

Tipos de narrativa en los videojuegos

Recorrido por los principales modelos narrativos



Alejandra Rosales ✕ ✉ • 22 julio, 2020

La narrativa ha sido un elemento intrínseco de los videojuegos prácticamente desde sus inicios. El jugador ha accedido a las historias y narrativas ya sea poniéndose en la piel de **Pac-Man** para huir de fantasmas de colores o bien controlando a Joel y Ellie luchando contra los *fireflies* en **The last of us**.

Han pasado décadas desde que se publicase **Pong** en 1972, considerado como el primer videojuego comercial de la historia y, desde entonces, el **componente narrativo de los videojuegos ha ido evolucionando** desde unas historias y narrativas sencillas hasta complejos sistemas como son los árboles de decisiones o, incluso, los llamados parques de atracciones (sí, es un nombre real, lo explicaré más adelante).

¿Qué tipos de narrativas existen?

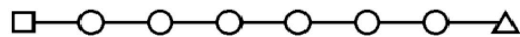
Antes de comenzar, **no debemos confundir la historia de un videojuego con su narrativa**. Todos los juegos tienen una historia referida al universo diegético de la narración. Este palabro viene a referirse al *background*, es decir, el mundo ficticio en el que ocurren los acontecimientos. Por otro lado, **la narrativa** se refiere a la forma de contar esa historia, es decir, la experiencia que vive en el jugador a la hora de conocer esa narración.

A grandes rasgos, existen dos tipos de narrativas en cualquier relato: **lineales** (que pueden ser más o menos interactivas) y **no lineales**. Las primeras siguen un orden cronológico de los hechos y las segundas no. Sin embargo, aplicado a los videojuegos esta simplificación se complica un poco. Aunque es difícil clasificar algo tan complejo como el hecho de contar

historias (y la manera de contarlas) vamos a tratar de viajar por los tipos más representativos de cada una:

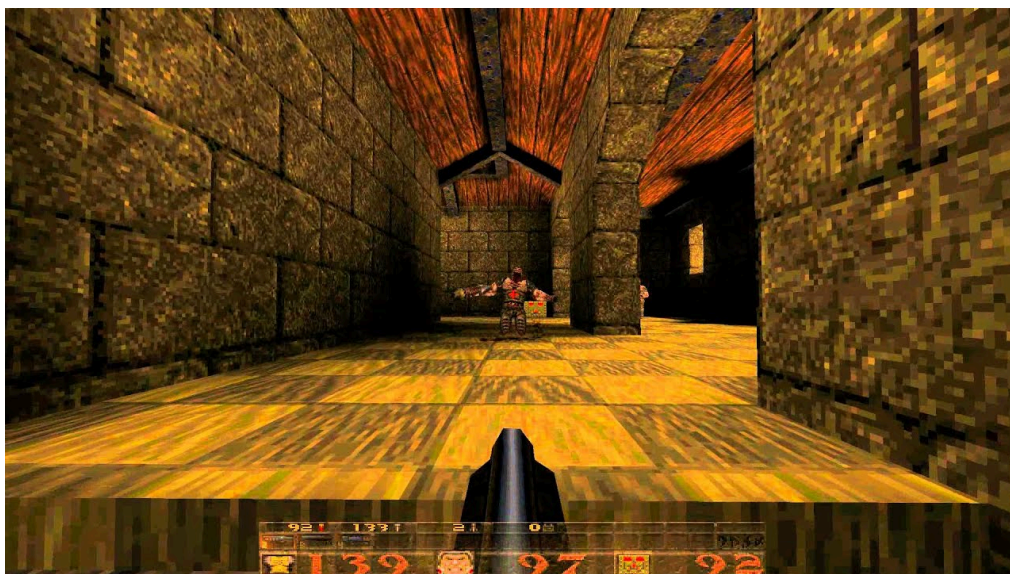
Narrativas lineales sin caminos alternativos

Lineal:



El primer tipo de estructura, y la más simple en cuanto a las decisiones del jugador, es la narrativa lineal en la que éste pasa de una etapa a otra hasta llegar al final.

Es **una línea recta** en la que no se desvía de su objetivo. La narrativa lineal no ofrece la capacidad de tomar decisiones sobre ningún aspecto de la historia. Se engloban videojuegos como **The Last of Us**, **The legend of Zelda: Ocarina of Time** o la saga de **Uncharted**.



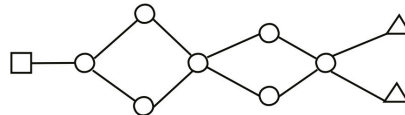
Quake, shooter en primera persona

En esta línea tenemos un segundo tipo llamado **collar de perlas** (*string of pearls* en inglés) que es un tipo de estructura exclusiva de los videojuegos. Se trata de narraciones lineales interrumpidas por **cortos períodos de decisión del jugador**, sin embargo, estas decisiones no afectan a la narración ni al *gameplay*. Videojuegos como **Call of Duty**, **Quake** o **King's Quest V**.

Narrativa ramificada o de branching

Pasamos ahora a una de las narrativas más importantes de los videojuegos que se conoce como **ramificada o de *branching*** y que ofrece al jugador **caminos alternativos**. El argumento y el *gameplay* se ven afectados por las decisiones del jugador. Recibe el nombre de *branching* por su **forma de árbol**, en la que el tronco representa el argumento y las ramas simbolizan las posibles variaciones.

Limitada o binaria:



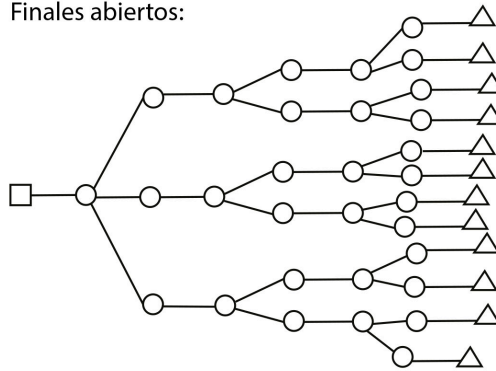
Dentro de este tipo encontramos la narrativa **ramificada limitada o binaria**, que ofrece al jugador **opciones del tipo si/no o A/B**. Se trata de decisiones que ramifican mínimamente la historia y tan solo suele tener una o dos ramas, pero siempre se encauzan en el camino correcto.

Aunque puede tener finales alternativos, la historia principal es la misma para todos los jugadores. Ejemplos como **The Secret of Monkey Island** o **Beyond: Two Souls**.



Beyond Two Souls es un drama interactivo desarrollado por Quantic Dream

Finales abiertos:

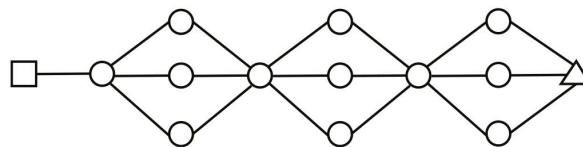


La ramificación de finales abiertos introduce **momentos de decisión que modifican (podan) la historia** y otorgan al jugador esa sensación de que sus decisiones tienen impacto en el desarrollo de esta.

Es un tipo de narración compleja puesto que puede irse de las manos si no controlamos las combinaciones. Un claro ejemplo de *open-ended* lo encontramos en el magistral **The Walking Dead** de **TellTale Games**.

Embudos y caminos críticos

Funneling:



Continuamos el viaje del *branching* para dar paso al ***funneling* o narrativa en embudo**. Como su propio nombre indica, en este tipo de narrativa la historia se presenta ramificada en varias opciones. sin embargo, todas **las ramas deben terminar siempre en los conocidos como cuellos de botella** (del inglés *chokepoints*).

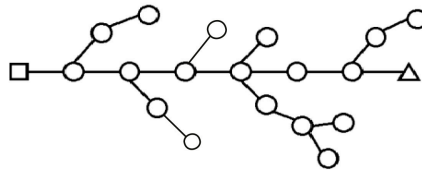
Con esta estructura das al jugador la posibilidad de explorar, pero al final avanza y progresa por un solo arco narrativo. Algún ejemplo de embudo sería **Far Cry 2** o **The Witcher 2**.



The Witcher 2: Assassins of Kings

Una variación de la anterior sería la **narrativa de caminos críticos** que recibe este nombre porque el videojuego cuenta con **un único camino**, pero el jugador encuentra ramificaciones normalmente a través de las *side quests* (misiones secundarias).

Caminos críticos:



Sin embargo, para evitar que se pierda en medio de un mar de misiones secundarias, **ese camino crítico debe ser el más simple** y el más obvio para que el jugador no de muchos rodeos. Por tanto, pese a que la historia principal es común para los jugadores cada uno tendrá una experiencia de juego diferente.

Dentro de esta clase de estructura, identificamos algunos títulos tan conocidos como son **Grand Theft Auto V**, **The Witcher 3** o **Fallout 4**.

Narrativa no lineal

Todas las estructuras nombradas se tratan de narrativas lineales con más o menos capacidad de decisión por parte del jugador (es decir, hasta ahora todas tenían cierto orden cronológico). Por el contrario, en las narrativas no lineales esto no sucede, veamos los dos tipos más comunes.

“

Los MMO's cuentan con bloques narrativos estructurados por regiones, es una narración multinivel.

La narración multinivel que es característica de los MMO's como *World of Warcraft* o *League of Legends* en los que lo importante es la *player agency* y acceder al *lore* del juego mediante *quests* y personajes, sin embargo, los **bloques narrativos** (que suelen estructurarse por regiones) no guardan relación entre sí, pero sí sirven para que el jugador unifique el universo y el tema del juego en su cabeza.

Para terminar, en este grupo de narrativas no lineales se encuentra el controvertido modelo de parques de atracciones o *amusement park* (se asemeja a la narrativa de caminos críticos, pero de manera no linear) destaca por el **entramado narrativo** que se desarrolla espacialmente.

Explorando los parques de atracciones

Este modelo narrativo **se basa en la exploración**, es decir, aparecen nuevas líneas narrativas en función de a dónde se dirija el jugador. Prima la libertad de explorar y de elegir las misiones; en otras palabras, lo más significativo es **la jugabilidad**. Al jugador se le plantean diversos desafíos a través de las misiones y debe elegir cuáles jugar, no es necesario que complete todas las *quests*.



Tercera entrega de la famosa saga de Bethesda, The Elder Scrolls

En el modelo de parques de atracciones, **existen varias subtramas que siempre están relacionadas con una trama general** que, si bien no es lineal, el jugador es capaz de entenderla y seguirla. En función del juego concreto, el jugador puede pasar horas completando subtramas sin haber comenzado la historia principal. La posibilidad de elección de misiones y subtramas genera, consecuentemente, experiencias de juego muy diferentes para unos y otros jugadores.

Dentro de este tipo encajan gran parte de **los juegos de rol** como, por ejemplo, **The Elder Scrolls III**, puesto que se centran en el desarrollo de **personajes individuales que el jugador puede crear y personalizar** y que van a ir evolucionando en diversas direcciones en función del tipo de personaje que sea. Esta personalización permite que el *player* se identifique con el personaje y, por tanto, que se acerque con más interés a la narrativa asociada, en lugar de simplemente completar misiones.

#branching

#narrativas en videojuegos

#narrativas ramificadas