

¿Puede calibrarse la importancia de la narrativa en un videojuego? La iteración como base esencial del diseño destinada a descartar errores en el juego recae, mayoritariamente, en aspectos ludológicos y mecánicos antes que en cuestiones narrativas. De hecho, en muchas ocasiones, la narrativa solo es una excusa para justificar el progreso del sistema como máquina de estado y raramente su aportación es analizada con la pulcritud de las tareas de *balancing* y *polishing* a las que se somete al producto desde su fase *Alpha* a su estado *Release*.

A pesar del esfuerzo de los grandes estudios de desarrollo de juegos por ofrecer al usuario una experiencia narrativa plena, la situación de marginalidad del trabajo del *Design Narrative*, en el resultado final del producto, es todavía hoy día un hecho incuestionable. Lo es incluso en juegos comercializados exclusivamente por el valor añadido de su narrativa. En cierto modo, esta situación de *outsider* del *storytelling* en el seno de la industria se refleja en la menguada consideración académica del videojuego desde una perspectiva narratológica si la comparamos con la lograda por la vertiente de los estudios estrictamente ludológicos. Recientemente, Ian Bogost, uno de los grandes gurús del medio, descalificaba nuevamente al videojuego por su torpe ejecución narrativa al compararlo con el virtuosismo mostrado por la novela o el cine. Posiblemente, cuando en un futuro cercano el público demande historias maduras (algo que ya está ocurriendo en el ámbito de los juegos independientes a través del género *Walking Simulator*) la tarea del *Design Narrative* cobrará mayor importancia y la industria del videojuego buscará con denuedo la convergencia de la narrativa con otros aspectos del juego, aunque para ello deba debilitar su aparato ludológico.

Esta histórica posición de fragilidad puede explicar la inexistencia de herramientas que permitan el estudio, análisis, calibración, implementación, comparación y equilibrado de los contenidos narrativos con otros aspectos fundamentales del videojuego, caso de la interactividad. En la actualidad, el *software* ya no es solo algo que nos permite realizar una determinada actividad, sino que es el lugar donde reside la creatividad intelectual humana. En el ámbito del videojuego, pocas tareas pueden señalarse ajenas al uso de algún programa informático. Quizás, la excepción sea, una vez más, la estructuración de los contenidos narrativos presentes en el discurso videolúdico.

Aunque no resulte evidente, nuestra propuesta para diseñar un *software* de prototipado de experiencias narrativas videolúdicas establece, en segundo plano, algunas afirmaciones que conviene destacar antes de explicar el proyecto.

1) La apuesta por su creación manifiesta nuestra firme creencia en el poder narrativo del medio. El acto de narrar es posiblemente lo que mejor nos define como especie. Si deseamos un videojuego capacitado para contar experiencias cotidianas, humanas, sociales, reflexivas, emotivas, sentimentales, comprometidas y reales, el videojuego, obligatoriamente, debe tender a la narración, aunque eso conlleve una modificación del peso específico de su vertiente lúdica (nuestro proyecto de estudio de una semiótica de la interactividad del videojuego y de las mecánicas no recursivas busca exactamente esta transformación).

2) Sin embargo, el requisito fundamental de su diseño es la convergencia con el valor del actual aparato lúdico del videojuego. Es decir, el *software* busca ofrecer una herramienta para el diseño de experiencias narrativas equilibradas con el dispositivo ludológico institucional.

3) La herramienta desea convertirse en un activo para los diseñadores de narrativa, realzar su rol en los equipos de diseño de juegos y posibilitar el diálogo entre los equipos de programación, diseño y narrativa. Las diferentes secciones de investigación de compañías como Adobe ([Adobe Research](#)) o las enfocadas en el desarrollo de motores de juegos como la de Amazon ([Lumberyard](#)), están abiertas a nuevas propuestas originadas desde el mundo académico, como demuestran los progresos en HCI, *software* y herramientas de autoría que se han diseñado en colaboración con centros de investigación universitarios.

### ***Interfaz, modularidad y usabilidad del software***

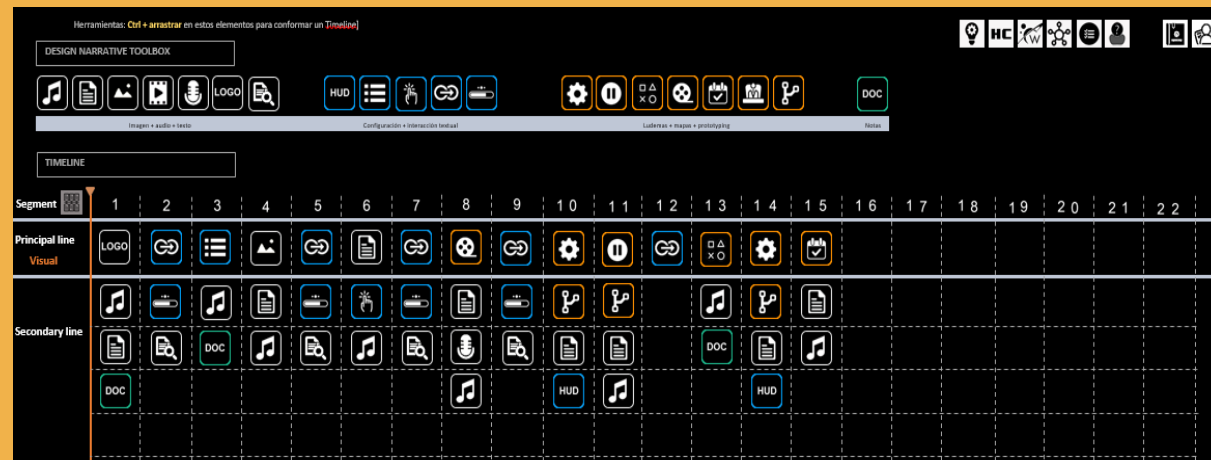


Figura 1. Diseño preliminar de la interfaz del software para diseño de narrativas.

Con el propósito de concretar la descripción de la herramienta para esta memoria científica, hemos elaborado un diseño preliminar de la interfaz del *software* con Microsoft Word. Obviamente, se trata de un *front-end* (figura 1) que

escinde la capa de presentación (User Interface) de una inexistente capa de acceso datos o *back-end*, donde a la postre reside la funcionalidad del programa. En cualquier caso, en esta improvisada interfaz pueden señalarse tres zonas de trabajo:

### 1) Herramientas Worldbuilding.

Se trata de un cuadro de menús (figura 2) destinado a la creación de un mundo de ficción. Lo componen en orden las siguientes posibilidades: a) Concepto del juego; b) High Concept; c) Worldbuilding; d) Mapa conceptual del mundo; e) Sumario del estado de la narrativa, su relación con el mundo de ficción y el *gameplay*; f) Carta de personajes.

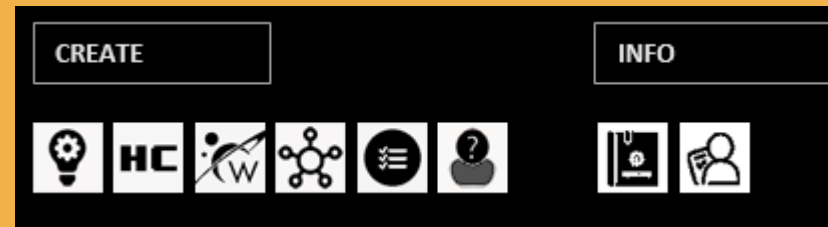


Figura 2. Zona de herramientas destinadas a la creación del mundo de ficción.

### 2) Herramientas para el diseño de la experiencia narrativa.



Figura 3. Zona de herramientas destinadas a la creación del diseño narrativo.

Escindida en cuatro partes diferenciadas por colores, el diseñador cuenta con una serie de iconos que simbolizan todos los elementos significantes que conforman una experiencia videolúdica desde el punto de vista del usuario (figura 3).

a) Así, la zona blanca, denominada *componentes*, está conformada por música, texto, imagen gráfica, vídeo, voz over, logotipos y tips.

b) Zona azul o *configurativa*. Aquí residen los elementos configuracionales del sistema: *HUD (Head-Up Display)*, menús de operaciones, interacciones básicas con el sistema, transiciones entre componentes o tiempos de carga.

c) Zona naranja o *ludemas*. *Ludemas* es un término creado *ex novo* para reseñar las partes donde reside el significado de la parte lúdica. Esta zona se divide en las siguientes acciones: ludemas, interludios, *QTE (Quick Time Event)*, cinemática, *scripted event* (evento de guion), *boss* (enemigos finales) y *branching* (ramificación). Estos iconos simbolizan las diferentes modalidades interactivas del videojuego y todas urgen de la intervención del diseñador de narrativa: escritura de diálogos, textos informativos, artefactos, voz over en cinemáticas o diálogos de personajes generados por CGI, etc.

d) Zona verde o *informativa*. Este icono representa la posibilidad de escribir observaciones destinadas a otros miembros del equipo de desarrollo, explicándoles la toma de decisiones o indicando ciertos requerimientos.

Todos los iconos ubicados en estas cuatro barras de herramientas sólo se activarán y, por tanto, serán editables, cuando el diseñador de narrativa los arrastre al *Timeline* (línea del tiempo) para conformar la secuenciación de la experiencia narrativa.

### 3) *Timeline* o secuenciación narrativa.

Segment	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Principal line Visual	LOGO	🔗	☰	🖼️	🔗	📄	🔗	👾	🔗	⚙️	🎮	🔗	🎯	⚙️	📋
Secondary line	🎵	🔗	🎵	📄	🔗	👉	🔗	📄	🔗	🔗	🔗		🎵	🔗	📄
	📄	🔍	DOC	🎵	🔍	🎵	🔍	🎤	🔍	📄	📄		DOC	📄	🎵
	DOC							🎵		HUD	🎵			HUD	

Figura 4. *Timeline* o secuenciación narrativa

El *Timeline* (figura 4) es el lugar donde el diseñador de narrativa arrastra los componentes significantes ubicados en las barras de herramientas anteriormente explicadas (figura 3). Éste se divide en segmentos que pueden alojar a los diferentes iconos, tanto horizontal como verticalmente. La horizontalidad presupone la lectura secuencial, mientras que la verticalidad asegura la lectura simultánea de los diferentes materiales significantes. Cada uno de los segmentos puede considerarse una unidad informacional autónoma dentro de la experiencia narrativa. En la imagen puede apreciarse una secuencia narrativa compuesta por 15 segmentos. A su vez, el *Timeline* se escinde en dos capas diferentes, una destinada a los componentes visuales que primeramente se observan y otra secundaria destinada a los elementos significantes que se leerán simultáneamente.

Cada uno de los iconos ubicados en el *Timeline* debe ser editado por el diseñador de narrativa clicando sobre ellos. La interacción con los iconos le llevará a un segundo nivel de la interfaz donde podrá editar, subir imágenes o vídeos, diseñar ludemas, QTE, etc., en función de los intereses promovidos por la experiencia.

El *Timeline*, una vez editados en un segundo nivel de profundidad todos los iconos dispuestos en sus diferentes segmentos, puede ponerse en marcha para mostrar en una ventana de salida, también llamada *program*, el resultado de la edición de cada icono de un modo secuencial. El CTI (*Current Timeline Indicator*) de color naranja (similar al dial de una radio analógica), progresará mientras la ventana de salida o *program* muestra el montaje final de la experiencia. Cuando el CTI detecte un segmento conformado por elementos configuracionales (caso de un menú, un tiempo de carga, una transición, una interacción o un elemento del HUD), se detendrá en su lectura secuencial (también se pausa la información mostrada en la ventana de salida) a la espera de la intervención del usuario según la interactividad prevista por el diseñador de narrativa. Una vez que el segmento ha recibido los *inputs* previamente diseñados, la experiencia seguirá su curso secuencial.

Así, en la figura 4, se muestra, en secuencia horizontal, el logo de la empresa desarrolladora (siempre personalizable), una transición hacia el menú del programa (también personalizable) que, una vez introducidos los *inputs* pertinentes previamente diseñados, nos conducen a una sección narrativa basada en imágenes, accediendo a una nueva transición del programa para, finalmente, llegar al apartado lúdico (simulado esquemáticamente mediante mecánicas y entornos personalizables). La visualización y simulación de los tiempos de carga, del desarrollo narrativo de secuencias animadas mediante imágenes que integrarán diálogos, *box* descriptivas, etc., o la configuración y simulación del apartado lúdico del videojuego, ayudarán al equipo de desarrollo a mejorar la experiencia narrativa antes de sumergirse en el desarrollo final, promoviendo la toma de decisiones correctas que redundarán en la economía del proyecto.