

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

## HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



## HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



### CREACIÓN DE LA HISTORIA DEL JUEGO

Para desarrollar el guion narrativo de la historia, se debe tener en cuenta la temática escogida, la idea principal que haya surgido de la lluvia de ideas, y comenzar a desarrollar los siguientes elementos de la narración.

- » **Planteamiento:** describir quiénes son los personajes de la historia, en qué espacio se encuentran, cuáles son las motivaciones. (Protagonistas: Flynn y Sara; antagonistas: Ahriman y sapo mutado Karumu).
- » **Cuál es el giro de la trama:** detonante, evento que cambia y pone en marcha los sucesos de la historia, (Flynn se pierde en el bosque Gaokere, emprende una búsqueda del fruto curativo y de la salida).
- » **Nudo:** desarrollo de la historia, encontrándose con diferentes conflictos y obstáculos (entidades que lo atacan para que no pueda conseguir el fruto ni escapar del bosque).
- » **Giro de la historia 2:** el personaje encuentra elementos que lo ayudan a continuar su búsqueda (Flynn encuentra una daga que lo ayuda a luchar con las entidades que están bajo el poder de Ahriman y, más adelante, consigue la espada Dorka, con la cual puede vencer a Ahriman).
- » **Desenlace:** clímax de la historia, batalla épica. (Derrota del enemigo Ahriman, obtención de la fruta que cura a la mamá).

Veamos un ejemplo del guion narrativo del juego.

### HISTORIA DE HOJARASCA Y EL NIÑO PERDIDO

#### Acto 1: Planteamiento

Un niño aventurero, llamado Flynn, y su madre, Sara, a quien la aqueja una enfermedad terminal, deciden ir de paseo hacia el bosque Gaokerena. Mientras pasan por un sendero de arbustos, la madre le cuenta a su hijo la leyenda del árbol de la vida, el portador de todas las semillas del mundo y cuyos frutos son capaces de curar todas las enfermedades, proporcionar la inmortalidad e, incluso, resucitar a los muertos, y que solo puede ser visto por aquellos que lo necesitan para una causa justa.

Para impedir que los humanos se beneficien del Gaokerena, el dios responsable de todo el mal en el mundo, llamado Ahriman, decide inocular un veneno letal a un sapo para enviarlo a invadir y a secar sus raíces con saliva venenosa, evitando que el árbol de la vida se multiplique sobre la faz de la tierra. Al observar esto, el dios Ahura Mazda, creador de todo lo bueno, da vida a dos peces mágicos quienes custodian incesantemente el árbol para evitar que el batracio lo destruya.

Al terminar de relatar su historia, ambos personajes se percatan de un extraño puente que parece estar bien iluminado, pero al seguirlo con la mirada, va perdiendo luminosidad hasta el otro extremo, donde también se alcanza a observar un bosque con grandes árboles, de entre los cuales se destaca uno con frutos azules, el cual llama la atención de Flynn, quien emocionado exclama: ¡Mira, mamá. Es el Gaokerena! Y se apresura a cruzar el puente.



## HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



- » **Primer giro.** Al llegar al otro lado del puente, Flynn se da cuenta de que se ha oscurecido todo. A su alrededor, se escuchan susurros y hojarascas que se quebrantan con el caminar, al parecer, de algunos animales, y el sonido del viento genera escalofríos en su cuerpo.
- » **Cruzar el umbral -> decide avanzar.** Voltea para observar a su madre, pero, debido a la penumbra, ni siquiera logra encontrar el puente que acababa de cruzar hace algunos minutos. Desorientado y bastante asustado, clama por auxilio, gritando: ¡¿Mamá, mamá, dónde estás?! ¡Mamá, te necesito! Se acurruca y llora, pero después de un momento, el resplandor de los frutos azules llama nuevamente su atención, así que decide ir en busca de ellos con la idea de traer uno y así curar la enfermedad de su madre.

### Acto 2: Nudo

Camina guiado por el lejano resplandor, hasta llegar a un claro donde se topa con un pangolín de escamas plateadas, quien le pide ayuda a Flynn para recuperar parte de sus escamas, que fueron robadas por los vanidosos cuervos. Este acepta y el pangolín lo lleva hasta el árbol donde anidan, pero este está cubierto de pequeños sapos, que atacan a Flynn, saltan de rocas y pequeños fangos; así que Flynn debe saltar y pisarlos para terminar con ellos. Luego de ello, sube el árbol, saltando por sus ramas. Llega hasta los nidos, donde se encuentran los cuervos dormidos, y recupera las escamas, pero en su huida, los despierta y es atacado por ellos, así que Flynn los espanta con una varita que tiene una de las escamas plateadas en la punta, lo cual los aturde debido a los golpes y la luz de las escamas plateadas.

Agradecido, el pangolín guía a Flynn hasta un río cercano, donde se encuentran con dos gemelos de su misma edad, un niño y una niña sentados a la orilla jugando con los peces. El pangolín le dice que aquellos pequeños le ayudarán a proseguir su camino y se va. Flynn se acerca tímidamente y les pregunta si lo pueden ayudar, los niños se giran y le preguntan, al unísono, qué es lo que busca, a lo que Flynn responde que el fruto del árbol de la vida para sanar a su madre.

Los gemelos llevan a Flynn hasta la parte más caudalosa del río y le dicen que el árbol se encuentra al otro lado, pero Flynn siente temor de ahogarse, pues cree que será arrastrado por el caudal, motivo por el cual se frustra y siente ganas de no seguir adelante. Después de meditar un rato, recuerda las palabras de su madre, quien le había dicho que solo aquellos que buscan el Gaokerena para una causa justa pueden verlo, así que decide trepar un árbol, saltando por sus ramas secas, desde donde logra divisar y darse cuenta de que está más arriba, en un oasis en medio del río, así que baja y confronta a los dos niños. Estos, al ver la seguridad en sus palabras y sorprendidos, se preguntan si realmente puede verlo. Flynn los lleva río arriba y les dice que el árbol está justo en medio, los gemelos, en ese momento, se dan cuenta de que él dice la verdad y se transforman en dos enormes peces que lo transportan en su espalda, ayudándolo a llegar al oasis. Una vez allí, le advierten sobre el alma de un comandante persa que vaga incesantemente por el lugar en busca del árbol de la vida y le entregan una daga con la cual podrá derrotarlo.



## HISTORIA Y CONCEPTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO



» **Segundo giro.** Flynn les agradece su ayuda y prosigue su travesía, donde efectivamente se cruza con el alma errante, cuyo plan es utilizarlo para conseguir el fruto de la vida, y quien, ante la negativa de Flynn a colaborar con sus planes, desata su furia y lo ataca con la espada Dorka. Sin embargo, Flynn es más ágil, logra esquivar sus golpes y, en un descuido de su enemigo, lanza la daga, clavándosela en el cuello, después de lo cual, el alma del general persa se desvanece lentamente hasta dejar atrás la espada de Dorka. Flynn, entonces, toma la espada y se abre camino, hasta que por fin encuentra el árbol de la vida. Sus frutos están tan bajos que solo con estirar su mano logra alcanzar uno, pero para su sorpresa se encuentra frente a frente con un enorme sapo enviado por el dios Ahriman. El enfrentamiento se produce y el sapo Karumu ataca a Flynn, lanzando su saliva envenenada y tratando de atraparlo con su pegajosa lengua, pero los peces guardianes lo defienden, lanzando chorros de agua que tumban al sapo, permitiéndole escapar a Flynn, quien se acerca sigilosamente hacia el batracio y le da de comer el fruto de la vida, lo que inmediatamente causa que éste vomite todo su veneno y se convierta en una criatura inofensiva.

### Acto 3: Desenlace

#### » Clímax

El dios Ahriman, que estaba observando todo, interviene y ataca a Flynn, quien estaba custodiando el árbol de la vida. Este se defiende, contraatacando con su espada, pero Ahriman es muy poderoso, ataca con oscuridad, encerrando en una sombra y destruyendo así lo que esté dentro de ella, oscureciendo el espacio y transformando en maldad todo. En ese momento, llega el pangolín de escamas plateadas y usa su cuerpo para envolver a Flynn, sirviendo como una fuerte armadura que lo protege de los ataques de Ahriman y logra cegarlo con su resplandor, lo que el pequeño guerrero aprovecha para enterrar la espada en el pecho de Ahriman, logrando derrotar al malvado dios.

Posteriormente, toma un fruto del árbol de la vida, lo coloca en su mochila y se dirige a encontrar el camino que lo lleve de vuelta a casa junto a su madre. El pangolín, que no es otro más que el dios Ahura Mazda, que había tomado dicha forma para ayudar a Flynn, lo dirige hacia el puente donde se separó de su madre. Flynn cruza emocionado y del otro lado se encuentra con su madre, quien se había desmayado. La despierta y le da de comer aquel fruto de la vida, logrando sanarla de su terrible enfermedad.

**Fin.**