiado la historia si hubiéramos tomado otras decisiones.</p>	07:30	07:51	Música: <i>WatR- Double Overhead</i> de ItsWatR	07:13	07:51
			Vídeo: Clip 2 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109	07:13	07:18
			Clip 3 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109	07:18	07:23
			Clip 4 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109	07:23	07:29
			Clip 5 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109	07:29	07:38
			Clip 6 de <i>Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage</i> de Krystal109	07:38	07:51
<p>La influencia de estas compañías en el mundo de los videojuegos ha sido realmente notable. Ambas han liderado una manera de crear</p>	08:11	08:43	Música: <i>Jazzy Abstract Beat</i> de Coma-Media	07:55	08:43
			Vídeo: Clip 5 de <i>PC Longplay [015] Sam & Max</i>	07:55	08:04

<p>videojuegos que ha influenciado a muchos otros, como por ejemplo a la saga de <i>Life Is Strange</i>. El valor de su trabajo reside en repensar la manera en la que se cuentan las historias. Gracias a la interacción que permiten los videojuegos, las historias han adoptado varias capas de profundidad, permitiendo al jugador elegir libremente su rumbo. Solamente los videojuegos, con su lenguaje propio, han sido capaces de realizar esto.</p>			<p><i>Save The World (part 1 of 6)</i> de World of Longplays</p> <p>Clip 2 de <i>Guardians of the Galaxy Telltale Full Episode 1 Gameplay Walkthrough - No Commentary</i> de XCageGame</p> <p>Clip 2 de <i>Game of Thrones: Episode 1 - A Telltale Games Series (no commentary playthrough)</i> de Hathur</p> <p>Clip 2 de <i>Life is Strange - Episode One: Chrysalis - Visions [#01]</i> de Darth Vexus</p> <p>Clip 3 de <i>BATMAN Telltale Episode 1 Part 1 - Realm Of Shadows - Walkthrough Gameplay (No Commentary)</i> de Father</p> <p>Clip 3 de <i>Until Dawn - Walkthrough Part 1 All Collectibles, All Characters Saved, Perfect Choices 100%</i> de Shirrako</p>	<p>08:05</p> <p>08:14</p> <p>08:19</p> <p>08:26</p> <p>08:32</p>	<p>08:13</p> <p>08:18</p> <p>08:25</p> <p>08:31</p> <p>08:43</p>

CRÉDITOS	08:46	09:10	Música: <i>Reflected Lights</i> de SergePavkinMusic	08:46	09:11
-----------------	-------	-------	---	-------	-------

TERCER VÍDEO. Duración total 12' 35''					
Audio			Música y vídeo		
Audio	Inicio	Fin	Música y vídeo	Inicio	Fin
<p>La participación del jugador es la principal razón de ser de cualquier videojuego. Sin jugador, no hay nada. Por eso, muchos títulos en la historia han tenido en consideración al jugador de varias maneras. Los videojuegos han adquirido muchas formas para que el jugador pueda participar en ellos.</p> <p>En este sentido, existen unos videojuegos cuya razón principal de ser es dejar al jugador crear su propia experiencia. Ya sea dejándole hacer sus propios videojuegos o construir elementos para compartir con otros usuarios, estos títulos</p>	00:14	01:04	Música: <i>Chill Night</i> de FASSounds	00:00	01:06
			Vídeo: Clip 1 de <i>Roblox Anthem Video</i> de Roblox	00:00	00:09
			Clip 1 de <i>Fortnite Creative 2.0 Gameplay Trailer</i> de Shuffle Gamer	00:10	00:19
			Clip 1 de <i>LittleBigPlanet 3 – E3 2014 Announce Trailer (2014)</i> de PlayStation	00:20	00:29
			Clip 1 de <i>Dreams Early Access Launch Trailer PS4</i> de PlayStation Europe	00:30	00:39

<p>se centran en dar al jugador herramientas para que luego haga lo que quiera.</p> <p>El conjunto de juegos de los que voy a hablar en este vídeo no forman parte de un género como tal. Puede que existan elementos en común entre ellos, pero como ocurre con todos los videojuegos. Simplemente son un conjunto de títulos que tienen un punto en común, la libertad del jugador para crear.</p>			<p>Clip 1 de <i>Pinball Construction Set</i> (<i>ピンボール・コンストラクション・セット</i>) for the NEC PC-88 de Highretrogamelord</p> <p>Clip 1 de <i>Super Mario Maker 2 - Course Maker - No Commentary</i> de Gameplay Cache</p> <p>Clip 1 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere</p> <p>Título de presentación</p>	<p>00:40</p> <p>00:50</p> <p>01:00</p> <p>01:02</p>	<p>00:49</p> <p>01:00</p> <p>01:06</p> <p>01:06</p>
<p>Los siguientes títulos fueron los primeros videojuegos que incluyeron elementos de creación para los usuarios.</p> <p><i>Adventure Construction Set</i> fue uno de los primeros videojuegos que permitió crear al jugador aventuras propias. Con las herramientas del juego se pueden crear mapas, gráficos, sonidos y un largo etcétera. Además,</p>	<p>01:37</p>	<p>02:29</p>	<p>Música: <i>Empty mind</i> de Lofi_hour</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE</i> de GadZombiE</p> <p>Clip 1 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i> <i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 2 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i></p>	<p>01:07</p> <p>01:07</p> <p>01:19</p> <p>01:24</p>	<p>02:29</p> <p>01:19</p> <p>01:24</p> <p>01:29</p>

<p>también se podían compartir las creaciones a través de disquetes. El jugador tenía pleno poder para crear su propia historia.</p> <p>En <i>Pinball Construction Set</i> se pueden crear mesas de pinball virtuales a gusto del jugador. Elementos como <i>bumpers</i>, rampas, efectos visuales y sonoros se podían editar. El juego tuvo una gran influencia e inspiró a títulos modernos con sus herramientas de creación de niveles.</p> <p><i>Racing Destruction Set</i>, por su parte, innovó en la edición y creación de pistas de carreras. Los jugadores podían experimentar como quisieran, lo que dio paso a la creatividad de los mismos. El título también tuvo una gran influencia en aquellos videojuegos de carreras que se centran en la creación de pistas.</p>			<p><i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 2 de <i>Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE</i> de GadZombiE</p> <p>Clip 3 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i> <i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 4 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i> <i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 5 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i> <i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 6 de <i>Adventure Construction Set, C64, (1984)</i> <i>Electronic Arts</i> de C64 Walkabout</p> <p>Clip 2 de <i>Pinball Construction Set (ピンボール・コンストラクション・セット) for the NEC PC-88</i> de Highretrogamelord</p>	<p>01:30</p> <p>01:42</p> <p>01:42</p> <p>01:47</p> <p>01:47</p> <p>01:52</p> <p>01:52</p> <p>01:57</p> <p>02:01</p> <p>02:02</p>	<p>01:42</p> <p>01:47</p> <p>01:52</p> <p>01:57</p> <p>02:01</p> <p>02:12</p>
---	--	--	---	---	---

			Clip 3 de <i>Pinball Construction Set (ピンボール・コンストラクション・セット)</i> for the NEC PC-88 de Highretrogamelord	02:12	02:17
			Clip 3 de <i>Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE</i> de GadZombiE	02:18	02:23
			Clip 4 de <i>Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE</i> de GadZombiE	02:23	02:29
Con estos juegos, se abrió el camino a la creación por parte del jugador, camino que continuaría <i>RPG Maker</i> . Este título, cuya primera versión se publicó en el 92, permite a los jugadores crear juegos de rol. Todas las versiones cuentan con mapas, personajes y gráficos para que se puedan utilizar, pero el juego también permite introducir elementos creados por los jugadores. Cada cierto tiempo, el título se va actualizando con nuevas versiones en las que se introducen mejoras.	02:48	03:16	Música: <i>Journey Starts From One Step</i> de Gvidon	02:33	03:16
			Vídeo: Clip 1 <i>RPG Maker MV (PS4 PRO) Complete Gameplay Tutorial [1080p 60fps]</i> de Red Venom Corp.	02:33	02:58
			Clip 2 <i>RPG Maker MV (PS4 PRO) Complete Gameplay Tutorial [1080p 60fps]</i> de Red Venom Corp.	02:59	03:10
			Clip 3 <i>RPG Maker MV (PS4 PRO) Complete</i>	03:10	03:16

			<i>Gameplay Tutorial [1080p 60fps]</i> de Red Venom Corp.		
<p>Durante este tiempo, el conjunto de jugadores que hacían modificaciones en videojuegos dio un gran paso gracias a dos títulos. El primero de ellos fue <i>Doom</i>, el <i>shooter</i> de Id Software. Poco después de su lanzamiento atrajo una gran comunidad de jugadores que introducían sus creaciones en el juego. Los jugadores desarrollaron nuevos mapas, enemigos, armas e incluso videojuegos completamente nuevos.</p> <p><i>Quake</i> fue el otro título de Id Software que alcanzó protagonismo con los <i>mods</i>. La compañía desarrolladora abrazó el contenido creado por los jugadores, por lo que en <i>Quake</i> ofrecieron herramientas para su creación. En Id Software no prohibieron este tipo de contenido, a diferencia de lo que hacían otras empresas durante los 90. El éxito de los <i>mods</i> en <i>Quake</i></p>	03:36	04:41	Música: <i>Falling – Isaiah Mathew</i> de IsaiahMathew	03:21	04:41
			Vídeo: Clip 1 de <i>^{4K60} DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming	03:20	03:25
			Clip 2 de <i>^{4K60} DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming	03:25	03:30
			Clip 3 de <i>^{4K60} DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming	03:30	03:39
			Clip 4 de <i>^{4K60} DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming	03:39	03:47
Clip 5 de <i>^{4K60} DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming	03:47	03:54			

<p>fue tal que los creadores de un <i>mod</i> conocido, <i>Team Fortress</i>, fueron contratados por Valve para crear <i>Team Fortress 2</i>, uno de los juegos de disparos más conocidos. Valve también contrató jugadores que hacían <i>mods</i> para desarrollar <i>Half Life</i>, el título de culto creado con el motor gráfico de <i>Quake II</i>.</p>		<p>Clip 6 de ^{4K60} <i>DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)</i> de sys01Gaming</p> <p>Clip 1 de <i>QUAKE Gameplay Walkthrough Nightmare E1M1</i> de giedmich</p> <p>Clip 2 de <i>QUAKE Gameplay Walkthrough Nightmare E1M1</i> de giedmich</p> <p>Clip 3 de <i>QUAKE Gameplay Walkthrough Nightmare E1M1</i> de giedmich</p> <p>Clip 1 de <i>Team Fortress Classic Gameplay (PC HD) [1080p60FPS]</i> de Throneful</p> <p>Clip 1 de <i>Team Fortress 2 Engineer Gameplay</i> de Rabiosa</p> <p>Clip 1 de <i>Half Life Ep 1 - Black Mesa Inbound / Anomalous Materials Walkthrough - No Commentary</i> de TheHushedGame</p>	<p>03:54</p> <p>04:01</p> <p>04:12</p> <p>04:19</p> <p>04:25</p> <p>04:29</p> <p>04:36</p>	<p>04:00</p> <p>04:12</p> <p>04:19</p> <p>04:24</p> <p>04:28</p> <p>04:35</p> <p>04:41</p>
--	--	---	--	--

<p>La mayoría de videojuegos que permiten creaciones del usuario principalmente han sido desarrollados para ordenador, títulos como <i>Garry's Mod</i>. <i>Garry's Mod</i> es un videojuego que no presenta ningún objetivo. Sin embargo, el título ofrece un mundo al jugador que le permite realizar lo que quiera. El juego cuenta con modos de juego famosos, como Prop Hunt o Trouble in Terrorist Town, pero todos han sido creados por jugadores. De hecho, el juego nació como una modificación de un motor de juego de Valve, la compañía que terminó por publicar el título. Todo el contenido del juego ha sido creado por jugadores, que tienen completa libertad para crear y compartir contenido a través de internet.</p>	04:56	05:38	Música: <i>LoFi Hip Hop</i> de Coma-Media	04:45	05:38
			Vídeo: Clip 1 de <i>Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)</i> de GrobeMan Guides & Gameplay	04:45	04:48
			Clip 2 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere	04:48	04:54
			Clip 2 de <i>Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)</i> de GrobeMan Guides & Gameplay	04:54	04:59
			Clip 3 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere	04:59	05:04
		Clip 3 de <i>Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)</i> de GrobeMan Guides & Gameplay	05:04	05:09	

			Clip 4 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere	05:09	05:14
			Clip 5 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere	05:14	05:19
			Clip 4 de <i>Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)</i> de GrobeMan Guides & Gameplay	05:19	05:24
			Clip 5 de <i>Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)</i> de GrobeMan Guides & Gameplay	05:24	05:29
			Clip 6 de <i>Gmod gameplay (no commentary)</i> de Theboyishere	05:29	05:38
Otro de los videojuegos de ordenador que tiene muy presente la participación del jugador es <i>Roblox</i> . <i>Roblox</i> , como tal, no es un videojuego.	05:54	06:29	Música: <i>Street Food</i> de FASSounds	05:42	06:29
			Vídeo: Clip 2 de <i>Roblox Anthem Video</i> de Roblox	05:42	05:47

<p><i>Roblox</i> funciona más como una plataforma social, en la que conocer gente e interactuar. Entre medias aparecen los videojuegos de multitud de tipos. Existen montones de ellos en los que la gente puede participar. Para entendernos, <i>Roblox</i> funciona como una plataforma, a secas. En ella, las personas pueden crear todo tipo de videojuegos, y es en estos videojuegos donde la gente interactúa.</p>			<p>Clip 1 de <i>1080P 60FPS / Roblox Arsenal Gameplay #1 (No commentary)</i> de CameronEBGames</p> <p>Clip 3 de <i>Roblox Anthem Video</i> de Roblox</p> <p>Clip 2 de <i>1080P 60FPS / Roblox Arsenal Gameplay #1 (No commentary)</i> de CameronEBGames</p> <p>Clip 1 de <i>Roblox Jailbreak - Criminal Grinding (No Commentary)</i> de FalconeerX</p> <p>Clip 2 de <i>Roblox Jailbreak - Criminal Grinding (No Commentary)</i> de FalconeerX</p> <p>Clip 4 de <i>Roblox Anthem Video</i> de Roblox</p>	<p>05:47</p> <p>05:52</p> <p>06:01</p> <p>06:06</p> <p>06:06</p> <p>06:12</p> <p>06:20</p> <p>06:21</p>	<p>05:52</p> <p>06:01</p> <p>06:06</p> <p>06:12</p> <p>06:20</p> <p>06:29</p>
<p>A pesar de que la mayoría de videojuegos centrados en la creación han sido lanzados para PC, con <i>Little Big Planet</i> la tendencia cambió. <i>Little Big Planet</i> es uno de los juegos insignia</p>	<p>06:46</p>	<p>07:16</p>	<p>Música: <i>Lofi Summer Background</i> de raspberrymusic</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>LittleBigPlanet -Trailer (PS3)</i> de</p>	<p>06:34</p> <p>06:33</p>	<p>07:16</p> <p>06:44</p>

<p>de PlayStation ya que alcanzó un gran éxito. En el juego, el jugador dispone de un sistema de creación de niveles en el que puede añadir todo tipo de contenido. Además, el jugador también puede editar a su personaje jugable. Todo esto, por supuesto, se puede compartir y descargar por internet.</p>			<p>Top Juegos – Personajes de Videojuegos</p> <p>Clip 2 de <i>LittleBigPlanet 3 – E3 2014 Announce Trailer (2014)</i> de PlayStation</p> <p>Clip 1 de <i>10 YEARS! - LittleBigPlanet Gameplay Walkthrough - Episode 1 - The Gardens! Story Mode!</i> de Zebra Gamer</p> <p>Clip 2 de <i>LittleBigPlanet -Trailer (PS3)</i> de Top Juegos – Personajes de Videojuegos</p>	<p>06:44</p> <p>06:52</p> <p>06:52</p> <p>07:03</p> <p>07:03</p> <p>07:16</p>	<p>06:52</p> <p>07:03</p> <p>07:16</p>
<p><i>Minecraft</i> está en todas partes. La influencia del título de Mojang es innegable, ya no solo en los juegos de mundo abierto, sino en general. Además del modo supervivencia, <i>Minecraft</i> permite crear construcciones de cualquier tipo. Desde casas, castillos, mapas temáticos y un largo etcétera. Con la comunidad online, también se pueden incluir en el juego objetos y elementos a través de <i>mods</i>, todos desarrollados</p>	<p>07:31</p>	<p>08:15</p>	<p>Música: <i>Lofi In The Bank</i> de BrentinDavis</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>Official Minecraft Trailer</i> de Minecraft</p> <p>Clip 1 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de Minecraft</p> <p>Clip 2 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de</p>	<p>07:20</p> <p>07:20</p> <p>07:30</p> <p>07:49</p>	<p>08:15</p> <p>07:29</p> <p>07:49</p> <p>08:03</p>

<p>por jugadores. El título de Mojang nació con internet de la mano, por lo que todo tipo de elementos en el juego se pueden compartir por la red. Mojang recientemente impulsó el contenido creado por jugadores a través de una tienda <i>online</i> en la que se ponen en venta creaciones de los usuarios.</p>			<p>Minecraft</p> <p>Clip 3 de <i>Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015</i> de Minecraft</p>	<p>08:03</p>	<p>08:15</p>
<p>Con el tiempo, algunos de los videojuegos de creación se han acercado más a la programación y al desarrollo de videojuegos profesional. Este es el caso de <i>Dreams</i>, un videojuego para aficionados del desarrollo. En <i>Dreams</i>, el jugador cuenta con muchas opciones, ya que el título permite crear modelos en 3D, modificar colores, añadir efectos de voz y de sonido, y un largo etcétera. Todo para dar el máximo número de herramientas posibles al jugador. En realidad, <i>Dreams</i> no funciona tanto como un videojuego, sino que se acerca más a herramientas de desarrollo como Unity. En el</p>	<p>08:31</p>	<p>09:10</p>	<p>Música: <i>Soft LoFi Beat</i> de ComaStudio</p> <p>Vídeo: Clip 1 de <i>DREAMS - E3 2015 / PS4</i> de PlayStation</p> <p>Clip 1 de <i>Dreams Gameplay: Dream Shaping (No Commentary)</i> de Level Mind</p> <p>Clip 2 de <i>Dreams Early Access / Launch Trailer / PS4</i> de PlayStation Europe</p> <p>Clip 2 de <i>Dreams Gameplay: Dream Shaping (No Commentary)</i> de Level Mind</p>	<p>08:19</p> <p>08:19</p> <p>08:40</p> <p>08:45</p> <p>08:58</p> <p>08:58</p>	<p>09:10</p> <p>08:40</p> <p>08:45</p> <p>08:58</p> <p>09:03</p>

título, como cabría esperar, todo se puede compartir a través de internet.			Clip 2 de <i>DREAMS - E3 2015 / PS4</i> de PlayStation	09:03	09:10
Dentro de los nuevos videojuegos de creación centrados en la programación, podemos colocar a <i>Estudio de Videojuegos</i> . El título, desarrollado por Nintendo, no es el único de la compañía que permite compartir creaciones de los usuarios. Antes de él ya se encontraba <i>Super Mario Maker</i> , que permite a los jugadores crear niveles del fontanero. Sin embargo, <i>Estudio de Videojuegos</i> destaca por encima del resto debido al foco que coloca en la programación. En el título, los Nodon, una representación a la manera de Nintendo de los nodos de programación, funcionan como eje central del título. Con ellos se pueden programar todo tipo de acciones y, sobre todo, videojuegos. El título también cuenta con cierto carácter didáctico y permite compartir juegos a través de internet.	09:23	10:06	Música: <i>Hip Hop Urban</i> de Diamond_Tunes	09:14	10:06
			Vídeo: Clip 1 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:14	09:27
			Clip 2 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:27	09:31
			Clip 3 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:31	09:35
			Clip 4 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:35	09:36
			Clip 2 de <i>Super Mario Maker 2 - Course Maker – No Commentary</i> de Gameplay Cache	09:37	09:42
Clip 5 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de</i>			09:43	09:47	

			<i>videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España		
			Clip 6 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:49	09:58
			Clip 7 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España	09:58	10:06
La última revolución en los juegos para crear llega de la mano de <i>Fortnite</i> . El título ya contaba con un modo creativo, en el que los jugadores podían compartir sus mapas y modos de juego. Sin embargo, con la actualización 2.0, este modo de juego ha dado un paso más allá. Todas las carencias con las que contaban las primeras versiones se han suplido. Con un sistema de creación mucho más amplio y con el motor gráfico de Unreal Engine 5, las verdaderas posibilidades de este modo de juego todavía quedan por descubrir. Cabe destacar que en Epic Games han creado un sistema de	10:27	11:05	Música: <i>LOFI BEAT CHILL</i> de WATRFALLKERO	10:10	11:05
			Vídeo: Clip 1 de <i>[8k] FORTNITE CREATIVE 2.0 ► UNREAL ENGINE 5 RTX 4090 MAX SETTINGS RAY TRACING PC GAMEPLAY!</i> de DubStepZz	10:10	10:22
			Clip 2 de <i>Fortnite Creative 2.0 Gameplay Trailer</i> de Shuffle Gamer	10:22	10:33
			Clip 2 de <i>[8k] FORTNITE CREATIVE 2.0 ► UNREAL ENGINE 5 RTX 4090 MAX SETTINGS RAY TRACING PC GAMEPLAY!</i> de DubStepZz	10:34	10:40

<p>pago al creador del mapa, que se basará en su popularidad y en la retención de jugadores.</p>			<p>Clip 3 de <i>Fortnite Creative 2.0 Gameplay Trailer</i> de Shuffle Gamer</p> <p>Clip 3 de [8k] <i>FORTNITE CREATIVE 2.0 ► UNREAL ENGINE 5 RTX 4090 MAX SETTINGS RAY TRACING PC GAMEPLAY!</i> de DubStepZz</p> <p>Clip 4 de [8k] <i>FORTNITE CREATIVE 2.0 ► UNREAL ENGINE 5 RTX 4090 MAX SETTINGS RAY TRACING PC GAMEPLAY!</i> de DubStepZz</p>	<p>10:40</p> <p>10:49</p> <p>10:49</p> <p>10:55</p> <p>10:55</p> <p>11:05</p>	<p>10:49</p> <p>10:55</p> <p>11:05</p>
<p>Los jugadores, al jugar videojuegos, estamos acostumbrados a disfrutar de experiencias ya creadas. Pocas veces se nos permite crear y editar la experiencia original de un título. La existencia de estos videojuegos lleva un paso más allá la interacción del jugador con el juego. Al principio las herramientas eran muy limitadas, pero con el paso de los años, los juegos han adquirido una mayor complejidad.</p>	<p>11:23</p>	<p>12:06</p>	<p>Música: <i>Chill Night</i> de FASSounds</p> <p>Vídeo: Clip 3 de <i>DREAMS - E3 2015 / PS4</i> de PlayStation</p> <p>Clip 4 de <i>DREAMS - E3 2015 / PS4</i> de PlayStation</p> <p>Clip 3 de <i>LittleBigPlanet -Trailer (PS3)</i> de Top Juegos – Personajes de Videojuegos</p>	<p>11:09</p> <p>11:09</p> <p>11:23</p> <p>11:36</p>	<p>12:06</p> <p>11:22</p> <p>11:35</p> <p>11:50</p>

<p>Todo gira en torno al usuario, a la interacción que tiene con el juego que tiene delante. Algunos juegos la aprovechan de una manera, otros ni siquiera la tienen en cuenta. Lo que sí es cierto es que las posibilidades de los videojuegos son realmente amplias, sobre todo si se tiene en cuenta la creatividad e imaginación del jugador.</p>			<p>Clip 8 de <i>Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)</i> de Nintendo España</p> <p>Clip 5 de <i>Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE</i> de GadZombiE</p>	<p>11:50</p> <p>11:56</p>	<p>11:55</p> <p>12:06</p>
<p>CRÉDITOS</p>	<p>12:10</p>	<p>12:34</p>	<p>Música: <i>Reflected Lights</i> de SergePavkinMusic</p>	<p>12:10</p>	<p>12:35</p>

La plantilla de los guiones no ha sido fácil de elaborar, ya que no existen plantillas de guiones para vídeos de YouTube. Aun así, la estructura es sencilla, con una introducción al género de videojuegos sobre el que se va hablar en el vídeo, un breve párrafo explicativo de los videojuegos a tratar organizados de manera cronológica con lo más relevante a destacar y una parte final con una despedida reflexiva. En esta estructura también se ha tenido en cuenta la música utilizada, que es siempre la misma al principio y al final del vídeo para dar uniformidad.

4.3. Postproducción

La elección de la música y de los vídeos utilizados en el proyecto no ha sido fundamentada bajo ninguna razón específica. Se eligieron para hacer más amena y atractiva la visualización del contenido. Aun así, de los vídeos seleccionados se eligieron las imágenes que mejor ilustran los videojuegos seleccionados. En este sentido, se han elegido sobre todo imágenes de tráileres o de cinemáticas del juego porque resultan más vistosas para el espectador. En cuanto a la música, todas las canciones elegidas para el proyecto provienen de Pixabay, que ofrece música sin regalías y cuya licencia permite el uso de estas canciones de manera gratuita y sin necesidad de atribuir al autor original. Esta es toda la música utilizada:

- *A Caring Friend* de Bad Snacks
- *Ambient Chill Hop Beat (Leaves)* de RoyaltyFreeMusic
- *Ambient Hip Hop* de RoyaltyFreeMusic
- *Awakening Instrumental* de ItsWatR
- *Birds Dream* de KeyFrame_Audio
- *Blue Leaf* de Keyframe_Audio
- *Bonfire* de Keyframe_Audio
- *Chill Night* de FASSounds
- *Coniferous forest* de orangery
- *Easy Lifestyle* de Leafs
- *Electronic Future Beats* de QubeSounds
- *Empty mind* de Lofi_hour
- *Falling – Isaiah Mathew* de IsaiahMathew
- *Floating Abstract* de ComaStudio
- *Freedom Inspired Cinematic Background Music for Video* de Leafs

- *Hip Hop Urban* de Diamond_Tunes
- *Jazzy Abstract Beat* de Coma-Media
- *Journey Starts From One Step* de Gvidon
- *LOFI BEAT CHILL* de WATRFALLKERO
- *Lofi Chill* de FASSounds
- *LoFi Hip Hop* de Coma-Media
- *Lofi In The Bank* de BrentinDavis
- *Lofi Study* de FASSounds
- *Lofi Summer Background* de raspberrymusic
- *Papov* de Yung Logos
- *Relaxed Vlog (Night Street)* de Ashot-Danielyan-Composer
- *Reflected Lights* de SergePavkinMusic
- *Save As* de Tobylane
- *Soft LoFi Beat* de ComaStudio
- *Soul Hip Hop Guitar* de RoyaltyFreeMusic
- *Space Chillout* de penguinmuisc
- *Spirit Blossom* de RomanBelov
- *Starlight* de QubeSounds
- *Street Food* de FASSounds
- *The Beat of Nature* de Olexy
- *Ur Karma (Instrumental Version)* de Craig Reeever
- *WatR – Fluid* de ItsWatR
- *WatR- Double Overhead* de ItsWatR

En lo referente a los vídeos, todos han sido obtenidos de YouTube, ya que es el mayor repositorio de contenido sobre videojuegos y todo el material necesario solo se ha encontrado ahí. Estos han sido los vídeos utilizados:

- [8k] *FORTNITE CREATIVE 2.0 ► UNREAL ENGINE 5 RTX 4090 MAX SETTINGS RAY TRACING PC GAMEPLAY!* de DubStepZz
- *10 YEARS! - LittleBigPlanet Gameplay Walkthrough - Episode 1 - The Gardens! Story Mode!* de Zebra Gamer

- *1080P 60FPS / Roblox Arsenal Gameplay #1 (No commentary)* de CameronEBGames
- *4K60 DOOM (1993) - First three levels Gameplay - (No Commentary)* de sys01Gaming
- *Adventure Construction Set, C64, (1984) Electronic Arts* de C64 Walkabout
- *Assassin's Creed: Official Trailer* de Ubisoft
- *ASSASSIN'S CREED All Cusstcenes (Game Movie) PC Max 1080p HD* de Gamer's Little Playground
- *ASSASSIN'S CREED FREE ROAM GAMEPLAY (4K 60FPS)* de WildGamerSK
- *Back to the Future: The Game TRAILER* de Telltale Games
- *BATMAN Telltale Episode 1 Part 1 - Realm Of Shadows - Walkthrough Gameplay (No Commentary)* de Father
- *Beyond: Two Souls Ps4 Parte 1 |Español Latino | Gameplay Sin comentarios |* de Beto Guillen BG
- *C64-Longplay – Elite (720p)* de DerSchmu
- *Detroit: Become Human - 100% Walkthrough: Part 1 - The Hostage* de Krystal109
- *Dreamcast Longplay [003] Shenmue (Part 1 of 8)* de World of Longplays
- *DREAMS - E3 2015 / PS4* de PlayStation
- *Dreams Early Access / Launch Trailer / PS4* de PlayStation Europe
- *Dreams Gameplay: Dream Shaping (No Commentary)* de Level Mind
- *Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Let's Play - Alternative Choices & Scenes* de Materwelonz
- *First 40 Minutes Of The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* de TheVeryBigFish
- *Fortnite Creative 2.0 Gameplay Trailer* de Shuffle Gamer
- *Game of Thrones: Episode 1 - A Telltale Games Series (no commentary playthrough)* de Hathur
- *Garry's Mod Tutorial for Beginners! (How To Play GMod Basics: What is it, How Garry's Mod Works)* de GrobeMan Guides & Gameplay
- *Gmod gameplay (no commentary)* de Theboyishere
- *Grand Theft Auto 3 - 10th Anniversary Trailer (Multi)* de GameSpot
- *Grand Theft Auto III - Movie Cut* de Waldreth
- *Guardians of the Galaxy Telltale Full Episode 1 Gameplay Walkthrough - No Commentary* de XCageGame
- *Half-Life Ep 1 - Black Mesa Inbound / Anomalous Materials Walkthrough - No Commentary*

de TheHushedGamer

- *Heavy Rain - PC Walkthrough Chapter 1:Prologue* de otakuman23
- *JURASSIC PARK: THE GAME (JUEGO COMPLETO) | GAMEPLAY EN ESPAÑOL* de Blayken
- *Law & Order Legacies Ep 1 Revenge* de TheArcaneWiz
- *Legend of Zelda (NES) Intro* de Zelda Dungeon
- *LET'S PLAY Game Builder Garage on Nintendo Switch Gameplay FULL First Game Build NO COMMENTARY* de Maple Syrup Gaming and Tech
- *Let's Play Ultima I #03: The Lands of Lord British* de Kikoskia
- *Life is Strange - Episode One: Chrysalis - Visions [#01]* de Darth Vexus
- *LittleBigPlanet -Trailer (PS3)* de Top Juegos – Personajes de Videojuegos
- *LittleBigPlanet 3 – E3 2014 Announce Trailer (2014)* de PlayStation
- *LucasArts (2008)* de CostlyFall7064
- *Making of – Telltale's The Walking Dead* de Neo Gamer – The Video Game Archive
- *Minecraft: Pocket Edition Trailer 2015* de Minecraft
- *Morrowind Gameplay Walkthrough Part 3 – Duties* de Sir Joseph the Paladin
- *NES Longplay [040] The Legend of Zelda (1st Quest)* de World of Longplays
- *Official Minecraft Trailer* de Minecraft
- *PC Longplay [015] Sam & Max Save The World (part 1 of 6)* de World of Longplays
- *Pinball Construction Set (ピンボール・コンストラクション・セット) for the NEC PC-88* de Highretrogamelord
- *QUAKE | Gameplay Walkthrough Nightmare | E1M1* de giedmich
- *Quantic Dream Studio Tour* de Quantic Dream
- *Racing Destruction Set - gameplay Atari XL/XE* de GadZombiE
- *Roblox Anthem Video* de Roblox
- *Roblox Jailbreak - Criminal Grinding (No Commentary)* de FalconeerX
- *RPG Maker MV (PS4 PRO) Complete Gameplay Tutorial [1080p 60fps]* de Red Venom Corp.
- *Shenmue, Dreamcast - some Random Cutscenes* de SilentQix
- *SKYRIM – ALL TRAILERS & CINEMATICS 2010-1019* de CINEMATIC STYLE
- *Sumergíos de lleno en Estudio de videojuegos (Nintendo Switch)* de Nintendo España
- *Super Mario Maker 2 - Course Maker - No Commentary* de Gameplay Cache

- *Team Fortress 2 Engineer Gameplay* de Rabiosa
- *Team Fortress Classic Gameplay (PC HD) [1080p60FPS]* de Throneful
- *The Elder Scrolls 1: Arena, Part 3 - Hammerfell* de WoodenPotatoes
- *The Elder Scrolls: Arena playthrough part 2 - 4K 60FPS no commentary* de Jerzku'sGames
- *The Elder Scrolls Daggerfall: Capítulo 1 - Comienza nuestra larga aventura (Gameplay Español)* de KaioGamer
- *The Elder Scrolls III: Morrowind: Capítulo 2 - Gremio de Luchadores (Gameplay Español)* de KaioGamer
- *The Elder Scrolls V: Skyrim – Official Trailer* de Bethesda Softworks UK
- *THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL | GAMEPLAY NO COMMENTARY* de roger to streams
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer* de Nintendo of America
- *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Official Game Trailer - Nintendo E3 2016* de Nintendo of America
- *The Walking Dead Game Season 1 Episode 1 Playthrough/Walkthrough part 1 [No Commentary]* de Random Games
- *The Wolf Among Us Episode 1 - Walkthrough Part 2 HD - No Commentary* de NeoMarkII
- *Until Dawn - Walkthrough Part 1 All Collectibles, All Characters Saved, Perfect Choices 100%* de Shirrako

En cuanto a las imágenes utilizadas, estas pertenecen al Marin Independent Journal.

La edición de los vídeos se realizó con la aplicación de iMovie y Canva. Esta última se utilizó debido a la falta de herramientas en iMovie. Tanto el título de presentación, el logo del canal, *banner* y miniaturas los créditos se han realizado en Canva. En cuanto al audio, la aplicación utilizada para su edición fue Audacity. Además de esta última, se utilizó *Adobe Podcast Enhance*, una herramienta de inteligencia artificial que permite mejorar la calidad del audio, ya que la calidad del micrófono utilizado no es buena. De esta manera se ha conseguido una mejor experiencia para el espectador. Una vez finalizada la edición de los vídeos, estos se subieron a la plataforma de YouTube.

Estas son algunas imágenes de los vídeos realizados:



Estas son las miniaturas utilizadas para los vídeos realizadas en Canva:



5. Discusión y conclusiones

Previo a la investigación bibliográfica sobre la libertad en los videojuegos, se establecieron una serie de objetivos a cumplir e hipótesis que se convirtieron en una de las finalidades del trabajo.

Con la elaboración de los vídeos se ha conseguido trabajar sobre una serie de videojuegos poco conocidos. Debido a que el contenido de videojuegos en internet no se centra en contenido histórico sobre videojuegos, muchos de los mismos han quedado relegados a un segundo plano, cuando estos sí que tienen importancia. En este sentido, con **La libertad en los videojuegos** se ha conseguido poner el foco en aquellos videojuegos que han influenciado directamente a los tres géneros tratados y que han ayudado a crearlos. Este objetivo se ha cumplido bajo el paraguas de un género periodístico poco explorado y nuevo.

Si bien es cierto que, como menciona Puschak, el género del videoensayo es difícil de delimitar, con la elaboración de este trabajo se ha conseguido llamar la atención sobre el mismo. Tras la revisión bibliográfica, han sido realmente pocos los que han tratado el videoensayo, tanto a nivel académico como profesional. **La libertad en los videojuegos**, aparte de saber diferenciarse de proyectos centrados en videojuegos, ha logrado llamar la atención sobre un género que no ha

alcanzado su desarrollo en YouTube en español. Aunque es complicado diferenciar y delimitar contenido en YouTube como videoensayo, y aunque algunos de los trabajos revisados cumplan con la definición de videoensayo que otorga Puschak y cuenten con un contenido similar al de los vídeos realizados para este trabajo, **La libertad en los videojuegos** hace un esfuerzo en llamar la atención sobre el género del videoensayo que otros trabajos, fuera del análisis académico, no hacen, ya que este trabajo se ha centrado en elaborar videoensayos, algo que otros trabajos no han hecho.

Otra de las metas que alcanzar con este trabajo, que es la de llegar al público, también se ha tenido en consideración. Para ello, se ha creado un canal de YouTube en específico, titulado como el trabajo, que tiene en cuenta varios aspectos. El canal recibe el mismo nombre que el trabajo porque es un título conciso, que resume de manera sencilla y directa el contenido tratado en el trabajo. Además, para este canal se han elaborado a través de Canva tanto un logo como un *banner* que sigue la identidad visual de los vídeos. El título de los vídeos también incluye el nombre del trabajo seguido del género a tratar. De esta manera, para todo aquel interesado en los vídeos podrá encontrar estos vídeos introduciendo en la barra de búsqueda solamente “libertad” y “videojuegos”, palabras que permiten encontrar este contenido a todo aquel que se interese en la libertad en los videojuegos. El contenido sobre videojuegos en internet acumula mucha audiencia, es uno contenidos más consumidos en YouTube, por lo que este trabajo no va a formar parte de ningún género de nicho que tenga complicado llegar al público. Aun así, alcanzar audiencias en internet es complicado y más si se parte desde cero como hace este trabajo.

Referencias bibliográficas

- Ali, H. (9 de enero de 2023). *A Brief History of Quantic Dream's Interactive Adventure Games*. Half-Glass Gaming. <https://halfglassgaming.com/2023/01/a-brief-history-of-quantic-dreams-interactive-adventure-games/>
- Asociación Española de Videojuegos (2022). *La industria del videojuego en España en 2021*. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2022_OK.pdf
- Asociación Española de Videojuegos. (s.f.). *El videojuego en España*. <http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-espana/>
- Balasubramanian, K. (23 de agosto de 2022). *The Evolution of Open-World Games*. Gameopedia. <https://www.gameopedia.com/the-evolution-of-open-world-games/>
- Barder, O. (21 de junio de 2021). *'Game Builder Garage' Review: One Of The Most Important Games Nintendo Has Ever Made*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/games/2021/06/21/game-builder-garage-review-one-of-the-most-important-games-nintendo-has-ever-made/>
- Borondo, S. (23 de mayo de 2018). *Quantic Dream, 20 años construyendo sueños: de Omikron a Detroit: Become Human*. Vandal. <https://vandal.lespanol.com/reportaje/quantic-dream-20-anos-construyendo-suenos-de-omikron-a-detroit>
- Castaño Ruiz, C. (1 de junio de 2017). *RPG Maker como herramienta para hacer videojuegos de rol*. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/rpg-maker-como-herramienta-hacer-videojuegos-rol-60980>
- Castaño Ruiz, C. (8 de noviembre de 2015). *Quantic Dream, un recorrido por su historia*. HobbyConsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/quantic-dream-recorrido-por-su-historia-130456>
- Ceceri, K. (1 de noviembre de 2008). *Garry's Mod for Half-Life lets you custom-design your own videogames*. Wired. <https://www.wired.com/2008/11/garrys-mod-for/>

- De David Bowie a Star Wars: *Quantic Dream, 25 años creando grandes historias de videojuegos*. (20 de julio de 2022). 3DJuegos. <https://www.3djuegos.com/juegos/heavy-rain/noticias/de-david-bowie-a-star-wars-quantic-dream-25-anos-creando-grandes-historias-de-videojuegos-220720-2951>
- Dealessandri, M. (10 de marzo de 2022). *Can Dreams teach you how to become a game developer?*. Games Industry.biz. <https://www.gamesindustry.biz/can-dreams-teach-you-how-to-become-a-game-developer>
- Fernández Argote, S. (2019). *El videoensayo como género periodístico. Un análisis del canal de YouTube The Nerdwriter*. [Trabajo de Investigación, Universidad de Lima]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/648836>
- Freeman, W. (24 de febrero de 2020). *Follow your Dreams: how the future of playing video games is making them*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/games/2020/feb/24/dreams-video-games-making-media-molecule-playstation-4>
- Fulton, M. (19 de febrero de 2020). *Why is Minecraft so Important?*. Lifewire. <https://www.lifewire.com/why-is-minecraft-so-important-4027563>
- Gameranx. (25 de febrero de 2016). *Evolution of Open World Games* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=M9lvT4Hl-g>
- Hall, G. (24 de abril de 2023). *Fortnite Creative 2.0 Map Is a Practical Example of the New System*. Games Respawn. <https://gamingrespawn.com/features/58588/fortnite-creative-2-0-map-is-a-practical-example-of-the-new-system/>
- Isak, C. (10 de junio de 2022). *History of Open-World Games: What Were the First and Most Popular Titles?*. TechAcute. <https://techacute.com/history-of-open-world-games-what-were-the-first-and-most-popular-titles/>
- Jones, E. (29 de diciembre de 2022). *The History of Roblox and Its Rise to Eminence*. ONE37PM. <https://www.one37pm.com/gaming/history-of-roblox>

Levelup.com. (13 de octubre de 2020). *La historia detrás de Minecraft* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0udhW6m0dcU>

LittleBigPlanet/Gameplay & Development. (s.f.). LittleBigPlanet Wiki. https://littlebigplanet.fandom.com/wiki/LittleBigPlanet/Gameplay_%26_Development

LongEaredFox. (7 de agosto de 2017). *How Assassin's Creed Influenced Open World Games* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZIM3u7aVuB4>

López-Astilleros, D. M. (2019). *Conceptualización y diseño de producción de la serie de videoensayos “la metamorfosis de los cuentos clásicos a través del audiovisual”*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Granada]. <https://fcd.ugr.es/sites/centros/fcd/public/2021-05/Trabajo%20de%20Fin%20de%20Grado-%20Dana%20M%C2%AA%20L%C3%B3pez-Astilleros%20Montoya.pdf>

Lucasmelor. (25 de junio de 2021). *EVOLUCIÓN JUEGOS DE MUNDO ABIERTO (1981-2020) PARTE #2* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=WShzLrB_o_A&list=PLk_RPZ-0S-r3IA4N7cO0brCJn2J1jV_27&index=2

Lucasmelor. (29 de junio de 2020). *EVOLUCIÓN JUEGOS DE MUNDO ABIERTO (1981-2020) PARTE #1* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Wliy1u8Mn0E&list=PLk_RPZ-0S-r3IA4N7cO0brCJn2J1jV_27

McLachlan, S. (27 de mayo de 2022). *23 estadísticas de YouTube esenciales para este año.* Hootsuite. <https://blog.hootsuite.com/es/estadisticas-de-youtube/>

Meraki. (7 de enero de 2022). *The Tragic Rise and Fall of Open World Games (a brief history)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=vIh45qLdsIA>

Miller, M. (10 de febrero de 2010). *Heavy Rain And The Birth Of Interactive Film.* GameInformer. https://www.gameinformer.com/blogs/editors/b/gimiller_blog/archive/20

[10/02/10/heavy-rain-and-the-birth-of-interactive-film.aspx](https://www.ars Technica.com/10/02/10/heavy-rain-and-the-birth-of-interactive-film.aspx)

Moss, R. (25 de marzo de 2017). *Roam free: A history of open-world gaming*. Ars Technica. <https://arstechnica.com/gaming/2017/03/youre-now-free-to-move-about-vice-city-a-history-of-open-world-gaming/>

Núñez-Alberca, A. (2018). *Videoensayos: el auge del prosumer cinéfilo*. *Ventana Indiscreta*, 0(019), 30-37. <http://dx.doi.org/10.26439/vent.indiscreta2018.n019.2071>

Ortega Romero, S. (2015). *La satisfacción e ilusión de elegir: la ramificación en videojuegos* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/57535>

Orús, A. (20 de abril de 2022). *Ranking de plataformas de streaming de videojuegos más usadas en España en 2022*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/1226440/plataformas-de-streaming-de-videojuegos-mas-usadas-en-espana/>

Pinball Construction Set (1982). (s.f.). MobyGames. <https://www.mobygames.com/game/255/pinball-construction-set/>

Pinel Cabello, F.J. (2018). *Vidas trazadas. Análisis de los modelos de libertad diseñada en el videojuego*. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. <https://tdx.cat/handle/10803/586349#page=1>

Racing Destruction Set (1985). (s.f.). MobyGames. <https://www.mobygames.com/game/10399/racing-destruction-set/>

Rodríguez, M. (10 de febrero de 2019). *Historia del Mundo Abierto: El género en todas partes*. Meristation. https://as.com/meristation/2019/02/08/reportajes/1549652847_555354.html

Rodríguez, M. (10 de febrero de 2019). *Historia del Mundo Abierto: Expandiendo la frontera digital*. Meristation. https://as.com/meristation/2019/01/25/reportajes/1548408705_383596.html

- Rodríguez, M. (10 de febrero de 2019). *Historia del Mundo Abierto: Misiones secundarias, torres y minimapas*. Meristation. https://as.com/meristation/2019/02/01/reportajes/1549010643_150803.html
- Rosales, A. (10 de febrero de 2023). *Evolución de la narrativa en los videojuegos: Parte 5*. NaviGames. <https://www.navigames.es/articulos/evolucion-de-la-narrativa-en-los-videojuegos-parte-5/>
- Rosales, A. (11 de febrero de 2023). *Evolución de la narrativa en los videojuegos: Parte 6*. NaviGames. <https://www.navigames.es/articulos/evolucion-narrativa-videojuegos-parte-6/>
- Stuart Smith's Adventure Construction Set (1985)*. (s.f.). MobyGames. <https://www.mobygames.com/game/991/stuart-smiths-adventure-construction-set/>
- TEDx Talks. (9 de junio de 2016). *How YouTube Changed The Essay | Evan Puschak | TEDxLafayetteCollege* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ald6Lc5TSk8>
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (19 marzo de 2009). *LittleBigPlanet | electronic game*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/LittleBigPlanet>
- Varela, R. (24 de septiembre de 2018). *Telltale Games: Auge y caída de los cuentacuentos*. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/telltale-games-auge-y-caida-de-los-cuentacuentos>
- W Lincoln, D. (11 de diciembre de 2021). *What is Roblox? The Story of Roblox*. Medium. <https://medium.com/bullacademy/what-is-roblox-the-story-of-roblox-cb70ec5958b6>
- Waarlo, N. (24 de mayo de 2019). *El impacto cultural de Minecraft (10 años)*. H20 Esports Campus. <https://h20.gg/es/the-cultural-impact-of-minecraft/>
- Wikipedia contributors. (2023). *Quake modding*. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Quake_modding#CITEREFGoggin2004

Young, R. (22 de marzo de 2023). *Fortnite Creative 2.0 is Blowing Minds*. Game Rant.
<https://gamerant.com/fortnite-creative-2-0-incredible/>