

Proyectos, proyectos (III): Sajaraja 3000

Author : Raszak

Aunque no es la primera vez (ni la segunda) que hablo de él, **Sajaraja 3000** (nombre sujeto a revisión) es un proyecto que llevo bastante avanzado y que es jugable en su mayor parte. A falta de pulir muchos problemillas que han ido surgiendo.

Para los que no me hayan leído ni oído nunca hablar de Sajaraja 3000, se trata de **un juego de tablero del tipo dungeon crawling que bebe y mucho de lo que han evolucionado los juegos de ordenador de ese tipo**. Es decir, tiene mecánicas de juego de mesa (y además muy sencillas y directas), pero a la misma vez pretende imitar muchas de las ideas que hacen tan adictivos los juegos roque-like (como el clasiqúisimo Gauntlet, los Diablo o los Sacred).



Así, la particularidad del juego (aparte de la sencillez que no me voy a cansar de repetir) es que **cada enemigo puede “tirar” tesorillos al morir** y los objetos se resuelven de forma aleatoria. Dependiendo del nivel de poder de un bicho se tira un dado para ver si deja premio (por cada herida una probabilidad en 1d10, así un bicho de 1 herida tira objetos con un 1 en 1d10, un bicho con 2 heridas deja cosillas con 1 y 2 en 1d10 y así, excepto los jefes que duplican esos valores). Y si cae algo entonces se tira en 3 o 4 tablas más para ver qué es lo que cae (con todos los tópicos como armas, escudos, armaduras, calzado, anillos, etc,...).

El mayor problema que encuentro es llevar a buen puerto su principal interés: la generación aleatoria de objetos. Ya que **desde el inicio tenía claro que no quería depender de una**

serie de objetos predefinidos, porque a la larga hacen el juego bastante predecible, **sino que fuera aleatorio** y tuviera miles de posibilidades (en la última versión que tengo, **alrededor de 180 millones de posibles objetos**). Esto obliga a organizar diferentes tablas en las que tirar por las propiedades de cada tesoro que obtenga, lo cual puede resultar algo tedioso para algunas personas. De momento estoy poniendo el mayor interés en conseguir que la generación aleatoria sea lo más rápida y emocionante posible (para que además presente cierta expectación por parte de los jugadores).

Más detalles sobre el desarrollo del juego los podéis encontrar en las dos entradas del diario de diseño: [001](#) y [002](#).