

## Guión de videojuegos: Proceso creativo del guión de aventura gráfica

Por Irene García Martín

En las últimas décadas han ido surgiendo videojuegos cuya finalidad no es sólo la de entretener. Títulos como *Bioshock*, *Uncharted*, *The Legend of Zelda* o *The Last of Us* se caracterizan por tener detrás algo que da sentido a todas las mecánicas de juego: Narrativa, es decir, una serie de factores necesarios para poder desarrollar la historia que el jugador va descubriendo conforme avanza en el videojuego.

En este caso, vamos a centrarnos en el proceso de creación de la narrativa de un género concreto, la aventura gráfica (AG). Este tipo de juego prescinde más de elementos como la acción, para darle el principal peso a los diálogos y el avance de la trama mediante los llamados puzzles. Éstos podrían definirse como una serie de misiones que deben ser resueltas para avanzar en el juego. Para ello, el jugador se vale: 1- Objetos que recoge del escenario 2- Objetos que guarda en su inventario, 3- Diálogos con otros personajes.

Prácticamente cualquier tipo de misión puede ser convertida en puzzle si se le da el enfoque correcto (salir de una habitación, robar un mapa del tesoro, disfrazarnos para hacernos pasar por una persona...) pero todos los puzzles tienen siempre un factor en común: Su resolución no va a ser simple, sino todo lo contrario, pretende ser un reto, pretende ser algo sorprendente y a veces hasta un poco retorcido. Todo gracias al uso de la lógica no lineal (de la que hablaremos posteriormente). Es precisamente esto uno de los mayores atractivos de las AG, tanto para los jugadores como para los guionistas.

Ahora que nos hemos situado un poco en el género, nos preguntamos ¿De qué se encarga un guionista de AG? Como en cualquier tipo de empresa, va a depender de la organización de la misma, pero principalmente los campos que puede abarcar son:

- Creación de trama
- Creación de personajes
- Creación de diálogos

- Creación de puzzles- En este caso, estaremos hablando de un guionista-diseñador, ya que su función no se reduce sólo a la creación del universo de ficción, los personajes etc., sino que también se encarga de crear las mecánicas de juego que hacen avanzar la trama.

Una vez visto todo esto, pasamos al siguiente punto: ¿Por dónde empezar si queremos hacer una aventura gráfica? Cuando trabajamos la escritura de guión cinematográfico tenemos un punto muy importante a nuestro favor: Hay un método establecido, tenemos a nuestra disposición todas las guías y manuales que queramos. Sin embargo si nos ponemos a pensar en cómo arrancar una aventura gráfica no sabemos cuál es el primer paso. La ausencia de cualquier tipo de manual nos recalca la idea de que no hay una forma establecida de afrontar el proceso de creación de un AG. La que comentamos a continuación es una de tantas otras.

### **Estructura interna**

El todo de la historia o del juego se divide en una serie de unidades menores, que a su vez están formadas por otras aún más pequeñas, que a su vez resultan de la unión de otras inferiores y así sucesivamente hasta llegar a la unidad mínima. Es decir, las AG presentan una estructura en forma de árbol.

De esta manera tenemos una trama principal que suele presentar una división en capítulos, que a su vez se dividen en misiones con diferentes obstáculos finales, que a su vez se dividen en diversos y múltiples puzzles, que por último se dividen en acciones individuales. (Coger, abrir, hablar etc.)

Es necesario tener un mapa mental de esta formación en matrioska para poder crear un desarrollo de la historia que vaya evolucionando correctamente.

### **Puzzles**

Como hemos mencionado en el punto anterior, los puzzles se dividen en acciones individuales tales como coger, usar, abrir, ir etc. Un factor muy importante a tener en cuenta en el proceso creativo de un puzzle es que éstos no son elementos individuales,

sino que interfieren unos sobre los otros constantemente. Un puzle no es un todo indivisible, de forma que siempre se va a ver afectado por elementos de puzles anteriores o por elementos que están por venir. No se trata de seguir una sucesión de pasos lineales, ya que tal vez para resolver un puzle concreto necesitemos un objeto que encontramos gracias a otro puzle anterior o quizás haber tenido una conversación con determinado personaje.

Debido a todos estos cambios a los que un puzle está sujeto, podemos decir que su proceso de creación es de lo más caótico dentro del universo de la AG. Quizás lo único que pueda sernos de ayuda es tener muy clara la misión principal, ya que una vez resolvamos este punto, estaremos listos para ir concretando cada vez más los pasos que nos llevan hasta ella. Por ejemplo, si tenemos claro que la misión principal es colarnos en un cine, podemos empezar a pensar diferentes opciones en torno a las que girará el puzle: Le robamos la entrada a alguien, la falsificamos, pasamos de la entrada y nos colamos por una ventana etc. Una vez tomada esta decisión, nos preguntamos ¿Y cómo podría el protagonista falsificar una entrada? ¿Qué necesitaría para hacerlo? Se trata de ir definiendo y creando cada vez más los elementos que conforman y hacen funcionar el puzle (objetos que necesitamos, personajes, escenarios...).

A pesar del caos que supone la creación de puzles, es muy importante tenerlo todo controlado para que exista un equilibrio dentro del juego. Para ello es conveniente tomar nota de todos los objetos y personajes del capítulo y de cómo se relacionan entre sí. De esta forma, controlamos el recuento de los objetos utilizados y también tendremos una lista de todas las interacciones posibles entre objetos y personajes (las correctas y también las incorrectas)

Ya para finalizar este apartado, nos preguntamos ¿Cuál es la clave para crear un buen puzle? A pesar de que sabemos que no hay nada que garantice el éxito, apostar por el pensamiento no lineal y el uso impensable de los objetos probablemente nos acerque a la creación de un puzle que sorprenda y resulte memorable para el jugador.

## **Diálogos**

Ahora pasamos a una de las partes más divertidas de la guionización de una AG, los diálogos: Lo primero que tenemos que tener en cuenta es que en los diálogos

cinematográficos existe una máxima que en las aventuras gráficas nos podemos tomar más a la ligera: Precisión. El dialoguista de aventura gráfica, no tiene por qué estar tan obsesionado con esta máxima del guionista cinematográfico, todo gracias a una de las principales características del género: Los diálogos no lineales.

En las pantallas de diálogo que surgen cuando hablamos con un personaje aparecen distintas opciones que podemos seleccionar, ofreciéndonos cada una de ellas una línea de diálogo distinta que nos da un tipo de información concreta. De esta forma, podemos decir que el discurso no sigue una forma lineal, ya que el jugador tiene que entender la situación mediante el conjunto de todas estas opciones de diálogo.

Como guionistas tenemos que crear opciones de diálogo que ayuden al jugador a avanzar en la trama, pero no nos podemos olvidar de una de las cosas más divertidas de dialogar AG: Crear opciones que no llevan a nada, incorrectas, gamberras... de esas que sabemos que el jugador va a seleccionar por el mero hecho de ver "Qué pasa". Sin embargo, no hay que perder de vista que entre toda la información, el jugador tiene que encontrar la que le es útil para seguir avanzado en su aventura. Si el jugador pasa veinte minutos vagando entre diálogos que no llevan a ningún sitio, puede acabar frustrado.

Respecto a la forma técnica de representar estos diálogos en un papel o en un documento digital, hay diferentes opciones. Las dos más usuales son:

1. En un documento de escritura asignar un color a cada personaje, e ir numerando las diferentes opciones de diálogo y subopciones que derivan de cada una de ellas.
2. Esta forma es más compleja, pero a la vez más práctica para el programador del juego. Se trata del uso de programas como Chatmaper, especializados en edición de diálogos no lineales.

Todos estos factores mencionados a lo largo del texto son tan sólo algunas de las formas de enfrentarnos al proceso creativo de una AG. Recordemos que no existe un método más concreto y efectivo que el propio ensayo y error de un equipo. Pensar y experimentar nuevas formas de desarrollo del proceso creativo de un AG son parte fundamental del aprendizaje de un guionista de este tipo de videojuegos.