

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

**MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN PÚBLICA DE LA CIENCIA Y
LA TECNOLOGÍA**

TEMA

**DESARROLLO DEL GUIÓN DE UN VIDEOJUEGO
PARA DISPOSITIVOS MÓVILES**

AUTOR

LIC. MARCELO RAFAEL BÁEZ MEZA

DIRECTORA

MÁSTER RUTH MATOVELLE

AÑO

2011

DEDICATORIA

A la Máster Ruth Matovelle
por ser guía invaluable en este proyecto.

Marcelo Báez Meza

AGRADECIMIENTO

A Jossie Lara por haberme proporcionado gran parte del material y por su creatividad sin límites al ser coautora de *Corsarios del Pacífico*.

A Linda Toledo por su paciencia al haber ajustado y diagramado el texto según la normativa vigente.

Marcelo Báez Meza

TRIBUNAL DE GRADO

MSIG. LUIS RODRÍGUEZ

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

MÁSTER RUTH MATOVELLE

DIRECTORA DEL PROYECTO

MÀSTER JORGE LOMBEIDA

DELEGADO

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Proyecto de Grado, corresponde exclusivamente a su autor; y el patrimonio intelectual del mismo a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

LCDO. MARCELO BÁEZ MEZA

TABLA DE CONTENIDO

	No. de Página
1 Generalidades	13
1.1 Introducción	14
1.2 Planteamiento del Problema.....	16
1.3 Justificación	17
1.4 Objetivos de la Investigación	18
1.5 Metodología de a Investigación.....	19
1.6 Estructura.....	22
2 Historia y evolución de los videojuegos desde la perspectiva de sus historias	25
2.1 Los juegos pioneros (Años 70- 80).....	25
2.2 La aparición del Guión en los Videojuegos (Años 80)	28
2.3 La evolución de la Interfaz (Años 90).....	29
2.4 La aparición de los Sim o Juegos de Simulación.....	33
2.5 La aparición del FPS o First Person Shooter	36
2.6 Los juegos de Consola.....	38
2.7 Los MMOG (Massively Multiplayer Online Games).	39
2.8 La disyuntiva entre programador y guionista	39
2.9 La división de funciones en el desarrollo de un videojuego	40
Fundamentos de escritura de un guión de videojuego	10
3 Fundamentos de escritura de un guión de videojuego.....	43
3.1 Metalenguaje de los guiones en general.....	43
3.2 Metalenguaje del guión de videojuego en particular.....	48
3.3 Metalenguaje usado en el desarrollo conceptual de los videojuegos y en la plena acción de los mismos	56
3.4 Metalenguaje usado en el mundo de los piratas.....	62
4 Estructura o arquitectura interna del guión de videojuego	68
4.1 Fundamentos de la estructura interna del juego.....	68
4.2 Fundamentos de la estructura dramática o dramaturgia de la historia	70
4.2.1 Definición de acto.....	71
4.2.2 Definición de nudo.....	71

4.2.3	Primer Acto	72
4.2.4	El Detonante	72
4.2.5	Primer Nudo o Punto de Confrontación	72
4.2.6	Segundo Acto	73
4.2.7	El Midpoint o Punto Medio	73
4.2.8	Segundo Nudo o Punto de Resolución	73
4.2.9	Tercer Acto.....	73
4.2.10	Clímax	74
4.3	Parámetros para estructurar un Videojuego.....	74
4.3.1	Zona.....	74
4.3.2	Tiempo o Fase	75
4.3.3	Nivel del Jugador	76
4.3.4	Jugador según el Tipo de competencia, facción o clase.....	76
4.3.5	Adquisición de objetos	76
4.3.6	Adquisición de una búsqueda	76
4.3.7	Factor sorpresa.....	76
4.3.8	Grados de dificultad	77
4.3.9	Opciones y variables	77
4.3.10	La Interfaz.....	79
4.3.11	Inmersión	79
4.3.12	Situarse en la mente del jugador	80
4.3.13	Jugabilidad	80
4.4	Tipología de los videojuegos.....	80
4.4.1	Clasificación por rating	80
4.4.1.1	Clasificación: 4+	80
4.4.1.2	Clasificación: 9+	81
4.4.1.3	Clasificación: 12+	81
4.4.1.4	Clasificación: 17+	81
4.4.2	Clasificación de los juegos según sus plataformas	81
4.4.2.1	Juegos de consola.....	81
4.4.2.2	Portátiles o handhelds.....	81
4.4.2.3	Dispositivos móviles	82
4.4.2.4	PC	82
4.4.2.5	Juegos de Internet	82
4.5	Clasificación de los juegos según sus categorías o géneros.....	82
4.5.1	Aventura o Acción-Aventura.....	82
4.5.2	Arcade.....	82
4.5.3	Casual	82
4.5.4	Educativo	83
4.5.5	FPS (First-Person Shooters)	83
4.5.6	MMOG (Massively Multiplayer Online Games) o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games).....	83

4.5.7	RPG (Role-Playing Games).....	83
4.5.8	RTS (Real-Time Strategy).....	84
4.5.9	Sandbox.....	84
4.5.10	Sims (Simulators).....	84
4.5.11	Deportes.....	85
4.5.12	ARG'S (Alternate-Reality Games).....	85
4.5.13	Mundos de Realidad Virtual.....	85
4.6	Criterios De Justificación De Corsarios Del Pacífico.	85
4.6.1	Criterios Históricos	85
4.6.2	Criterios Educativos	86
4.6.3	Criterios Sociológicos	86
4.6.4	Criterios Sicológicos	86
4.6.5	Criterios Técnicos	86
4.6.5.1	Rating	86
4.6.5.2	Plataforma	86
4.6.5.3	Replicabilidad.....	87
4.6.5.4	Aggro o Radio de Agresión	87
4.6.5.5	Atributos.....	87
4.6.5.6	Buff o Valor Agregado.....	87
4.6.5.7	Dps o Daños por segundo.....	88
4.6.5.8	Hit Points.....	88
4.6.5.9	Número de Vidas	88
4.6.5.10	Modalidad de Juego	88
5	Presentación del guión Corsarios Del Pacífico.....	89
5.1	Pitch	89
5.2	Tema del Videojuego.....	90
5.3	Escenario	90
5.4	Storyline	90
5.5	Objetivo del Juego.....	91
5.6	Dramatis Personae o listado de personajes.....	91
5.6.1	El Demonio de la Ría.....	91
5.6.2	El Espíritu de la Ría.....	91
5.6.3	Santiago.....	91
5.6.4	Nadia, la Doncella.....	92
5.6.5	Sir Francis Drake, Corsario Británico	92
5.6.6	Henry Morgan, Corsario Británico.....	94
5.6.7	William Dampier, Corsario Británico	96
5.7	Acompañantes del Protagonistas	98
5.7.1	El Mono Araña	98

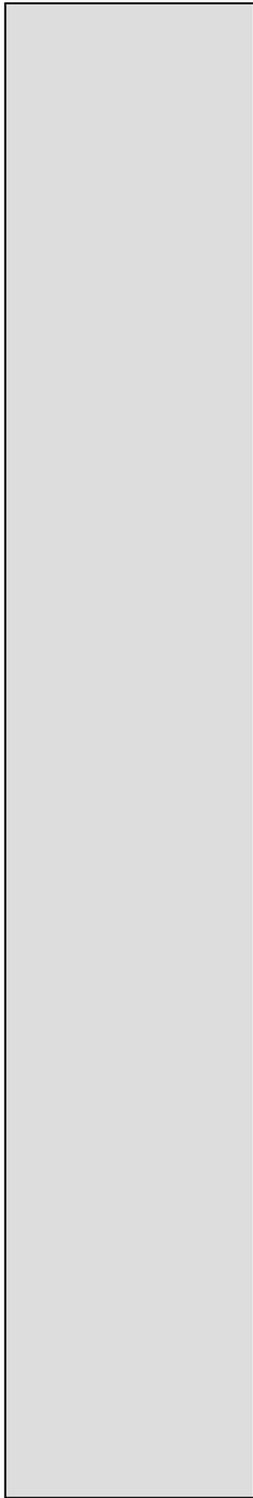
5.7.2	El Tigrillo	99
5.7.3	El Papagayo.....	100
5.7.4	El caimán de río	101
5.7.5	Águila Arpía.....	102
5.8	Lista de Objetos de Adquisición.....	104
5.8.1	El Spondylus de Oro.	104
5.8.2	Antorcha Mágica del Palacio de Cristal	105
5.8.3	Mapa del Malecón 2000 oculto en una Urna de Cristal.....	105
5.8.4	Pluma de ganso de José Joaquín de Olmedo.....	106
5.8.5	Horero y minuterero gigantes del Reloj de la Torre Morisca.....	106
5.8.6	Colmillos del Jabalí de Bronce	107
5.8.7	Espada de Sir Francis Drake.....	107
5.9	Lista de Lugares y Monumentos que aparecen en la historia	108
5.9.1	Palacio de Cristal	108
5.9.2	Plaza de la Integración	109
5.9.3	Monumento de Olmedo.....	109
5.9.4	La Rotonda	111
5.9.5	Vagón de Ferrocarril de Color Rojo.....	112
5.9.6	La Planchada	113
5.9.7	Escalinata Diego Noboa	113
5.9.8	Faro en la Cúspide de Las Peñas.....	116
5.9.9	Torre Morisca	117
5.10	Bestiario o Catálogo de Monstruos.....	117
5.10.1	Monstruo de la Fiebre Amarilla.....	118
5.10.2	Monstruo del Manglar	118
5.10.3	Jabalí de Bronce	118
5.10.4	Monstruo de Fuego.....	118
5.10.5	Hombres Jaiba.....	118
5.11	Catálogo de Armas	120
5.11.1	Coutela o Daga.....	120
5.11.2	Hachas de Abordaje.....	120
5.11.3	Alfanje	121
5.11.4	Pistolas y Mosquetes	121
5.11.5	Espadas.....	123
5.12	Sinopsis de la historia fase por fase	123
5.13	Tratamiento.....	133
5.14	Guión Literario.....	141
	Conclusiones.....	156
	Recomendaciones.....	158

Bibliografía.....	160
-------------------	-----

TABLA DE FIGURAS

<i>Figura 2.1. - Tetris.</i>	26
<i>Figura 2.2.- El atari.</i>	26
<i>Figura 2.3.- El clásico Pacman (1980).</i>	27
<i>Figura 2.4.- Mystery house.</i>	28
<i>Figura 2.5.- Myst.</i>	30
<i>Figura 2.6.- El séptimo invitado.</i>	31
<i>Figura 2.7.- Gabriel Knight.</i>	32
<i>Figura 2.8.- SimCity.</i>	34
<i>Figura 2.9.- The Sims (2000).</i>	36
<i>Figura 2.10.- Doom.</i>	37
<i>Figura 3.1.- Extreme close up de Lara Croft.</i>	52
<i>Figura 3.2.- Ejemplo de PDV en Doom.</i>	54
<i>Figura 3.3.- Avatar, filme del año 2009.</i>	58
<i>Figura 3.4.- Ejemplos de final boss. Cinco de los más temidos jefes finales constan en la ilustración.</i>	59
<i>Figura 4.1.- Lo lineal.</i>	68
<i>Figura 4.2.- Lo no lineal.</i>	69
<i>Figura 4.3.- Paradigma de Syd Field.</i>	70
<i>Figura 4.4.- Zonificación de Corsarios del Pacífico.</i>	75
<i>Figura 4.5.- Las 5 zonas de Corsarios del Pacífico.</i>	75
<i>Figura 4.6.- Forma de interpolar el factor sorpresa entre cada misión o desafío.</i>	77
<i>Figura 4.7.- Ejemplo de opción falsa.</i>	78
<i>Figura 4.8.- Ejemplo de opción bien hecha.</i>	78
<i>Figura 5.1.- Sir Francis Drake.</i>	92
<i>Figura 5.2.- Réplica de La cierva dorada, barco de Sir Francis Drake.</i>	93
<i>Figura 5.3.- Sir Henry Morgan.</i>	94
<i>Figura 5.4.- Réplica del barco de Morgan</i>	95
<i>Figura 5.5.- William Dampier.</i>	97
<i>Figura 5.6.- HSM Peacock, propiedad de William Dampier.</i>	97
<i>Figura 5.7.- El mono araña de cabeza oscura.</i>	98
<i>Figura 5.8.- El tigrillo menor.</i>	99
<i>Figura 5.9.- Papagayo de Guayaquil.</i>	100
<i>Figura 5.10.- El lagarto de río.</i>	101
<i>Figura 5.11.- Águila arpía.</i>	102
<i>Figura 5.12.- Mapa del Malecón 2000.</i>	106
<i>Figura 5.13.- Torre morisca.</i>	106
<i>Figura 5.14.- Jabalí de bronce.</i>	107
<i>Figura 5.15.- Espada de Sir Francis Drake.</i>	107
<i>Figura 5.16.- Palacio de Cristal.</i>	108
<i>Figura 5.17.- Plaza de la Integración.</i>	109

<i>Figura 5.18.- Monumento a José Joaquín de Olmedo.</i>	<i>110</i>
<i>Figura 5.19.- Hemiciclo de la Rotonda.</i>	<i>111</i>
<i>Figura 5.20.- Vagón de ferrocarril.</i>	<i>112</i>
<i>Figura 5.21.- La Planchada.</i>	<i>113</i>
<i>Figura 5.22.- Escalinata Diego Noboa.</i>	<i>114</i>
<i>Figura 5.23.- Faro del Cerro Santa Ana.</i>	<i>116</i>
<i>Figura 5.24.- Torre morisca.</i>	<i>117</i>
<i>Figura 5.25.- Jefe de los hombres jaiba.</i>	<i>119</i>
<i>Figura 5.26.- Coutela.</i>	<i>120</i>
<i>Figura 5.27.- Hacha de abordaje.</i>	<i>121</i>
<i>Figura 5.28.- Alfanje.</i>	<i>121</i>
<i>Figura 5.29.- Pistola.</i>	<i>122</i>
<i>Figura 5.30.- Mosquete.</i>	<i>122</i>
<i>Figura 5.31.- Mapa del Malecón 2000.</i>	<i>124</i>
<i>Figura 5.32.- Fase 1.</i>	<i>125</i>
<i>Figura 5.33.- Fase 2.</i>	<i>127</i>
<i>Figura 5.34.- Fase 3.</i>	<i>129</i>
<i>Figura 5.35.- Fase 4.</i>	<i>130</i>
<i>Figura 5.36.- Fase 5.</i>	<i>131</i>



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES



1 GENERALIDADES

Pensemos en un filme como *Tron legacy* (2010), secuela de *Tron* (1982). Entre la una y la otra median veintinueve años. Las nuevas generaciones aprecian y entienden la trama (aún sin haber visto la primera parte) porque están familiarizadas con las competencias que se dan en la pantalla. Todos han manipulado alguna vez un videojuego y entienden la mecánica de los torneos virtuales llenos de colorido y dinamismo. Son casi tres décadas en las que el videojuego se ha ido desarrollando con zancadas largas. Desde el primitivo *Tetris* hasta los realistas juegos de simulación, estamos ante una narrativa audiovisual que se vuelve cada vez más sofisticada.

La vida es un videojuego, parece ser el lema actual. Grupos de música pop como *Red hot chili peppers* realizan el videoclip *Californication* (2001) en forma de juego de vídeo. No es gratuito que para componer la partitura de la película *Tron legacy* se haya escogido a Daft Punk, una de las bandas de vanguardia en lo que a música progresiva se refiere.

Esta influencia del videojuego en el cine se extiende a los comerciales de televisión convirtiéndose en la narrativa audiovisual de mayor impacto en la historia de la cultura de masas.

No olvidemos que también el cine ha influido en los videojuegos. La forma de componer los planos o de musicalizar las escenas tiene evidente inspiración cinematográfica. Después de todo los videojuegos llamados FPS o *First Person Shooter* (piénsese en *Doom*) no son más que una película en la que se aplica la técnica de la cámara subjetiva. No vemos al pistolero porque éste asume el rol de la cámara y por ende hace que el usuario asuma la identidad de aquel que sostiene el arma.

El videojuego es un fenómeno por la sencilla razón de que está cambiando la forma que tienen los individuos de pensar y relacionarse con la realidad, así como el entorno personal y social, tal como lo hicieron en su momento el cine y la televisión. La historia de los videojuegos es reciente, pues ha sido en los últimos veinte años que diferentes disciplinas lo han estudiado desde distintos acercamientos.

Estamos además ante una narrativa multidisciplinaria en la que confluyen personas provenientes de la programación informática, el diseño gráfico, la literatura, el cine y la música y por esto ha sido reivindicado durante la última década.

Los videojuegos son ahora un producto de consumo global en plena revolución digital. Este producto supera el ingreso de exhibición de películas y recauda anualmente 400 millones de dólares solamente en México. Este mercado va en aumento cada año ya que cada vez más adultos (o personas con poder adquisitivo) son adeptos a los videojuegos.

Sólo el negocio de las consolas mueve en estos momentos más de 23.000 millones de euros (más de lo que se recauda en las salas de cine de todo el mundo: casi 19.000 millones) y cuenta con unos grandes índices de crecimiento (16%). En el 2005 en ventas, solamente en Estados Unidos, los videojuegos recaudaron 10.5 billones de dólares. No solamente la industria del videojuego gana dinero, también los jugadores pueden llegar a ganar cientos de miles de dólares en torneos mundiales. Estos jugadores también firman contratos publicitarios con empresas de tecnología, por lo que se puede ver una mini-industria de marketing y publicidad, como ocurre con los deportistas profesionales.¹

Al videojuego lo han estudiado diferentes disciplinas, desde la Psicología, la Filosofía, Sociología, Teoría del Cine, Diseño Gráfico, hasta la Teoría Literaria, la Cibernética y la Programación informática, incluso el mismo estudio de este objeto ha impulsado el desarrollo de una disciplina que estudia el juego, la *ludología*. Siendo esta última y la Narratología (semiótica aplicada a la narrativa) las dos perspectivas más importantes para el naciente estudio de este medio digital interactivo.

1.1 INTRODUCCIÓN

El videojuego ha sido catalogado por muchos como un arte ya que reúne elementos estéticos provenientes de la pintura, El videojuego ha sido catalogado por muchos como un arte ya que reúne elementos estéticos provenientes de la pintura, el

¹ Las cifras de la sección *Generalidades* están tomadas de la Revista Club Nintendo (Año XIX, No. 10, octubre de 2010).

cine, la literatura, la música... La historia del arte está presente por el uso de técnicas como el dibujo, el óleo, el aerógrafo, etc. La literatura se hace presente a través del arte del contar historias. La música también dice presente por el uso de melodías. El cine también se hace notar por la forma de la narración y la estructuración de los planos. El cine, la literatura, la música... La historia del arte está presente por el uso de técnicas como el dibujo, el óleo, el aerógrafo, etc. La literatura se hace presente a través del arte del contar historias. La música también dice presente por el uso de melodías. El cine también se hace notar por la forma de la narración y la estructuración de los planos.

Así lo han establecido algunos autores como Josh Jenisch quien considera que «los grandes videojuegos pueden impactar, emocionar e inspirar a la gente, y pueden en cada uno de sus bites ser tan merecedores de nuestra atención como lo son los grandes filmes, las grandes pinturas de la historia del arte, las grandes novelas de la literatura y las grandes sinfonías de la música clásica».² En este sentido, un videojuego puede conjugar elementos de la cinematografía y la pintura hasta componentes de la literatura y la música considerada seria. Por lo tanto, no estamos hablando de un tema trivial. El videojuego es el nuevo género, el nuevo formato, el nuevo arte donde confluyen el videoclip, la cinematografía, la computación y toda una serie de manifestaciones posmodernas. Detrás de las historias que se cuentan hay una figura que es esencial: la del guionista, figura que desde el año 2008 es reconocida por *The Writers Guild of America*, entidad que desde el 2008 entrega el *Videogame Writing Award*. Este premio reconoce la rápida maduración de una expresión cultural e industrial como el videojuego.³

La creación de historias de videojuegos se amolda a la categoría de escritura taquigráfica. En contraste con la prosa narrativa, en la que un escritor puede crear una intriga, descripción y diálogo de cualquier extensión y puede cubrir todos los sentidos (vista, olfato, tacto, audición y gusto) y el uso de dos técnicas narrativas

² JENISCH Josch, *The art of the videogame*, Quirk Books, Philadelphia, 2008.

³ Writers Guild Award website. http://www.wga.org/subpage_newsevents.aspx?id=2479. Último acceso: 21 de noviembre de 2010.

externas (descripción y diálogo) y dos técnicas narrativas internas (procesos de pensamiento, descripción emocional).

Esta forma especializada de taquigrafía narrativa requiere de disciplina para escribir dentro de un formato estructurado. La descripción se limita al mínimo; los diálogos a la mínima (casi nula) esencia; y las tramas son concisas y sintéticas.

Ya que el mundo del videojuego es esencialmente visual, el escritor debe tener una gran habilidad para visualizar la historia y trasladarla al papel. Se debe seguir el precepto del gran novelista inglés Joseph Conrad: mostrar, no decir.⁴ En otras palabras, ser sugerente e implícito.

Mientras el cómic implica el uso del sentido de la vista, el de la animación para juegos privilegia por igual la audición y la vista.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La gran interrogante que el guionista se hace es: *¿Cómo inserto una historia en una plataforma tan pequeña como la del dispositivo móvil?* Para responder esta pregunta hay que tomar en cuenta que mover al personaje en un dispositivo móvil es sencillo porque sólo exige tocar la pantalla con un dedo en el caso del *Ipod touch*⁵ o un teclado si se trata de un teléfono móvil.

En la revolución de los videojuegos, el impacto visual era primero, y las capacidades de los primeros computadores personales eran tan limitadas que la especialización del personal para el arte digital era prácticamente innecesaria, menos aún se pensaba en guionistas. Hasta comienzos de los años noventa, casi todo el arte para juegos de video era creado por los programadores del mismo juego, etapa en la que todo lo relacionado a lo visual del mismo era creado simplemente por códigos que especificaban los colores y coordenadas en píxeles. Los guionistas empezaron a

⁴ "My task, which I am trying to achieve is, by the power of the written word, to make you hear, to make you feel--it is, before all, to make you see." Traducción: *Mi desafío, el que estoy tratando de lograr, a través del poder de la palabra escrita es hacerte ver, hacerte sentir y antes que nada, hacerte ver*". **Fuente:** Prólogo de *El negro del Narcissus* (Editorial Porrúa, Buenos Aires, 2002).

⁵ Ipod es un dispositivo de la Apple que significa I PLAY IT ON DIGITAL. La versión *touch screen* implica que el usuario debe tocar elementos de la pantalla que reemplazan a botones.

aparecer cuando las historias se hicieron más sofisticadas. En esto hubo una influencia directa del cine y del videoclip que determinó la participación de guionistas en la creación de los videojuegos.

El campo del *guionismo*⁶ dentro del diseño de videojuegos en el Ecuador es uno de los tópicos menos considerados como carrera profesional para especializarse desde un punto de vista académico formal. Este tema relacionado exclusivamente a universidades extranjeras ha sido difundido con mucha frecuencia sólo dentro de los círculos de capacitación más cercanos a esta gigantesca industria del entretenimiento, siendo visto como una de las carreras más lucrativas para quienes la cursan en el extranjero, por tanto se pretende abordar en el estudio de la creación de videojuegos desde su argumento hasta la concepción visual y artística del mismo.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Jugar en un dispositivo móvil parecía impensable hace unos pocos años, ahora que la industria de videojuegos para móviles en el mundo mueve cientos de millones de dólares. En un dispositivo móvil no se dispone de una consola ni de un teclado como en una PC, sólo se cuenta con la pequeña pantalla que admite mecánicas de juego sencillas, con una serie de movimientos muy limitados, nada bruscos. Y hay que tomar en cuenta que la capacidad de reacción del usuario es menor al tener solo unos pocos botones y un espacio mínimo de interfaz⁷. También hay que aprovechar el dedo pulgar del usuario con acciones muy simples y precisas.

Con el dispositivo móvil se juega en el taxi, en la parada de la metrovía, en la sala de espera del médico, todos ellos lugares donde la concentración no es total por

⁶ El guionismo es la disciplina que abarca todo lo relacionado con guiones, libretos y estructura dramática.

⁷ En *software*, parte de un programa que permite el flujo de información entre un usuario y la aplicación, o entre la aplicación y otros programas o periféricos. Esa parte de un programa está constituida por un conjunto de comandos y métodos que permiten estas intercomunicaciones. *Intefaz* también hace referencia al conjunto de métodos para lograr interactividad entre un usuario y una computadora. También puede ser a partir de un hardware, por ejemplo, el monitor, el teclado y el mouse, son interfaces entre el usuario y el ordenador. **Fuente:** Diccionario Informático disponible en <http://www.alegsa.com.ar/Dic/interfaz.php>

el bullicio. Es por eso que el guión que se va a trabajar no debe ser muy complejo y su interfaz tiene que estar pensada para jugadores que no están 100% concentrados en el juego. Es por esto que no tiene que crearse una historia muy intrincada o difícil. Esta es la razón por la que los juegos más populares son deportivos (el de golf, por ejemplo) y los inspirados en filmes que tienen una trama ya conocida.

Es también importante un videojuego que capte la identidad guayaquileña. En el caso de *Corsarios del Pacífico*, título del *videogame* que se va a proponer, se trata de un juego donde confluyen la historia, la tradición y el espacio urbano.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivos generales

- 1.- Crear un guión para videojuego.
- 2.- Dar a conocer la naturaleza y esencia de los videojuegos con un modelo dinámico e interactivo con un argumento original.
- 3.- Explorar las relaciones entre videojuego y guionismo.

Objetivos específicos

1.- Crear una historia para un juego *indie*⁸ o independiente para dispositivos móviles. Se le llama juego *indie* porque el videojuego no va a ser producto de una gran compañía ni mucho menos parte del circuito comercial de los más vendidos.

2.- Crear el guión del videojuego titulado *Corsarios del Pacífico* pensando en las posibilidades visuales que va a tener en un *concept art*⁹, el modelado¹⁰ y la animación¹¹.

⁸ El término *indie* o *independent* se lo usa para el cine de bajo presupuesto. Lo independiente se opone al concepto de súper producción.

⁹ El *concept art* o arte conceptual es una especie de *storyboard* en el que se incluye el diseño de los personajes de una historia.

¹⁰ El modelado abarca la elaboración digital de los personajes a partir del *concept art*. El modelado es un término que equivale al de la escultura en el terreno artístico.

3.- Dejar una especie de manual de redacción de guiones de videojuegos que sirva como una guía para los neófitos.

1.5 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN¹²

Nos queda por definir la metodología. Ésta debe ser entendida como el conjunto de procedimientos y técnicas para llevar a cabo una investigación.

La metodología de este trabajo está basada en la investigación cualitativa, la misma que tiene las siguientes características:

- a) Es inductiva.¹³
- b) Tiene una perspectiva holística.¹⁴
- c) Es un estudio a pequeña escala de un fenómeno específico.
- d) No comprueba teorías o hipótesis. Es más bien un método de generar teorías o hipótesis.
- e) La base de esta metodología está en la intuición. La investigación es de naturaleza flexible y evolutiva.
- f) No permite encuestas o ningún otro tipo de análisis estadístico
- g) Se permite incorporar hallazgos no previstos.

¹¹ La animación incluye la elaboración de un *software* que permita animar a los personajes, es decir, darles vida, acción, movimiento.

¹² Las ideas de este apartado están tomadas del libro *Investigación Científica* de Francisco Leiva Zea (Editorial Edibosco, Cuenca, 1988).

¹³ Que procede por inducción o por el método inductivo. Generalización de una observación o un razonamiento establecido a partir de casos singulares.

¹⁴ El fenómeno estudiado es considerado como un todo.

El universo de investigación lo constituyen los videojuegos: desde los primeros que incorporaron un guionista hasta los más sofisticados del siglo XXI. Es la única forma de crear un guión novedoso y original: conociendo la tradición constituida por los diversos juegos de video a través de los años. El conocer ciertos aspectos de la historia de los videojuegos permitirá conocer los comportamientos y gustos de los usuarios a través de los años. La aparición de cada juego a lo largo del tiempo (siempre desde el punto de vista del *guionismo*) permitirá conocer las tendencias imperantes que dictan modas y preferencias.

El procedimiento de recolección de datos se basa en la observación documental. Las fuentes primarias para recoger los datos de investigación fueron el corpus bibliográfico sobre videojuegos. El procesamiento de la información obtenida se la realizó a partir del visionado de videojuegos. En cuanto a los aspectos más profundos del enfoque cualitativo (con un sesgo constructorista) se debe señalar que no hay hipótesis ni variables ni indicadores porque se maneja una premisa básica que logra vertebrar el trabajo. Esa premisa consiste en lo siguiente: generar el guión de un videojuego.

La bibliografía sobre el tema escogido es realmente abundante. Los libros que explican cómo desarrollar el concepto de un videojuego están en su mayoría en el idioma inglés. Circulan de manera profusa los manuales sobre cómo hacer guiones para este medio. El más conocido de todos es *Writing for Animation, Comics, and Games*¹⁵. Además existen otros textos que son para coleccionistas y que se denominan libros-objeto. *The art of the video game* de Josh Jenisch es uno de ellos. Se trata de verdaderas joyas bibliográficas publicadas en papel *couché* a todo color y que contienen la historia del videojuego como fenómeno de la cultura de masas. Abundan extractos del *concept-art* de los juegos más importantes de las últimas décadas con su respectiva sinopsis.

La teoría del guionismo es el basamento de este trabajo. Esta teoría contiene todas las técnicas para la creación de un guión desde su concepto o idea primigenia hasta

¹⁵ MARX, Cristy. Focal Press, Burlington, 2007.

su cristalización en un *storyboard*¹⁶ o *concept art*. El guionismo implica nociones de dramaturgia (el arte de contar historias) que es el principal instrumento para la creación de una historia para un videojuego.

La teoría del *guionismo* es lo único capaz de generar un guión o *screenplay*. El guión es la base del filme. Es la arquitectura anecdótica de una obra audiovisual, en este caso un videojuego. Nos dice Syd Field¹⁷, uno de los máximos exponentes de la teoría y praxis del *guionismo*:

*Es como un nombre: trata de una persona o personas en un lugar o lugares, haciendo una cosa. Todos los guiones cumplen esta premisa básica.*¹⁸

Guión es el superlativo de *guía*. El guión es un texto que guía y orienta hacia la cristalización de una historia. El guión es el paso previo a la realización de una historia. En palabras de Francois Vanoye:

*El guión es todo lo que se escribe antes, durante o con vistas a la elaboración de un filme. Tiene tres características: Es inestable (puede ser modificado a cada momento), es transitorio (está privado de futuro, vive para el momento en que es filmado y muere en el momento en que ha sido filmado), y es de por sí una puesta en escena (por ser un modelo del filme a rodar contiene todas las instrucciones para llegar a ese modelo). guión es una historia contada en imágenes.*¹⁹

Una historia tiene, como todos sabemos, una introducción (también llamada preludeo, prólogo, prefacio), un nudo (también llamado conflicto, intriga, problema) y un desenlace (también llamado resolución, final, epílogo). Todo guión tiene principio (primer acto), medio (segundo acto) y final (tercer acto). También se les llama planteamiento, confrontación y resolución. A esta estructura dramática que

¹⁶ Etapa del guión en la que se ilustra en forma de viñetas lo que va en cada plano.

¹⁷ Sidney Field es el gurú del guionismo. Asesor y consultor para la elaboración de filmes. Sus cursos se dan en diversas universidades del mundo.

¹⁸ FIELD Syd, El libro del guión. Plot Ediciones, Buenos Aires, 2007.

¹⁹ *Guiones modelo y modelos de guión* (Editorial Paidós, Madrid, 2006).

viene desde la época de Aristóteles²⁰ y su *Poética*,²¹ Field la llama paradigma²² y lo constituyen elementos que van a aplicarse en el guión de *Corsarios del Pacífico*.

Se considera imprescindible el conocimiento del *guionismo* como el gran camino para la producción conceptual y artística de un videojuego. De tal forma que se puede crear un argumento visualmente funcional, generando una historia atractiva y entretenida.

1.6 ESTRUCTURA

En el capítulo II se entregará una panorámica histórica de los videojuegos desde el punto de vista de las historias que se cuentan. Hay que acotar que los primeros videojuegos no necesitaron de un guionista, por lo que se analizará en qué momento histórico aparecieron los libretistas. Se pasará revista a los juegos más representativos desde el punto de la historia que cuentan.

En el capítulo III se ofrecen los fundamentos de escritura de un guión de videojuego: el metalenguaje (lenguaje especializado) en los guiones en general y en los guiones de videojuego en particular. Se añade también el metalenguaje usado durante la ejecución de un videojuego por parte del usuario. Se cierra el capítulo con los fundamentos del diseño del videojuego.

En el capítulo IV se desarrolla la estructura o arquitectura interna de un guión de videojuego. Para ello se ofrecen bases de estructura dramática o dramaturgia que son nociones universales sobre cómo construir historias. Un aspecto fundamental que se desglosa en este capítulo es el dedicado a los parámetros del juego, es decir, todo lo que tiene que ver con conceptos como zona, nivel, etc. Se procede luego a explorar los tipos de géneros del videojuego: desde una clasificación por rating hasta una

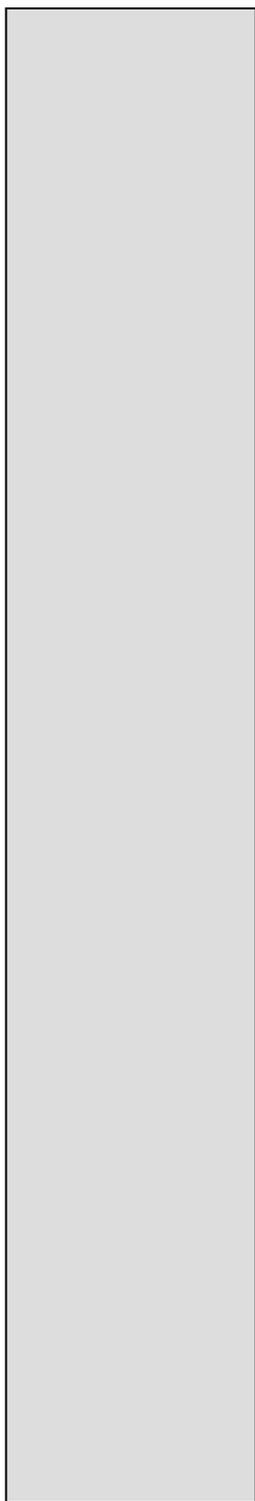
²⁰ Filósofo griego cuyos aportes se centran en la Lógica.

²¹ Título del libro de Aristóteles en el que se van delineando los preceptos sobre cómo crear una historia.

²² Aquí se usa el término paradigma como sinónimo de modelo.

definición por categorías. Para cerrar el capítulo se procede a justificar el rating y el género que se ha escogido para el videojuego.

En el capítulo final se expone el guión global de *Corsarios del Pacífico* con sus objetivos y un listado exhaustivo de los siguientes elementos: personajes, acompañantes del protagonista, objetos que aparecen en la historia, monumentos, lugares, un bestiario o catálogo de monstruos, además de una sinopsis.



CAPÍTULO 2

HISTORIA Y EVOLUCIÓN
DE LOS VIDEOJUEGOS
DESDE LA PERSPECTIVA
DE SUS HISTORIAS



2 HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA PERSPECTIVA DE SUS HISTORIAS

La historia de los videojuegos no puede ser tratada en este proyecto desde el punto de vista tecnológico. La única perspectiva posible es la del análisis de las historias. Sería más que obvio afirmar que los videojuegos evolucionaron de dos colores a cuatro, o de doce a doscientos cincuenta y seis colores. Es por eso que hay que estudiar los videojuegos desde el momento en el que se hizo obligatoria la presencia de un guionista.

Los juegos *Arcade*²³, por ejemplo, nunca necesitaron de un guión detrás. Una gran máquina tragamonedas que puede estar en cualquier centro comercial no necesita del desarrollo de una historia que soporte el juego.

La presencia de un guionista, como lo veremos en las siguientes líneas, se convierte en necesaria cuando la tecnología va perfeccionando los juegos y aumenta el grado de interactividad producto del avance tecnológico. El entretenimiento computarizado necesita de una historia desde el momento en el que se multiplican los espacios, personajes y objetos. Las posibilidades son tan amplias que inclusive cada usuario puede cambiar el rumbo del juego. Esta forma de interacción es única ya que los libros, el cine y la televisión no ofrecen la interactividad.

2.1 LOS JUEGOS PIONEROS (AÑOS 70- 80)

Desde que en los años ochenta aparecieron juegos básicos como *Tetris* o *Atari* se hablaba más de la categoría de *game designer*²⁴ y no de guionistas. *Tetris* era un juego de video de la modalidad puzzle inventado en 1984 por Alekséi Pázhitnov. Se lo creó sin un guionista. *Atari* es un videojuego inventado por Nolan Bushnell a mediados de los años setenta. Tampoco necesitó de un guionista

Era la época en la que los juegos se caracterizaban por su simplicidad y el único interés que ofrecían era el del más puro entretenimiento. A medida que se fue

²³ Del español arca. Caja grande provista de un candado. Juegos conformados por una gran máquina con una pantalla y un panel de botones. Se juega con monedas también llamadas *tokens* por un tiempo limitado. El mercado tiene a este tipo de juegos como un pequeño segmento.

²⁴ Diseñador del juego.

complejizando el mundo de los videojuegos y fueron apareciendo otros soportes (teléfono móvil, laptops, consolas, Internet) se convirtió en un imperativo la presencia de guionistas para crear historias.

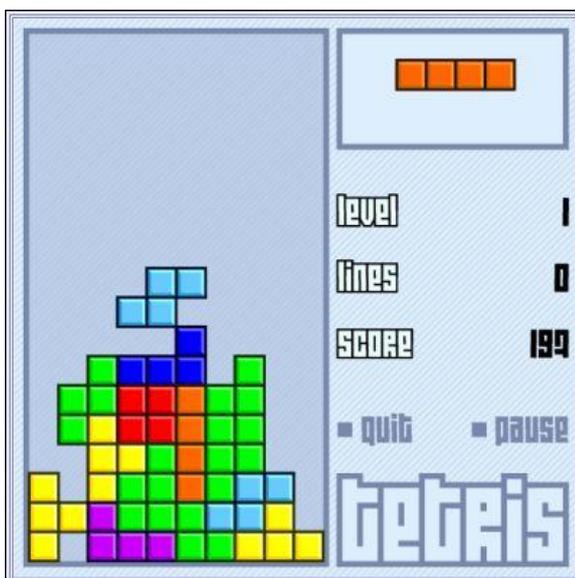


Figura 2.1.- Tetris.

Fuente: <http://www.vinagreasesino.com/articulos/tag/tetris>



Figura 2.2.- El atari.

Fuente: <http://www.jabinesban.com/atari-vuelve-del-pasado-para-recuperar-mercado-de-videojuegos/>

Los primeros juegos de video apelaban a la imaginación del usuario. Lo más parecido a una historia era el conjunto de palabras que se leía en la pantalla. Una pizca de narrativa era entregada visualmente al jugador al cual se le daba dos o más opciones para determinar lo que podía pasar después. Después de escogida la opción, el resultado de esa opción se resolvía más adelante cuando un nuevo conjunto de opciones se presentaba. Los primeros *parsers* (*software* que analiza y procesa la entrada de textos) apenas podían permitir que en pantalla aparezcan frases como GO WEST²⁵ o una simple palabra descriptiva.



Figura 2.3.- El clásico *Pacman* (1980).

Fuente:<http://disfrutar-gabriel.blogspot.com/2010/05/feliz-cumpleanos-pacman.html>

Otro juego importante y que no tenía un guión es el del *Pacman*. Diseñado por Toru Iwantani y programado por Hideyuki Mokajima y su equipo. Este nombre viene del japonés *paku-paku*, que significa comer. Se lo denominó *Puckman* en Japón. Para darle emoción al juego, se le dotó de un poco de inteligencia artificial. Los fantasmas se agrupan y atacan al jugador y también se dispersan. Cada fantasma tiene su propia inteligencia artificial. Blinky (el rojo) persigue a Pacman; Pinky (rosado) merodea a poca distancia de la boca de Pacman mientras el resto se mueve aleatoriamente. Este fue el primer video-juego en ser tan popular tanto para hombres como para mujeres. Constituye el de mejor venta de todos los tiempos y no necesitó de una historia o un guionista.

²⁵ Diríjase al oeste.

2.2 LA APARICIÓN DEL GUIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS (AÑOS 80)

El siguiente paso en la historia de los videojuegos fue la introducción de gráficos con un guión. El primero en lograr tal hito fue *Mystery House*²⁶, creado por Roberta y Ken Williams en 1980, el gran logro fue que el ambiente en el cual el jugador tenía que interactuar ya estaba creado.



Figura 2.4.- *Mystery house.*

Fuente: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mystery_House_-_Apple_II_-_2.png

En este videojuego, el primero que incorpora la figura del guionista, el usuario es un detective que llega hasta una casa misteriosa, con la intención de encontrar en ella unas valiosas joyas. En el salón encuentra a una multitud de personajes que no tardan en desaparecer. Al explorar la mansión, el jugador va encontrando cuerpos sin vida. La misión es, entre todos los personajes, descubrir quién es el asesino antes de que el usuario se convierta en una nueva víctima. Como se puede apreciar se trata de la primera trama en la historia de los videojuegos. Se aprecia un guión con una serie de estrategias narrativas. Hay un planteamiento, un enigma que hay que confrontar y un misterio por resolver. Hay una trama sostenida, una intriga, elementos de la

²⁶ La prestigiosa publicación *GamePro* nombró a *Mystery House* (La casa del misterio) como el videojuego No. 51 más importante de todos los tiempos en 2007

dramaturgia que son básicos en la construcción de una historia. Lo más importante es el género escogido (misterio) por ser tan popular y de fácil identificación.

En estos primeros *videogames* el jugador podía mover a su personaje usando las cuatro teclas del cursor, pero tenía que *tipear* comandos para poder hablar, mirar, coger cosas, de tal forma que su personaje podía lograr una movilidad total.

El diseñador del juego tenía que anticiparse a las opciones que el jugador tenía para adelantarse y así poder crear una respuesta a esa opción escogida. El diseño de opciones a menudo incluía cosas extravagantes que la gente suele hacer mientras está inmerso en un juego; por ejemplo, tipear palabras sin sentido o botar al personaje por un precipicio.

Mientras los juegos se volvían más complejos, con más y más opciones por jugador, los guiones empezaron a proliferar. La figura del guionista, reservada antes para la televisión y el cine, empezaba a buscar un lugar en la industria del videojuego.

2.3 LA EVOLUCIÓN DE LA INTERFAZ (AÑOS 90)

Luego llegó el ratón. Era la hora de una evolución en la interfaz de los juegos. Los *game designers* lo ajustaron todo cambiando el TEXT INPUT (entrada de texto) por iconos de pantalla que representaran de la mejor forma posible las acciones.

En vez de tipear COGER EL ORO el jugador usaba su ratón para hacer clic en el icono de la pantalla y realizaba la acción de coger el metal precioso. El icono de un ojo solía ser usado para echarle un vistazo a los ítems que estaban en la pantalla; un icono de una palabra podía ofrecer todo un set de opciones de diálogo; el icono de un mapa abría un mapa interactivo, etc. El *game designer* tenía que pensar en toda opción posible que al jugador se le iba a ocurrir en vez de desarrollar una historia usando un limitado *set* de iconos de interfaz.

La nueva interfaz eliminó rompecabezas u opciones que requerían la escritura de un texto. Aunque la interfaz se volvió más fácil para el jugador, esta forma de interactividad podía ser más limitada que juegos anteriores en los que el jugador debía ingresar más comandos. Para compensar esto muchos juegos de computación insistieron en que el jugador debía obtener una respuesta sin necesidad de hacer *clic*

en ningún punto de la pantalla. En otras palabras en el monitor debía desarrollarse una historia *per se*.

Esto demandó una gran necesidad de escritores para ser contratados. Si el escritor quería tener un diálogo entre el avatar (personaje controlado por el jugador) y el NPC (*non playing character*) tenía que escribir cada parlamento con su respectiva respuesta y permitir al jugador seleccionar opciones de diálogo fijadas de antemano. Cada opción demandaba la participación de más guionistas. Ya que la memoria de las computadoras era limitada, los primeros juegos de computador usaban diálogos muy limitados en su extensión. Estas restricciones de memoria informática significaron que cada guionista debía ingeniarse la forma de engatusar a cada usuario con el menor número posible de palabras.

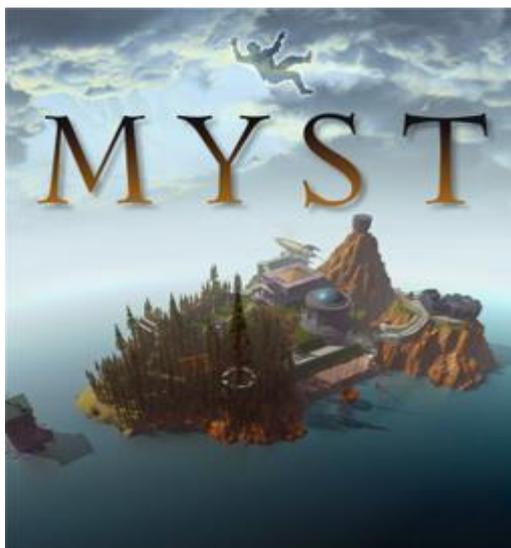


Figura 2.5.- *Myst*.

Fuente: <http://cine.gamersmafia.com/noticias/show/37681>

Dos casos paradigmáticos son *Myst* y *El séptimo invitado* en 1993. Ambos juegos no tenían un NPC (*non playing character*) y menos aún un diálogo interactivo. En *Myst* videojuego de los hermanos Robyn y Rand Miller, creado en 1993, el guión era tan sofisticado que contaba con varios finales alternativos tiene como personaje principal a *El extraño*, quien usa un libro especial para viajar a la Isla de *Myst*. Una

vez que ha arribado a su destino *El Extraño* usa más libros escritos por un artesano y explorador llamado Atrus. Esos libros lo llevan a diversos mundos conocidos como *Eras*. Claves encontradas en cada una de esas eras ayuda a revelar la historia detrás de cada uno de los personajes del juego. *Myst* tiene varios finales alternativos dependiendo del curso de la acción que escoja el jugador.

Como todos los juegos de esta época *Myst* y *El séptimo invitado* eran bidimensionales y la habilidad del jugador para moverse era restringida. Sin embargo, ambos juegos aportaron asombrosos detalles visuales, incluyendo secuencias de video con actores reales, además de una interfaz tan sencilla que cualquiera podía ser capaz de manejarla. Cuando el cursor pasaba por un elemento interactivo conocido como *hot spot* (punto de acción o zona caliente), el cursor cambiaba visualmente y el jugador sabía que podía hacer *clic* en ese *hot spot* lo cual causaría que alguna pieza de animación surja o algún objeto se mueva. En este caso no había la participación de un guionista y el *game designer* elaboraba un documento limitándose simplemente a especificar qué tipo de rompecabezas se iba a usar y líneas argumentales para pequeños videos que cubrieran la pequeña historia.



Figura 2.6.- *El séptimo invitado.*

Fuente: <http://kingofgng.com/eng/2008/12/20/the-return-of-old-pc-graphic-adventures/>

El séptimo invitado (1992), originalmente lanzada en CD-ROM para computadoras personales. El juego tiene lugar en el pasado y está contado a través de una serie de fantasmagóricos flashbacks. El personaje principal, conocido como Ego, se encuentra al principio en una fiesta en la que el anfitrión es el creador de juguetes Henry Stauf, un ex vagabundo con antecedentes penales. Stauf se vuelve obsesionado con la idea de crear juguetes irresistibles para el público. Con el tiempo logra su objetivo, amasa una gran fortuna y construye una mansión con diabólicas trampas y rompecabezas. Uno a uno los invitados van muriendo. Ego deberá resolver esos crímenes.

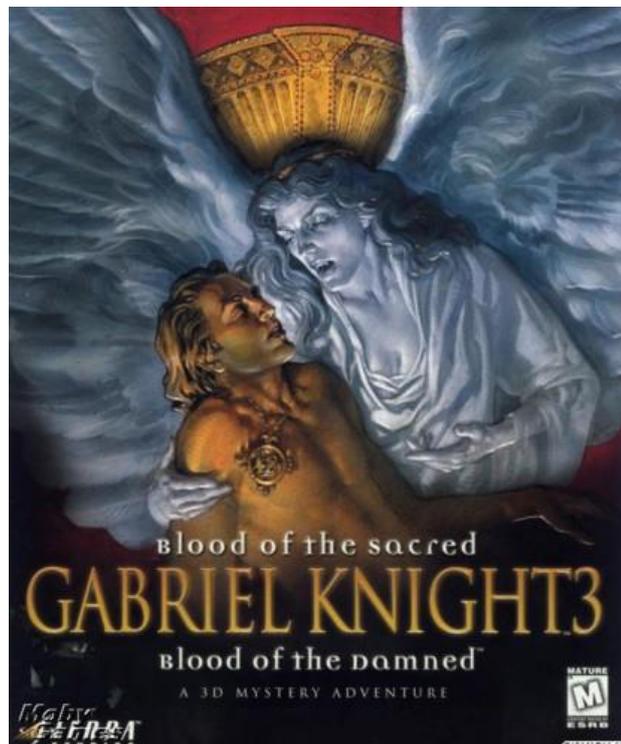


Figura 2.7.- Gabriel Knight.

Fuente: <http://frikitoergosoy.blogspot.com/2010/06/los-clasicos-de-ayer-y-siempre-gabriel.html>

Gabriel Knight II: The Beast Within fue un hito de los años noventa por ser un juego que usó a actores reales para el modelado y una interfaz muy sencilla en la que

simplemente el usuario debía apuntar y hacer *clic* en la pantalla. Adicionalmente ostentaba una historia compleja con personajes que incluso tenían una vida fuera de la competencia. El éxito crítico y financiero del juego se debió en parte al uso de guionistas.

Los personajes de Gabriel Knight fueron creados por Jane Jensen y Roberta Williams.²⁷ Las tres partes de este videojuego nos acercan a Gabriel Knight, un escritor y librero de Nueva Orleans que se convierte en un cazador de sombras. El personaje coadyuvante es su asistente Grace Nakimura. Con un balance entre hechos históricos y ficcionales se trata de uno de los mayores aportes narrativos a la industria de los videojuegos.

2.4 LA APARICIÓN DE LOS SIM O JUEGOS DE SIMULACIÓN

SimCity (1989) fue responsable de un paso más en la escala evolutiva de los videojuegos y creó un nicho de mercado. Fue el primero de una serie exitosa de los llamados juegos de simulación. *SimCity*²⁸ no tenía realmente una historia con objetivos prefijados. Era más que nada un gigantesco *playground*²⁹ en el que el jugador debía construir una ciudad administrando recursos y determinando zonas, impuestos y otros aspectos básicos.

El jugador tenía la potestad de construir, destruir, reconstruir y diseñar la ciudad que se le antojara. El juego luego simulaba los resultados de esas maquinaciones y presentaba las reacciones de los ciudadanos virtuales. Estas *sims* (simulaciones), eran también llamadas “jugadas de Dios” ya que el usuario representaba el rol de Dios ante sus sujetos virtuales.

El juego fue desarrollado originalmente por el diseñador Will Wright³⁰ quien obtuvo la inspiración para *SimCity* en una característica del juego *Raid on Bungeling*

²⁷ Figuras señeras en la historia de los videojuegos.

²⁸ City of simulations (ciudad de simulaciones).

²⁹ Campo de juego

³⁰ Figura señera de la historia de los videojuegos. En 1986, cuando tenía 25 años conoció a Jeff Braun, con quien congenió inmediatamente. Juntos crearon su propia compañía de desarrollo de videojuegos,

Bay³¹ que permitía al usuario crear sus propios mapas. Adicionalmente, Wright se inspiró en la lectura de *Séptimo viaje*, cuento de Stanislaw Lem³², en el que un ingeniero encuentra a un tirano destituido, y crea una ciudad en miniatura con ciudadanos artificiales.

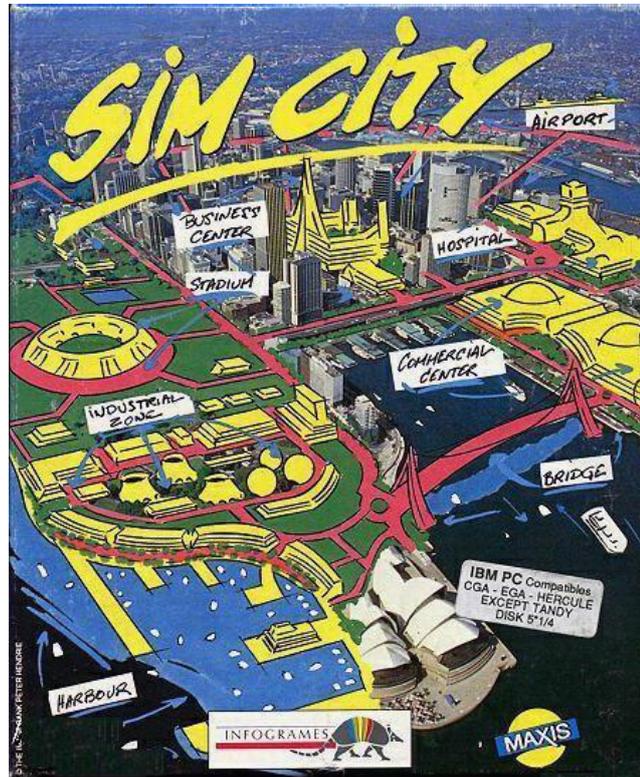


Figura 2.8.- SimCity.

Fuente: <http://www.estudiantesdearquitectura.cl/2010/11/nueva-seccion-arquitectura-en-videojuegos-simcity-para-arquitectos/>

Maxis, en 1987, para la que creó la saga de videojuegos *Sims*, que se inició en 1989 con la salida al mercado de *SimCity*.

³¹ Fue el primer juego diseñado por Will Wright. Aparte de ofrecer una vista del terreno un poco más compleja que otros juegos, *Raid on Bungeling Bay* era básicamente una sencilla zona de batalla en la que se disparaba a matar. El jugador controlaba un helicóptero que debía bombardear seis fábricas que estaban situadas a lo largo de unas islas de un pequeño planeta ocupado por los villanos del Imperio Bungeling. Este juego era un simulador de pilotaje de helicóptero donde el jugador podía crear las islas que el vehículo bombardeaba. Creando el videojuego dio con la idea que años después le permitiría crear *SimCity*: crear las islas era más divertido que bombardearlas.

³² Escritor polaco (1921-2006). Destacó en la ciencia ficción, género en el que tuvo éxito con *Diarios de las estrellas* (1957) y *Solaris* (1961) que fue llevado al cine por el ruso Andrei Tarkovski y el norteamericano Steven Sodebergh.

Uno de los logros que se le atribuyen es el hecho de ser el primero que pensó en los videojuegos como juguetes y no como competiciones o escenarios donde solo cabe ganar o perder. Por ejemplo, en *SimCity* el jugador tiene el control de la situación, puede crear lo que quiera, desde unos grandes almacenes a un plácido barrio residencial. Wright fue el responsable de hacer llegar los videojuegos de PC al público masivo. Partiendo de la idea del "system simulation", la simulación cómo base para los videojuegos, Wright ideó toda una saga³³ con las siguientes características:

- a) Los juegos de video son abiertos, tratan temas universales y transcurren en escenarios que son familiares a todo el mundo.
- b) Son videojuegos fáciles de manejar, las funciones y los comandos no son complicados. Además, los tutoriales son en general muy útiles.
- c) En ellos nunca se castiga al jugador por sus decisiones.

El título original de *SimCity* (1989) fue *Micropolis* y representó un paradigma inusual en videojuegos, en tanto que el jugador no podía ganar ni perder. Aunque los distribuidores no creían que fuera posible vender un juego de ese estilo satisfactoriamente, *SimCity* fue tan influyente que empezaron a proliferar juegos de simulación similares como sucedió con *The Sims*.³⁴

En este juego el usuario hace el rol de Dios con un reparto de NPC's (*non playing characters*) cuyas vidas él controla. Cuándo comer, dónde dormir y cómo interactuar con los otros personajes son algunas de las cuestiones que el usuario domina. Los personajes empiezan posteriormente a reaccionar contra esas decisiones de acuerdo a metas, anhelos y estímulos. La eficiencia de este juego no se basa en un guión o historia escrita de antemano sino más bien en el diseño del programa y la inteligencia artificial de los NPC. Estos juegos de simulación son fascinantes formas de entretenimiento interactivo que puede usar como no usar a un guionista.

³³ La información de éste y el siguiente párrafo está tomada de la siguiente fuente disponible en la red: <http://www.telepolis.com/cgi-bin/web/DISTRITODOCVIEW?url=/1582/doc/eljuego/creador.htm>

³⁴ Las simulaciones.

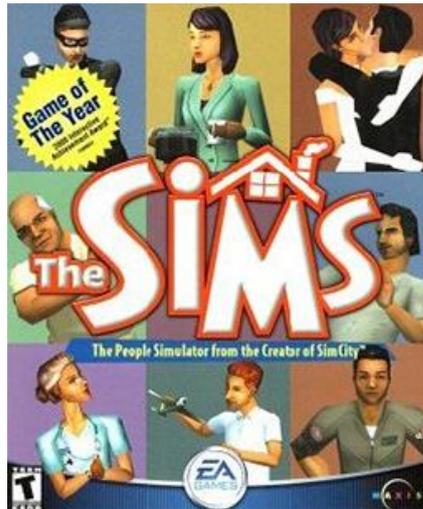


Figura 2.9.- *The Sims* (2000).

Fuente: <http://assonfire.wordpress.com/category/xbox-live/page/3/>

La saga *The Sims* conformada por algunas entregas se caracterizó por su falta de metas u objetivos. Es el usuario el que crea a personas virtuales llamadas *sims* (*simulated*) y las ubica en casas programando sus estados de ánimo y satisfaciendo sus deseos.

2.5 LA APARICIÓN DEL FPS O *FIRST PERSON SHOOTER*

El año 1993 es crucial para la historia de los videojuegos. Surge *Doom*³⁵ que estableció un formato de videojuego conocido como FPS³⁶ (*first-person shooter*) en la que el campo de juego aparece desde la perspectiva del jugador (POV o *point of view*³⁷ es el nombre técnico de este recurso). En este juego pionero la historia brilló por su ausencia y las metas eran básicas: disparar hacia objetos, sobrevivir, disparar hacia más objetos.

³⁵ *Doom* significa *maldición*.

³⁶ El término *first person shooter* se puede traducir como “pistolero en primera persona” por el uso de la cámara subjetivo.

³⁷ Punto de vista.

Doom era básicamente una historia de ciencia ficción dividida en episodios y protagonizada por un *marine* espacial que carece de nombre. Conocido como el *Doom Guy* o el tipo de Doom es un personaje que después de agredir a su oficial es arrestado y exiliado a Marte por desobedecer la orden de disparar contra civiles.

Como único habitante de Marte la misión del héroe anónimo es la de vencer a enemigos demoníacos que quieren atacar al planeta Tierra. Los enemigos que deben ser vencidos son Phobos, Deimos, y finalmente Infierno. Cada enemigo es presentado como un episodio que contiene nueve distintos niveles.

Doom (1993) hizo historia porque le sacó provecho al desarrollo gráfico del 3D que creó un mundo virtual en tres dimensiones en el cual el personaje podía moverse libremente como si se tratara de un mundo real. Esta tridimensionalidad permitió aumentar el grado de inmersión del usuario que podía mover su avatar de manera libre. El gran sentido de realismo combinado con un buen *soundtrack* (música y efectos de sonido) tuvo gran impacto en los usuarios.



Figura 2.10.- *Doom*.

Fuente: <http://www.goplok.com/el-clasico-del-domingo-doom/>

Desde la perspectiva de la historia, los primeros juegos FPS tuvieron poco que ofrecer porque no había un desarrollo de los personajes. Lo que importaba era la acción siempre desde un punto de vista cinematográfico que explotaba la perspectiva subjetiva del usuario. Era como si una cámara estuviera allí ocupando el lugar del jugador. Esa cámara por su movilidad es el elemento que le da el encanto al juego.

Sin embargo, este tipo de juegos crearon un precedente importante en los aspectos técnicos por el poder de inmersión³⁸ que ofrecían. Constituyen un gran avance en el proceso de contar historias de manera digital.

Tanto han avanzado en este nuevo siglo los juegos FPS que constituyen un género que ha devenido en una fuente importante de trabajo para guionistas de videojuegos.

2.6 LOS JUEGOS DE CONSOLA³⁹

La aparición de la consola alteró para siempre el panorama de los videojuegos porque se llevan un gran presupuesto. Esto significa que más se gasta en desarrollar juegos de consola que juegos de PC, lo cual disminuye el número de plazas vacantes para guionistas. Esto ha dado pie a que se lancen plataformas duales de lanzamiento que hacen que un juego sea estrenado en versiones para PC y para consola.

Tanto para el guionista como para el *game designer* lo significativo de los juegos de consola es la relación que se da entre el jugador y el juego. Ya que la consola admite un número limitado de botones, el diseñador del juego está restringido a ese número finito de opciones con los que se puede crear una historia interactiva.

Para representar una historia los juegos de consola hacen uso de recursos cinemáticos en los que los NPC's tienen escenas animadas de manera no interactiva.

Estos recursos son similares a los CUTSCENES⁴⁰ desarrollados para juegos de aventuras de PC que no son interactivos y tienen secuencias animadas *prerendered*⁴¹ y video de escenas de acción con actores.

Todo esto hace que los juegos de consola tengan historias más lineales.

³⁸ La inmersión es la capacidad que logra el usuario para sumergirse dentro del juego y concentrarse tanto que se olvida del mundo real.

³⁹ La consola es un aparato electrónico que se conecta a un monitor de televisión en el que se introducen cartuchos o cassettes con juegos de vídeo (DRAE).

⁴⁰ Secuencias de animación independientes que no son parte de la narrativa del juego.

⁴¹ Especie de borrador audiovisual.

2.7 LOS MMOG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAMES).

Finalmente, es importante el desarrollo de los MMOG (*massively multiplayer online games*). Estos juegos son una combinación de aventuras, *role-playing game*⁴² y club social. Esto también ha abierto puertas para los llamados escritores de contenido por la cantidad de material que hay que escribir.

Los juegos MMOG requieren de una enorme cantidad de escritura para crear los vastos mundos y persecuciones posibles, para escribir las subtramas para todas esas persecuciones y locaciones, para establecer las búsquedas y micro búsquedas, misiones y retos. En este caso los guionistas tendrán que mantener ocupados a los miles de jugadores en línea durante semanas, meses y años.

2.8 LA DISYUNTIVA ENTRE PROGRAMADOR Y GUIONISTA

Durante las últimas décadas los videojuegos pasaron de ser un pequeño negocio en el garaje de alguien a una industria billonaria cuyos productos son filmes, cómics, animaciones y juguetes. Algunas veces estos productos se entrecruzan cuando un filme y un juego son lanzados de manera simultánea.

Lo único que no ha cambiado desde que comenzó esta industria es la falta de reconocimiento hacia los escritores profesionales. En EE.UU. los guionistas de videojuegos son los únicos que no están asociados a ningún gremio. De manera aislada son algunos los productores que saben que contratar a un guionista profesional logrará enriquecer el videojuego.

De manera frecuente los guionistas son contratados antes de desarrollar un videojuego, durante el proceso o cuando al final se dan cuenta de que no hay una trama coherente o quieren diálogos para los personajes. La creatividad de los programadores no es suficiente. Se puede lanzar un videojuego sin música, sin efectos visuales o de sonido o sin un guión profesional pero no se puede lanzar un juego sin un código. En el principio de los videojuegos los programadores eran los guionistas. Después de 1993 ambas funciones se separan. Es la gran discusión que se

⁴² Juego de representación de roles.

da entre un programador y un guionista. El primero le dice al segundo que jamás podrá diseñar un juego a menos que sepa cómo escribir algoritmos⁴³. El segundo responde que no es necesario ser un mecánico automotriz para poder manejar un auto.

La verdad es que a medida que crece esta industria se contratan más personas para desarrollar los diversos aspectos de un videojuego: desde la secuencia inicial de créditos o presentación hasta el más mínimo efecto de sonido que se escucha.

A fin de cuentas será el marketing el que a la larga dictará cómo el proceso creativo debe ser.

2.9 LA DIVISIÓN DE FUNCIONES EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO

En estos días un típico equipo para crear un juego de diseño consiste en los siguientes cargos:

- a) productor o *product manager*,
- b) diseñador o *game designer*,
- c) programador,
- d) director de arte,
- e) compositor,
- f) ingeniero de sonido/ diseñador de sonido,
- g) equipo de programadores y artistas visuales.
- h) guionista.

Se aconseja que la figura del guionista aparezca desde las etapas más tempranas pero debe tener experiencia diseñando juegos. Las compañías más exigentes esperan contratar a un diseñador que use programas de animación y que pueda escribir a un nivel profesional.

⁴³ Conjunto de reglas operatorias cuya aplicación permite resolver un problema a través de un número finito de operaciones (*Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*).

Hay la creencia generalizada de que cualquiera puede escribir cuando la realidad es otra. Se puede crear hermosas imágenes animadas en 3-D pero si no hay una historia coherente, una meta dramática y personajes bien estructurados, el resultado será vacío.

Vivimos en una época en la que existe la transcodificación⁴⁴ de géneros. Videojuegos como *Lara Croft: Tomb Raider*⁴⁵, *Mortal Kombat*⁴⁶, *Resident Evil*⁴⁷, y *Final Fantasy*⁴⁸ se convierten en filmes. Series de televisión como *Alias*⁴⁹, *CSI*⁵⁰, y *La ley y el orden*⁵¹ se han convertidos en videojuegos. Desde 2003 la compañía productora Warner Brothers entró a la industria del videojuego para convertir videojuegos en filmes.

Esta transcodificación hizo que algunos guionistas de cine hicieran el *crossover*⁵² hacia los videojuegos.

Esta visión cinematográfica es muy importante porque el realismo que vemos en los videojuegos actuales proviene del séptimo arte.

En este sentido, un guionista con experiencia cinematográfica o formación cinematográfica, aportará con imaginación y creatividad a las historias que irá creando.

⁴⁴ Trasladar de un género a otro un producto cultural. En este caso convertir un videojuego en filme.

⁴⁵ Filme con Angelina Jolie basado en el popular videojuego.

⁴⁶ Filme de acción con actores orientales en los roles principales.

⁴⁷ Juego de video con zombies que dio origen al filme homónimo.

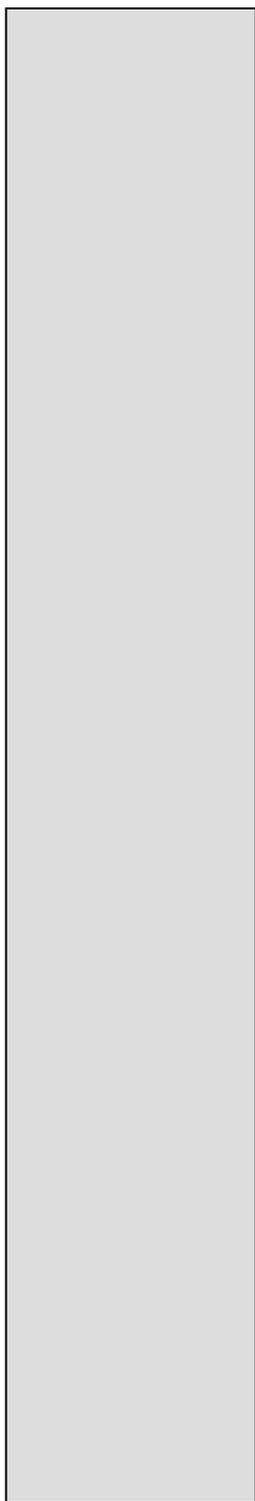
⁴⁸ Filme que contiene los primeros personajes creados completamente por computadora, personajes que no tienen equivalente en la vida real. Esta película dio origen al popular videojuego.

⁴⁹ Serie televisiva, protagonizada por Jennifer Garner, sobre una agente de la CIA.

⁵⁰ Siglas de CRIMEN SCENE INVESTIGATION, serie televisiva norteamericana sobre un grupo de investigadores forenses que esclarecen asesinatos.

⁵¹ Drama legal televisivo de origen norteamericano con más de veinte años al aire.

⁵² Traspaso de un género a otro.



CAPÍTULO 3

FUNDAMENTOS DE
ESCRITURA DE UN GUIÓN
DE VIDEOJUEGO



3 FUNDAMENTOS DE ESCRITURA DE UN GUIÓN DE VIDEOJUEGO

Antes de entrar al metalenguaje o terminología técnica empleada es importante definir lo que es un videojuego. Es un entretenimiento interactivo hecho para un soporte audiovisual. Es una actividad que involucra a una o más personas y que tiene un conjunto de reglas además de uno o más objetivos. La definición más amplia y precisa de videojuego es la siguiente: «Cualquier forma de software de entretenimiento, textual o basado en imágenes, que usa cualquier tipo de plataforma electrónica como el PC o la consola involucrando a uno o múltiples jugadores en un medioambiente físico o virtual».⁵³

Es también importante dar una definición de guión aparte de las presentadas en la sección de *Metodología de la Investigación*. Una definición importante es la que nos da el cineasta canadiense David Cronenberg: «Un guión no es literatura. Es un fantasma de algo que todavía no ha nacido. Su objetivo no es producir placer en el sentido literario, sino incentivar el nacimiento de un filme. Un guión es algo que no se lee sino que se somete a escrutinio». Ésta, planteada por el realizador canadiense Cronenberg, es acaso una de las más lúcidas definiciones de guión que se han dado. Definición que da en el clavo por el pragmatismo con que asume el guión como objeto.

3.1 METALENGUAJE DE LOS GUIONES EN GENERAL⁵⁴

A continuación conceptos fundamentales que usan los guionistas.

INTRIGA o PLOT

Enredo, embrollo, problema, curiosidad que se despierta en el interlocutor o espectador o lector.

⁵³ NEWMAN, James (2004) *Videogames*. Routledge, London.

⁵⁴ Los conceptos de este apartado están tomados de *El libro del guión* de Michel Chion (Editorial Cátedra, Madrid, 2006).

SUBPLOT

Intriga secundaria. Subtrama. Desviación con respecto a la intriga principal que pone en juego a personajes secundarios cuyos actos están en relación con la intriga principal y con los hechos de los protagonistas.

Objetivos de la intriga secundaria: dar respiro, descanso, distracción, desviación, todo para reforzar la idea del relato principal.

DIFICULTAD DE LOS SUBPLOTS

La dificultad de las subtramas o *subplots* es empearlos con la historia principal, la dificultad es insertarlos correctamente en la intriga principal.

AXIOMA DE FIELD

Action is character. La acción es el personaje.

La acción es la que hace, la que define el personaje. Según Field hay que definir el fin, el deseo, la necesidad del personaje y crear los obstáculos entre él y la concreción de esa necesidad.

TAG o ACCESORIO

Un *tag* o accesorio es un objeto que tiene una función reveladora, significativa. Puede ser ropa, cigarrillos, un reloj, un espejo, un arma, etc. etc.

PAPEL FUNCIONAL DEL TAG O ACCESORIO

Un arma para matar, un bastón para apoyarse...

CLASES DE TAG

Objeto que lleva a la boca

Ruido que hace

Juguete

Observación que suele hacer

Defecto del habla

Risa peculiar

Suspiro peculiar

Enfermedad especial

Manera de andar

Defecto físico

Vestimenta especial

PAPEL REVELADOR O SIMBÓLICO DEL TAG O ACCESORIO

Un accesorio puede definir la personalidad del personaje. Un reloj *Omega* en la muñeca de James Bond denota estatus.

Un accesorio puede tener una función total en historias como la de *El nombre de la rosa* en la que un libro de páginas envenenadas mata a la gente.

META

La meta del personaje debe ser:

- a) Específica y concreta
- b) Inmediata
- c) Fuertemente motivada
- d) Claramente establecida

La meta del personaje principal al inicio del filme puede no ser la meta sobre la que se construye su historia.

METAS PRINCIPALES Y METAS AUXILIARES

Metas principales: salvar la vida, conquistar un amor, un tesoro, un poder...

Metas auxiliares: alcanzar un destino, escapar a una vigilancia, burlar a un enemigo, descansar, conocer a otro personaje...

COROLARIO DE LA LEY DE PROGRESIÓN

Las escenas deben relacionarse entre sí. Es necesario que cualquier escena avance respondiendo a otras preguntas que ya han sido planteadas anteriormente y dé paso a otras.

CONDICIÓN DE LA PROGRESIÓN

La historia debe moverse hacia delante, no estancarse, no hundirse, no empantanarse. Cada caracterización debe agrandarse hasta el final. Cada emoción debe ser gradualmente acentuada. Cada plano y cada escena debe crecer, progresar y hacerse mejores o peores.

PEAKS

Tiempos fuertes o puntos altos de tensión. Son los momentos en los que la emoción de cualquier naturaleza (ternura, risa, miedo, sorpresa) es conducida hacia un alto nivel. Dentro de la curva ascendente que forma la ley de progresión dramática es un punto alto sobre una curva (imaginar un electrocardiograma). Demasiados tiempos fuertes equivale a más tiempos fuertes. Recordar las películas de Indiana Jones en las que la estructura dramática es puramente acumulativa, o sea, acumula *peaks*.

EFEECTO TEATRAL, PLOT POINT o PERIPECIA⁵⁵

Es un giro brusco que modifica la situación y la relanza de manera imprevista: bien sea la intrusión de un elemento o de un personaje nuevo, un cambio de fortuna, la revelación de un secreto o de una acción que se encamina hacia una dirección impensada. El efecto teatral se basa en el efecto sorpresa. Tener en mente el plot

⁵⁵ ARISTÓTELES. *Poética* (Editorial Aguilar, Madrid, 2007)

point o peripecia, como le llama Aristóteles, permite, cuando se escribe, tener una dirección, una guía, en caso de que el clímax se encuentra lejos. Un guión, según los entendidos, puede tener hasta unos 15 plot points.

CREACIÓN DE UNA LÍNEA O CURVA ASCENDENTE.- La narración seguirá una progresión, se apoyará en peaks o tiempos fuertes.

MACGUFFIN

Término inventado por Hitchcock para películas de suspenso o espionaje. Es el documento secreto, los papeles, el secreto militar o político que está en juego. «El Mac Guffin es importante en extremo para los personajes, pero sin importancia para mí, narrador», dice el director de *Sicosis*.

El Mac Guffin también puede aplicarse a películas que no son de espionaje o suspenso. Es aquella cosa que no ve el espectador, pero sí los personajes y que es de gran importancia para ellos. No obstante, hay teóricos que apuntan que el Mac Guffin puede ser visto por el espectador, pero no en exceso. Recordar el caso de *El señor de los anillos* en la que los preciados aros juegan un papel fundamental en la vida de todos los personajes.

TEASER O HOOK

Gancho. Cebo. Acontecimiento extraño, impresionante, sorprendente, enigmático que se sitúa en la exposición, o sea, en el principio del primer acto.

READJUSTMENT O REAJUSTE

Operación que se da al final cuando los personajes han alcanzado la meta. La situación de los personajes se reajusta, se reacomoda una vez que han conseguido el objetivo dramático.

TRES FORMAS DE REALIZAR EL READJUSTMENT

Destrozar las fuerzas de afinidad y de repulsión (enemigos se reconcilian, el obstáculo entre enamorados desaparece)

Crear una relación de afinidad entre los sujetos

Romper la relación entre los sujetos que se repelen (dar muerte a uno de ellos, por ejemplo)

HARENG SAUR O RED HERRING

Se traduce como arenque ahumado. Truco destinado a desviar la atención y la anticipación del espectador, para sorprenderlo mejor. Puede tratarse de una pista falsa deliberadamente preparada, por ejemplo, un personaje de aspecto sospechoso introducido para captar la atención y que finalmente resulta inofensivo.

CAPPER

Del verbo *to cap* (coronar) es un efecto de relieve, de acentuación de una frase, una expresión o una acción creadas por un ruido, una nota musical, un gesto... El trueno en los filmes de terror es un *capper*.

DEUS EX MACHINA

Esta expresión en latín significa *el Dios que baja de la máquina*, en el sentido de la maquinaria del teatro, que hace bajar sobre el escenario un Júpiter cualquiera que viene a usar su poder para dar una solución al conflicto insoluble. En otras palabras, se trata de un desenlace feliz, introducido por la intervención exterior de un poder salvador (divino, real, sobrenatural, etc.)

3.2 METALENGUAJE DEL GUIÓN DE VIDEOJUEGO EN PARTICULAR⁵⁶

Muchos de los términos usados en los guiones de videojuegos son similares a los guiones televisivos y cinematográficos. No hay que extrañarse puesto que se trata de narraciones audiovisuales.

⁵⁶ Los conceptos tomados de este apartado pertenecen al libro de Kristy Marx, *Writing for animation, comics and games* (Focal Press, Burlington, 2007).

ENCABEZADO DE ESCENA.- Se usan tres términos. El primero es la abreviatura de INTERIOR o EXTERIOR; el segundo es el nombre del lugar; y el tercero es una indicación de tiempo. La finalidad del encabezado de escena es instruir sobre cómo debe filmarse la acción que se detallará debajo. Por ejemplo:

EXTERIOR. PALACIO DE CRISTAL-MALECÓN. NOCHE

ACCIÓN.- Párrafo de descripción de acciones que encabeza cada escena. En estas líneas se describen locaciones y acciones de los personajes. Se indican sonidos, se especifican movimientos de cámara, composición de planos, todo lo que se necesita saber sobre la escena. Por ejemplo:

EXTERIOR. PALACIO DE CRISTAL-MALECÓN. NOCHE

Santiago recorre la urna norte y la urna sur para familiarizarse con el espacio.

PAUSA.- Término que indica entre paréntesis que un personaje debe realizar una pausa breve entre uno y otro diálogo. Puede también representar duda, un momento de divagación, un énfasis o un instante de silencio

CLOSE-UP.- Término que le indica al creador del *concept art* o *storyboard* que la cámara debe enfocar de manera muy cercana a una cosa o a una persona. El *close up* tiene como fin enfatizar una reacción, mostrar un rostro en un encuadre minucioso y cercano o simplemente llamar la atención sobre un objeto importante. George Méliès, el gran genio de la cinematografía que inventa el género de la ciencia ficción, realiza en el año 1901 el primer plano (*gros plan* para los franceses) de la historia del cine en *L'homme à la tête de caoutchouc* o *E hombre de cabeza de goma*. Para efectos del guión se pone la frase en la mitad de la página de la siguiente manera:

CLOSE-UP EN LOS OJOS DE LARA CROFT



Figura 3.1.- *Close up* de Lara Croft.

Fuente: <http://www.guardian.co.uk/books/booksblog/2007/may/28/week>

ÁNGULO EN.- Forma genérica de indicar un encuadre. Se indica qué objeto o persona consta en el plano. Por ejemplo:

ÁNGULO EN SANTIAGO

ÁNGULO EN SANTIAGO, NADIA Y EL DEMONIO DE LA RÍA

CONTINUACIÓN.- Se usa siempre entre paréntesis y de dos formas:

- a) En la esquina inferior derecha para indicar que el guión continúa.
- b) Para indicar que un diálogo que se ha interrumpido líneas atrás continúa.

Ejemplo:

ÁNGULO EN SANTIAGO

SANTIAGO

Te lo dije

Nadia reacciona con sorpresa ante la frase de él.

SANTIAGO
(CONTINUACIÓN)

Yo ya te lo había advertido

CORTE A.- Estas son dos palabras que se ponen entre una escena y otra para indicar un corte o cambio de locación. Va en el centro de la página.

DIÁLOGO.- Los parlamentos van centrados debajo de los nombres de los personajes. Debajo de los nombres puede ponerse entre paréntesis palabras como EN OFF o FUERA DE CÁMARA o alguna indicación emocional para el personaje. Por ejemplo:

SANTIAGO

(enojado al monstruo)

Quita tus manos mugrientas de Nadia.

NADIA

(fuera de cámara)

Ayúdame, Santi.

(pausa)

Eres mi única salvación.

DISOLVENCIA.- Término parecido al CORTE A: que se pone al finalizar una escena. Se diferencia por el uso del fundido en el cual la pantalla se pone oscura. La disolvencia determina un largo transcurso de tiempo. Visualmente indica que la imagen en la pantalla se irá disolviendo para ser reemplazada por una nueva. Si el transcurso de tiempo es mínimo es lícito que el guionista escriba RÁPIDA DISOLVENCIA.

ECU o EXTREMO CLOSE UP.- Sinónimo de plano inserto. Se encuadra muy de cerca un rostro u objeto. Por ejemplo:

ECU EN LOS OJOS DE LARA CROFT

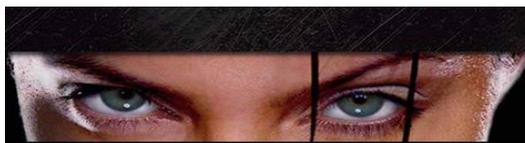


Figura 3.1.- *Extreme close up* de Lara Croft.

Fuente: http://www.mega-wallpaper.com/lara_croft.html

ENTRA A CUADRO o SALE DE CUADRO.- Se usa en el párrafo de acción del encabezado de escena para determinar si un personaje está siendo enfocado o no.

EXT. ESCALINATA DIEGO NOBOA. NOCHE

Nadia llora en un peldaño. Santiago **ENTRA A CUADRO** para consolarla.

SANTIAGO

¿Qué pasó?

Un hombre jaiba **ENTRA A CUADRO** para raptar de manera súbita a la doncella.

FADE IN, FADE OUT.- El primero es para empezar el guión y para empezar cada fase o etapa de los videojuegos. **FADE OUT** se usa para concluir cada fase o etapa y para rematar el guión. **FADE IN** se ubica en el margen izquierdo y **FADE OUT** en el margen derecho.

THE END.- Se ubica al final de todo el guión.

INTERCORTE A.- Término ideal para subdividir pequeñas escenas. Por ejemplo, en una escena de batalla donde hay muchos frentes o muchos personajes y

todo sucede de manera simultánea. Es preferible usar cuando el diálogo no está involucrado. También cuando se cortan fragmentos de una conversación telefónica.

MOVE IN.- Indicación que le ordena al artista del *storyboard* o *concept art* que se debe insertar un movimiento de cámara hacia adelante para enfocar algo o alguien en la pantalla. Se lo usa en el párrafo de acción debajo del encabezado de escena.

OVER THE SHOULDER.- Se usa las siglas OTS que significa TOMA SOBRE EL HOMBRO. Imaginar a un camarógrafo con su cámara a la altura del hombre. Esta es una clara indicación para que el artista del *storyboard* o *concept art* dibuje una toma de la escena como si fuera captada desde la altura del hombro. Por ejemplo:

OTS EN SANTIAGO

frente a Nadia, esperando que ella hable.

PANEO.- Movimiento horizontal de la cámara hecho de izquierda a derecha o viceversa. Por ejemplo:

EXTERIOR. URNA DE CRISTAL. MALECÓN

Paneo a través toda la estructura de vidrio del renovado mercado sur.

LA BIBLIA.- Documento que contiene toda la información sobre el videojuego desde el concepto, las biografías de los personajes, las relaciones entre los mismos, los objetos, locaciones, armas que aparecen en la historia.

PDV o PUNTO DE VISTA.- Toma subjetiva o cámara subjetiva. En esta clase de toma se le pide al artista (del *storyboard* o *concept art*) que dibuje la escena como si fuera vista a través de los ojos del personaje. Por ejemplo:

PDV DE SANTIAGO A TRAVÉS DEL RÍO

El galeón Morgan se acerca velozmente hacia el malecón.



Figura 3.2.- Ejemplo de PDV en *Doom*.

Fuente: http://www.taringa.net/posts/juegos/3188189/Homenaje-a-Los-Padres-de-Todos-Los-Fps_.html

CORTE RÁPIDO A.- Como lo indica su nombre se usa para cortes abruptos que pueden o no tener lugar en una misma locación. Es de gran utilidad en secuencias de acción como batallas o peleas en las que la cámara debe saltar rápidamente de un sitio a otro. El CORTE A separa escenas, el RÁPIDO CORTE A separa tomas. Por ejemplo:

ÁNGULO EN SANTIAGO

quien corre detrás del jabalí.

CORTE RÁPIDO A PLANO INSERTO DE COLMILLOS DE JABALÌ

Santiago sigue disparando contra la bestia.

CORTE RÁPIDO DE REGRESO A PDV DE SANTIAGO

SFX o SOUND EFFECTS.- Indicación para los ingenieros de sonido sobre qué efecto deben insertar en determinada escena. Algunos editores de guiones de videojuegos insertan emoticones para llamar la atención lo ponen las siglas SFX en negrilla. Por ejemplo:

TOMA GENERAL DE GALEÓN MORGAN

Santiago dispara desde uno de los cañones que resguardan el monumento a Olmedo (**SFX** de explosiones).

B.G. (BACKGROUND).- Se usa para indicar que parte de la acción, un objeto o un personaje debe ser situado en el fondo o *background*. O simplemente se usa para indicar la descripción de algo que está en el fondo.

F.G. (FOREGROUND).- Se usa para indicar que parte de la acción, un objeto o un personaje debe situado en la parte de adelante o *foreground*.

RETROCEDER, RETROCEDER PARA REVELAR.- Le indica al artista del *storyboard* o *concept art* que realice un movimiento hacia atrás. Por ejemplo:

PLANO INSERTO DEL SPONDYLUS DE ORO

en la mano de alguien. Pero **RETROCEDEMOS PARA REVELAR** que está en la mano de Nadia.

TRACK EN.- Se usa en el párrafo de acción del encabezado de escena cuando la cámara debe seguir a un objeto o persona que está en movimiento. Por ejemplo:

INTERIOR. URNA DE CRISTAL. NOCHE

Santiago entra de manera sigilosa. **TRACK EN** el personaje mientras él se mueve dentro del palacio de cristal.

V.O. o VOZ OVER.- Voz que se escucha pero cuya fuente no se ve en pantalla. Por ejemplo:

VOZ OVER

(narrando)

Entonces la ciudad de Santiago de Guayaquil
fue azotada por la maldición de la gran oscuridad.

BUMPERS.- Cortísimas piezas de animación que se insertan al final de un acto, fase o etapa para crear un efecto de transición. La función de estos microcortos es lograr que los niños que juegan se den cuenta de algo obvio: han terminado una etapa y viene otra.

3.3 METALENGUAJE USADO EN EL DESARROLLO CONCEPTUAL DE LOS VIDEOJUEGOS Y EN LA PLENA ACCIÓN DE LOS MISMOS⁵⁷

AGGRO o RADIO DE AGRESIÓN.- Término para designar el perímetro que abarca el poder de agresión de un MOB u OBJETO MÓVIL Mientras más alto sea el radio de agresión de un personaje móvil más posibilidades tiene de atacar al jugador. El radio de agresión lo determina la fase o etapa del juego. Mientras más avanzada es la fase o etapa más grande es el radio de agresión de un personaje móvil. El radio de agresión es el tamaño del área alrededor del personaje móvil, área que al cual el avatar debe ingresar para activar la acción de agresión. En unos casos el avatar puede ingresar al radio sin activar la agresión; en otros casos los personajes móviles pueden atacar pese a que el avatar está algo alejado.

CINEMÁTICA.- Escena no interactiva que es parte del videojuego y es presentada en tiempo real. Escena en la que el jugador puede únicamente contemplar sin afectar al resultado final. El jugador, de hecho, puede saltársela. Una *cinematic* puede ser usada para enfatizar un punto de la historia o para que el jugador complete

⁵⁷ Los conceptos de este apartado están tomados del libro de Kristy Marx, *Writing for animation, comics and games* (Focal Press, Burlington, 2007).

alguna importante sección del juego, crear una atmósfera, dar claves al jugador de algo que va a pasar después. Los términos *cinematic* y *cutscene* son usados de manera intercambiable, sin embargo la mayoría ya no logra distinguirlos.

FMV (FULL-MOTION VIDEO).- Pieza de animación o acción en vivo hecha en formato de gran definición (treinta cuadros por segundo) y expuesta como un minifilme. Se usa principalmente como *trailers* para la apertura del videojuego y para plantear la historia, el entorno o las situaciones.

IA (INTELIGENCIA ARTIFICIAL).- Sistema de computación programado para pensar, razonar, aprender y desarrollar funciones que imitan la inteligencia humana. En los videojuegos, la IA se refiere al nivel de inteligencia programada para los NPC's y otros objetos para determinar cómo responden en relación con el jugador y otros objetos en el juego. La IA otorgada a los personajes humanos de los Sims o juegos de simulación es más elevada que un NPC's de menor importancia en un videojuego con menos cosas que hacer y decir.

NPC'S.- *Non playing character*. Personaje que no juega.

ELITE.- Súper jefe de altísimos niveles con extraordinarios poderes. Difícil de doblegar.

BUFF.- Hechizo que inmuniza al avatar durante un periodo limitado de tiempo. Esa inmunidad se manifiesta en forma de mayor habilidad, fuerza o invisibilidad.

AVATAR.- El término avatar proviene del sánscrito *avatarah* que significa descenso de un ser divino a la Tierra. *Avah* significa debajo y *tarah* tránsito. A cada reencarnación de Vishnu se le da este nombre. En la literatura de Ciencia Ficción, Neal Stephenson fue el primero en usar el término en 1992, en su novela *Snow crash*, en su significado informático. Se trata de un personaje que representa al jugador y es controlado por él. El avatar puede ser un personaje específico que es creado para el jugador (Lara Croft) o un personaje que el jugador crea a partir de ciertas opciones y le asigna un nombre como sucede en los RPGs y los MMOGs. Otros términos que usados son *player character* o *hero character*.



Figura 3.3.- *Avatar*, filme del año 2009.

Fuente: <http://www.avatarmovie.com/>

MMOG (massively multiplayer online games) o MMORPG (massively multiplayer online role-playing games). - Estos juegos involucran la perspectiva de una persona (POV) y no siempre tienen un avatar en pantalla; también se juega en tercera persona como si una cámara enfocara desde encima del hombro. Los MMOG se juegan en tiempo real. Tienen una historia definida, una intriga pero difieren en el hecho de que tienen finales abiertos. Constantemente se genera nuevo material. Los jugadores interactúan con otros en tiempo real compartiendo búsquedas, misiones, venta de objetos hechos por ellos, chateando, socializando o luchando cuerpo a cuerpo con otros.

SITUACIÓN DE ATAQUE.- Instante básico en el que el avatar es agredido.

ATRIBUTOS.- Estadísticas vitales que un jugador puede controlar y mejorar para su avatar, tales como fuerza, agilidad, velocidad, fortaleza, espíritu y algunos datos más.



Figura 3.4.- Ejemplos de final *boss*. Cinco de los más temidos jefes finales.

Fuente: <http://loadedfries.com/gaming/where-did-the-final-boss-battle-go/>

JEFE FINAL.- Enemigo, normalmente de poderes y morfología impresionantes, que nos impide pasar de nivel, salvar a nuestra princesa o que nos quiere quitar nuestro anillo de poder. El jefe final suele aparecer en sitios muy acotados y terrenos muy definidos, no son como los grupos de enemigos que pueden irrumpir en cualquier sitio. Suele ser un mostrenco enorme para que podamos tomar el rol de David contra Goliat y hacer que la victoria sea más épica. Es fundamental que tanto en el diseño de las fases o zonas como en el argumento el jefe final y el avatar estén bien encerrados para fomentar un enfrentamiento mortal.

SITUACIÓN DE PATRULLA.- Momento en el que los enemigos están vigilantes y merodean el lugar donde está el avatar o donde va a ingresar.

SITUACIÓN DE PELIGRO.- Momento en el que el avatar está a punto de ser sometido a una agresión por medio de armas de fuego o violencia física.

BETA TEST.- Fase del testeo de un juego en la que consumidores potenciales o representativos de un grupo objetivo son invitados para probar el juego antes de su lanzamiento oficial. La idea es encontrar fallas y arreglarlas antes de que el juego sea difundido. También sirve para consolidar una legión de consumidores devotos del juego que difundirán las bondades del producto.

DEATHMATCH o LUCHA A MUERTE.- Modalidad de combate de jugador versus jugador que ocurre en las versiones multi usuario de juegos FPS. En esta modalidad un jugador puede reaparecer inclusive aún después de muerto.

DPS o DAÑOS POR SEGUNDO.- Estadística que indica cuánto daño ha sufrido el avatar o cuánto daño ha hecho el avatar con algún arma en otros jugadores o NPC's.

DUNGEON.- Es un vasto y complejo espacio en el que tiene lugar la exploración y el combate. En muchos casos el *dungeon* es un espacio lleno de cuartos al que debe acceder el usuario. En contadas ocasiones este espacio puede ser subterráneo.

FRAG.- Acto de matar a otro jugador que usualmente se da en la modalidad DEATHMATCH de juegos FPS.

HIT POINTS (HP).- Valor matemático que representa cuánto daño puede aguantar un personaje antes de morir.

ALIADOS: Personajes que acompañan al avatar durante el juego, pelean al lado del avatar e interactúan. Tienen muchas animaciones y por tanto comportamientos, ya que tienen que hacer lo mismo que el jugador, desplazarse, atacar, estar en reposo...

NEUTRALES: Son personajes que pululan en el mundo del videojuego, transeúntes principalmente, que como mucho se pueden girar al vernos.

ENEMIGOS: Aquí se podría hacer una subdivisión por tipos de enemigos pero centrémonos en lo general. Son los grupos de enemigos que nos atacan. Puede haber 4 tipos de enemigos, por ejemplo, los mercenarios, los asesinos, los de la banda del barrio X o los *zombies* que necesitan 7 disparos para terminar con ellos.

INTERFAZ.- Iconos, símbolos, lugares, personajes... todo lo que aparece en la pantalla en el momento en el que se juega el *videogame*.

INTUITIVA.- Adjetivo con el que los diseñadores designan a la interfaz que es fácil de entender y usar para el jugador.

NIVEL.- Sinónimo de zona, región, locación, fase, etapa del juego.

DISEÑADOR DE NIVELES.- Responsable de herramientas de programación para diseñador regiones geográficas o zonas para el videojuego. El diseño incluye flora, fauna, orografía, geografía, arquitectura...

MOB.- Contracción de MOBILE o MOBILE OBJECT. Cualquier NPC que tiene movilidad dentro del juego y es controlado por la computadora.

NPC (NONPLAYER CHARACTER).- Personaje que no es un avatar o sencillamente un personaje que no juega, que no es una extensión del jugador. Los NPCs son usualmente controlados por computadora.

POWER-UP.- Ítem que al ser adquirido fortalece al jugador para poder defenderse de un MOB o un jefe final. Este fortalecimiento es de tiempo limitado.

PvE (PLAYER VERSUS ENVIRONMENT).- Opción en la que el jugador se enfrenta ante un medioambiente y no frente a otro jugador.

PvP (PLAYER VERSUS PLAYER).- Opción en la que un jugador siempre juega contra otros jugadores.

PRUEBA DE CALIDAD.- Proceso de testeo de un juego (jugándolo una y otra vez) con el objetivo de encontrar fallas que pueden ser arregladas.

REPLICABILIDAD.- Es la capacidad de un juego para ser repetido una y otra vez. Esta característica se da a partir del gusto que el usuario llegue a tener por el juego. Los juegos que tienen más grado de replicabilidad son los simuladores y los de menor grado cualquier juego lineal.

SPAWNING.- Acto de apareamiento súbito por parte de un monstruo o un NPC (*non playing character*).

ESTADÍSTICAS o ATRIBUTOS.- Elemento vital de cualquier videojuego que obviamente pertenece a la interfaz. Es un aspecto que permite que el usuario mejore constantemente su participación. Las estadísticas miden tres aspectos básicos:

- a) Fuerza.- Se entiende que estamos ante una concepción de fortaleza física, de un grado potencia corporal que tiene que ver con signos vitales.
- b) Velocidad.- Estamos obviamente ante un concepto esencial en un personaje de videojuego.
- c) Agilidad.- Según el DRA estamos hablando de ligereza, prontitud y soltura física.

Las estadísticas también miden el daño o el efecto de un ataque, arma o hechizos sobre el jugador, otros jugadores o personajes.

XP (EXPERIENCE POINTS).- Puntos de experiencia son aquellos que gana el avatar después de completar misiones o desafíos, explorando nuevos lugares, matando a jefes finales... Estos puntos determinan si el avatar pasa o no a la siguiente fase.

3.4 METALENGUAJE USADO EN EL MUNDO DE LOS PIRATAS⁵⁸

⁵⁸ Los conceptos de este apartado están tomados del glosario de *La isla del tesoro* de Robert Louis Stevenson (Ediciones SM, Madrid, 2000).

Corsarios.- Se denominaban así a los piratas que navegaban a las órdenes del gobierno de su país; atacaban a los barcos de sus enemigos para debilitar los poderes comerciales y económicos de los mismos. Los corsarios tenían en su poder documentos que autorizaban aquello que ellos hacían, estos documentos recibían el nombre de *Letter of marque* o *Patente de Corso*. Los corsarios no cumplían los preceptos establecidos en estos documentos y los que decidían lo que hacer y no hacer eran los capitanes corsarios y sus tripulaciones. Las Patentes de Corso eran entregadas habitualmente por un rey. Cuando los corsarios no tenían ninguna parte en las misiones de su corona atacaban cualquier buque que no llevara su bandera, así el botín era íntegro para ellos, pero conservando los derechos de navegar en corso.

Piratas.- La voz pirata viene del griego *πειρατής* (*peirates*), que a su vez viene del verbo *πειραω* (*peiraoo*), que significa «esforzarse», «tratar de», «intentar la fortuna en las aventuras». Con características muy similares a los anteriores, pero los piratas no cumplían órdenes de ningún gobierno, es decir, que eran bandidos, enemigos públicos, ladrones del mar; no tenían ninguna influencia política sino que buscaban su propio beneficio, solo respetaban a los barcos cuya bandera fuera “Jolly Roger” (o bandera pirata). Muchos de los corsarios pasaron a ser piratas a partir de la firma de paz entre España e Inglaterra. Los principales blancos de los piratas eran buques o barcos o pequeños asentamientos o colonias de bandera española o portuguesa, era lógico ya que eran los países que monopolizaban el comercio entre Europa y el Nuevo Mundo. Sus barcos cargados de oro y plata eran el gran botín.

Bucaneros.- En su comienzo se les denominaban cazadores de puercos cimarrones (cerdos salvajes). Su sustento era la venta de carne ahumada o asada a la barbacoa o *boucan* de ahí procede su nombre *buca/nero* o *boca negra*.

Filibustero.- Proviene del holandés *Vrij Buiter* que significa “el que va a la captura del botín” que en inglés se escribe *freebooter* y en francés *filibustier*. Los filibusteros solían atacar poblaciones costeras, y muy escasas veces atacaban barcos, al contrario que sus parientes los bucaneros cuyo oficio principal era abordar barcos.

Otra diferencia es que los bucaneros operaban en el Caribe y los filibusteros en el Pacífico.

Steersman - El que pilota la nave, timonel del barco.

Ahoy.- Voz de un marino para llamar la atención.

Avast.- Parada.

Lastre.- Materiales pesados en el fondo de una nave mantenían la nave vertical.

Boatswain o Bosun.- El oficial de la autorización a cargo de las velas, del aparejo, de las anclas y del engranaje asociado.

Booty.- Término para los beneficios tomados de pillaje.

Rudder.-Timón de la nave.

Boucan.- Palabra francesa para una parrilla usada para ahumar la carne.

Arco o delantero.- Frente de la nave, delantero.

Tabique hermético.- Una partición vertical dentro de una nave.

Buccaneer.- El término se aplicó originalmente a los cazadores de bueyes y de cerdos salvajes en la isla de Hispaniola, pero fue utilizado más adelante para describir a los piratas del Caribe.

Bumboo.- Una mezcla del ron, de agua, del azúcar, y de nuez moscada molida moscada.

Careen.- Tablón sobre una nave para limpiar la alga marina y las lapas de su fondo.

Castillos.- Secciones delanteras o traseras para levantar la nave.

Gato de Nueve Colas - Azote hecho de las cuerdas anudadas, usadas para castigar a tripulantes. Qué quería decir "ser azotado".

Colores.- La bandera para mostrar su nacionalidad.

Machete.- Sable curvado grueso.

Pecho del hombre muerto.- Localización verdadera ahora la isla Dead Chest, en las islas de la Virgen. Robert Louis Stevenson funcionó a través de la referencia mientras se lee en *La isla del tesoro*: "Quince hombres en el pecho del hombre muerto ¡o-ho-ho, y una botella de ron! Beba y el diablo había hecho para el resto".

Cubierta.- El área expuesta de la nave para que los tripulación haga su trabajo.

Dirk.- Cuchillo fino largo. Fue utilizado para luchar cuerpo a cuerpo.

Doubloon o doblón.- Moneda de oro española o de las colonias de España. Su valor cerca de siete semanas paga un marinero medio.

Pendientes.- Adornos que usaban los piratas, tanto en las orejas como en la nariz.

Eyepatches .- Parches para piratas tuertos.

Braza.- Medida de seis pies, usada para describir la profundidad del agua.

Flibustier - Término francés para los piratas durante la edad de oro de la piratería.

Platija. - Porción de ancla que cava con seguridad en el fondo, fijando la nave con seguridad.

Freebooter.- Otro término para pirata.

Gibbet.- Marco de madera de el cual colgaban a los piratas muertos.

Grog.- Licor de grog, los marinos británicos recibieron una porción de licor al día.

Ojal.- Aprendiz de marino o muchacho de la nave. La palabra grumete tiene el mismo significado en español.

Jolly Roger.- El Roger alegre era la bandera del pirata. Tenía un fondo negro y un cráneo blanco que simbolizaba muerte.

Quilla.- Lo más bajo posible longitudinalmente de la nave.

¡Tierra Ho! - Llamada tradicional de un marino cuando avista la tierra.

Landlubber.- El *lubber* es una vieja palabra del argot para alguien que es estúpido y perezoso.

Castigos.- Una falta leve (una pelea, o el incumplimiento de una orden) suele castigarse con un número determinado de azotes. Una falta más grave, como el robo, el asesinato o la delación se castiga con la ejecución, la amputación de nariz y orejas o el *maroon'd*.

Premio. - La palabra se deriva del *pretium* latino, significando valor o recompensa. Un premio era una nave que fuera capturada.

Maroon'd .- Los piratas utilizaron *marrón* como acto del castigo. Un transgresor de sus códigos sería dejado abandonado en una isla. La mayoría de los transgresores prefirieron una muerte rápida a *marrón*, porque podría significar el hambre o peor, aislamiento por años, hasta su rescate o muerte.

Ley de Moisés.- Si un hombre impulsa a otro al amotinamiento y deslealtad recibirá 40 rayas sobre la parte posterior con el gato de siete colas.

Violación.- Si un hombre fuerza o violenta en cualquier momento a una mujer prudente sin su consentimiento, sufrirá la muerte.

Mástil. - Los palos verticales para las velas.

Pierna de la clavija o Pata de Palo.-Apodo, dado por los piratas a los que había sustituido una pierna por una de madera.

El Peso (pedazo de ocho). - Moneda principal en las colonias hispanoamericanas.

Escorbuto. - Enfermedad que resultaba de una deficiencia o falta de vitamina C.

Rover de mar.- Nave pirata o del pirata.

De estribor - derecho de la nave.

De babor - izquierdo de la nave.

Severo o popa - parte posterior de la nave.

Esponja - Aljofifar hecho de la cuerda usada para limpiar la cubierta. Es también un insulto previsto para demostrar el desprecio para una persona ignorante.

Camina tablón - Castigo que forzaba a caminar sobre un tablón de madera con las manos atadas hacía fuera del barco, sobre el mar.

Bebidas del pirata.- La bebida habitual del pirata es el ron. Pero se trasiegan igualmente gran cantidad de licores: Tafia (aguardiente de caña), Arak (aguardiente de arroz), Ponche (Tafia mezclada con agua o leche de cabra, yemas de huevo y aromas), Sangría (Vino de Madeira, azúcar, limón, canela, clavo, nuez moscada y una corteza de pan tostado), Limonada a la inglesa (Vino de Canarias con esencia de ámbar).

Comidas.- El pirata come normalmente dos comidas al día: a las 10 h. de la mañana y a las 16 h. de la tarde. Rechaza (cuando puede elegir) mariscos y pescados, prefiriendo las comidas pesadas: "Ragout" de buey o de cerdo salvaje; "Salmigondes" muy condimentado, etc. Para las largas travesías se alimentan de carne de tortuga, las cuales mantienen vivas en los barcos, colocadas patas arriba y regándolas con agua de mar.

Combate.- El pirata lucha salvajemente, sabiendo que si es hecho prisionero será ahorcado sin compasión. Lleva armas contundentes y pesadas: sable, *coutelas*, hacha, pica, varias pistolas...

Polizontes.- No se permite a mujeres y niños a bordo por ser de mal agüero.

Desmembramiento.- Si cualquier hombre pierde parte de un miembro en la época del contrato, él tendrá 400 pedazos de ocho y si es el miembro entero, 800.

Propiedad.- En el mundo de los piratas el concepto de propiedad privada no existe. Todo es de propiedad colectiva.

Cofradía o hermandad.- Sociedad de piratas que suelen reunirse periódicamente para discutir sobre temas de interés colectivo.



CAPÍTULO 4

ESTRUCTURA O
ARQUITECTURA INTERNA
DEL GUIÓN DE VIDEOJUEGO



4 ESTRUCTURA O ARQUITECTURA INTERNA DEL GUIÓN DE VIDEOJUEGO

¿Cómo es la construcción interna de un juego de vídeo? En este capítulo veremos estructura dramática aplicada a videojuegos, definiremos qué es un juego lineal y antilineal, cómo se crean nudos en un videojuego.

4.1 FUNDAMENTOS DE LA ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO

Los fundamentos de la estructura interna del juego son dos: lo lineal y lo no lineal.

Lo lineal se define como una sucesión ordenada de hechos. Desde su inicio hasta el fin. Entre el comienzo y el desenlace debe haber una cadena de nudos o conflictos. Lo lineal puede ser ilustrado con el simple ejemplo de A + B + C + D + E... Un ejemplo tradicional de linealidad es cualquier obra literaria del siglo XVIII o XIX. *Los tres mosqueteros*, *Madame Bovary* son dos ejemplos de los tantos que existen sobre linealidad en la forma de contar una historia.

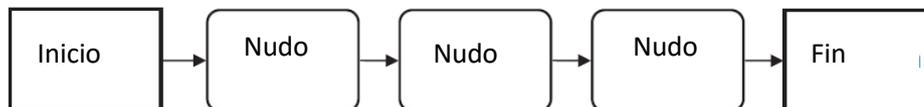


Figura 4.1.- Lo lineal.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

Lo no lineal se define como una sucesión desordenada de hechos. Sólo el principio y el fin permanecen en su lugar. Entre uno y otro hay una cadena desordenada de nudos.

Lo no lineal puede ser ilustrado con el simple ejemplo alfabético de D + A + C + E...

Un ejemplo de no linealidad se puede dar en el cine en películas como *Memento* (2000) de Christopher Nolan en la que la historia está narrada de atrás para adelante.

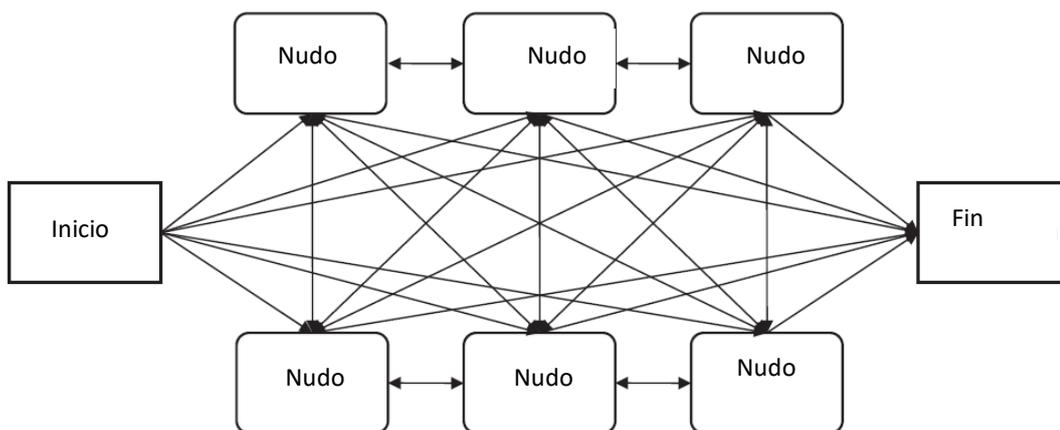


Figura 4.2.- Lo no lineal.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

Nótese las líneas que representan el entrecruzamiento entre un nudo y otro. Cada línea representa el rumbo aleatorio que el jugador toma dentro del videojuego.

El mayor desafío para alguien que escribe videojuegos con un *background* literario o cinematográfico es pensar la historia de una manera no lineal. ¿Qué es lo no lineal en videojuegos? Significa que el jugador puede tomar cualquier rumbo tal y como se explica en la figura x. Y en cada rumbo por el cual opta encontrará conflicto, acción, peligro. Es fácil ver cómo una historia lineal (figura 16) puede progresar de nudo en nudo. En una historia completamente no lineal (figura 17) cada nudo puede ser autónomo y autosuficiente sin depender de los otros nudos. Mientras más interactividad ofrece un juego, menos lineal será la historia.

4.2 FUNDAMENTOS DE LA ESTRUCTURA DRAMÁTICA O DRAMATURGIA DE LA HISTORIA

Si la dramaturgia es el conjunto de opciones estéticas e ideológicas que toma el equipo de realización, el trabajo del guionista en *Corsarios del Pacífico* abarca la elaboración y la representación de la fábula, la elección del lugar escénico, el montaje, el juego del actor, la representación ilusionista o distanciada del espectáculo. En resumen, la dramaturgia pregunta cómo se disponen los materiales de la historia en el espacio textual y escénico.

La dramaturgia es también definible como el arte que enseña a componer obras dramáticas. Género literario al que pertenecen las obras destinadas a la representación escénica, cuyo argumento se desarrolla de modo exclusivo mediante la acción y el lenguaje directo de los personajes, por lo común dialogado⁵⁹.

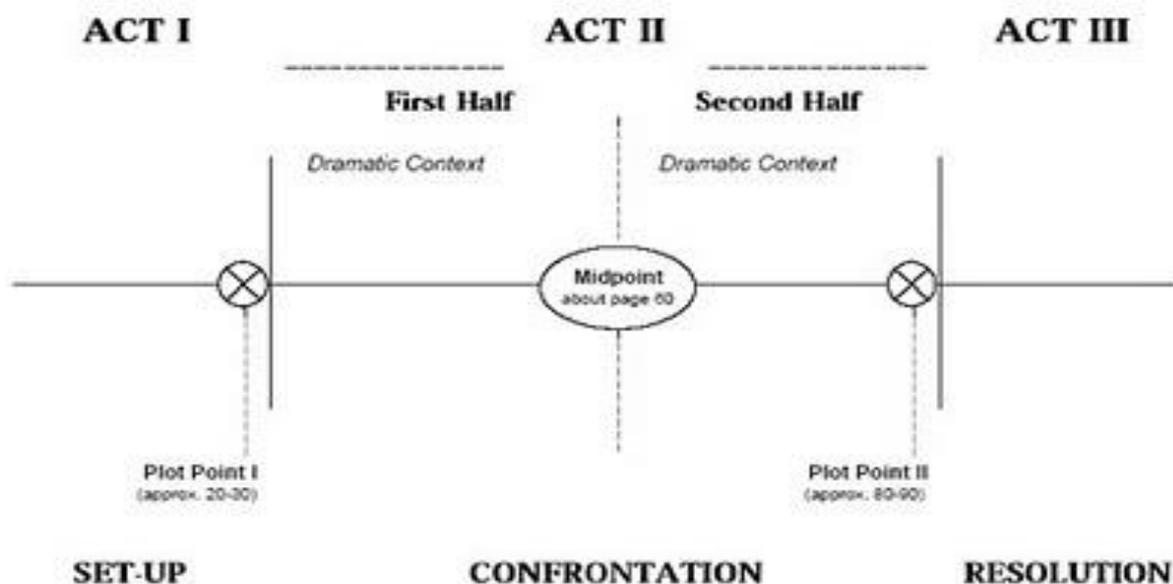


Figura 4.3.- Paradigma de Syd Field.

Fuente: <http://www.sydfield.com>

⁵⁹ Definición tomada del DRAE (Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua).

Dramaturgo (en este caso el guionista de *Corsarios del Pacífico*) es el que hace dramaturgia, el que domina el arte de contar historias. A pesar de su origen griego, se trata de una palabra de creación reciente, sin duda formada siguiendo el modelo de otras como "demiurgo", "taumaturgo". Se usa más para autores de teatro pero en realidad se aplica a otras áreas creativas. Por lo tanto, un dramaturgo es el que se dedica a contar todo tipo de historias, incluyendo las de los videojuegos.

Una historia tiene, como todos sabemos, una introducción (también llamada preludeo, prólogo, prefacio), un nudo (también llamado conflicto, intriga, problema) y un desenlace (también llamado resolución, final, epílogo). Todo guión tiene principio (primer acto), medio (segundo acto) y final (tercer acto). También se les llama planteamiento, confrontación y resolución. A esta estructura dramática que viene desde la época de Aristóteles y su Poética, Field la llama paradigma.

4.2.1 DEFINICIÓN DE ACTO

Se llama así a cada uno de los bloques narrativos que componen una narración. Aristóteles asevera que en cada bloque se representan «a sujetos que obran» o que «practican». Según él, de aquí viene el nombre de acto «porque se representa a los actores». Por lo tanto, los actores obrarán, estarán inmersos en un hacer, en oposición a los quehaceres del narrar que corren a cargo del guionista y del director. Según el guión de construcción clásica hay tres bloques narrativos claramente diferenciables: un inicio, un desarrollo y un desenlace. Cada acto puede tener al mismo tiempo una microestructura que incluyen el planteamiento, la confrontación y la resolución. Por lo general, el espacio en el que se mueve un protagonista suele ser una forma de reconocer un acto.

4.2.2 DEFINICIÓN DE NUDO

«Un nudo de la trama», dice Field en su manual clásico⁶⁰, «es un incidente, un acontecimiento que se engancha en la historia y la conduce hacia otra dirección».

⁶⁰ FIELD, Sidney, *El libro del guión*.

Aristotélicamente hablando, todo nudo es una peripecia, o sea, un cambio de fortuna, algo que hace cambiar la forma en que un personaje está obrando.

4.2.3 PRIMER ACTO

Analicemos el primer acto, también denominado planteamiento. Aristóteles le llama exposición; Horacio, prólogo o prótasis; el teatro japonés le denomina preparación. El planteamiento abarca las primeras páginas del guión. ¿Qué debe insertar el guionista en el primer tramo de su trama? Dos elementos: el detonante y el primer nudo.

4.2.4 EL DETONANTE

Es un hecho impactante que explota después del estado de no perturbación, por lo general antes del minuto. Si la película no empieza in media res, hay una aparente paz que luego será perturbada por un acontecimiento que va a transformar la historia. Dwight Swain lo llama gancho (*hook*). Los guionistas de televisión no se hacen líos y le llaman *puzzle* o *teaser*. Linda Seger habla de un catalizador (*catalyst*). El detonante sucede antes del primer nudo. Según Seger, es el momento preciso en el que la acción se inicia. Es el primer empujón para que se ponga en marcha la trama. Es por esto que suele confundírsele con el primer nudo de la trama. Se puede insertar más de un detonante en el primer acto. Otros guionistas más duchos, insertan más de estos recursos al principio del segundo acto.

Toda historia empieza de manera descriptiva a captar el contexto y los personajes. Poco a poco va surgiendo la acción que explota en una alteración inesperada que mueve al protagonista hacia la consecución de una meta.

4.2.5 PRIMER NUDO O PUNTO DE CONFRONTACIÓN

En los primeros minutos el guionista debe dar a conocer quién es y cómo es el personaje principal del filme (sus motivaciones, su meta, su necesidad dramática). Tan decisivos son los primeros minutos que el guionismo norteamericano ha inventado la existencia del *first reel contract* (el contrato del primer rollo), el cual firma (o no) simbólicamente cada espectador. Durante ese lapso, el jugador decide si gusta o no del video que está jugando.

El primer nudo de la trama —que funge como una bisagra entre el acto primero y segundo— introduce la historia en el segundo acto. ¿Cómo diferenciar un nudo de un detonante? El nudo es de una intensidad dramática superior. Es una peripecia. Pueden existir muchos nudos en un filme, pero solo hay dos nudos de la trama. El primero nos lleva hacia el segundo acto, el de la confrontación; y el segundo, nos lleva hacia el tercer acto, el de la resolución.

4.2.6 SEGUNDO ACTO

El segundo acto —también llamado desarrollo o confrontación— tiene lugar en la mitad de la historia y consiste en conflictos u obstáculos que tiene el protagonista para lograr sus deseos. Es el acto más largo de la historia donde impera una serie de conflictos y obstáculos que el protagonista deberá vencer para alcanzar su meta y satisfacer así su necesidad dramática. ¿Qué debe insertar el guionista en este segundo acto? Un *midpoint* o punto medio en la mitad, y un segundo nudo de la trama al final.

4.2.7 EL MIDPOINT O PUNTO MEDIO

En español se le llama punto medio. Es simplemente un nudo que el guionista incluye en la mitad del desarrollo o confrontación. Es una peripecia situada en la mitad del segundo acto. Puede ser un obstáculo, una revelación, un revés del protagonista o una secuencia elaborada destinada a comprimir lapsos de tiempo, descripción de ambientes o personajes o una declaración de principios.

4.2.8 SEGUNDO NUDO O PUNTO DE RESOLUCIÓN

Al final de la confrontación o desarrollo se encuentra el segundo nudo de la trama, y es una peripecia que antecede al desenlace de la acción y marca el inicio del tercer acto. En otras palabras, es un incidente que hace que los hechos empiecen a precipitarse hacia una conclusión. Es el principio del final. El inicio del desenlace.

4.2.9 TERCER ACTO

El tercer acto, también denominado resolución, epílogo o desenlace, se desarrolla obviamente al final. Se trata de la resolución de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Logró el

personaje principal su cometido? Un final con fuerza resuelve la historia y la completa, haciéndola comprensible.

4.2.10 CLÍMAX

Significa *escalera* en griego. Es el punto más alto de la trama. La ley de progresión continua del guionismo también ve a la estructura dramática como un crescendo. Ya decía Hitchcock que la tensión debe subir como la cremallera de un pantalón. El clímax es el final de ese cierre. Se lo inserta después del segundo nudo o punto de resolución. No hay una regla que indique con precisión cuando insertarlo. Todo dependerá del guionista que debe pulsar la lógica del relato e intuir como terminar la historia sin forzarla.

4.3 PARÁMETROS PARA ESTRUCTURAR UN VIDEOJUEGO⁶¹

Los parámetros son elementos que sirven para darle al videojuego un carácter lúdico sin dejar de lado el realismo. Si la estructura de un juego es su arquitectura, entonces los parámetros son las paredes, los pisos, el cielo raso, las puertas, las ventanas... Los parámetros en la estructura de un videojuego controlan la dirección de un jugador y lo que puede hacer o dejar de hacer.

4.3.1 ZONA

Lugar, área, espacio, ambiente. Puede ser una habitación, un castillo o una región geográfica. La zona es el espacio donde un jugador podrá ejecutar sus movimientos hasta que se den las condiciones para avanzar hacia un siguiente espacio. Las zonas se definen por apariencia, tema, superficies, texturas, cromática, sonidos, música y otros elementos que establecen límites audiovisuales. La zona escogida para el juego *Corsarios del Pacífico* es el Malecón 2000.

⁶¹ La información de este apartado está tomada de *Writing of comics, animation and videogame* de Kristy Marx. Los diagramas también están tomados del mismo libro y la traducción o adaptación de los mismos pertenece al autor de esta monografía.

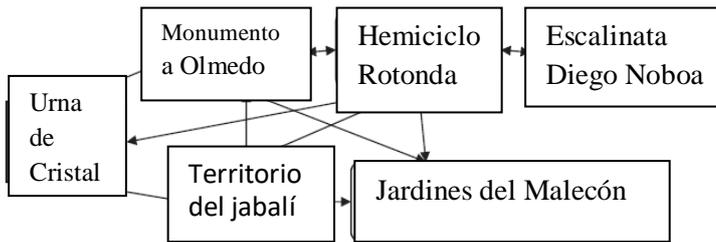


Figura 4.4.- Zonificación de *Corsarios del Pacífico*.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

4.3.2 TIEMPO O FASE

Parámetro cronológico que permite dividir el juego en etapas con misiones o búsquedas predefinidas. Cada fase tiene un número de hechos predeterminados que aumentan en complejidad a medida que se avanza a las siguientes fases. Algunos juegos insertan un cronómetro en la parte inferior o superior de la pantalla para que el jugador pueda completar una búsqueda, un desafío o un grupo de acciones en un lapso determinado de tiempo. En algunos juegos se da la opción de escuchar el audio del tic tac del reloj para lograr cierto suspense. En el caso de los juegos deportivos se simula el tiempo real de un partido de baloncesto o de fútbol.

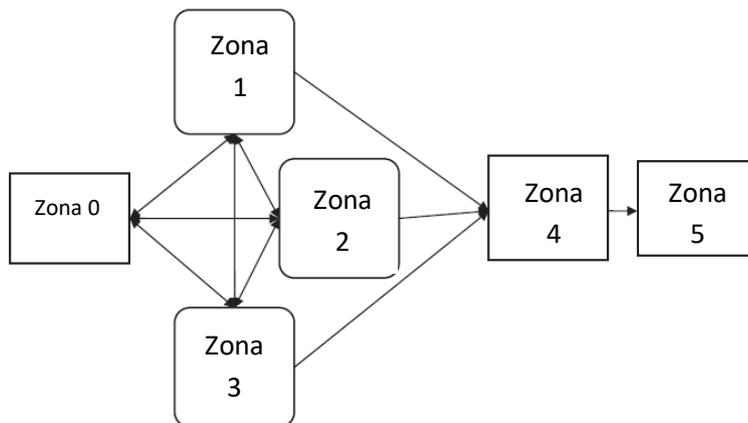


Figura 4.5.- Las 5 zonas de *Corsarios del Pacífico*.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

4.3.3 NIVEL DEL JUGADOR

Los niveles de un jugador abarcan sus habilidades y logros que serán cuantificados en estadísticas. Dependiendo del nivel de un jugador éste podrá hacer uso de cierto tipo de armas, armaduras, etc. Algunos aspectos de la historia también pueden ser escogidos por el usuario dependiendo de su nivel que puede ser expresado en números o por rango (capitán, almirante, jefe de batallón, etc.).

4.3.4 JUGADOR SEGÚN EL TIPO DE COMPETENCIA, FACCIÓN O CLASE

Parámetro en el cual el jugador selecciona una particular competencia, facción, clase o tipo de avatar. Este parámetro tiene varias subcategorías como guerrero, sacerdote, mercader, ladrón, explorador, etc. El motor del juego ubicará al avatar escogido para el tipo de competencia que le corresponde. Una facción es un conjunto de personas unidas bajo características similares; un ejemplo de *El señor de los anillos*: los orcos, los elfos, los *hobbits*.

4.3.5 ADQUISICIÓN DE OBJETOS

Un parámetro importante que podría afectar a la historia o al juego en sí es el hecho de que el jugador deba recolectar una cantidad determinada de objetos para avanzar de fase.

4.3.6 ADQUISICIÓN DE UNA BÚSQUEDA

La búsqueda permite a un jugador conocer el espacio o zona donde se desarrolla el videojuego.

4.3.7 FACTOR SORPRESA

Un juego puede estructurarse a través de eventos predeterminados que tomarán por sorpresa al usuario a medida que avance a etapas superiores.

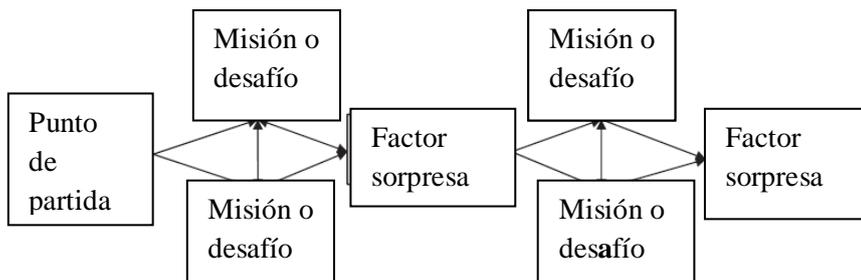


Figura 4.6.- Forma de interpolar el factor sorpresa entre cada misión o desafío.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

4.3.8 GRADOS DE DIFICULTAD

Si hay tres niveles de jugador: principiante, intermedio y avanzado, significa que el juego debe ser fácil si el usuario escoge el primero. Por lo general, las primeras fases son fáciles de superar y a medida que se avanza los retos se vuelven más complejos. La idea es que el usuario crezca emocionalmente y se crea apto para llegar hasta el final. Sin grados de dificultad que van de menor a mayor el usuario jamás se haría adepto a un videojuego.

4.3.9 OPCIONES Y VARIABLES

Las variables son los rumbos alternativos que puede tomar la historia en un videojuego. En *Robin Hood*, por ejemplo, el usuario puede decidir qué tipo de disfraz puede usar Robin para entrar a Nottingham. Las opciones son aquellas variables que el usuario puede tomar a partir del trabajo que ha hecho el game designer y el guionista. Las opciones fortalecen al jugador y cambiarán las consecuencias de la historia. Un ejemplo sencillo es el dilema de los dos corredores. Optar por un corredor puede conducir al usuario a ninguna parte, pero tomar el otro puede afectar el rumbo de la historia. Más ejemplos de opciones: tipo de estrategia militar, tipo de arma que se va a usar, cómo luchar contra cierta clase de monstruos...

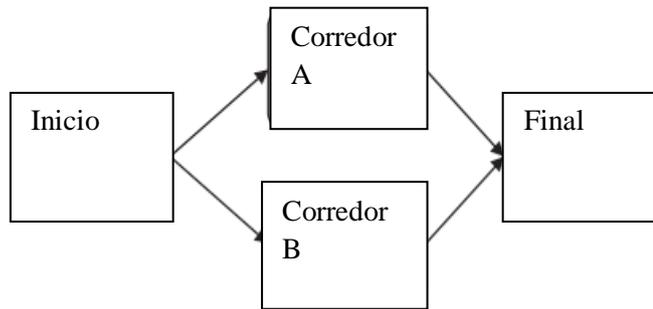


Figura 4.7.- Ejemplo de opción falsa.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

Nótese cómo la incursión en el corredor B no lleva a ninguna parte.

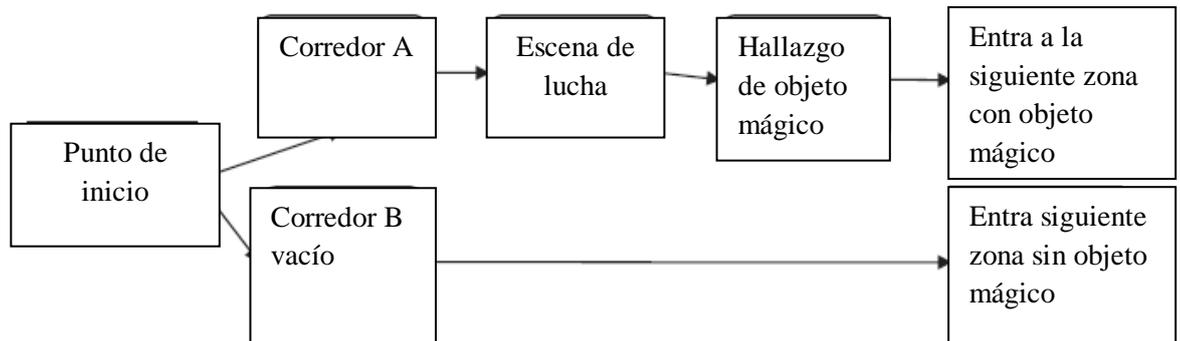


Figura 4.8.- Ejemplo de opción bien hecha.

Fuente: *Writing on animation, comic and games* de Kristy Marx.

Nótese cómo la entrada por el corredor B es lo que permite hallar el objeto mágico y entrar a la siguiente zona con él.

4.3.10 LA INTERFAZ

Aunque el guionista no tiene control sobre el diseño de la interfaz del juego debe de entender un par de cosas: a) una mediocre interfaz estropeará el juego y b) la interfaz dicta precisamente cómo deben escribirse los diálogos y la historia. Hay una gran diferencia entre escribir para un juego con mínima interfaz (como los de primera generación vistos en el capítulo II) y uno con una interfaz rica en elementos de pantalla que pueden aportar con un gran número de acciones usando el ratón, el teclado o la pantalla *touch* en el caso de los *Ipod*.

Pensemos en la interfaz como los cinco elementos básicos requeridos para manejar un carro: velocidad, dirección, evitación de obstáculos y alcanzar una meta. Elementos adicionales (velocímetro, medidor de aceite, aire acondicionado, radio, espejos retrovisores, asientos reajustables, cinturones de seguridad) le dan un valor agregado. Todos estos elementos se parecen a la interfaz de un videojuego. La gran responsabilidad del *game designer* es la de crear una interfaz limpia, rica, intuitiva y armoniosa que permita el goce del usuario. Las necesidades del juego y los requerimientos de ejecución dictarán la naturaleza de la interfaz. El rol del guionista es aportar con una historia en la que la interactividad no decaiga.

Los elementos de la interfaz se dividen en dos categorías:

- a) Aquellos que están bajo el control del jugador, como por ejemplo decidir en qué dirección ir, seleccionar un modo de batalla, escoger un arma;
- b) Aquellos elementos que están bajo control del juego y que incluyen a NPC y objetos en los que hay que hacer clic.

4.3.11 INMERSIÓN

Capacidad del juego para lograr que el jugador se deje absorber por ese mundo creado por el guionista, el *game designer* y el programador. Cualquier cosa que le recuerde al jugador que está jugando un juego afecta la capacidad de inmersión. La inmersión se logra a través de sonidos verosímiles e imágenes creíbles que logren que el usuario crea que está en un mundo real.

4.3.12 SITUARSE EN LA MENTE DEL JUGADOR

Si el guionista quiere escribir juegos para consola debe entender cómo funciona la mentalidad de un jugador de consola. Para lograr efectividad el guionista debe jugar la mayor cantidad posible de juegos de consola. Es fundamental que el guionista se empape de todo tipo de videojuegos para poder complacer las expectativas del consumidor. Si al guionista le disgustan elementos de un juego sabrá que no puede repetirlos en el juego que desea escribir. Sólo quien ha jugado mucho sabe la psicología del jugador: el pensamiento del usuario no es lineal y juegan a partir de una cadena de ensayos más errores.

4.3.13 JUGABILIDAD

En inglés *playability*. Hay juegos que “se dejan jugar” y otros que simplemente no “se dejan”. Más allá de estas frases simplonas entre comillas hay una gran verdad. Los juegos de máxima inmersión admiten un alto grado de jugabilidad.

4.4 TIPOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS⁶²

Los videojuegos deben ser categorizados en los mismos géneros de la animación y el cómic: ciencia ficción, acción-aventura, militar, histórico, etc. De manera más general los juegos se definen en primer lugar por sus plataformas o soportes y en segundo lugar por la forma en que se lo juega. La plataforma dictamina cuán extenso o complejo será el juego. El escritorio de un PAC tiene más poder que un Game Boy y aporta con mayor resolución en la pantalla, de tal manera que es la plataforma la que determina el tipo de juego que se debe crear. Es la interfaz del hardware la que dictará cuán complejo el juego debe ser.

4.4.1 CLASIFICACIÓN POR RATING

Según el contenido del juego, como uso de violencia, lenguaje e imágenes. El videojuego propuesto se incluye en la categoría 4+.

4.4.1.1 CLASIFICACIÓN: 4+

No contiene material desagradable.

⁶² La información de este apartado pertenece al libro de Kristy Marx.

4.4.1.2 CLASIFICACIÓN: 9+

Puede contener situaciones leves o infrecuentes de violencia realista, fantástica o en dibujos animados, y contenido sugestivo, maduro o de terror que puede no ser apropiado para menores de 9 años.

4.4.1.3 CLASIFICACIÓN: 12+

Puede contener lenguaje no apropiado leve o infrecuente, violencia realista, fantástica o en dibujos animados frecuente, y contenido maduro o sugestivo leve o no frecuente, y juegos de azar simulados que pueden no ser apropiados para menores de 12 años.

4.4.1.4 CLASIFICACIÓN: 17+

Puede incluir contenido maduro, sugestivo o de terror intenso y frecuente; más contenido sexual o de desnudez, alcohol, tabaco, y drogas que puede no ser apropiado para menores de 17 años. Los consumidores deben tener al menos 17 años para comprar aplicaciones con esta clasificación. Siempre que una aplicación con esta clasificación sea descargada, se mostrará un mensaje preguntando si el usuario tiene 17 años o más.

4.4.2 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN SUS PLATAFORMAS

4.4.2.1 JUEGOS DE CONSOLA

Juego que viene en una caja y que se conecta con un televisor o monitor con un controlador manual para el juego. Ejemplos: Wii, Xbox, o PlayStation (cada una de estas plataformas tiene sus propias características que no son compatibles con otras plataformas)

4.4.2.2 PORTÁTILES O HANDHELDS

Game Boy, PlayStation Portable (PSP) o cualquier otro dispositivo que posee su sistema independiente y que puede ser manipulado por las manos mientras se juega.

4.4.2.3 DISPOSITIVOS MÓVILES

Teléfono móvil, Iphone, Wi-Fi (wireless fidelity), PDAs (personal digital assistants), Ipodtouch y cualquier otro dispositivo móvil inalámbrico.

4.4.2.4 PC

Escritorio de computadora o laptop (que usa como sistemas operativos Windows, Apple o Linux)

4.4.2.5 JUEGOS DE INTERNET

Accesibles desde cualquier computadora con conexión.

4.5 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SEGÚN SUS CATEGORÍAS O GÉNEROS

4.5.1 AVENTURA O ACCIÓN-AVENTURA

Este género provee al jugador de un avatar que el usuario escogerá para todo el juego. También hay búsqueda, sub-búsquedas, NPC (*non playing characters*), rompecabezas, combate y cualquier otro elemento necesario para una aventura interesante virtualmente. Ejemplos: *Prince of Persia*, *Splinter Cell* y *The Legend of Zelda: Twilight Princess*.

4.5.2 ARCADE

Del español arca. Caja grande provista de un candado. Juegos conformados por una gran máquina con una pantalla y un panel de botones. Se juega con *monedas* o *tokens* por un tiempo limitado. El mercado tiene a este tipo de juegos como un pequeño segmento.

4.5.3 CASUAL

Es un vasto mercado de juegos que incluye subcategorías como el rompecabezas (*Tetris*), juegos de palabras (*scrabble*) y trivia, cartas, casino y cultura pop. Es una categoría que no requiere escrituras de guiones.

4.5.4 EDUCATIVO

El gran target es el consumidor infantil pero hay otros segmentos. El Ejército de los Estados Unidos, por ejemplo, creó el juego *American's Army* que fue designado para enseñarle a la gente lo que es ser parte del ejército. Otros juegos tienen como propósito enseñarle a las personas cómo responder en emergencias médicas.

World Hunger— Food Force es sobre un programa alimenticio de la ONU y está diseñado para que la gente aprenda la problemática de la hambruna mundial y cómo la ONU ayuda a paliarla.

4.5.5 FPS (FIRST-PERSON SHOOTERS)

Juegos ejecutados desde la perspectiva del usuario. El tema único es la violencia. En pantalla aparece constantemente el arma escogida por el usuario. Ejemplo clásico: *Doom*.

4.5.6 MMOG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE GAMES) O MMORPG (MASSIVELY MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES)

Este juego combina elementos de las anteriores categorías pero dentro de una comunidad de jugadores de todas partes del mundo. Estos juegos involucran la perspectiva de una persona (POV) y no siempre tienen un avatar en pantalla; también se juega en tercera persona como si una cámara enfocara desde encima del hombro de una persona. Los MMOG se juegan en tiempo real. Tienen una historia definida, una intriga pero difieren en el hecho de que tienen finales abiertos. Constantemente se genera nuevo material. Los jugadores interactúan con otros en tiempo real compartiendo búsquedas, misiones, venta de objetos hechos por ellos, chateando, socializando o luchando cuerpo a cuerpo con otros. Ejemplos: *World of Warcraft*, *EverQuest*, *City of Heroes* y *Dark Age of Camelot*.

4.5.7 RPG (ROLE-PLAYING GAMES)

El usuario selecciona un personaje para asumir la perspectiva de una tercera persona. Las historias suelen ser más largas y se exige una larga búsqueda o misión.

Los personajes usualmente son arquetipos como guerrero, vaquero, sacerdote, etc. El usuario puede crear desde su apariencia hasta sus habilidades y experiencias. Ejemplos: *Final Fantasy* y *Dungeons & Dragons*.

4.5.8 RTS (REAL-TIME STRATEGY)

Juego que avanza en tiempo y de manera continua. Este género es una combinación de combate, planificación estratégica, construcción de bases, dirección de unidades o individuos o manejo de recursos (manufactura, producción, etc.) . Ejemplos: *Dune II*, *Starcraft*, *Command & Conquer* y *Rome: Total War*.

4.5.9 SANDBOX

Juego que le provee al jugador de un espacio virtual o medioambiente con muchos objetos o ítems que pueden ser usados. Hay algo de historia y le da al jugador una libertad total para hacer cualquier cosa en cualquier momento. *Grand Theft Auto* es la quintaesencia de los *sandbox game*. Aunque algunos argumentan que cualquier juego MMOG puede pertenecer a esta categoría la gran diferencia es que un juego sandbox se caracteriza por la gran libertad que se le da al jugador para usar o abusar de la interactividad con el ambiente y sobre todo por la no obligatoriedad para conseguir las metas. Ejemplos: *Mercenaries* y *Destroy All Humans!*

4.5.10 SIMS (SIMULATORS)

Género en el que se crea una realidad virtual en la que el jugador tiene varios niveles de control sobre la realidad. Por ejemplo, un juego simulador de citas románticas deja al usuario explorar varias opciones y sus consecuencias. Un juego simulador de vuelo explora la experiencia de volar un avión. Los juegos de simulación permiten que el usuario explore lo que le pasaría a un NPC (*non playing character*) en situaciones reales muy bien simuladas en un mundo virtual. Ejemplos: *SimLife*, *Railroad Tycoon* y *Project Gotham Racing*.

4.5.11 DEPORTES

Desde *skateboard* y *volleyball* hasta fútbol y baloncesto. Se trata de uno de los nichos más grandes del mercado de videojuegos. Ejemplos: *Madden NFL* y *Tiger Woods PGA Tour*.

4.5.12 ARGs (ALTERNATE-REALITY GAMES)

Juegos usados con frecuencia con fines promocionales y de marketing para crear mayor expectativa antes del estreno de un filme o de un juego de consola. Un juego de realidad alternativa posee recursos como websites, e-mails, mensajes de texto, faxes, fragmentos de diarios íntimos, fotografías, blogs y algunos más.

Muchos juegos ARG son vistos como oportunidades de marketing y publicidad. De hecho, muchos de ellos son diseñados por firmas publicitarias.

4.5.13 MUNDOS DE REALIDAD VIRTUAL

Estos juegos no contienen elementos como violencia y son diseñados para total interacción social. Lo que los hace únicos es que todos los elementos de estos mundos virtuales son creados por los mismos usuarios. Entre estos elementos se encuentran arquitectura, decoración, vehículos, accesorios y acciones prefijadas como un baile o un gesto. Ejemplo: *Second Life*.

4.6 CRITERIOS DE JUSTIFICACIÓN DE CORSARIOS DEL PACÍFICO.

¿Por qué proponemos una historia de ladrones en altamar y no otro tipo de trama? Las respuestas corresponden a los siguientes parámetros: criterio histórico, criterio educativo, criterio sociológico, criterio psicológico.

4.6.1 CRITERIOS HISTÓRICOS

Corsarios del Pacífico está basado en la historia de Guayaquil, lo que le da una identidad propia. Esto haría del videojuego el primero en contener elementos de la tradición de nuestra ciudad.

4.6.2 CRITERIOS EDUCATIVOS

Corsarios del Pacífico no es sólo para jugar, también es para aprender. Los jóvenes que accedan al mismo podrán empaparse de datos sobre la historia de la ciudad. Por ejemplo, con un simple pulsar en la pantalla del dispositivo móvil el jugador podrá acceder a fichas biográficas sobre personajes como José Joaquín de Olmedo, Simón Bolívar, José de san Martín, sir Francis Drake, sir Henry Morgan, etc.

4.6.3 CRITERIOS SOCIOLÓGICOS

Es conocida la fascinación de la sociedad por los mitos y las leyendas. Es importante atraer al imaginario social con personajes históricos. Guayaquil también puede crear sus propios mitos y leyendas volviendo sus ojos al pasado histórico.

4.6.4 CRITERIOS SICOLÓGICOS

La sicología del consumidor nos indica que los jóvenes de hoy en día se sienten atraídos hacia videojuegos de acción y aventura. Hay que explotar el aspecto lúdico de la sicología del joven de hoy que suele estar muy apegado a su dispositivo móvil.

4.6.5 CRITERIOS TÉCNICOS

4.6.5.1 RATING

12+ (doce años en adelante). Puede contener lenguaje no apropiado leve o infrecuente, violencia realista, fantástica, y contenido maduro o sugestivo leve o no frecuente, y juegos de azar simulados que pueden no ser apropiados para menores de 12 años.

4.6.5.2 PLATAFORMA

Los dispositivos móviles son teléfono móvil, Iphone, Wi-Fi (*wireless fidelity*), PDAs (*personal digital assistants*), *Ipod touch* y cualquier otro dispositivo móvil inalámbrico. Con el dispositivo móvil se juega en el taxi, en la parada de la metrovía, en la sala de espera del médico, todos ellos lugares donde la concentración no es total por el bullicio. Es por eso que el guión que se va a trabajar no debe ser muy complejo

y su interfaz tiene que estar pensada para jugadores que no están 100% concentrados en el juego. Es por esto que no tiene que crearse una historia muy intrincada o difícil.

4.6.5.3 REPLICABILIDAD

Como vimos anteriormente, es la capacidad de un juego para ser repetido una y otra vez. Esta característica se da a partir del gusto que el usuario llegue a tener por el juego. Los juegos que tienen más grado de *replicabilidad* son los simuladores y los de menor grado cualquier juego lineal. Se aspira a que *Corsarios del Pacífico* tenga un alto grado de *replicabilidad*.

4.6.5.4 AGGRO O RADIO DE AGRESIÓN

Término para designar el perímetro que abarca el poder de agresión de un mob u objeto móvil. Mientras más alto sea el radio de agresión de un personaje móvil más posibilidades tiene de atacar al jugador. El radio de agresión lo determina la fase o etapa del juego. Mientras más avanzada es la fase o etapa más grande es el radio de agresión de un personaje móvil. Aggro máximo: 5 metros. Aggro mínimo: 1 metro.

4.6.5.5 ATRIBUTOS

Estadísticas vitales que un jugador puede controlar y mejorar para su avatar, tales como fuerza, agilidad, velocidad, fortaleza, espíritu y algunos datos más. En *Corsarios del Pacífico* los atributos aparecen en la parte superior de la pantalla: número de fase, puntos ganados, nivel de fuerza física, velocidad son los atributos que aparecerán en la parte superior.

4.6.5.6 BUFF O VALOR AGREGADO

Un *buff* es un hechizo que inmuniza al avatar durante un periodo limitado de tiempo. Esa inmunidad se manifiesta en forma de mayor habilidad, fuerza o invisibilidad.

Los objetos de adquisición (espada de Sir Francis Drake, dientes de jabalí, lámparas del Palacio de Cristal, etc.) son *buffs* que harán inmune al personaje por determinado número de segundos cuando se enfrente a sus enemigos.

4.6.5.7 DPS O DAÑOS POR SEGUNDO

Damages per second. Estadística que indica cuánto daño ha sufrido el *avatar* o cuánto daño ha hecho el avatar con algún arma en otros jugadores o NPC's. Esta estadística forma parte de los atributos y se manifiesta en la pantalla en forma de un reloj de arena diminuto que se irá vaciando mientras más daños por segundo sufra el jugador.

4.6.5.8 HIT POINTS

Valor matemático que representa cuánto daño puede aguantar un personaje antes de morir. En *Corsarios del Pacífico* se manifiesta cuando el reloj de arena se pone de color rojo.

4.6.5.9 NÚMERO DE VIDAS

El personaje principal tiene 3 vidas. Por cada jefe o monstruo que mate podrá recuperar una vida perdida.

4.6.5.10 MODALIDAD DE JUEGO

Como vimos anteriormente las modalidades de juego son dos: PvE o *player versus environment*, opción en la que el jugador se enfrenta ante un medioambiente y no frente a otro jugador, y PvP o *player versus player*, opción en la que un jugador siempre juega contra otros jugadores. *Corsarios del Pacífico* incurre en la primera modalidad: PvE (*player vs. environment*).



CAPÍTULO 5

ESTRUCTURA O
ARQUITECTURA INTERNA
DEL GUIÓN



5 PRESENTACIÓN DEL GUIÓN *CORSARIOS DEL PACÍFICO*

Las partes que se consideran imprescindibles en la creación de un guión de videojuego son las siguientes:

- 1) Pitch
- 2) Tema
- 3) Escenario
- 4) *Storyline*
- 5) *Dramatis personae* o listado de personajes
- 6) Catálogo de armas, monumentos y lugares
- 7) Sinopsis
- 8) Tratamiento
- 9) Guión literario

5.1 PITCH

La palabra *pitch* viene del béisbol y significa arrojar, lanzar. Las sesiones de *pitch* son las que mueven el mundo de Hollywoodlandia. Se invita a guionistas, ejecutivos, directores, productores a que resuman en una o dos frases toda la historia que desean llevar a la pantalla. El *pitch* no tiene nada que ver con el béisbol, tiene más que ver con el mundo de la publicidad. Por su estructura telegráfica se parece al eslogan publicitario. El *pitch* más conocido en el cine norteamericano es el que se hizo para *The panic in needdle park* con Al Pacino: «Romeo y Julieta en el mundo de las drogas».

El *pitch* de *Corsarios del Pacífico* es: *Joven viajero del tiempo defiende a Guayaquil de ladrones de mar.*

5.2 TEMA DEL VIDEOJUEGO

El tema es un concepto. Es la médula de la trama, de qué trata la misma. El tema de *Corsarios del Pacífico* es la historia de Guayaquil.

5.3 ESCENARIO

Malecón 2000 con una extensión de 2.5 km. de largo desde la calle Cuenca por el sur hasta el tradicional barrio de Las Peñas. Proyecto de regeneración urbana del antiguo Malecón Simón Bolívar, de sus casi tres kilómetros de extensión se puede disfrutar de los grandes monumentos de la historia de Guayaquil, museos, jardines, fuentes, centro comercial, restaurantes, bares, patios de comida, el primer cine IMAX de Sudamérica, así como muelles, desde donde se puede abordar embarcaciones para realizar paseos diurnos y nocturnos por el río Guayas y miradores entre otras atracciones.

5.4 STORYLINE

Una idea es un argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo. Es lo que los guionistas y productores norteamericanos denominan *storyline*. Aunque se podría usar el concepto de idea como sinónimo de *storyline* algunos autores prefieren mantener la categoría en inglés para distinguirlo de la idea como fase inicial del proceso de desarrollo. Una *storyline* responde a las siguientes preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problemas encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia?

La *storyline* de *Corsarios del Pacífico* es la siguiente:

Santiago, joven perteneciente a la estirpe de los eternautas, tiene que atravesar todo el Malecón 2000 y luchar contra diferentes monstruos hasta llegar al faro del Cerro Santa Ana donde se encuentra el *spondylus* de oro. La guardiana de ese objeto mágico que salvará a Guayaquil de la gran oscuridad es Nadia, doncella, que fue encerrada en el faro por el Demonio de la Ría. El viaje de Santiago empieza en el Palacio de Cristal y termina en la cúspide del cerro. A lo largo de su trayecto deberá enfrentar a monstruos y ladrones de mar.

5.5 OBJETIVO DEL JUEGO

El personaje principal llamado Santiago deberá llegar a la cúspide del cerro Santa Ana cruzando todo el Malecón 2000, partiendo desde el Palacio de Cristal. Su objetivo principal es conseguir el *spondylus* de oro y salvar a Guayaquil de la Gran Oscuridad creada por el Demonio de la Ría. El molusco dorado se encuentra en el faro del cerro. Como guía Santiago tendrá al Espíritu de la Ría.

5.6 DRAMATIS PERSONAE O LISTADO DE PERSONAJES

5.6.1 EL DEMONIO DE LA RÍA

Fuerza maligna que siempre aparece en forma de una sombra. Este demonio es el causante de la oscuridad que se ha cernido sobre Guayaquil.

5.6.2 EL ESPÍRITU DE LA RÍA

Fuerza positiva que se contrapone a la del Demonio de la Ría. Actúa como una entidad que orienta al héroe protagonista para que éste alcance su meta. Este espíritu aparece en forma de un círculo de luz.

5.6.3 SANTIAGO

De la estirpe de los *eternautas*, condenado a vagar entre los siglos por el demonio de la Ría. Es un adolescente de 16 años con la habilidad de movilizarse en tiempos y espacios diferentes. Su verdadero nombre es Cronáncora que proviene del griego *cronos* que significa tiempo y *áncora* que es el dispositivo interno que permite la medición del tiempo. En lenguaje marítimo el *áncora* es el ancla de la nave. Es también aquello que sirve o puede servir de amparo en un peligro o infortunio. Cronáncora tiene una maldición que lo hace viajar a través del tiempo. La maldición le fue impuesta por el Demonio de la Ría porque incumplió con una misión. Cronáncora transportaba las almas perdidas de personas ahogadas en la ría al Laberinto de los Manglares y las liberaba en ese lugar. La misión incumplida fue la de desafiar al Demonio del Estuario al liberar el alma de una doncella muy hermosa que conocía todas las formas de entrar y salir del laberinto de manglares y estaba enterada del secreto del *spondylus* de oro. Por haber desobedecido al Demonio de la Ría, Cronáncora no puede quedarse en un solo sitio y un solo tiempo. Está

condenado a ir de un siglo a otro. Para acabar con su maldición necesita del *spondylus* de oro, el único objeto con el que podrá matar al Demonio del Estuario, liberar a la doncella que está en el faro del Cerro Santa Ana y sobre todo darle la luz a la ciudad de Guayaquil.

5.6.4 NADIA, LA DONCELLA

Personaje femenino vestido de blanco que simboliza el conocimiento. El Demonio de la Ría la condenó a estar encerrada en el faro del cerro Santa Ana. Es la única que puede tomar entre sus manos el *spondylus* de oro y abrirlo para desatar la luz salvará a Guayaquil de la gran oscuridad.

5.6.5 SIR FRANCIS DRAKE, CORSARIO BRITÁNICO



Figura 5.1.- Sir Francis Drake.

Fuente: <http://laislatesoro.blogspot.com/2010/09/aportes-de-la-amenaza-piratica.html>

Navegante y explorador inglés (Devonshire, actual Reino Unido, 1540-Portobelo, Panamá, 1596). Ingresó muy joven en la marina y se adiestró con el capitán John Hawkins.

En 1572 dirigió una expedición contra los puertos españoles del Caribe.

En este viaje, durante el cual divisó por primera vez el océano Pacífico, saqueó el puerto de Nombre de Dios, en Panamá, y la ciudad de Cartagena de Indias, en Colombia, y regresó a su patria con un cargamento de plata española.



Figura 5.2.- Réplica de *La cierva dorada*, barco de Sir Francis Drake.

Fuente: <http://www.the-magician.co.uk/harry-potter-london-walk.htm>

La reina Isabel I de Inglaterra no tardó en encomendarle una nueva expedición secreta contra las colonias españolas del Pacífico. Zarpó en 1577 al mando de cinco barcos y más de un centenar de hombres. Cruzó el Atlántico, llegó al Río de la Plata y más tarde al estrecho de Magallanes. En 1579 reemprendió el viaje de vuelta por el Pacífico, pero se dirigió hacia el oeste; llegó a las Molucas, después a Java y Célebes, en Indonesia, y dobló el extremo meridional de África. Arribó en 1580 a Inglaterra, donde fue recibido triunfalmente y aclamado como el primer inglés que había circunnavegado el mundo (con anterioridad, sólo Juan Sebastián Elcano había podido llevar a cabo tal hazaña).

Drake, portador de especias y tesoros saqueados a los españoles, recibió de manos de la reina Isabel I el título de sir en una ceremonia celebrada a bordo del *Golden Hind* o *Cierva Dorada*. También se le llegó a nombrar alcalde en 1581 y fue miembro del Parlamento en 1584 y 1585.

En este mismo año partió de nuevo hacia las Indias Occidentales con el mismo fin de su viaje anterior. Atacó, entre otras, la colonia española de San Agustín (hoy Florida) y fundó el primer asentamiento inglés del Nuevo Mundo, en la isla de Roanoke (a la altura de Carolina del Norte). La tradición atribuye a Drake la introducción del tabaco en Inglaterra, precisamente al regreso de este último viaje.

En 1595 emprendió un último viaje a las Indias Occidentales por mandato de la reina, pero esta expedición contra los españoles resultó un fracaso y Drake falleció en el Caribe a consecuencia de una disentería.⁶³

5.6.6 HENRY MORGAN, CORSARIO BRITÁNICO



Figura 5.3.- Sir Henry Morgan

Fuente: <http://www.alamy.com/image-details-popup.asp?imageid=7970D2B8-0B3C-429B-9034-99FD15ACD4DF>

⁶³ Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/d/drake.htm>

Henry John Morgan; Llanrhymney, Gales, actual Reino Unido, 1635-Port-Royal, Jamaica, 1688). Bucanero inglés. Algunas fuentes especulan que llegó a las Antillas como esclavo, tras ser capturado en Bristol cuando era todavía un niño.

Tras convertirse en un pirata, se cree que formó parte de la expedición inglesa que conquistó Jamaica en 1655, y durante la década de 1660 tomó parte en otras operaciones de bucaneros.

De esta forma, en 1666 participó en la conquista de la isla de Santa Catalina a los españoles, y logró ser nombrado jefe de los bucaneros tras la muerte del comandante de la expedición Edward Mansfield.



Figura 5.4.- Réplica del barco de Morgan

Fuente: http://www.bajoelagua.com/articulos/noticias-buceo/descubridor-barco-capitan-morgan_2430.htm

En 1669, en una expedición de exploración de las costas españolas del Caribe ordenada por el gobernador de Jamaica sir Thomas Modyford, asaltó y destruyó Puerto Príncipe y Portobelo, y derrotó en la entrada de la laguna de Maracaibo al almirante español Alonso de Campos, tres de cuyos barcos hundió. A pesar de las críticas iniciales, esta campaña le reportó un gran prestigio y poco después fue nombrado comandante en jefe de las fuerzas navales de la isla de Jamaica. Entonces, tras haber reforzado considerablemente sus efectivos, que llegaron a 36 barcos y dos mil hombres, se lanzó a una de las expediciones piratas más arriesgadas de su época,

el asalto a Panamá, en 1670. La expedición fue un éxito: una vez tomado el fuerte Chagres, los bucaneros cruzaron el istmo y ocuparon la ciudad tras derrotar a las fuerzas españolas. Este audaz golpe, que causó una honda impresión en Europa, le reportó un gran botín, pero provocó el malestar de las autoridades inglesas, que acababan de firmar un tratado de paz con España, puesto en entredicho por este acto de rapiña. Llamado de vuelta a su patria, se defendió hábilmente de los cargos que sobre él pesaban, en lo que se vio favorecido por el empeoramiento de las relaciones entre Inglaterra y España. De esta manera, no sólo retornó rehabilitado al Caribe, en 1674, sino que lo hizo con el título de caballero y con el cargo de gobernador de Jamaica. Sin embargo, fue destituido al poco tiempo, acusado de corrupción, lo que no le impidió acabar sus días viviendo como un rico hacendado.⁶⁴

5.6.7 WILLIAM DAMPIER, CORSARIO BRITÁNICO

William Dampier (East Coker, 1652-Londres, 1715) fue un capitán de barco inglés, ocasional bucanero y corsario, que también fue un excelente escritor, botánico y observador científico.

Descrito como el más grande explorador-aventurero marino británico, a la altura de los míticos Sir Francis Drake, Sir Walter Raleigh y James Cook.

Aunque también descrito por el naturalista Alex George como «el primer historiador natural de Australia», Dampier es relativamente poco conocido en Australia, y aún menos conocido en su país natal. Fue el primer británico en explorar y cartografiar las costas de Nueva Holanda (ahora Australia) y de Nueva Guinea.

Fue la primera persona en circunnavegar el mundo dos veces, e incluso pudo haber completado una tercera. En las colonias españolas era conocido como Guillermo Dampier.

⁶⁴ Fuente: <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/m/morgan.htm>



Figura 5.5.- William Dampier.

Fuente: <http://www.letraherido.com/170603hasta1699.htm>

Aunque William Dampier es siempre nombrado como un brutal pirata, resulta que en verdad fue un naturalista que atravesó los mares y fue el primero que circunnavegó el mundo dos veces y lo intentó una tercera vez. Fue también el primer hombre occidental que llegó a Australia, isla conocida en ese entonces como Nueva Holanda. Mientras otros piratas estaban más interesados en saquear el lugar,

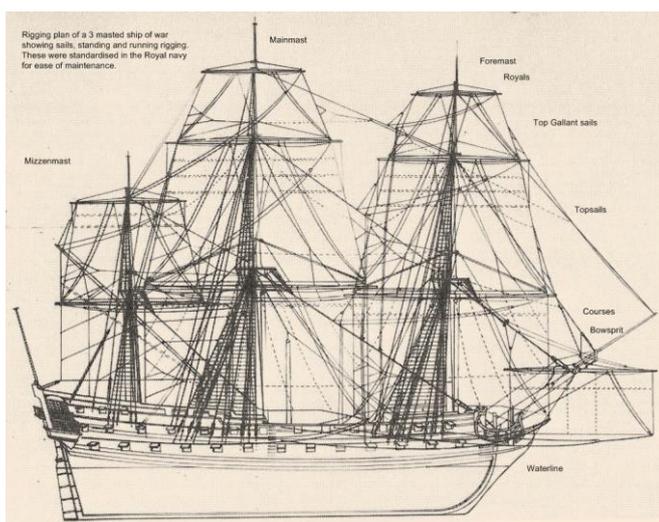


Figura 5.6.- HSM Peacock, propiedad de William Dampier.

Dampier era un curioso que exploraba cada hábitat desconocido. Donde quiera que iba redactaba notas sobre todo lo que observaba. Sus escritos se especializaban en plantas, animales, geografía, medidas náuticas y sus impresiones sobre los nativos.⁶⁵

5.7 ACOMPAÑANTES DEL PROTAGONISTAS

Los animales que acompañen al protagonista tienen la función de ayudar, orientar, y sobre todo, agarrar objetos preciados que están en lugares muy elevados.

El usuario debe seleccionar al principio del juego uno de los animales abajo reseñados. Se ha escogido animales propios de nuestro hábitat que de alguna manera representan nuestra ecuatorianidad.

Los animales escogidos son el mono araña, el tigrillo, el papagayo, el águila arpía y el caimán de río. Cada uno de ellos consta en listas nacionales e internacionales de especies en peligro de extinción.

Cada uno de ellos irá en el hombro del personaje principal y no cumplirá una función meramente decorativa sino que podrá ser activado para convertirse en un coadyuvante.

5.7.1 EL MONO ARAÑA



Figura 5.7.- El mono araña de cabeza oscura.

Fuente: http://mayistas.blogspot.com/2009_02_01_archive.html

⁶⁵ Fuente: <http://www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A15883374>

Conocido con el nombre científico de *Ateles fusciceps*, es el primate más amenazado de Ecuador. Su situación es tan delicada que la Lista Roja elaborada por la Unión de Conservación de la Naturaleza lo califica de especie en peligro crítico, el máximo nivel de amenaza antes de la extinción. Se estima que sólo quedan cerca de 100 individuos en estado silvestre. La ley ecuatoriana prohíbe desde 2002 cazar al mono araña, pero la falta de controles hace que, como en muchos lugares de América Latina, todo quede en el papel. El *Ateles fusciceps* es conocido entre los campesinos como “bracilargo”. Puede medir más de 1,60 metros, incluyendo la cola, y pesar más de 10 kilos. Son muy sensibles a la destrucción del bosque. Hay otros monos pequeñitos que son resistentes, porque comen insectos u hojas. Pero el ‘bracilargo’ se alimenta de frutos como bayas de árboles que habitan en bosques primarios. A pesar de que el ‘bracilargo’ es una especie protegida, los zoológicos han recibido en los últimos años al menos 12 ejemplares. La gente los caza a veces como mascotas y cuando la policía los confisca los entrega al zoológico.⁶⁶

5.7.2 EL TIGRILLO

Llamado también tigrillo chico o gato tigre menor. El tigrillo menor es natural de América Central y del Sur. Se lo considera como uno de los felinos más difíciles de ver pues prefieren zonas con vegetación densa, de climas tropicales y templados, en ambos lados de la cordillera andina.



Figura 5.8.- El tigrillo menor.

Fuente: http://www.ambiente-ecologico.com/ediciones/2000/076_11.2000/076_Fauna_FANBolivia.php3

⁶⁶ Fuente: Diario La Hora del sábado 10 de noviembre de 2010. <http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101054473>

Su cuerpo es rojizo amarillento, siendo más oscuro en la parte posterior, a diferencia de la parte inferior que es casi blanca; tiene manchas negras distribuidas uniformemente, lo que lo diferencia de las otras dos especies de tigrillos. Mide de 45 a 65 cm, más la cola de unos 33 cm.⁶⁷

5.7.3 EL PAPAGAYO



Figura 5.9.- Papagayo de Guayaquil.

Fuente: <http://www.eluniverso.com>

Nombre científico: *Ara ambiguus guayaquilensis* . Nombre común: Guacamayo Verde Mayor. Nombre en Inglés: *Great Green Macaw*. Familia: *Psittacidae*. Efemérides: 21 de julio es el día del papagayo de Guayaquil. Longitud de 76 a 84 cms. Cara usualmente rosada, con líneas faciales rojizas bien definidas en hembras viejas, banda roja frontal sobre su gran pico negro, las plumas de las alas arriba azules y abajo oliváceo, el azul llega hasta atrás con un naranja limitado.

⁶⁷ Argudo, Maricela. Artículo *Felinos del Ecuador: Elegancia, misterio y encanto*. Revista GAIA. Abril de 2005.

La subespecie *guayaquilensis* se encuentra en las laderas occidentales del centro oeste del Ecuador en la copa y bordes, tanto de bosque húmedo tropical como seco. Esta subespecie es endémica en el occidente del Ecuador. Actualmente, sólo está presente en dos poblaciones ampliamente separadas. Uno se encuentra en el norte de la Provincia de Esmeraldas y áreas adyacentes de la Provincia de Imbabura.

La principal población vive en la región de la Reserva Ecológica Cotacachi-Cayapas. Ha habido un avistamiento reciente en el oeste de Esmeraldas en Río Verde. La segunda población se encuentra en la Cordillera Chongón-Colonche incluyendo el Bosque Protector Cerro Blanco.⁶⁸

5.7.4 EL CAIMÁN DE RÍO



Figura 5.10.- El lagarto de río.

Fuente: http://www.fotonatura.cu/fotografiando_001.htm

En América y en todo el mundo es una criatura asociada con el origen del mundo. Mientras la civilización asocia a estos animales con la destrucción, el pensamiento mítico los vincula con los conceptos de fertilidad y abundancia. Son considerados símbolos de la renovación y del renacimiento por el cambio anual de piel y, sobre todo en Ecuador, se trata de una especie vinculada con el agua.

⁶⁸ Fuente: Fundación Natura.

Existen dos grandes géneros: el caimán y el cocodrilo. El primero se caracteriza por una protuberancia ósea en la frente. El segundo tiene la cabeza más alargada.

En Ecuador las referencias históricas de los viajeros hablan del lagarto que vivía en la costa por millares. El caimán que habita en el río Guayas y en Tumbes pertenece a otra especie conocida como *Cocodrilus occidentalis*.⁶⁹

5.7.5 ÁGUILA ARPÍA



Figura 5.11.- Águila arpía.

Fuente: <http://www.militar.org.ua/foro/helicopteros-de-las-fuerzas-armadas-de-latinoamerica-t13793-630.html>

Orden: Falconiformes. Familia: Accipitridae. Envergadura: 180 - 200 cm. Especie con las que se puede confundir: Águila Crestada (*Morphnus guianensis*) aunque ésta es más pequeña. Como ocurre con otras rapaces, la hembra es más grande que el macho, pesa entre 6 - 9 kg, mientras que el macho pesa entre 4 - 5 kg. La longitud de su cuerpo varía entre 89 y 105 cm y sus alas desplegadas pueden llegar a medir entre 180 y 200 cm.

⁶⁹ Gutiérrez Usillos, Andrés. *Dioses, símbolos y alimentación en Los Andes Interrelacion hombre.faua en el Ecuador prehispánico*. Editorial Abya-Yala, Quito, 2002.

En la mitología griega, Arpía (sin "H") significa "las arrebatadoras". Las arpías eran como las sirenas, monstruos femeninos, mitad mujer y mitad aves, provistas de agudas garras.

Hijas de Taumante y Electra, se trataba de tres hermanas, Aelo, Ocipetes y Seleno, quienes habitaban en las islas Estrófades, en el mar Egeo. Según la leyenda, se trataba de temibles raptoras de almas y niños.

Los biólogos la llaman *Harpia harpyja* y pertenece a la familia *Accipitridae*, donde se encuentran otras especies de gavilanes, águilas y elanios. Es llamada comúnmente Águila Harpía, Águila Arpía, Águila Real, Águila Monera. Se caracterizan por una cresta (copete o penacho) de color negro terminada en dos puntas; pico negro; el ojo tiene el iris de color chocolate pero en ocasiones es amarillo; cabeza y cuello grises; pecho negro; abdomen blanco y muslos barreteados de negro. Por encima, las alas y la cola son negras y por debajo, la cola tiene tres franjas blancas intercaladas con franjas negras; patas amarillas y uñas negras.⁷⁰

La leyenda en la que desempeñan el papel más destacado es la del rey Fineo, a quien los Argonautas liberaron de la persecución de estos monstruos durante su escala en Tracia.

Por último, una tradición refiere que las harpías, unidas al dios-viento Céfiro, habrían engendrado a los dos caballos divinos de Aquiles y a los de los dioscuros.

El 7 de agosto del 2002 se declara al águila Harpía "Ave Representativa de la Diversidad Biológica del país". Acuerdo Ministerial No. 088 del Ministerio del Ambiente. Registro Oficial No. 635.

Según encuestas realizadas durante los años 2000 y 2002, los indígenas en Ecuador aseguran que el águila harpía imita el "silbido" de los monos lanudos (*Lagothrix lagotricha*) para localizarlos y darles caza.

⁷⁰ Aparicio, Karla. *Pistas para encontrar al águila arpía*. Sitio web de Patronatos de Amigos del Águila Arpía. Fuente: <http://www.aguilaharpia.org/aguila-02.html>

El mono chorongo (*lagothrix lagotricha*), una de las presas favoritas del águila harpía. Se trata de uno de los primates más grandes y robustos de las especies ecuatorianas.

Las especies de guacamayo azul y amarillo (*Ara ararauna*) son presas fáciles de la harpía y uno de sus mayores depredadores

En todas las culturas antiguas, los dioses superiores o deidades se representan a través de diversos animales. Para las culturas amazónicas, la harpía es considerada como uno de los espíritus de la selva, el "espíritu del aire". Representa el símbolo de la fuerza y del dominio. Es el ave de la luz y de las profundidades del aire, de allí que sus plumas evocan el vuelo shamánico.⁷¹

Los adultos poseen una gran cresta de color gris oscuro. Su pico es de gran tamaño, fuerte y de color negro; sus ojos de color oscuro y patas amarillas. La cabeza y el cuello son grises. Su pecho negro y el vientre blanco. La cola es ancha y larga, con bandas alternas negras y grises. Las garras pueden llegar a medir más de 6 cm de longitud. Por debajo se ven blancas con barras negras muy evidentes.

Aunque el águila Pitecófaga (*Pithecophaga jefferyi*) es la más grande del mundo, el águila Harpía (*Harpia harpyja*) es la más poderosa por la fuerza de sus garras, las cuales llegan a medir hasta 6 cm de largo.⁷²

5.8 LISTA DE OBJETOS DE ADQUISICIÓN

Los siguientes son ítems que el jugador debe recoger para ganar puntos extras o para defenderse contra enemigos.

5.8.1 EL SPONDYLUS DE ORO.

El *spondylus* es el equivalente incaico del oro medieval. Objeto de trueque. Moneda. Objeto de élite. Elemento de joyería inclusive en la actualidad. Dentro de

⁷¹ Fuente: Parque Histórico Guayaquil, 2001

⁷² Tufiño, Paul. *El águila arpía, la arrebatadora*. Fuente: Sitio web de la revista GAIA. <http://www.biodiversityreporting.org/article.sub?docId=17459&c=Latin%20American%20Award&cRef=Latin%20American%20Award&year=2005&date=August%202005>

esta historia hay muchos tipos de spondylus: el amarillo, el azul, el anarajando, el rojo, el lila, un híbrido que contiene casi todos los colores y el máspreciado que es el *spondylus* de oro.

Este último es el que logra el equilibrio y la armonía en la naturaleza. Quien lo posee puede hacer y deshacer los elementos de Madre Natura. Invocar las lluvias. Hacer crecer los sembríos. Impedir que se desborden los ríos. Controla los ciclos de la luna y por ende el flujo y reflujo de las mareas, la velocidad de las corrientes de agua.

El Demonio de la Ría quiere a la chica porque es la única que sabe dónde está el *spondylus* de oro y sabe cómo usarlo.

Accidentalmente la chica se ahoga en el río. Su cuerpo inerte sobre las aguas es rescatado por Cronáncora. El demonio le ordena que la lleve a su recinto para obtener el secreto pero Cronáncora se la lleva. El recinto del demonio es subterráneo y queda en la parte más baja de la Calle Numa Pompilio Llonca en Las Peñas.

5.8.2 ANTORCHA MÁGICA DEL PALACIO DE CRISTAL

Se la usa en la primera parte del juego. No sólo sirve para disparar fuego contra el monstruo hecho de grillos. Es de gran utilidad para alumbrar en la noche puesto que se trata de un juego que en su totalidad transcurre en la noche y en plena lluvia. La antorcha mágica es recargable en los faroles que están alrededor del Palacio de Cristal.

5.8.3 MAPA DEL MALECÓN 2000 OCULTO EN UNA URNA DE CRISTAL

Objeto que el jugador debe encontrar en una de las urnas del Palacio de Cristal. Su obtención es importante para conseguir orientación dentro del juego. Sin mapa el héroe no sabe dónde ir. El mapa debe ser en pergamino de apariencia antigua con las puntas dobladas y ligeramente erizadas. Este detalle visual le dará un valor agregado. Este mapa tiene características muy maleables en la medida en que puede abrirse y cerrarse apenas se lo presiona en la pantalla.



Figura 5.12.- Mapa del Malecón 2000.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

5.8.4 PLUMA DE GANSO DE JOSÉ JOAQUÍN DE OLMEDO

La pluma del poeta Olmedo sirve para dibujar en el aire y abrir portales en el tiempo. Servirá al héroe como vía de escape en momentos cruciales.

5.8.5 HORERO Y MINUTERO GIGANTES DEL RELOJ DE LA TORRE MORISCA



Figura 5.13.- Torre morisca.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Con el horero y el minuterero el héroe podrá matar al jabalí de bronce.

5.8.6 COLMILLOS DEL JABALÍ DE BRONCE

Regalo de la colonia china a la ciudad de Guayaquil. Los colmillos de este animal le servirán al héroe para matar al pirata Morgan.



Figura 5.14.- Jabalí de bronce.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

5.8.7 ESPADA DE SIR FRANCIS DRAKE



Figura 5.15.- Espada de Sir Francis Drake.

Fuente: http://www.aceros-de-hispania.com/infer.asp?ac=5&trabajo=listar&sg=esp_historica&pa=esp_historica

Servirá al héroe para su lucha contra los hombres-jaiba.

5.9 LISTA DE LUGARES Y MONUMENTOS QUE APARECEN EN LA HISTORIA

La siguiente información será accesible para el usuario en forma de fichas que aparecerán en la pantalla. Cada ficha tendrá la intención divulgativa, traslúcida, clara de brindar información breve pero contundente sobre cada lugar o monumento del malecón. Para un entendimiento más cabal hemos insertado fotografías que permiten un mejor reconocimiento del sitio reseñado.

5.9.1 PALACIO DE CRISTAL

El año 1907 aparece en el frontispicio lateral de la urna de cristal. Estructura de hierro forjado con estilo colonial. Paredes de plexiglás cubren la enorme ánfora transparente. Es el antiguo edificio del Mercado Sur a cuyos pies existía un embarcadero y que ahora se llama Palacio de Cristal.



Figura 5.16.- Palacio de Cristal.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

El diseño original pertenece a los Ingenieros Francisco Manrique y Carlos Van Ischot, representantes de Gustave Eiffel, artífice de la Torre Eiffel de París. En los contornos del palacio hay piletas o pequeñas piscinas que tienen un sistema de iluminación que se enciende durante la noche para inundar de luz la edificación. Se trata de una réplica del palacio del mismo nombre que Joseph Paxton construyó para la Gran Exposición de fines del siglo XIX. La entrega total del Malecón 2000 culmina el 26 de Febrero de 2002, con la apertura al público del Renovado Mercado Sur. Hoy, convertido en un moderno centro de exposiciones y sede de eventos, esta

edificación se complementa con la Plaza de los Artesanos, donde se encuentran todo tipo de artesanías tanto de Guayaquil como de cada región del Ecuador.

5.9.2 PLAZA DE LA INTEGRACIÓN

Zona donde inicia el Malecón 2000. Llamada así por servir de escenario para actos protocolarios en los que se recibe a autoridades locales o internacionales. También se la conoce como la Plaza de las Banderas, ubicada hacia la orilla del río Guayas, en la que se erigen las banderas de las 22 Provincias del Ecuador con un asta mayor en el centro con el Tricolor Patrio.



Figura 5.17.- Plaza de la Integración.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Otro de los edificios con historia que se integra a la Plaza es la Iglesia San José, guiada por los Padres Jesuitas, es una de las primeras construcciones de hormigón armado que se construyeron en Guayaquil a principios de 1900 y es parte de la diversidad de opciones que ofrece el Malecón 2000 como área de esparcimiento familiar y de encuentro con nuestras raíces y lo espiritual.

5.9.3 MONUMENTO DE OLMEDO

José Joaquín de Olmedo nació en Guayaquil el 20 de marzo de 1780. Realizó sus estudios en Quito y continuó la carrera de Derecho en la Universidad de San Marcos en Lima. Regresó a Ecuador. Fue nombrado diputado a las Cortes españolas de Cádiz. Redactó una Constitución para Guayaquil, reorganizó el ejército y colaboró con Sucre para el logro del triunfo de Pichincha.



Figura 5.18.- Monumento a José Joaquín de Olmedo.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Huyó de España tras el restablecimiento del régimen absolutista, volvió a Guayaquil, allí fue nombrado presidente de la Junta de Gobierno. Se opuso a la anexión de Ecuador a la Gran Colombia preconizada por Simón Bolívar.

Modificando su posición, defendió la independencia, y los líderes del 9 de Octubre de 1820 colocaron a Olmedo al frente de la insurrección, defendiendo el lema "Dios, Patria, Libertad y Victoria".

Escribió "La victoria de Junín o Canto a Bolívar", poema épico, en 1824. Entre sus poemas, se pueden citar "Al General Flores, vencedor en Miñarica", "Silva a la muerte de María Antonia de Borbón, Princesa de Asturias" y "Alfabeto para un niño".

Antes de ganar un lugar en las páginas de la literatura nacional, con sus famosos cantos épicos, construyó con su acción, la libertad de su ciudad, región y país, además de contribuir, en la gestión diplomática de ayudar a Bolívar.

Fue importante papel de Olmedo en las Cortes de Cádiz, (1812), la producción de documentos políticos importantes como el Reglamento Provisorio constitucional de Guayaquil (20 importantes y definidos artículos) que definen el proyecto de Guayaquil Independiente en cuanto a su línea de acción. Además, denunció las atrocidades a las cuales eran sometidos los indígenas por parte de la aristocracia

terrateniendo colonial, así como el representativo papel que cumplió como piedra angular de la Revolución del Nueve de Octubre de 1820.

Fue el creador de la División Protectora de Quito con la cual la revolución octubrina trascendió a todo el territorio de la Audiencia de Quito, hasta alcanzar como consecuencia el triunfo de Pichincha el 24 de mayo.

Olmedo falleció en Guayaquil el 19 de febrero de 1847.⁷³

5.9.4 LA ROTONDA

En la llamada Plaza Cívica se encuentran los monumentos con mayor historia, que se conservan del malecón anterior como son: Monumento del Hemiciclo de la Rotonda que es el más representativo de la ciudad de Guayaquil y conmemora la reunión de los libertadores Bolívar y San Martín, que tuvieron lugar en esta ciudad el 25 de julio de 1822.

Además se crearon nuevos espacios para rendir homenaje a los ilustres próceres de la ciudad y el país, así mismo se crearon 4 nuevas esculturas alusivas a los cuatro elementos de la naturaleza que definen el borde ribereño y que le confieren un toque griego acorde con la metodología empleada en la Plaza del Centenario, siendo 2 de estas torres miradores.



Figura 5.19.- Hemiciclo de la Rotonda.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

⁷³ Alarcón, César Augusto. *Diccionario biográfico ecuatoriano*. Editorial Raíces, Quito, 2010.

Es muy importante resaltar que en ésta renovación del Malecón se cumplió con el mandato que expidiera José Joaquín de Olmedo, primer Alcalde de Guayaquil, de crear una columna en el muelle de la ciudad, con la siguiente inscripción: *Aurora del 9 de Octubre de 1820*.

Para el embellecimiento de la Plaza Cívica se creó la Galería de Guayaquileños Ilustres que está ubicada entre dos clubes privados establecidos en esta zona; el Club Naval y el Yacht Club de Guayaquil.

5.9.5 VAGÓN DE FERROCARRIL DE COLOR ROJO



Figura 5.20.- Vagón de ferrocarril.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Ambos clubes han sido incorporados al proyecto respetando sus necesidades de acceso y privacidad, para lo cual se crearon dos puentes que permiten la circulación peatonal continua por un costado de los mencionados clubes.

Se encuentra ubicado en la Plaza del Vagón. Se trata de un vagón de la EFE (Empresa de Ferrocarriles Ecuatorianos) adecuado como espacio de exposiciones al cual se accede a través de un andén de espera con una pérgola. La plaza está complementada con áreas de descanso y sombra, además de una escultura que se integra y forma parte del entorno del vagón y tiene relación con los ferrocarriles.

5.9.6 LA PLANCHADA



Figura 5.21.- La Planchada.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Al pie del cerro Santa Ana y a la orilla del río está el pequeño bastión que es conocido como La Planchada, y en el cual se inicia la calle Numa Pompilio Llona, nombre del notable poeta guayaquileño de fines del siglo XIX que vivió hasta principios del XX. Esta calle angosta y sinuosa que bordea el cerro está ubicada en el barrio de Las Peñas, el primero que se fundó en la ciudad, que debe su nombre a unas peñas y peñascos, estribaciones del cerro que se sumergen en las aguas, hacia la ría.

Esa callejuela salía antes a la actual hacienda La Atarazana, comenzando por el fortín hasta detrás del cerro, donde estaba ubicada. Unos vecinos hicieron sus casas en la falda del cerro y otros las hicieron en la orilla misma de la ría, dejando ese callejón comunicante en medio. A ese callejón se lo llamó, por muchos años, la calle de los pescadores, por cuanto ellos, sus primeros ocupantes, sacaban por ahí a la ciudad o llevaban al cerro los peces para el mercado.

5.9.7 ESCALINATA DIEGO NOBOA

Estructura ascendente de 444 peldaños. Parte de Las Peñas que es históricamente el barrio más importante de Guayaquil, pues aunque sus casas solamente tienen

alrededor de 100 años, sus características formales y estructurales son muy parecidas a aquellas de los siglos XVIII y XIX.



Figura 5.22.- Escalinata Diego Noboa.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Cada una de las casas tiene su propia historia. Aquí vivieron personajes ilustres de la política y la cultura del país, como el músico Antonio Neumane, los presidentes Francisco Robles, José Luis Tamayo, Carlos Julio Arosemena Tola, Alfredo Baquerizo Moreno, Eloy Alfaro, el escritor Enrique Gil Gilbert, el historiador Rafael Pino Roca, el pintor Manuel Rendón Seminario, Alfredo Espinosa Tamayo, Juan Montalvo, la educadora Rita Lecumberry, e inclusive Ernesto “Che” Guevara estuvo de paso por este barrio y sirvió gratuitamente de pediatra entre su gente. También fue la cuna de industriales, amas de casa, pescadores y marineros, personajes que nutren de vida la cotidianidad de la ciudad.

A fines de los sesenta, Luis Hidalgo Baquerizo y Eloy Avilés Alfaro fueron los pioneros en realizar exposiciones artísticas en Las Peñas. Mostraban a pintores jóvenes, cuadros de la Escuela Quiteña y réplicas de Monard, Rembrandt o Renault, cada 24 de julio en la noche. Esto es solo un ejemplo de la intensa vida cultural que siempre ha tenido el barrio.

Hasta 1650, más o menos, el viejo Guayaquil no tenía sino dos calles: la de la orilla, actual malecón, y la calle del cerro que lo bordeaba por su lado sur. En la segunda mitad del siglo había cinco calles: La calle de la orilla, la calle Real de

Ciudad Vieja, que salía de la plaza de la parroquia hacia el sur y que mantuvo su nombre hasta el siglo pasado, la calle de Santa Catalina, que orillaba al cerro en su falda sur, pero más al sur que la anterior calle, la calle de Las Peñas, mucho más quebrada e irregular que ahora, la vieja calle del cerro, que era una segunda calle en su falda.

La pequeña ciudad tenía cinco barrios: Las Peñas, la Atarazana, en dónde se ubicaban los astilleros, más al norte (como hasta ahora), el Cerro, la Marina y el Del Pozo.

Hacia 1683, con el traslado de los astilleros el barrio empieza a perder importancia. Por muchas razones, entre ellas el crecimiento urbano y la insalubridad de las áreas que lo limitaban por el sur, los habitantes del antiguo Guayaquil resolvieron fundar una nueva ciudad en 1690, ubicada unos dos kilómetros al sur, en la parte llana, y desde entonces se dividió a la ciudad en “vieja” y en “nueva”.

Los límites de la ciudad vieja se fijaron desde el cerro Santa Ana y cerro de El Carmen hasta lo que es hoy calle Junín, detrás de la iglesia de La Merced, y de la orilla de la ría hasta el barrio llamado entonces Bajo, actualmente la prolongación de las calles Córdova, Escobedo, Bolívar, etc.

A fin de unir las dos ciudades se construyó un largo puente, en sentido norte-sur, desde la plaza de Santo Domingo hasta la Calle de la Muralla, como se llamaba la actual calle Junín. El puente tenía ochocientas varas castellanas y todo el sector que lo recorría se inundaba porque varios esteros en el invierno y altas mareas (aguajes) regaban sus aguas por la calle nueva, que poco a poco se iba rellenando de cascajo.

En el siglo XVIII Las Peñas fue un barrio de clase media. Algunas señoras acaudaladas trasladaron sus viviendas hacia ese sector y convivieron con estratos populares como artesanos, pescadores, comerciantes prósperos y artistas. “Las Peñas en 1650 era un sumun de todos los grupos étnicos coloniales”, según los cronistas de la época.

El gran incendio de 1896 arrasó el barrio, que fue reconstruido en el siglo XX con rasgos de su arquitectura original. En 1902 se registra el último incendio que azotó la ciudad, aunque esta vez las casas no fueron gravemente afectadas gracias a que para entonces ya contaban con un destacamento de bomberos.

Es posible que fuera sobre peñascos y peñas que se iniciaron las construcciones de amurallamiento de la ciudad en la época colonial (1682), así como un fuerte armado de cañones para la defensa contra los asaltos de los corsarios, muy frecuentes entonces contra las colonias de España.

5.9.8 FARO EN LA CÚSPIDE DE LAS PEÑAS



Figura 5.23.- Faro del Cerro Santa Ana.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Construido en el año 2002, simboliza un Guayaquil que ha sido en muchos aspectos, luz y guía del Ecuador con una altura de 85,90 metros sobre el nivel del mar cuenta con una escalinata desde la cual se accede a una terraza, punto estratégico para observar la ciudad.

Su construcción en la cima del Cerro Santa Ana rescata el significado del primer faro edificado en la isla de Santa Clara o isla del Muerto. En siglo XIX, el río era la principal vía de acceso, por lo tanto el faro fue construido para aviso y reguardo de los navegantes, por la seguridad del comercio y prosperidad de la industria.

5.9.9 TORRE MORISCA



ÁNGEL AGUIRRE / EL UNIVERSO

Figura 5.24.- Torre morisca.

Fuente: <http://www.malecon2000.org/galerias>

Más conocida como la Torre del Reloj, con cuatro pisos de hormigón armado sobre una base octogonal de 28 m² hasta rematar en una cúpula árabe-bizantina que alcanza una altura de 23 metros. La torre morisca, que se verá a través de una toma aérea, lleva ese nombre porque los ornamentos, las ventanas y el arco de la puerta tienen formas de la arquitectura de los moros. El reloj de campana en el año 1842 fue costado por un grupo de ciudadanos y encargado a la Thomas Mears Foundation de Londres. La torre fue construida a partir del 1 de agosto de 1930 e inaugurada el 24 de mayo de 1931. Posteriormente, en 1937, el arquitecto catalán Juan Orús modificó la ornamentación exterior e interior, lo que le dio la identidad morisca definitiva.

5.10 BESTIARIO O CATÁLOGO DE MONSTRUOS

El término bestiario es de origen medieval y abarca a toda clase de criaturas míticas, desde el dragón hasta el unicornio. En este caso lo usamos como sinónimo de *catálogo de bestias o monstruos*.

5.10.1 MONSTRUO DE LA FIEBRE AMARILLA

Niebla amarillenta del siglo XVIII, de una milla de extensión, hecha de todos los cadáveres cuya vida ha cobrado. Modo de acción: lanza vapores y bolas de pus. Modo de aniquilarla: con la espada de Sir Francis Drake.

5.10.2 MONSTRUO DEL MANGLAR

Criatura hecha de ramificaciones de manglar. Como está hecho de lodo, éste hace que se arrastre por los suelos. Sus ojos están hechos a la manera de un cangrejo: entre azulados y rojizos. El monstruo del manglar defiende al estero de la depredación y vive en el río desde siglos atrás. Modo en que actúa: lanza bolas de lodo. Modo de aniquilarlo: el horero y el minuterero de la torre morisca sirven de espadas que deben ser clavadas en cada ojo.

5.10.3 JABALÍ DE BRONCE

Metro y medio de extensión. Aunque es un regalo de la colonia china a la ciudad de Guayaquil, en realidad es un sirviente del Demonio de la Ría. Su función es impedir que Santiago llegue hasta la Rotonda. Los dos inmensos colmillos del jabalí tienen un carácter mágico. Si se los usa como collar tienen un poder protector en quien los lleva.

5.10.4 MONSTRUO DE FUEGO

Es del siglo XIX. Mide un kilómetro. Arrasa con las construcciones de madera del Guayaquil Antiguo. Este monstruo está controlado por el pirata William Dampier. Modo en que actúa: chorros de fuego. Único modo de aniquilarlo: primero, matar al pirata Dampier que lo controla y luego se usa agua de la ría.

5.10.5 HOMBRES JAIBA⁷⁴

Criaturas bípedas de tres metros de altura con pinzas gigantes y cabeza de jaiba. Son sirvientes incondicionales del Demonio de la Ría. Modo de aniquilarlos: la espada debe ser enterrada en la testa.

⁷⁴ Ilustración de Jossie Lara, encargada del *concept art* de *Corsarios del Pacífico*.



Figura 5.25.- Jefe de los hombres jaiba.

5.11 CATÁLOGO DE ARMAS

Las armas de los corsarios eran robadas a los barcos que asaltaban, al igual que las medicinas, alimentos y cualquier objeto de valor que tuvieran en el barco (anillos, cofres de oro...)

5.11.1 COUTELA O DAGA

Arma corta medieval. Espada pequeña. *Cuytelo* en castellano antiguo. Palabra derivada del asturiano *cuchiellu* que en castellano sería *Cuchiello*. La palabra francesa *couteau* es cuchillo, y en francés antiguo era *Coltel*, donde vislumbramos el parecido etimológico. En italiano es *Coltello*, hoy día usada para navajas y cuchillos semejantes.⁷⁵

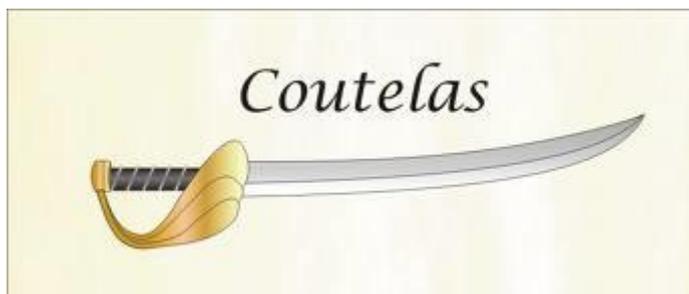


Figura 5.26.- Coutela.

Fuente: http://parleferetparleverbefree.fr/Bazar/Objets/Armes/arme_sabre.htm

Era el arma más sencilla, se podía ocultar fácilmente y era muy útil en asaltos a corto espacio ya que la espada es más complicada de utilizar en pequeños espacios.

5.11.2 HACHAS DE ABORDAJE

Útiles a la hora de llegar a la cubierta del barco enemigo, una vez en la cubierta del barco se utilizaba para derribar las velas.

⁷⁵ Información tomada de la Asociación Española de Esgrima Antigua. Fuente: <http://www.esgrimaantigua.com/forum/viewtopic.php?f=1&t=8218>



Figura 5.27.- Hacha de abordaje.

Fuente: http://www.taringa.net/posts/info/2781792/Armamento--de-la-epoca-de-Corsarios--y-piratas_.html

5.11.3 ALFANJE

El arma preferida por los piratas, se cree que la utilizaban los bucaneros para cortar la carne, su pequeño tamaño era lo ideal para el cuerpo a cuerpo y reducirlos en los espacios menores. Su manejo era sencillo, consistía en dar sablazos al enemigo hasta causarle la muerte.



Figura 5.28.- Alfanje.

Fuente: http://www.elrelampago.es/complementos_carnaval.php?lang=esp

5.11.4 PISTOLAS Y MOSQUETES

Las pistolas como los mosquetes no disponían de precisión, así que solo eran útiles en cortas distancias, otro inconveniente era que solo podían disparar una vez y cargarlas era complicado y el que las portaba se jugaba el

pellejo porque se tardaba un buen rato en cargarla, en ocasiones extremas se utilizaban de mazo.



Figura 5.29.- Pistola.

Fuente: <http://www.gauchada.com/clipart/ficha/682/Pistola-antigua.vector>



Figura 5.30.- Mosquete.

Fuente: <http://portfluismirandaa.blogspot.com/>

Mosquete viene del italiano *moscheto*. Era un arma mucho más larga y de mayor calibre que el fusil y se la disparaba apoyándose en una horquilla (pieza en forma de Y que se la usaba como soporte). De hecho la palabra *mosquetero* viene de *mosquete*. Viene a significar *soldado armado de un mosquete*, según el Diccionario de la Real Academia Española.

5.11.5 ESPADAS

La espada era potestad de los capitanes del barco y eran muy apreciadas puesto que simbolizaban el poder de cada líder.

5.12 SINOPSIS DE LA HISTORIA FASE POR FASE

Sinopsis en griego significa «visión de conjunto». Es un relato breve de la historia que se va a rodar. Los entendidos aconsejan una página en el caso de cortometrajes. No obstante, en crítica de cine y periodismo de espectáculos, se manejan varios modelos de sinopsis.

Las revistas de farándula manejan la sinopsis ultra breve que vendría a ser el equivalente al *storyline* del guionismo. Revistas especializadas como *Sight & sound*⁷⁶ manejan la sinopsis de hasta cinco páginas que resumen escena por escena todo el filme.

En tal caso, ¿para qué va a servir esta «visión de conjunto» como etimológicamente se denomina a la sinopsis?

Para presentar la historia o venderla, en sentido literal o figurado, a un público, a una institución, a una empresa, para ponerla en un folleto, en un tríptico, en una página web, o para repartirla en hojas volantes en el peor de los casos.

Una sinopsis siempre va a permitir que el guionista domine de la mejor manera su historia y sobre todo se va a convertir en un objeto de gran utilidad para los miembros del equipo de producción.

¿En qué fase de la elaboración del guión se recomienda redactarla? Como bien lo asegura Jean Claude Carrière hay que escribir la sinopsis al final, cuando ya se tiene terminado el guión.

No se puede hacer la sinopsis al principio, cuando todavía no ha nacido el filme o videojuego.

⁷⁶ Revista británica de cinematografía. La más importante después de *Cahiers du Cinema*.

La historia se verá sujeta a tantas modificaciones a medida que se la vaya escribiendo, de cualquier forma que cualquier sinopsis que se haga desde el principio, igual sufrirá variantes a lo largo de todo el proceso.

Regla básica de la redacción de guiones es la simplicidad, la objetividad, el lenguaje llano, informativo, el uso de la primera persona del singular, la ausencia de diálogos y de ornamentación retórica.



Figura 5.31.- Mapa del Malecón 2000⁷⁷.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

FASE 1: EL PALACIO DE CRISTAL

MISIÓN: Encontrar el mapa del Malecón 2000

ARMA: Antorcha que arroja bolas de fuego.

JEFE: Monstruo hecho de grillos

TOPOGRAFÍA: Palacio de Cristal también conocido como el Renovado Mercado Sur al inicio del Malecón 2000.

⁷⁷ Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html



Figura 5.32.- Fase 1.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

CRONOLOGÍA: Siglo XXI

RECOMPENSA: Pluma de ganso de José Joaquín de Olmedo que permite abrir portales en el tiempo.

SINOPSIS DE LA FASE 1

El castigo del Demonio del Estuario hace que Santiago empiece su periplo en el Palacio de Cristal. Es medianoche y el Espíritu de la Ría sale de la fuente de agua que rodea a las urnas del palacio. Ausencia de peatones. Lluvia pertinaz. El Espíritu de la Ría empieza diciéndole que su castigo no es únicamente por haber salvado a la joven doncella Nadia sino también por haberle quitado la oportunidad de saber cómo funciona ese objeto mágico llamado *spondylus* de oro.

El jugador escoge al mono araña para ayudarlo en la tarea de reconocimiento del Palacio de Cristal. El mono siempre irá en el hombro del héroe.

El Espíritu de la Ría le ordena que busque la antorcha (arma de defensa) que es recargable con la luz de los faros que están en las vías laterales del Palacio de Cristal.

La antorcha (que tiene un color blanco) está en la plaza de la Integración Latinoamericana donde aprecia una veintena de astas sin bandera.

Santiago tiene que buscar el mapa el mapa del Malecón 2000 en cada urna del Palacio de Cristal. La urna sur se abre con la antorcha. En el *mezzanine* encuentra una llave especial que le permitirá entrar a la urna norte. Cuando entra lo hace con el objetivo de obtener el mapa que viene junto a una rosca de gran poder luminoso que se inserta en la punta de la antorcha. Este mapa (junto con la rosca) está oculto en la estructura de metal del cielo raso de la urna y es detectado por el mono araña. Al salir de la urna con el mapa es atacado nuevamente por el monstruo hecho de grillos. El duelo tiene lugar en la plazoleta del Palacio de Cristal. Santiago usa la antorcha, esta vez con la rosca especial que le da un color azulado a la llama, y mata a la criatura.

Se presenta nuevamente el guía quien le indica seguir el puente del Club de la Unión que está acordonado con cadenas gigantes. El héroe, por órdenes de su guía, recargará su antorcha con las luces de los faros que conducen al puente. Al pasar los puentes esquiva los cañones del buque de guerra llamado la Cierva Dorada perteneciente a Sir Francis Drake. El puente del Club de la Unión queda parcialmente destruido de tal forma que el héroe tiene que saltar para poder alcanzar el otro lado.

Santiago llega al monumento de José Joaquín de Olmedo. Al pie de la fuente del monumento vuelve a aparecer el Espíritu de la Ría que le indica que debe usar los dos cañones para defender al monumento del ataque del barco pirata. Basta una sola munición para averiar el barco y conseguir que se aleje. En caso de fallar con los cañonazos el personaje debe regresar al principio del puente. El barco averiado se perderá en la oscuridad de la noche si es que una munición logra alcanzarlo. Continúa la lluvia. El Espíritu de la Ría le dice que la clave está en el monumento y que allí encontrará más objetos que le permitirán llegar al *spondylus* de oro. El jugador consigue la pluma de ganso de Olmedo y su pergamino después de pasar una prueba. Reaparece el Espíritu de la Ría y le advierte del regreso del Morgan que se

ha ido momentáneamente para recoger más municiones. Le sugiere tomarse el barco para impedir que destruya el malecón. Le advierte que la única forma de matar a los piratas es eliminando al capitán que se encuentra en la cabina. Si no mata al líder los cadáveres revivirán. Santiago toma el bote y se dirige hacia el Morgan con su antorcha que apagará al acercarse al barco. Una vez dentro del Morgan tiene la misión de matar a todos los piratas. Para este fin podrá optar por las siguientes armas: una daga, una espada y un arcabuz. Estas armas se las podrá arrebatar a los piratas. Una vez que cumpla con su cometido el reloj de arena (en la parte superior de la pantalla) le indicará que tiene que pasar al siguiente nivel.

FASE 2: LA BATALLA DE LA CIERVA DORADA



Figura 5.33.- Fase 2.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

MISIÓN: Impedir que Sir Francis Drake y sus piratas ataquen e incendien el malecón.

ARMA: Daga y espada.

JEFE: Monstruo de la fiebre amarilla.

TOPOGRAFÍA: Desde el monumento de Olmedo hasta la laguna artificial que está al pie de la boletería del Morgan.

SIGLO: XVIII

RECOMPENSA: La espada de Sir Francis Drake.

SINOPSIS DE LA FASE 2

La Cierva dorada, buque de guerra, de Sir Francis Drake, lidera una flota de cinco barcos piratas. Las embarcaciones se acercan rápidamente al malecón lanzando cañonazos que incendian las covachas que está a lo largo de lo que hoy es la avenida Simón Bolívar. En caso de que el usuario haya escogido desde el principio al caimán de río podrá usarlo en esta fase. Santiago usa los cañones (tal y como se lo sugiere el espíritu) que están dispersos a lo largo del malecón para derribar a los barcos piratas. De las embarcaciones que logran acoderar salen piratas con los que tendrá que enfrentarse el personaje principal. Para esta lucha empezará con una daga y luego con una espada. Después de haber destruido todos los barcos y matar a todos los piratas, llega el duelo entre el héroe y Sir Francis Drake. Esta fase concluye con la muerte del monstruo. Santiago ha salvado a Guayaquil de la peste de piratas y de la fiebre amarilla.

FASE 3: EL TERRITORIO DEL JABALÍ

MISIÓN: Llegar a la parte baja del galeón Morgan para encontrar un portal que permita acceder a la siguiente fase.

ARMA: Horero y minuterero de la torre morisca.

JEFE: El jabalí de bronce

TOPOGRAFÍA: Abarca desde la laguna artificial donde está la boletería del Morgan hasta el vagón rojo abandonado que está después de la Rotonda.

SIGLO: XX

RECOMPENSA: Colmillos del jabalí de bronce.

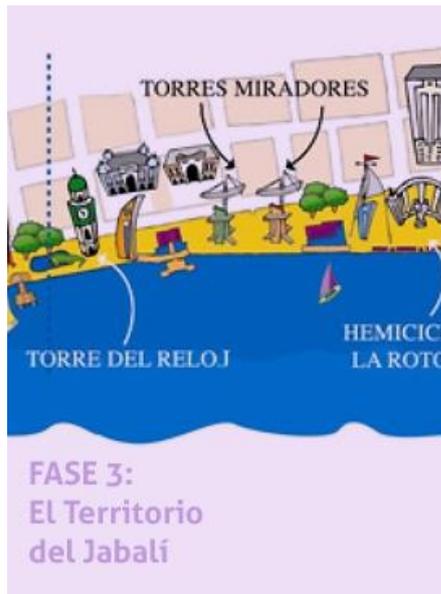


Figura 5.34.- Fase 3.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

SINOPSIS DE LA FASE 3

Santiago sube a la torre morisca. Pelea contra piratas que lo esperan en cada peldaño de la escalera. Una vez que llega a la cima agarra el horero y el minuterero del reloj de la torre morisca. Tanto el horero como el minuto le servirán como armas. Santiago baja de la torre y avanza en dirección hacia la Rotonda. En el camino es atacado por el jabalí gigante hecho de bronce. Santiago lo mata con el horero y el minuterero. Le arranca los dos colmillos al jabalí que le servirán para matar a Morgan. Una vez muerto el monstruo de bronce corre hacia la Rotonda donde lo aguardan las gárgolas que están en los enormes jarrones que están a los lados. Entre un jarrón y otro se alza un campo protector eléctrico de color verdoso que impide el paso del héroe.

Una vez vencidas las gárgolas el héroe avanza hacia la parte de atrás de las estatuas de los libertadores y se abre un pasadizo en el hemiciclo. El héroe baja y se encuentra en las aguas farragosas del río Guayas. Para alcanzar el galeón Morgan

tiene que luchar contra caimanes de río que lo atacan inmisericordemente. Una vez que ha vencido a los caimanes sube al galeón Morgan donde lucha contra piratas. Para tomar posesión del barco elimina a Sir Henry Morgan usando los colmillos del jabalí de bronce. Es entonces cuando se dirige hacia la siguiente fase del juego.

FASE 4: LA GUERRA DEL FUEGO



Figura 5.35.- Fase 4.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

MISIÓN: Derrotar al pirata William Dampier que controla al monstruo de fuego que iniciará el Incendio Grande en el mes de octubre de 1896.

ARMAS: Espada, cañones de agua.

CRONOLOGÍA: Siglo XIX.

TOPOGRAFÍA: abarca desde el vagón abandonado hasta la explanada con los cañones al comienzo de Las Peñas

JEFE: Monstruo de fuego.

RECOMPENSA: *spondylus* de plata como municiones.

SINOPSIS DE LA FASE 4

Desde su barco el corsario Dampier controla al monstruo que lanza bolas de fuego hacia los barcos que están acoderados en el río. Las llamas van devastando las casas de madera que están a lo largo de la avenida del malecón. Los corsarios de Dampier aprovechan para asaltar el malecón. Santiago los enfrenta con una espada. Una vez que los elimina a todos aparece Dampier a quien Santiago enfrenta y vence. Finalmente enfrenta al monstruo flamígero usando cañones de agua que están dispuestos a lo largo del malecón. Al ver que los cañones de agua no hacen ningún efecto en el monstruo dispara con otros cañones al barco. Santiago constata que en el mástil de la embarcación hay una bola de cristal en cuyo interior está la llama que le da vida al monstruo de fuego. Una vez que destruye esa fuente de poder logra debilitar al monstruo y matarlo con los cañones de agua. La recompensa es un montón de *spondylus* de plata.

FASE 5: LA BATALLA DEL SPONDYLUS DE ORO



Figura 5.36.- Fase 5.

Fuente: http://urvia.blogspot.com/2010/08/malecon-2000-diseno-urbanistico-1998_31.html

MISIONES:

1.- Llegar al faro para conseguir el *spondylus* de oro que salvará a Guayaquil de la oscuridad eterna.

2.- Encerrar al espíritu y al demonio dentro del *spondylus*. De este molusco Santiago extraerá la perla mágica.

3.- Salvar a la doncella Nadia que está en lo alto del faro. Ella ha sido encerrada allí arriba por el demonio de la Ría. Apenas la salve deberá entregarle la perla mágica.

ARMA: Espada de Sir Francis Drake.

TOPOGRAFÍA: Toda la escalinata Diego Noboa del Barrio de Las Peñas.

CRONOLOGÍA: Siglo XXI

JEFE: El ejército de hombres jaiba.

JEFE FINAL: El monstruo del manglar.

RECOMPENSA FINAL: *spondylus* de oro que permitirá encerrar al demonio de la ría y devolverle a Guayaquil la claridad.

SINOPSIS DE LA FASE 5

El demonio de la ría va en su barco flotante hecho de restos de otros barcos. Es una embarcación híbrida que aúna la apariencia de un pez con la de embarcaciones que Santiago destruyó en niveles anteriores.

Apenas el demonio de la ría divisa a Santiago empieza a bombardear Las Peñas. El héroe defiende la fortaleza con los cañones de la explanada que están en la parte inferior. Apenas logra abollar el barco fantasma.

Al desviarse por el Callejón del Galeón para conseguir más puntos extra se encuentra con la nave flotante. Le dispara con los cañones disponibles en ese callejón sin dañar en lo más mínimo a la embarcación.

En la cima de las Peñas lucha contra el monstruo del manglar venciénolo con lo que resta de los *spondylus* de plata.

Al subir por el faro lo atacan hombres jaiba a los que vence con la espada de Sir Francis Drake.

El jefe de los hombres jaiba custodia a la doncella Nadia. Santiago lo elimina después de un duelo.

Santiago toma el *spondylus* de oro del cual sale un rayo que destruye la embarcación del demonio de la ría.

Cuando Santiago abre el *spondylus* extrae la perla mágica que entrega a Nadia en forma de collar.

5.13 TRATAMIENTO

El tratamiento es el argumento expuesto en, un texto narrativo de cinco a cuarenta páginas. Suele prescindirse de los diálogos en la mayoría de los casos y es la base del guión literario. Es un resumen del argumento en forma de relato, más detallado y amplio que la sinopsis. Este formato surgió en los primeros años del cine sonoro. Algunos autores lo consideran anacrónico (Tom Stempel en su libro *Understanding screenwriting*⁷⁸ lo califica de «atroz»), pero la verdad es que todo vale a la hora de estructurar una historia.

Nadie puede negar las utilidades del tratamiento, sobre todo los literatos que han hecho de este formato un campo donde explayarse con la más absoluta libertad. Es célebre el tratamiento de casi ochocientas páginas de *Freud*⁷⁹, firmado por Jean Paul Sartre. El director, John Huston, lo despediría posteriormente por estar insatisfecho, para luego contratar a dos guionistas profesionales que reestructurarían el texto del filósofo que pidió no ser acreditado en el filme.

⁷⁸ Stempel, Tom. *Understanding screenwriting: Learning from Good, Not-Quite-So-Good, and Bad Screenplays* (Nueva York, Paperback, 2008).

⁷⁹ Sartre, Jean Paul. *Freud, un guión* (Madrid, Alianza Editorial, 2002).

Vamos ahora con la forma en que se escribe esta segunda fase del guionismo audiovisual. Las normas estilísticas del *treatment* coinciden con las de la sinopsis: narración en tiempo presente, exposición ágil de las acciones, descripciones sucintas y visuales. También se permite uno que otro tecnicismo cinematográfico que facilite la visualización de la historia: movimientos camaroográficos, encuadres, etc. Por lo tanto, se debe plantear el estilo visual de la historia que se va a filmar, la forma en que las imágenes se van a presentar ante nuestros ojos. Si vas a presentar tu historia como una crónica periodística (*The insider*), si la vas a ritmar como si fuera un poema (*Hiroshima mon amour*), ponlo en tu tratamiento. Esa cromática granulada, oscura, sórdida que aparece en las locaciones mexicanas de *Traffic* debe aparecer en un tratamiento. Esa comunión especial entre música y acciones, entre canciones y emociones de *Almost famous* también son parte del tratamiento. Ese tonito de fábula o cuento de hadas de *Chocolat* también es consignada en esta parte importantísima del guión.

TRATAMIENTO DE *CORSARIOS DEL PACÍFICO*

Había una vez, dos veces, tres veces. Nadie sabe a ciencia cierta. Con los jóvenes viajeros del tiempo nunca se está seguro del todo. Ni siquiera el nombre es algo certero. Muchos lo llaman Santiago por ser de la ciudad de Santiago de Guayaquil. Otros lo nombran Santi simplemente para acortar el nombre. Lo que está oculto es su nombre real. Cronáncora. Palabra compuesta por Cron y áncora. Cron proviene de Cronos, el dios griego del tiempo y áncora es el ancla o, si se quiere, ese dispositivo interno del reloj que permite la medición de las horas. En lenguaje marítimo el áncora es el ancla de la nave. Es también aquello que sirve o puede servir de amparo en un peligro o infortunio. Cronáncora tiene una maldición que lo hace viajar a través del tiempo. La maldición le fue impuesta por el Demonio de la Ría porque incumplió con una misión. Cronáncora transportaba las almas perdidas de personas ahogadas en la ría al Laberinto de los Manglares y las liberaba en ese lugar. La misión incumplida fue la de desafiar al Demonio del Estuario al liberar el alma de una doncella muy hermosa que conocía todas las formas de entrar y salir del laberinto de manglares y estaba enterada del secreto del *spondylus* de oro. Por haber desobedecido al Demonio

de la Ría, Cronáncora no puede quedarse en un solo sitio y un solo tiempo. Está condenado a ir de un siglo a otro. Para acabar con su maldición necesita del *spondylus* de oro, el único objeto con el que podrá matar al Demonio del Estuario, liberar a la doncella que está en el faro del Cerro Santa Ana y sobre todo darle la luz a la ciudad de Guayaquil.

Aunque parece un joven de dieciséis años, Santiago es en realidad un ser atemporal. Perteneciente a la estirpe de los eternautas, este joven está maldito. Lo marcó el Demonio de la Ría, una fuerza tan maligna y oscura, que existe desde antes del mismo tiempo, antes del mismo mal.

Santiago enfrenta a ese demonio desde algunas eternidades atrás y siempre en diferentes lugares. Las batallas se han dado en el mar, en el aire y ahora se va a dar la final en el malecón de la ciudad de Guayaquil. El enfrentamiento será nocturno y lluvioso. En cada párrafo de este cuento nunca se exiliarán las sombras o las nubes que se derriten. Una música con laúd y percusiones de bambú marcará la pauta en todo momento.

El objetivo principal de Santiago será llegar a la cúspide del cerro Santa Ana cruzando todo el Malecón 2000, partiendo desde el Palacio de Cristal. Su objetivo principal es conseguir el *spondylus* de oro y salvar a Guayaquil de la Gran Oscuridad creada por el Demonio de la Ría. El molusco dorado se encuentra en el faro del cerro.

Todo héroe necesita un guía. El mentor de Cronáncora es el Espíritu de la Ría. Fuerza positiva que representa el bien. Su hábitat natural es el agua de río. Se manifiesta en forma de luz que se puede aparecer en cualquier momento.

Es medianoche y el espíritu sale de la fuente de agua que rodea a las urnas del palacio. El Espíritu de la Ría empieza diciéndole que su castigo no es únicamente por haber salvado a la joven doncella Nadia sino también por haberle quitado la oportunidad de saber cómo funciona ese objeto mágico llamado *spondylus* de oro.

El espíritu le ordena al joven que escoja un animal que habrá de servirle de acompañante. Las opciones son el mono araña, el tigrillo, el caimán de río, el papagayo y el águila arpía. Cronáncora escoge el mono araña que siempre irá en su hombro.

La batalla empieza en pleno siglo XXI en el Palacio de Cristal. El espíritu le hace saber al *eternauta* toda la información necesaria para este periodo inicial. El Espíritu de la Ría le ordena que busque la antorcha (arma de defensa) que es recargable con la luz de los faros que están en las vías laterales del Palacio de Cristal. La antorcha (que tiene un color blanco) está en la plaza de la Integración Latinoamericana donde aprecia una veintena de astas sin bandera. El mono araña se encarga de la tarea de reconocimiento del lugar. La misión en este primer tramo del juego es encontrar el mapa del Malecón 2000. Sin mapa no hay orientación. Sin una carta geográfica los pasos del héroe pueden perderse. El monstruo contra el que debe enfrentarse es uno hecho de grillos. Si Santiago supera la primera fase será recompensado con la pluma de ganso del más importante poeta guayaquileño del siglo XIX, José Joaquín de Olmedo. Esa pluma le permitirá al héroe abrir portales en el tiempo.

Santiago ingresa en cada urna del Palacio de Cristal. La urna sur se abre con la antorcha. En el *mezzanine* encuentra una llave especial que le permitirá entrar a la urna norte. Cuando entra lo hace con el objetivo de obtener el mapa que viene junto a una rosca de gran poder luminoso que se inserta en la punta de la antorcha. Este mapa (junto con la rosca) está oculto en la estructura de metal del cielo raso de la urna y es detectado por el mono araña. Al salir de la urna con el mapa es atacado por el monstruo hecho de grillos. El duelo tiene lugar en la plazoleta del Palacio de Cristal. Santiago usa la antorcha, esta vez con la rosca especial que le da un color azulado a la llama, y mata a la criatura.

Se presenta nuevamente el espíritu quien le indica seguir el puente del Club de la Unión que está acordonado con cadenas gigantes. El héroe, por órdenes de su guía, recargará su antorcha con las luces de los faros que conducen al puente.

Al pasar los puentes esquivando los cañones del buque de guerra llamado la Cierva Dorada perteneciente a Sir Francis Drake. El puente del Club de la Unión queda parcialmente destruido de tal forma que el héroe tiene que saltar para poder alcanzar el otro lado.

Santiago llega al monumento de José Joaquín de Olmedo. Al pie de la fuente del monumento vuelve a aparecer el Espíritu de la Ría que le indica que debe usar los dos cañones para defender al monumento del ataque del barco pirata. Basta una sola munición para averiar el barco y conseguir que se aleje. En caso de fallar con los cañonazos el personaje debe regresar al principio del puente. El barco averiado se perderá en la oscuridad de la noche si es que una munición logra alcanzarlo. Continúa la lluvia. El Espíritu de la Ría le dice que la clave está en el monumento y que allí encontrará más objetos que le permitirán llegar al *spondylus* de oro.

El jugador consigue la pluma de ganso de Olmedo y su pergamino después de pasar una prueba. Reaparece el Espíritu de la Ría y le advierte del regreso del Morgan que se ha ido momentáneamente para recoger más municiones. Le sugiere tomarse el barco para impedir que destruya el malecón. Le advierte que la única forma de matar a los piratas es eliminando al capitán que se encuentra en la cabina. Si no mata al líder los cadáveres revivirán.

Santiago toma el bote y se dirige hacia el Morgan con su antorcha que apagará al acercarse al barco. Una vez dentro del Morgan tiene la misión de matar a todos los piratas. Para este fin podrá optar por las siguientes armas: una daga, una espada y un arcabuz. Estas armas se las podrá arrebatar a los piratas. Una vez que cumpla con su cometido el reloj de arena (en la parte superior de la pantalla) le indicará que tiene que pasar al siguiente nivel.

La fase dos se desarrolla en el siglo XVIII y es la batalla de La Cierva Dorada, nombre que pertenece a la embarcación de Sir Francis Drake, célebre ladrón de mar. La misión de esta segunda parte es impedir que Drake y sus piratas ataquen e incendien el malecón. Las armas a disposición serán la daga y la espada. El antagonista es el monstruo de la fiebre amarilla. El terreno de batalla abarca desde el

monumento de Olmedo hasta la laguna artificial que está al pie de la boletería del Morgan, barco turístico. La recompensa es la espada de Sir Francis Drake.

La Cierva dorada lidera una flota de cinco barcos piratas. Las embarcaciones se acercan rápidamente al malecón lanzando cañonazos que incendian las covachas que está a lo largo de lo que hoy es la avenida Simón Bolívar.

Santiago usa los cañones (tal y como se lo sugiere el espíritu) que están dispersos a lo largo del malecón para derribar a los barcos piratas. De las embarcaciones que logran acoderar salen piratas con los que tendrá que enfrentarse el personaje principal. Para esta lucha empezará con una daga y luego con una espada.

Después de haber destruido todos los barcos y matar a todos los piratas, llega el duelo entre el héroe y Sir Francis Drake. Esta fase no concluye con la muerte del ladrón de mar, sino con la muerte del monstruo de la fiebre amarilla. Se trata de una niebla amarillenta del siglo XVIII, de una milla de extensión, hecha de todos los cadáveres cuya vida ha cobrado. Modo de acción: lanza vapores y bolas de pus. Modo de aniquilarla: con la espada de Drake. Santiago ha salvado a Guayaquil de la peste de piratas y de la fiebre amarilla. Al menos en el siglo XVIII.

La fase tres se da en el siglo XX en el territorio del jabalí. El espíritu de la Ría le explica a su discípulo la misión: llegar a la parte baja del galeón Morgan para encontrar un portal que permita acceder a la siguiente fase. Las armas disponibles son el horero y minuterero de la torre morisca. El monstruo al que se debe enfrentar Cronáncora es el jabalí de bronce cuyos colmillos servirán de arma para la siguiente fase. El campo de batalla abarca desde la laguna artificial donde está la boletería del Morgan hasta el vagón rojo abandonado que está después de la Rotonda.

Apenas iniciada esta tercera fase, Santiago sube a la torre morisca. Pelea contra piratas que lo esperan en cada peldaño de la escalera. Una vez que llega a la cima agarra el horero y el minuterero del reloj de la torre morisca. Tanto el horero como el minuto le servirán como armas. Santiago baja de la torre y avanza en dirección hacia la Rotonda. En el camino es atacado por el jabalí gigante hecho de bronce. Santiago lo mata con el horero y el minuterero. Le arranca los dos colmillos al jabalí que le

servirán para matar a Sir Henry Morgan. Una vez muerto el monstruo de bronce corre hacia la Rotonda donde lo aguardan las gárgolas que están en los enormes jarrones que están a los lados. Entre un jarrón y otro se alza un campo protector eléctrico de color verdoso que impide el paso del héroe.

Una vez vencidas las gárgolas el héroe avanza hacia la parte de atrás de las estatuas de los libertadores y se abre un pasadizo en el hemiciclo. El héroe baja y se encuentra en las aguas farragosas del río Guayas. Para alcanzar el galeón Morgan tiene que luchar contra caimanes de río que lo atacan inmisericordemente. Una vez que ha vencido a los caimanes sube al galeón Morgan donde lucha contra piratas. Para tomar posesión del barco elimina a Sir Henry Morgan usando los colmillos del jabalí de bronce. Es entonces cuando se dirige hacia la siguiente fase del juego.

La fase cuatro es la guerra del fuego y se la libra en el siglo XIX. La misión es derrotar al pirata William Dampier que controla al monstruo de fuego que iniciará el Incendio Grande en el mes de octubre de 1896. Las armas a disposición son espadas y cañones de agua. La topografía abarca desde el vagón abandonado hasta la explanada con los cañones al comienzo de Las Peñas.

El monstruo de fuego es la criatura que se debe vencer. Es del siglo XIX. Mide un kilómetro. Está hecho, obviamente, de fuego, y arrasa con las construcciones de madera del Guayaquil Antiguo. Este monstruo está controlado por el pirata William Dampier. Modo en que actúa: chorros de fuego. Único modo de aniquilarlo: primero, matar al pirata Dampier que lo controla y luego se usan los cañones de agua. La recompensa por superar esta fase será una serie de *spondylus* de plata como municiones.

Desde su barco el corsario William Dampier controla al monstruo que lanza bolas de fuego hacia los barcos que están acoderados en el río. Las llamas van devastando las casas de madera que están a lo largo de la avenida del malecón.

Los corsarios de Dampier aprovechan para asaltar el malecón. Santiago los enfrenta con una espada. Una vez que los elimina a todos aparece Dampier a quien Santiago enfrenta y vence con la espada de Sir Francis Drake.

Finalmente enfrenta al monstruo flamígero usando cañones de agua que están dispuestos a lo largo del malecón. Al ver que los cañones de agua no hacen ningún efecto en el monstruo dispara con otros cañones al barco de Dampier. Santiago constata que en el mástil de la embarcación hay una bola de cristal en cuyo interior está la llama que le da vida al monstruo de fuego. Una vez que destruye esa fuente de poder logra debilitar al monstruo y matarlo con los cañones de agua. La recompensa es un montón de *spondylus* de plata que le servirán como municiones para la siguiente fase.

La fase cinco, la última y definitiva, es la batalla por el *spondylus* de oro que se da en el siglo XXI. Tres son las misiones que el Espíritu de la Ría le da a Santiago: llegar al faro para conseguir el *spondylus* de oro que salvará a Guayaquil de la oscuridad eterna; encerrar al espíritu y al demonio dentro del *spondylus* (de este molusco Santiago extraerá la perla mágica); y salvar a la doncella Nadia que está en lo alto del faro. Ella ha sido encerrada allí arriba por el demonio de la Ría. Apenas la salve deberá entregarle la perla mágica. El arma principal seguirá siendo la espada de Sir Francis Drake. El terreno de batalla es toda la escalinata Diego Noboa del Barrio de Las Peñas.

El ejército de hombres jaiba constituye la pléyade de enemigos por vencer. En lo alto del Cerro Santa Ana le espera el monstruo del manglar, el más letal de todos los que han aparecido en este periplo. La recompensa final es el *spondylus* de oro que permitirá encerrar al demonio de la ría y devolverle a Guayaquil la claridad.

Esta quinta fase del viaje empieza con el demonio de la ría volando en su barco flotante hecho de restos de otros barcos. Es una embarcación híbrida que aúna la apariencia de un pez con la de embarcaciones que Santiago destruyó en niveles anteriores.

Apenas el demonio de la ría divisa a Santiago empieza a bombardear Las Peñas. El héroe defiende la fortaleza con el cañón de La Planchada que está a la entrada de la Calle Numa Pompilio Llona. Apenas logra abollar el barco fantasma sin hacerle ningún daño significativo.

Al desviarse por el Callejón del Galeón para conseguir más puntos extra se encuentra con la nave flotante. Le dispara con los cañones disponibles en ese callejón sin dañar en lo más mínimo a la embarcación.

En la cima de las Peñas lucha contra el monstruo del manglar venciénolo con los *spondylus* de plata.

Al subir por el faro lo atacan hombres jaiba a los que vence con la espada de Sir Francis Drake.

El jefe de los hombres jaiba custodia a la doncella Nadia. Santiago lo elimina después de un duelo letal.

Santiago toma el *spondylus* de oro del cual sale un rayo que destruye la embarcación del demonio de la ría.

Cuando Santiago abre el *spondylus* extrae la perla mágica que entrega a Nadia en forma de collar.

5.14 GUIÓN LITERARIO

El guión literario o guión dialogado se llama así por ser heredero del teatro. Se usa la letra *Courier New* que es la tipografía oficial de los guiones desde que se inventaron. Es el tipo de letra que emula a la tipografía de la máquina de escribir antigua. Cada escena tiene un encabezado con una descripción de la acción. Cuando personajes como el Espíritu de la Ría, Bolívar, San Martín u Olmedo hablan, en realidad no se usan voces. Lo que ellos expresan aparece en la pantalla en forma de letras sobre un fondo negro.

El guión literario consiste en la descripción detallada de la acción y de los diálogos, escena por escena, sin inclusión de datos técnicos como división por planos, movimientos de cámara, ángulos de toma, etc. En inglés se le llama *master scene script* y es el instrumento con el que se trabaja en el rodaje. Se le llama literario porque privilegia la acción (a la manera de una narración al describir cada escena) y los diálogos (a la manera de una obra de teatro).

El formato a dos columnas del guión literario no es invención de la televisión sino que corresponde al *modus operandi* europeo de los años cuarenta y cincuenta (John Huston era uno de los directores que prefería este modelo); sin embargo, todo el mundo identifica a la página partida en dos, con la palabra IMAGEN al lado izquierdo y la palabra AUDIO en el lado derecho, como una tradición televisiva.

En los últimos tiempos el cine ya no trabaja con la doble columna porque se ha impuesto el clásico modelo norteamericano en el que los diálogos caben en una columna centrada. Este modelo ha sido reforzado incluso por la Informática que ha sacado al mercado algunos softwares de guionismo.

CORSARIOS DEL PACÍFICO

FADE IN

FULL MOTION VIDEO INTRO

Imágenes del galeón Morgan y del barco La Cierva Dorada de Sir Francis Drake.

CORTE RÁPIDO A:

Imágenes de corsarios descendiendo de esos barcos que disparan contra el Malecón.

CORTE RÁPIDO A:

Imágenes del jefe de los hombres jaiba, el monstruo del manglar, el monstruo de fuego y el monstruo de la fiebre amarilla.

CORTE RÁPIDO A:

Imágenes del personaje protagonista luchando contra un corsario.

FADE OUT

EXT. PLAZOLETA DE PALACIO DE CRISTAL. NOCHE

ESPÍRITU DE LA RÍA

Esta es la historia de Santiago,
un ser atrapado entre siglos por
una maldición del Demonio de la Ría.
Su misión es ir hacia el faro de Las
Peñas para conseguir el *spondylus* de

oro que salvará a Guayaquil de la Gran
Oscuridad instaurada por el Demonio de
la Ría. Su gran recompensa será estar
junto a Nadia, la doncella que el gran
demonio encerró en el faro por saber el
secreto sobre cómo funciona el *spondylus*
mágico.

FASE 1: EL PALACIO DE CRISTAL

FADE IN

EXT. PALACIO DE CRISTAL. NOCHE

El Espíritu de la Ría sale de la fuente de agua que rodea a las urnas del palacio. Ausencia de peatones. Lluvia pertinaz. Santiago, el protagonista del juego, escoge al mono araña para ayudarlo en la tarea de reconocimiento del Palacio de Cristal. El mono siempre irá en el hombro del héroe.

ESPÍRITU DE LA RÍA

Tienes que buscar la antorcha que es
recargable con la luz de los faros.

PUNTO DE VISTA de Santiago que se dirige al monumento conmemorativo en forma de ánfora donde se aprecia una Estrella de Octubre y la firma de los presidentes sudamericanos reunidos en el 2002 en ese sitio. Este monumento está en la parte de atrás del Palacio de Cristal, cerca de una de las salidas a la calle Eloy Alfaro. La Estrella de Octubre es la luz para la antorcha.

CORTE A:

INT. URNA DE CRISTAL NORTE. NOCHE

Santiago busca el mapa del Malecón 2000 en la urna norte del Palacio de Cristal. No encuentra nada. Se retira hacia la urna sur.

CORTE A:

INT. URNA DE CRISTAL SUR. NOCHE

Santiago busca el mapa del Malecón 2000 en la urna sur del Palacio de Cristal. Este mapa está oculto en la estructura de metal del cielo raso de la urna y es detectado por el mono araña, acompañante del personaje. Conseguir el mapa no es fácil. Al salir de la urna aparece el monstruo hecho de grillos.

CORTE A:

EXT. PLAZOLETA DEL PALACIO DE CRISTAL. NOCHE

Duelo entre Santiago y el monstruo hecho de grillos. Santiago usa la antorcha que ha adquirido un llama color

azulada gracias a la obtención del mapa. En el duelo mata a la criatura.

CORTE A:

Se presenta nuevamente el guía.

ESPÍRITU DE LA RÍA

Debes seguir por el puente del Club de la Unión y recargar la antorcha en los faros que anteceden al puente. Luego llegarás al monumento del más ilustre de nuestros poetas guayaquileños. Allí deberás superar una prueba con esta daga que le entrego a tus manos.

CORTE A:

EXT. MONUMENTO A OLMEDO. NOCHE

Santiago hace lo que le ha ordenado el guía y llega al monumento. Al intentar acercarse a Olmedo uno de las estatuas en relieve del monumento cobra vida y ataca al personaje. Con la daga elimina la amenaza. Intenta acercarse de nuevo a Olmedo pero la otra estatua en relieve lo ataca. En el nuevo duelo, vence nuevamente Santiago.

CORTE A:

La estatua del poeta guayaquileño cobra vida.

OLMEDO

Un acertijo te voy a entregar que tu
inteligencia debe descifrar.

En la parte baja del poeta aparece un verso de *Canto a Junín*, poema de Olmedo dedicado a Simón Bolívar. Al verso le faltan vocales que deben ser adivinadas para completar las palabras.

Gl_r__, m_s n_ r_p_s_.

Se inserta en la pantalla las cinco vocales del alfabeto para que el jugador pueda presionarlas. El verso completo queda así: *Gloria, mas no reposo*. Como premio el jugador consigue la pluma de ganso de Olmedo y su pergamino.

CORTE A:

EXT. MONUMENTO DE OLMEDO. NOCHE

ESPÍRITU DE LA RÍA

La pluma del poeta te servirá para abrir
portales en el tiempo. Si a Olmedo le
sirvió para escribir poemas, a ti te

será útil para dibujar puertas que
conduce a otros siglos. Sólo puedes
usarla en la siguiente fase. Ahora
vete a impedir que Sir Francis Drake
incendie la ciudad de Guayaquil.

El espíritu de la ría le entrega dos doblones de oro a
Santiago y un hacha de abordaje.

FADE OUT

FASE 2: LA GUERRA DE LA CIERVA DORADA

FADE IN

Aparece intertítulo sobre fondo negro: Siglo XVIII.

EXT. MONUMENTO DE OLMEDO. NOCHE.

La Cierva Dorada, buque de guerra de Sir Francis Drake,
se acerca rápidamente al malecón lanzando cañonazos que
incendian las covachas que están a lo largo de lo que hoy
es la avenida Simón Bolívar.

CORTE A:

Santiago salta la baranda del malecón y toma el bote que
lo está esperando. Le paga al remero Caronte los dos
doblonos de oro. Caronte rema hacia el barco La Cierva
Dorada de Sir Francis Drake. En el camino atacan águilas
arpías que destacan en la oscuridad porque son de plumaje
dorado. A medida que se acercan al bote Santiago las va
matando con su hacha.

CORTE A:

EXT. CUBIERTA DEL CIERVA DORADA. NOCHE.

Con el hacha de abordaje Santiago va matando a todos los corsarios que se le acercan. Se pasea de proa a estribor eliminando a todo aquel que se le acerca.

CORTE A:

EXT. ZONA ALREDEDOR DEL MÁSTIL. NOCHE

Después de matar a sus enemigos Santiago se enfrenta en duelo a Sir Francis Drake con una espada que le ha arrebatado a un corsario.

CORTE A:

INT. PARTE INFERIOR DEL BARCO. NOCHE.

Con la espada que le ha quitado a Sir Francis Drake Santiago se dirige a la parte de abajo del barco donde se enfrenta al monstruo de la fiebre amarilla que custodia un baúl repleto de doblones de oro. Una vez que lo elimina dibuja una puerta en la pared del barco con la pluma de ganso de Olmedo. Es su portal para regresar al siglo XX.

FADE OUT

FASE 3: EL TERRITORIO DEL JABALÍ

FADE IN

APARECE INTERTÍTULO SOBRE FONDO NEGRO: Regreso al siglo XX

EXT. TORRE MORISCA. NOCHE

ESPÍRITU DE LA RÍA

Salvaste a Guayaquil de la fiebre amarilla y del ataque de los corsarios. Otra misión te espera ahora. Sube a esta torre y arranca el horero y el minuterero del reloj que está en la cima. Ambos te servirán como armas para derrotar a un poderoso enemigo. Luego avanza hacia la estatua de los libertadores que te plantearán otro acertijo.

CORTE A:

INT. ESCALERA EN ESPIRAL DE TORRE MORISCA. NOCHE

Santiago sube a la torre morisca. Pelea contra corsarios que lo esperan en cada peldaño de la escalera. Una vez que llega a la cima agarra el horero y el minuterero del reloj de la torre morisca. Santiago baja de la torre y avanza en dirección hacia la Rotonda.

CORTE A:

EXT. TERRITORIO DEL JABALÍ. NOCHE.

En el camino es atacado por el jabalí gigante hecho de bronce. Santiago lo mata con el horero y el minuterero. Le

arranca los dos colmillos al animal que le servirán para matar a Sir Henry Morgan. PUNTO DE VISTA de Santiago corriendo hacia La Rotonda donde lo aguardan las gárgolas que están en los enormes jarrones que están a los lados. Entre un jarrón y otro se alza un campo protector eléctrico de color verdoso que impide el paso del héroe.

CORTE A:

EXT. LA ROTONDA. NOCHE.

Las gárgolas atacan a Santiago. Él las vence. Luego avanza hacia la estatua de los libertadores abrazados.

SIMÓN BOLÍVAR

Muy fácil es este acertijo de contestar.

JOSE DE SAN MARTÍN

¿Cuál de los dos fue el primero a Guayaquil en llegar?

SIMÓN BOLÍVAR

Para esta entrevista histórica que hubimos de celebrar.

JOSÉ DE SAN MARTÍN

Una cita en aras de la libertad.

Santiago se acerca a Simón Bolívar y como premio por haber acertado éste le entrega su espada. Santiago dibuja con su pluma de ganso un portal en el piso del hemiciclo por el que Santiago tiene acceso al río.

CORTE A:

INT. AGUAS DEL RÍO GUAYAS. NOCHE

El héroe baja y se encuentra nadando en las aguas farragosas del río Guayas. Para alcanzar el galeón Morgan tiene que luchar contra caimanes de río que lo atacan inmisericordemente. Para matarlos debe usar la espada de Simón Bolívar.

CORTE A:

EXT. GALEÓN MORGAN. NOCHE

Una vez que el héroe ha vencido a los caimanes sube al galeón Morgan donde lucha contra los corsarios. Para tomar posesión del barco elimina a Sir Henry Morgan usando los colmillos del jabalí de bronce. Recibe un baúl con doblones de oro y toma posesión del timón del barco y se dirige hacia la siguiente fase.

FADE OUT

FASE 4: LA BATALLA DEL FUEGO

Aparece intertítulo: Siglo XIX.

EXT. MALECÓN. NOCHE

Desde su barco el corsario William Dampier controla al monstruo que lanza bolas de fuego hacia los barcos que están acoderados en el río. Las llamas van devastando las casas de madera que están a lo largo de la avenida del malecón. Los corsarios de Dampier aprovechan para asaltar el malecón. Santiago los enfrenta con la espada de Bolívar.

EXT. RAMADA. NOCHE

Una vez que los elimina a todos aparece William Dampier a quien Santiago enfrenta y vence con la espada de Bolívar.

EXT. MUELLE CINCO. NOCHE

Santiago enfrenta al monstruo flamígero usando cañones de agua que están dispuestos a lo largo del malecón. Al ver que los cañones de agua no hacen ningún efecto en el monstruo dispara con otros cañones al barco de Dampier. Santiago constata que en el mástil de la embarcación hay una bola de cristal en cuyo interior está la llama que le da vida al monstruo de fuego. Una vez que destruye esa fuente de poder logra debilitar al monstruo y matarlo con los cañones de agua. La recompensa es un montón de *spondylus* de plata que le servirán para matar al monstruo de la fiebre amarilla que le espera en la siguiente fase.

FADE OUT

FASE 5: LA BATALLA DEL SPONDYLUS DE ORO

INTERTÍTULO SOBRE FONDO NEGRO: Siglo XXI

EXT. LA CULATA. NOCHE

El demonio de la ría va en su barco flotante hecho de restos de otros barcos. Apenas el demonio de la ría divisa a Santiago empieza a bombardear Las Peñas. El héroe defiende la fortaleza con los cañones de la explanada que están en la parte inferior. Apenas logra abollar el barco fantasma.

EXT. PELDAÑO 87 ESCALINATA DIEGO NOBOA. NOCHE

Al subir por la escalinata Diego Noboa se encuentra con hombres jaiba a quienes elimina con los *spondylus* de plata.

EXT. FINAL DE ESCALINATA DIEGO NOBOA. NOCHE

En la cima de las Peñas lucha contra el jefe de los hombres jaiba con la espada de Bolívar.

INT. FARO DE LAS PEÑAS. NOCHE

Al subir por la escalera espiral del faro lo ataca el monstruo del manglar venciénolo con los *spondylus* de plata.

EXT. MINARETE DEL FARO. NOCHE

Santiago se reúne con la doncella Nadia que es la guardiana del *spondylus* que está en el faro. Santiago toma el *spondylus* de oro del cual sale un rayo que destruye la embarcación del demonio de la ría.

Cuando Santiago abre el *spondylus* extrae la perla mágica que entrega a Nadia en forma de collar.

FADE OUT

CONCLUSIONES

Los juegos, sean en vídeo o en cualquier otro formato, han sido siempre parte esencial de la vida del ser humano.

Los videojuegos son un componente esencial de la cultura posmoderna y reflejan las relaciones de poder y contrapoder de la sociedad.

Estamos ante una forma narrativa audiovisual en evidente desarrollo que va a la par de otras estructuras narrativas que forman parte de medios de comunicación de masas como lo son el cine, la televisión y el videoclip.

La influencia de los videojuegos es tal que se extiende al cine, al videoclip, a la televisión y ahora al mundo de los dispositivos móviles. Hacia este último medio debe apuntar la historia que se va a crear para este proyecto.

La única forma de crear la historia de un videojuego es a través de la dramaturgia, que se define como el arte de crear o componer historias, personajes e intrigas. El atractivo está en el uso de la historia de Guayaquil como premisa dramática. Es importante que el público al que se quiera llegar conozca el escenario donde se va a desarrollar el juego. En este caso el malecón 2000 se presta a los temas históricos que siempre serán educativos porque permiten una conexión con la identidad guayaquileña.

Es necesario establecer un precedente en la creación de un guión para videojuego que sirva como incentivo para el desarrollo de una carrera académica. Un guión basado en los parámetros complejos y dinámicos de los videojuegos por medio del uso de los dispositivos móviles, como los que produce la compañía Apple: el *iPhone*, que permite también extender su cobertura en el uso de aplicaciones interactivas para el *iPod Touch*, hasta el reciente *iPad*.

Como trabajo de graduación de una maestría en Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología, el gran desafío fue transmitir los conceptos del *guionismo* (disciplina de evidente rigor científico) y los tecnicismos de la historia y

funcionamiento de los videojuegos (no siempre claros por usar un lenguaje entendible sólo para los expertos). Otro aspecto trabajado fue el del argot de los piratas. Para poder contar una historia de los ladrones de mar era fundamental saber qué tipos de palabras usaban en su época. También fue un desafío seleccionar y ordenar personajes históricos, monumentos antiguos, lugares tradicionales. Si hay una gran ciencia que se intenta transmitir es el de la Historia (con mayúsculas), receptáculo de la identidad y de una serie de tradiciones que se recuperaron en las páginas precedentes.

Esa intención de divulgar de manera clara y sencilla aspectos técnicos y conceptuales es una de las premisas de la maestría. Haber puesto ese metalenguaje en palabras asequibles es una conclusión necesaria.

RECOMENDACIONES

Transmitir pedagógicamente el uso de los videojuegos pensando en un receptor juvenil.

Crear videojuegos, no como una carrera, sino como una mención de una licenciatura en producción audiovisual.

Involucrar no solamente materias técnicas sino también de corte humanista (arte y literatura) en la creación de esa carrera.

La mecánica de juego debe ser simple y muy amena usando siempre el factor sorpresa. Debe usarse varias opciones para crear un abanico de posibles caminos que hará que la aventura pueda cambiar y dar al usuario la sensación de que él es el verdadero protagonista.

Es recomendable no dar por concluido el guión. Es preciso trabajarlo con el artista que desarrolle visualmente la historia, con los que realicen el modelado y finalmente con quienes desarrollen el *software* de animación. Es previsible que escenas, personajes y lugares sean desechados por decisiones técnicas. Todo guión es una guía como su misma palabra lo dice, por lo que siempre hay que verlo como un objeto inestable y transitorio que siempre va a ser sometido a un proceso de reescritura.

Es recomendable tener muy clara la división de funciones en la estructuración del videojuego. Tal y como se apreció en el organigrama presentado al final del primer capítulo, hay que respetar la jerarquización siguiente: productor o *product manager*, diseñador o *game designer*, programador, director de arte, compositor musical, ingeniero de sonido/ diseñador de sonido, equipo de programadores y artistas visuales. Hay que tomar nota que el guionista es una pieza importante de este equipo, pero no es la parte fundamental del mismo.

Es también aconsejable (para los guionistas neófitos) que no se siga al pie de la letra todas y cada una de las fases aquí propuestas para la creación del guión. Cada

escritor sabrá cuál es la forma que mejor convenga a la historia que desea contar. Hay que tomar en cuenta que la forma de presentación aquí planteada proviene del guión cinematográfico.

Si la historia presentada en páginas anteriores no logra ser estructurada como juego de vídeo, se recomienda publicarla en forma de una novela corta o cuento largo con las ilustraciones disponibles del *concept art*. Es una manera de salvar una trama que recupera la tradición e identidad locales.

No hay que crear únicamente un guión para videojuego, sino también una didáctica de los videojuegos que permita conocer sus orígenes y desarrollo, hasta llegar a la segunda década del siglo XXI, época en la que hay una eclosión del *videogame*.

Para poder crear el guión del videojuego hay que tener claro que es un medio interactivo, esto quiere decir que no es un medio tradicional de percepción e interpretación (como lo es el cine, la televisión o la literatura) o en otras palabras, el videojuego es un medio digital en donde la secuencia de los signos van cambiando conforme a la interacción del usuario con el contenido.

BIBLIOGRAFÍA

MARX, Christy: *Writing for animation, comics, and games*. Elsevier/ Focal Press, EE.UU. 2007.

VARIOS autores. *Revista Club Nintendo*. Año XIX, No. 10, octubre de 2010.

VARIOS autores. *Revista Playmanía*. Año desconocido. No. 09, septiembre de 2010.

VALLEJO, Raúl. *Manual de escritura académica*. Corporación Editora Nacional, Quito, 2007.

VANOYE, Francis. *Guiones modelo y modelos de guión*. Editorial Paidós, Madrid, 2006.

CHION, Michel. *El libro del guión*. Editorial Cátedra, Madrid, 2007..

RAMOS, Jesús y MARIMÓN Joan. *Diccionario del guión audiovisual: Estudio, análisis y métodos para conocer el audiovisual en profundidad*. Océano, Madrid, 2002.

TAVINOR, Grant. *The art of the videogame*. Wiley-Blackwell, Reino Unido, 2009.

JENISCH, Josh. *The art of the videogame*. Quirk books, E.E.U.U., 2008.

ESTRADA YCAZA, Julio. *Guía histórica de Guayaquil*. Tomos 1-5. Editorial de la Municipalidad de Guayaquil, años 1995-2010.

GÓMEZ YTURRALDE, Antonio. *Historia del malecón*. Archivo Histórico del Guayas, Guayaquil, 2002.

STEVENSON, Robert. *La isla del tesoro*. Ediciones SM, Madrid, 2002.

DONOSO, Sebastián. *Pirata en Guayaquil: El asalto de 1687*. Santillana, Quito, 2009.

FIELD, Syd. *El libro del guión*. Plot Ediciones, Buenos Aires, 2004.

BÁEZ, Marcelo. *El gabinete del dr. Cineman*. Editorial Libresa, Quito, 2006.

ARISTÓTELES: *Poética*. Editorial Porrúa, Buenos Aires, 2000.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Estrategias del guión cinematográfico*,
Editorial: Ariel Cine, 2004.