

Narrativa y videojuegos



UNIVERSIDAD
MANUELA BELTRÁN



Presentación

“Existe en estos momentos un gran interés por los videojuegos. Las razones son múltiples, unas de carácter epistemológico y teórico y otras, de carácter aplicado. En realidad las investigaciones frecuentan los dos campos y es más, con frecuencia, los interrelacionan” . Entre las actividades a las cuales dedican más tiempo los niños y niñas, especialmente de entornos urbanos, están los videojuegos, que ha desplazado en su lugar de consumo a la televisión. La proliferación de consolas que han evolucionado desde el Atari, pasando por Play Station I, II y III, el Wii, el Xbox han cambiado radicalmente los hábitos de los niños y jóvenes e incluso de adultos que fueron formados con consolas en la década de los 80 y hoy siguen siendo usuarios de videojuegos.

El mundo del videojuego es amplio y complejo. En los países desarrollados existe mayor regulación sobre la clasificación de los contenidos por edades. Hay un control sobre juegos que insten a la violencia y la pornografía o promuevan antivalores. Además de una lucha frontal contra la piratería. En el caso colombiano, aún tenemos un largo camino por recorrer en los tres aspectos: regulación de los contenidos a los cuales están accediendo los estudiante, control y prevención de uso de juegos que insten a la violencia y la pornografía y tres, mayor vigilancia sobre los piratas.

A pesar de las dificultades mencionadas, la otra cara del videojuego tiene que ver con su uso pedagógico.



¿Cómo hacer un guión para video juego y no morir en el intento?

Del sitio de Daniel González, español, hay una serie de recomendaciones para elaborar guiones para juegos, que hemos sintetizado para los estudiosos del curso de Narrativas Digitales, por considerar que vale la pena, tenerlas en cuenta para los laboratorios.

La fuente original está en el URL: <http://www.advertainmen.com/search/label/gui%C3%B3n%20de%20videojuego>

TIPS PARA HACER UN GUIÓN PARA VÍDEOJUEGO

Autor: Daniel Francisco García

Español

“En este pequeño tutorial voy a intentar dar las pautas básicas para que cualquier persona creativa y con ganas pueda empezar a crear un videojuego desde la parte más importante, el guión.

Por cierto, el guión es la parte narrativa de un videojuego, es decir, la historia.

Un guión de videojuego se divide en dos partes, lo que llamaríamos “storyline” que sería un resumen de unas 5 u 8 páginas y el guión detallado que, si lo hacemos bien, debería tener entre 90 y 120 páginas.

Nosotros nos vamos a centrar en el alma del proyecto, que es el “storyline” y para eso vamos a seguir 5 pasos:

Paso 1

El primer concepto que debemos tener claro es la diferencia entre una novela y un guión de videojuego. La novela es una estructura narrativa cerrada, un videojuego lo controla el usuario a través de mecánicas de juego y hay que incitarle a resolver ciertos enigmas y a crear situaciones jugables y divertidas.

Tenemos que definir de qué género va a ser nuestro videojuego. Cada género tiene una estructura narrativa distinta y unos elementos de juego que van a hacer que tengamos que escribir el guión de una determinada manera, por ejemplo:

Acción en 3 personas y shooters o disparadors: Hay que escribir una trama sólida muy parecida a la de una novela ya que tenemos que conseguir que el jugador se identifique con una persona y haga suya esa historia. Al ser solo un jugador podemos tener una estructura más lineal.

Estrategia: En estrategia lo que prima es el universo por encima de los personajes. Si es histórico hay que describir bien la civilización y su entorno y si es futurista hay que crear la ambientación, los planetas, las naves y después desarrollar una historia con un personaje o



ejército concreto para crear lo que se denominan “campañas”.

Rol, cooperativos y online: Son los más complicados porque necesitan una profundidad de historia más extensa, ya que se apoyan mucho en la trama. Este género sería una mezcla de los dos anteriores, pero con algo que lo complica aún más, hay muchos jugadores al mismo tiempo y necesitas crear una trama con multitud de ramificaciones y de personajes que te pueden interferir en la trama principal. Ejemplo: Guild Wars nightfall - © NCsoft

Si quieres escribir una historia para este tipo de videojuegos es mejor que te prepares un buen café cargadito, lo necesitarás.

Deportes: lo mejor es comprar un libro con los reglamentos.

Combate: Lo más sencillo, al ser un combate por rondas es definir muy bien a cada personaje y luego escribir la historia y reglas del torneo...la trama la escribe el jugador en cada partida. Ejemplo: Mortal Combat Deception - © Midway

Una vez decidido el género, empezamos a escribir. Nosotros en este tutorial nos centraremos en los juegos más comunes, Shooter y juegos de acción en tercera persona.

Paso 2

Enfrentarse a una hoja en blanco es muy difícil, aunque se lleven varios años escribiendo tiene algo de titánico, algo de David contra Goliat, Teseo contra el Minotauro.

Lo ideal es fijarse en otros juegos, para analizar la trama, la historia de cada personaje, la trama principal, el mundo, los enemigos, el porque de cada misión y, sobretodo, su unión con las mecánicas de juego. La gran diferencia de escribir una novela es a la vez que escribimos el guión estamos trabajando en definir los entornos, los personajes, el flujo de misiones, es decir, lo que el resto del equipo tendrá que hacer para crear un videojuego.

Se recomienda crear una serie de tablas con esos nombres e irlos rellenando al tiempo que se escribe la trama principal. Lo primero que empezamos es con nuestro héroe, no vale con poner cómo se llama, que es súper fuerte y atractivo.

Hay que definir el carácter, solitario, atormentado, audaz... su historia de fondo, quien es, que ha hecho antes de llegar a esa historia, por qué se involucra en la trama.

Nuestro ejemplo va a ser un héroe griego, desterrado de su patria y odiado por sus amigos, un extraño secreto le acompaña por eso decide ocultar su rostro tras una máscara. Una vez definido al personaje describimos el universo donde va a estar, si es un héroe griego describiríamos las ciudades, los paisajes, si transcurre en la costa o en las montañas, si hay cuevas mágicas o grandes templos. Ejemplo: TitanQuest - © THQ

Parece un escenario sacado de una película clásica de Harryhausen, muchos huesitos, esqueletos con mala leche y columnas de cartón piedra al estilo hollywood, un escenario perfecto para un juego de ambientación clásica.

En definitiva, estas tablas son cajones donde metemos todo lo que se nos ocurra.

Paso 3

Una vez completados los datos de protagonista y entorno, ya tenemos una idea mucho más clara sobre lo que hay que escribir. La estructura narrativa es muy similar a la de una novela pero veréis que hay pequeñas diferencias:

Sucesos: Explicar los sucesos que propician la historia y, a ser posible, una historia anterior que de profundidad. En el Señor de los Anillos todo empieza con un anillo, es un ejemplo muy básico pero muy gráfico. **Implicación:** El héroe está paseando con su noble corcel hasta que la historia le abofetea en la cara y tiene que resolver el misterio es decir, qué le pasa a nuestro protagonista para implicarse.

Esta parte es fundamental ya que el jugador se va a identificar con el protagonista, tiene que querer resolver ese misterio, no hacerlo por simple inercia. Un ejemplo está en el Príncipe de Persia: abre las arenas del tiempo sin saber lo que conlleva y la historia le explota en la cara. Ejemplo: Prince of Persia. Las arenas del tiempo - © Ubisoft

Las arenas del tiempo atrapan al Príncipe de Persia, pero no solo son un elemento para arrancar la historia, si no que todo gira en torno a ellas, hasta los enemigos están formados por arena. Eso es un gran aprovechamiento de un recurso narrativo.

Argumento: El argumento consta, a su vez, de estructuras narrativas menores, como son los episodios o incidentes, lo que en videojuegos llamamos misiones. Esas misiones afectan a la propia historia principal y el jugador puede resolverlas de muchas maneras y orden. Por ejemplo, si el protagonista ha de encontrar una gema que le da un poder increíble para vencer a un ser mitológico, ha de ser una estructura narrativa completa dentro de la trama, ha de tener su suceso, implicación, argumento y resolución. Las misiones hay que tratarlas en definitiva como pequeñas historias dentro de una misma historia.

En esta parte nos van apareciendo personajes, en cuanto nos aparezca uno, nos vamos a nuestra tabla de personajes y hacemos lo mismo que con nuestro héroe, lo destripamos por separado y luego cuando este bien definido, lo metemos dentro de la trama.

Sorpresa: Esta parte es fundamental en los videojuegos, cuando la trama está perfectamente desarrollada hay que cambiarlo todo y demostrarle al jugador que ha sido engañado. Esto provocará una sorpresa en el jugador y permitirá comenzar otra historia y añadirle más horas de juego. Un ejemplo podría ser que nuestro héroe, en lo que él pensaba que eran pesadillas estaba siendo controlado por una deidad y le ha obligado a hacer cosas horribles, y se da cuenta que el enemigo que estaba buscando desde hace tanto tiempo en realidad es él mismo y ahora ha de buscar a un nuevo enemigo, la deidad que lo controla.

Desenlace: Si alguien es capaz de decirme 10 videojuegos que tengan unos finales sorprendentes le consideraré un genio, por que yo no soy capaz de juntar más de 5. Esta parte

ha de ser sencillamente genial, toda tu imaginación déjala para el final, porque lo último es lo que la gente recuerda, deja un buen sabor de boca y tu proyecto será un éxito. Para esto hay dos trucos, el final Hitchcock, que lo dejas abierto y sin resolver el misterio, lo que te permite hacer segundas partes o dejar al jugador que se imagine el final o bien crear una confusión para que nadie se imagine el final. En nuestro caso, el héroe griego desterrado de su tierra, después de encontrar a la divinidad que le ha controlado durante muchos años, descubre que la única forma de matarla es matándose a si mismo, ya que el lazo que comparten es tan fuerte que solo con su propia muerte conseguirá derrotarla. El jugador termina muriéndose pero justo al final del juego, cuando ya esta todo resuelto, nace un niño con la misma mirada que el héroe, que se ha vuelto a reencarnar y de esta manera ha ganado a los dioses.

Paso 4

Una vez escrita la trama hay que adaptarla a las mecánicas de juego. Si tenemos una trama dentro de un templo griego, hay que escribir algo como que nuestro héroe para desbloquear una puerta ha de encontrar un trozo de un medallón que está abandonado en una antigua biblioteca, pero que al llegar allí el techo se desploma sobre él y aparecen en unas catacumbas repletas de esqueletos de antiguos monjes que le atacan para proteger el medallón.

Esta sencilla trama sería una chorrada en una novela, pero en un videojuego cobra todo el sentido, has creado la necesidad de encontrar algo, explorar una biblioteca, al caerse el techo has demostrado que hay plataformas y que el escenario actúa sobre la historia y luego hay acción y peleas contra esqueletos, es decir, ¡tenemos mecánicas de juego!

Paso 5

Lo primero que escribiste no es bueno, revísalo con calma, léetelo y reescríbelo cinco veces.

Se recomienda escribir mucho, y ser autocríticos y por supuesto, leer, ya que los videojuegos lo que hacen es nutrirse de otras fuentes, novelas, cine, tv, etc....

Espero que con estos cinco pasos puedan escribir un guión.

Para contactar al autor de este tutorial, le pueden escribir al correo electrónico: daniel@flas.es

3. GUÍA PARA ELABORAR VIDEOJUEGOS

Personaje	Entorno	Rol	Suceso	Argumento	Desenlace

Personaje:

En la columna «personaje», describa el personaje, no sólo para dibujarlo sino para caracterizarlo: temperamento, armas, pasiones, lo que odia, lo que ama, lo que sueña, lo que teme, lo que le hace bien, lo que le hace mal.

Entorno:

En la columna «entorno», indique ¿Cuál es su hábitat? Vive en una cueva, en un castillo, en una roca, en una montaña, en una ciudad, en un planeta, etc.

Rol:

En la columna «rol», indique ¿Qué papel juega en relación con otros personajes? Por ejemplo, la actividad del personaje, la misión que debe desempeñar, sus posibles destinos, etc.

Sucesos:

En la columna de «sucesos» indique las acciones que van haciendo del juego algo divertido y dinámico: correr, saltar, enfrentarse con otros guerreros, superar una prueba, etc.

Lectura

Vaya al PDF 01 y lea el texto indicado.

García, Francisco (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. En: Revista Ícono 14 No. VIII. Madrid.

Remítase al archivo 3.5.3 dado que el formato es horizontal.

EJEMPLO DE GUIÓN PARA VIDEO JUEGO

A continuación se presenta un guión para un videojuego educativo, elaborado por Lina María Manrique, que se trata de juego orientado a la enseñanza de la seguridad vial. Se titula “La ciudad de Nicolás”. El juego le ofrece a un niño llamado Nicolás varios retos que debe asumir. En todos los casos, él debe tener en cuenta que hay unas normas que él debe seguir para lograr las metas con seguridad: ir a estudiar, cruzar una calle, llegar a la casa de su abuelita, etc.

La propuesta para los estudiosos de este módulo es que revisen el guión de “La ciudad de Nicolás” y hagan una propuesta gráfica del personaje Nicolás.

3. GUÍA PARA ELABORAR UN VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Imagen	Tiempo	Audio	Acción	Instrucciones

LA CIUDAD DE NICOLÁS ENTREGABLE

1. Dibujar a Nicolás y los elementos de seguridad vial.
2. Enviar un .JPG con la creación del personaje al tutor.

El tutor evaluará si el personaje creado corresponde a la lógica de narrativa digital y puede



funcionar adecuadamente para fines de la narración digital.

Es un rato para aquellos que no saben dibujar muy bien. Pueden recurrir a líneas, dibujos animados, personajes de comic o programas de computador.

El personaje se puede enviar en .JPG o .GIF.

