

Las estrategias narrativas de los videojuegos

Juan Carlos García Rodríguez

Las aventuras de un plomero que rescata a una princesa y su mitológica batalla en contra de un dragón no fueron suficientes. Aunque este sencillo argumento se cimente en uno de los mitos fundacionales de la literatura, identificados por Northrop Frye en *Anatomía de la crítica*.

En la industria de los videojuegos, que mueve miles de millones de dólares al año, existen, sí, aquellos juego simples que buscan entretener de manera sencilla, aunque a veces con un elevado nivel de dificultad: carreras de autos, bandas de rock, partidos de fútbol, batallas interminables y hasta unos simpáticos pájaros enfrascados en una guerra contra los cerdos, entran en esta categoría.

Pero hay otros juegos cuya búsqueda va más allá de este claro derrotero, la fantasía. No hay aún mejor camino para la fantasía que una buena historia. Desde el inicio, inclusive en juegos de Atari, hay atisbos de intentos, algunos, ciertamente, burdos, por contar una historia. Nintendo desarrolló, con sus limitadas posibilidades, entretenidas e interesantes historias intercaladas en forma de texto e imágenes fijas a lo largo de sus videojuegos; como la de los gemelos Billy y Jimmy, quienes peleaban en una ciudad devastada contra la banda de los Black Warriors para rescatar a Marian, la novia de Billy; o la más complicada, misteriosa y mística historia de Ryu Hayabusa, un joven que regresa a su aldea en Japón y se encuentra con que a su padre lo asesinaron, por esta causa heredó la espada del dragón Shinobi, un artefacto que guarda un gran poder, así, adquiere el deber de resguardar una de dos vasijas que juntas despiertan un antiguo demonio.

En la misma empresa nacieron dos juegos considerados hoy de culto por legiones de fans: *The legend of Zelda* (1986) y *Final Fantasy* (1987); con ellos, también nacieron los Role Playing Game (RPG). *The legend of Zelda* es, por mucho, un juego innovador en cualquier sentido, que inicia prácticamente con la mayoría de los aspectos que aún ahora continúan presentes en cualquier videojuego. *Zelda* es el primero que incluía una memoria en el cartucho para que el jugador guardara su avance, lo cual hoy es indispensable.

Shigeru Miyamoto creó y diseñó este juego, se podría considerar un genio, fue director creativo de Nintendo durante muchos años, Premio Príncipe de Asturias en 2012 por ser “el principal artífice de la revolución del videojuego didáctico, formativo y constructivo”; el jurado consideró que Miyamoto, creador también de Súper Mario, es

no sólo el padre del videojuego moderno, sino que ha conseguido, con su gran imaginación, crear sueños virtuales para que millones de personas de todas las edades interactúen, generando nuevas formas de comunicación y de relación, capaces de traspasar fronteras ideológicas, étnicas y geográficas (Acta, 2012).

*Zelda* inicia grandes revoluciones, sin las cuales, los videojuegos actuales no serían lo que son. Miyamoto consigue crear la ilusión de total libertad del jugador, quien puede explorar a su gusto los distintos escenarios de Hyrule, el reino en donde se desarrolla la historia, y elegir el orden de las misiones. Esto constituye una ilusión, pues el nivel de dificultad de algunas de ellas es tal, que antes es necesario que el jugador haya logrado conseguir algunos ítems, armas, objetos mágicos, pociones, etcétera, lo que es otra de las innovaciones: la incorporación de nuevos ítems a lo largo del juego, la posibilidad de mejorarlos y comprarlos.

No obstante, el juego no sería igual de entrañable si no fuera por la historia. En la primera entrega para NES se fundamenta en un sencillo prólogo al inicio del videojuego y en el manual, apenas unos párrafos resumen:

Hyrule se vio envuelto en el caos después de que un ejército dirigido por Ganon, el Príncipe de las Tinieblas, invadiera el reino y se apoderara de la Trifuerza del Poder, un mágico artefacto que otorgaba gran fuerza física a su poseedor, pero la princesa Zelda dividió la Trifuerza de la Sabiduría en ocho fragmentos, ocultándolos en las mazmorras secretas en todo el país para evitar que cayeran en manos de Ganon. Ella mandó a su niñera, Impa, a encontrar un hombre lo suficientemente valiente como para destruir a Ganon. Impa huyó para salvar su vida, pero fue alcanzada por sus perseguidores. Cuando los secuaces de Ganon la rodearon, un joven apareció, derrotando a los monstruos. El nombre del joven era Link, quien decidió ayudar; para salvar a Zelda, debería luchar contra Ganon, reuniendo los fragmentos esparcidos de la Trifuerza de la Sabiduría.

El mito del héroe que se lanza a una aventura para salvar a la princesa, el cual le da vida a Mario, sigue siendo el corazón de la historia y es el núcleo de buena parte de los videojuegos. Pero Miyamoto, con Zelda, deja algo claro, los videojuegos deben ser, a partir de entonces, una conjunción de música, gráficas y una buena historia que, en conjunto, hacen una aventura increíble para el jugador.

Pronto, los escritores despliegan su imaginación y su libertad, pues poco a poco se construye un mundo de fantasía capaz de sostenerse por sí sólo, un universo ficticio autónomo. Las autorreferencias de estos mundos inventados, conocidos por el jugador, constituyen una de las más ricas estrategias narrativas de los videojuegos. Estas referencias dan pie a juegos temporales, *crossovers* y reelaboraciones del mundo ficticio, a la manera de los cómics.<sup>1</sup> La estrategia, es evidente, apela a remover los recuerdos y jugar con las experiencias y referencias de cada jugador.

---

<sup>1</sup> En 2007, Marvel decidió reiniciar la historia de Spiderman, la idea fue hacerlo más jovial para atraer a nuevas generaciones. El resultado, la saga *One More Day*, escrita por Michael Straczynski y dibujada por

*Metroid* es un buen ejemplo. La saga, iniciada en 1986 con su entrega para NES, posee un universo propio, en el cual las formas de juego, enemigos y aliados reaparecen y se aprovechan en la narrativa. El juego de NES era ya una innovación, pues planteaba una misión sumamente difícil, no lineal, en la que el jugador estaba obligado a explorar y repetir escenarios en medio de una soledad absoluta. Aunque, al igual que *Zelda*, el juego contaba con memoria de guardado, su base de laberintos, en donde en ocasiones parecía no haber salida, dejaban al jugador varado por horas o días. Es destacable, como estrategia de la narración, que durante todo el juego se desconoce que el héroe, un cazarrecompensas, es en realidad una chica, Samus Aran; esto sólo se podía descubrir si el jugador terminaba en menos de cierta cantidad de horas de juego, tras las cuales una escena final mostraba al personaje despojándose del casco y dejando ver a una guapa y rubia muchacha.

En el final de la segunda entrega, *Metroid II. The Return of Samus*, un videojuego para Game Boy de 1990, se ve a Samus asistir al nacimiento de un bebé metroid, especie destructora y sin debilidades, un ser perfecto a la manera de Alien, el cual la confunde con su madre. Pues bien, en el siguiente juego de la serie, *Super Metroid*, lanzado para SNES en 1994, en el apoteósico final, una épica batalla contra Mother Brain, las armas de Samus son inservibles y, a punto de ser eliminada por el ser alienígena, reaparece el metroid y la defiende, hasta llegar al auto sacrificio. El rayo lo destruye y la materia del metroid cae sobre Samus, fusionándose y otorgándole un poder inmenso con el cual puede destruir a Mother Brain.

---

Joe Quesada, con la cual pusieron fin a su época en Spiderman. En ésta, Peter Parker y Mary Jane, ya casados, hacen un pacto con un demonio para salvar la vida de la tía May y la salud del propio Parker, quien ha quedado con la espalda fracturada. A cambio de un alto costo, el demonio regresa el tiempo y borra los recuerdos de Peter y Mary Jane.

El último videojuego de la serie, *Metroid. Other M*, es una historia que aglomera el universo de *Metroid*; reaparecen amigos y antiguos adversarios. El juego ocurre cronológicamente, después de *Super Metroid* y antes de la serie *Metroid Prime*, en el cual encontramos a Samus Aran desolada tras la aniquilación total de la raza *metroid*. A través de una narración en primera persona, Samus Aran nos relata que se dirige a un planeta desconocido en los confines del universo para atender una llamada de auxilio con la clave “llanto de bebé”. *Other M* es casi, con la distancia necesaria, una película. El juego contiene escenas cinematográficas con una duración de casi dos horas, imperdibles para cualquier fan de la saga, las cuales están intercaladas en el desarrollo de la historia, pero que, una vez terminado, es posible ver sin interrupción. Los diseñadores nos dejan admirar una espléndida narración y una historia que va armándose como rompecabezas.

Una de las mejores ejecuciones de estos malabares temporales ocurre precisamente en el universo de *Zelda*, en el juego para Nintendo 64, *Zelda, Ocarina of Time*, de 1998. Posiblemente éste sea el mejor videojuego de toda la historia; por lo menos, con esta entrega, la industria alcanza una sus más altas cumbres. *Ocarina of Time* define el qué y el cómo de los videojuegos actuales. Miyamoto lo había intuido e intentado con el primer *Zelda*, pero con éste perfecciona El videojuego.

Las gráficas poligonales, propias de los primeros videojuegos en 3D, responden a limitaciones técnicas que se han ido superando con el pasar de los años. Parece que la industria, en la actualidad, ha llegado a un cenit, cada consola vuelve a sorprender por la calidad de sus gráficos y la resolución de la imagen. De hecho, el motor gráfico es una de las razones más poderosas por las que las consolas siguen haciendo frente a las

computadoras y, en tiempos recientes, a los dispositivos móviles. Las increíbles posibilidades que había adelantado *Mario 64* se confirman.

*Ocarina of Time* define el formato que, desde entonces, siguen todos los videojuegos, tanto aquéllos en tercera persona como aquéllos en primera. Además se indagan las diversas capacidades de movimiento, exploración y batalla con los personajes y las perspectivas, logrando una asombrosa jugabilidad, es decir, la sinergia entre el jugador, los controles y el juego.

La música se convierte en un factor primordial. *Ocarina of Time* recupera con nostalgia las melodías del primer juego y le suma otras, igualmente, sencillas y hermosas que, a la manera de las primeras entregas, son específicas de algún personaje o escenario. El jugador tiene que aprender algunas de estas melodías y reproducirlas con una ocarina mágica para abrir portales y conseguir diversos poderes.

El juego inicia diez años antes de los acontecimientos del primer *Zelda*, cuando Ganondorf está buscando las partes de la Trifuerza para conquistar el reino de Hyrule. Un Link niño es elegido para llevar a cabo una serie de tareas con el fin de detener los planes de Ganon, lo que lo lleva a enfrentarse con el tirano, quien lo derrota fácilmente. Sin embargo, con un encantamiento de la ocarina, Link puede viajar en el tiempo y despierta diez años más tarde, convertido ya en un muchacho, en un mundo que ha cambiado. Entonces comienza su segunda empresa, esta vez para derrotar al rey Ganondorf. Por demás está mencionar que en la parte del juego del Link niño reaparecen personajes que ya se conocían del primer *Zelda*, en muchos de los cuales se descubre su origen y las razones de su actuar diez años después, como el mismo origen de Link, es decir, revelaciones.

Las revelaciones son, de hecho, otras de las estrategias narrativas de los videojuegos. La vuelta de tuerca o giro dramático, efectivo desde que el mundo es mundo y Edipo fue rey; este recurso llena las historias y encanta a los *gamers*. Conviene traer a cuento a Aristóteles, el primero que reparó en ello, quien reflexiona en *Arte Poética*:

La revolución [traducido también como peripecia] es, según se ha indicado, la conversión de los sucesos en contrario, y eso, como decimos, que sea que sea verosímil o forzoso. Así, en el Edipo, el que vino a darle buenas nuevas, con intención de quitarle el miedo de casarse con su madre, manifestándole quién era, produjo contrario efecto; y en el Linceo, que siendo conducido a la muerte, y Dánao tras él para dársela, sucedió por las cosas que intervinieron el que Dánao muriese y se salvase Linceo. Reconocimiento [anagnórisis] según lo declara el nombre, es conversión de persona desconocida en conocida, que remata en amistad o enemistad entre los que se ven destinados a dicha o desdicha. El reconocimiento más aplaudido es cuando con él se juntan las revoluciones, como acontece con el Edipo (Aristóteles 36).

Los juegos de suspenso y terror hacen reiterado uso de esta estrategia, pero es especialmente específica en ciertos juegos criticados por fomentar la violencia, me refiero, por ejemplo, a *Madhunt*, *LA Noire*, *Red Dead Redepmtion* o la serie de *Grand Theft Auto*. En algunos de estos casos, las decisiones sobre el desarrollo y la historia recaen en el jugador, por lo menos en apariencia. En GTA, el jugador puede elegir que el personaje, un inmigrante, lleve una vida tranquila, sin meterse en problemas ni cometer delitos. Es posible que el jugador seleccione trabajos lícitos, taxista es el más común, pero, obviamente, ganará menos dinero, necesario para comprar ropa y autos. Sin embargo, finalmente resulta aburrido, pues no es el cometido del juego, así que ocurren ciertos hechos que obligan al jugador a recurrir a la violencia y a la delincuencia.

En los juegos actuales, existe el presupuesto de un mundo abierto y una historia no lineal, esto se logra con diversas misiones secundarias que son aleatorias y que no afectan el relato principal. De hecho, el jugador desconoce cuáles son las misiones que forman parte de esta columna, así que la decisión que tome determinará cuánto tarde en avanzar y parecerá aleatorio. Además, el mundo del personaje permite la interacción con objetos, personas y diversas acciones. En GTA, el jugador puede contratar a una prostituta, robar autos y pasear por la ciudad, ir a jugar bolos o dardos en los bares, tomar alcohol y emborracharse, etcétera, acciones que no inciden en el relato y dan la sensación de libertad.

Sin embargo, la historia depara sorpresas al jugador, quien finalmente tendrá que recurrir a la delincuencia, pero será castigado por ello. En GTA, además de otras consecuencias, al final, el protagonista estará en una encrucijada, pues han sido secuestrados su novia y su primo, la persona que lo ha apoyado desde que llegó a Estados Unidos. El jugador se verá obligado a elegir a quién salvar con un desenlace paradójico y sorprendente.

En *Red Dead Redemption*, el juego recrea la vida en el lejano Oeste, el jugador controla a un personaje que fue un bandido y ahora ayuda los federales a capturar a sus antiguos compañeros de fechorías para limpiar su nombre. Poco a poco, la narración va develando datos, como, por ejemplo, nos enteramos que está casado y tiene un hijo y, más adelante, que están en poder de los federales. Al igual que en GTA, las acciones aleatorias son un punto extra, el jugador puede lazar y domar caballos, cazar, despellejar animales y vender sus pieles, capturar forajidos vivos y muertos, buscar tesoros, jugar póker, dados, blackjack y otros. En el final del juego, ha capturado a todos sus compinches y regresa a casa con su mujer y su hijo con el sueño de convertirse en un



ganadero. Varias misiones consisten en compartir tiempo con su hijo, hasta que es emboscado por los mismos federales y asesinado. El jugador debe terminar el juego controlando al hijo, quien tiene las mismas aptitudes y consume la venganza, pero siempre con la inquietud y la desconfianza de controlar a un personaje que no es el que se ha compenetrado con el jugador a lo largo de la historia.

*Halo, Combat evolved* (2001), uno de los videojuegos que alcanza la perfección en todo sentido, plantea una historia que se asienta casi totalmente en esta estrategia narrativa. En principio, parece un First Person Shooter (FPS) más, donde el referente era *Golden Eye*, de Nintendo 64. Pero la excelente banda sonora compuesta por Martin O'Donnell nos advierte ya que no estamos en el mismo juego de siempre. La música se complementa con el juego y el jugador de una forma intensa y casi íntima, aparece en momentos clave y responde a las acciones. O'Donnell ha comentado que en lugar de escribir la música para un juego terminado, se inmiscuyó en el proceso, observó los niveles de juego, compuso la música, cuya tesitura va desde los cantos gregorianos de los títulos hasta la trepidante carrera final, y dejó que los diseñadores la colocarán en el momento más adecuado.

Igualmente, las gráficas fueron sorprendentes para su época y marcaron un nuevo estándar de calidad. Es, quizá, debido a *Halo* que comienza una guerra entre Microsoft y Sony por ofrecer las mejores gráficas para los juegos.

Lo interesante es que siendo un juego lineal, mucho más que otros, no lo parece y emociona al jugador más estoico. El mismo mundo que presenta *Halo*, a pesar de la magnificencia que aparenta, no permite tanta libertad y la exploración es limitada, por lo menos para proseguir el avance. El relato de *Halo* se asienta y sostiene en los giros dramáticos, las vueltas de tuerca, lo que inicia siendo una misión para proteger a

Cortana, una inteligencia artificial, se convierte rápidamente en una batalla por controlar Halo, que resulta ser un arma gigantesca, poderosa y antigua, capaz de destruir el universo.

El Jefe Maestro, el personaje principal, tras el aterrizaje en Halo debe rescatar supervivientes, al mismo tiempo que se enfrenta a los soldados del Covenant, la raza alienígena que los atacó, después tiene que desactivar las estaciones de las que el Covenant se ha apoderado, se lanza a rescatar al capitán Keyes, quien no murió sino está preso y debe conseguir el mapa para evitar que el Covenant pueda activar Halo.

Cada misión resulta ser una vuelta de tuerca que cambia el rumbo de la historia. Ello queda de manifiesto al descubrir que Halo, además de un arma, es una prisión para otra raza de alienígenas, los Floods, seres incontrolables que acaban con toda vida. Otra vuelta de tuerca ocurre con el Monitor, una inteligencia que aparece en algún momento en que los Floods cercan al Jefe Maestro. Tras rescatarlo, le pide ayuda para conseguir una llave que volverá a encerrar a los Floods; el Jefe Maestro deberá aceptar la nueva misión y, a punto de terminarla, descubre que ha sido engañado y el Monitor no planeaba encerrar a los Flood sino destruirlos con Halo y con ellos toda la vida en el universo.

Reparemos un instante en el esqueleto de la historia: el héroe que debe batallar por el mundo y salvar a la doncella. A diferencia de otros juegos, aquí no hallamos pantallas con el relato de la historia, como en *Zelda*, ni tampoco largas secuencias cinematográficas, como en *Metroid*, la historia se desarrolla a la par que el juego, al mismo tiempo que el jugador avanza. Es destacable, en este apartado, el trabajo que existe con los diálogos, el único resquicio para conducir la historia, los cuales van desde románticos hasta épicos. No se explica de otra forma que el Jefe Maestro se vuelva

rápidamente tan apreciado por fans, pues en el primer videojuego no se conoce su historia ni antecedentes, aunque todos los soldados lo respetan y quieren luchar junto a él, de hecho, a la fecha no se ha quitado el casco. De igual forma, es gracias a los diálogos que inicia una relación sentimental entre el Jefe Maestro y Cortana, la inteligencia artificial que nos guía en casi todo el juego, excepto en momentos específicos, relación que se convierte en un motivo principal de gran importancia en las últimas entregas de la serie.

El pretexto para esto es también una solución al juego, para proteger a Cortana del Covenant, el Jefe Maestro debe introducirla en su red neural, es por ello que Cortana puede hablar con el Jefe Maestro todo el tiempo, lo guía y lo ayuda. Pero con quien habla es en realidad con el jugador, es con éste con quien se compenetra y a quien acompaña. No por nada Cortana es la asistente de voz en los dispositivos móviles de Microsoft.

Tanto el universo de Zelda como el de Halo han sido reelaborados en comics y mangas, programas de televisión, ánimes, series y películas; su música es interpretada por orquestas y músicos. Estos nos habla de la fascinación que pueden ejercer las historias de los videojuegos, pero también de la riqueza de sus relatos, que teniendo como origen un mito tan antiguo continúan suscitando fantasías.

### **Bibliografía y material consultado**

Aristóteles (1994). *Arte Poética*. Buenos Aires: Espasa-Calpe.

Frye, Northop (1991). *Anatomía de la crítica*. Venezuela: Monte Avila Editores.

Acta de jurado (2012). Premio Príncipe de Asturias. Recuperado de <http://www.fpa.es/es/premios-princesa-de-asturias/premiados/2012-shigeru-miyamoto.html?texto=acta&especifica=0>

Nintendo (1986). *The legend of Zelda*.

Nintendo (1998). *Zelda, Ocarina of Time*.

Nintendo (1986) *Metroid*.

Nintendo (1994). *Super Metroid*.

Project M. (2010). *Metroid, Other M*.

Bungie (2001). *Halo, combat evolved*.