

Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

Unity

La Narrativa en los Videojuegos

La Narrativa en los Videojuegos

- [Conceptos Básicos](#)
- [Diferencias con otras Disciplinas](#)
- [Historia, Trama y Tema](#)
- [Estructuras Narrativas](#)
- [Otras componentes de la Narrativa](#)
- [Narrativa vs. Gameplay](#)

Conceptos Básicos

Conceptos Básicos

Guión: Es como la trama o la historia de un libro, novela o película. Sus documentos asociados (guión, sinopsis y tratamiento) son diferentes a los del diseño narrativo propiamente dicho.

Diseño narrativo: Es el trabajo que se realiza para conseguir una experiencia de juego de lo que va a vivir el jugador, es en lo que se centra cada vez que se diseñan cosas del mundo del videojuego, ya sea diseño de gameplay o narrativa. Lo importante es la experiencia que va a vivir en última instancia el jugador. Lo que se hace en el diseño narrativo es adaptar la historia de juego al gameplay que queremos conseguir.

El **gameplay** es la experiencia de juego. La experiencia de juego que vive el jugador ahora mismo simplemente.

Diferencias con otras Disciplinas

Diferencias entre guión de cine y guión de videojuegos

1) En el cine la **historia** es lo primero, mientras que en los videojuegos la **experiencia de juego** es lo primero.

2) En el cine se narran hechos que ya han ocurrido, ya sea en el presente como en el pasado. El guión de videojuegos tiene que estar centrado en el **presente** por que la interactividad del jugador es lo que le da vida al juego.

Cuando hablamos de guión de videojuegos no nos estamos refiriendo a los guiones que se utilizan en las cinemáticas que son esas pequeñas películas de animación que vemos en los videojuegos, ese tipo de guión sería igual que el cine.

Estamos hablando de guión de videojuego, o sea del juego en sí, sobre qué pasa a lo largo del juego.

3) El guión del cine está pensado para empatizar con el protagonista, necesitamos que el protagonista nos caiga bien, incluso cuando son villanos, necesitamos justificar sus acciones de alguna manera o al menos generar un vínculo con él. En los videojuegos **el jugador es el protagonista**.

4) La naturaleza del guión cinematográfico es puramente lineal, las cosas van pasando de manera secuencial, en los juegos, aunque hay naturaleza también lineal, necesitamos camuflar dicha linealidad. Necesitamos que parezca que todo está ocurriendo a la vez, que puede ocurrir cualquier cosa porque necesitamos dar una fantasía de libertad al jugador, cosa que en el cine no sucede.

Diferencias entre guión de cine y guión de videojuegos

5) Una película está pensada para verse una vez. Por supuesto que se puede ver una película cincuenta veces si se quiere, pero el impacto inicial está pensado para que suceda una sola vez. Hay videojuegos que su naturaleza es de una única partida, pero hay otros videojuegos que están pensados para ser jugados una y mil veces o de hecho están pensados para jugarse de manera indefinida.

6) El cine es una descripción lineal mientras que en los videojuegos vivimos una exploración no lineal. No vivimos una descripción, sino que el jugador explora el mundo en el que está esa historia, es importante cambiar el verbo **describir** por el verbo **explorar** sobre todo a nivel mental.

7) En el cine el universo diegético, o sea, la historia que ocurre a nuestro alrededor no interesa tanto al espectador como la trama de lo que está pasando. Sin embargo, en un videojuego, el universo diegético puede interesar muchísimo al jugador. De hecho, puede ser lo importante de ese videojuego.

La **experiencia de juego** es lo primero, lo importante es que el protagonista se sienta el poseedor de la historia. Lo importante es la **interactividad**.

Lo importante es conseguir romper la linealidad del juego, generar una fantasía de que las cosas ocurren de manera casi mágica y generar mundos que parezca que estén vivos.

Riesgos

Uno de los mayores problemas que se ven frecuentemente es confundir historia con narrativa, preguntar cuál es la narrativa de un juego y que respondan con una historia.

Es muy importante no cometer este error. La narrativa de un juego **no es la historia**, ni el plot ni el desarrollo o argumento del juego, si no es la experiencia que vive el jugador con la historia que nosotros le contamos. Por mucho que la historia sea importante, lo primero es el gameplay. Estamos haciendo videojuegos, no películas ni libros, todo tiene que estar supeditado a la experiencia de juego

También, es importante no casarnos con nuestras ideas, es decir, no tomarle tanto cariño a nuestras historias al punto que no podamos cambiarlas, reemplazarlas o incluso tirarlas si es necesario por asuntos de que el gameplay no funciona con nuestra historia. Los videojuegos son un trabajo en equipo.

Hay mucho riesgo cuando en los equipos no hay unidad. **Si el gameplay va por un lado y la narrativa va por otro el juego no va a funcionar.**

Extensión y Dimensión de la Obra

Un relato breve tiene entre 500 y 5.000 palabras, un guión cinematográfico normal de entre 90 y 120 minutos tiene entre 15.000 y 25.000 palabras. Por otro lado, una novela normal, no una excesivamente extensa tiene entre 80.000 y 100.000 palabras.

Cuando hablamos de un videojuego, podremos llegar a valores de cantidad de palabras mucho más altos, lo común en un juego **narrative driven** o dirigido por narrativa AAA es de entre 15.000 y 30.000 palabras lo cual se compara con una película.

La media de trabajo en este sentido es de entre 18 meses y 5 años. Pero hay juegos que tienen narrativas muchísimo más extensas.

Por ejemplo, *The Witcher 3*.

Este videojuego tiene un desarrollo de 450.000 palabras, el guión es inmenso.

Obviamente este guión no lo ha trabajado una única persona, sino que han trabajado equipos de personas.

Historia, Trama y Tema

Diferencia entre Historia, Trama y Tema

Historia (diégesis): Todo lo que ha existido, existe o existirá en el universo diegético de una narración. O sea, prácticamente todo lo que pueda existir en el mundo de la historia que nos están contando.

Si por ejemplo en la película sale un personaje que se llama Martin y tiene un padre que se llama Fred y en ningún momento se habla de ese padre Fred, ni nadie hace ninguna referencia a él, Fred sigue existiendo en la diégesis o en el mundo de la historia. Se suele utilizar esto para darle **background** a los personajes o a las historias, aunque no se cuenten directamente al espectador. Normalmente un actor puede utilizarlo para construir su personaje en función de eso.

Trama: Es lo que nosotros normalmente entendemos por historia. Aquí hablamos de una selección de los elementos de la historia o sea del universo de la historia y de si aparecen los elementos dentro de la obra teatral, la pantalla de cine o de televisión. Esto quiere decir que, si Martin era el personaje que aparecía y Fred, que era su padre, no aparece, el mismo no es parte de la trama.

La trama está formada por la trama principal y diferentes subtramas de una historia.

Tema: El tema es seguramente uno de los conceptos más importantes. El tema es lo que responde a una pregunta qué es: ¿De qué trata la trama o historia que estamos viendo, jugando o nos están narrando?

Diferencia entre Historia, Trama y Tema

Vamos a ver algunos ejemplos:

En *El Padrino* muchos creen que el tema es la **familia**, que obviamente es un tema importante en la película, pero el tema central es el **poder**. Todo en la película está relacionado con el poder, incluso dentro de la propia familia. El tema está relacionado con absolutamente todo lo que sale en la película.



En la película *Guardianes de la Galaxia* curiosamente el tema central es la **familia**.

De hecho, el tema central es que la familia es quien se sacrifica por ti.

Los temas son **absolutamente necesarios** para armar las narrativas.



La frase clave de la narración

“Alguien quiere algo con intensidad y encuentra obstáculos cuando intenta conseguirlo”

Esta frase se basa en las investigaciones y reflexiones de Aristóteles en su obra poética.

Esta frase es muy importante porque identifica algunos de los componentes más importantes de la teoría narrativa.

Estos componentes son: **Alguien** (la persona que quiere algo), **Algo** (que es lo que quiere alguien), **Obstáculos** (los obstáculos que se encuentra), **Intento** (lo que intenta hacer alguien para conseguir algo).

Esa frase nos va a permitir acercarnos a uno de nuestros objetivos principales. **Ese objetivo no es otro que cautivar al jugador.**

El Conflicto

La manera de cautivar al jugador desde el punto de vista narrativo y de gameplay se va a ejecutar siempre mediante el **conflicto**, que se interpone entre el jugador y lo que este quiere conseguir, que se manifiesta en retos y desafíos. Superar los conflictos es, en gran parte, la razón del juego.

Dentro de un juego de plataformas, un salto, puede ser un pequeño conflicto de miles que puede tener dicho juego.

El conflicto va a hacer que haya actividad de parte del jugador en el juego, va a conseguir que el jugador se haga preguntas. El conflicto es importante en todo (argumento, personajes, estructura, etc.)

¿Cuándo sería el momento ideal para resolver el conflicto y cómo?

- **Lo más tarde posible, cuanto más se mantenga el conflicto más se mantendrá el interés del jugador.**



El Conflicto

Tipos de Conflictos

Interno: Por ejemplo, el personaje tiene miedo de actuar en público y quiere ser una estrella de la canción.

¿Qué quiere ser el personaje? – Una estrella de la canción.

¿Qué se lo impide? – Su miedo en público.

Externo: Por ejemplo, el personaje quiere llegar a ser un jugador de básquet de élite, pero debe abandonar su carrera para cuidar a un familiar enfermo.

Mixto: Por ejemplo, el personaje tiene dudas respecto a si podrá realizar algo y además considera que la presión social puede causarle complicaciones para mejorar su posición laboral. Tiene que superar dos obstáculos, uno interno y otro externo (presión social).

Ejemplos de películas:

Guardianes de la Galaxia: El conflicto es vencer la desconfianza y dejar la soledad para formar una familia, se podría definir como conflicto **interno**.

El Marciano: El conflicto es sobrevivir en condiciones externas, el conflicto importante es **externo**.

Conflicto y Gameplay

No existen videojuegos sin conflicto, en los mismos, pueden existir conflictos internos a nivel de historia y narrativa, pero **los conflictos en relación con el gameplay suelen ser siempre externos**, ya que deben ser más o menos explícitos para el jugador (conseguir el objetivo o no conseguirlo).

El conflicto está en la narrativa y el reto en el gameplay.



Tensión o Deseo

Es lo que quiere el personaje, que se diferencia del conflicto porque este último es lo que se interpone entre el personaje y aquello que quiere. Se llama **tensión**, porque hasta que el personaje consiga lo que quiere sucede la siguiente pregunta: ¿El personaje conseguirá lo que quiere? Dicha pregunta, nos mantiene con tensión. Las tensiones se utilizan para gestionar el interés de una narración.

La **tensión principal** o deseo responde a la pregunta: ¿Qué quiere el personaje?

Además de la tensión principal puede haber más tensiones o deseos, todas ellas bloqueadas por un conflicto que complica su consecución.

Si el conflicto **cautiva** al jugador, la tensión **capta** su interés y lo mantiene. Ayudan a **mantener el interés** y ese interés se mantendrá hasta que se sepa si el conflicto se supera y el deseo se consigue o no se consigue.

En un juego, este último concepto se introduce en cada vez desarrollar niveles u obstáculos más dificultosos para el jugador.

Tensión o Deseo

Super Mario Bros (1985): El deseo principal del protagonista, Mario, es rescatar a la princesa, de ese deseo surge la tensión principal: ¿Conseguirá Mario rescatar a la princesa?



Pero en la anterior pantalla hay un deseo o tensión menor, que es:

¿Conseguirá Mario llegar a lo más alto del mástil de la bandera?

El gameplay se forma con muchas pequeñas, medianas y grandes tensiones que, según van siendo reveladas, introducen otras manteniendo el interés, hasta que se resuelva la tensión principal.

Tensión o Deseo

Es lo que quiere el personaje, que se diferencia del conflicto porque este último es lo que se interpone entre el personaje y aquello que quiere. Se llama **tensión**, porque hasta que el personaje consiga lo que quiere sucede la siguiente pregunta: *¿El personaje conseguirá lo que quiere?* Dicha pregunta, nos mantiene con tensión. Las tensiones se utilizan para gestionar el interés de una narración.

La **tensión principal** o deseo responde a la pregunta: *¿Qué quiere el personaje?*

Además de la tensión principal puede haber más tensiones o deseos, todas ellas bloqueadas por un conflicto que complica su consecución.

Si el conflicto **cautiva** al jugador, la tensión **capta** su interés y lo mantiene. Ayudan a **mantener el interés** y ese interés se mantendrá hasta que se sepa si el conflicto se supera y el deseo se consigue o no se consigue.

En un juego, este último concepto se introduce en cada vez desarrollar niveles u obstáculos más dificultosos para el jugador.

Estructuras Narrativas

Los tres actos (Estructura Aristotélica)

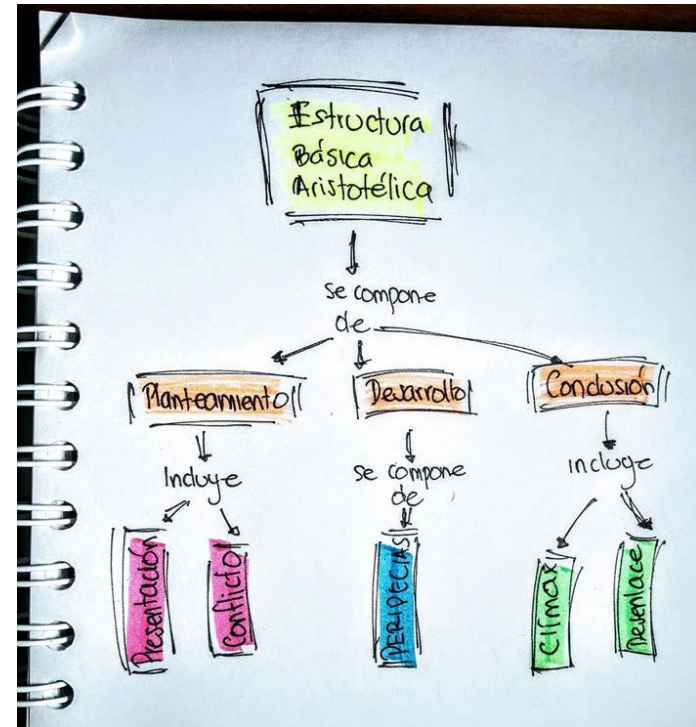
Consta de tres partes: **Planteamiento**, **Nudo** y **Desenlace**.

Todo videojuego, de una u otra forma cumple esta premisa, que es la más eficiente. No es una regla, es un modelo, o herramienta. No todas las historias deben seguirla, pero es la estructura más robusta. La obra “Poética” de Aristóteles defiende esta teoría.

- **Anidamiento:** Cada uno de los actos se divide, a su vez, en tres actos.
- **Planteamiento (Acto I):** Presentación del tema, personajes y tensión o deseo. **Detonante** (Aquello que hace que se avance al nudo poniendo en marcha al protagonista en pos de cumplir su objetivo). **Status Quo** (Como se encuentra el mundo de la historia en un momento dado) Se suele presentar antes de que se produzca el detonante y puede haber cambiado o no al final de la historia, cuando se modifica se produce una **progresión** que puede ser positiva o negativa.
- **Punto de giro 1:** Algo que hace que el protagonista se enfrente al conflicto (une planteamiento con nudo).
- **Nudo (Acto II):** Se presenta el conflicto principal.
- **Punto de giro 2:** Algo que hace que el protagonista se enfrente al conflicto de forma definitiva. (Une nudo y desenlace).

Los tres actos (Estructura Aristotélica) *cont.*

- **Desenlace (Acto III):** Resolución del conflicto principal (Clímax), la tensión también puede no resolverse terminando en un Anticlímax. Indica si el protagonista consigue o no su objetivo. Es aconsejable retrasarlo todo lo posible y siempre incluirlo al final del desenlace.
- **Anti-Clímax:** Precede al clímax para dar la falsa idea de que no se va a resolver positivamente la tensión.
- **Punto Medio:** Divide la historia en dos partes, a veces significa un punto de no retorno para el protagonista, tiene una intensidad emocional alta e implica lo que se llama “falso final” (El personaje se acerca o se aleja de su objetivo para variar de camino justo después). Punto más intenso después del clímax.



El caso de los videojuegos

En muchos videojuegos, por diversas razones, se tiende a menospreciar mucho el acto I, e incluso el acto II, centrando todo el gameplay y toda la narrativa en un juego repetitivo que dirige al jugador hacia el momento de la “lucha final”. Esto es un grave error, o en el mejor de los casos, una manera de desaprovechar los recursos narrativos de los que disponemos. Era muy habitual en los primeros arcades y juegos de los primeros equipos domésticos.

Pero, ¿No sería mejor que, gracias al acto I y al acto II nos importara más lo que le ocurre a nuestro personaje? ¿Y si vamos aún más allá y conseguimos que también nos importen algunos NPCs?

En estos actos en donde presentamos a nuestro protagonista y nos relacionamos más con NPCs. Es donde podemos conseguir que, gracias a una relación, nos importe lo que pasa.

Por ejemplo: ***The Last of Us*** (2013)

En el prólogo jugamos desde el punto de vista de la hija del protagonista y posteriormente con este último.

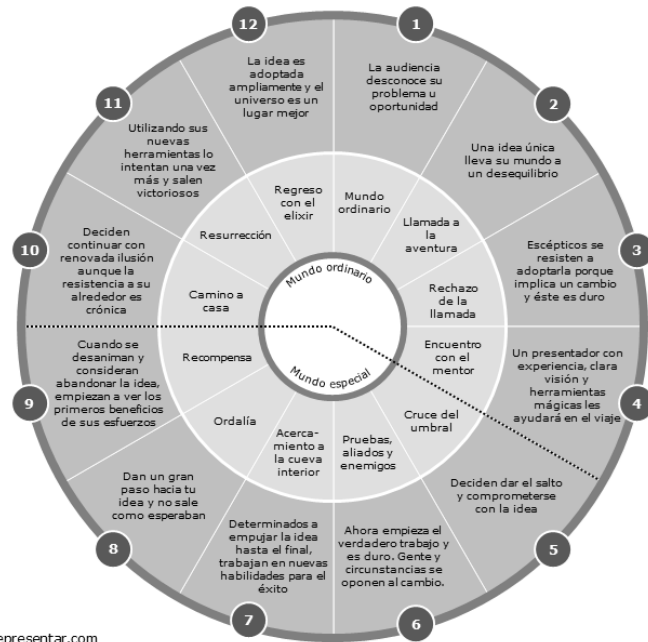
En este primer acto, los diseñadores consiguen que nos importe realmente cuál será el destino de Joel y su hija Sarah.

Al final de esta sección jugable, que también sirve como tutorial in-game, Sarah muere. El impacto que nos causa es real y duradero. Desde ahora veremos al personaje que controlaremos de una forma muy diferente y queremos que le vaya bien y cumpla su objetivo.

El viaje del Héroe (El monomito)

Deriva de los estudios de Aristóteles y de Joseph Campbell en su obra “El héroe de las mil caras”.

Intenta encontrar un patrón narrativo en las leyendas y mitos, a lo que suma los arquetipos simbólicos de Carl Gustav Jung.



Fuente: [El arte de presentar](http://elartedepresentar.com)

www.elartedepresentar.com

El viaje del héroe: Las Fases

No todas las historias tienen que presentar todas las siguientes fases, ni hacerlo en el mismo orden.

1. El mundo normal

Se presenta el status quo y nos muestra qué le falta al héroe, qué ansía, qué le limita y atrapa o qué puede perder.

2. La llamada de la aventura

El heraldo anuncia el conflicto al héroe y le obliga a salir de su mundo normal.

3. Rechazo de la llamada

En un primer momento, el héroe se niega. Ya sea porque cree que no puede cumplir el viaje, porque está pendiente de otra cosa, etc.

4. Llegar el mentor

El mentor ayuda al héroe, le ayuda a comenzar el cambio interno y habitualmente le hace regalos que le ayudarán a enfrentarse al conflicto.

5. Cruzando el umbral

El héroe comienza realmente a enfrentarse al conflicto principal y habitualmente no hay vuelta atrás, entra en un mundo especial, fantástico o desconocido, que es el mundo de la historia.

El viaje del héroe: Las Fases

6. Retos, relaciones y pruebas

El héroe se enfrenta a una serie de retos y pruebas cada vez más desafiantes, conoce nuevos aliados y enemigos y debe superar algunos retos y desafíos (personales, enemigos, etc.).

7. Acercándose a la caverna más profunda

El héroe se acerca al peor lugar posible, el último lugar en el que le gustaría estar, pero al que debe acudir para superar el conflicto.

8. La gran prueba

El héroe lucha en el vientre de la bestia (o en la boca del lobo) para resolver el conflicto principal. El riesgo es extremo y parece inasumible. Parece que el héroe terminará su viaje antes de tiempo.

9. La recompensa

El héroe ha conseguido superar la gran prueba y disfruta de un merecido descanso. Puede que haya conseguido una poderosa arma para la lucha final o que haya conseguido un importante objetivo estratégico.

10 El camino de regreso

La victoria todavía no se ha conseguido, pero el héroe emprende el camino de regreso al mundo normal con su recompensa, se toma un momento para prepararse para la confrontación final y si ha tenido dudas o no ha conseguido una victoria parcial, puede que vuelva resignado con la idea de que todo está perdido.

El viaje del héroe: Las Fases

11. La resurrección

El héroe y el villano se enfrentan por fin en lo que será el último combate, por un momento todo parece perdido para el héroe, pero de repente, el héroe tiene una revelación, por fin comprende cómo podrá resolver el conflicto. No es seguro, pero ahora tiene una opción.

También puede recibir una ayuda externa en el último momento, si el héroe o un aliado han provocado que esa ayuda llegue se verá natural, si no, se verá como un *Deus Ex Machina* (Elemento externo que resuelve una historia sin seguir su lógica interna).

Para nosotros, lo más importante es traducir todas estas fases a momentos en la experiencia del jugador y momentos en el gameplay.



El viaje del héroe: Los Arquetipos

Un personaje puede encarnar uno o más arquetipos.

El Héroe: Es el único arquetipo que tiene que estar “presente” en toda la historia. Si la historia trata de un villano o de un antihéroe, dicho personaje es el héroe de su historia.

Coincide con el protagonista de la historia, el personaje controlado por el jugador, para conseguir identificación y empatía con el público. El jugador es el héroe.

Debe sufrir un cambio, evolución o crecimiento y debe ser un personaje activo, las cosas no le pasan a él, él dispara el detonante. Toma las decisiones.

Debe ponerse a sí mismo y/o a los suyos en **riesgo real** por un bien mayor, es algo personal, se realiza un sacrificio personal. **Si no hay nada que arriesgar, el héroe no existe.**

El Villano: Coincide con el antagonista, suele ser un reflejo sombrío del héroe. Implica en gran medida la calidad del héroe y la historia, cuanto mejor es el villano, más reforzado se ve el héroe.

Debe significar un desafío abordable por el héroe, aunque muy difícil, y tiene que tener sus objetivos, deseos, motivaciones y su propio plan a seguir.

El villano debe ver sus acciones como algo bueno, y desde su perspectiva él es el héroe. Un buen villano no se ve a sí mismo como “el malo de la película”

Antes de llegar a él, el héroe debe vencer a sus secuaces para enfrentarse a él personalmente.

Puede o no tener crecimiento, el héroe debe tenerlo siempre.

El viaje del héroe: Los Arquetipos

El Mentor: Ayuda al héroe a ponerse en marcha, y le otorgan información que el héroe no podría conseguir de otra forma. Suele sufrir para que el héroe sufra una evolución emocional, su muerte potencia el cambio del héroe. Además, suele regalar algo al héroe que le facilita su labor (Esto viene de la mitología griega en donde los dioses les regalaban poderes u objetos a los semidioses).

El Aliado: Fiel compañero del héroe, puede servir como alivio cómico.

El Secuaz: Es el “aliado” del villano.

El inocente: Existe para que el héroe lo rescate. Sufrir de manera injusta las acciones del villano (importante no explotar ese ítem para no caer en clichés que enfatizan al villano con este recurso) y sirve de recurso para que el héroe enfatice sus acciones por una buena causa.

El bufón/timador/embaucador: Puro alivio cómico, es el único personaje que puede salirse de las convenciones y decir lo que nadie se atreve a decir. Suele romper la cuarta pared, es difícil de conseguir.

El traidor/factor: Cambiaformas, puede cambiar de lado en cualquier momento, sus intenciones no son claras.

El guardián del umbral: Bloquea el paso del héroe hacia la resolución del conflicto y/o la lucha final contra el villano. Suele ser neutral, pero puede ser aliado del villano o del propio héroe.

El heraldo: Aporta información al héroe que detona sus acciones. El heraldo más famoso es el Arcángel Gabriel. Asociado al mentor.

Los personajes en la narrativa clásica

Ideas básicas

Todos los personajes son importantes, sobre todo los principales. Todos deberían tener una razón de ser, sus propias fortalezas, deseos, miedos, debilidades, conflictos y arcos de transformación.

Todos los personajes deben tener su propia voz (no la del autor) y ser coherente. Por ejemplo: Un adolescente hablando con el léxico de una persona de sesenta años.

Los personajes tridimensionales (con background) son preferibles sobre los planos, aquellos que tienen profundidad son mejores que otros que solo están ahí para que al protagonista le pasen cosas.

Tipos de personajes - Principales

Protagonista: Es el único personaje que debe existir siempre, es el que “hace cosas”, un protagonista pasivo es un mal protagonista. En los juegos, nuestro protagonista es un avatar y debe ser activo.

El protagonista no tiene por qué ser el protagonista de todas las escenas en una película, pero en un juego debería ser el protagonista de todo el juego.

Pueden haber más de un protagonista en una historia

Co-protagonista: Tiene la misma importancia que el protagonista en el juego, puede pasar en juegos que cambiamos de personaje y ambos tienen la misma importancia.

Deuteragonista: Sigue en importancia al protagonista, pero no tiene la misma importancia. Esto ocurre sobre todo en los videojuegos. En *The Witcher III Geralt* es el protagonista y *Ciri* es deuteragonista.

Antagonista: Su objetivo no es necesariamente complicarle la vida al protagonista, sino que tiene sus propios objetivos, aunque estos pueden entrar en conflicto o competencia con los del protagonista.

Debe tener una razón para ser como es y actuar como actúa. Un antagonista que no cumple esto es un antagonista plano.

Tipos de personajes - Secundarios

Secundarios

Tienen importancia al hacer avanzar la trama, tienen su propio arco (aunque puede ser sencillo) y si no tienen evolución serán personajes planos. En *The Witcher III* podría ser Philip “Bloody Varon” Strenger.

Fugaces (Terciarios)

Tienen importancia al hacer avanzar la trama, pero no tienen un storyline o arco ni una definición compleja. En *The Witcher III* podría ser Mislav.

Figurantes

No tienen importancia y no hacen avanzar la trama. En *The Witcher III* podría ser un aldeano, ambienta la escena.



La tensión dramática

Es elemento clave para mantener al espectador o jugador interesado.

La tensión se genera con una pregunta sin respuesta. Al ir dando respuesta, hay que ir presentando nuevas preguntas.

A efectos de gameplay, esto se produce del mismo modo, mediante una sucesión de retos, a corto, medio y largo plazo (relacionados con sus objetivos). En los tiempos de los arcades (*Pac-Man*, etc.) no se buscaba un interés a largo plazo, la sucesión de retos (y gestión de micro-decisiones del jugador) era plana, ofreciendo simplemente el mismo reto con mayor dificultad.

En juegos **story driven**, con más carga dramática, por ejemplo: *Alan Wake*, es necesario añadir una capa más a la simple narrativa propia del jugador, sin dejar de lado la sucesión de retos del gameplay.

La **tensión dramática general** es la tensión o deseo del protagonista. La pregunta es: *¿conseguirá el protagonista cumplir su objetivo?*

La **tensión principal** es la tensión a la que se enfrenta el protagonista en el segundo acto, enfrentándose al conflicto principal. *¿Conseguirá el protagonista superar el conflicto?*

El **arco de transformación del personaje** también genera una tensión. *¿Conseguirá el protagonista cambiar o seguirá igual?* Los juegos que introducen una mejora en una cualidad del personaje conforme avanza la historia suelen ser más interesantes que otros que no lo hacen. Además, deben existir otras tensiones que afecten a otros componentes de la narración.

La evolución de la tensión

Si todo es fácil para el protagonista/jugador, o todo es muy difícil, el interés se disuelve casi instantáneamente.

Si la evolución es lineal, se pierde interés con el tiempo.

La mejor manera de gestionar la tensión es ir añadiendo obstáculos cada vez mayores hasta llegar al clímax. Generar una evolución con picos y valles.

Aparece el concepto de **momentos**, íntimamente relacionado con las curvas de interés, tan importantes para la historia como la evolución del gameplay.

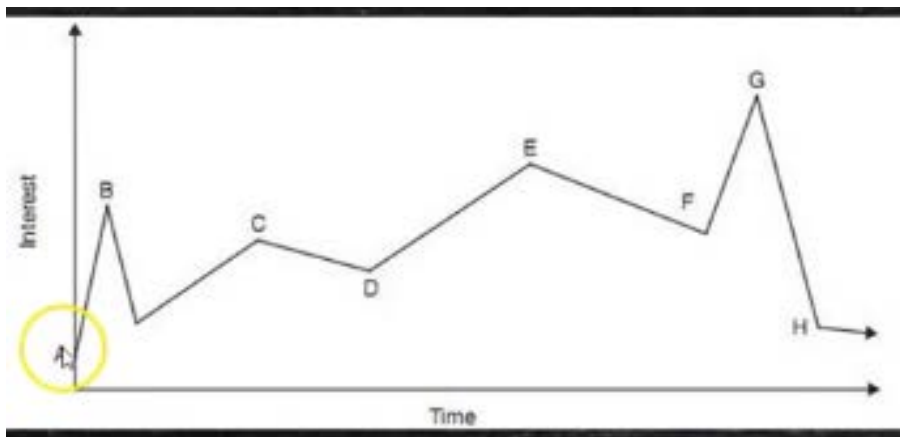
El nivel de interés del juego puede exponerse en una gráfica en función del tiempo.

Las curvas pueden (y suelen) ser fractales:



La evolución de la tensión

Analicemos una curva de tensión:



Dónde **B** es el gancho o hook, que se produce para atrapar al jugador ni bien comienza el juego. Luego hay una bajada para evitar que se mantenga el interés alto mucho tiempo.

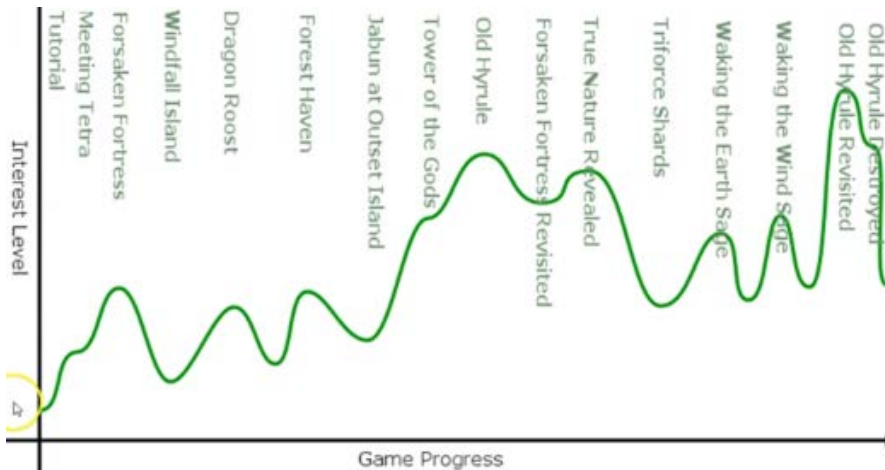
Se producen valles, que son momentos anti-climáticos, necesarios para enfatizar las subidas como la del punto **C** y **E**, que son los picos de interés, que es importante que cada vez sean más altos. Lo mismo pasa con los valles, cada vez deben ser más altos.

El **G** es el punto de más interés en la historia, el clímax.

El **H** es el momento de resolución o salida.

La evolución de la tensión

Por ejemplo: Se puede ver la curva de interés del juego
The Legend of Zelda: The Wind Waker (por Bradley C.
Buchanan):



Se produce un **hook** en la primera parte del juego, y posteriormente empieza a aparecer una estructura de picos y valles hasta llegar al clímax. Siempre los mismos van creciendo.

La evolución de la tensión

Los juegos no son películas (aunque haya juegos que ofrezcan una experiencia muy cinematográfica). El concepto de mantenimiento de la tensión y el interés funciona, pero siempre hay que confiar en la experiencia.

En juegos muy lineales, que asemejan la construcción de su historia a un guión clásico, como en las aventuras gráficas, la división en actos, momentos, etc., se puede realizar de una manera muy natural. Por ejemplo: *The Secret of Monkey Island*.

Pero en juegos **FPS** como *Left 4 Dead*, el interés se gestiona mediante un control a dos niveles:

1. Por un lado, hay un diseño clásico de la narrativa del nivel y del diseño del mapa (teniendo muy en cuenta la curva de interés).
2. Por otro, utiliza un sistema de generación de momentos con inteligencia artificial llamado **Director**. Este controla el ritmo de juego y la tensión en función al nivel de estrés del jugador, que se calcula con una serie de parámetros: la vida del jugador, localización en el mapa, habilidad, munición restante, etc. En función de eso, sobre todo, se gestionan las hordas de zombies, tanto en frecuencia como en número.

Otras estructuras narrativas

Las estructuras en tres actos y el viaje del héroe son robustas, naturales y existen en nuestro ADN. Esto no quiere decir que estemos obligados a utilizarlas, lo importante siempre es generar una experiencia para el jugador, más allá de nuestra estructura.

Además, cada vez que un jugador juega a un juego, él mismo **crea una narrativa** (exista una historia potente o no).

Una vez conocidas las reglas, podemos transgredirlas, sabiendo que siempre podemos volver al camino correcto si nos perdemos.

Otras estructuras que existen son fábulas, cuentos, canciones, narrativas en cuatro actos, etc.



Otras componentes de la Narrativa

La exposición: “show, don’t tell”

La exposición es lo que permite transmitir información a la persona que está disfrutando la obra.

Ley básica: “Enseña, no cuentes”

En un medio visual, las acciones tienen más poder que las palabras. La exposición no es mala ni buena, es necesaria.

La exposición es transmitir información al espectador/jugador

- 1) Muchas veces poniéndola en la boca de los personajes
- 2) Si se hace de una manera demasiado clara o explícita puede percibirse de una forma negativa
- 3) ¿Va en contra de la máxima “no digas, muestra”?

Es imposible que no exista exposición en un producto narrativo. Una exposición ofrecida de una manera correcta no se nota, pero una exposición mal ofrecida se nota mucho y para mal.

Cuando se pone en boca de los personajes: No romper la coherencia del mundo. Los personajes deben tener una voz coherente a sus personalidades.

La exposición: “show, don’t tell”

Darle al espectador/jugador/usuario la información que necesita saber. **Dar información de más es tan negativo (normalmente mucho más) como dar de menos.**

La exposición a veces es positiva y/o absolutamente necesaria:

Cuando es necesario recapitular (hacer que el espectador/jugador no tenga que apelar mucho a su memoria, si no sintetizando los hechos transcurridos de modo de que se acuerde de lo pasado) en narrativas policíacas o complejas y muy densas como *The Witcher III*.

Cuando hay demasiadas variables o “piezas móviles”: Películas de planes grupales como las de robos, juegos de puzzles como las aventuras gráficas o puzzles incluidos en juegos de acción-aventura.

Cuando algo tiene que quedar muy claro o no hay forma de transmitir esa información.

Transmitir información es necesario, pero además de hacer saber algo al consumidor del producto hay que intentar entretenerlo en el proceso, y sobre todo no aburrirlo o no estropear la historia en el proceso haciéndolo obvio, tonto o incoherente.

El pacto ficcional: la suspensión de la incredulidad

Al “entrar” en una obra, un jugador, lector, espectador, etc., acepta las “reglas del juego”. Y muy importante: lo hace **sin ser forzado a ello**. Lo hace porque quiere divertirse.

Por eso, cuando nuestro personaje recibe varios disparos de un subfusil y nos curamos con un botiquín, el jugador no dice “pero qué tontería es esta. ¡Eso es imposible!”. Dado que en la vida real eso sería completamente improbable.

El pacto ficcional **permite** la suspensión de la incredulidad.

Este pacto tiene un límite. Cuantas más “trampas” hagamos al jugador, más en peligro estará el pacto y más fácil será que se rompa la suspensión de la incredulidad.

El jugador aceptará las reglas del mundo que se le propongan. Pero estas no pueden cambiar arbitrariamente ni caprichosamente.

Esto es muy importante para que el jugador “olvide” que está jugando a un juego y permita su inmersión en el mismo.

Foreshadowing - Indicios o elementos del futuro.

Todo aquello que voy a exponer o usar de forma significativa como resolución de algo, debo sugerirlo antes.

Peligro: **Deus Ex Machina** (cuando algo soluciona un problema al héroe sin haber sido presentado).

Malo pero poético: El final de *La Guerra de los Mundos*. Los extraterrestres mueren por las bacterias de la Tierra, sin haber sido presentadas previamente.

Regular pero impactante: El T-Rex salvando el día al final de *Jurassic Park*. El T-Rex está libre, no llega a ser un deus ex machina, ataca a los velociraptors que persiguen a los personajes.

Imperdonable: Cualquier final “todo ha sido un sueño” que no se ha sugerido antes.

El deus ex machina que le complica la vida a los protagonistas es válido, el que les soluciona la vida a los protagonistas es malo.

Por ejemplo, en *Grim Fandango*, muchas de las situaciones y soluciones a puzzles están sugeridas por diálogos a lo largo del juego. En un momento dado, Manny Calavera (el protagonista) dice: “Creo que sería feliz trabajando en un barco. De hecho, soy tan competitivo que creo que no estaría tranquilo hasta llegar a ser capitán”.

Más tarde, Manny necesitará convertirse en capitán de barco para avanzar en el juego.

Bioshock Infinite está plagado de foreshadowings, ayuda a atar cabos, y atando cabos el jugador se siente inteligente, cosa que es muy importante.

Planting y Pay-Off

El **foreshadowing**, o la utilización de indicios y elementos del futuro se aplica mediante el **planting**, o plantado y el **pay-off**, o recogida.

El planting o plantado:

Indicios: sugerencia de información de una manera poco o nada explícita o indirectamente explícita.

Ejemplos:

- Un personaje violento juega con una navaja constantemente. Al final de la película clava la navaja en la mesa y la abandona, escenificando que ha abandonado la violencia.
- Un personaje limpia la pistola que guarda en el cajón de su escritorio. Más tarde, en un forcejeo con otro personaje, éste lo lanza contra la mesa. El personaje aprovecha para abrir el cajón, sacar la pistola y disparar contra el atacante. (Al espectador se le ha dado el indicio de que había una pistola en el cajón evitando el *deus ex machina*).
- Un personaje le dice a otro que tiene miedo a las alturas. Más tarde, tendrá que trepar por una noria gigantesca, con la complicación añadida de su miedo. (Funciona como contraste, poner al personaje en esa situación es dramático y emotivo).

Planting y Pay-Off

Anuncios: exposición directa (y explícita) de datos exactos, como fechas o cantidades.

Ejemplo, un personaje le dice a otro “Joe llegará mañana a las 12:00. Deberías tener cuidado”.

El pay-off o recogida:

Se recupera la idea plantada anteriormente, y ésta se asimila de una manera natural.

En *Volver al Futuro*, el diario nos ofrece un **planting** en el que leemos que el reloj de la torre del reloj recibirá un rayo en una fecha y hora determinada. En el pay-off, los espectadores ya saben dónde caerá el rayo y a qué hora. El foreshadowing ayuda a introducir la exposición de una forma no vulgar.



El Cliffhanger

Es un recurso que sirve para **mantener la tensión abriendo una importante pregunta a responder**, una situación de intriga o suspense, etc., cuando se acaba de resolver otra pregunta importante.

Muy utilizado en obras episódicas, como series de TV o capítulos de un videojuego con carga narrativa. Son muy potentes, pero deben ser utilizados de forma correcta, suelen ser resueltos de forma pasiva, el jugador puede hacer poco para resolverlos, se suelen resolver solos con el tiempo.

Por ejemplo:

- El final de *Mafia II*, en donde se llevan al mejor amigo del protagonista de forma sorpresiva hacia lo que parece ser su aparente muerte.
- El juego *Alan Wake*, que tiene una importante carga de historia, hace un uso claro y extenso del cliffhanger, asociándolo, además, a su estructura episódica de serie, en donde al final de cada capítulo se plantea un cliffhanger, resolviéndolo al principio del siguiente.

Tipo especial de Pay-Off: Callback

Los **callbacks** son un tipo especial de pay-off, muy utilizado en comedia y literatura.

Utilizados para construir las bromas repetitivas, se dan cuando una situación se muestra **repetida**, pero con un contexto diferente, normalmente dado por un cambio interno del personaje que lo conduce. Pueden ser muy sutiles. En todos los casos el espectador/lector/jugador se siente, de manera natural, más metido en la historia, y si se da cuenta, más inteligente.

Ejemplos:

- El inicio y final del libro *Los Pilares de la Tierra* (Ken Follett) funciona como planting y pay-off de tipo callback. El inicio y el final son prácticamente lo mismo, empiezan y terminan de la misma manera, en otro tiempo, con la misma escena. Al terminar la historia volvemos a recordar cómo empezó la obra.
- El momento en el que *Simba* y *Mufasa* miran al cielo hablando de los espíritus que allí se encuentran en *El Rey León*, que se repite posteriormente cuando *Simba* habla con el espíritu de *Mufasa* en el cielo.

Una aplicación especial de los callbacks utilizada en el gameplay, es el reconocimiento de patrones, por ejemplo, para ataques de enemigos.

Esto es algo muy utilizado para que el jugador lea los patrones de ataque de los final bosses de los beat em up, como *Final Fight* o *Cadillacs and Dinosaurs*.

Sorpresa vs. Suspense: El ejemplo Hitchcock

Tanto la sorpresa como el suspense son recursos beneficiosos y deseados en una narrativa, pero no son lo mismo. De hecho, son muy diferentes.

Pero hay una cosa clara que ya hemos comentado antes: **al jugador le gusta atar cabos y predecir aquello que va a pasar.**

Esto, obviamente, es más susceptible de ocurrir mediante el suspense que mediante la sorpresa (de hecho, si hay sorpresa real, no puede ocurrir).

fuelle: <https://www.elcineenlasombra.com/>



Sorpresa vs. Suspense: El ejemplo Hitchcock

Ejemplo 1:

Dos hombres charlan tranquilamente sobre un tema anodino sentados en una mesa de un café. La conversación se extiende durante minutos (digamos que 5). Durante la conversación, nada reseñable sucede.

De repente, ocurre una explosión que vuela la mesa y a los dos tipos. Esto produce **sorpresa**, una sensación que dura **entre 10 y 15 segundos**.

Ejemplo 2:

Vemos una bomba con un contador programado para explotar a los 5 minutos escondida bajo la mesa de un café. Dos hombres charlan tranquilamente sobre un tema anodino sentados en esa mesa.

La conversación se extiende durante minutos (digamos que 5). Durante la conversación, nada reseñable sucede.

De repente, ocurre una explosión que vuela la mesa y a los dos tipos. Esto produce **suspense** que dura durante **5 minutos**, y **sorpresa**, una sensación que dura unos **5 segundos**.

Durante el **suspense** el espectador se preguntará si explotará la bomba o no, si los personajes se darán cuenta de esto, etc. Todas estas preguntas contribuyen a generar tensión.

Sorpresa vs. Suspense: El ejemplo Hitchcock

Entonces, ¿sorpresa o suspense?

Depende:

- Si buscamos algo visceral y rápido, con estímulos constantes, la **sorpresa** puede ser muy efectiva, como en los arcades.
- Si buscamos una experiencia narrativa profunda e inmersiva, seguramente el **suspense** sea más deseable, ya que mete al jugador en un estado de interés durante más tiempo y sin necesidad de un estímulo constante.
- Una combinación, en función del gameplay y la experiencia buscada, puede ser muy beneficiosa.



La sorpresa desagradable: En Call of Duty: Modern Warfare 2. Después de trabajar bajo las órdenes del General Sheppard y cumplir peligrosas misiones, el muy malnacido traiciona a la Task Force 141 y asesina a Ghost y a Roach para llevarse toda la gloria y convertirse en héroe.

Anticipación por contraste

Se prepara el resultado emocional de una situación haciendo que le preceda otra situación que genere un impacto emocional contrario al deseado.

Si volvemos al juego *The Last Of Us*: Empezamos con un prólogo donde controlamos a la hija de Joel, que se sitúa en una casa, vemos que hay una sensación de seguridad y colores cálidos hacia el principio del prólogo, y al final, cuando todo es inseguridad, prevalecen los colores fríos. Gracias a este contraste, se genera un impacto emocional mayor.

Ejemplo:

- Un hombre camina hacia casa. El día es primaveral. Está contento. Compra unas flores para su esposa. Piensa en ella. Recuerda algunos momentos que han pasado juntos. Ve a una pareja caminando de la mano y sonríe.
- Llega a casa, abre la puerta y encuentra una carta. Llama a su mujer a gritos, pero no contesta. Al leer la carta se da cuenta que ella se ha ido para siempre.

La recapitulación noir

Con tramas complejas que manejan muchos datos, o cuando se ha ofrecido mucha información a lo largo del tiempo, **es necesario ayudar al jugador a hacerse una composición del lugar y a recordar el estado actual de la historia y/o puzzle.**

Se produce una exposición de información, pero es una ayuda para el jugador o espectador. No debe usarse si no es necesario.

Es muy usado en películas con planes (como las películas de robos) o en policíacos o cine noir (como cuando *Sherlock Holmes* explica las deducciones que ha hecho para cerrar un caso). También se utiliza cuando un personaje está jugando con la ambigüedad y tiene sus propios planes y es necesario mostrarlo de una forma algo más explícita.

Se utiliza ampliamente en aventuras gráficas o juegos que tienen mucha carga de puzzle/aventura.

Los personajes suelen exponer lo que falta y lo que se ha hecho para resolver un puzzle múltiple y complejo que exige varios pasos.

Nunca hay que forzar ni poner a prueba la memoria del jugador/espectador. Para eso, debemos usar la recapitulación.

Contraste por oposición

La oposición se basa en colocar a los personajes en situaciones y lugares en los que no quieren estar. Se consigue un fuerte impacto emocional o cómico dependiendo de su uso.

Ejemplo:

- Un personaje tremendamente racista se ve obligado, por una serie de enredos, a vivir compartiendo piso con personas de otras etnias. Además, por diferentes motivos, necesitará su ayuda para salir adelante.

En el reboot de *Tomb Raider* (2013) se apoyaba mucho en este concepto ubicando a la protagonista, que era novata, en una situación que no controlaba.

En *Alan Wake* (2010), se usa mucho el contraste entre el miedo a la oscuridad, y un gameplay angustioso que sumerge al jugador en las tinieblas, en el que la oscuridad equivale a la muerte y la luz a la vida.

Cuando tiene un objetivo principalmente cómico, este recurso se denomina “**pez fuera del agua**”.

El juego *Day of the Tentacle* (1993) hace un uso magistral de este concepto, que además se asocia a un diseño de puzzles perfecto.

Narrativa vs. Gameplay

Narrativa vs Gameplay

Lo más importante es el diseño de la **experiencia**. Debemos ver narrativa y gameplay como dos manifestaciones de una misma cosa: esa experiencia. **Ante la duda: “Game first”**.

No caer en el error de confundir historia con narrativa. La narrativa va relacionada a la experiencia de juego. No debe haber lucha entre narrativa y gameplay, sino **colaboración**.

El **gameplay** vendrá dado principalmente por las **mecánicas** que toman la forma de **verbos**.

La **narrativa** vendrá dada principalmente por la **experiencia narrativa o contexto** y su relación con las mecánicas que toman la forma de los temas.

Narrativa vs Gameplay

Tema unificador y experiencia de juego buscada

La parte más importante tanto del diseño narrativo como del diseño de gameplay es encontrar y desarrollar un **tema unificador**. Por otra parte, hay que pensar y definir una **experiencia de juego deseada**.

Esta pareja de conceptos es vital a la hora de crear juegos que “importen” y conseguir la **resonancia (que el jugador se quede pensando una vez terminado el juego)**.

Todo (historia, mecánicas, narrativa, controles, música, etc.) debe intentar reforzar el tema, para a su vez conseguir la experiencia buscada.

Generalmente, el tema unificador suele tener que ver con cumplir una fantasía que no podemos o no nos atrevemos a vivir. Como *Link* en *Legend of Zelda*, en el que es un héroe de fantasía o movernos con total libertad, como *Assassin 's Creed*.

En *Alan Wake* el tema sería el miedo a lo que se esconde en la oscuridad. Todo en el juego intenta potenciar ese tema. Desde el control del personaje hasta, por supuesto, el diseño de los mapas de juego, pasando por el diseño de la música y sonido, etc.

Narrativa vs Gameplay

Tema unificador y experiencia de juego buscada (cont.)

En este juego, la oscuridad representa el peligro, el miedo y la muerte, mientras que la luz representa la seguridad y la vida. El juego busca una experiencia angustiosa de suspense y terror, por eso la luz es escasa, la oscuridad amenazante nos rodea y los recursos escasean.

Si el juego se jugara a la luz del día, o el diseño de la cámara y el control del personaje fueran de otro tipo, o si, aunque fuera de noche hubiera muchos puntos de luz, o si nos sobraran recursos, la experiencia se resentiría porque el tema no sería reforzado.

En *What Remains of Edith Finch* el tema sería **“lo inevitable de un destino trágico”**. En este juego todo es tan inevitable, que es como si todo estuviera escrito en un libro que vamos leyendo y del que no podemos cambiar nada.

Anticipamos cosas horribles que van a pasar, pero no podemos hacer otra cosa que avanzar hacia ellas. El juego nos recompensa con melancolía y nostalgia. Disfrutamos desentrañando la historia de esta saga familiar, pero tenemos el momento de acercarnos a los finales de las diferentes historias. Sin embargo, sabemos que es inevitable, y caminamos hacia un final trágico, con tristeza, pero llenos de realización.

El tema es más importante que la historia

Por muy buena, profunda y trabajada que sea la historia del juego, siempre el tema es más importante. Incluso los juegos “sin historia” tienen un tema unificador que une contexto narrativo y gameplay.

Pac-Man no tiene historia, pero el tema unificador es **comer o ser comido**.

Los temas grandilocuentes como “el bien contra el mal”, “salvar el mundo de una amenaza letal”, “guerra en dioses”, etc., son muy potentes. Pero los temas “pequeños” son (o deberían ser) tan importantes como los “grandes”. Porque el objetivo es el mismo: lograr la mejor experiencia posible. No siempre hay que “salvar la Tierra”.

En *Amazing Alex* no hay ni una gran historia ni un gran tema, el tema unificador es simplemente **“hacerlo funcionar”**.

En *The Witcher III* podríamos caer en el error de que la historia es más importante, pero la propia historia principal está conducida por el tema unificador: **“lo que es capaz de hacer un padre por su hija”**.

Portal II, tiene como tema **“la supervivencia de lo que nos hace humanos”**. Todo el juego nos recuerda lo humano que sobrevive en un mundo de máquinas.

Alan Wake tiene como tema **“el miedo a lo que se esconde en la oscuridad”**.

Diferencia entre lore, guión y narrativa

El **lore** de un juego es la historia, la diégesis. El contexto narrativo del juego y todo lo que pasa en ese mundo, sea mostrado en el juego o no. El primer error es cuando un diseñador entrega una **sinopsis** como muestra de narrativa del juego.

El **guión** es simplemente eso, un guión. Como el que tendríamos en una película.

La **narrativa del juego** es un **concepto mucho más profundo**. Es aquello que da sentido al juego, que ofrece contexto a la experiencia de juego y que la refuerza, fomenta y permite.

Por lo tanto, la historia, lore, guión, etc., formará parte de la narrativa, pero no es equivalente a la narrativa (ni es la parte más importante).

Esto no quiere decir que un juego no pueda desarrollarse partiendo de una historia, o incluso mediante incrementos guiados por la intuición. Hay que tener en cuenta que esto es **muy peligroso**, ya que cedemos el control a la suerte. Normalmente hay que hacer caso a la regla de diseño de juegos que dice “**el gameplay primero**”.

Diferencia entre lore, guión y narrativa

Si pensamos primero en nuestra experiencia buscada, nuestro tema unificador y nuestro gameplay objetivo (que no tiene por qué ser definitivo), tendremos más herramientas para **tomar buenas decisiones**. Porque **diseñar es tomar decisiones**.

Decisiones con impacto narrativo y de gameplay como:

¿Cada cuánto tiempo podrá salvar la partida el jugador?

¿Cómo de apurado debe ser este nivel en cuestiones de vida?

¿Cómo debo mapear este pasillo?

¿El personaje debería saltar más o menos?

¿Cuántas veces debería morir el jugador antes de superar este puzzle?

Antes de casarse con una historia literaria, hay que definir la experiencia de juego buscada, el tema unificador y el gameplay que cumpla con lo anterior.

Game Story vs Player Story

La **Game Story**, o historia del juego, es precisamente la carga de historia que nos ofrece el juego (debe ser ofrecida a lo largo de las sesiones de juego).

La **Player Story**, o historia del jugador, es la historia que crea el jugador al jugar al juego. Su propia experiencia subjetiva.

Ambas son **importantes siempre**. El porcentaje de una u otra determinará la carga narrativa del juego.



Juegos con dominancia de Game Story

Misma “game story” lineal para todos los jugadores. No hay customización o es muy limitada. Expresión individual del jugador muy moderada o casi nula. Poca o nula emergencia (la emergencia surge cuando el jugador puede hacer cosas que no se preveían en el conjunto de reglas iniciales), y debe alcanzarse mediante interacción con NPCs.

Ejemplos:

- *Uncharted 4 “A Thief’s End”*.
- *Max Payne 2 “The Fall of Max Payne”*.
- *Batman Arkham Asylum*.

A pesar de todo, el jugador tiene acceso a un número de posibilidades (verbos y elecciones) que permitirán que, en cierto modo, su experiencia sea única para él.

Su estructura narrativa suele ser de naturaleza nodal “moment-to-moment” o “collar de perlas”. Todos los jugadores visitan los nodos de la misma forma.

Son los juegos que más carga narrativa aceptan, y en ellos tiene una importancia capital.

Juegos con narrativa balanceada

El arco principal de la “game story” es el mismo o muy similar para todos los jugadores, con variaciones (normalmente binarias, sí o no) según elecciones o acciones del jugador.

Tienen cierto grado de customización y misiones opcionales y/o no lineales.

La interacción con NPCs tiene potencial para generar emergencia. Hay oportunidad para desarrollar un estilo de juego propio y/o una expresión individual del jugador.

Ejemplos:

- **Saga** *GTA*.
- *Bioshock*.
- *The Witcher II* y *III*.

Se ofrece **una carga narrativa importante, en equilibrio con elementos dinámicos de la historia**.

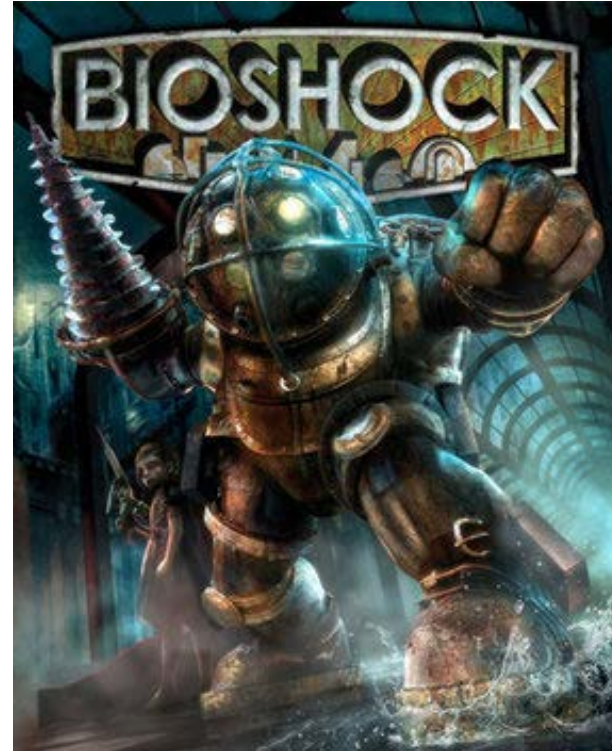
El jugador tendrá más espacio para expresarse individualmente dentro de una narrativa estructurada de un modo clásico.

El espacio de lo posible en cuanto a elecciones, permite generar una experiencia única en cuanto a la historia.

Juegos con narrativa balanceada

Los juegos que presentan un mundo abierto y una IA potente caen en este tipo.

Lo más difícil de diseñar es introducir oportunidades de decisión que tengan el potencial de generar cambios sensibles en el arco narrativo principal. Exigen mucha creación de contenidos que, en la mayoría de las ocasiones, no serán disfrutados por el jugador. Para evitar la explosión combinatoria del “branching” (la creación de ramas de narrativa) se suelen introducir decisiones binarias que desembocan en un final unificado, manteniendo ciertos flags (indicadores) para introducir cambios en el gameplay, cutscenes, etc.



Juegos con dominancia de Player Story

Los gameplays generados son sistemáticos, provocando un espacio casi ilimitado para la historia del jugador. Todo ello a pesar de que la “game story” es unificada para todos los jugadores.

En *Warcraft III* hay una historia potente que es igual para todos los jugadores, pero los mismos se enfrentan a la historia de formas muy diferentes.

Los juegos en los que el jugador asume un “god-role” (es una especie de dios) **suelen caer en esta categoría.** El jugador podrá agarrar cariño a ciertos personajes, pero será porque le han acompañado a lo largo del juego, consiguiendo experiencia y compartiendo momentos.

No son tan importantes los “nombres personales” como los “roles” o las “tipologías”. Los personajes se llaman soldado, arquero, tanque, etc.

Aun así, introducen mucho potencial emocional, como ocurre con la introducción de la “perma-death”. Cuando un soldado que está hace mucho tiempo muere, se genera un impacto emocional por el tiempo que acompañó al jugador.

Tienen una carga narrativa transversal, pero es mucho más ligera que en las dos categorías anteriores.

Juegos con dominancia de Player Story

Ejemplos:

- *Warcraft III.*
- *XCOM "Enemy Unknown".*
- *Starcraft II.*

Hay una misma "game story" lineal para todos los jugadores, pero es una historia con una carga narrativa muy ligera y con variaciones muy limitadas. Hacen especial énfasis en la **táctica y la estrategia**. Importante rango de decisiones del jugador y capacidad de customización. No es tan importante generar personajes memorables. Se introducen mecánicas como la "perma-death" de los personajes.



Juegos con 99% Player Story

No hay historia central. Únicamente se ofrece **un mundo y una narrativa contextual** (lore).

Énfasis total en la táctica y estrategia. Alta naturaleza multijugador.

Posiblemente varios personajes con una importante capacidad de customización. También permiten la introducción de “perma-death” de personajes multijugador.

Ejemplos:

- *League of Legends.*
- *Street Fighter IV.*
- *SimCity.*

La historia emerge del mundo ficticio y la relación e interacción del jugador con él.

El jugador juega a “llegar a ser bueno” en el juego y **vive su propia historia.**

Entran en esta categoría los juegos de simulación, de lucha y los MOBAs.

Los juegos multijugador son altamente emergentes, ya que el comportamiento humano no es fácilmente predecible.

La disonancia ludonarrativa y el pacto ludo ficcional

La **disonancia ludonarrativa** es el efecto que se produce al darse un conflicto entre narrativa y mecánica de juego.

La coherencia ludonarrativa es la suspensión de la incredulidad en los juegos. Pacto implícito entre el jugador y el juego por el que se aceptan las reglas del mundo del juego y su realidad particular.

La disonancia ludonarrativa rompe la coherencia ludonarrativa.



La disonancia ludonarrativa y el pacto ludo ficcional

Ejemplos de disonancia ludonarrativa:

- En *Assassin 's Creed* al sentarse en un banco para pasar desapercibido, claramente el personaje no se camufla.
- En *Uncharted* hay un logro que se consigue disparando sin parar que se llama “disonancia ludonarrativa”. El juego no busca eso.
- En el reboot de *Tomb Raider*, la joven Lara Croft es una chica sin entrenamiento y asustada perdida en un mundo hostil. Nada más matar a su primer enemigo, se convierte en una máquina de matar. Esto choca con el tema unificador.
- Por alguna extraña razón, la gente del mundo de *Bioshock Infinite*, guarda comida en las papeleras. Nuestro personaje la comerá para recuperar vida. Esto es menos grave que en *Tomb Raider* por que no choca con el tema unificador.

La realidad de un videojuego es una “**realidad estilizada**”.

No es lo mismo una muerte en la vida real que en el juego, o curarse las heridas sufridas, no tiene las mismas consecuencias en la vida real. Los conflictos son más ligeros que en la vida real.

Aun así, **no se debe “forzar la máquina”**. Superada esa frontera de credibilidad, se viene abajo por completo la suspensión de la incredulidad.

Player Agency

Es la **sensación de pertenencia de la historia para un jugador**. Es en qué medida el jugador considera que sus acciones y decisiones hacen avanzar la historia. Se da tanto en situaciones de elección del jugador como en situaciones de falsa decisión.

Lo importante es que el jugador tenga la **sensación de elección**, no que tenga capacidad de decisión.

Los factores que pueden proporcionar esta sensación de elección son:

- Elección Legítima
- Falsa decisión o ilusión de elección
- Identificación con los personajes

Entre otros.



Player Agency

Elección legítima

Modifican y tienen un importante impacto sobre la game story. Con frecuencia producen una **poda de ramas** en cuanto a la narrativa del juego (refiriéndose al árbol de decisiones del juego).

Suelen implicar más **elecciones éticas y/o morales** (y funcionan mejor de esta manera).

Nunca es una elección “totalmente libre”, ya que siempre han sido diseñadas.

Una decisión puede tener implicaciones en el gameplay inmediato y no tener impacto sobre la historia a largo plazo, por ejemplo: elegir si en una parte del juego compro un ítem determinado u otro. No siempre son elecciones significativas.

Ejemplos:

- *Papers, please.*
- *The Witcher III (decisiones en tiempo límite).*
- *Mass Effect.*
- *Undertale.*

Player Agency

Falsa decisión o ilusión de elección/acción

Es una decisión que lleva a un mismo camino. No tiene ningún tipo de impacto sobre el resto de la experiencia en cuanto a game story. Son decisiones que implican gustos, ideas y prejuicios personales. Incluso algunas veces ni siquiera implican decisión.

Ejemplos:

- El “Presentar Respeto” de *Call of Duty Modern Warfare 2* (No se puede elegir hacerlo o no hacerlo, pero la player agency se incrementa por que el jugador interactúa).
- *Vampire: The Masquerade* (Cuestionarios, cualquier decisión toma la misma salida).
- *Bioshock Infinite*: Cuando nos presentan los dos pasadores, cualquiera de los elegidos no tiene impacto en la game story.

Independientemente de que la decisión sea real o ilusoria, o simplemente estética, y de que su efecto tenga impacto o no sobre la historia, tanto la decisión como la ilusión **mejoran** la experiencia de jugador en cuanto a la sensación de poseer la historia (player agency).

Player Agency

Los personajes en la narrativa de videojuegos

Podemos hacer que los personajes y lo que les pasa nos importe de verdad.

Para ello podemos:

- Hacer que se pase tiempo con ellos
- Que tengan impacto sobre el gameplay
- Que se comporten de manera coherente a su personalidad

Hacer que se pase tiempo con ellos

Algunos profesionales aseguran que **los personajes son mucho más importantes que la trama de un videojuego**.

Pasar tiempo con NPCs hará que vayan importándote con el tiempo. En el propio juego, este principio, además de servir para generar un impactante acto I, vale también para reforzar la relación, por ejemplo, en *The Last of Us*, de Joel y Ellie, el personaje que le acompaña a lo largo del resto del juego. Como también pasa en *Bioshock Infinite* en la relación de DeWitt y Elizabeth.

Player Agency

Los personajes en la narrativa de videojuegos (cont.)

Que tengan impacto sobre el gameplay

Además de pasar tiempo con ellos, si tienen impacto sobre el gameplay, su falta o pérdida tendrá un efecto todavía mayor.

Por ejemplo, si un NPC o personaje jugable te permite una porción de gameplay específica, su pérdida se notará también a nivel de gameplay, por lo que la sensación será mucho más acusada.

Esto sucede, por ejemplo, cuando se pierde a un personaje que forma parte de una **party** (grupo) en un juego con perma-death, o en ausencia de la perma-death, al perder dicho personaje el jugador tratará de cargar una partida guardada anteriormente para no perderlo. Es importante que dicha pérdida no rompa el juego.

Que se comporten de manera coherente a su personalidad

Hace personajes creíbles o “reales” y lucha contra la disonancia ludonarrativa.

¿Imaginas un personaje con fobia al agua tirándose a bucear a un río sin una justificación previa? ¿O un personaje pacífico y frío entrando en una racha homicida también sin justificación? (Recordemos el ejemplo de disonancia ludonarrativa en el reboot de Tomb Raider)

Hacer que los personajes se comporten de forma coherente sólo puede traer cosas positivas a la experiencia de juego.

Player Agency - Consejos Generales

- Cuanta más influencia tenga la muerte de tu personaje en el juego, más impacto generará su muerte potencial (miedo a la misma en la toma de decisiones).

Por ejemplo, una perma-death en un juego como *Diablo III* es un hecho traumático. Esa opción siempre está en la mente del jugador, generando una narrativa determinada debido a que, si el personaje muere, se termina la partida. También pasa en menor medida con los NPCs.

- El humor puede ayudar a tomarle cariño a un personaje. Los personajes que funcionan como alivio cómico y están bien generados, suelen ser muy agradables para el jugador.
- Guardar los clichés para cuando no se pueda desarrollar un personaje en profundidad. Los clichés se entienden de una manera natural, pero pueden resultar vulgares y repetitivos.
- Todos los personajes deben reforzar y favorecer el gameplay buscado (como todo lo demás).
- Usar el aspecto visual y las animaciones de los personajes (apariencia, movimiento, etc.) para dar información al jugador.. Por ejemplo, que el personaje camine rengueando si está herido.
- Trabajar narrativamente los lugares o venues, los objetos y demás como si fueran personajes. Dotarlos de personalidad y sentirse reales. Algunos ejemplos son las instalaciones de *Aperture* en *Portal II* o *Black Mesa* en *Half-Life*.

Tipos de Diálogos

Los Diálogos son un elemento sumamente importante en **la estructuración de la Narrativa, para dar información y contexto al jugador.**

Podemos dividir los Diálogos según la situación dentro del juego en las que se produzcan:

Cutscenes

- Informativos (exposición pura).
- Ocurren fuera del gameplay y por lo tanto no permiten interacción.

Diálogos ambientales

- Ocurren durante el gameplay (in-game).
- Suelen ser disparados por “triggers” y eventos del juego.
- Contienen información importante, **pero no crítica.**
- Suelen ser los diálogos más usados en juegos como los FPS, RTS y RTT. (First-Person Shooter, Real-Time Strategy, Real Time Tactics).

Tipos de Diálogos

Diálogos interactivos

- Utilizan un sistema de selección de diálogos seleccionados por el jugador.
- Suelen ser los diálogos más usados en juegos como las aventuras gráficas, rol y juegos de acción-aventura que permiten bifurcar la historia mediante elección del jugador.

Los Diálogos interactivos se caracterizan por tener los siguientes elementos

- **Hooks:** Suelen tener un gancho inicial llamado opening hook, una especie de saludo que atrae la atención del jugador por parte de un NPC que hace las veces de quest giver.
- **NPC Hubs:** Son los bloques narrativos que ofrece el NPC. Es preferible varios bloques cortos que un único bloque largo.
- **Player Hubs:** Son los momentos en los que el jugador interactúa, ya sea eligiendo una opción, ofreciendo exposición, cancelando, etc.
- **Goals:** Es un hub de NPC especial que sirve como recordatorio de todo lo comentado. Suele volver a ofrecerse toda la **información vital**. Añade el momento de elegir aceptar o declinar la tarea por parte del jugador.

Tipos de Diálogos

Diálogos ambientales

- **Charla genérica (random banter):** Líneas de diálogo entre NPCs o entre NPCs y el jugador. No plantean información crítica al jugador.
- **Charla personalizada (custom banter):** Igual que las anteriores, pero contienen información relevante para el jugador. Deben ser consensuadas con el equipo de diseño, sobre todo con los diseñadores de niveles.
- **Ambiente genérico:** One-liners genéricos que pueden servir como pistas repetitivas. Por ejemplo: Al estar herido, un NPC nos dice que debemos visitar al doctor.
- **Combat barking:** Frases cortas y repetitivas usadas en momentos de combate. Muy frecuentes. Por ejemplo: Un personaje informa que arrojó una granada.
- **Grunt feedback:** Sonidos guturales, risas, jadeos, respiraciones, etc., que dan feedback sobre alguna situación experimentada por un personaje.

Las líneas de diálogos ambientales suelen ser las que se repiten con más frecuencia. Muchas veces son un mero adorno que parece dotar de vida al universo del juego.

Si resultan muy identificables, pueden acabar siendo frustrantes por su repetición. Es aconsejable que sean **lo más genéricas** posibles.

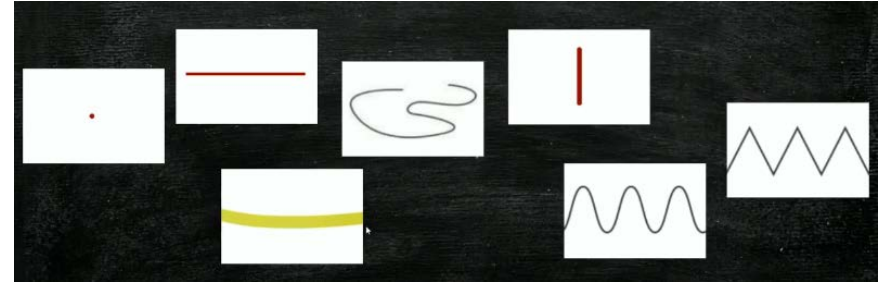
La línea, la forma y la huella

Las líneas y las formas narran:

Las líneas, y las formas que generan, cuentan cosas. Es muy importante tenerlas en cuenta. Nos cuentan, de manera sutil, muchas cosas sobre los personajes, el mundo de juego, los retos y reglas, etc.

- Las líneas **rectas** son: Serias, duras, artificiales, realistas, fuertes, rápidas, directas.
- Las líneas **curvas** son: Misteriosas, suaves, orgánicas, oníricas, sutiles, indirectas.

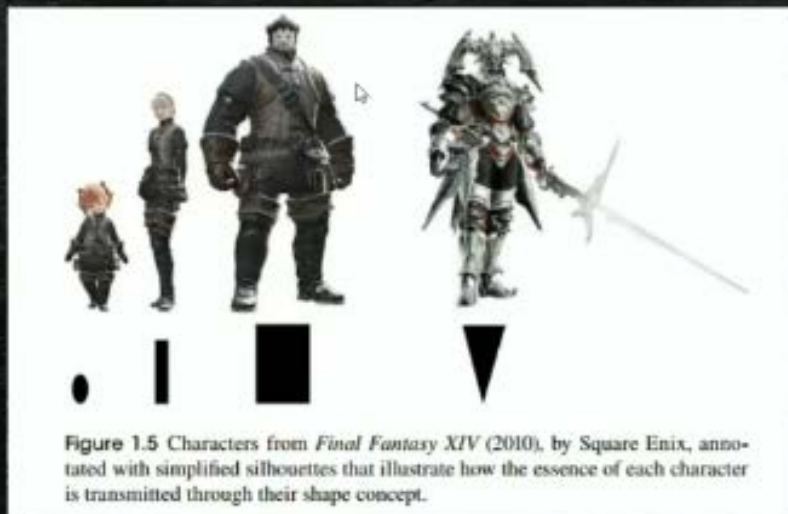
Mario es un personaje más curvo que el protagonista de Contra III, que está definido por líneas rectas, mientras que Mario es, básicamente, dos círculos.



+ Estático ← → + Dinámico



La línea, la forma y la huella



Ejemplo del libro "Interactive Stories And Video Game Art", de Chris Solarski

Figuras que representan a los personajes de *Final Fantasy XIV*.

La línea, la forma y la huella



Background comparativo del ejemplo de *Mario* y *Contra III*.

La línea, la forma y la huella

La **huella** es el rastro visual que dejan los objetos al moverse. El rastro más importante es el de los personajes.

También es el canal por el que puede darse un movimiento potencial. Es un asunto muy importante a tener en cuenta a la hora de hacer diseño de niveles (**level design**).



En *New Super Mario World* los movimientos son curvos, “flotantes, con mucho control. Van muy bien con las líneas curvas.



En *INSIDE* el personaje se mueve principalmente en línea recta



La línea, la forma y la huella

En *Vanquish* los movimientos rectos, rápidos y bruscos reflejan y enfatizan el gameplay agresivo del juego



Porción de documento de nivel del diseñador
Demitrius Pennebaker para *Ratchet & Clank Future:
Tools of Destruction*.

La línea, la forma y la huella

Un simple **trace path** (camino) de un **walkthrough** (camino que se prevé que tome el jugador), sirve para hacernos una idea de cómo se desarrollará el gameplay, y si favorecerá nuestra idea, nuestra experiencia y nuestro tema.



Los saltos, el fondo y la forma en que están repartidos los ítems favorecen a la línea curva planteada y al gameplay “friendly” del juego.

Agencia de Aprendizaje
a lo largo de la vida >>>

En *Contra III* todos los sprites son principalmente rectos, así también como el movimiento del personaje.



La línea, la forma y la huella


Para tener en cuenta...

Los saltos con manejo total son **curvos**.

Los **dash** (empujones que da el personaje cuando se mueve de manera recta) son **rectos**.

Los movimientos **curvos** y **sinuosos** favorecen el gameplay de infiltración y sigilo (**stealth**).

Los movimientos rectos, bruscos y directos favorecen el gameplay de acción directa y frenética.



Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida