



posible ver como las llantas pierden su agarre en el asfalto, pero el chirrido está informando que se está llevando el vehículo a sus límites.

RITMO DEL JUEGO

Un videojuego se divide, normalmente, en un número concreto de niveles. Con el fin de que el jugador experimente esos niveles de forma secuencial, el ritmo y la progresión del juego deben marcarse de algún modo.

El ritmo de un nivel se refiere a la frecuencia en la que el jugador afronta desafíos individuales. Un ritmo acelerado genera estrés ya que los desafíos se presentan a un ritmo tan rápido que el jugador no tiene ninguna oportunidad de relajarse. Por otro lado, un ritmo lento presenta desafíos poco a poco, de modo que permite al jugador tomarse su tiempo para abordarlos.

El ritmo dependerá en gran medida del género del juego, por lo que los jugadores esperan que un juego sea más rápido o más lento dependiendo del tipo que sea. Por ejemplo, los antiguos juegos arcade en 2D como *Metal Slug* presenta un tipo de ritmo rápido ya que los jugadores se limitan a mantener pulsado el botón de desplazamiento mientras van disparando a los múltiples enemigos que van saliendo en pantalla. En cambio, en juegos de sigilo como la saga *Rainbow Six*, los cuales implican una planificación cuidadosa, el ritmo suele ser lento hasta que un enemigo avista al jugador y se desata el caos.

Por otro lado, los juegos de aventura usan un ritmo más lento porque gran parte de la actividad del juego consiste en un diálogo interactivo, una exploración pausada y la resolución de puzzles en el que los jugadores pueden llegar a tardar todo lo que necesiten.

Para finalizar, cabe destacar que, independientemente del género, los niveles no deben ser cada vez más fáciles a medida que avanzan. Si el jugador juega demasiado bien, vale la pena llevar a cabo tests con jugadores para ver cómo evolucionan a lo largo de los niveles e incrementar la dificultad para reducir la sensación de estar jugando en modo automático. No obstante, este aspecto tiene más que ver con el balance del juego, un concepto que trataremos más adelante.

PARTE 1 | CAPÍTULO 7

LA HISTORIA





Aunque no es imprescindible en todos los videojuegos, incluir una historia en un juego puede darle a éste un gran valor añadido. Por un lado, le añaden entretenimiento adicional. Sin ellas, el juego es simplemente una competición que, a pesar de ser excitante, no deja de ser superficial. Una historia ofrece una competición dentro de un contexto, por lo que facilita al jugador el acto de fingir que todo juego requiere. Además, también permite que el jugador sienta una satisfacción más 'emocional' al progresar a lo largo del juego a partir de metas más dramáticas que abstractas.

Por otro lado, las historias son capaces de atraer a un público más amplio. Muchos jugadores necesitan una historia que les motive a seguir jugando porque sino las metas y desafíos no adquieren tanto sentido. No obstante, aquellos jugadores que no necesiten ninguna historia para jugar, siempre tienen la posibilidad de ignorarla.

Así, las historias bien construidas y estructuradas permiten al jugador mantenerse interesado en aquellos juegos que son especialmente largos (entre 12 y 100 horas), como por ejemplo los juegos de rol. En este sentido, aquellos juegos enfocados a partidas rápidas (como *Bejeweled* o *Bearadise 2*) no necesitan obligatoriamente una historia, ya que las metas son rápidas de alcanzar y no permiten un desarrollo narrativo muy profundo.

Los temas que trataremos en este capítulo son, pues, los conceptos básicos de una narración en un videojuego. De este modo, se identificarán los elementos de la historia que pueden afectar a la experiencia de juego y a la jugabilidad.

CONCEPTOS BÁSICOS

Los siguientes conceptos hacen referencia a aquellos elementos característicos de una narración aplicada en un entorno virtual. Aunque la historia y la narrativa son términos propios de otros medios como la literatura o el cine, en un videojuego hay que considerar otros aspectos como la interactividad o la jugabilidad.

Historia

Dicho de forma simple, una historia es un conjunto de eventos y acontecimientos (históricos o ficticios) protagonizados por unos personajes que aportan cierto nivel de riqueza emocional a la narración. Con el fin de presentar buenas historias en los juegos, pues, éstas deben ser creíbles, coherentes y dramáticamente

significativas.

Cuando decimos que deben ser creíbles, nos referimos a que el jugador puede creer en ellas. En el caso de que sean ficticias, se debe dejar a un lado la incredulidad y aceptar las premisas que ofrecen. Por ejemplo, en una historia de fantasía donde los personajes realizan ataques mágicos, a pesar de ser una acción imposible en la vida real, si el jugador acepta este hecho como posible en el mundo ficticio, entonces puede ser creíble. Teniendo en cuenta que no todo el mundo tolera el mismo nivel de credibilidad, es necesario conocer bien el target al cual está dirigido el juego.

Por otro lado, cuando decimos que deben ser coherentes nos referimos a que los eventos no deben ser irrelevantes o arbitrarios, sino que deben tener sentido en todo su conjunto. Por ejemplo, una historia que narra fielmente la batalla de Normandía en la 2ª Guerra Mundial perdería toda la coherencia si de repente aparecen soldados con rayos láser y camellos gigantes asesinos con lanzagranadas de plasma. En cambio, sí que tendría sentido incluir una historia de un hombre cuya vida se ve afectada (directa o indirectamente) por dicha batalla.

Finalmente, cuando decimos que deben ser dramáticamente significativas nos referimos a que los eventos de la historia deben ser protagonizados por algo o alguien importante para el jugador. En este sentido, la historia debería ser construida de modo que el jugador no pierda el interés en ella, por lo que un método para ello es ayudar a que se sienta identificado con uno o más de estos personajes. A partir de aquí, teniendo en cuenta el mensaje principal que se quiere transmitir (hablar sobre la pobreza, la corrupción política, la autosuperación, etc.), los hechos pueden presentarse de un modo u otro para generar ciertas emociones.

Interacción en la historia

Una de las características principales de la historia en un videojuego es que las acciones del jugador forman parte de la historia misma, por lo que su papel es principalmente activo (y no pasivo, como ocurre en otros medios como el cine). Así pues, dependiendo de las acciones del jugador, se pueden identificar distintos tipos de eventos.

Los eventos del jugador son aquellas acciones que lleva a cabo directamente él mismo. Además de las acciones disponibles para que el jugador supere los desafíos, también pueden haber acciones que permitan desarrollar la historia de algún modo sin tener que enfrentarse a ningún conflicto. Por ejemplo, en los juegos de rol es muy común poder hablar con otros personajes del juego para tener más datos de la historia.





Los eventos del juego son aquellos que se inician a partir de las mecánicas del núcleo del juego¹⁵ y que se activan como respuesta a las acciones del jugador. Un ejemplo podría ser un jugador que rompe una pared oculta (evento del jugador) y aparece una habitación secreta con un gran tesoro (evento del juego), o cuando el jugador se desplaza a un pueblo (evento del jugador) y ve a un guardia patrullando (evento del juego).

Finalmente, los eventos narrativos son aquellas secuencias cuyo contenido no puede ser alterado por el jugador pero, sin embargo, pueden ser evitadas (conocidos popularmente como “cinemáticas” o “vídeos”). Esto no quiere decir que todos los eventos se puedan evitar (a no ser que el diseñador lo desee así): dependiendo del tipo de juego y la experiencia que se quiera ofrecer, habrá eventos que ocurrirán sí o sí en el transcurso del juego. Por ejemplo, en *Heavy Rain*, el jugador puede evitar muchas escenas desagradables como la muerte de algunos personajes dependiendo de sus actos en el juego, pero cuando empieza una secuencia el contenido es inalterable. En cambio, las escenas que se muestran en *Zone of the Enders*, aunque también son inevitables, son inalterables. Este último caso ofrece poca libertad para construir una narración personalizada, pero es más fácil controlar las emociones que queremos que sienta el jugador al tener un mayor control sobre cómo contamos la historia.

Narrativa

De nuevo nos encontramos con un concepto muy amplio, por lo que teniendo en cuenta que no es el objetivo del manual debatirlo en profundidad, podemos entenderlo simplemente como el orden en el que se muestran los eventos de una historia.

Como hemos indicado en el apartado anterior, los eventos narrativos son secuencias que se presentan en el juego a medida que el jugador avanza y realiza ciertas acciones. Por un lado, sirve para crear contexto en el juego, pero también para dotar a las acciones y consecuencias un significado dramático. De este modo, el jugador es capaz de percibir una sensación de riqueza y profundidad que le permite sumergirse más en el mundo virtual. Por otro lado, también sirven para recompensar al jugador con escenas cinematográficas después de superar un gran desafío¹⁶.

Estas escenas cinematográficas suelen incluirse al principio y al final del juego para crear el contexto y mostrar el desenlace respectivamente, aunque también pueden aparecer en un nivel o entre niveles. Éstas últimas, conocidas como escenas de corte, deberían ser breves para no romper el flujo de acciones del

15. Para más información sobre este concepto, véase el capítulo “Mecánicas” del manual.

16. Teniendo en cuenta de que no a todos los jugadores les gusta las historias, siempre pueden ignorarla y saltar dicha secuencia para seguir jugando.



jugador¹⁷. Las primeras, sin embargo, pueden durar más tiempo porque presentan el mundo virtual, la historia y los primeros conflictos, así como el final de toda la aventura (por ejemplo, el final de *Metal Gear Solid 4* dura más de una hora, ya que cierra todos los cabos sueltos de la saga).

Por lo que podemos deducir hasta ahora, pues, es que debe existir un equilibrio entre la narrativa y la jugabilidad, esto es, saber hasta qué punto es óptimo mostrar secuencias sin romper la experiencia interactiva. Si partimos de que el contenido de dichas secuencias no puede ser alterado, podemos afirmar que, mientras éstas duren, el jugador toma un papel pasivo. Así pues, sabiendo que el jugador juega ante todo para superar desafíos a partir de las acciones que se le ofrecen y no para ver una película, hay que tener cierta precaución en cómo se abusa de los eventos que narran la historia.

Desgraciadamente, no hay una ley universal que estipule cuánto debe durar una secuencia cinematográfica, por lo que a la hora de valorar este equilibrio debemos conformarnos con saber que, por regla general, se debe ofrecer solamente la suficiente narrativa como para enriquecer el mundo del juego y motivar al usuario a seguir jugando. De este modo, cuanta más narrativa tenga un juego, más sensación de estar viendo una película tendrá el jugador y menos significado tendrán sus acciones, ya que su interacción con el mundo virtual será mínima.

Tensión dramática y tensión de la jugabilidad

La tensión dramática es la sensación que tiene el espectador cuando lee o ve una historia y siente que algo importante está en juego, por lo que desea saber qué sucederá a continuación. Así pues, sea cual sea el medio en el que se cuente la historia, la tensión dramática es la esencia de la narrativa. Además, hay que considerar los puntos de máximo riesgo¹⁸, ya que la incrementan a la vez que atrapan al espectador.

Por otro lado, la tensión de la jugabilidad también hace referencia a la sensación de que algo importante está en juego y el deseo de saber qué pasará. Sin embargo, la tensión de la jugabilidad surge del deseo del jugador de superar un desafío y la incertidumbre sobre si fallará o triunfará.

Los diseñadores suelen percibir dichos conceptos como una analogía porque la sensación que generan en el jugador es la misma. No obstante, esta analogía no es correcta porque la tensión dramática depende de la identificación que tiene el espectador con uno o más personajes y la curiosidad de saber qué les pasará. En cambio, la tensión de la jugabilidad no necesita ningún personaje: un jugador de ajedrez siente tensión

17. Por ejemplo, hay muchos jugadores que se cabrean si están mucho tiempo sin poder hacer nada y sólo pueden limitarse a escuchar o ver dichas escenas.

18. Hacen referencia a las situaciones con un nivel de excitación alto al final de cada capítulo de un libro o serie de televisión que no se resuelven hasta el siguiente capítulo. No hay que confundirlo con los puntos de clímax.



de jugabilidad al tener la incertidumbre sobre si podrá derrotar al contrincante.

La diferencia principal entre ambas tensiones radica en cómo se percibe la repetición y la aleatoriedad de las situaciones y/o acciones. En la tensión dramática, estos dos conceptos son percibidos de forma negativa porque invitan al aburrimiento (se repite varias veces la misma situación sin aportar nada interesante a la historia) y a la incoherencia (si se dan situaciones aleatorias es difícil seguir la narración y entender la historia). En cambio, en la tensión de la jugabilidad, estos dos conceptos no se valoran de forma negativa e incluso se pueden aceptar como algo natural (*Tetris* está lleno de acciones repetitivas y aleatoriedad).

HISTORIAS LINEALES Y NO LINEALES

En el apartado anterior hemos podido identificar que una historia en un videojuego, al ser interactiva y narrarse a partir de las acciones del jugador, ésta puede presentarse de forma que el jugador puede evitar ciertos eventos pero no puede modificar su contenido. Así pues, podemos deducir que el juego puede tener una historia lineal (en el sentido de que el jugador no puede evitar la mayoría de eventos del juego y debe seguir la historia tal como se le presenta) o bien no lineal (en el sentido de que el jugador puede elegir el orden de los eventos del juego y evitar algunos dependiendo de sus acciones).

Historias lineales

Una historia lineal en un videojuego es muy similar a una historia narrada en otro medio, ya que el jugador no puede cambiar el curso de los hechos o su final. A pesar de tener mucha libertad a la hora de afrontar los desafíos a partir de un gran abanico de opciones, el resultado a nivel narrativo será siempre el mismo.

Sin embargo, cabe destacar que dichos desafíos forman parte de la historia misma, por lo que son una forma de guiar al jugador a través de la narración. En este sentido, no son desafíos arbitrarios, sino que tienen un gran peso significativo a nivel narrativo. Por ejemplo, en *Kingdom Hearts 2*, el jugador debe eliminar en una sola batalla a 1.000 Sincorazón (enemigos comunes) porque pretendían atacar al Comité de Restauración de Bastión Hueco.

Así pues, este tipo de historias ofrece algunas ventajas y una clara desventaja:

- No necesitan tanto contenido como una historia no lineal, ya que sólo hay que crear aquel material necesario para incluirlo en los eventos.

- Hay menos probabilidades de que se generen fallos (bugs) absurdos en la narración. Por ejemplo, *Skyrim* es un juego con una historia no lineal donde, dependiendo de cómo se siga el orden de las misiones opcionales, un personaje importante que muere (funeral incluido) vuelve a aparecer en otra misión como si nada, por lo que se crea un punto muerto que no permite continuar esa trama opcional
- Tienen un gran poder emocional ya que es posible controlar y mostrar los eventos de un modo rígido para controlar mejor las emociones que se quieren generar en el jugador.
- Por contra, y tal como hemos comentado anteriormente, no permiten que las acciones del jugador influyan en la historia más allá de su progreso narrativo.

Historias no lineales

Una historia no lineal es aquella donde el jugador puede influir en el orden de los eventos y cambiar la dirección de la historia. Su mayor atractivo es que el jugador puede tener diferentes experiencias cada vez que juega al juego, ya que dependiendo de las decisiones y acciones que realice, el contenido de la historia puede cambiar significativamente.

Por ejemplo, en la saga *Mass Effect*, el jugador puede decidir ser un comandante moral y éticamente correcto (ayudar a los demás, hacer justicia, etc.), incorrecto (matar a compañeros, ser corrupto, etc.) o una mezcla de ambos. Además, también puede elegir como seguir la narración principal: concentrarse en ella únicamente o realizar otras misiones opcionales con otras subtramas que enriquecen el mundo del juego. Este caso es especialmente interesante, porque en cada entrega se van arrastrando las decisiones que se han ido tomado en las anteriores, de modo que si matas un compañero en la primera entrega, en la tercera puede haber alguien que pida una recompensa por tu cabeza, pero si lo salvas quizá te recompense él mismo con algún objeto interesante.

Aunque parece que todo son ventajas en este tipo de historias, en realidad presentan dos claras desventajas que hay que tener en cuenta. Por un lado, cada decisión que haga el jugador que afecte significativamente a la historia debe controlarse para no crear incoherencias (tal y como pasa en el ejemplo de *Skyrim* comentado anteriormente).

Por otro lado, el jugador debe jugar muchas veces si quiere ver todo el contenido el juego y las posibles variantes de la historia. Aunque *a priori* parece ser una ventaja (ya que así es posible mantener al jugador



enganchado durante mucho tiempo), algunos jugadores lo perciben negativamente ya que, o el nivel de estrés puede aumentar al sentir que no pueden desbloquearlo todo, o deben jugar mal a propósito para ver las consecuencias de sus fallos.

NARRACIÓN DE LA TRAMA

Si partimos de nuevo haciendo una comparativa con otros medios, el modo el cual avanza la historia en un videojuego puede variar dependiendo de cómo se plantee ésta y cómo se quiera presentar. En algunos, la historia avanza a partir de los desafíos del jugador. En otros, en cambio, lo hace a partir de la aventura del personaje principal a través del mundo del juego. Por lo tanto, para entender cómo se puede desarrollar una historia en un videojuego, a continuación detallaremos cada uno de los casos anteriores.

La historia narrada como una serie de desafíos y/o decisiones

En este caso, la trama avanza sólo cuando el jugador afronta desafíos o toma ciertas decisiones. Por ejemplo, en *Sonic Adventure* la trama sólo avanza cuando el jugador completa cada nivel. En cambio, en *Wing Commander* avanza al final de cada misión, aunque la historia puede tomar una dirección diferente dependiendo si el jugador falla o no. Por lo que se puede deducir, el progreso de la trama no depende del espacio del juego, sino del hecho de finalizar un nivel o misión.

Este sistema funciona bien en aquellos juegos en los que no hay que viajar por un mundo extenso (como suele verse en los juegos clásicos de rol, por ejemplo) o en aquellos que, a pesar de viajar a través de un espacio así, eso no afecta a la trama de la historia. Por ejemplo, en *Ace Combat*, el jugador vuela por todo el cielo pero eso no influye en la narración.

Sin embargo, hay que tener muy en cuenta que, si es necesario que el jugador supere desafíos para poder avanzar en la trama, la narración puede percibirse como mecánica y un poco extraña, ya que presenta parones e inicios muy repentinos y bruscos.

Por otro lado, hay veces que la trama avanza cuando el jugador toma una decisión importante. Siguiendo el ejemplo de *Mass Effect*, el jugador debe decidir constantemente cómo va a afrontar ciertas situaciones y/o conflictos a partir de diálogos con otros personajes, siendo dichas decisiones, a veces, irreversibles.

Es importante aclarar que también existen juegos que combinan esta forma de narrar los hechos con



otro modo, más natural, de presentar los eventos narrativos: a partir del viaje del personaje por el mundo virtual.

La historia narrada a partir de un viaje por el mundo virtual

A diferencia del caso anterior, la trama avanza cuando el personaje llega a una zona del espacio del nivel donde se dispara un evento narrativo. En este caso, no es necesario superar un desafío o tomar una decisión.

Este modo de narrar la historia presenta bastantes beneficios que hay que tener en cuenta a la hora de analizar o diseñar el juego, ya que determinan parte de la experiencia del juego. Por un lado, la experiencia es más fresca e interesante cuando el jugador se mueve a través del mundo virtual y va viendo cosas nuevas. En este caso, el juego ofrece novedad de forma continua a medida que el mundo va cambiando su aspecto visual y va narrando nuevos acontecimientos. Por ejemplo, en el nuevo *Tomb Raider*, los eventos narrativos aparecen a medida que Lara se mueve por la isla, la cual va cambiando de aspecto según la zona que se recorra.

Por otro lado, también permite al jugador controlar el ritmo del juego: a no ser que se imponga un tiempo límite (un desafío muy típico en juegos antiguos), el jugador puede sentirse libre y pararse cuando quiera, explorar el mundo sin presión, y avanzar la trama a medida que se mueve por ciertas zonas de dicho entorno virtual. Por ejemplo, en *Final Fantasy VII*, el jugador puede viajar por todo el mundo descubriendo nuevas zonas, hablando con otros personajes, luchando con otros monstruos para subir de nivel y seguir con la trama principal cuando desee.

En resumen, sea como sea la historia que se cuente, lo importante es tener en cuenta que hay que priorizar la jugabilidad y adaptarla a la historia. No obstante, esta última puede ayudarnos a definir los desafíos del juego y darle coherencia a las acciones del jugador, haciendo el juego más inmersivo. A partir de aquí, dependiendo de la experiencia que se quiera ofrecer y el tipo de juego, el ritmo de la narración y su estructura se definirán a base de pruebas y errores, identificando aquellas partes innecesarias o incoherentes que penalizan la experiencia global.



PARTE 1 | CAPÍTULO 8

LA INTERFAZ DE USUARIO

