

Slash'Em All (SajaRaja 3000), diario de diseño 001

Author : Raszak

Alguien podría decir que **soy un poco de extremos**, o se me va la mano haciendo reglas buscando **un detalle absoluto** (y por eso me gusta tanto Shadowrun) o intento dejarlo todo **en el límite de lo que puede llamarse “conjunto de reglas”** (y de ahí salió el [Sistema 4A](#)). También soy un poco de extremos **en cuanto a la profundidad de juego**, porque me encantan cosas como la saga Elder Scrolls pero cuando se baja un poquito de ese nivel de inmersión y profundidad del universo, pasa a gustarme directamente el despiporre de **machacar botones y enemigos** a un ritmo digno de un batería de power metal. Los términos medios a ese respecto no me tiran demasiado, supongo que es por eso que eso que llaman J-RPG no me tira precisamente mucho.

La verdad es que prácticamente **soy un enamorado del dungeon crawling y del género** que se ha dado en denominar **Action-RPG**. Me he hecho ya demasiado viejo como para volver a entrar en la dinámica de si los Action-RPG son realmente juegos de rol, ni mucho menos si los juegos de ordenador y consola son juegos de rol; ahora mismo ya es que no me importa gran cosa la diferencia porque tienen algo que me llena más que salir de dudas: me divierten. (NdA: es que me han venido a la cabeza, en un extraño caso de nostalgia, las sangrientas discusiones que se organizaban al respecto de ese tema en #rol cuando era usuario hace una década).



Y la mente, que no puede frenar ni un momento, empieza a pensar **cómo llevar algo así a la mesa de juego**. Claro está, que hay muchos (y muy buenos) exponentes de juegos de dungeon crawling para mesa (como Descent o incluso el viejo Doom) o incluso juegos de rol propensos a ellos (como [Aventuras en La Marca del Este](#)), pero ya he dicho que soy algo de

extremos. A mí **me gustaría un juego cuya definición pudiera ser “rápido y furioso”**, que una persona que jamás haya jugado no necesite **ni cinco minutos para entender todas (sí, todas) las reglas** y que sea ágil de jugar, sencillo, potente dentro de su sencillez y sobre todo, rápido de jugar (que si los jugadores tienen tres horas para jugar puedan echarlas, pero si sólo tienen media hora también puedan).

Las inspiraciones están claras, porque no quiero hacer lo que ya se haya hecho antes sobre un tablero, yo quiero **poner sobre la mesa** algo parecido a **esos juegos que me han dado en una pantalla tantísimas horas de diversión** desde Gauntlet: Diablo, Sacred, Titan Quest, Borderlands, Torchlight (incluso el malogrado Hellgate London), por nombrar sólo unos cuantos. Aunque, evidentemente y ya que durante la partida no hay ganas de hacer tantos cálculos de daño, distancia y todo eso que un ordenador hace sin que nos demos cuenta, tendrá que ser un sistema forzosamente simplificado, pero que tenga buena parte de las características que dan a ese estilo de juego su propia entidad, como las legiones de enemigos, los mapas monumentalmente grandes e incluso aleatorios, los tesoros que los bichos sueltan al ser masacrados sin piedad por el jugador, etc.

Entonces, resumiendo los conceptos clave que tengo en mente para el proyecto:

- Nombre de desarrollo: Slash'Em All (SEA, que en inglés parece que queda muy molón, la alternativa era SaraRaja 3000).
- Sistema sencillo, que incluso un niño de 8 años pueda dominarlo, con D6 o D10. A priori D6 por hacerlo más asequible.
- Que pueda disponer de una variedad de enemigos.
- Muy visual, con figuritas y fichas (evidentemente, como buen apaño amateur, las figuritas se cogen de otros juegos).
- Tablero modular o modificable (que todas las partidas puedan ser diferentes).
- ¡Objetos aleatorios! Ésto es clave, porque buena parte de la adicción que provocan los videojuegos que inspiran este proyecto es encontrar siempre objetos más poderosos que los anteriores.
- Y sentido del humor...

Y a partir de ahí, empezar a hacer algo.

Y aprovechando que el pisuerga pasa por Valladolid, el concierto más saja-rajá de la historia.

[youtube=http://www.youtube.com/watch?v=JyfE55c_ZjI]