



**Universidad
Europea**

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

ESCUELA DE ARQUITECTURA, INGENIERÍA Y DISEÑO

GRADO EN Diseño de Videojuegos

PROYECTO FIN DE GRADO

**LA NARRATIVA EN DIFERENTES GÉNEROS DE
VIDEOJUEGOS**

Francisco PUIGDELLOSES RIBES

Dirigido por

Luis Gutiérrez Tamurejo

CURSO 2023-2024

TÍTULO: La Narrativa en Diferentes Géneros de Videojuegos

AUTOR: Francisco Puigdelloses Ribes

TITULACIÓN: GRADO EN Diseño de Videojuegos

DIRECTOR/ES DEL PROYECTO: Luis Gutiérrez Tamurejo

FECHA: 2023/2024

RESUMEN

Esta memoria técnica busca analizar los distintos elementos narrativos que aparecen en algunos de los géneros de videojuegos más populares. También se busca qué impacto tiene en la jugabilidad y qué relación existe entre ellos. Para ello se investigó diferentes artículos y libros que detallan sobre el área de los videojuegos, junto con sesiones de juego propias. Los resultados dependen de cada género, pero existe elementos comunes entre ellos, como el uso de *cinemáticas* y *diálogo*. En el género de acción podemos detectar periodos entre la exposición narrativa y la acción, ya que ambos a la vez abrumarían al jugador. En el género de plataformas, se observó un motivo narrativo para impulsar al jugador a avanzar en el juego. Por ejemplo, en el videojuego *Super Mario Bros*, el impulso para motivar el jugador es rescatar la princesa. En el género de estrategia podemos observar el uso de diálogos de tropas que controla el jugador y eventos narrativos distribuidos por el nivel. En el género de simulación es el jugador quien crea su propia historia a partir de los recursos que le ofrece el juego. En el género de rol, es el mismo jugador quien se sumerge en el personaje que controla, rigiendo todas sus decisiones. Por último, en el género de carreras y deportes que, aunque considerados géneros distintos, comparten muchos elementos narrativos, como el uso de diálogos durante la sección de jugabilidad. Estos diálogos hacen referencia a las acciones del jugador, por ejemplo, la reacción de los comentaristas ante un gol. Por último, este estudio proporciona información útil para diseñadores narrativos y escritores que buscan adentrarse en el sector de los videojuegos.

Palabras clave: *Narrativa, Videojuego, Géneros de Videojuegos, Jugabilidad, Inmersión*

ABSTRACT

This technical report seeks to analyze the different narrative elements that appear in some of the most popular video game genres, investigating what effects it has on the gameplay and what connection exists between them. First there was an initial period of investigation, delving into different articles and books that cover the topic at hand, in addition to our own game sessions. The results of this investigation in question depend on each genre, but there are common elements between them, such as the use of *cinematics and dialogue*. Getting into specifics, in the action genre, we can detect periods between narrative exposition and action, as the use of both at the same time would overwhelm the player. In the platform genre, a narrative motive was required to push the player forward throughout the game. For example, to save the princess in *Super Mario Bros*. In the strategy genre we detect the use of dialogues of the individual troops controlled by the player, as well as narrative events throughout the level. Simulation video games allow the player to create their own unique story based off the resources that the game provides. Role playing games (or RPG), allow the player to immerse themselves in the character that they create or adopt. The last genre analyzed, the racing and sports genre, which, although considered different, share many common elements. One such is the use of dialogue during the gameplay section, for example the co-pilots or announcers reacting to actions of the player. Lastly, this study also provides useful information for narrative game designers and writers looking to enter the video game sector.

Keywords: *Narrative, Video game, Video game genre, Gameplay, Immersion*

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a los múltiples profesores y compañeros de clase que me ayudaron con el desarrollo de esta investigación y agradezco profundamente toda la ayuda recibida. También lo dedico a mis padres, permitiéndome, contraria a toda lógica y raciocinio, el estudio de los videojuegos, su diseño y sus medios.

THANK YOU MARIO! BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE!

- Toad, *Super Mario Bros*, 1983

TABLA RESUMEN

	DATOS
Nombre y apellidos:	Francisco Puigdelloses
Título del proyecto:	La Narrativa en Diferentes Géneros de Videojuegos
Directores del proyecto:	Luis Gutiérrez Tamurejo
El proyecto se ha realizado en colaboración de una empresa o a petición de una empresa:	NO
El proyecto ha implementado un producto: (esta entrada se puede marcar junto a la siguiente)	SI
El proyecto ha consistido en el desarrollo de una investigación o innovación: (esta entrada se puede marcar junto a la anterior)	NO
Objetivo general del proyecto:	Un estudio de los distintos elementos narrativos que se emplean en algunos de los géneros de videojuegos más populares

Índice

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
TABLA RESUMEN	6
Capítulo 1. INTRODUCCIÓN	9
1.1 Contexto y justificación.....	9
1.2 Planteamiento del problema	10
1.3 Objetivos del proyecto.....	10
Capítulo 2. ANTECEDENTES	11
2.1 Contexto	11
2.2 Referentes.....	12
2.3 ¿Qué es un videojuego?	12
2.4 Origen de los Videojuegos	13
2.5 Géneros de Videojuegos	14
2.6 Elementos Narrativos	16
Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO	23
3.1 Planificación del proyecto.....	23
3.2 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas	24
3.3 Recursos requeridos	24
3.4 Viabilidad e implementación	24
3.5 Resultados del proyecto y análisis	25
Capítulo 4. CONCLUSIONES	36
4.1 Conclusiones del trabajo.....	36
4.2 Conclusiones personales.....	36
Capítulo 5. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO	37
Capítulo 6. REFERENCIAS.....	38
Capítulo 7. ANEXOS	40

Índice de Figuras

Maio, A. (2023). *Three act structure broken down* [JPG]. What is The Three Act Structure – And Why It Works. Enlace: <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>. CC BY 2.0

Santa-Olalla, B. (s.f.). *El actor y la narración transmedia* [PNG]. Parte 1. Enlace: <https://universotransmedia.wordpress.com/2013/04/28/el-actor-y-la-narracion-transmedia-parte-1/>. CC BY 2.0

Santa-Olalla, B. (s.f.). *El actor y la narración transmedia* [PNG]. Parte 1. Enlace: <https://universotransmedia.wordpress.com/2013/04/28/el-actor-y-la-narracion-transmedia-parte-1/>. CC BY 2.0

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo, es indiscutible que la aparición de nuevas tecnologías revoluciona el mundo en el que vivimos. Un área que actualmente ha crecido a una sorprendente velocidad es la industria de los videojuegos. Vinculado directamente con la tecnología, los videojuegos, y su respectiva industria, está en constante fluctuación. Con la aparición de nuevos títulos que revolucionan el sector a su propia manera, existe todavía un aspecto de igual importancia para muchos desarrolladores y jugadores, la narrativa. Es una característica dotada de igual importancia que otros elementos jugables y es merecida su propia investigación. Cuando interactuamos con un videojuego podemos distinguir los elementos que lo componen, podemos ver su estilo visual, podemos sentir su jugabilidad y podemos competir con otras personas. También podemos comprender su historia. Cada videojuego tiene una historia que contar y este documento busca eso. Busca descubrir qué características y elementos establecen la narrativa en diferentes géneros de videojuegos.

1.1 Contexto y justificación

La narrativa es un pilar fundamental para el éxito de muchos videojuegos, especialmente los de un único jugador. Estos juegos requieren de una fuerte narrativa para cautivar al usuario, proporcionando un canal para que puedan sumergirse en el mundo, trama y personajes creados por los escritores y desarrolladores. Puede servir para presentar contextos históricos, futuristas, mitológicos, postapocalípticos, entre muchos otros. Presenta personajes que enriquecen la historia y mejoran la experiencia del jugador. Puede tratar de temas sociales y políticos, y mucho más.

Antes de avanzar debemos mencionar qué separa los videojuegos de otros medios audiovisuales de entretenimiento. El elemento en cuestión es la interactividad, permitiendo al jugador vivir las experiencias de uno o varias personas y tomar protagonismo en la historia.

¿Por qué desarrollar un proyecto sobre la narrativa en videojuegos? ¿Por qué es necesario investigar este tema? Como ya se mencionó previamente, la narrativa es un pilar fundamental en los videojuegos, pero ¿Por qué? Aparte de facilitar la inmersión, es decir, la sensación de inclusión dentro del juego, la narrativa también proporciona un claro objetivo y propósito al jugador. Con el uso de misiones, objetivos, diálogos o cualquier otro elemento que progresé la trama, se ofrece al jugador una perspectiva del mundo, empujándole a seguir la trama, deseando descubrir lo que sucederá a continuación. Gracias a la interactividad propia de los videojuegos, el jugador puede influir en la historia y en los personajes, cambiando el rumbo del juego a su manera. Los videojuegos con narrativas ramificadas, es decir, que permitan al jugador elegir diferentes caminos y explorar sus consecuencias, incluye diferentes finales en base a las decisiones tomadas y profundiza la experiencia del usuario. La narrativa también permite explorar temas profundos, incluso filosóficos, provocando una reflexión por parte del jugador. Puede abarcar temas y cuestiones éticos, morales, políticos y sociales. Permite a los jugadores considerar diferentes puntos de vista, dilemas, e incluso tomar acción sobre ello.

¿Por qué se requiere un documento recaudando esta información? Recaudar información es esencial por muchas razones. Además de ser un estándar de la industria, también sirve para organizar y consolidar información actual del tema. Sirve también para facilitar el acceso a la información y facilita la colaboración y compartición con otras personas. Por último, permite la actualización de datos y la eliminación de información obsoleta.

1.2 Planteamiento del problema

Esta memoria técnica planea estudiar los diferentes elementos narrativos que se emplean en los videojuegos y sus respectivos géneros en base a la pregunta ¿Qué elementos narrativos se emplean en los videojuegos? ¿Cómo se diferencian entre géneros? ¿Qué similitudes existen? Se busca estudiar cómo difieren la narrativa en distintos géneros de videojuegos y qué relación tiene con la jugabilidad de su género. Los géneros que se planean estudiar son: acción y su derivado, FPS (First Person Shooter o disparos en primera persona en español), estrategia, plataformas, RPG (Role Playing Game o juego de rol en español), simulación y carreras y deportes.

1.3 Objetivos del proyecto

Este proyecto tiene como objetivo principal la investigación y desarrollo de una memoria técnica que recopila el estudio realizado sobre la narrativa en diferentes géneros de videojuegos. Principalmente se estudiará la narrativa relacionada con los géneros principales, pero también un subgénero de vital importancia. Además, se añadirán ejemplos para mostrar en primera mano los datos recolectados. Se espera encontrar con este estudio las diferentes maneras que los videojuegos transmiten la narrativa al jugador y sus respectivos componentes.

Los objetivos específicos de este proyecto consisten en dos partes, una investigación y una memoria técnica. La investigación consiste en recopilar información sobre los videojuegos y sus narrativas, incluso directamente jugar algunos de ellos. Con la información recaudada, el siguiente paso es el desarrollo de una memoria técnica. Esta memoria técnica serviría como un medio por donde agrupar toda la información de la investigación y añadir contexto de otros proyectos desarrollados similares.

Con su desarrollo, los beneficios que aportaría serían los siguientes. Primero, facilita todos los temas tratados en un único archivo accesible y fácil de usar. Segundo, se explica los elementos narrativos empleados en distintos géneros de videojuegos. Por último, se detallaría información y contexto al lector sobre los videojuegos, como su origen, sus géneros y su funcionalidad.

Capítulo 2. ANTECEDENTES

2.1 Contexto

En el libro titulado *Curso de Narrativa en Videojuegos*, escrito por José A Corbal y publicado por Ra-Ma, Cordal explora la narrativa dentro de los videojuegos, detallando las diferencias narrativas entre los géneros de videojuegos y qué se debe conocer para desarrollar una profunda narrativa en tu propio juego. También detalla otros elementos aparte de los géneros, como comunidades online y creadores de contenido.

Explica que con el paso del tiempo los videojuegos fueron evolucionando, en parte gracias a la aparición de nuevas tecnologías, pero también del interés público. Inicialmente aparecieron como recreativas que servían para recaudar la mayor cantidad de monedas del jugador. Con la aparición de ordenadores personales y consolas, los videojuegos cambiaron. Apareció el género de aventuras por textos, similar al género literario, que fue lentamente alejándose del cine y de la televisión. Más tarde se comenzará a desarrollar aventuras gráficas. Las aventuras lineales también aparecieron durante este periodo. Funcionaba con inputs del usuario cuando introducía el texto en respuesta de la descripción ofrecida por la máquina. Si el texto introducido era incorrecto, no avanzaba el juego, pero si era correcto, progresaba. La representación visual de los videojuegos irá aumentando con el paso del tiempo gracias a nuevas tarjetas gráficas más potentes. Esto permitió la generación de paisajes, personajes, entornos y enemigos, acercando los videojuegos al cine. Ahora tenían la capacidad tecnológica para generar narrativas y argumentos elaborados. Incluso hoy en día, existe una multitud de similitudes entre estas dos industrias. También hay similitudes con los libros, ya que estos requieren de la imaginación del lector. Los videojuegos emplean estos dos aspectos en un único producto, a veces representando el mundo con elementos visuales, con textos, o ambos. Tampoco se puede olvidar del sonido, proporcionando audio ambiental, voces de diálogos y del narrador, efectos sonoros, etc. (Corbal J. 2017).

Existen muchos elementos narrativos que se trasladan perfectamente a los videojuegos. En general, el protagonista de una historia cambia con el transcurso del tiempo, generalmente a mejor. Esta transformación se hace mediante conflictos que debe superar. Muchas veces esta transformación de personaje es irrelevante para un videojuego, ya que se da mayor importancia al desarrollo de las habilidades del jugador mediante la jugabilidad. Por ejemplo, es común encontrar al jugador aprendiendo nuevas habilidades o desbloquea nuevas armas, mientras que la personalidad del personaje que controla se mantiene la misma. Sin embargo, existen juegos que combinan estas dos características, ofreciendo un desarrollo de personaje junto con la mejora de las habilidades del jugador (Corbal J. 2017).

A diferencia de la evolución del protagonista, la trama se desarrolla con el paso del juego y con las acciones del jugador. Incluso es fundamental que la trama esté relacionada con la motivación del jugador para avanzar, dándole impulso, objetivos y meta a su juego. Sin embargo, esto puede llevar a que el jugador realice acciones no deseadas. Si la meta del juego es suficientemente atractiva, el jugador no solera desviarse del objetivo. Otra opción es describir la historia al

jugador sin que se dé cuenta, conservando la sensación de libertad que ofrece un juego, pero manteniéndolo orientado. Esto se puede realizar con buenas exposiciones literarias, jugabilidad y un atractivo visual (Corbal J. 2017).

Dependiendo de cada género, se emplean diferentes elementos narrativos. Por ejemplo, las aventuras conversacionales emplean texto como medio de exposición de información al jugador, mientras que los de acción y aventura en exploración de entornos y diálogos. Cada género contiene sus características para la transmisión de una historia. Sin embargo, se suele emplear las mismas características para transmitir los eventos del juego: mediante textos, sonidos (ej., diálogos), gráficos y jugabilidad (Corbal J., 2017).

2.2 Referentes

Este proyecto emplea una multitud de referentes para su realización. Uno de ellos es el previamente mencionado libro escrito por José A. Corbal. Este libro, que funciona como un manual para que el lector, enseña sobre los videojuegos, la narrativa y la conexión que existe entre ellos. Explica qué es necesario para desarrollar una buena narrativa en videojuegos sin sobrecargar al usuario, manteniendo una experiencia profunda y entretenida. También hay más referentes que, aunque no directamente relacionado con la narrativa, todavía apoyaron en la investigación de esta memoria técnica. Uno de estos referentes es Dominic Arsenault de la Universidad de Montreal. Escribió un artículo titulado *Video Game Genre, Evolution and Innovation*. Este artículo facilitó la división de videojuegos en sus respectivos géneros, su clasificación y características intrínsecas de cada uno. Otro referente es el artículo de Ernest Adams y Rollings A. titulado *The Designer's Notebook: Sorting Out the Genre Muddle*. Este documento busca analizar las características que separan los géneros de videojuegos que no este relacionado con la jugabilidad. Otro artículo que también analiza los géneros de videojuegos, es *Géneros de juegos y videojuegos : una aproximación desde diversas perspectivas teóricas* de Óliver Pérez Latorre. Busca generar una taxonomía de videojuegos en base a cuatro diferentes perspectivas. Esto ofrece una mayor clasificación de los géneros de videojuegos.

2.3 ¿Qué es un videojuego?

Un videojuego es considerado muchas cosas. Es considerado un arte, un juguete, un medio de entretenimiento, una posible herramienta de educación, un vehículo de interacción social, un simulador de la realidad y más (Wolf M. J. P., Perron B., 2005). Cualquier juego digital interactivo es considerado un videojuego, sin importar del apoyo físico que necesite. Debido a que los videojuegos requieren a los jugadores a involucrarse en el entretenimiento es necesario transmitir las ordenes al aparato principal (ordenador, consola, u otro dispositivo electrónico). Esto se hace mediante un mando, joystick, ratón, teclado o cualquier aparato que ofrezca estas características. Las ordenes enviadas se ven reflejadas en la pantalla e informan al jugador de lo ocurrido (Pérez Porto J. y Gardey A., 2021).

Después de setenta años de evolución, existen una gran cantidad de videojuegos. Muchas veces son divididos por sus características para mejor organizarlos. Se pueden clasificar por sus perspectivas y viewpoints (primera persona, tercera persona, de arriba hacia abajo,

desplazamiento lateral...), temas deportivos (baloncesto, fútbol, boxeo...) y no deportivos (party games, game show, terror, ficción...), categorías educacionales (geografía, arte, nutrición, sanidad, naturaleza...), géneros (acción, aventura, educacional, carreras, simulación, deporte, rol, estrategia, disparos...) y otros atributos adicionales (multijugador, MMO, publicitario, AAA, indie, educativos, serios, realidad virtual etc.) (Arsenault, Dominic, 2009). También es importante mencionar su conexión innata con el internet y la posibilidad de la conexión e interacción de jugadores entre ellos, en los modos multijugador, es decir, que varios jugadores juegan a la vez.

2.4 Origen de los Videojuegos

Hace más de setenta años que existen los videojuegos. Desde el primer videojuego, *Nought and crosses* de Alexander S. Douglas en 1952 y William Higginbotham en 1958 con *Tennis for Two*, la industria ha crecido considerablemente a una de miles de millones de dólares anuales. Con la aparición de nuevas tecnologías los videojuegos crecieron en tamaño y alcance previamente inimaginables. La aparición de máquinas recreativas como *Pong*, *Space War* y *Galaxay War* junto con la venta de consolas como la *Atari 2600* elevaron la industria a nuevos límites, expandiendo el público e interés social (Belli, S., & López Raventós, C., 2008) (Kent S., 2016). Gracias a este enorme crecimiento, era inevitable la aparición de nuevas consolas y géneros con nueva jugabilidad, mecánicas e historias.

Figura 1

Imagen de la consola Atari 2600 de Atari (1977)



2.5 Géneros de Videojuegos

El género de videojuego es una manera de clasificar un juego. Los videojuegos funcionan de manera distinta de otros medios cuando nos referimos a géneros. A diferencia de libros o películas, los géneros de videojuegos no son definidos por su ambientación o tema, sino por su *gameplay* o jugabilidad, es decir, cuáles son los desafíos del juego y cómo el jugador los supera. Los géneros que componen los videojuegos pueden ser subclasificados en otros más específicos. Además, los géneros no son estáticos y puede haber combinaciones, es decir, que un videojuego puede clasificarse con varios géneros a la vez (Ernest A. y Rollings A., 2009).

Figura 2

Imagen del videojuego Super Mario Bros de Nintendo, 1983



Si los géneros de videojuegos están definidos por su jugabilidad, debe de haber una finalidad para el jugador. Como menciona Óliver Perez en *Géneros de Videojuegos. Una perspectiva desde diferentes perspectivas teóricas* menciona tres finalidades que el jugador busca explícitamente. El primero es una finalidad competitiva (ganar o perder), la segunda es una finalidad de descubrimiento y construcción narrativa, y la tercera es la comprensión de los sistemas del juego. Los géneros de acción y de estrategia pertenecen a la finalidad competitiva del jugador. Los géneros de aventura y RPG (role playing game o en español, juegos de rol) atraen a jugadores con la finalidad exploradora y narrativa. La última finalidad, de comprensión de sistemas, está formado por los géneros de simulación, deportes y carreras (Perez O. 2011).

Los videojuegos del género de acción tienen un fuerte énfasis en las acciones realizadas por el jugador para llegar al objetivo deseado. El género de acción puede ser dividido en varios subgéneros, estos siendo Beat 'Em Up, Hack and Slash, lucha, entre otros (ej., *Mortal Kombat*

[1992]). El género de disparos, como indica el nombre, consiste en disparar a un oponente u objeto. Una manera de dividirlo es en la posición de la cámara. Existe en primera persona y en tercera persona (*Call of Duty* [2003]). El género de estrategia se caracteriza por la necesidad de planificación por parte de los jugadores para conseguir su objetivo. Sus subgéneros incluyen los juegos de estrategia en tiempo real y por turnos (ej., *Civilization* [1991], *StarCraft* [1998]). Los videojuegos de simulación es otro género fundamental. Este género se caracteriza por recrear la experiencia de una actividad en la vida real en un mundo virtual (ej., *SimCity* [1989]). Los videojuegos de deporte simulan una actividad física en particular de manera digital, como el fútbol, baloncesto, boxeo, etc. El deporte en cuestión que reproducen suele ser el subgénero (ej. *Serie FIFA* [1994-Actualidad]). El género de carreras o conducción incluye el manejo de un vehículo como jugabilidad principal. Suele estar asociado con otro objetivo, como ganar una carrera contra uno o varios oponentes (ej. *Super Mario Kart* [1992]). Un videojuego de aventura se caracteriza por dejar al jugador en un mundo para que explore y complete ciertos objetivos. Se puede subcategorizar en aventuras gráficas, película interactiva, survival horror... (ej., *Prince of Persia* [1989]). El género de rol, o RPG (Role Playing Game), se identifica por dar hincapié en el desarrollo del personaje del jugador y componentes narrativos (ej., *Final Fantasy* [1987]). El género de puzzle o rompecabezas consiste en la de agilidad mental para solucionar problemas poniendo a prueba la inteligencia del jugador, ya sea mediante pensando, analizando o calculando el resultado (ej., *Tetris* [1984]) (Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., Perti, A., 2014). Existen más géneros como el musical, realidad virtual, realidad aumentada y más (Arsenault, D. 2009).

Aparte de los géneros, que es el factor principal que se estudiará en este documento, también existen otras características que forman los videojuegos. La característica más importante es el público al que está orientado (público objetivo). La definición de público objetivo consiste en “un grupo de personas cuyos recursos son intencionados o útiles, determinado por el creador o empresa distribuidora” (Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., Perti, A., 2014). Siguiendo el estándar de la organización Entertainment Software Rating Board (ESRB) los videojuegos se clasifican en siete categorías. Estas categorías son: E (Everyone / Todos), el contenido es apto para todas las edades, E 10+ (Everyone 10+ / Todos 10+), el contenido es apto para las edades mayores de diez años, T (Teen / Adolescente), el contenido, en general, es apto para personas de 13 años o más, M (Mature 17+ / Maduro 17+), el contenido está dirigido a personas mayores de 17 años y A (Adults Only 18+ / Adultos Únicamente 18+), contenido específicamente a personas adultas de diez y ocho años y mayores. Por último, tenemos dos categorías adicionales RP (Rating Pending / Aún Sin Clasificar) y RP 17+ (Rating Pending Likely Mature 17+ / Aún Sin Clasificar Probablemente Maduro 17+). Estas clasificaciones indican que todavía no se ha asignado una calificación final (Entertainment Software Rating Board, s.f.).

La manera en el que se presenta un juego también es importante. Qué información ve el jugador en la pantalla y cómo lo ve es relevante. En este apartado tenemos siete diferentes formas de presentar el videojuego. Primero tenemos el 2D o dos dimensiones. Es la representación del espacio del juego en un espacio 2D. 3D o tres dimensiones, como dice el nombre, es el mundo del juego en un espacio con tres dimensiones. Isométrico consiste en la proyección del mundo empleando una vista desde arriba. Vertical scrolling es el movimiento vertical de la cámara

causada por el jugador moviéndose en dirección vertical, típicamente de arriba abajo. Side scrolling games son aquellos que el movimiento de la cámara es horizontal. El jugador suele moverse de izquierda a derecha. Grid-based (basado en cuadrículas) consiste en mostrar información mediante una serie de ejes cruzándose, generalmente el eje X e Y. Por último, tenemos el de manipulación de la perspectiva, en el que es posible cambiar la perspectiva entre otras previamente mencionadas (Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., Perti, A., 2014).

La finalidad con que se crea y pública es fundamental para determinar la intención de los desarrolladores con su producto. En esta categoría tenemos juegos con la finalidad de educar al jugador. Sirve para proporcionar material de diferentes tipos para enseñar al usuario. Existen juegos con la intención de que el jugador aprenda vocabulario, programación y mucho más. Esto incluye los juegos serios, que sirven para la formación de materias profesionales. El propósito de la mayoría de los videojuegos es de entretener al jugador y proporcionar una experiencia divertida. Este suele ser el más común en la industria. Otro objetivo que puede tener los desarrolladores del videojuego es la de entrenar físicamente al jugador, motivando a los jugadores a moverse, quemar calorías o participar en actividades atléticas. Los videojuegos de fiesta o Party Games son aquellos diseñados para ambientes sociales. Algunas de sus características incluyen el uso de múltiples jugadores a la vez, turnos o partidas rápidas, y con la intención de entretener incluso a los observadores de la sesión. Por último, tenemos los videojuegos sociales. Estos juegos dan importancia a la interacción social entre diferentes personas de manera digital. Sirve para formar amistades, hablar, etc. (Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., Perti, A., 2014).

2.6 Elementos Narrativos

2.6.1 Argumento

El argumento de un relato es, de manera concisa, de qué trata la historia. Se establecen los eventos principales que ocurren a lo largo del relato y ofrece una visión general de los acontecimientos que suceden. Suele ser una explicación más resumida que la trama. Emplea una versión simplificada de la estructura de tres actos. La estructura del argumento suele ser cronológica, comenzando desde el inicio de la historia, en el que se presentan los personajes y el conflicto. Se desarrollan la acción y termina con la resolución del conflicto, cerrando el relato.

La trama, a diferencia del argumento, explica con mucho mayor detalle los eventos concretos que ocurren, incluyendo subtramas, líneas secundarias de la historia principal. La trama puede tener múltiples hilos narrativos, que se entrelazan entre ellos. Además, puede ser apoyado por el desarrollo de los personajes, construcción o reglas del mundo, entre otros aspectos (Groisman M, 2020).

2.6.2 Historia

La historia o trama es el conjunto de eventos, acciones y sucesos que se desarrollan a lo largo de la trama, es decir, lo que ocurre de principio a fin en un relato. Para conseguir la mejor experiencia es necesario que la historia sea creíble. Aunque no requiere que siga las reglas de nuestro mundo, pero es necesario que sean consistentes.

En los videojuegos, la interactividad del jugador puede cambiar el rumbo de la historia. Es por esto que modelos que se emplean en otros medios, como los libros o el cine, requieren de ciertos cambios. Los modelos o hilos narrativos que se emplean en los juegos son dos, la lineal y la interactiva. La narrativa lineal es la más tradicional. Todos los eventos ocurren de manera secuenciada y en orden. Es aquella en el que el lector/espectador/jugador no tiene la capacidad de cambiar la historia a partir de sus decisiones. La mayoría de los juegos de acción son así. Cabe mencionar que una historia lineal no indica una historia pobre. Muchos juegos populares son juegos lineales, como el videojuego de Naughty Dog *Uncharted* (2007) (2017, Corbal J.).

Figura 3

Representación de una narrativa lineal con interacciones

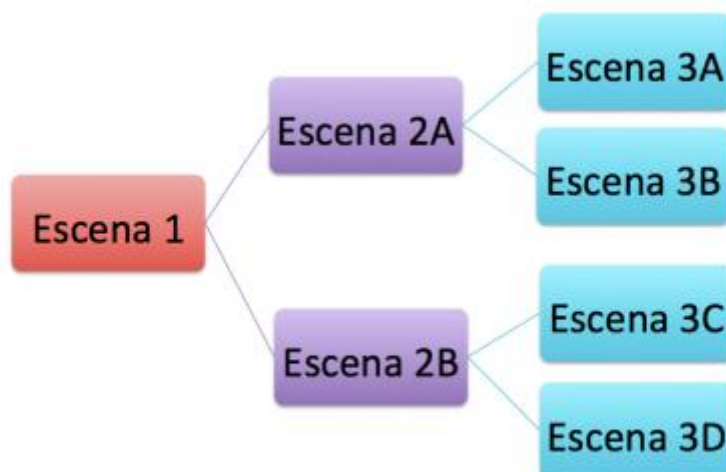


Nota. Adaptado de *El actor y la narración transmedia. Parte 1* [PNG], por Santa-Olalla, B., s.f., <https://universotransmedia.wordpress.com/2013/04/28/el-actor-y-la-narracion-transmedia-parte-1/>. CC BY 2.0

La narrativa interactiva es aquella en el que sí permite la interacción, de cierta manera, del jugador. Esta interacción conlleva a cambios en la historia. Además, ofrece un aspecto de jugabilidad a la trama. Cuánto mayor es la complejidad de la historia, mayor número de rutas y líneas argumentales se tendrá que desarrollar. Esto ofrece *rejugabilidad* al juego, es decir, permite al jugador repetir la historia esta vez tomando decisiones distintas que la primera vez que jugó y en torno, experimentando una historia diferente, o al menos variada (2017, Corbal J.).

Figura 4

Representación de una narrativa ramificada



Nota. Adaptado de *El actor y la narración transmedia. Parte 1* [PNG], por Santa-Olalla, B., s.f., <https://universotransmedia.wordpress.com/2013/04/28/el-actor-y-la-narracion-transmedia-parte-1/>. CC BY 2.0

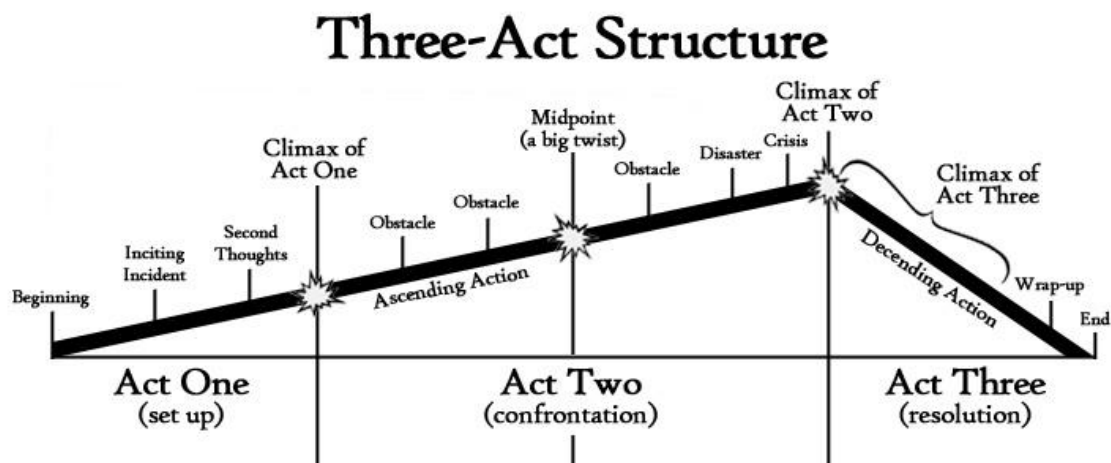
2.6.3 Actos

Como ya se mencionó en el apartado previo, la división más común de un relato es el de tres actos. Inicialmente establecido por los griegos, este sistema permite dividir toda la historia en tres partes concretas. Estas partes se suelen llamar la introducción, el nudo y el desenlace.

En el primer acto se expone información necesaria para el espectador, como el lugar dónde ocurre la historia, los personajes, el conflicto, el antagonista, etc. En los videojuegos esto se representa mediante tutoriales. Aquí se exponen las reglas del juego, mecánicas, el conflicto y enfrentamientos sencillos para que el jugador pueda aprender los conceptos básicos. En el segundo acto o nudo, se lleva a cabo la lucha contra los obstáculos que aparecen. En videojuegos, esto se representa mediante el conflicto contra enemigos de dificultad mayor que el acto anterior, pero inferior al conflicto final. Sirve para rellenar espacio entre el comienzo y el clímax del juego. Este segmento permite al jugador pulir sus habilidades y tener una oportunidad contra el encuentro final del juego. El desenlace es el tercer y último acto y consiste en la resolución del conflicto principal. En los videojuegos, este conflicto se suele representar mediante el jefe final, el más poderoso estorbo para el jugador. No tiene por qué ser una persona, pero debe representar el final del juego y, por tanto, el final de la narrativa (2017, Corbal J.).

Figura 5

Representación visual de la estructura de tres actos



Nota. Adaptado de *Three act structure broken down* [JPG], por Maio A., 2023, <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>. CC BY 2.0

2.6.4 Personajes

Los personajes son un elemento de gran importancia en una narrativa. Tenerlos bien definidos ayuda a impulsar la trama y dar vida al mundo. Los personajes del relato incluyen el protagonista, el antagonista y los personajes secundarios. También se puede incluir los personajes terciarios y los personajes extras o planos, que son aquellos que rellenan el espacio del mundo.

El protagonista es el personaje principal de la historia. Es quien el relato se centra y quien solemos ver el mundo a través. En general, se suele asociar al protagonista con el héroe de la historia. En videojuegos, el jugador es el protagonista. Es quien el jugador se representa y el vehículo para realizar las acciones que desea el usuario. Están, de cierta manera, conectados. La personalidad del protagonista es limitada por la capacidad interactividad del jugador. En los casos lineales en el que el jugador no tiene interacción en la trama, tiene que comprender las decisiones del personaje para mantener su vínculo. En juegos no lineales la conexión entre el jugador y el personaje jugable es menos probable de romperse gracias a la libertad que tiene el jugador al tomar decisiones.

El antagonista es el villano de la historia. Aunque no siempre se personifique, representa el mayor obstáculo para el protagonista. En videojuegos el antagonista es el mayor desafío, representando el final del juego. Puede servir como motivación para el jugador, apareciendo

brevemente al principio y e impulsando al usuario. Antes de alcanzar el jefe final, el jugador primero deberá superar todos los enemigos de menor puliendo sus habilidades hasta estar preparado para luchar. El antagonista no es un elemento obligatorio, algunos juegos no tienen o puede que haya varios a la vez (2017, Corbal J.).

2.6.5 Diálogo

El diálogo es la forma en que se expresa conversaciones o interacciones verbales entre personajes de una historia. Sirve para dar información crucial al lector o al espectador, además como una forma de exposición, desarrollo de personajes, entre otros. En videojuegos, existen dos tipos de diálogos, dependiendo de a quien están dirigidos. Los diálogos indirectos son aquellos en los que el protagonista no está directamente implícito en la conversación. Simplemente ocurre en el entorno y el personaje es capaz de escucharlo. Por ejemplo, en juegos de acción, este tipo de diálogo sirve para informar al protagonista, y por tanto al jugador, de información crucial, como la ubicación del objetivo y enemigos. Es decir, sirve para orientar al jugador adecuadamente.

El diálogo directo ocurre entre el protagonista con otro personaje. Este tipo de diálogo es más común. Sirve para exponer el argumento, avanzar la historia, informar al jugador y desarrollar personajes. A veces se presentan al jugador opciones para responder. La opción que elige el jugador es la opción que toma el personaje. (2017, Corbal J.)

2.7 Elementos Adicionales

Previamente, se ha detallado los elementos narrativos que se emplean generalmente en la mayoría de los productos de entretenimiento. A continuación, se detallan algunos de las características narrativas que pertenece en videojuegos, aunque no todos son exclusivos, de este medio.

2.7.1 Cinemática

Cinemáticas o cinematics en inglés, son secuencias prerrenderizadas que emplea una combinación de video, animación, efectos visuales y audio para avanzar la trama del juego. Durante la cinemática, en general, el jugador no tiene control o tiene un control limitado. Sirve para presentar y desarrollar personajes, profundizar e informar de la historia o mostrar al jugador eventos significantes. Suelen servir como puntos intermedios entre la jugabilidad y eventos narrativos, permitiendo al jugador jugar al juego y conocer la trama de manera fluida y constante. Gracias a las cinemáticas se evitan cortes abruptos que pueden sacar al jugador de la inmersión del mundo.

Tradicionalmente, las cinemáticas eran prerrenderizadas, es decir, que se habían previamente diseñadas y renderizadas. Consiste más en un vídeo que una escena sacada directamente del juego. Esto puede entrar en conflicto con ciertos aspectos, como los gráficos. Si un juego cambia de aspecto visual, iluminación o elementos del entorno donde ocurre la cinemática, será necesario renderizar de nuevo para mantener la consistencia. Sin embargo, gracias a avances tecnológicos, es posible realizar cinemáticas en tiempo real, es decir, lo que ocurre en la

cinemática, realmente ocurre en el videojuego. Esto difumina la línea entre jugabilidad y cinemáticas y facilita la inmersión del jugador, ofreciendo una experiencia más fluida y homogénea (Wilbow T., Deli, Syahuptra, 2024).

2.7.2 Inmersión

Una característica presente en medios audiovisuales es la inmersión, también llamado *presencia total* o *inmersión total*. Relacionado con el vídeo, consiste en la falta de sensación y percepción del mundo real, sustituido por el del videojuego. Es decir, cuanto más se adentra el usuario en el juego, mayor será la sensación de inmersión que siente. El proceso de inmersión es gradual y es una experiencia que realiza el jugador casi inconscientemente. La inmersión del jugador está relacionada con su grado de satisfacción y diversión, ya que, un usuario que no este satisfecho no puede sumergirse en el mundo. (Cuenco D., 2018).

2.7.3 Environmental Storytelling

Environmental storytelling consiste en implementar narrativa e historias en el entorno. Por ejemplo, sangre cerca del área de una explosión. En general, *environmental storytelling* emplea causa y efecto. Inicialmente propuesto por Don Carson, un diseñador de parques de atracciones. Carson compara el diseño de escenarios de parques de atracciones con niveles de videojuegos. Dice que causa y efecto se refiere a generar entornos que empuja al usuario concluir, a su propia manera, lo que ocurrió previamente y sugerir posibles peligros más adelante. En el ejemplo previo, la existencia de una explosión puede indicar al jugador que hay trampas más adelante. También sirve para indicar el paso del tiempo. El jugador puede atravesar un nivel y cuando regresa más tarde, cambia. Otro ejemplo incluye indicaciones o marcas producidas por un personaje que estuvo en el entorno previo al jugador, profundizando la narrativa y orientando al usuario. Carson recomienda emplear puntos de referencia similares y conectados para no confundir al jugador. También sugiere que haya contraste entre los elementos y asimetría para mejor representar el mundo real en el producto virtual, aunque esto depende de cada diseñador. Su trabajo es discutido y avanzado por académicos que expanden su trabajo. Henry Jenkins, un escolar y estudioso de periodismo propone que *environmental storytelling* es, no las intenciones narrativas del diseñador, sino más como las historias de narradores arquitectónicos (Tarnowetzki L.,2015).

2.7.4 Música

La música es un elemento esencial para cualquier medio audiovisual. La música en videojuegos, hoy en día, no se diferencia de otros medios. Gracias a la tecnología, los videojuegos pueden empear cualquier tipo de sonido y sinfonía. Por tanto, debido a la poca diferencia entre música del el cine frente al videojuego, la música en medios audiovisuales interactivos se caracteriza ser específicamente ha sido adaptada para su empleo en entornos interactivos. Esto no era siempre el caso. Fue a partir de los años 90, con la aparición de mayor capacidad y rendimiento de los videojuegos, dónde se comenzó a ampliar el espectro de música y sonido. Previo a esto, los videojuegos estaban limitados al género llamado *Bitcore* o *8-Bit*. Este tipo de música se

caracteriza por su timbres electrónicos y sonidos limitados. Aun así, muchos de las canciones de videojuegos más reconocibles pertenecen a este género.

La música en videojuegos profundiza en tres principales ramas: ambiental, inmersión y diegético. La música ambiental tiene como objetivo apoyar el mundo del juego y su entorno. La música también ayuda con la inmersión del jugador, estableciendo la escena donde se encuentra el jugador. Por último, la música diegética cuenta historias, sentimientos o apoya la narrativa del juego. La música puede hacer esto todo a la vez, aunque también es posible encontrarlos separados, como en música dedicada a la exploración del mundo del juego y otra dedicada durante situaciones de combate (Sexton J.,2007).

Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Planificación del proyecto

La planificación de este proyecto se realizó mediante la herramienta digital *HacknPlan*. Consiste en un software de planificación ágil que reúne la gestión, organización, planificación y seguimiento del proyecto en una herramienta simple y clara para el usuario. Está basado en la metodología ágil de Kanban. *HacknPlan* fue fundado por Chris Estévez en 2015. Chris Estévez es un desarrollador de software español y scrum máster que, tras varios proyectos inde fallidos, descubrió que la razón por la que fallaron sus proyectos era la organización. Por tanto, comenzó a buscar herramientas para ayudarlo y descubrió que no había, por lo que decidió desarrollar su propia. Esta herramienta digital fue *HacknPlan* (*HacknPlan*, s.f.).

HacknPlan funciona de manera similar a la metodología ágil de Kanban, pero a diferencia del Kanban físico, que emplea post-its, tarjetas, un letrero o una pizarra, *HacknPlan* emplea un formato digital. Opera empleando diferentes secciones que pasa una tarea durante la fase de desarrollo. Primero tenemos las tareas “Planeadas” (“Planned” / “To Do”). Estas tareas consisten en aquellas que, como el nombre indica, no han comenzado, pero están planificadas para su futuro desarrollo. “En Progreso” (“In Progress” / “Doing”) son las tareas que están actualmente siendo desarrolladas, pero están inacabadas. La siguiente fase “Probando” (“Testing”) denota que una tarea está terminada, pero debe ser verificadas antes de considerarse completada. Por lo que debe ser examinada y puesta a prueba para localizar cualquier problema o error y solucionarlo. La última fase “Completada” (“Completed” / “Done”) son las tareas que han sido finalizadas y que no presentan ningún problema (Bermejo, M. 2011).

De la multitud de herramientas disponibles para la planificación de este proyecto, decidí emplear *HacknPlan* gracias a que es una herramienta increíblemente útil y sencilla de usar. Además, existe una versión gratuita con las funcionalidades principales necesarias para su uso. También es una herramienta que usé extensamente a lo largo de mi carrera, por lo que mi experiencia con ella es elevada.

Las actividades realizadas para este proyecto consisten en dos principales. El primero es la lectura e investigación exhaustiva de una amplia variedad de documentos, libros y papers científicos, detallando información crucial para el correcto desarrollo, análisis y funcionamiento del proyecto, con el objetivo de asegurar una comprensión profunda y completa de la narrativa en los diferentes géneros de videojuegos. El objetivo de esta actividad es la exploración de la materia actual y garantizar una comprensión completa y contextualizada de ella.

La segunda actividad realizada es el juego de diversos géneros de videojuegos para analizar y comprender los diferentes elementos narrativos que lo componen. Para realizar esta actividad se han jugado videojuegos de diferentes géneros. Los juegos analizados son numerosos, ya que se establecen para cada género de videojuego que se estudia. Los géneros que se estudian son los siguientes: acción (y su subgénero el FPS o first person shooter en inglés) con *God of War* (2005) y *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), plataformas con *Celeste* (2018), estrategia con

Stellaris (2015), juegos de rol con *Baldurs Gate 3* (2023), simulación con *SimsCity: Ciudades del Mañana* (2013) y deportes con *Fifa 17* (2016).

3.2 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas

Para la correcta obtención de los resultados del proyecto primero se ha investigado y analizado videojuegos de diferentes géneros, tomando apuntes de los elementos narrativos que se encuentran. Además, se añade la información obtenida en la investigación de artículos científicos y libros sobre el tema tratado. La combinación de estos apuntes es unido y detallado en la sección de resultados.

3.3 Recursos requeridos

Para el correcto desarrollo de este proyecto fue necesario el uso de diversos materiales y recursos. Primero fue necesario el uso de herramientas de desarrollo de software. Estas herramientas incluyen Google Docs y Microsoft Word para la escritura y documentación del proyecto. Para la gestión de este proyecto se empleó la herramienta digital HacknPlan para una buena coordinación de tareas, asignación de material y un seguimiento del desarrollo de manera eficiente. Se emplean servicios de la nube de Google para el almacenamiento del producto, además de ofrecer una copia de seguridad en caso de algún error durante el desarrollo. También se empleó el servicio de Google Sheets para el análisis de los juegos. Por último, se emplea material físico, principalmente un ordenador para la escritura de los documentos y las sesiones de juego.

3.4 Viabilidad del Proyecto

Con relación a la viabilidad del proyecto, se evalúa los diferentes niveles que se requiere para el desarrollo de un producto exitoso y sostenible. Para esto se analiza cuatro aspectos clave. La primera es la viabilidad del desarrollo, en otras palabras, es posible desarrollar y publicar este producto en el mercado actual, y si seguirá siéndolo a largo plazo. El segundo es la viabilidad económica, es decir, si es rentable producir y comercializar el producto. Después tenemos la viabilidad ambiental. Esto se refiere a la viabilidad del producto con relación al medio ambiente y la sociedad en general. Se busca reducir en lo máximo posible cualquier impacto negativo que pueda producir el proyecto. Por último, tenemos la viabilidad del mercado. ¿Existe demanda para el producto en el mercado objetivo?

Para empezar, la viabilidad del desarrollo del producto y viabilidad del mercado es muy alto. Ya se ha desarrollado previamente proyectos similares a este, por lo que ya existe pruebas y un punto en el mercado de la narrativa en videojuegos. En 2016, se vio en el sector de videojuegos la recaudación de 1.177 millones de euros, un incremento de 503 millones de euros comparado con el año previo. Siguiendo estos datos, podemos ver un incremento considerable en el mercado del entretenimiento interactúale, escalando para cifras de 2023 en adelante. Además, solo se considera el mercado español. Considerando el mercado global de esta industria, en 2016 el sector de videojuegos genero 3.577 millones de euros mundialmente. (Carlos J., González A. 2018). Con relación a la viabilidad económica de este producto, el requerimiento

económico de este producto es bajo, por tanto, su viabilidad es alta al no requerir una inversión económica elevada. La viabilidad medio ambiental también es alta ya que el desarrollo de este proyecto es mediante un formato totalmente digital, por lo que la huella de carbono (carbon footprint) es baja.

3.5 Resultados del proyecto

Los resultados de este proyecto se dividen en los diferentes géneros de videojuegos que se estudiaron. Los géneros en cuestión son el género de acción y su subgénero el de FPS, el género de plataformas, estrategia (tanto en tiempo real como por turnos), el RPG, de simulación y el de carreras y deportes. Además, se añaden ejemplos de videojuegos para añadir más contexto y una representación visual de los datos recogidos durante la fase de investigación.

3.5.1 Acción

Los videojuegos pertenecientes al género de acción son aquellos que basa su jugabilidad en el conflicto del jugador con otras entidades del juego, principalmente enemigos. Este conflicto puede ser resuelto por múltiples maneras, aunque es generalmente resuelto mediante la violencia. Este género abarca múltiples subgéneros, caracterizados por la manera en la que se ejecuta el conflicto, mediante disparos, cuerpo a cuerpo o alguna otra característica, como la posición de la cámara. Aun así, aparte de analizar el género de acción, debido a su gran importancia y cualidades se analizará también el subgénero de FPS.

Al jugar un videojuego de acción podemos ver rápidamente que el conflicto que participa el jugador no transcurre a la vez que la trama. La narrativa del juego ocurre entre sesiones de acción ya que, si fuese el caso, la atención del jugador estaría dividida, obligándole a centrarse en una sola. Si esto ocurre durante exposiciones el jugador puede perder información vital para comprender la historia. Las secciones de acción no significan que se ausente totalmente de información narrativa, simplemente que se ocurre en segmentos entre combates. Durante estos segmentos el jugador puede descansar y escuchar avances en la trama, generalmente acompañado por cinemáticas y diálogos entre personajes. Durante la acción, los mensajes que se transmiten al jugador son más cortos e informativos dependiendo de la situación actual.

En el caso del videojuego *God of War* (2005) de Santa Monica Studio, el jugador encarna a *Kratos* mientras viaja a través de Antigua Grecia en búsqueda de venganza contra los Dioses del Olimpo. Durante el juego, el jugador peleará contra monstruos, héroes y dioses de la mitología griega. Entre estas peleas, existen segmentos de descanso en el que se muestra una cinemática, avanzado la trama. Después continua con la acción. Esto continua hasta completar el objetivo principal de Kratos y, por tanto, el juego.

Figura 6*Imagen de God of War, 2005*

Simplificando la experiencia de los videojuegos de acción, el jugador únicamente debe seguir adelante sin ser detenido. Es el jugador quién decide cuando avanza la trama. La manera en cómo el jugador puede avanzar varía dependiendo del videojuego, pero todo concluye en el mismo resultado, conflicto.

Otro elemento narrativo que podemos encontrar en este género es el *environmental storytelling*. El *environmental storytelling* es la distribución meticulosa e intencionada de ciertos objetos (interactivos o no) alrededor del entorno con el objetivo de contar una historia sin el uso de sonido o texto. Aunque puede estar presente en otros géneros, el uso de tridimensionalidad ofrece un mayor número de opciones para generar *environmental storytelling*.

3.5.1.1 FPS

Los videojuegos del subgénero FPS es caracterizado, no tanto por el uso de disparos, sino el uso de la cámara colocada en la vista del personaje jugable. Mover la cámara de una posición a otra radicalmente cambia la experiencia para el jugador. Ahora ya no solo ve al personaje jugable, sino que es el personaje jugable. Nosotros como jugadores vemos lo que el personaje ve además de controlarlo. Esto implica una mayor. La inmersión es el sentimiento de conexión y sincronidad entre el jugador y el personaje que controla. Si hay una dicotomía entre las dos, se pierde. Para conseguirlo, se aplica varios recursos narrativos y visuales. Una es mediante animaciones en primera persona, es decir, que podemos ver con nuestros propios ojos el movimiento del mismo personaje que controla, como al interactuar con botones o al recargar un arma. Otra es el de la personalidad en blanco, o mayormente en blanco. Esto ofrece un hueco

libre para el jugador introducirse en el papel que encarna. Estos personajes suelen ser mudos, excluyendo voces ocasionales como gruñidos.

Un videojuego que representa este elemento de manera perfecta es la saga de *Call of Duty* (2003-actualidad) distribuida por Activision. En *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007) el jugador encarna a *Soap*, un Sargento británico que se une a *Task Force 141*, una fuerza armada que realiza operaciones militares por el mundo. En este juego el jugador no habla durante toda la duración del juego, simplemente recibe ordenes de sus superiores y las ejecuta.

Figura 7

Imagen de Call of Duty 4: Modern Warfare, 2007



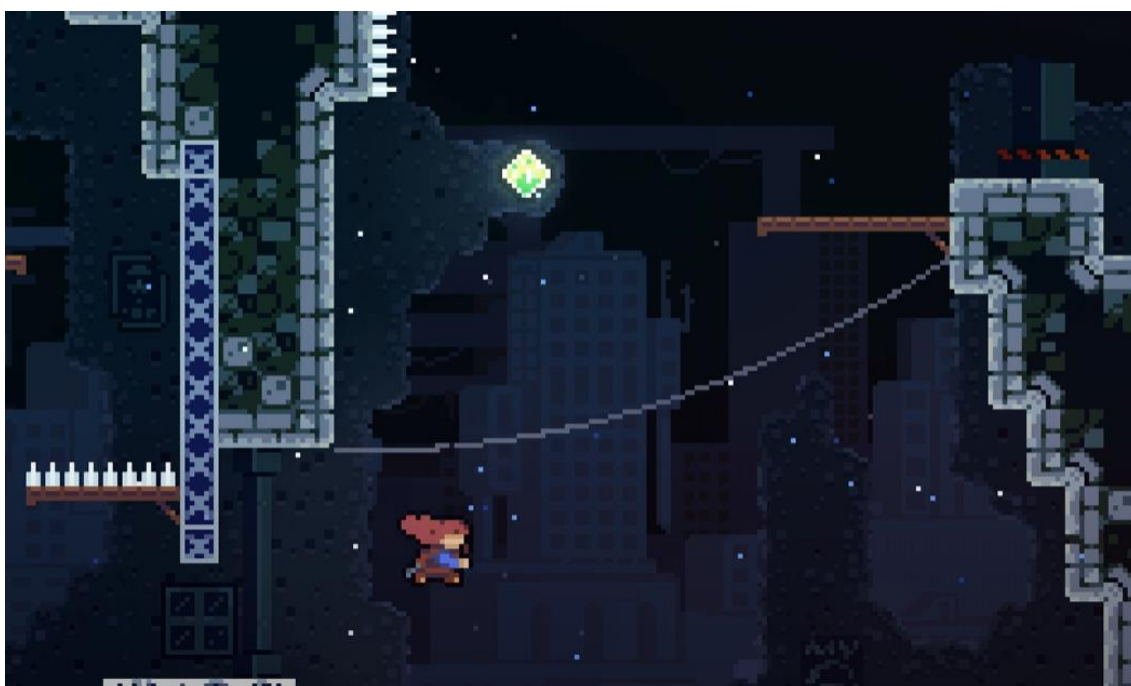
3.5.2 Plataformas

El género de plataformas es caracterizado por el movimiento de jugador (saltando, corriendo, escalando, etc.) por el nivel. Estos nivel o niveles está constituido por plataformas que llevan al jugador de un punto a otro. Para correctamente motivar al jugador en avanzar por el juego, es necesario un motivo. Los motivos pueden variar dependiendo del juego. En el caso de *Super Mario Bros* (1983), el motivo para empujar al jugador es la de rescatar a la *Princesa Peach* y derrotar al malvado *Bowser*. En el caso de *Celeste* (2018), la protagonista busca la automejora y hace una retrospectiva de su vida mientras progresa por niveles cada vez más arduos, simulando la mejora del jugador y el desarrollo de *Carmen Machi*. Debido a que este tipo de género consiste en moverse de un punto a otro, la narrativa es lineal, aunque la manera de alcanzarla puede variar.

En *Celeste* se puede encontrar diálogo con personajes del juego, añadiendo un elemento narrativo. Sin embargo, no siempre está disponible. En videojuegos de plataformas contrarreloj, como es *Super Mario Bros*, en el que cada segunda cuenta, no se puede permitir el jugador detenerse a interactuar con personajes. Su objetivo es llegar al final del nivel cuánto antes posible.

Figura 8

Imagen de Celeste, 2018



3.5.3 Estrategia

Los videojuegos del género de estrategia son aquellos en los que el jugador tendrá que gestionar diversos recursos y maniobrar elementos militares con el objetivo de derrotar a sus oponentes y ganar la partida. Existen dos modalidades, los RTS (Real Time Strategy o en español estrategia en tiempo real) y TBS (Turn Based Strategy o en español estrategia por turnos). En la RTS el juego está en constante movimiento para todos los jugadores mientras que en TBS cada jugador tiene un turno, generalmente con un máximo de tiempo, en el que tiene la libertad de decidir que realizar. Aunque estas son modalidades diferentes de jugar, la narrativa que existe en este género no diferencia entre ellos.

La narrativa en videojuegos de estrategia funciona de manera diferente a otros juegos. Es cierto que cinemáticas entre partidas existe, especialmente en el modo campaña dónde se explica la historia y se desarrolla los personajes, también se puede añadir información sobre la trama durante las partidas. Existe la figura de mentor, guía o héroe en muchos juegos de estrategia

que enseña y orienta al jugador sobre como jugar y los objetivos del juego. Suele estar localizado en una pequeña pantalla al comienzo de la partida o en la misma interfaz del juego. Este personaje informa al jugador, no solo información del juego, sino también de la narrativa.

En el caso del videojuego *StarCraft* (1998) de Blizzard Entertainment, existe una enorme cantidad de diálogos que pueden informar al jugador del juego. Esto ocurre durante la partida si selecciona una tropa controlable. Muchos de estos diálogos añaden carácter más que historia, pero pueden, de vez en cuando, informar al jugador.

Figura 9

Imagen de StarCraft, 1998



La narrativa casi siempre es lineal, ya que, en la mayoría de las partidas de estrategia o ganas y avanzas con la narrativa o pierdes y no avanzas. Aunque la narrativa sea lineal existen juegos que expanden más allá en la historia del juego. La exploración del entorno y del mapa es fundamental, ya que puede servir para encontrar recursos valiosos o las bases enemigas. Durante esta exploración es posible encontrar elementos narrativa y de *environmental storytelling*.

En el ejemplo del *Stellaris* (2015) de Paradox Interactive, el jugador gestiona a un imperio en el comienzo de su expansión espacial. Es posible descubrir elementos en los sistemas solares que implica una historia o que directamente lo cuentan mediante texto en la pantalla, añadiendo información a la galaxia dónde habita. Estos elementos narrativos aparecen como anomalías en diversos cuerpos celestiales. Al enviar una nave científica a investigarlos descubrimos sus secretos que incluye algo de información narrativa y algún beneficio a nuestra civilización.

Figura 9

Imagen de pantalla de Stellaris, 2015



3.5.4 RPG

RPG (sigla proveniente del inglés role playing game o en español, juego de rol o simplemente rol) es caracterizado por el control del jugador sobre uno o varios personajes en un mundo, generalmente diferente del nuestro (fantasía, ciencia ficción, etc.). Muchos de estos videojuegos tienen sus orígenes en juegos de rol de mesa, digitalizando el lápiz, papel, cartas y dados.

La previamente mencionada encarnación del personaje es el principal factor narrativo de este género. Se puede emplear tanto el uso de tercera persona como en primera persona, pero el objetivo de este género es sumergir al jugador en el mundo del juego mediante el avatar que controla. En muchos juegos de este estilo puede darse un paso más allá, se permite al jugador

crear y moldear el personaje que controla a su propio estilo, es decir, personalizar su personaje. Este paso suele ocurrir antes del comienzo del juego o poco antes, permitiendo al jugador definir quién quiere ser, facilitando la inmersión.

Otro elemento fundamental en los videojuegos de rol es una evolución igual del personaje como del jugador, aunque con diferentes resultados. El desarrollo del jugador es una de habilidad, puliendo su jugabilidad mediante experiencia en el juego, tanto por la subida de nivel, práctica en los sistemas del juego y el tiempo dedicado. La evolución del personaje, en cambio, es una jugable y psicológica. Es psicología porque consiste en un progreso natural por el transcurso de la historia. La habilidad del personaje está influida por las capacidades del jugador, por lo que cualquier acción que realice, también lo hace el personaje jugable.

La libertad del jugador de poder tomar sus propias decisiones es otro elemento narrativo, ofreciendo al jugador verdaderamente decidir como avanzar en la historia. Es común encontrar el uso de misiones en videojuegos de rol, separados por misiones principales que detallan la trama del juego y misiones secundarias de menor importancia y relevancia que las principales. El jugador tiene la libertad de elegir qué misión realizar. Esta libertad del jugador de decidir que afrontar ofrece una verdadera sensación de inmersión. Esta libertad no es exclusiva en la jugabilidad, pero también en los diálogos, proporcionando al jugador lo que quiera decir, en base a respuestas predefinidas. Sus acciones y conversaciones ofrecen varias rutas en la historia, abriendo unas puertas y cerrando otras. Esto presenta la oportunidad al jugador, tras completar el juego, repetirlo, pero tomando decisiones distintas, es decir, *rejugabilidad*.

Es posible detectar estos elementos en el videojuego *Baldurs Gate 3* de Larian Studios. Consiste en un videojuego de fantasía medieval y de rol basado en el juego de mesa de *Dungeons & Dragons* de Wizard of the Coast, en el que el jugador controla a un equipo de aventureros con el objetivo de librarse de un parásito que acabará con su vida. El jugador tiene la capacidad de crear su propio personaje, detallando el aspecto que más deseé, la clase que representa sus habilidades y jugabilidad y los compañeros que le acompañan en la aventura. Además, es posible afrontar situaciones del juego de diferente manera, tanto mediante diálogos, persuadiendo a los enemigos, causando daños al entorno o enfrentándose directamente en combate contra ellos. Las acciones del jugador avanzan la historia y abren el camino que decidió el jugador. Jugadores que tomen decisiones distintas les llevará a otros caminos.

Figura 10

Imagen de una conversación en Baldurs Gate 3, 2023



3.5.5 Simulación

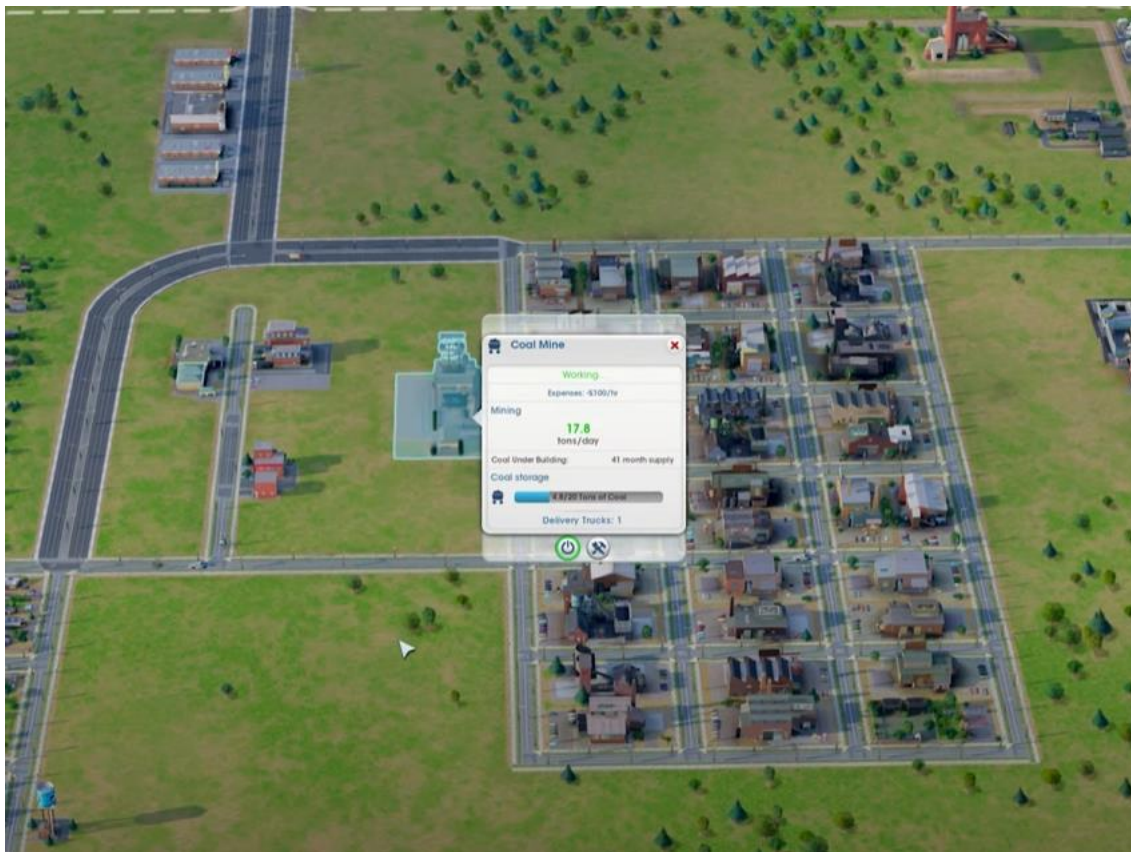
Los videojuegos del género de simulación son aquellos videojuegos que intentan recrear o simular la realidad. Buscan reproducir una experiencia concreta como la conducción o la gobernación.

La narrativa en estos videojuegos es inexistente. Aunque puede haber una trama antes del comienzo del juego, toda la narrativa del género de simulación depende exclusivamente de la acción e imaginación del jugador. No está determinada la historia por lo que el jugador puede involucrarse para añadir su propia. Por supuesto, el juego debe poder permitir esto y tener suficientes recursos para permitir al jugador crear su historia. El objetivo principal del juego que es superar los obstáculos y dificultades que puedan aparecer debe encajar con la narrativa del jugador.

Por ejemplo, en el videojuego *SimCity: Ciudades del Mañana* (2013) de Maxis, el jugador encarna el rol de gobernador con el objetivo de construir una ciudad. No hay más información proporcionada y debe entonces el jugador crear su propia historia mediante construcciones en su ciudad.

Figura 11

Imagen de SimCity: Ciudades del Mañana, 2013



El jugador crea su propia narrativa, relacionado de alguna manera con el objetivo principal, luchando contra obstáculos y dificultades que se interponen en su camino. No está determinada y no hay argumento a partir del comienzo del juego hasta que el jugador lo creé.

3.5.6 Carreras y Deportes

Los videojuegos pertenecientes al género de carreras y, aunque considerado diferente se agrupa en este análisis, el género de deportes funciona de manera similar. El género de carreras consiste en el control de un vehículo que circula por un escenario, solo o contra otros vehículos y con el objetivo de recorrer cierta distancia o llegar al final en el mínimo tiempo posible. Es decir, el jugador no controla al conductor, sino al vehículo. En el género de deportes el jugador controla un equipo deportivo en algún deporte, como puede ser el fútbol o el baloncesto y compite con el equipo rival simulando la experiencia de una partida.

La narrativa de estos videojuegos es escasa debido a la necesidad del jugador en concentrarse en la partida actual y aunque puede haber avances en la trama durante el juego, es fuera de la partida cuando ocurre la mayor parte de la narrativa. Dentro de la partida existen reacciones del piloto o del copiloto a las acciones del jugador mientras conduce (como cuando supera un contrincante en una carrera) o se estrella con el borde del área jugable. De igual forma existe el comentarista en los videojuegos de deportes que narra las acciones de los deportistas que controla el jugador. Aunque estos diálogos (tanto en la carrera como en el deporte) tienen un objetivo informativo más que narrativo, es posible percibir algunas frases dedicadas a la historia y ocurre únicamente durante la conducción o durante el partido. Además, no son estrictamente necesarios, es posible que en algunos juegos de carreras el conductor no hable en absoluto, volviendo al personaje en blanco mencionado en el género FPS. También hay deportes sin un comentarista, eliminando este elemento narrativo del género.

Un ejemplo de esto es en el videojuego *Fifa 17* (2016) de Electronic Arts con la introducción de *El Camino*, el primer modo historia de la franquicia. El jugador encarna al personaje de *Alex Hunter* un prometedor joven inglés en su viaje para convertirse en un jugador profesional del fútbol. Se puede apreciar el uso de cinemáticas y diálogos detallando la vida personal de Alex Hunter fuera de las partidas. También se puede encontrar diálogos entre los comentaristas hablando sobre el prometedor protagonista.

Figura 12

Imagen de *Fifa 17* en el modo historia *El camino*, 2016



3.6 Objetivos de Desarrollo Sostenible

La *ODS* u *objetivos y metas de desarrollo sostenible* son una serie de objetivos que se busca cumplir para 2030 propuestos por las Naciones Unidas. Tienen como finalidad conseguir un futuro sostenible para todo el mundo. Para esto, se proponen 17 objetivos que hacen frente a desafíos diarios que afectan globalmente, abarcando temas del clima, la desigualdad, la pobreza, la paz, la justicia, la degradación ambiental y la prosperidad. Los objetivos en cuestión son: fin de la pobreza, reducir el hambre a cero, salud y bienestar, educación de calidad, igualdad de género, agua limpia y saneamiento, energía asequible y no contaminante, trabajo decente y crecimiento económico, industria, innovación e infraestructuras, reducción de desigualdades, ciudades y comunidades sostenibles, producción y consumo sostenible, actuar por el clima, protección de vida submarina y ecosistemas terrestres, paz, justicia e instituciones sólidas y alianzas para lograr los objetivos. (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015)

Para este proyecto se contempla es el Objetivo 15: Vida de Ecosistemas Terrestres. Este objetivo consiste en proteger y restaurar la ecología terrestre, gestionar de manera sostenible los bosques, combatir contra la desertificación, detener la degradación de las tierras y la pérdida de la biodiversidad terrestre. Para esto, este proyecto busca ser, en su mayor medida posible, ser ambientalmente positivo, evitando el uso de papel físico para la escritura del documento. También se evita el uso de plásticos y cualquier otro contaminable que no sea necesario para su desarrollo.

Figura 14

Los 17 objetivos de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas



Producido en colaboración con TROLLBACK COMPANY | TheGlobalGoals@trollback.com | +1.212.228.1310
Para cualquier dato sobre la utilidad, por favor comuníquese con: @campagneglobal

Capítulo 4. CONCLUSIONES

4.1 Conclusiones del trabajo

Tras la investigación de los elementos narrativos de diferentes géneros de videojuegos, se llega a la conclusión de que hay una multitud de características narrativas que se comparten entre dichos géneros, pero también emergen aspectos únicos y distintivos en cada uno de ellos. Estas características están directamente relacionadas con las particularidades intrínsecas jugables lo que permite una adaptación de la narrativa única para cada género. Esta observación se fortalece al analizar ejemplos concretos de videojuegos dónde se muestra estos elementos con el contexto. Esto, en consecuencia, abre la puerta a un estudio mayor de otros géneros de videojuegos no detallados en esta memoria técnica, el análisis de subgéneros y otras características que influyen en la narrativa y en la experiencia del jugador.

4.2 Conclusiones personales

Con la realización de la investigación detallada en esta memoria técnica, se puede apreciar el número de elementos narrativos que se emplean en producto interactivos y cómo muchos de ellos pasan desapercibidos para el público. Pasan desapercibido hasta que el usuario detecta su uso, los comprende y entonces se vuelven más visibles en futuras sesiones de juego. En mi caso, se han vuelto más fácil de identificar los elementos narrativos, no solo porque hice una investigación sobre ello, sino también porque subconscientemente las personas entienden el funcionamiento de las historias y como se cuentan. Es un factor psicológico al estar en constante contacto con obras de ficción. Ocurre lo mismo con los jugadores, comprenden los elementos narrativos en los videojuegos e identifican cuando no concuerda adecuadamente.

Capítulo 5. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

En esta memoria técnica se analizó un total de siete diferentes géneros de videojuegos, pero existen muchos más que no se ha investigado. Por ejemplo, está los géneros de puzzles y rompecabezas, también está el musical, el arcade, entre muchos otros. Podemos además incluir los distintos subgéneros que aparecen. Se puede detallar las diferencias con el género al que engloba y también sus similitudes. Otra avenida es el funcionamiento de la narrativa en escenarios multijugador, es decir, con dos o más jugadores en una misma sesión. Se puede preguntar si un mayor número de jugadores puede impactar negativa o positivamente a la narrativa del juego. Más opciones incluye añadir el uso de la realidad virtual y realidad mixta como un factor en contar historias. Se puede analizar como el movimiento del jugador en la vida real puede ayudar a los diseñadores en contar mejores historias y como afecta esto a la inmersión. En conclusión, el enorme tamaño de la industria de los videojuegos ofrece decenas de opciones para futuras investigaciones, especialmente en el área de la narrativa.

Capítulo 6. REFERENCIAS

Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*. 3. 151-154. 10.7557/23.6003.

Belli, S., & López Raventós, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179. ISSN: 1578-8946. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>

Bermejo, M. (2011). *El Kanban*. https://www.academia.edu/download/37163648/El_Kanban.pdf

Carlos, J., González A. (2018). *El sector de los videojuegos en España: impacto económico y escenarios fiscales*. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/01/1801_AEVI_EstudioEconomico.pdf

Corbal, J. (2017). *Curso de Narrativa en Videojuegos*. Ra-Ma Editorial.

Cuenca, D. (2018). *Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos (2)*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7026909>

Entertainment Software Rating Board. (s.f.). *Guía de Clasificaciones*. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

Ernest A.; Rollings A. (2009). *Fundamentals of Game Design*. https://web.archive.org/web/20141112064337/http://www.gamasutra.com/view/feature/132463/the_designers_notebook_sorting_.php?page=2

Groisman, M. (2020). *Mutaciones mediáticas de los medios masivos a los medios expandidos*. Mediosgroisman. https://mediosgroisman.com.ar/documentos/mutaciones_mediaticas.pdf#page=27

HacknPlan (s.f.). *About Us*. <https://hacknplan.com/about-us/>

Kent S. (2016). *La Gran Historia de los Videojuegos*. España: NOVA. https://www.google.es/books/edition/La_gran_historia_de_los_videojuegos/pgrODAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Lee, J., Karlova, N., Clarke, R., Thornton, K., Perti, A. (2014). *Facet Analysis of Video Game Genres*. <https://hdl.handle.net/2142/47323>

Organización de las Naciones Unidas [ONU] (2015). *OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>

Pérez Latorre, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. *Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas*. <https://www.raco.cat/index.php/Comunicacio/article/view/67950>

Pérez Porto J. y Gardey, A (s.f.). Actualizado el 17 de junio de 2021. *Videojuego - Qué es, tipos, definición y concepto*. Disponible en <https://definicion.de/videojuego/>

Sexton J. (2007). *MUSIC IN VIDEO GAMES*. Sexton J. (Ed.), *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual* (51-67). Edinburgh University Press.

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j-
iqBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA51&dq=sound+and+music+in+video+games&ots=uWjgg4iwl &sig
=HJ2Yeg60g-zSMTuGcZFzxvj-
BrQ#v=onepage&q=sound%20and%20music%20in%20video%20games&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j-
iqBgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA51&dq=sound+and+music+in+video+games&ots=uWjgg4iwl &sig
=HJ2Yeg60g-zSMTuGcZFzxvj-
BrQ#v=onepage&q=sound%20and%20music%20in%20video%20games&f=false)

Tarnowetzki, L. (2015). *Environmental Storytelling and Bioshock Infinite: Moving from Game Design to Game Studies*. <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/979820/>

Wilbow, T., Deli, Syahuptra (2024). *Literature Review on Cinematic Technique in Video Game Storytelling*. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combinas/article/view/8684>

Wolf M. J. P., Perron B. (2005). *Introducción a la teoría del videojuego*. <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420>

Capítulo 7. ANEXOS

Datos recaudados de la investigación propia dividido entre géneros y juegos estudiados:

Género de Acción: *God of War* (2005)

- Segmentos de jugabilidad divididos por segmentos de historia.
- Seguir avanzando sin morir.
- *Environmental storytelling*.
- Vista general de la pelea.
- Combos y encadenación de ataques, demostrando que es el dios de la guerra.

Género de FPS: *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007)

- Mayor inmersión al ver a través de los ojos del protagonista.
- Muy similar al género de acción.
- Diálogos cortos e informativos durante la jugabilidad.
- Animaciones en primera persona (recargar el arma, apuntar...).

Género de Plataformas: *Celeste* (2018)

- Objetivo claro y concreto (en el caso de *Celeste* es subir una montaña).
- *Environmental storytelling*.
- Objetivos secundarios (recolectar monedas, gemas...), generalmente sirve desafiar al jugador, añadiendo complejidad al nivel.
- Contrarreloj puede tener un significado narrativo (ej. Te persigue un fantasma).

Género de Estrategia: *Stellaris* (2015)

- Diálogos de tropas y unidades.
- RTS o TBS (*Stellaris* es RTS).
- Es necesario ganar para avanzar la narrativa.
- *Environmental storytelling*.

Género de RPG: *Baldurs Gate 3* (2023)

- Encarnación del personaje jugable.
- Customización del personaje jugable.
- Misiones principales de mayor importancia y misiones secundarias de menor importancia.
- Decisiones en el juego, como selección de diálogo.

Género de Simulación: *Sims City: Ciudades del Mañana* (2013)

- El jugador crea su propia aventura e historia.
- Simulación de la realidad. En *Sims City: Ciudades del Mañana*, consiste crear tu propia ciudad.

Género de Carreras y Deporte: *Fifa 17* (2016)

- Diálogos de comentaristas sobre jugadas en la partida.
- Puede haber una historia aparte de la jugabilidad, como en *El camino*. Consiste en el modo historia de *Fifa 17*.
- La narrativa ocurre en la partida.

