

GLOSARIO

ARTIFACTS

Luis Navarrete

RELACIÓN DE HERRAMIENTAS NARRATIVAS

1. HISTORIA	6. SCRIPTED EVENTS
2. PERSONAJE	7. IN GAME ARTIFACTS
3. SETTING	8. INTERLUDIOS
Concept	9. QUICK TIME EVENT
High Concept	10. TIPS Y TIEMPOS DE CARGA
Worldbuilding	
4. BACKSTORY	11. IMÁGENES ESTÁTICAS
5. CUT SCENES	12. VÍDEOS
Camera cases	13. GAME STRUCTURE
In-Engine	Lineal
Full Motion Video	Continua
	Contigua
	Dominio

1.-Este tutorial sobre ARTIFACTS debes entenderlo dentro en el contexto de la relación de herramientas narrativas que comenzamos a explicar el día anterior. Te recuerdo que empezamos con la HISTORIA. Para alternar contenido teórico con explicaciones prácticas, hoy nos dedicaremos a la herramienta número 7, denominada IN GAME ARTITIFACTS.

2.- Dice la RAE sobre el término ARTEFACTO:

artefacto

Del lat. *arte factum* 'hecho con arte'.

1. m. Objeto, especialmente una máquina o un aparato, construido con una cierta técnica para un determinado fin.

En este caso, el fin de los ARTEFACTOS DEL JUEGO es proporcionar información al jugador sobre el universo o la historia del juego.

3.- Hoy, veremos desde un punto de vista práctico los siguientes ARTEFACTOS:

a.- Artefacto estático. Los objetos del mundo informan al jugador.

b.- Artefacto Pick Up. El jugador interactúa con los objetos del mundo que, además, informan al jugador.

c.- Artefacto diario. El jugador lee un libro o una nota y puede almacenar su contenido en su inventario para leerla posteriormente.

d.-Artefacto pasivo sonoro. El jugador puede leer un libro o una nota y, además, su contenido puede ser oído mediante su ejecución sonora. El pasivo sonoro puede almacenarse en el inventario.

e.- Artefacto audio diario. A diferencia del anterior, el audio es la única vía de información y puede igualmente almacenarse en el inventario.