

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA
ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA
Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“La satisfacción e ilusión de elegir: la
ramificación en videojuegos”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Sergio Ortega Romero

Tutor/a:

Victoria Torres Bosch

GANDIA, 2015

ÍNDICE

1.- Introducción.....	3
1.1.- Descripción inicial, resumen.....	3
1.1.1.-Summary.....	3
1.2.- Objetivos.....	3
1.3.- Palabras clave	4
1.4.- Proemio e intenciones.....	4
2.- Interactividad.....	5
2.1. -El videojuego hecho cine y el narrador separado del jugador	6
2.2.- El jugador como falso narrador en historias no-lineales: la satisfacción e ilusión de elegir	8
2.3.- ¿Por qué estudiar las obras no lineales y la ramificación?	11
3.- Situación actual.....	12
3.1.- Pero, después de todo, ¿qué estructura podríamos considerar como las más adecuada o de mayor éxito?	18
4.- Afrontando la no linealidad: habilidad a la hora de escribir.....	18
5.- Análisis y comparación de casos de éxito y fracaso	19
5.1.- <i>Mass effect 2 vs Mass Effect 3</i>	20
5.2.- <i>Beyond Two Souls vs Heavy Rain</i>	24
5.3.- <i>The Walking Dead vs Life is Strange</i>	26
5.4.- Menciones especiales	30
6.- Autopsia.....	31
7.- Formulación de una estructura satisfactoria: esquema de trabajo para las historias no-lineales.....	35
8.- <i>Software</i> para la creación de historias no lineales	36
9.- ¿Por qué usar Twine?	37
10.- Aplicación práctica con <i>Twine</i> y palabras finales.....	38
11.- Bibliografía.....	38
11.1.- Libros, tesis y ensayos consultados	38
Antonio José Planells de la Maza. Anàlisi 42, 2011 65-78, El videojuego como marco expresivo. Estética, reglas y mundos de referencia.	38
11.2.- <i>Webs</i> consultadas	39
11.3.- Videojuegos consultados	40

1.- Introducción

1.1.- Descripción inicial: resumen

Este proyecto toma como base el fenómeno, hoy en día en auge, de la ramificación de las historias en los videojuegos y cómo afecta al jugador, negativa o positivamente, según cómo se afronten y muestren las repercusiones de las elecciones. Analizando este tipo de estructuras y tomando las mecánicas de ellas que resultan más exitosas, se creará una historia interactiva con el programa *Twine*.

El objetivo de la historia interactiva textual, creada con *Twine*, pretenderá demostrar que una ramificación satisfactoria para el jugador es posible en videojuegos, sin por ello tener que respaldarse en grandes presupuestos, que respalden a su vez una desorbitada cantidad de caminos alternativos a desarrollar.

El resultado final será, por tanto, un ensayo o reflexión sobre la no linealidad en videojuegos fuertemente basados en la narrativa, junto con una historia interactiva propia creada con *Twine*. Ésta última no es más que un ejercicio de aplicación de las teorías y análisis que se expondrán, consiguiendo así unir hipótesis y experimentación.

1.1.1.-Summary

This project is based on the phenomena of branching in videogames with strong narratives and how that affects the player, in a positive or negative way, according to how the game portrays the actions and consequences. Studying this kind of structures and paying special attention to the mechanics that made them successful, a non-linear story will be made with *Twine*.

The goal of this interactive story will be to prove that a branching and satisfactory story is doable in videogames, without the need of huge fundings that back up an enormous amount of resources and things to develop.

The final result will be, then, a study of the non-linearity in videogames that rely strongly on the narrative and interactive story, along a project with *Twine*. This last one will be no more than an exercise to apply the theories and analysis will expose, achieving thus both a hypothesis and a practical experiment.

1.2.- Objetivos

- Analizar la no linealidad de videojuegos que tienen como principal punto de diversión la historia y las elecciones que el jugador puede realizar.
- Conseguir sustraer la estructura y los porqués de los juegos que más calado tienen en el jugador, más fama han cosechado, y crear una serie de reglas inamovibles que se aplican en todos los casos de éxito.
- Aplicar las reflexiones y reglas que se han sustraído para crear con *Twine* una historia textual interactiva.

1.3.- Palabras clave

- Castellano: Ramificación | Videojuegos | Narrativa | No lineal | Interactiva | Twine
- Inglés: Branching | Videogames | Narrative | Non linear | Interactive | Twine

1.4.- Proemio e intenciones

Elegir es algo tan primitivo y básico en nuestras vidas como cualquier otra función biológica. Algunas veces el resultado de una opción que hemos tomado nace de un sentimiento visceral, otras, es el resultado de un intrincado procesamiento lógico. Pero, como sea, elegimos. Y lo hacemos de una forma tan subconsciente y reactiva, en la mayoría de ocasiones, que todo este sistema pasa completamente desapercibido.

Sin embargo, todos nos hemos preguntado en algún punto de nuestra vida: ¿debería haber hecho esto?, ¿por qué no supe tomar la decisión correcta?, ¿qué hubiera pasado si...? Es algo natural e inmanente a nosotros. Frases que resuenan con el eco de las preguntas primordiales, porque son parte de nuestra cultura, indistintamente de nuestra predisposición genética o estrato social. Tienen esa semilla común, propia de las grandes cuestiones.

No es de extrañar, por lo tanto, que desde hace algo más de una década, el éxito de la unión entre videojuegos y narrativa no-lineal (ramificada), sea una realidad. Y que ejemplos tan pulidos como *The Walking Dead*, *Mass Effect 2* o *Heavy Rain*, sean una punta de lanza que ha ayudado a abrir una nueva brecha en la narrativa interactiva.

La satisfacción de elegir y vivir las repercusiones, en un entorno virtual, nos permite disfrutar de todas esas opciones que nos presenta la vida en el día a día, pero sin la presión que nos encontramos ante la realidad rutinaria. En el entorno controlado de los videojuegos, podemos empatizar y vivir la historia de uno o varios personajes, sin por ello tener que vivir las repercusiones permanentes y la presión que conllevan, en nuestros propios hombros. Vivimos las consecuencias desde los hombros de otro personaje, o desde otro mundo o un *yo* ficticio.

Las ventajas son indiscutibles: ¿qué hubiera pasado si?, ¿debería de haber hecho esto?, ¿por qué no intenté hacer esto otro? Todas esas cuestiones tienen ahora la posibilidad de ser revividas, reconfiguradas y/o, al menos, exorcizadas al dejar el mundo virtual. Grandes ventajas que, a su vez, llevan de la mano grandes imperfecciones. Ya que, si bien, como jugador, puedo revivir de nuevo, no tengo posibilidades infinitas. Todo está enclaustrado en un mundo mucho más simple de lo que pudiera parecer, y las ramificaciones no son tales ni tantas, a poco que se analicen.

Entonces, ¿cómo se crea esa ilusión? ¿por qué un juego, como el ya mencionado *The Walking Dead*, después de un año de lanzamiento, contó con más de 8,5 millones de unidades vendidas?¹ ¿Cómo consiguió *Mass Effect* ser otro éxito de masas?

¹ <http://www.forbes.com/sites/davidthier/2013/01/07/telltale-reveals-impressive-sales-for-the-walking-dead/>

No hay una fórmula mágica que permita crear cientos de caminos para cada decisión, al igual que podríamos esperar de una situación real, sin con ello aumentar el presupuesto y tiempo de desarrollo hasta cifras ridículas. Todos esos ejemplos tienen limitaciones muy concretas, y, sin embargo, son el ejemplo de la narrativa no lineal, la interactividad y el futuro de la narrativa más clásica, en videojuegos.

En este proyecto se realizará un análisis de estas estructuras con el fin de descubrir la ilusión que construyen. Presentando ejemplos de los videojuegos más representativos en este campo, junto con artículos y ensayos sobre la interactividad, narrativa y ramificación en los videojuegos.

No se pretende escribir sobre narrativa o estructura *per se*, sino sobre el caso concreto de ésta en los videojuegos, cómo implementar el conocimiento que, durante cientos de años, el ser humano ha refinado en la narrativa más clásica. Las estructuras y tramoyas que se esconden detrás de toda esta inmensa ilusión de libertad.

Hay muchos y variados ejemplos que podrían entrar en esa última definición, pero, para cerrar aún más el círculo, hablaremos de aquellas obras en las que la narrativa no es sólo un elemento de fondo, si no el principal aliciente. Y, sobre todo, obras que han tomado el lenguaje del cine y la televisión para hacerlo suyo.

Como apoyo tangible a todo este desarrollo teórico, se intentará poner en práctica lo aprendido en una breve historia interactiva de texto creada con *Twine*. Que, acompañando a este proyecto, espero que lo reafirme, positivamente, como prueba práctica.

2.- Interactividad

¿Qué es la interactividad?, o, dicho de otra forma, ¿qué es lo que hace a un videojuego ser un videojuego? Hay decenas de libros que tratan este tema, tesis y ensayos². Pero, en nuestro caso, sólo asentaremos las bases.

Uno de los ejemplos básicos y más socorridos para definir “interactividad” es el de cómo el jugador, en un videojuego, no es espectador pasivo, sino activo, incluso un elemento narrativo más.

Imaginemos el caso: en una película, un personaje da dinero a un mendigo, y, en ese mismo momento sentimos que ese sujeto es generoso, bondadoso, hay una empatía o simpatía con el personaje. Vivimos la acción *a través de*. Sin embargo, si en un videojuego yo, como jugador, decido dar dinero a un mendigo, todas esas sensaciones son vividas en mi persona. *Siento* que soy generoso. El vínculo entre el medio, la interfaz que uso para comunicarme con él, y el mensaje, es mucho más fuerte e inmediato. Vivo la acción *por mí*.

² Sólo hace falta echar un vistazo en *Amazon* para comprobarlo, por ejemplo:
<http://www.amazon.com/Interactive-Storytelling-Video-Games-Player-Centered/dp/0240817176>

El uso de una interfaz que me permita comunicar mis acciones (*joystiqs*, cascos de realidad virtual, detectores de movimiento, etc) es lo único que me separa de *ser* el personaje. Aunque tal afirmación no es tan idílica, puesto que, de nuevo, el jugador se encontrará con las barreras del mundo virtual. Qué límites hay en este mundo es lo que define qué acciones puedo realizar.

Siendo esta base, la interactividad, lo que define a un videojuego, podemos comenzar a entender los estímulos que crearán una reacción satisfactoria en el jugador. En esencia, un estímulo que tenga una repercusión en el mundo virtual en el que me encuentro, una forma de comunicarme con el mundo de forma apropiada. Ya sea algo tan simple como andar y explorar el entorno, o intrincado, como decidir qué equipo y puntos de habilidad corresponden a los personajes de mi grupo, en un *RPG*³.

2.1. -El videojuego hecho cine y el narrador separado del jugador

Hay muchas y muy variadas formas de interactividad, y, de hecho, el límite entre ellas es lo que ha llevado y lleva a densas discusiones sobre “¿qué es un videojuego?”⁴. ¿Puedo considerar videojuego a una obra que ofrece, como única interactividad, pulsar un botón en el momento adecuado?⁵ ¿O, en ese caso, es simplemente una historia hija del cine, pero revestida como videojuego? Y, por tanto, ¿qué papel está interpretando el jugador en ese mundo?

En un evocador artículo publicado en *Gamasutra*⁶, por Michael Samyn⁷, se describe esta disyuntiva entre narrativa, interactividad y jugador, que, en ocasiones, se sufre en los videojuegos.

Una de las conclusiones de Michael Samyn es que, en un inicio, los videojuegos no eran más que unos juguetes electrónicos, curiosidades que medían la habilidad de un jugador en ese mundo regido por reglas matemáticas y vectores, como podemos ver en su mismísimo origen, con *Space Wars!*⁸. El jugador interactuaba con el mundo mediante el movimiento, la pura acción, sin necesidad de un trasfondo narrativo o la representación de personajes en pantalla. Todo era mucho más abstracto (no hace falta más que ver juegos como *Pac-Man*, o contemporáneos que han seguido esa tendencia, como *Flow*).

Y, gracias a esa abstracción, el jugador pasaba a ser un *falso narrador*, construía su propia historia en base a elementos que no estaban sujetos a ningún valor narrativo predispuesto. El jugador, compelido a ese mundo, deseaba rodearlo de significado por sí mismo, cuando no era

³ Definición de la *Wikipedia*: https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol

⁴ Discusión recurrente y que Gamasutra representa aquí (por ejemplo), en uno de sus muchos artículos acerca del tema: http://www.gamasutra.com/view/feature/167418/what_makes_a_game.php

⁵ *Asuras' Wrath* es un ejemplo de ello: <http://www.meristation.com/xbox-360/asuras-wrath/analisis-juego/1534283>

⁶ http://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php?print=1

⁷ Co-fundador con su esposa de *Tale of Tales*.

⁸ http://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php?print=1 apartado “*The Story of videogames*”

para nada necesario. Era un narrador, en parte, sobrante, pero irrevocable para la experiencia jugada y que añadía, inconscientemente, nuevos valores a lo ocurrido en pantalla. Era un *falso narrado*, en la medida en que, ni lo era realmente, pues estaba encerrado en un mundo ya narrado, con situaciones predispuestas, y en la medida en que tampoco era estrictamente necesario para el juego. Pero, aun así, el jugador *se siente narrador*, en estos casos. Y, esto último, es lo verdaderamente reseñable del *falso narrador*.

Con el tiempo, como Michael Samyn expone, los computadores ganaron en potencia y versatilidad. Pronto fueron capaces de representar no sólo más y mejores imágenes, si no sonido incluso. Los personajes ganaron en ego y el lenguaje del cine pasó a ser una referencia para los videojuegos⁹. Esto supuso en cierto modo un gran lastre, que perdura hoy en día.

Muchos videojuegos dejaron de explotar en gran medida ese denso caldo creativo de *abstracción + interactividad*. Tornaron la abstracción en hiperrealismo, con el paso de los años. Y con ello, en una *revolución silenciosa*, dejaron de explorar ese papel de *falso narrador* del jugador, en profundidad. De hecho, comenzaron a hacer lo contrario, gradualmente: narrar una historia en la que el sujeto que interactuaba era un mero espectador que pulsaba botones para desbloquear el siguiente fragmento narrativo. El jugador no era narrador, era, él mismo, narrado a través de un personaje en pantalla, con una personalidad y deseos bien definidos, en un intercambio de egos (lo que lleva al problema de la empatía y simpatía, que trataremos más adelante). Y sin embargo, usado de manera inteligente, podemos convocar en las historias no-lineales a ese *falso narrador* que cada jugador lleva consigo. Ese inconsciente que crea en su mente una historia a partir de las piezas dadas por el autor.

Pero, volviendo a la problemática del cine y los videojuegos. El problema no radica, por supuesto, en que este medio tomase referencias de otros, predecesores. Es normal, lógico y un proceso necesario, vinculado al nacimiento de cualquier nueva forma de comunicación. El problema nació cuando, habiendo cogido de la mano al cine, no quiso soltarla cuando ya era el momento. Y esto, no fue o es sólo por miedo a experimentar, o por comodidad. La sociedad y el constructor cultural de “videojuego”, sobre todo en sus inicios, estaba lleno de estigmas y traumas que han llegado hasta nuestros días.

¿Quién no ha escuchado alguna vez eso de “deberían de restringir la violencia en los videojuegos, porque sólo crea violencia en la gente”? o “este videojuego es muy cinematográfico”, a modo de cumplido, o viceversa, “esta película parece un videojuego”, a modo de crítica. Todo ello llevó a que los videojuegos, como medio, se apegaran más al cine, como escudo y forma de ganar reconocimiento social.

⁹ http://www.gamasutra.com/view/feature/6161/the_contradiction_of_linearity.php?print=1 conclusiones de “The story of videogames”.

Sólo hace falta ver los grandes títulos comerciales de éxito (*Assasins'Creed*, *Call of Duty*¹⁰...), para reconocer en ellos esa estela cinematográfica, ese lastre. Y mientras la gente de la industria del videojuego se preguntaba ¿es nuestro medio "arte"?, buscando un reconocimiento desesperado¹¹, los desarrolladores y jugadores, dejaron de preguntarse, ¿qué nos hace únicos? ¿cómo narra nuestro medio?

2.2.- El jugador como *falso narrador* en historias no-lineales: la satisfacción e ilusión de elegir

En este punto ya conocemos gran parte de los intrínquilis de un videojuego y podremos entender con claridad, los argumentos que se exponen para apoyar, o refutar, el tema principal de esta tesis: las historias no-lineales. Entenderemos como historias no-lineales (o ramificadas) aquellas en las que la narración es el principal aliciente, el estilo cinematográfico tiene gran peso y el jugador tiene a su disposición opciones y decisiones de peso en la historia, que divergen a distintos finales.

Pero, ¿por qué es tan satisfactorio este tipo de historias en el medio de los videojuegos? Tomando las palabras de Tali Goldstein, creador de *Papo y Yo*¹²: *"Si te fijas en los libros, si piensas en el cine, si piensas acerca de obras de arte, siempre empujan a la gente a sentir algo, o expresar ideas elevadas. No estamos usando la mejor opción que hemos tenido nunca para ello: los videojuegos. ¿Por qué no?"*.

Ya lo hemos mencionado al inicio: la diferencia entre los videojuegos y cualquier otro medio, es que soy *yo* el que realiza una acción. La conexión es inmediata y, por ello mismo, criticamos a este tipo de obras cuando limitan nuestras acciones de una manera descarada. Razón por la cual, por ejemplo, gran parte del público de *Mass Effect 3*¹³ repudió su final, especialmente si habían jugado los anteriores juegos de la trilogía.

La limitación es una realidad en los videojuegos, tal cual es en cualquier otro medio. No importa cuanta pasión, presupuesto o recursos inviertas, siempre serán finitos y habrá fechas de salida, cambios durante el desarrollo, imprevistos, etc. Pero cuando esta limitación se nos muestra de desnuda, sin los artificios que consiguen ocultarla en primera instancia, nos enfadamos, por supuesto. Porque, si en un medio en el que la máxima es la interactividad, de repente te fuerzan a tomar decisiones que *no* quieres tomar, *tú*, como jugador, te sientes defraudado e incluso devaluado, por esos desarrolladores que no tomaron en cuenta tu opinión. Hay incluso gente que va más allá, argumentando que, incluso, las tan socorridas y comunes *cutscenes* o

¹⁰ Kevin Spacey, por ejemplo, fue contratado para un juego de la saga *Call of Duty*:

<http://www.theguardian.com/technology/2014/nov/03/kevin-spacey-call-of-duty-advanced-warfare>

¹¹ Este gran artículo habla sobre eso extensamente: <http://www.molleindustria.org/blog/the-great-art-upgrade/>

¹² <http://www.weareminority.com/papo-yo/>

¹³ <http://kotaku.com/5892676/why-mass-effect-3s-ending-was-so-terrible>

cinemáticas, son una manera de coger la cabeza del jugador (la cámara) y guiarla para que vea lo que tú quieres que vea, como desarrollador, obviando su libertad¹⁴.

¿Cómo disfrazarla, entonces? Hay grandes ejemplos y, en este trabajo, analizaremos algunos de los que, a nivel global, han supuesto un antes y un después, una palanca de cambio. Pero, como preludeo, podemos construir un hipotético caso en el que, nosotros, como desarrolladores, tenemos que crear la ilusión de elección, sin crear ramificaciones exageradas:

En nuestra historia el jugador se encuentra en un mundo post-apocalíptico, poblado por zombis y en el que los recursos son limitados. Es el líder de un grupo de supervivientes con los que ha vivido más de dos meses. ¿Qué situación podríamos plantear, creando esa ilusión de elección, sin ramificar la historia apenas un ápice?

Por ejemplo, llegado a un momento, el jugador podría enfrentarse a una decisión moral intensa, sin mayor repercusión que la que él o ella fabrique en su mente: como líder de un grupo de supervivientes, formado por 10 personas, ese día sólo ha encontrado comida para 4 personas. El grupo está formado por 8 adultos y 2 niños. El jugador puede elegir a quién da la ración de comida y a quién no, incluido él mismo. Las dudas empiezan a surgir, ¿verdad? Porque, ¿quién va a negar comida a un niño? ¿Y esa señora embarazada de 5 meses, vas a negarle su ración? Pero, sin embargo, un crío o una embarazada no sirve como mucho al grupo, algún adulto más preparado para la acción puede hacer un “mejor uso” de la comida, reponer energías y tenerlo fresco para ese mundo lleno de peligros.

Las dudas comienzan a dar vueltas en la cabeza del jugador pero, en definitiva, ¿qué supone esta situación, a nivel de desarrollo? Apenas unas líneas de diálogo, un “Gracias por la comida” o un “Mi mujer, embarazada... y tú le has negado comida. No lo olvidaré, capullo”. No hace falta que, en realidad, las raciones de comida tengan un efecto a nivel de jugabilidad, que, realmente, influyan en el estado físico de los personajes.

Durante la historia, los mismos personajes morirán, vivirán o el jugador se encontrará con los mismos giros de guion, pero esa situación, esa relación ficticia, pero *interactiva*, tendrá un significado para el jugador, sobre todo respecto a los futuros diálogos y comportamiento con esos personajes. Incluso sin repercusiones más allá de ese “Gracias”. ¿Cómo podemos afirmar tal cosa? Porque este ejemplo está sacado de *The Walking Dead*¹⁵. Y es una de las situaciones que los desarrolladores encontraron más cautivadoras y emocionantes, entre los jugadores, a lo largo de la historia.

¹⁴ Como se critica en este artículo, hablando del inicio de *Bioshock Infinite*:

<http://www.theastronauts.com/2013/03/game-openings-are-important-or-the-first-180-seconds-of-bioshock-infinite/>

¹⁵ Comentado por los mismos desarrolladores en: <http://www.gdcvault.com/play/1017807/Saving-Doug-Empathy-Character-and>

La satisfacción e ilusión de elegir acaba de nacer. Ese límite entre lo finito de una obra y la complejidad de una realidad infinita, humana, real. El secreto está y ha estado siempre, por supuesto, no en crear mastodónticas ramificaciones o mundos virtuales, si no en estimular la psique humana para que ella, infinita, sea la que cree esos mundos ficticios, virtuales, pero reales a su manera. Porque, ¿no hacemos eso día a día? Analizamos las reacciones de nuestros seres queridos, nos preguntamos qué está bien y qué está mal, qué piensan realmente de nosotros, qué quieren de nosotros... cuando, en realidad, todo es más sencillo de lo que parece. Y el resto, el resto de toda esa intrincada historia, no es más que la ficción alrededor de una realidad, que nos estimula con dudas, deseos y emociones. Una realidad que, con un simple guiño, parpadeo o mohín, nos hizo desencadenar esa maraña: esos guiños son los que debemos buscar en un videojuego con historias no-lineales.

Y ahora, ¿dónde encaja el *falso narrador* aquí? Hemos expuesto que éste se caracteriza por no ser necesario, no ser un verdadero narrador y, sin embargo, sentirse compelido a ese mundo ficticio, hasta tal punto que se siente *narrador*. Este tipo de jugador es inexistente y se diluye hasta desaparecer en muchos juegos basados en una fuerte narrativa, como ocurre con la saga *Uncharted*, la saga *Gears of War* o *Tomb Raider* (2013). En ellos el jugador está ante una obra interactiva, por supuesto, pero éste no hace más que meterse bajo la piel de un personaje con determinadas cualidades, sin indagar *activamente* en ellas. Todo desarrollo personal del protagonista vendrá dado por escenas o situaciones en las que el jugador no ha decidido ni tiene ningún poder sobre ello. La interactividad es un medio para afrontar los problemas que la historia plantea, pero no a nivel personal o de desarrollo de personajes.

Pareciera que en las historias no-lineales, en juegos con personajes tan bien definidos como *Mass Effect* o *Dragon Age*, no hay lugar para el *falso narrador*. Sin embargo, éste es su lugar, su casa y arena de juego. Porque, si algo tienen en común todos los juegos de éxito con historias de ramificación, es que, el jugador *se siente narrador*.

La diferencia entre éstos y los *Nathan Drake* o *Lara Croft* puede ser, como en *Dragon Age*, que el jugador es mitad él mitad otra persona. Un papel en blanco ¹⁶, con cierto trasfondo dado por el juego, como inicio, pero moldeable ¹⁷. Todo esto, dentro de un mundo rico y bien definido, invita a que el jugador explore personajes y situaciones acorde a un *yo*.

Otros videojuegos, como *Heavy Rain*, tiene a personajes con una psique muy concreta, pero, sin embargo, a lo largo de la historia, se ven obligados a afrontar situaciones críticas, obligándoles a tomar decisiones morales que les transforman y encaminan a una nueva construcción mental. Este tipo de historias justifican que, aun siendo un personaje muy concreto, el protagonista, se ve obligado a tomar decisiones mucho más abiertas y fuera de su zona de confort normal. Invitando así, al jugador, a conectar con él o ella, puesto que crece con el

¹⁶ El truco tan manido de empezar con un personaje que no recuerda nada, “amnésico”, o, simplemente, del que no se nos da información.

¹⁷ *Dragon Age: Origins* es un gran ejemplo de esto.

personaje y es responsable de él o ella en sus decisiones. Similar a un dios omnipresente, el jugador toma la conciencia del personaje y la hace suya.

El jugador puede ser un *falso narrador* en estos casos y con un inmenso placer, porque, bien resuelto, no hay nada más satisfactorio que ver cómo un personaje, sin importar cuánto de ti hay puesto en él, se desarrolla acorde a tus directrices. Evoluciona gracias a tu ayuda y sigue un camino que, o bien tú habrías seguido o sabes que él o ella seguiría. Esa sensación de exorcizar y vivir situaciones complejas, sin la necesidad de vivir las repercusiones que conllevarían en el mundo “real”. Pronto el jugador empieza a crear un afecto inmenso hacia esos personajes, creando imágenes mentales de lo que son y lo que fueran esos entes ficticios con los que juega, antes de los hechos que estamos viviendo en el videojuego.

En definitiva, el *falso narrador*, en las historias no-lineales, podríamos concluir que no es estrictamente necesario, en tanto a que cualquiera que no sienta una empatía por el personaje, puede disfrutar de la historia en sí, el espectáculo ¹⁸, de todas formas. No es un narrador real, en tanto a que la historia está encerrada en unos límites predefinidos, aunque haya ramificaciones. Y, sin embargo, el *falso narrador*, en las historias no-lineales, *se siente narrador*. Puesto que el universo creado en nuestra historia, las decisiones que nos emocionan y compelen, todo nos invita a creer que lo que estamos viviendo “es real”. El jugador, como *falso narrador*, está ya dentro del juego y alimenta su imaginación con lo que el autor le pone en pantalla, narrándose a él mismo una historia interior anexa al juego, complementaria, pero totalmente etérea en la pura práctica, pues no se muestra en pantalla.

Y lo irónico de todo eso el jugador sigue encerrado entre las opciones que el autor ha desarrollado para esa historia no-lineal, en una celda virtual. El jugador crea mundos que el videojuego no ha podido alcanzar, aunque ha intentado estimular, y eso da una sensación de libertad que no existe en realidad más que en la mente del jugador. Pero el *falso narrador*, nuestro jugador, no lo llegará a percibir del todo, o no le molestarán, al menos, estas aparentes incongruencias, si conseguimos mantener ese delicado equilibrio entre *elecciones reales de nuestra celda virtual y narración imaginada*.

2.3.- ¿Por qué estudiar las obras no lineales y la ramificación?

Sorprendentemente, no hay mucho más que estudios a nivel universitario¹⁹ acerca del tema, o algún que otro artículo de prensa especializada, que diserta sobre ello. Hay decenas de libros acerca de la historia del videojuego, la evolución gráfica, personajes emblemáticos, motores gráficos, ... Pero ninguno que, exclusivamente, trate acerca de este tema y, sobre todo, descubra su ilusión, para poder comprenderla, al ver sus tripas. Al menos no relacionado con el mundo de los videojuegos.

¹⁸ Análisis de los tipos de empatía, en el que se comenta ese fenómeno de “vivir el espectáculo”:
<http://www.theastronauts.com/2013/11/empathy-game-design-people-like-beyond-two-souls/>

¹⁹ Tesis de carácter universitario como las señaladas en la bibliografía de este trabajo.

Al igual que hay libros de cómoda, piedras angulares indiscutibles, acerca del diseño de videojuegos, no hay ningún apoyo al que recurrir en primera instancia, si se quiere indagar o incluso crear una obra de este tipo. Hay que verse obligado a navegar entre artículos, textos de prensa y fragmentos de tesis universitarias que, al fin y al cabo, caen en el olvido rápidamente, si es que alguna vez se difundieron. Una especie de marabunta y griterío que se pierde en ecos a través del vasto mundo de Internet.

Este trabajo, esta tesis, por tanto, estará destinado al mismo olvido, o al menos es lo que pensé al comenzar a indagar en este tema. De ahí que, en mi caso, haya decidido no sólo realizar una disertación teórica, que amalgame -siquiera brevemente- todos los conceptos, teóricos, objetivos o más filosóficos, sobre la interactividad, narración y la no-linealidad en un videojuego. He decidido representar ese trabajo teórico en un trabajo práctico, interactivo y que requiera de la inmensa mayoría de conceptos y conocimientos que he recogido, y desarrollado aún más lejos, en algunos casos, aquí.

En una especie de metalenguaje de la no linealidad -cuya base paradójica es crear una realidad con diferentes caminos que, al final, mueren en el mismo punto- he decidido crear una historia interactiva con *Twine*, que sea una especie de compendio de todo este trabajo. Así, espero, que no sea tan fútil este intento por indagar unos centímetros más en este vasto mundo que se ha comenzado a abrir en este siglo: la oportunidad de crear una historia trabajada, manufacturada con mimo, en la que, sin embargo, la ilusión de elegir pulula en todo momento por la mente del jugador. Crear una historia finita, delimitada, pero que estimule infinidad de sensaciones en la mente del jugador. En la rica y siempre expectante tierra de nuestra imaginación.

3.- Situación actual

Los videojuegos basados en historias no-lineales no son algo nuevo. Incluso cualquier obra de este tipo, a su manera, cuenta con diferentes caminos y formas de interacción, de no linealidad, aunque no lo busquen. Hasta en juegos tan cerrados como *Super Mario*, donde el jugador decide qué camino tomar, cuándo y cómo.

Pero, sólo desde el siglo XX, han nacido como obras mucho más pulidas y que, a su manera, han creado sólidas reglas y mecánicas. Han creado incluso un género, una mecánica que, si bien es difusa y cambia bastante de un juego a otro, comparte ciertas similitudes. Se ha creado un sistema que ha permitido enfocar la acción de la historia alrededor de las decisiones que el jugador toma.

A pesar de su juventud y a veces volátil naturaleza -puesto que la evolución es constante y a empujones inesperados-, todos los artículos, desarrolladores o analistas, han acertado en dividir a este tipo de obras en base a la forma en la que se ramifican²⁰ o, simplemente, tratan de

²⁰ Como podemos apreciar aquí http://onlyagame.typepad.com/only_a_game/2005/08/diversity_in_ga.html o aquí <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/>

crear esa ilusión y satisfacción de elección. Vamos a definir las y analizarlas, según nuestro criterio, por estos nombres: Ramificada, Narrativa paralela, Collar de perlas (o parque de atracciones) y Decisiones finales.

- **Ramificada:** El ejemplo más clásico y que, de buenas a primeras, puede venirnos a la cabeza en cuanto a no-linealidad en videojuegos, es la ramificación. La división de una historia en varios tallos, con sus propias sub-ramificaciones y finales. Una historia en la que, el jugador, toma decisiones que bifurcan la narración por caminos irreconciliables y únicos. Como ejemplos de esta estructura podemos nombrar a videojuegos como *The Witcher 2* o *Depression Quest*.

Pero, si bien esta estructura es la primera que puede venir en mente, no es ni mucho menos la más usada en los videojuegos actualmente (al menos no en gran medida), debido a la gran complejidad que implica. Ni siquiera es la más apreciada por los jugadores²¹, normalmente, puesto que, con esta técnica, lo que creamos son historias que llevan por distintos derroteros, para no encontrarse jamás, siquiera cruzarse. El efecto de nuestra acción es a largo plazo. Nosotros, como *falsos narradores*, tomamos elecciones que cierran otros caminos. Elecciones que llevan a finales *siempre* distintos de las otras ramificaciones.

Son tan “poco apreciadas” para el usuario, normalmente, porque, pudiendo interactuar con el mundo, elegir un camino, y seguirlo hasta el fin, no necesariamente apreciamos que en realidad estaba desechando otras opciones. Sólo es con la rejugaridad cuando este tipo de historias tiene sentido o, al menos, cobra todo el que pudiera tener. Cuando esas repercusiones a largo plazo se pueden vislumbrar.

Además de todo ello, la complejidad de este tipo de historias puede aumentar exponencialmente, arruinando un proyecto, por muchos recursos de los que se disponga, si no se cuenta con la experiencia necesaria en este campo. Numerosos son los casos de grandes compañías, desarrolladoras, que prometiéndolo demasiado y creyendo que disponían del suficiente músculo, no lograron cumplir las expectativas²². Imaginemos lo que supondría para un equipo, no ya pequeño o *indie*, sino medio, el tener que lidiar con este tipo de obras no lineales.

²¹ Como se puede apreciar en este extenso estudio acerca de las segundas rondas de juego y las opciones que se toman: <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/>

²² Como es el caso de la saga *Fable*: <http://www.meristation.com/xbox-360/noticias/peter-molyneux-asume-la-culpa-por-las-criticas-de-fable-iii/1530829/1666088>

Imaginemos una aventura en la que el protagonista tiene en su poder un objeto poderosísimo y que, toda la historia, va a desarrollarse alrededor de éste y las decisiones que tome el jugador.

En nuestra aventura decidimos crear 3 ramificaciones, en las que el jugador puede decidir A) Usar el objeto para su beneficio, B) Buscar un modo de destruir el objeto o C) Vender el objeto al mejor postor. Si no deseamos que los caminos se reunifiquen, ya implica que tendremos que crear tres bifurcaciones únicas, en las que el mundo deberá reaccionar de forma consecuente a la elección. Luego, si, además, queremos crear otras sub-ramificaciones, del tipo “Si el jugador eligió A) puede que A.1) Use el poder para el bien o A.2) Use el poder para el mal”. Con ello ya tendríamos 3 ramificaciones con dos sub-ramificaciones cada una, por lo tanto 9 sub-historias distintas que contar. Las cuales, deben siempre ser consecuentes con el mundo, o, en caso contrario, caeremos en el gran error de frustrar al jugador y eliminar todo significado de estas opciones.

Si, por conveniencia y falta de experiencia a la hora de plantear estas opciones, decidimos, a mitad de desarrollo, reunificar los caminos de nuevo, trenzar las ramas en una única línea, y no estaba planteado así desde un inicio, nos encontraremos con que la magia, la satisfacción, desaparecerá, muy probablemente. Al igual que cuando hay un fallo de *raccord* en cine o las interferencias de un micrófono rompen la magia de la radio, el telón cae antes de tiempo y se deja ver la tramoya.

Si mi historia se basa en opciones alrededor de un objeto, doy ese poder de elegir, para luego arrebatárselo al jugador, sin previo aviso ni sentido, uniendo ramificaciones de manera forzada, ese círculo mágico²³ que tanto esfuerzo hemos invertido en crear, se romperá.

Por ello sagas como *Mass Effect* y juegos como *Deus Ex*, que tienen finales con grandes bifurcaciones, no cuentan con secuelas. Como mucho se cuenta con continuaciones muy lejanas en el tiempo ficticio del mundo de la obra, no relacionadas con los personajes originales, algo que justifique la nueva unión de ramificaciones en la misma línea. O, simplemente, se crean juegos anteriores a esos finales ramificados. De tal forma que, el jugador no se sentirá decepcionado por no ver representada su elección y nadie se verá afectado negativamente por un desarrollo ramificado muy difícil de afrontar.

La satisfacción de elegir, en estos casos, puede quedar bastante diluida con facilidad, a no ser que nos esforcemos en mostrar los “caminos” que estamos cerrando o incitemos a la rejugabilidad. Y, sin embargo, la ilusión para crear este

²³ *Extra Credits* define muy bien ese concepto: <https://www.youtube.com/watch?v=qZ-EY9gTsgU>

truco de magia narrativo, es más que arriesgado, sobretodo en manos no expertas. Ello se debe, por supuesto, a la dificultad a la hora de perpetrar esta artimaña.

- **Narrativa paralela:** El caso de las narraciones con bifurcaciones paralelas podría definirse como una evolución natural al caso de la estructura “Ramificada”, al menos en cuanto a logística y economía de recursos. En este tipo de estructura, el jugador, mediante sus elecciones, ramifica la historia, toma distintos caminos, pero, no importa cuál de ellos elija, todos ellos volverán a confluir, siempre, en un mismo punto común: el final.

Las ventajas son más que obvias, y no sólo para uno de los lados: jugadores y desarrolladores pueden encontrarse con grandes beneficios, si esta artimaña se ejecuta correctamente. Además, las repercusiones de nuestras acciones suelen ser a corto-medio plazo, y, por tanto, podemos apreciarlas con mayor inmediatez y viveza. Grandes casos de éxito lo prueban, como *The Wolf Among Us* o *The Walking Dead*, ambos excelentes productos de *Telltale Games*.

Yo, como *falso narrador*, estoy rodeado de una serie de elementos (ya sean objetos, elementos del entorno o personajes) que refuerzan e incitan a una predilección por unos u otros, lo que, si se realiza correctamente, se utilizará en la trama para crear momentos dramáticos en los que el jugador tiene en su mano el poder de rechazar, abandonar o salvar a uno de estos elementos. Es, en cierto, modo, un truco sucio en el que, el desarrollador nos da una serie de juguetes con los que interactuar y, llegado a cierto punto, nos obliga a renunciar a alguno/s de ellos.

Bien construida esta estructura tiene un potencial infinito. Si tengo un punto de inicio, medio y final a los que quiero llegar, sólo me tengo que preocupar de dar al usuario suficientes elementos con los que jugar entre medias. Mientras él o ella están divagando en esa ilusión, puedo desarrollar una narrativa con fluctuaciones dramáticas muy medidas, más clásicas y dentro de zonas de control. Si trabajo lo suficiente estos elementos, pulsando los botones correctos en la psique del jugador, podré crear ese infinito universo dentro de la mente de éste, como ya hemos mencionado. No hará falta crear mundos con infinitas posibilidades, porque con los estímulos adecuados, el jugador estará creándolos en su mente.

Podré conseguir una historia sólida, en la que el tono y toda la fuerza narrativa, tendrá una gran estabilidad, puesto que las únicas bifurcaciones que estaré creando no serán más que imperceptibles ondulaciones en un océano en calma. No las inmensas olas que, fruto del efecto mariposa, que en una historia Ramificada pueden crearse. Además de todo ello, el foco de atención es mucho mayor. Todos los recursos y esfuerzos van encaminados a una única línea narrativa.

Pero, así y todo, esta estructura tiene sus puntos flacos. Si bien el jugador entrará en ese juego de *falso narrador*, la magia se puede romper a poco que se rejuegue la obra, se comente con un conocido que la haya vivido también o, en definitiva, se busquen las bifurcaciones que otros jugadores han vivido. Si no se ha tenido un delicado esmero en entretejer la historia, para que fuera lo suficientemente flexible, sin llegar a ser desmedida, y sólida, sin llegar a ser restrictiva, el resultado puede ser desastroso.

El primer *The Walking Dead* fue tan alabado por ello mismo, incluso superando a su homónimo de televisión²⁴. Durante toda la historia el jugador pasa por los mismos puntos A, B y C, pero, sin embargo, los personajes que les acompañen y cómo deberán solucionar ciertos problemas, cambian sutilmente. Lo suficientemente como para crear la ilusión de elección, ese santo grial, sin la necesidad de forzar o romper la el círculo mágico²⁵. Incluso si el resultado de la historia siempre será el mismo, el usuario no *siente* igual cuando, por ejemplo, tras ser mordido *Lee*, va en busca de *Clementine*; solo, si nuestras decisiones nos han llevado a esa situación, o acompañado por sus amigos, si hemos ganado su favor.

De nuevo, la magia de estimular e incitar en la mente del jugador, antes que crear desmedidamente, es lo que consigue resultados fructíferos para ambas partes de la obra no lineal: emisor y receptor. Desarrollador y jugador.

- **Collar de perlas (o parque de atracciones):** Imaginemos un parque de atracciones y su estructura. Tenemos atracciones acuáticas, montañas rusas, zonas que requieran más pasividad o que nos hacen hervir en adrenalina. Todas ellas tienen su propia historia y cuentan algo de por sí, son como las cuentas de un collar, perlas. Todas, separadas, tienen inicio, fin y sentido por sí mismas, pero, si están bien unidas, la cohesión da a un todo mucho mayor. En el mundo de los videojuegos no lineales nos podemos encontrar con el mismo esquema narrativo. Por mencionar algún ejemplo, los casos de éxito mundial, *Skyrim* y *Mass Effect*.

En este tipo de videojuegos el usuario se encuentra ante un mundo (abierto, normalmente), en el que él es quien decide el ritmo de la historia y cómo quiere digerirla. La narrativa se encuentra desperdigada en forma de misiones que impelen la historia, a medida que las cumplimos (misiones principales) o misiones que, simplemente, añaden algo de trasfondo y riqueza a ese mundo en el que el jugador se mueve, sin hacer avanzar la rama principal (misiones secundarias). Es la ramificación de una historia a la inversa.

En los anteriores casos, Ramificada y Narrativa paralela, la diversión nace del poder que tiene el usuario de elegir qué camino tomar, sin embargo, en este tipo de

²⁴ <http://kotaku.com/5905847/5-reasons-the-walking-dead-game-is-better-than-the-tv-show>

²⁵ Que ya hemos mencionado con *Extra Credits*: <https://www.youtube.com/watch?v=qZ-EY9gTsgU>

estructura, el caso es el contrario: se crean historias, ramas, que el jugador decide cómo y cuándo afrontar. Tallos que envuelven el tronco de una historia principal.

Todas estas ramas, y el tronco, se dividen en forma de misiones que, en el caso de las principales, será obligatorio consumir de forma cronológica, ordenada. Es decir, la historia fluye en un sentido y, el jugador, tiene que cumplir una misión para desbloquear la siguiente relacionada con la historia principal. Sin embargo, las misiones secundarias, esos ramales, suelen ser accesibles desde un inicio, y sólo nuestro nivel o el acceso a las áreas donde discurren, son los únicos impedimentos. A su vez, cualquier misión secundaria puede estar dividida en varias sub-misiones, que hagan avanzar una sub-trama de la misma manera que el tronco de la trama núcleo.

El problema con este tipo de estructura viene a la hora de establecer un ritmo, un camino a seguir para un jugador que, desde el primer momento, puede pulular por cualquier bloque de misiones, hasta avanzar al siguiente. Normalmente, además, para no ser restrictivos, no hace falta completar todo el bloque de misiones para avanzar en la historia y dirigirse al siguiente, por lo que puede que el usuario nunca llegue a conocer cierta información acerca de nuestra historia.

Sin embargo, la ilusión de elección y posibilidades, el hecho de reforzar al *falso narrador* en este caso, ofrece un placer inmenso. No nos sentimos atados a ninguna línea que seguir, como si fuésemos un robot con funciones predefinidas en un mundo construido para satisfacer sus misiones y seguir el camino marcado por el narrador. Aquí somos nosotros el que decide qué partes destapar de la historia primero, o si acaso queremos descubrir algunas o no.

- **Decisiones finales:** Como caso anecdótico nos encontramos con las estructuras de tipo “decisiones finales”. Que consiste, nada más, que en dar al jugador la libertad de elegir entre una serie de elecciones, sólo al final del juego, o, mediante las elecciones que el jugador tomó en ciertos puntos del juego, mostrar un final concreto, distinto a otros que hubieran ocurrido de haber tomado distintos caminos.

Es la forma más primitiva de no-linealidad y no suele ser muy satisfactoria (dentro de sus límites), a no ser que se recalque y refuerce la idea durante todo el juego, sobre esta idea. Hay casos precursores de este tipo de obras no-lineales más complejas, como es *Deus Ex* o los primeros intentos de *BioWare* con *Knights of the Old Republic*. En estos casos, al menos, la satisfacción era palpable porque se centraban en las repercusiones y acciones que podíamos realizar en un mundo aparentemente vivo. Otros juegos más modernos, que se mencionarán posteriormente, como *Catherine*, usan de este sistema con éxito. Pero, de nuevo, porque toda la trama apunta a la importancia de nuestras decisiones.

3.1.- Pero, después de todo, ¿qué estructura podríamos considerar como la más adecuada o de mayor éxito?

Todas. Es una respuesta que puede sonar ambigua y pillada por los pelos, pero la industria actual nos ha mostrado que es así. Desde el crecimiento de la fama de historias no-lineales, hace algo más de una década, rara es la obra que cuenta con un solo tipo de estructura, pura. Todos tienden a focalizarse en una, pero siempre añaden elementos de otro tipo de estructuras, para añadir mayor variedad.

Por ejemplo, en el caso de la saga *Mass Effect* tenemos una clara estructura en forma de collar de perlas, en la que las misiones y las relaciones entre los personajes, se pueden elegir cuándo y cómo afrontarlas. Sin embargo, mediante esas y otras elecciones mayores, tomamos pequeñas ramificaciones que, sin embargo, tampoco afectan en gran medida al total de la aventura. En la primera entrega, por ejemplo, podemos decidir si arriesgarnos a salvar al concilio de la Ciudadela. Una decisión que se recuerda durante el resto de los juegos de la saga, aun sin tener aplicaciones prácticas y concretas.

4.- Afrontando la no linealidad: habilidad a la hora de escribir

Otro factor de suma importancia a la hora de afrontar este tipo de videojuegos es el cómo escribir. No ya sólo a nivel de calidad narrativa o capacidad para crear personajes o situaciones creíbles, sino dar, de nuevo, un giro de tuerca que permita engañar a nuestro usuario sin que lo perciba, con el fin de salvar recursos.

Uno de los ejemplos más encomiables es el de la saga *Mass Effect*. En ella, el famoso grupo de guionistas de *Bioware*, consiguió crear miles y miles líneas de diálogo que, si bien eran el resultado de distintas opciones morales, estaban encaminadas al mismo punto al final. Todas las ramificaciones de cada diálogo confluían en el mismo punto, o casi exactamente²⁶.

Por ejemplo, en este vídeo²⁷ podemos ver cómo, ante una situación de estrés, el jugador puede decidir qué línea de diálogo tomar para afrontar la situación: agresiva, tranquilizadora o neutral. Todos los casos acaban con *Wrex* disparando al protagonista, pero, gracias a la habilidad a la hora de escribir diálogos, ninguna de ellas parece forzada. Entendemos que, en este caso, la situación está fuera de nuestro control y, aunque en una de las opciones hay una pequeña esperanza de resolver el problema pacíficamente, todo se descontrola al final. Sin embargo, no existe apenas una sensación de frustración por parte del jugador, de “no importa lo que decida, al final me acaban disparando porque la historia es así”. Debido al trasfondo de los personajes se entiende que todo discurra así. Y ése es otro punto de la habilidad a la hora de escribir para historias no lineales: las situaciones a recrear deben de tener en cuenta la cohesión y coherencia con el videojuego.

²⁶ *Extra Credits* de nuevo, hablando de este tipo de estrategias: <https://www.youtube.com/watch?v=45PdtGDGhac>

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=97FAUYTIMLk>

Junto con esto, otros de los elementos más importantes a la hora de narrar en historias ramificadas, es crear situaciones interesantes para el jugador. Situaciones que remuevan la conciencia de éste y le obligue a sopesar con cuidado cada una de las opciones a su alcance. No importa cuántas líneas de diálogos y lo bien trabajadas que estén, si no plantean un dilema moral, alejado de una escala categórica “bien-mal”, el jugador no se sentirá completamente impelido en la historia. Y es aconsejable que se aleje de esta escala “bien-mal”, puesto que entonces es cuando verdaderamente el usuario no podrá tener un apoyo moral del tipo “esta elección es buena seguro”, sino una escala de grises que siempre tendrán consecuencias y beneficios, que le harán dudar y estudiar con mayor cuidado todas las posibilidades.

Ejemplificando de nuevo. Imaginemos que, en nuestra historia, el jugador se encuentra en un periodo de guerra y debe decidir a quién dar refugio en un búnker, ante un bombardeo inminente. Sólo hay espacio para 3 personas y estamos ante un grupo de 5, que acaba de llegar pidiendo ayuda. Para hacerlo más interesante, supongamos que el jugador no ha conocido previamente a ninguno de ellos ni hay una predilección, en primera instancia.

Si no cuidáramos la narrativa lo suficiente podríamos colocar a personajes que no dicen nada al jugador a primera vista, demasiado estándar, estereotípicos o planos, o, incluso aunque tengan profundidad, no hemos podido mostrarla ni podremos, para esta elección, por lo tanto dan la apariencia de ser meros títeres sin alma. Sin embargo, podríamos empezar a añadir sutilezas que creen un conflicto interesante a primer golpe de vista, con pocas palabras en las líneas de diálogo y unas interesantes pistas audiovisuales.

Uno de los personajes podría alegar ser útil para la supervivencia del grupo en el futuro, mostrando un portento físico a golpe de vista y una voz calmada que de confianza. Alguien útil, en definitiva. Sin embargo, no quiere separarse de su hermana de 13 años, que es visiblemente coja y necesita de muletas: una carga futura para el grupo. Por otro lado podríamos presentar a una mujer sin habilidades o capacidades aparentes, pero que, llegado el momento de pedir clemencia ante el jugador, habla y gesticula seductoramente, dando a entender un flirteo más que evidente.

La intención es, en definitiva, crear conflicto, una situación que, dentro de la superestructura y sentido del videojuego, tenga un sentido y propósito y consiga, simplemente cuidando el texto, reforzar la experiencia jugable enormemente. En el caso que hemos planteado las dos elecciones tendrían repercusiones negativas y positivas. Crean duda ante el jugador, puesto que, casi, se pueden equiparar en potencia el sentimiento de supervivencia y el de reproducción.

5.- Análisis y comparación de casos de éxito y fracaso

En este apartado vamos a comparar casos que, compartiendo ciertas similitudes, o siendo incluso parte de una misma franquicia, muestran lo cerca que se encuentra el buen hacer. Lo

determinante que es saber cómo y cuándo usar las herramientas que hemos definido en los anteriores puntos. Son ejemplos concretos que sirven para ejemplificar casos y características generales, necesarias, para el éxito.

5.1.- *Mass effect 2 vs Mass Effect 3*

Bioware y su saga *Mass Effect* es uno de los mejores ejemplos sobre cómo soldar perfectamente una narrativa paralela a la estructura parque de atracciones, dejando al jugador la opción de cuánto quiere descubrir, cómo y con quién. La magia de crear un mundo abierto en el que tus acciones tienen consecuencias.

Para este análisis tomamos a *Mass effect 2* y *Mass effect 3*, que son muy similares, siendo partes de una misma saga. Sin embargo, *Mass Effect 2* siempre ha contado con mayor reconocimiento por parte de los usuarios y la prensa²⁸. ¿Por qué? Por un desafortunado final que fulminó la ilusión de elección de *Mass Effect 3*, a hundir el resto de la experiencia y las horas que conllevaba. Pero, de este tema, hablaremos en el final. Ahora, repasemos las características de esta saga.

Entre ellas, una de las más destacables, es la gran profundidad narrativa y expresividad de la que disponen los personajes secundarios. Si bien no son más de uno cuantos pares, la información y diversión que podemos sustraer de ellos es muy gratificante. Conversaciones banales, situaciones de estrés, tomaduras de pelo... Todo este tipo de interacciones están trabajadas a la perfección para desatar en el jugador emociones más allá de la pantalla. Sentimientos que lleven a un vínculo empático fuerte. Y cómo no, *Bioware*, conscientes de esta característica, llevaron las relaciones entre el personaje principal y su tripulación, al siguiente nivel, creando los conocidos como “romances”.

Pionera en este sentido, *Bioware*, dejó la posibilidad al jugador de flirtear con la mayoría de esos personajes secundarios, creando incluso la posibilidad de tener relaciones heterosexuales, y homosexuales, en el juego (esto último a petición de los fans)²⁹. Este tipo de contenido fue recibido ante la prensa especializada como un paso hacia la madurez en el mundo de los videojuegos, aunque, como ya apuntaron *Extra Credits*, aún queda mucho camino por recorrer³⁰. Sin embargo, ante la prensa y medios generalistas, fue recibido como algo polémico y perverso³¹. Pero sea como fuere, después de varios años, las aguas se han calmado y muchos videojuegos optan por añadir este tipo de situaciones, como es el caso de *Heavy Rain* o *Catherine*.

Las ventajas a nivel de jugabilidad, con este tipo de añadido, son obvias. La necesidad humana de encontrar una pareja íntima es irrevocable y, ante la variedad de personajes que nos presenta *Mass Effect*, siempre tendremos alguien a quién elegir, una predilección. Nos vemos

²⁸ <http://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect>

²⁹ <http://kotaku.com/5802371/mass-effect-fans-worry-that-expanded-gay-options-will-create-inconsistencies-alter-canon>

³⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=wyWiGL3Ampg>

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU>

impelidos a ello y lo disfrutamos. Pero todo esto es incluso mucho más intenso cuando, como en el caso de *Liara T'soni*, un personaje permanece durante tres videojuegos de la misma saga alrededor nuestro. Y la excitación sube mucho más cuando, debido a opciones durante la historia, se nos pone entre las cuerdas frente a la disyuntiva: amor o deber, misión o placer, equipo o pareja.

Una jugada muy inteligente por parte de *Bioware* que, de nuevo, sólo necesita crear contenido que diverja ligeramente, según qué elecciones tomemos, pero siempre, siempre, dentro de unos límites. Y, lo más importante: no tiene por qué influir, para nada, en la historia troncal. Y aun así, significa una decisión de gran calibre siempre que se nos pregunta “¿Quién va en cabeza de grupo en esta misión suicida: tu amante, especializada para la misión, o alguien mucho menos experimentado, pero sin ninguna relación personal?”³².

Estos romances, la precisión y calidad diálogos, junto con el trasfondo, crean una base muy sólida y disfrutable para cualquier usuario. Pero *Bioware* no es sólo reconocida, en el ámbito de videojuegos no lineales, por tener esas características. Las repercusiones de nuestras acciones y cómo se nos muestran son otro de los alicientes más sabrosos de la franquicia.

El truco en este caso consiste en crear un contenido base, bien definido, con X números de personajes y elementos con los que el jugador puede interactuar. Luego, mediante el razonamiento de qué caminos vamos a dejar tomar al jugador, elegimos, a la vez, qué elementos dejarán de estar disponibles para éste, según las decisiones que tomen. Se crean las interrelaciones que habrá desde un principio, para luego decidir cuáles cortar. De nuevo, un movimiento inteligente, puesto que mediante esta construcción de una historia, por sustracción, nos aseguramos de tener un contenido fijo y medible, en cuanto a gastos y recursos. Se puede mantener el foco con mayor viabilidad.

El gran y encomiable ejemplo de esto lo tenemos con *Mass Effect 2*. En éste, durante toda la historia, no hacemos más que prepararnos e indagar información para superar la *misión suicida*, que consiste en, ni más ni menos, que ir al centro de la Vía Láctea. Se supone que en el centro de ésta existe una gran base enemiga, pero nadie nunca ha vuelto con vida de ese viaje y, por tanto, se desconoce por completo cuál es exactamente el problema.

En *Mass Effect 2*, en los primeros minutos de juego el personaje principal “muere” y , reconstruido genéticamente 5 años después, se ve obligado a reagrupar a su viejo equipo, junto con algunas nuevas adiciones, para superar esa misión. Toda la historia, jugabilidad y mecánicas incluidas, orbitan acerca de esa misión suicida, lo peligrosa que es y lo necesario que es tener un buen equipo: humano y técnico. Es una constante, un mantra que repite cada personaje y, sin embargo, se nos da total libertad sobre qué hacer. Podemos ser descuidados y no establecer ningún vínculo, como líder, con ningún miembro de nuestro grupo, pero entonces serán mucho menos fieles y confiados que si invertimos el suficiente tiempo con ellos y los apoyamos en sus

³² Explicación de la *suicide mission* aquí, en el Act 3: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_2_Guide

misiones personales. A su vez, podemos realizar misiones secundarias, ganarnos una paga extra para mejorar nuestra nave espacial, ante los posibles peligros que puedan existir en ese centro de la Vía Láctea: lugar del que nunca nadie ha vuelto con vida. O podemos obviar las misiones secundarias, y conseguir lo justo para realizar ese viaje al centro de la Vía Láctea.

El argumento de *Mass Effect 2* es sólido y excitante. Estamos ante una situación de peligro inminente, la calma antes de la tormenta, pero como jugador, *Bioware* nos dejó la posibilidad de ser conscientes de ese peligro y afrontarlo con cuidado, o ser bastante más descuidados y tomarlo como una misión cualquiera. No se muestra al jugador ninguna pista o mensaje, fuera del lenguaje narrativo del juego, acerca de lo peligroso o no que es realizar esa misión; como sí que hacen obras del estilo *The Walking Dead*. Y ahí está otra genialidad de *Bioware*. El usuario no tiene ninguna ayuda extra-narrativa, lo que descubra o deje de descubrir depende de lo que indague en el videojuego, de lo que profundice como personaje principal, ayudando a conseguir esa sensación de extrapolar *mi yo* por un *yo digital*. No hay ninguna concesión al jugador.

Bioware creó un cierto número de elementos interactivos e información al que jugador tenía acceso y éste, decidiendo cuánto quería sumergirse en la historia o cómo, podaba las ramas de una ramificación o no. Y todas estas decisiones tomadas a lo largo de horas de juego se ven perfectamente reflejadas en la gran misión suicida final³³. Cada minuto que invertimos en ganarnos la confianza de un personaje, cada minuto que decidimos no invertir en realizar alguna misión secundaria, se ve reflejado en el final. Todo se confluje para crear una experiencia catártica, en la que somos plenamente conscientes de lo que hicimos, para bien o para mal. Además, sin tener en cuenta, que en la misma misión había decisiones interesantes de por sí. Y, por si fuera poco, todo el conjunto global mostraba repercusiones a mayor escala, como las decisiones relacionadas con El Hombre Ilusorio.

Ahora comparemos todo esto con *Mass Effect 3*. El punto de partida tiene una estructura muy similar: como protagonista tenemos que detener una invasión alienígena que afecta a toda la Vía Láctea; todo el argumento gira alrededor del éxito que pueda tener una misión final: un último ataque desesperado por frenar la invasión. En este caso en vez de reagrupar a un equipo humano y técnico, tenemos que conseguir aliar al mayor número de razas extraterrestres, convencerles de unirse a la causa y dar el golpe final unidos. Otra vez, se repite el elemento de *foreshadowing* en el que todo el mundo habla del inmenso peligro que supone esta invasión e, incluso, vemos los daños que está causando esta misma, de primera mano. Otra vez, podemos invertir más tiempo en conseguir recursos y proteger al mayor número de aliados posible, aparte de las principales razas extraterrestres de la Vía Láctea. Entonces, ¿qué falló? Algo muy sencillo. Ni más ni menos que la ejecución final.

Como podemos leer en este artículo³⁴, el gravísimo problema de *Mass Effect 3* es su final. Durante horas y horas tenemos la sensación de estar ante un juego de igual o mayor calibre que

³³ Todas las escenas de esa misión aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=oXpJFJ2fd3o>

³⁴ <http://kotaku.com/5892676/why-mass-effect-3s-ending-was-so-terrible>

el anterior, y una situación bastante similar: hay un grado de desconocimiento importante acerca del contraataque final, al igual que ocurría con la *misión suicida*. Somos ignorantes del posible resultado de ésta. Sin embargo, cuando todo debiera de confluir y mostrar el resultado de nuestras acciones y decisiones, se diluye bruscamente.

El potencial de la alianza que formemos y los recursos de los que dispongamos para la batalla se muestran en forma de “Puntos de guerra”. Básicamente, es un sistema en el que, si llegamos a un límite de puntos X, desbloqueamos ciertas secuencias o elementos. Dicho de otra manera: nos están mostrando, limpiamente, cómo es la artimaña que están realizando para crear la ilusión de elección. Primer gran fallo. Puesto que, el jugador, no va a tomar entonces las decisiones individuales como opciones en sí, si no como puntos que ganar para conseguir desbloquear algo, posteriormente. Por ejemplo, si yo decido salvar a la raza A, no va a importar tanto por sí, como por el hecho de que eso me dará X puntos. Si salvo a la raza A, por ejemplo, pero no obtengo puntos suficientes de guerra para desbloquear la siguiente habilidad en batalla, carece de sentido. Justo lo contrario que hicieron con la misión suicida, en la que gran parte de la tripulación podía morir, todo basado en decisiones individuales que repercutían en personas o situaciones concretas.

Además de a esta escabechina, hay que sumarle que, al final, después de horas y horas invertidas en esta saga, disponemos de tres opciones finales, invariables, y que conducen a finales que poco o nada tienen que ver con las decisiones que hemos tomado con anterioridad, de ninguna forma. Eso sin mencionar que los finales, en sí mismos, fueron decepcionantes por sus similitudes e incongruencias. En definitiva, *Mass Effect 3* seguía una estela perfecta que *Mass Effect 2* inició, pero que acabó en un completo desastre por no mantener una coherencia con las elecciones de los jugadores, enseñar el truco tras la magia y, simplemente, crear expectativas que no resolvieron a la hora de la verdad. “*Lots of speculation for everyone!*”, como dijo Casey Hudson³⁵.

Pero, pese al estrepitoso fallo, *Mass Effect 3* sigue siendo un juego excelente. Junto con *Mass Effect 2*, mantiene una vuelta de tuerca dentro de las opciones de diálogo, que se añadió en esta segunda entrega de la saga: las elecciones *paragon* o *renegade*. Éstas no son más que interrupciones que podemos realizar en mitad de algunos diálogos, acciones impulsivas “benignas” o “malignas”, que el jugador realiza como aliciente a las ramificaciones, en forma de distintas respuestas, de un diálogo.

Por ejemplo: El protagonista se encuentra negociando con un grupo de terroristas y, en mitad del diálogo, se nos muestra un bidón de combustible junto a ellos. Entonces aparece un icono *renegade*, que nos sugiere que podemos realizar una acción impulsiva con el barril: reventarlo, muy probablemente. Con pulsar un simple botón realizamos la acción, al igual que si hubiéramos elegido una respuesta a un diálogo.

³⁵ <http://www.primagames.com/games/mass-effect-3/news/mass-effect-3-ending-bioware-admits-fans-needed-mo>

Los conceptos en inglés son muy sugerentes, ya que no utilizan términos con connotaciones necesariamente positivas o negativas, ni éstas lo son en el juego. Es algo, más bien, entre “impulsivo” y “modelo a seguir”. Un baremo que, de nuevo, como ya hemos mencionado, no predetermina al jugador a elegir entre uno u otro, a primera vista. En definitiva, un aporte extra a la dinámica de diálogos, que potencia el buen sabor general de éstos durante toda la historia. Algo que, como se puede ver en los miles de vídeos de reacción en *YouTube*, ha calado hondo en los fans³⁶.

5.2.- *Beyond Two Souls vs Heavy Rain*

Beyond Two Souls y *Heavy Rain* son obras producidas por el mismo estudio: *Quantic Dream*. Éste, tiene como característica, la de impregnar sus obras del mayor fotorrealismo posible, haciendo uso de avanzadas técnicas de captura facial y de movimiento. Es una compañía que busca un aspecto cinematográfico bastante claro en sus productos, contratando incluso a actores de renombre, como William Dafoe o Ellen Page³⁷. Su objetivo es conseguir hacer películas interactivas no lineales, más que videojuegos no-lineales.

Y si bien hemos definido este tipo de moda o tendencia en los videojuegos como algo negativo, en este caso concreto, es positivo. *Quantic Dream* no esconde que lo que quiere conseguir es eso, películas interactivas³⁸, que ofrezcan un extra frente a las obras de celuloide clásicas. No es un estudio que esté creando videojuegos excesivamente contaminados del lenguaje cinematográfico, es un estudio que se sirve de las herramientas de los videojuegos para crear películas. Desde su primer juego: *Fahrenheit*, han servido como precursores claros de este tipo de entretenimiento y, con el paso de los años, han sabido pulir, en mayor o menor medida, esta premisa de llevar el cine al salón de casa, de una forma más interactiva. La forma de llevar esta interactividad no es más que mediante la Narrativa paralela, con ocasiones de ramificaciones leves, sobre todo cerca del final.

En los casos de análisis que nos atañen, *Beyond Two Souls* y *Heavy Rain*, las diferencias cualitativas y cuantitativas son más que visibles. *Heavy Rain* consiguió vender cerca de 3 millones de copias en todo el mundo, mientras que *Beyond Two Souls* apenas llegó a los 2 millones³⁹. La acogida por parte de la prensa especializada eleva a *Heavy Rain* a notas que rozan el sobresaliente, mientras que *Beyond Two Souls* apenas logra un notable bajo⁴⁰. ¿Y cómo se llegó a esta situación? Sobre todo teniendo en cuenta que *Heavy Rain* es inmediatamente anterior a *Beyond* y, por tanto, debería de ser, sino superior, al menos más cercano en calidad a su predecesor.

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=qj2ouvzjTNC>

³⁷ <http://blog.es.playstation.com/2013/03/01/willem-dafoe-protagonizar-junto-a-ellen-page-beyond-two-souls/>

³⁸ <http://www.quanticroam.com/fr/>

³⁹ Ventas de *Heavy Rain* <http://www.3djuegos.com/noticia/136148/0/heavy-rain/ventas/ps3-quanticroam/> frente a la decepción de *Beyond* <http://www.hobbyconsolas.com/blogs/daniel-acal/beyond-dos-almas-critica-decepcion-58549>

⁴⁰ Nota de *Beyond* <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/beyond-two-souls> frente a *Heavy Rain* <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain>

Ambos juegos cuentan con una serie de mecánicas y tecnologías muy cercanas, incluso visualmente superiores en *Beyond Two Souls*. Además, *Beyond* cuenta con las interpretaciones de actores de renombre. Todo debiera apuntar a un éxito mayor que el de *Heavy Rain*. Sin embargo, el cómo se dispusieron esas piezas en los dos videojuegos, cambia radicalmente su naturaleza.

En la historia de *Heavy Rain* manejamos a tres personajes sin ninguna relación inicial entre ellos, que, sin embargo, están unidos por un mismo núcleo: la desaparición de un niño. Por otro lado, en el caso de *Beyond* controlamos a una chica con poderes sobrenaturales. Poderes que están asociados a un ente que siempre le acompaña y que le permite interactuar con varios elementos durante la aventura.

Desde un inicio ya hay una clara diferencia de potencial. ¿Qué da mayor juego a la hora de desarrollar una historia no lineal: varios personajes que discurren paralelamente hacia un mismo objetivo, o un personaje con poderes sobrenaturales? Aun así, en el caso de *Beyond*, la premisa podría haber sido igual de interesante que en *Heavy Rain*, o más. Pero cuando conocemos que los poderes de los que disponemos no son más que la ya archiconocida telequinesis, junto con algo de control mental, toda esperanza se desvanece.

Además de esta diferencia de premisa inicial, *Heavy Rain* destaca por llevar su premisa un paso más allá. El jugador controla a tres personajes que se cruzan de forma intermitente, pero aportan información complementaria sobre el mismo núcleo narrativo. Sin embargo, si durante el juego alguno de ellos muere, en situaciones en las que el peligro sea mortal, el juego continúa⁴¹. Se pierde una rama de información, pero eso no impide que el tronco siga intacto, que la historia siga su curso. Una mecánica inmensamente atractiva, que ayuda al jugador a sumergirse en esa historia, a crear un fuerte vínculo de empatía hacia los personajes. Se crea esa sensación de inmersión de la que hablábamos en el punto anterior, en el que las repercusiones son permanentes, reseñables y, por tanto, mucho más sentidas. Comparemos ahora eso con la decepción que, lógicamente, sintieron los usuarios de *Beyond* al comprobar que sólo había una visión unilateral de la historia y, la muerte, era totalmente admisible, como en la mayoría de videojuegos.

Tenemos, por tanto, la primera brecha por la que estos dos juegos –insisto, desarrollados por la misma compañía– se diferencian significativamente. El planteamiento de *Heavy Rain* permite que, con el suficiente esmero, se consiga crear una historia mucho más interesante a nivel interactivo, en la que el jugador está viviendo la aventura desde variados puntos de vista. Además, como segundo gran aliciente, *Heavy Rain* intenta emerger al jugador en un mundo más cercano a la realidad, con el sistema de muertes permanentes del que dispone. Haciendo cada situación de carácter mortal, mucho más significativa y emocionante. Es un uso inteligente de la ramificación en apoyo a la historia, ya que el jugador sentirá la necesidad (normalmente) de mantener vivos a todos los personajes, puesto que le permite conocer la historia de una forma

⁴¹ <http://www.vandal.net/noticia/69353/jodie-no-podra-morir-en-beyond-two-souls/>

más rica, lo que, a su vez, le lleva a querer cuidar a los personajes con mucha mayor precaución. Y, por tanto, al final, creando un vínculo empático o simpático hacia ellos. Sin embargo, en *Beyond*, de nuevo, toda esa magia ha desaparecido, no existe porque desde la premisa inicial no se permite esa posibilidad.

Por último, si algo hay que reseñar de estos dos casos de *Quantic Dream*, es la capacidad de crear una sensación de empatía o simpatía de los personajes hacia el jugador. En este maravilloso artículo⁴² de uno de los desarrolladores de *The Vanishing of Ethan Carter*, se analiza las características por las cuales, *Beyond*, no dispone, desde el mismísimo inicio, de una narrativa emergente o empática, por parte de los jugadores, hacia su único personaje principal. Situación que, de nuevo se lleva muchísimo mejor en *Heavy Rain*, puesto que, incluso en el caso de que no se hubiera llevado a buen puerto una buena primera impresión, siempre cabía la posibilidad de que el jugador se viera reflejado en cualquier de los otros dos personajes. El jugador podría sentir que el protagonista es alguien distinto del padre del hijo desaparecido, y dispondría, sin embargo, sin la necesidad de sentir una empatía por los demás personajes, de distintas voces que enriquecen un mismo mensaje.

Para concluir el análisis de estos dos casos, podríamos sustraer la conclusión de que, mayor inversión no significa mayor diversión o posibilidad de beneficios, como es en el caso de *Beyond* y la introducción de nuevas tecnologías y actores. También, la certeza de que una buena base narrativa, que permita jugar con situaciones con sentido y significado, a la hora de ramificar, es clave a la hora de desarrollar una obra de este tipo, con éxito. Y por último, la necesidad de crear un buen contexto que permita crear un vínculo jugador-personaje jugado. Lo que implica, entre otras cosas, permanencia y ser consecuente con la premisa inicial de un videojuego.

5.3.- *The Walking Dead vs Life is Strange*

Si antes hemos hablado del videojuego hecho cine, en el caso de *The Walking Dead* y *Telltale Games*, podemos hablar del videojuego hecho TV. Casos como el de *Alan Wake* ya introdujeron un lenguaje propio de la televisión⁴³, pero es sólo en el caso de *Telltale* o *DontNod*, con *Life is Strange*, cuando esta característica se ha llevado con profunda cohesión, éxito comercial y de formato.

Tanto *Telltale* como *DontNod* basan sus obras en el formato de cualquier serie de televisión moderna: la narración se divide en episodios, con sus *cliffhangers* incluidos, y, a su vez, los episodios son aglomerados en temporadas. A nivel comercial supone el enorme beneficio de lanzar el primer fragmento de un videojuego (todavía por acabar en su totalidad), conseguir respaldo económico, y continuar desarrollando el resto del contenido mientras tanto. Este

⁴² <http://www.theastronauts.com/2013/10/break-immersion-opening-beyond-two-souls/>

⁴³ <http://kotaku.com/three-things-other-games-should-steal-from-alan-wake-1700422991>

formato ha supuesto una revolución en la industria del videojuego⁴⁴, creando una tendencia a fragmentar de forma episódica el contenido de una obra de este tipo.

Hasta el momento este formato no ha dado pasos más allá de historias ramificadas y basadas en la narrativa y las opciones que el jugador puede tomar. Aunque, en un futuro, puede que esta estructura se lleve a diferentes géneros. Intentos como el de *Resident Evil* lo demuestran⁴⁵.

La primera temporada del videojuego *The Walking Dead* puede ser considerada como el inicio de un *boom* en el mundo de las historias no lineales. Si bien *Bioware* con sus *Mass Effect* o *Dragon Age* había sentado precedentes, el juego de *Telltale* dio un paso más allá. El formato elegido, mucho más ligero que las obras de *Bioware*, junto con las excelentes decisiones a nivel de diseño y el trabajo de los diálogos, crearon una tormenta perfecta, una mezcla de géneros difícil de conseguir⁴⁶. No en vano el equipo de *The Walking Dead*, cosechó grandes chascos antes de realizar su gallina de los huevos de oro⁴⁷.

En estas dos obras a analizar, nos encontramos ante claros casos de Narrativa paralela. El jugador se encuentra con una serie de elementos a su alrededor, que en constante conflicto, influyen en la aventura, pero siempre sin interferir en el tronco inicial, en el que confluyen las pequeñas ramificaciones, una y otra vez⁴⁸.

Gracias a esta gran charla que ofreció parte del equipo de desarrollo de *The Walking Dead*⁴⁹, podemos establecer con total certeza, los puntos fuertes y débiles con los que cuenta este videojuego. El caso de *Life is Strange* será usado, por otro lado, como una evolución del estilo de *Telltale*, con aspectos reseñables a destacar.

The Walking Dead está planteado como una serie televisiva y, por ello, desde el principio, todo, desde movimientos de cámara a desarrollo personajes, buscan ese estilo. La historia y cómo se narra es uno de los puntos clave, como mencionan en el vídeo de la GDC los desarrolladores: “qué piedras cargan consigo, eso es lo primero que se tuvo en cuenta a la hora de desarrollar personajes”. Aun así, si por algo destaca *The Walking Dead*, es por introducir una mecánica muy interesante. Cada vez que realizamos alguna interacción de cariz importante, que afectará a la trama visiblemente, vemos un mensaje en la esquina superior izquierda de la pantalla, del estilo “Este personaje recordará este momento”.

⁴⁴ <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/05/the-future-of-video-games-could-look-a-lot-like-television/256838/>

⁴⁵ <http://www.vidaextra.com/respuestas/os-convence-la-naturaleza-episodica-de-resident-evil-revelations-2>

⁴⁶ <http://www.popmatters.com/post/172506-/>

⁴⁷ Nota de *Jurassic Park* de *Telltale Games*, por ejemplo: <http://www.metacritic.com/game/pc/jurassic-park-the-game>

⁴⁸ <http://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/>

⁴⁹ <http://www.gdcvault.com/play/1017807/Saving-Doug-Empathy-Character-and>

¿Qué supone este gesto tan nimio en apariencia? *Life is Strange* también hace uso de él, pero en la forma del icono de una mariposa, referenciando al famoso efecto de mismo nombre. ¿Por qué esta molestia en añadir ese detalle? Porque refuerza la idea en la mente del jugador de que nuestras acciones tienen repercusiones, o que tendrán repercusiones. Es, también, otra forma de cubrirse las espaldas, frente al jugador.

Mass Effect tiene un termómetro que mide la “bondad” o “rebeldía” de nuestras acciones, pero tanto *The Walking Dead* como *Life is Strange*, no. Es mucho más difícil saber cuándo una acción tiene repercusión o cuándo solamente estoy hablando con un personaje, obteniendo información o manteniendo una charla banal. Un mensaje en pantalla avisándome, diciéndome “lo que acabas de hacer no es banal”, me avisa sobre las futuras consecuencias y me hace ser mucho más consciente del contexto y el entorno del momento.

Esta mecánica refuerza la sensación de “has tomado una decisión”, pero igual de importante es recordar al jugador la importancia de una decisión⁵⁰, tras sus consecuencias inmediatas. Otra brillante idea de *The Walking Dead*, que *Life is Strange* también aplica perfectamente, es la noción de “lo que has hecho ha tenido consecuencias que no te vamos a hacer olvidar”. Cada vez que algo falla, que consigues sobrepasar las adversidades, el videojuego debería de estar ahí para reforzar esos sentimientos, hacerte sentir que de verdad han tenido un impacto en el mundo virtual. Sin ese post-refuerzo es como si nada hubiera pasado, si los personajes o el mundo no reaccionaran más que en el momento de la mera explosión de una decisión, no fue una decisión importante. Como si de repente todos olvidaran y perdonaran repentinamente, en una especie de amnesia colectiva.

Otras mecánicas que introdujo *The Walking Dead* de forma coherente son:

- El límite de tiempo a la hora de tomar decisiones: Debido a la naturaleza de las situaciones violentas y repentinas que se dan en ese tipo de historias, esta mecánica va como anillo al dedo. Empuja al jugador a decidir qué opción tomar en una situación crítica, de inmenso estrés, lo que lleva a su vez a recrear esos sentimientos empáticos con el personaje. El jugador, por unos momentos, es el mismo personaje, siente igual. Sin embargo, aquí *Life is Strange* diverge por completo. Todas las características anteriores se han desarrollado en *The Walking Dead* y *Life is Strange*, con menor o mayor soltura, pero la obra de *DontNod* se diferencia y es, en parte, una evolución del estilo *Telltale*, porque hace justo lo contrario.
- Presentar los porcentajes en directo y online: Al final de cada episodio se muestran unos porcentajes que representan las decisiones que, mundialmente, han tomado los jugadores en ese episodio. Aunque esta característica está dentro del metalenguaje del medio, no deja de ser un aliciente muy interesante para jugadores y desarrolladores. Es

⁵⁰http://www.gamasutra.com/blogs/BriceMorrison/20131119/204733/Meaningful_Choice_in_Games_Practical_Guide_Case_Studies.php

una forma de compartir y saciar la curiosidad colectiva e individual, de cómo distintos jugadores han reaccionado ante una misma situación.

En *The Walking Dead* las decisiones son definitivas y a veces repentinas, apresuradas. Si el jugador desea repetir un conflicto, tomar otra opción con la que se sienta más cómodo, debe de cargar la partida de nuevo y verse obligado a rejugar. Pero en *Life is Strange* se le ofrece al usuario, desde el minuto uno del juego, la posibilidad de revivir las bifurcaciones. La protagonista cuenta con la capacidad de ir atrás en el tiempo unos minutos y, con ello, el jugador dispone del poder de elegir, ver la repercusión inmediata, “rebobinar”, y cambiar de idea. Por supuesto, las consecuencias a largo plazo son mucho más imprevistas e imposibles de vislumbrar, y ahí está la genialidad de esta mecánica. El receptor no tiene por qué arrepentirse por haber elegido algo que, sin esperarlo, ha tenido un efecto que no deseaba. En *Life is Strange* el jugador puede saborear esos errores, incluso divertirse con ellos, todo con un simple botón, sin la necesidad de cargar la partida a puntos previos a esa situación. Y, sin embargo, nunca podrá prever lo que ocurrirá a largo plazo. Por mucho de que disponga de ese poder de rebobinar en el tiempo hay consecuencias que no se podrán cambiar a deseo del jugador. Deberá de asumir consecuencias.

Por último, ambas obras consiguen crear un juego muy interesante con los elementos a interactuar, que pululan alrededor del jugador y de los que hablamos en la narrativa paralela. En el caso de *Life is Strange* esos elementos son normalmente pasivos, objetos o un entorno en sí que nos ofrece la posibilidad de crear una leve bifurcación en la historia principal⁵¹.

En el caso de *The Walking Dead*, son, básicamente, personajes con los que interactuar y provocar reacciones que influyan en nuestra historia principal. Es un juego mucho más inmediatamente dramático que en el caso de *Life is Strange*, más contemplativo y que invita a la reflexión. En el caso de *The Walking Dead*, sin embargo, las situaciones son irreversibles, pero cada una de ellas está tan bien trabajada en cuanto a personajes y trasfondo que son un prelude a esos grandes momentos de decisión y duda. Disfrutas con cada diálogo de cada personaje y, a su vez, es una antesala a las duras elecciones que se deberán tomar. Pero, en todo caso, siempre serán satisfactorias, habrá duda y tensión, pero el momento en sí siempre será comprensible y coherente con la historia. Si por algo destaca *The Walking Dead* también, como dijeron sus creadores en la *GDC*, es por el hecho de crear momentos de estrés con significado, antes que miles de bifurcaciones y decisiones sin sentido para el jugador.

En definitiva. *The Walking Dead* creó una amalgama de géneros y mecánicas increíblemente difícil que, gracias a la meticulosidad del equipo, funcionó. Detalles que refuerzan las opciones elegidas por el usuario, un formato atractivo y ligero, fresco. Personajes y diálogos muy bien trabajados, sin exceso de opciones sin sentido. Situaciones de estrés, interrelaciones entre personajes y elementos de la trama. Todo ello no hizo más que abrir la veda de los videojuegos episódicos. Aunque no todos ellos tienen el mismo nivel que *Telltale*, ni mucho menos. De hecho, rara vez consiguen llegar. Sin embargo, *Life is Strange*, sin llegar a alcanzar el nivel del equipo de

⁵¹ Ejemplos: <https://www.youtube.com/watch?v=KIO-7z99EPo>

The Walking Dead, ha conseguido sobresalir en otros aspectos. Ha tomado un camino algo distinto al estilo de *Telltale Games* y ha optado por crear una experiencia mucho más contemplativa, evocadora y que disfruta siendo una historia que saborear tranquilamente. Una obra en la que se premia al jugador por investigar cada bifurcación y cada nacimiento de rama, para decidir si luego seguir por ella hasta el final, o no.

5.4.- Menciones especiales

Si bien he querido reseñar estas obras como ejemplos de lo que ha mostrado y muestra hoy en día la industria del videojuego, en cuanto a historias no lineales, hay muchas otras tantas dignas de mención. Juegos como *The Witcher 3*, en el que el cuidado y mimo por el contexto y la profundidad de las misiones secundarias le ha coronado como un antes y un después a la hora de realizar *RPG's*. De nuevo, un éxito que ha conseguido sólo por el hecho de crear una estructura coherente dentro de la historia y una narrativa profunda, bien escrita y dispuesta a crear la ansiada ilusión de la elección.

Catherine, juego de la compañía japonesa *Atlus*, cuenta con una historia bastante atípica, marca del estilo japonés. No se pudiera decir que se concentre en la no linealidad, si bien hay ocasiones, como las secuencias que ocurren en el bar⁵², en las que dependiendo de con quién interactúes, accederás a unas u otras líneas de diálogo, pudiendo incluso llegar a salvar a personajes secundarios. Sin embargo, lo interesante de este videojuego es que tiene un baremo “bondad/maldad”, del tipo que hemos descrito como “a evitar”. Pero, sin embargo, aquí se usa de manera algo distinta.

El medidor no nos muestra exactamente las acciones buenas o malas que realiza nuestro personaje y, por tanto, nosotros, sino que las mide según lo “fiel” o “infiel” estemos siendo a nuestra novia, *Catherine*. Además, las opciones no son tan claras: se camuflan a modo de mensajes de texto, se nos realizan preguntas en un confesionario, respondemos a nuestros amigos en una conversación banal... En definitiva, el acercamiento no es tanto “Responde a esta situación”, sino “Define a tu personaje durante su rutina diaria”. Además, en *Catherine*, el usuario se encuentra con un final con distintas variantes, muy interesantes y contrapuestas. Estos finales, a su vez, se extraen del medidor. A diferencia de otros juegos, *Catherine* no cuenta con un “final bueno, malo y neutral”. Hay diferentes variaciones en cada uno de ellos, siempre dependiendo de la posición de la aguja en ese medidor⁵³.

The Stanley Parable es un grandísimo ejemplo de metalenguaje de videojuegos, un ejercicio de reflexión, ácido y con un humor muy característico, en el que se viven en carne propia esos límites de la ilusión, la realidad y el jugador como *falso narrador*, que se mencionaban en la introducción. Es una obra brutalmente no-lineal, perfectamente maquinada, pero que, por no

⁵² <https://www.youtube.com/watch?v=TOvI-ZJhmk>

⁵³ Finales de *Catherine*: <https://www.youtube.com/watch?v=hnZgaXxQUwo>

contar con características más generales sobre la no-linealidad, para ejemplificar, y, en definitiva, por ser tan rompedora, ha quedado fuera del análisis principal.

En esta historia somos un informático que se da cuenta, súbitamente, de que está sólo en la empresa donde trabaja. Cuando comienza a buscar a sus compañeros suena la voz de un narrador omnipresente que se burla acerca de lo fútil que es hacer nada en ese mundo, del sinsentido que es tomar la puerta A o B, cuando estás encerrado en la misma caja virtual y no hay ninguna salida real. Según lo que hagamos, físicamente, con nuestros personajes (puesto que no disponemos de opciones de diálogo) el narrador reaccionará de una manera u otra, cambiando el entorno en el que nos movemos.

Rompedor, como ya he mencionado. Nos encontramos ante una historia puramente ramificada, con decenas de caminos únicos y no entrelazados, en su mayoría. Pero por ello mismo se ve obligado a exprimir la duración de cada camino en no más de 10-15 min. Y, en sí mismo, esta obra es mucho más un ensayo acerca de la ilusión de libertad en un mundo virtual, que una historia no lineal, gratificante, por sí misma (aunque lo sigue siendo enormemente satisfactoria jugarla).

6.- Autopsia

Llega el momento de aglomerar todo el conocimiento que hayamos podido sustraer de los análisis, conceptos y reflexiones mostrados hasta ahora. Aunando todos esos elementos crearemos una especie de esquema o fórmula, que nos servirá tanto para analizar futuras historias no lineales y conocer de qué pie cojean, como para crear nuestras propias historias ramificadas.

De entrada, podemos asegurar que las características básicas para toda historia no ramificada son las siguientes: crear una narrativa con potencial, esconder el truco tras la magia, crear elecciones interesantes, mostrar repercusiones perpetuas, controlar la ramificación y crear una coherencia entre mecánicas e historia.

Estos seis pilares pueden considerarse todos como básicos, puesto que el fallo de uno sólo de ellos ya se hace notable en el conjunto de la obra. Cuanto menos sólidas sean estas bases más problemas tendremos a la hora de introducir al jugador a nuestro mundo.

- **Narrativa con potencial:** En el caso de las obras con bifurcaciones tenemos que ser muy conscientes en todo momento de lo que implican éstas y en qué contexto se realizan. Ya hemos visto cómo en el caso de *Mass Effect* todo se centra alrededor de los personajes y, por tanto, nuestras decisiones implican la posibilidad de tener relaciones, decidir puestos en misiones de riesgo, etc

En un juego como *The Witcher 3*, por el contrario, nuestras elecciones cambian el entorno geopolítico y la percepción que tienen de nosotros los demás. El impacto está

mucho más centrado en el entorno, no en el juego de relaciones de amistad e íntimas (aunque cuente con pequeños alicientes de ese tipo).

Pero, sin embargo, los dos juegos nos sitúan ante una narrativa en la que la ciencia ficción o la magia pueden permitirnos ciertas licencias a nivel narrativo. Mundos con mucho potencial para hacer y deshacer, lo que nos permite jugar a nuestro antojo con lo que queremos y cómo queramos. Si *Mass Effect* se desarrollase en un mundo completamente normal, sería prácticamente imposible crear esas situaciones de peligro y tensión de carácter épico tan características de la saga.

- **Esconder el truco tras la magia:** Medidores de moralidad, elecciones que no tienen ninguna repercusión, bifurcaciones que no son tales y se muestran desnudas ante el espectador... Todos esos pequeños detalles destruyen la magia de la ilusión.

De los más lacerantes es, sin duda, darnos la ilusión de elegir para luego arrebatárnosla sin ninguna sutileza, o incluso obviarla. En *Bioshock Infinite*, por ejemplo, hay varios momentos de ese estilo. En uno de ellos el usuario se ve ante la decisión de regalar a la co-protagonista (a la que viene a rescatar de una ciudad flotante) un colgante con el símbolo de una jaula o el de un pájaro libre, volando. La iconografía es bastante metafórica y, dentro del contexto de la historia, tiene mucho más sentido. Sin embargo, tras elegir, nada, absolutamente nada cambia durante el juego.

Es lacerante porque, con una simple línea de diálogo del estilo “Gracias por creer que debo volar más alto que nadie” o un “Ahora entiendo que ser consciente de nuestras limitaciones es ser uno mismo” la decisión habría tenido al menos un significado para el jugador.

Son detalles que desgastan la experiencia del juego o la percepción que se puede tener de éste. Y junto con este tipo de sutilezas, los medidores de moralidad que vienen asociados a beneficios a nivel de juego, decisiones sin impacto alguno, ... Todo ello emborrona el todo de una obra que, de por sí, necesita todo el esfuerzo y más, para crear una narrativa basada en la ilusión y el cuidado por ocultar los entresijos.

- **Elecciones interesantes:** Como ya hemos anotado, la gente de *Telltale Games* descubrió con *The Walking Dead* una importante lección: más valía crear tres situaciones llenas de significado y construir un preludio, para que el clímax fuese catártico, antes que hacer diez y que no hubiese ninguna implicación emocional con nada ni nadie.

Somos humanos, buscamos el cariño, el respeto, la aceptación, ... Y como narradores debemos jugar con todos esos sentimientos, potenciarlos en nuestra historia, si queremos que el jugador sienta que tienen significado y, no sólo eso, sino

que son importantes. Y aunque sé que estoy jugando en un mundo virtual, ficticio y encasillado, todo se difumina por momentos cuando en pantalla sale el texto: “Salvar a Kaidan - Salvar a Liara”, y una barra de tiempo que se agota. Después de horas y horas de interacción con esos personajes.

- **Repercusiones:** Nuestro mundo es mutable, pero el eco de nuestras acciones permanente. Si yo decido en un arrebato de ira insultar a mi mejor amigo y dejarle tirado, él lo va a recordar siempre. Ya no hay vuelta atrás, tenga remordimientos o no. Algo ha cambiado y siempre va a estar ahí, pase lo que pase después ahora tengo que afrontar una nueva situación, en el presente. Esta sensación es la misma que debemos llevar a un videojuego no-lineal.

Si toda la base de nuestra obra está en las decisiones y las consecuencias que conllevan, deberemos de hacer lo imposible por representar y recalcar esa sensación en pantalla. Hay muchas maneras de hacerlo, algunas más estrictas, como es el caso de *The Walking Dead*, y otras en apariencia más flexibles, como es el caso de *Life is Strange*. Pero al fin y al cabo, todas tienen que ser puntillosas en lo mismo: ey, algo has hecho, has decidido tomar un camino del que no hay marcha atrás, asume las consecuencias.

Ya sea mediante personajes, notificaciones en pantalla del estilo *Telltale* o cambios visuales en el mundo que nos rodea. Algo se tiene que ver de manera clara tras una acción, y, sobre todo, se tiene que poder ver esa repercusión a medio-largo plazo, para que no se perciba como superflua. Así el calado será mucho mayor, y aún más si nos esforzamos porque la primera experiencia que tenga el usuario, de este estilo, sea todo lo perfecta que podamos, precursora de lo que está por venir.

- **Control de ramificación:** Cualquier problema a la hora de crear un videojuego aumenta de forma ridícula con las historias no-lineales. Si ya es difícil de discernir la cantidad de elementos y mecánicas que se pueden incluir en un videojuego, con cierto presupuesto, en una historia bifurcada, donde cada rama lleva a más ramas, que a su vez crean sub-ramificaciones, todo puede alcanzar cifras ridículas a la hora de desarrollar e invertir tiempo y dinero.

El control y la precisión es clave para no caer en una espiral de gastos, rehacer, deshacer y volver a cambiar y unir fragmentos como mejor se pueda. Si ya de por sí es complejo lidiar con este tipo de narrativas, imaginemos el hecho de tener que lidiar, además, con presupuestos que se van acortando a velocidad alarmantes y ramificaciones que se nos van de las manos y nos obligan a, o triplicar el presupuesto, o unificar las bifurcaciones con el tronco principal de la mejor manera que podamos. Manera que suele ser la más burda y cutre, a esas alturas de la producción, si no se ha tenido la precisión y control necesarios.

Ya hemos hablado del famoso caso de *Mass Effect 3*, en el que la decepción fue mayor, y no sin razón. La falta de una buena planificación o, simplemente, el hecho de no invertir el suficiente tiempo y dinero en crear unas líneas paralelas satisfactorias, llevó al fracaso de una experiencia que, hasta el momento, era alabada por todos los medios.

Sin embargo, gracias a la precisión y el control, *Telltale* consiguió justo eso con su primer *The Walking Dead*: recrear una sensación de ilusión de elección, en la que la sabia forma de unir ramificaciones, crear subtramas emocionalmente interesantes para el jugador, y una inteligente forma de escribir, les llevó al éxito.

- **Coherencia-mecánicas:** Tan importante es lo que hago como el por qué lo hago, o más en el caso de los videojuegos. La motivación del jugador por seguir adelante y avanzar en la historia, en este tipo de obras no-lineales, no tiene más ingenio que el de crear una meta a seguir que sea amena, emocionante, divertida. Algo con lo que conectar.

En un juego basado en la supervivencia, como es *The Walking Dead*, las mecánicas nos obligan a hablar con los personajes, establecer lazos emocionales y, de vez en cuando, para aligerar el peso narrativo, alguna fase de acción en la que, generalmente, nuestra vida o la de los demás depende de nuestra habilidad. Parece obvio y todo fluye tal y como es en el juego de *Telltale*. Ahora, imaginemos que, en vez de contar con esas mecánicas, durante todo el videojuego lo que tenemos que hacer es recoger recursos para subir niveles, mejorar a nuestro personaje para que tengamos más posibilidades de sobrevivir, y resolver puzles por nuestra cuenta. ¿Qué sentido tendría, no?

Esas mecánicas se centran en un desarrollo personal, de nivel individual y que incluso implica competitividad ante el resto del mundo, que nos obliga a aislarnos básicamente. No estableceríamos ninguna relación emocional con nadie, pues nuestra misión sería la de ser más fuertes, no la de crecer como equipo y sobrevivir como grupo. No necesitamos hablar con nadie.

Así fácilmente podemos ver ahora la genialidad de la gente de *Telltale* al introducir situaciones como la ya mencionada de repartir comida entre los supervivientes. Las mecánicas sirven para reforzar a la historia y viceversa, es un juego recíproco y vital para este tipo de obras. Si la relación entre estos elementos chirría, es mucho más fácil que, primero, el jugador no entre en el juego y, segundo, que si ha entrado desconecte con facilidad, se plantee qué está realizando o por qué.

7.- Formulación de una estructura satisfactoria: esquema de trabajo para las historias no-lineales

Finalmente, podemos establecer el siguiente esquema de trabajo, desde la gestación de la idea inicial hasta la fase de producción:

- **Germen narrativo-lúdico:** Nos planteamos qué tipo de sensaciones queremos transmitir, cómo las vamos a implementar a nivel de mecánicas de juego, qué historia podría encajar para ello y si es lo suficientemente potente.

En esta fase la narrativa tiene que reforzar a las mecánicas de juego y viceversa. Hay que plantearse cuál va a ser el “leitmotiv” durante todo el juego y cómo aunar ello en la historia y la jugabilidad. Antes de seguir adelante deberíamos plantearnos por última vez, ¿nos facilita esta historia y mecánicas la hora de ramificar y desarrollar, o nos lastra? ¿y a la hora de recrear las sensaciones que nos hemos establecido como metas?

- **Germinación:** Cuando ya tenemos establecida la base es hora de plantearse qué tipo de ramificación queremos realizar. Hoy en día, como ya se ha mencionado, se tiende a aunar lo mejor de cada una de ellas, focalizando, aun así, los esfuerzos en alguna estructura más que en otra.

Debemos plantearnos si somos capaces de realizar una historia en forma collar de perlas que sea satisfactoria, o si, por otro lado, sería mejor realizar una obra mucho más corta, intensa, pero con muchas ramificaciones del estilo paralelo. El tipo de estructura también puede venir definida por la historia, como sería el caso de *Mass Effect*, en el que, claramente, si queremos centrarnos en las relaciones entre personajes, deberíamos de crear una estructura Collar de perlas, en la que cada jugador decide con quién interactuar y cómo.

- **Desarrollo:** Una vez tenemos la base narrativa, mecánica y estructural, podemos pasar a definir las ramificaciones en profundidad. Decidimos los giros de guion y el ritmo de la narración, para asegurarnos de que, elija el camino que elija el usuario, siempre será igual de intenso que el resto.

¿Cuántos personajes de calado habrá? ¿Cómo de grandes serán las ramificaciones? ¿Con qué elementos podrá interactuar el jugador? Todas estas preguntas son base para el desarrollo y, asimismo, este es el momento definir las acorde a nuestros recursos. Aportando ingenio y creatividad, debemos de sortear los problemas con los que nos encontremos ahora, intentando recrear esa inmensa mentira que es la elección dentro de un mundo preconcebido. Y, sobre todo, conteniéndonos y siendo conscientes de nuestras metas y limitaciones.

- **FloreCIMIENTO:** Aquí es donde toca lucirnos, mostrar la calidad a la hora de escribir los guiones y la capacidad que tengamos de ocultar todas las artimañas, de las que nos valemos para redirigir la historia a donde queremos. Ahora es vital hacer notar las repercusiones de cada decisión que el jugador tome, a medio-largo plazo sobre todo.

En definitiva, disponemos todos los elementos al fin, comenzamos a desarrollarlos y nos adentramos en la fase práctica y definitiva de nuestra obra.

Con este esquema espero haber representado todo el proceso y los conceptos estudiados y analizados durante páginas. Haber discernido un poco entre todas esas complejas artimañas creativas y técnicas que implica cualquier obra no-lineal en el mundo de los videojuegos. Como dijo Adrian Chmielarz en su blog personal, acerca de las historias no-lineales: "[...]y la parte interactiva me ayudó a distinguirlo de una película, haciéndome sentir, de hecho, una fuerza poderosa para alcanzar la felicidad".

8.- Software para la creación de historias no lineales

Contamos ya con la fórmula mágica que nos va a permitir realizar, al menos, una decente historia no-lineal. Ahora, ¿de qué *software* nos valemos para ello?

El desarrollo de este tipo de obras es extremadamente complejo y sin embargo, sólo en estos últimos años, se están dando a conocer herramientas, *software*, que expresamente ayude a la realización de estas intrincadas bifurcaciones y ramas paralelas en la misma historia. Algunos reseñables, tanto por su capacidad técnica como por su fama, son:

- **Twine:** Ya hablaremos de *Twine* en el punto 6, en profundidad, pero, brevemente, podemos asegurar que *Twine* es el mejor *software* para creación de historias de texto no-lineales, gratuito. El soporte comunitario y la capacidad técnica da mucho más de lo necesario para cualquiera que desee crear una historia de texto con bifurcaciones.
- **Chatmapper:** Este *software* podría ser la contrapartida de *Twine*, más poderoso que el primero en algunas características (soporte para *Unity*, simulador de conversaciones, *debugger*...). Sin embargo, todas ellas sólo están disponibles mediante pago previo. La versión demo tiene, aun así, algunas características extras que *Twine* no tiene⁵⁴, pero con muchas otras limitaciones que no le permiten estar a la altura de este *software* gratuito.
- **Programas privados:** Es conocido que grandes compañías como *Bioware* o *Telltale*, que han ido especializándose en este tipo de historias ramificadas, utilizan *software* de tipo privado, creado y usado sólo por ellos mismos, a nivel de compañía. Y sólo se conoce que ésta primera, *Bioware*, descubriera alguna vez los entresijos de éste en

⁵⁴ <http://www.chatmapper.com/features/>

abierto, lanzando partes de su conocido como *Aurora Engine* y su correspondiente *Aurora Toolset*, a la comunidad de *modders*⁵⁵, por ejemplo.

Con este *software* los usuarios podían crear sus propias aventuras, tal cual lo hacían en la compañía, con sus correspondientes diálogos ramificados. Aunque, tras la compra de EA, *Bioware* dejó de realizar este tipo de prácticas.

Se desconoce qué tipo de herramientas se usarán ahora dentro de la compañía o de otras de ese estilo, como *Telltale* o *CD Projekt Red*, puesto que el recelo por esconder los entresijos de obras multimillonarias es más que notable. Sin embargo, por lo que se ha podido saber de este tipo de herramientas, nunca distan mucho de esquemas digitales, más o menos bien representados, pero de los que aún queda mucho por pulir para que sean útiles como tal.

Es reseñable cómo, en un videojuego del calibre de *Mass Effect 1*, con más de 28.000 líneas de diálogo y millones de presupuesto, la herramienta con la que trabajaron los guionistas no iba más allá de un *Excel* con anotaciones y un programa para organizar los diálogos en esquemas jerarquizados⁵⁶. El trabajo sigue siendo mastodóntico y muy artesanal.

9.- ¿Por qué usar Twine?

Twine, entre todos los programas disponibles para crear este tipo de historias, es el más versátil, accesible, potente e intuitivo para principiantes.

- **Intuitivo:** La posibilidad de usar una interfaz basada en esquemas, flechas y etiquetas, que pueden referenciar a los distintos bloques de texto, permite a cualquier novato entender mucho mejor, a golpe de vista, la interrelación en la historia y cómo toda esa ramificación se está desarrollando ante él.
- **Potente:** El usuario puede exportar a *HTML*, lo que supone la capacidad de difundir un proyecto en formato web, hacer accesible a golpe de ratón tu historia. Esto, unido a la capacidad de manipulación que ofrece *HTML5* y *Javascript* (el cual *Twine* acepta), le lleva a tener un potencial inmenso, en el que sólo la curiosidad y metas del usuario ponen límites: tanto a la hora de difundir como de crear.
- **Accesible:** Además del hecho de que es completamente gratis, cuenta con un gran apoyo comunitario. Su *wikia*⁵⁷, y la gran cantidad de información que se puede encontrar en

⁵⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Aurora_toolset

⁵⁶ *PowerPoint* con datos y ejemplos de lo mencionado, extraído de una charla de trabajadores de *Bioware*:
<http://gdcvault.com/play/206/Dialog-Production-for-BioWare-s>

⁵⁷ <http://twinery.org/wiki/start>

Internet, es más que suficiente para adentrarse en el mundillo de *Twine* y aprender de forma autónoma el resto.

- **Versátil:** Gracias a la capacidad de modificar los estilos *HTML* y la compatibilidad con *Javascript*, *Twine* es una herramienta con una base clara: crear una historia de texto interactiva. Pero que puede ser moldeado a gusto del usuario, ya sea introduciendo elementos estéticos o técnicos, la capacidad de manipulación es inmensa, para la poca dificultad que conlleva.

Además de todas estas razones, *Twine* es una herramienta ya conocida y aceptada por los grandes medios y desarrolladores de videojuegos. Citando al *New York Times*: “*Twine representa algo radical: la transformación de los videojuegos en algo que no es sólo consumido por las masas, si no también creado por ellas*”.

Obras paridas por *Twine*, como *Depression Quest* o *Mangia*⁵⁸, tratan temas profundos y oscuros, con mucha más libertad que la inmensa mayoría de juegos que el cualquier jugador habitual conoce.

10.- Aplicación práctica con *Twine* y palabras finales

Este trabajo viene con un *HTML* adjunto que se puede abrir con cualquier navegador. Contiene la historia interactiva realizada con *Twine*, que persigue imitar las estructuras y conceptos aquí analizados en una extensión modesta, adecuada a las capacidades de que dispongo.

El proyecto espero que sirva como colofón final de un trabajo que, a la hora de analizar y ponerlo en práctica con *Twine*, ha servido para estudiar las obras no-lineales en el mundo de los videojuegos, tanto desde fuera como breve y humildemente desde dentro. La necesidad de aplicar el esquema desarrollado en el punto 7 ha servido para reafirmar la convicción de que es correcto o, al menos, una guía inicial que podría servir para desarrollar esquemas y estudios más complejos acerca de este tema.

11.- Bibliografía

11.1.- Libros, tesis y ensayos consultados

Antonio José Planells de la Maza. *Anàlisi* 42, 2011 65-78, “[El videojuego como marco expresivo](#)”. Estética, reglas y mundos de referencia.

Esnaola Horacek, Graciela. “[La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela](#)”. ISBN 8437054648.

Esnaola Horacek, Graciela Alicia, Levis, Diego. “[La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional](#)”. Ediciones Universidad de Salamanca (España).

⁵⁸ <http://www.newyorker.com/tech/elements/zoe-quinns-depression-quest>

Israel Lara, Jafet. "[Heavy Rain y Beyond: dos almas: dramas interactivos en la narración transmedia](#)". Caracteres : Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital [2254-4496] Año:2014 vol.:3 iss:1 pág.:129 - 152.

Felipe G. Gil. "[Narrativas audiovisuales en la era de la ludopatía digital](#)". Revista de Arteleku-ko aldizkaria, ISSN 1133-844X, Nº. 69, 2011 , págs. 77-93.

Jakub Majewski, 2003. "[Theorising videogame narrative](#)" .

Janet H. Murray (1999). "Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio". ISBN 9788449307652. PAIDOS IBERICA.

John Tones. "[Videojuegos: un espectáculo subjetivo](#)". Revista de Arteleku-ko aldizkaria, ISSN 1133-844X, Nº. 69, 2011 , págs. 123-129.

Levent Y. İnce. August 2010. "[A critical approach to game studies: Analysis of Fallout 3® as an example of non-linear gameplay](#)" .

López Valero, Amando ; Encabo Fernández, Eduardo. "[Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes»](#)" Comunicar, 2011, Vol.18(36), pp.165-171.

Nicholas A. Schudlo. October 2014. "[Development of an Emergent Narrative Generation Architecture for Videogames](#)" .

11.2.- Webs consultadas

<http://www.chatmapper.com/>

www.forbes.com

www.kotaku.com

www.meristation.com

<https://gamedesignconcepts.wordpress.com/>

www.gamasutra.com

www.gamescriticism.org

www.gamesradar.com

www.molleindustria.org

www.nytimes.com

<http://onlyagame.typepad.com/>

www.polygon.com

<https://tale-of-tales.com>

www.theastronauts.com

www.theguardian.com

<http://twinery.org/wiki/>

www.vadejuegos.com

www.vandal.net

<https://www.youtube.com>

<https://www.youtube.com/user/ExtraCreditz>

www.wikipedia.org

11.3.- Videojuegos consultados

Atlus (2011), Catherine

Bethesda Game Studios (2011), The Elder Scrolls V: Skyrim

Bioware (2008), Mass Effect 1

Bioware (2009), Dragon Age: Origins

Bioware (2010), Mass Effect 2

Bioware (2012), Mass Effect 3

CD Projekt RED (2011), The Witcher 2: Assassins of Kings

CD Projekt RED (2015), The Witcher 3: Wild Hunt

Davey Wreden (2011), The Stanley Parable

DontNod (2014), Life is Strange

IonStorm (2000), Mass Effect 1

Procedural Arts (2012), Façade

Quantic Dream (2010), Heavy Rain

Quantic Dream (2013), Beyond Two Souls

Telltale Games (2012), The Walking Dead Season 1

Telltale Games (2013), The Walking Dead Season 2

Zoe Quinn(2013), Depression Quest

Gran parte del bagaje proviene también de haber jugado a otro gran número de videojuegos que, si bien no aparecen en la lista por no ser relevantes para el tema en sí, aportan una visión global muy importante