


NARRATIVA



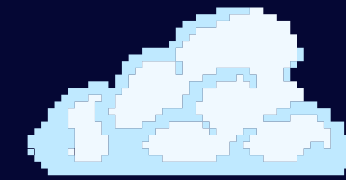
, la narrativa en videojuegos se refiere a la forma en que se presenta la historia al jugador dentro de un entorno interactivo . No es imprescindible en todos los videojuegos, pero su inclusión puede añadir un gran valor de entretenimiento y proporcionar un contexto a la jugabilidad.



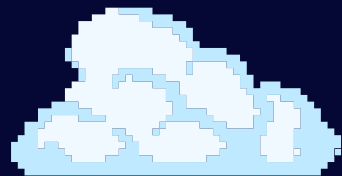
Conceptos básicos de la narrativa:

Historia: Se define como un conjunto de eventos y acontecimientos (ficticios o históricos) protagonizados por personajes, que aportan un nivel de riqueza emocional a la narración . Para ser efectiva en juegos, una historia debe ser creíble (aceptable dentro del mundo del juego), coherente (con eventos que tengan sentido en conjunto), y dramáticamente significativa (protagonizada por algo o alguien importante para el jugador) ....

Interacción en la historia: Una característica fundamental de la narrativa en videojuegos es que las acciones del jugador forman parte de la historia misma, otorgándole un rol activo . Se distinguen tres tipos de eventos ...:



Eventos del jugador: Acciones que el jugador realiza directamente, como superar desafíos o hablar con PNJs para obtener información de la historia .



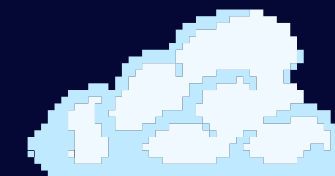
Eventos del juego: Eventos que se activan por las mecánicas del núcleo del juego como respuesta a las acciones del jugador .

Eventos narrativos:

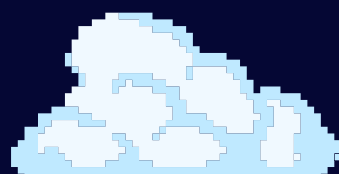
Secuencias (cinemáticas o videos) cuyo contenido no puede ser alterado por el jugador, aunque a veces pueden evitarse. Estos eventos proporcionan contexto y significado dramático .

Narrativa: Se entiende como el orden específico en el que se presentan los eventos de una historia en el juego . Los eventos narrativos sirven para crear contexto, dar significado dramático a las acciones y consecuencias, y recompensar al jugador, a menudo con escenas cinematográficas tras superar desafíos . Debe existir un equilibrio entre narrativa y jugabilidad para no interrumpir demasiado la experiencia interactiva.

Tensión dramática y tensión de la jugabilidad:



La tensión dramática es la sensación de incertidumbre sobre el resultado de los conflictos narrativos . La repetición y la aleatoriedad suelen percibirse negativamente en este tipo de tensión .



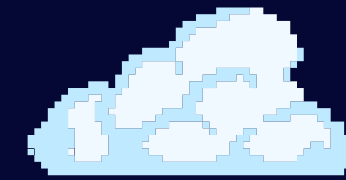
La tensión de la jugabilidad surge del deseo del jugador de superar un desafío y la incertidumbre sobre si triunfará . La repetición y la aleatoriedad no necesariamente se valoran negativamente aquí .

Historias lineales y no lineales:

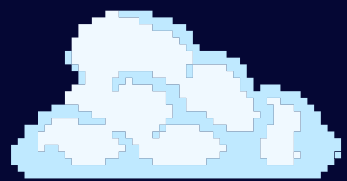
Las historias lineales tienen un curso de eventos y un final predefinidos, aunque el jugador tenga libertad para afrontar los desafíos. Son más fáciles de crear y tienen menos probabilidades de errores narrativos....

Las historias no lineales permiten al jugador influir en el orden de los eventos y cambiar la dirección de la historia, ofreciendo mayor rejugabilidad pero siendo más complejas de desarrollar sin incoherencias ....

Narración de la trama: La trama puede avanzar de dos maneras principales :

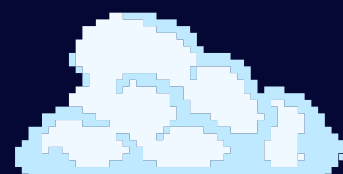


Como una serie de desafíos y/o decisiones: La trama progresa cuando el jugador supera desafíos específicos o toma decisiones importantes .



A partir de un viaje por el mundo virtual: La historia avanza cuando el personaje llega a zonas específicas del nivel donde se activan eventos narrativos .

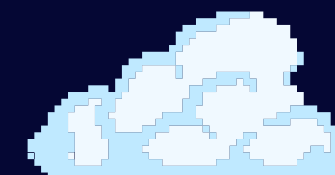
La historia es uno de los tres elementos básicos de la experiencia de juego, junto con la belleza estética y la jugabilidad . Una buena historia puede mantener el interés del jugador a lo largo del tiempo.



### **Super Mario Bros. – Narrativa clásica y simbólica**

En Super Mario Bros. (1985), la narrativa es sencilla pero efectiva: el Reino Champiñón ha sido invadido por los Koopa, una tribu de tortugas que han convertido a los habitantes en piedras y ladrillos mediante magia negra. Mario, un fontanero italiano, se embarca en una misión para rescatar a la Princesa Toadstool (Peach) y restaurar la paz en el reino.

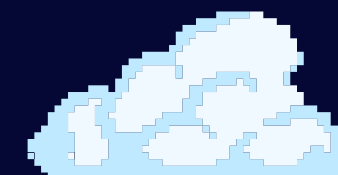
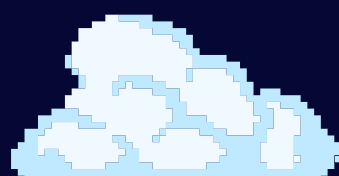
Aunque la historia es mínima, su estructura clara de héroe, villano y rescate proporciona un marco narrativo que ha perdurado durante décadas. Esta simplicidad ha permitido que generaciones de jugadores se conecten emocionalmente con el juego, convirtiéndolo en un ícono cultural.



### **Candy Crush Saga – Narrativa ligera y contextual**

Candy Crush Saga (2012) es un juego de rompecabezas que, en sus inicios, carecía de una narrativa definida. Sin embargo, con el tiempo, los desarrolladores de King han introducido elementos narrativos ligeros para contextualizar la jugabilidad. Por ejemplo, personajes como Tiffi y Mr. Toffee acompañan al jugador a través de episodios temáticos, añadiendo una capa de historia al progreso en el juego.

Aunque la narrativa no es el foco principal, estos elementos ayudan a mantener el interés del jugador y a proporcionar una sensación de avance y propósito dentro del juego.



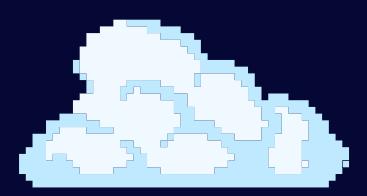
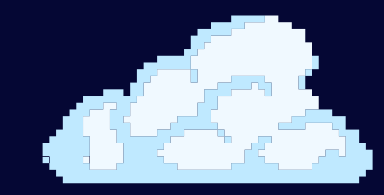
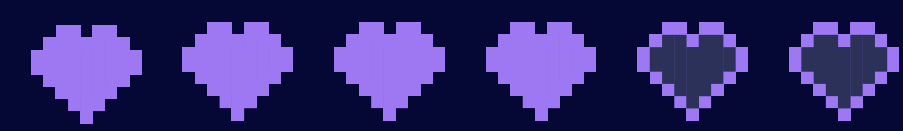
CONTINUE



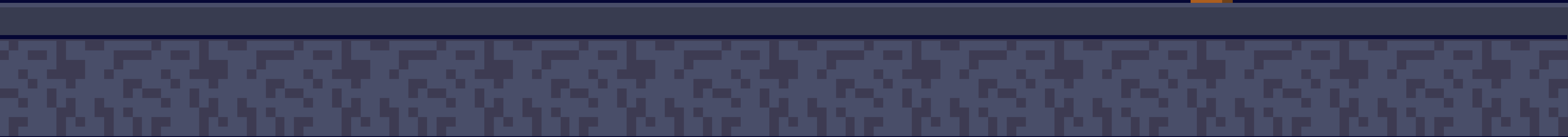








CÁMARAS



# TIPOS DE CÁMARA

Generalmente, se identifican dos modelos de cámara principales:

Cámaras estáticas: Estos modelos muestran el espacio virtual desde un punto de vista fijo . Los primeros juegos solían utilizar este tipo de cámara.

Cámaras dinámicas: Estas cámaras se mueven en respuesta a las acciones del jugador o a los eventos del mundo del juego. Aunque requieren más esfuerzo en su diseño e implementación, hacen que la experiencia de juego sea más viva y cinematográfica.



CONTINUE

# TIPOS DE CÁMARA

En cuanto a la perspectiva que define el punto de vista del jugador, se pueden identificar tres tipos principales:

Perspectiva en primera persona:

En esta perspectiva, la cámara toma la posición de los ojos del personaje o avatar y permanece fija con respecto a él . El jugador no ve el cuerpo entero del personaje, pero generalmente ve una parte de él, como las manos y los antebrazos.

Perspectiva en tercera persona:

A diferencia de la primera persona, esta perspectiva permite visualizar al personaje completamente . Por defecto, la cámara se posiciona detrás del personaje, permitiendo al jugador ver lo que tiene delante y los detalles del avatar. Sin embargo, esto requiere implementar el comportamiento de la cámara según la posición del personaje en el mundo del juego, abordando situaciones como cuando el personaje se da la vuelta o cuando objetos del mundo dificultan la visión .... Algunas soluciones mencionadas en la fuente para estos problemas incluyen mantener la cámara detrás del avatar, reorientarla lentamente, o permitir que el jugador controle la orientación de la cámara.... Cuando objetos dificultan la visión, la cámara puede situarse al otro lado pero renderizada semitransparente, o situarse justo detrás del avatar y renderizar partes del personaje transparentes....



# TIPOS DE CÁMARA

Perspectiva aérea: Esta perspectiva se utiliza cuando es necesario que el modelo de cámara enfoque una gran parte del mundo del juego, como en juegos donde se controlan varias unidades a la vez . Dentro de la perspectiva aérea, se distinguen varios tipos ...:

De arriba a abajo: Común en juegos de simulación, los jugadores ven el mundo virtual sin muchos detalles del entorno y sienten una mayor distancia de los eventos del juego, lo que reduce la inmersión .

Isométrica: Permite ver el mundo desde un ángulo más cerrado, permitiendo apreciar algunos detalles del entorno .

Rotación libre: Es una vista isométrica con la capacidad de rotar el escenario para ver todos los detalles. Es común en juegos de estrategia en 3D, ya que permite controlar más eventos y visualizar el mundo desde diferentes ángulos .

Contextual: La cámara se sitúa en puntos específicos para mostrar la acción según lo desee el diseñador, proporcionando un efecto más cinematográfico, aunque puede limitar la libertad del jugador

CONTINUE

