

Diseño de Videojuegos a Finales del Siglo XX

Introducción

Análisis de los videojuegos de plataformas más representativos entre 1985 y 1992, desde la perspectiva de varias recopilaciones destacadas.

- Patricio León
- Ecuatoriano
- Ing. En Diseño Multimedia de la Universidad Alfredo Pérez Guerrero (Ecuador)
- Cargo actual: Analista de Diseño Multimedia (Petroecuador)

En esta investigación se analiza desde el punto de vista del diseño: Las mecánicas de juego, la narrativa y jugabilidad de videojuegos representativos creados entre los años 1985 y 1992. Los videojuegos se han seleccionado a partir de varias recopilaciones creadas por distintos autores, quienes hablan acerca de los videojuegos que marcaron un hito a finales del siglo XX e inicios del XXI, ya sea por números de venta o la introducción de nuevos conceptos de interés para el mundo de los videojuegos, creando puntos de referencia en la historia de estas obras.

Conclusiones

Los videojuegos constituyen uno de los medios de entretenimiento más modernos e interesantes que existen en la actualidad, se encuentran enmarcados por el diseño y la tecnología. Como diseñador multimedia estudiarlos significa comprender el balance existente de todas las disciplinas vertidas en este tipo particular de diseño.

En esta investigación se ha determinado las características principales de los diseños de: Narrativa, jugabilidad y mecánicas de juego, implementadas en los videojuegos de consola de tipo plataformas desarrolladas en los años entre 1985 y 1992 los cuales constituyen: La evolución narrativa, la experiencia de usuario y los bloques de interacción respectivamente.

La evolución narrativa nace como un intento de describir el paso del tiempo dentro de un videojuego, cada acción realizada constituye parte de la historia interactiva que genera el personaje principal en un videojuego de plataformas.

El ritmo de juego es variable dependiendo del avance ejecutado por el jugador y del diseño planteado por sus creadores. Cuantitativamente hablando, en el promedio general de estas acciones se encuentra el número que fusiona los conceptos de ritmo y evolución narrativa.

Al definir al vértigo de juego como una propiedad numérica susceptible a ser moldeada por el diseño como parte de las mecánicas de juego y adicionalmente como una actividad constitutiva de la experiencia del jugador; el vértigo es un factor que se encuentra en relación con las mecánicas de juego y la jugabilidad.

Este análisis ha permitido encontrar varias características que pueden intervenir como elementos esenciales al diseñar videojuegos de plataformas.

El uso de los denominados elementos perceptuales, los elementos desconocidos de interés, los espacios invisibles y espacios amplios, constituyen una muestra del estudio de los denominados espacios de Arnheim dentro de los videojuegos de plataformas. Claramente su análisis se puede hacer extensivo a otros géneros de videojuegos.

Recorte temático

En sus inicios los videojuegos no estaban propiamente definidos y en varias ocasiones constituían meros intentos por conocer hasta dónde se podía llegar con la introducción de un nuevo equipo de computación o tecnología. Por lo tanto, no muchas personas tenían acceso a este tipo de desarrollos.

Para poder indagar en los videojuegos del pasado se ha tomado como referencia lo descrito por personas que han logrado determinar con metodologías diferentes y desde sus puntos de vista personales, cuáles son los mejores videojuegos que han salido al mercado en distintas épocas.

Siendo de interés para esta investigación los videojuegos publicados en los años entre 1985 y 1992. Por esta razón se revisarán los principales videojuegos de plataformas recopilados en las siguientes obras: Mott, T. (2011). 1001 Videojuegos a los que hay que jugar antes de morir; Loguidice, B. Barton, M. (2009) Vintage Games; Newman, J. (2013). Videogames; Fox, M. (2013). The Video Games Guide.

El objetivo final respecto a la muestra de videojuegos es extraer una impresión general de lo que se hacía en la época determinada de análisis para entender y brindar nuevos caminos respecto al diseño de videojuegos.

Adicionalmente, los videojuegos de antaño son un fuerte atractivo para aquellos jugadores que tuvieron la oportunidad de entretenerse con estos productos. Por lo cual, hacer una retrospectiva de los inicios de esta industria es beneficioso para conocer cuáles son sus secretos y transmitir el interés sobre estos trabajos a la comunidad en general.

Pregunta Problema

Al enfrentarse a un diseñador de videojuegos contra la hoja en blanco para definir un videojuego nuevo, este puede caer en un profundo sentimiento de desconcierto al identificar por dónde iniciar. Para encarar este problema, el desarrollo de videojuegos cuenta en su fase de conceptualización, el referente que le brinda el diseño y sus técnicas para afrontar problemas de tipo conceptuales, en este caso el llamado Game Design Document o el Documento de Diseño del Videojuego. La elaboración de este documento puede relacionarse a la construcción del storyboard para un producto fílmico, o la elaboración de las partituras para la posterior ejecución de una obra musical.

El diseñador debe estar preparado para plasmar de la manera más clara posible, los sentimientos, la idea general, la historia, la narrativa, las mecánicas de un videojuego determinado. Inclusive debe fijar pautas para la comercialización del videojuego y los conceptos que diferencian dicho proyecto de otros.

Sin embargo, al plantearse esta relación intuitiva, entre el nuevo proyecto y un videojuego representativo de una categoría determinada, el diseñador se encuentra con una trampa conceptual, pues la actividad de construir un "juego tipo Mario" implica encontrar los núcleos esenciales de este videojuego referente o representativo, convirtiéndose posiblemente en una tarea subjetiva.

Para enfocar lo descrito en el párrafo anterior y vincularlo a los intereses de este trabajo, los diseñadores que necesitan recrear las experiencias básicas de un videojuego previamente desarrollado, están en la necesidad de conocer métodos o pautas generales que permitan vincular dichas características de juego con el documento de diseño y un prototipo funcional.

Por las razones anteriormente expuestas es factible preguntarse:

¿Cuáles son las principales características de los diseños de: Narrativa, jugabilidad y mecánicas de juego implementadas en los videojuegos de consola de tipo plataformas desarrollados entre los años de 1985 y 1992?

En adición a lo descrito anteriormente se desprenden las siguientes cuestiones como corolarios de la pregunta general realizada:

¿El ritmo de juego en los videojuegos planteados determina la evolución narrativa?, ¿Los niveles de vértigo en los videojuegos planteados son definidos por las mecánicas de juego?

¿El diseño de niveles en los videojuegos planteados, permite obtener un factor de jugabilidad inicial que sirve de referencia para futuros proyectos?

Recorrido metodológico

La investigación planteada es inicialmente de carácter cualitativo pues se enfoca en análisis gráfico, análisis de sistemas y estructuras, utilizando la interpretación a través de los textos de autores destacados en el tema.

Al determinar la existencia de los conceptos de la evolución narrativa y los bloques de interacción presentes en los videojuegos de análisis, esta investigación tiene un tinte cuantitativo que permite obtener datos precisos que ayudan a identificar ciertas características que son de gran utilidad para futuros diseñadores o investigadores de esta rama.

También es preciso señalar que la investigación en el presente trabajo es de tipo descriptiva, pues se enfoca en el contexto inicial del diseño de videojuegos para analizar los casos de desarrollo que dieron forma a la industria, buscando sus particularidades y respuestas no explicadas hasta el momento.

Por otra parte, la utilización de la investigación comparativa nos ayuda a dilucidar los casos de análisis entre dos videojuegos definidos. Como eje central de estas comparaciones, están las características de diseño como el ritmo de juego o nuevos entendimientos en materia de jugabilidad en videojuegos que formaron parte esencial para la industria y son aplicadas en las obras en análisis.

También se hace uso de la observación y análisis de datos en matrices que permitan extraer información de utilidad planificados en el presente trabajo.

Para poder analizar lo planteado como primer objetivo, es decir: Comparar la evolución narrativa de los videojuegos planteados, determinando sus propiedades y características, se hace uso de la observación de campo, para lo cual se logró implementar un ambiente de prueba que permita extraer los datos de análisis de la forma más objetiva posible utilizando la observación y posterior comparación de datos.

Se diseñó y desarrolló una herramienta de software que permite la recolección de todas las acciones ejecutadas por el jugador a través de los mandos de juego.

Para analizar la frecuencia de cambios en el estado del personaje se pudo realizar mediciones en el orden de los segundos, determinado por un conteo manual observando los videos registrados en el ambiente de pruebas.

Para entrelazar los datos con lo determinado por el segundo objetivo, es decir: Determinar el nivel de inmersión presente los videojuegos planteados utilizando el escaneo visual y la jugabilidad como herramientas para la identificar la experiencia de usuario existente.

Se procedió a realizar una serie de entrevistas pre configuradas que permitan obtener lo determinado por las variables de análisis, es decir lo referente a Los sentimientos de inmersión de los videojuegos en cuestión.

Para desarrollar lo planteado en el tercer y último objetivo “Observar el diseño de niveles existente en los videojuegos planteados, determinando sus propiedades respecto al diseño de narrativa, jugabilidad y mecánicas de juego” se ha vinculado el diseño de niveles con los conceptos descritos acerca de los Espacios de Arnheim.

Desarrollo de la investigación

Al plantearse una comparación de la llamada evolución narrativa de los videojuegos, la investigación se enfoca en los cambios de estado que les ocurren a los personajes animados de los videojuegos, motivo por el cual se ha optado por medir esta característica, actividad que posteriormente permite indagar en las propiedades de dicha unidad de análisis.

Adicionalmente se planificó observar los llamados bloques de interacción los cuales constituyen un componente esencial de las reglas de juegos. Para estudiar esta unidad de análisis, se ha planificado contabilizar las acciones ejecutadas por el jugador, el promedio de estas acciones nos permite dar cuenta de las categorías en las que puede clasificarse un videojuego, de acuerdo a la velocidad o vértigo de sus mecánicas de juego.

Para el segundo objetivo es necesario determinar las características existentes en un componente principal referente a la jugabilidad, es decir la inmersión del jugador, para este caso se ha optado por definir como unidad de análisis a la categoría, sentimientos de inmersión y la jugabilidad del usuario la cual puede verse reflejada en una serie de videos que se han capturado, registrando las reacciones de los jugadores al jugar y ser entrevistados.

Para el tercer objetivo se ha planificado realizar un análisis acerca de un factor muy importante que en general puede decirse referencia a los dos objetivos anteriores al momento que los diseñadores de videojuegos trabajan en la construcción de los llamando niveles o escenarios donde ocurre la acción de los videojuegos. Para este objetivo se ha decidido indagar en un tema nuevo revisando con anterioridad en el estado de la cuestión y denominado como: “Espacios de Arnheim”.

La distribución de dichos espacios y su función dentro de los videojuegos es un tema necesario de entender respecto al diseño de niveles, y permite realizar un vistazo al último componente necesario para analizar los videojuegos desde una perspectiva general, compuesta por la narrativa, jugabilidad y mecánicas de juego.

Resultados Objetivo 1

Videojuego 1: Sonic the Hedgehog 2

Es un juego que tiene un promedio de acciones de jugador de 471 ms y un tiempo promedio de cambios de estado del personaje principal de 6.939 s, a pesar tener como personaje principal a un erizo (muy parecido a un puerco espín) que en apariencia se mueve muy rápidamente, los datos muestran lo contrario respecto a los cambios de estado que sufre y a las acciones que tiene que realizar el jugador dentro del juego. [...]

Videojuego 2: Super Mario World

Super Mario World presenta un tiempo entre acciones que ejecuta el jugador de 378 ms, constituyéndose en un videojuego con un mayor ritmo de juego que su competencia contemporánea Sonic the Hedgehog 2.

Super Mario World siendo un juego para Super Nintendo por lo tanto constituyendo una evolución de Super Mario, tiene un ritmo de juego más lento que su antecesor el Super Mario 3 diseñado para la consola NES de 8 bits, sin embargo de esta característica es interesante pensar que la evolución del juego se muestra en los tiempos promedios de cambio de estado del personaje principal, donde se evidencia lo contrario, es decir los tiempos promedios de Mario 3 son más lentos que los de Super Mario World. [...]

Videojuego 3: Megaman 3

Del grupo seleccionado de videojuegos, Megaman 3 es el videojuego que destaca por ser el más frenético o rápido, es decir es el que tiene un número de acciones más rápidas por jugador. Sin embargo Megaman 3 no es el videojuego con la narrativa más rápida de los juegos seleccionados, definiendo así que la narrativa de los videojuegos de plataformas no está condicionada por las acciones del jugador. [...]

Videojuego 4: Super Mario Bros 3

Super Mario Bros 3 es considerado para muchos uno de los mejores videojuegos creados (IGN, 2016), en esta investigación se ha encontrado que presenta un promedio de acciones de 323 ms muy cerca de los 303 presentados por su predecesor Super Mario Bros. [...]

Videojuego 5: Super Mario Bros

Super Mario Bros siendo uno de los juegos más jugados de su época (Kent, 2016, p.364) y consolidando el género de las plataformas, presenta un tiempo promedio de cambios de estado de 6.04 segundos.

A pesar de ser el juego más popular de la lista, cuenta con un promedio de acciones que ejecuta el jugador de 309 ms dejando al vértigo de juego en segundo lugar después de Megaman 3.

El tiempo promedio de acciones que ejecutan los jugadores ronda entre los 186 ms hasta los 396 ms determinando que su vertiginosidad puede ser ampliamente variable dependiendo bastante de la destreza del jugador. [...]

Resultados Objetivo 2

Entre los participantes hay quienes se consideran jugadores casuales, expertos y un solo jugador que se ha descrito como nulo. Las respuestas obtenidas acerca de la pregunta: ¿Cómo se siente respecto a los videojuegos en general? Hay quienes consideran que los videojuegos planteados presentan ciertos niveles de estrés que no están dispuestos a soportar, sin embargo en general se sienten atraídos con este tipo de entretenimiento, ya sea porque les gusta resolver los retos planteados o por la identificación que pueden tener con ciertos tipos de personajes.

También fue de interés encontrar la descripción existente de un jugador respecto al sentimiento de vértigo (cantidad de acciones) que estos videojuegos producen al jugador, pues en este caso se encontró que la descripción dada al respecto, responde a una idea o percepción, que al

ser descrita por los jugadores expresa, que los videojuegos analizados “son lentos”.

Sin embargo en posteriores respuestas, el mismo jugador considera que los gráficos en general de los escenarios y personajes de los videojuegos analizados tampoco son un factor de su agrado, lo que conlleva a pensar que, posiblemente la vertiginosidad a la que hace referencia inicialmente, cuando habla de la lentitud de estos videojuegos, no se encuentra exclusivamente en la narrativa o las mecánicas de juego, sino que debe estar relacionada al diseño gráfico que estos videojuegos presentan.

La velocidad o vértigo de un videojuego es un componente de la jugabilidad y por medio de las observaciones dadas, está presente tanto en la narrativa como en las mecánicas de juego, sin embargo,

¿Qué ocurre con la noción de velocidad extraída en estas entrevistas? Se entiende al entrevistarlos, que los participantes sienten que los videojuegos pueden ser “más rápidos o más lentos”.

Como conclusión de esta extensa observación se puede decir que el sentimiento de vértigo o velocidad de un videojuego tiene que estar constituido por la velocidad de las mecánicas de juego, la velocidad de la narrativa y por último la sensación de velocidad implícita en el diseño y la animación del personaje.

Otra observación que se encontró al momento de realizar las entrevistas, fue el sentimiento generalizado de que estos videojuegos “son para pasar fases”, es decir el jugador espera que al completar un nivel, inmediatamente empiece otro y así sucesivamente hasta terminar el juego.

Sin embargo al hablar de los gráficos entre los videojuegos, es muy interesante destacar que la mejor experiencia para los participantes respecto al apartado visual recae sobre el título Super Mario Bros 3, videojuego que se ha llevado mayormente el agrado de los participantes por varios factores, incluyendo ser destacado por su diseño gráfico, algo digno de admirar pese a que los jugadores reconocen a los títulos: Super Mario World, y Sonic the Hedgehog 2 como juegos que pertenecen a una gama de consolas superior tecnológicamente hablando a la Nintendo NES, calificando como un juego con mejores gráficas a Super Mario Bros 3.

Uno de los títulos que causó mayor controversia durante la observación es el videojuego Megaman 3. Según lo visto este fue el título que más problema causó a los jugadores para poder avanzar por los niveles planteados. Al preguntar respecto a los sentimientos que este videojuego produjo, se obtuvo una negativa generalizada porque el videojuego presenta una elevada dificultad.

Sin embargo este caso es destacable a pesar de haber sido considerado un videojuego difícil en las pruebas realizadas, ya que motiva al investigador preguntarse ¿Por qué este videojuego es claramente tan aclamado y se encuentra en las listas de todos los autores que lo destacaron como principal videojuego de la época en análisis?, ¿Qué hace a Megaman 3 un videojuego tan especial, a pesar de que en las entrevistas no haya sido destacado?

En las mediciones de los objetivos 1 y 3, se obtuvo claramente que es el videojuego más rápido de todos en cuanto a sus mecánicas de juego, adicionalmente se pudo extraer otro dato muy interesante respecto a su narrativa, presentándose como el videojuego que tiene un elevado número de cambios estado negativos del personaje principal. Determinando claramente que este videojuego presenta un alto nivel de frustración para los jugadores.

En el contexto de esta última observación brindada, es claramente el tiempo de juego el elemento que diferencia a los jugadores casuales de los expertos, y el simple hecho de aceptar el reto planteado por los diseñadores de videojuegos la línea que debe cruzar un jugador para pasar de categoría.

Resultados Objetivo 3

Para el tercer objetivo se ha puesto en análisis el uso de las llamadas inferencias lógicas y las inducciones perceptuales, dos conceptos definidos a partir de lo expuesto por Arnheim (1962), que para fines prácticos de esta tesis se los ha definido en general como, Espacios de Arnheim y se ha procedido a encontrar la aplicación que los diseñadores hicieron para estos conceptos en cada uno de los videojuegos analizados. [...]

Marco teórico

El Entretenimiento en la vida cotidiana

La importancia del ocio y entretenimiento en la vida del ser humano puede ser revisada bajo la teoría de Maslow (1954), quien hace un estudio psicológico sobre las motivaciones del ser humano y determina a las necesidades básicas como el punto de entrada en su teoría de la Motivación.

Huizinga (2007), expresa que el juego es más antiguo que la cultura y toma como referencia a mascotas como los perros. Animales a quienes nadie les ha enseñado a jugar, pero sin embargo lo hacen. Desde esta observación, señala que el juego no constituye una simple reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico (p.11).

1938, Egenfeldt et al. creen que lo descrito por Huizinga (2007) trata de realzar el significado de un juego dentro de una cultura occidental que valoraba más lo serio sobre lo divertido, A pesar de esto concuerdan con la percepción existente del círculo mágico que se crea al jugar por lo que añade:

“Un juego es un sistema donde los jugadores se embarcan en conflictos artificiales definidos por reglas que tienen resultados cuantificables” [...]

Los sistemas, las reglas y el diseñador de videojuegos

Roger Caillois, en Man, Play and Games determina, existen 4 tipos de juegos y sus categorías son: Competición, Aleatoriedad, Imitación, Vértigo. (Egenfeldt et al., 2016, p.66)

Los sistemas y las reglas conforman una parte importante del jugar. Según Egenfeldt et al. (2016, p.62), las reglas pueden aplicarse a muchos contextos, como el trabajo, la familia, la vida en general.

Egenfeldt et al. (2016, p.70) determinan que “con el tiempo las reglas se vuelven menos ambiguas”. Es decir, las reglas se perfilan con el tiempo, una vez que se plantean los objetivos del juego y se las pone a prueba.

Al hablar de videojuegos, las anteriores afirmaciones encajan de manera excepcional en el contexto de este tipo de entretenimiento, ya sea por formar parte de un mundo digital donde los videojuegos son sistemas informáticos o por constituirse como juegos en sí definidos por un sistema de reglas.

En contraposición, los videojuegos son estructuras donde todas las reglas deben estar perfectamente determinadas. Las reglas son claramente la más importante característica de los juegos y según Egenfeldt et al. (2016, p.195) son los elementos que diferencian a los juegos de otros entretenimientos como las novelas y las películas. [...]

Diseño de personajes

Los personajes dentro de una historia se consideran como el núcleo de estos relatos. Para los juegos y videojuegos esta relación no es diferente desde su punto de vista narrativo y existe un amplio interés por parte de los investigadores en videojuegos el tratar de develar la mejor manera de crearlos y vincularlos con los jugadores. Al momento de concebir un personaje es difícil no caer en un campo artístico – técnico. La creación de personajes no puede dejar de encontrarse con el mundo del diseño gráfico, la ilustración y la narrativa. La creación de personajes es un arte y va acompañado de varias técnicas en lugar de teorías. [...]

La Narrativa en videojuegos y el diseño de niveles

Para encaminar de manera concreta los temas acerca de la narrativa en los videojuegos, se debe acotar que, muchas veces se utiliza dicho término para describir la historia de un juego, no obstante, existe una diferencia que los investigadores en videojuegos han definido para no crear confusión al momento de discutir sobre los problemas que acarrea el diferenciar los términos narrativa e historia. Es así que, la palabra narrativa refiere a una sucesión de eventos, cuyos componentes básicos son: El orden cronológico de los eventos (historia), su representación verbal o visual (texto), y el acto de contar una historia (narración).

Para Totten (2014, p.23), el diseño de niveles no es solamente la parte más importante del desarrollo de videojuegos sino también es la parte más estimulante. En consecuencia se puede relacionar que muchos aspirantes a diseñadores de videojuegos empiezan por la creación de la ambientación y niveles. [...]

Fuerzas de Arnheim, reto y jugabilidad

Adicionalmente Arnheim habla acerca de las direcciones de las fuerzas. La dirección de las fuerzas visuales que vienen determinadas por varios factores, entre ellos la atracción que ejerce el peso de los elementos vecinos" (Arnheim, 1962, p.40) ¿Cómo se relacionan el peso y la dirección de Arnheim en los videojuegos modernos?

Para poder determinar un estudio acerca del diseño de niveles referente al peso y las direcciones de Fuerza de Arnheim, relacionados respectivamente a la experiencia sensorial y la libertad de movimiento de Totten se entiende que todos estos elementos estarían relacionados con la jugabilidad o experiencia de juego 85

vinculado al diseño de niveles, por lo tanto para poder realizar un análisis, se determinará que todos estos elementos de se los puede estudiar dentro de la llamada jugabilidad de Arnheim. [...]

Aportes al campo del conocimiento

Evolución Narrativa y Bloques de Interacción

Como narrativa, los estudiosos de estas obras, discuten si los videojuegos realmente califican como medios para contar historias. Sin embargo y en concordancia con Egenfeldt et al., basta con colocar algunos ejemplos en la mesa (como Zelda, o más actuales como Battlefield 1) y reconocer que muchos videojuegos no solo cuentan una historia, sino que van más allá y permiten al jugador ser parte de ella.

Se puede inferir entonces que, no todos los juegos tienen una historia tradicional con personajes principales, villanos, puntos de giro, etc. (Ej.: Tetris), sin embargo todos los juegos si tienen una narrativa, inclusive los que carezcan de personajes.

Es de interés para los diseñadores de videojuegos conocer cómo fueron estructurados desde el punto de vista de la narrativa las diferentes obras descritas en este género de estudio, analizar los videojuegos de antaño desde esta perspectiva permite dar luz a nuevos proyectos que mantengan una relación con las pautas planteadas por los videojuegos del pasado, cuando la tecnología era diferente y perfilaba dichos proyectos.

Para todas estas cuestiones planteadas por Egenfeldt et al., esta investigación pone en consideración la existencia de la narrativa y la jugabilidad como medidas que permitan aclarar lo cuestionado, mismas que pueden servir como referencias que permita compaginar dos tipos de proyectos o análisis, ayudando al diseñador encargado dimensionar el alcance de su proyecto de mejor manera.

Sin embargo, las referencias a obtener podrían abarcar una serie de objetivos indefinidos, por lo que en este estudio se ha enfocado la llamada evolución narrativa como la sucesión de eventos que ocurren al personaje principal de videojuegos como: Trevor Belmont de Castlevania o Mario de Super Mario Bros.

De las mecánicas se ha dicho que viven en simbiosis con las reglas de juego. Como si de una oración se tratara, a las mecánicas debe considerarse como el núcleo de los juegos

Para determinar de manera objetiva datos de utilidad para los diseñadores en la rama, se establece que las reglas, como parte primordial de las mecánicas deben ser puestas en análisis.

las mecánicas de juego son una serie de reglas que, en conjunto con las acciones realizadas en determinado evento de un juego constituyen el juego en sí y pueden ser visualizadas como una serie de bloques de interacción.

Por otro lado, la narrativa se la puede revisar desde el punto de vista del relato o de la historia que cuentan los videojuegos, sin embargo lo que se ha realizado en esta tesis, es plantear la narrativa como una sucesión de eventos y determinar una medición de la frecuencia en los cambios de estado del personaje principal dentro de los mismos.

Esta variación del estado, estará directamente relacionada con el ritmo de juego, y permite tener una referencia concreta, respecto al tipo de narrativa que tiene dicho juego de video.

En relación a las de esta tesis donde los participantes expresaron varias veces acerca de los sentimientos de frustración, se determinó cual de

los juegos analizados produjo mayores niveles de frustración en los jugadores

Al revisar el objetivo de este capítulo se debe recordar que su idea principal gira alrededor de determinar las propiedades y características que giran en torno a la evolución narrativa y los bloques de interacción, fue interesante encontrar que, al agrupar los análisis entre los indicios de frustración y relajación observados en contraposición con la medición realizada para la evolución narrativa se ha identificado un nuevo concepto denominado, cargas de la narrativa.

Las cargas de la narrativa por lo tanto, constituyen un derivado de la medición de la narrativa y son mayormente identificados en cada momento que suceden acciones que interfieren con el progreso del personaje principal dentro de la narrativa de un videojuego, es decir: Cuando el personaje muere, o se vuelve pequeño, cuando es atacado, etc.

El ritmo de juego y su relación con la destreza de los jugadores

Por otra parte, se ha encontrado que una persona que juega videojuegos puede auto clasificarse en un determinado rango de destreza, clasificando verbalmente sus habilidades respecto a este medio de entretenimiento, varios participantes han podido encasillarse en un determinado nivel de juego como por ejemplo: Casual, Profesional o simplemente Nulo, claramente esta medición intrínseca permite decir que es posible encontrar una relación entre las habilidades de un determinado jugador y los videojuegos. [...]

Narrativa de los 8 bits a los 16 bits

La evolución respecto al ritmo de juego que han planteado estos tres videojuegos de la saga, es una muestra generalizada de la exploración que tuvieron que enfrentar los diseñadores de videojuegos al momento de crearlos, determinando que el ritmo de juego se redujo entre el primer Super Mario Bros y la tercera versión de este videojuego, disminuyendo su ritmo alrededor de 1.5 segundos, tratando de construir un videojuego con una narrativa más pausada que el diseño original.

Posteriormente el nuevo videojuego Super Mario World, desarrollado para la nueva generación de consolas de 16 bits regresa a la fórmula original, tratando de contar nuevamente su narrativa de manera más dinámica. [...]

Características de la Evolución Narrativa y los Bloques de Interacción

La evolución narrativa y los bloques de interacción serían entonces elementos importantes dentro de la definición de un videojuego, constituyéndose en elementos intrínsecos que pueden existir dentro de un videojuego de plataformas y por qué no, en cualquier videojuego, sin que necesariamente estas características sean planificadas o no por un diseñador de videojuegos, simplemente existen al momento de que las mecánicas de juego son ejecutadas, y pueden como no, ser medidas por un investigador del caso.

Su entendimiento puede ayudar a los interesados en el tema a mirar desde una nueva perspectiva el estudio de los videojuegos, como estructuras entrelazadas entre narrativa, mecánicas de juego y jugabilidad, tres elementos importantes en la concepción de los juegos y por alcance de los videojuegos.

Ahora los diseñadores que necesiten diseñar videojuegos nuevos pueden tener una referencia concreta y clara respecto a la evolución narrativa y ritmo de juego de los videojuegos de plataformas al utilizar las técnicas descritas, queda abierto sin embargo su uso en otro tipo de videojuegos en los que se pueda medir estas unidades de análisis.

Como primera característica se ha podido concluir que las acciones promedio que ejecutan los jugadores en videojuegos de plataformas es altamente vertiginoso.

El ritmo de juego (evolución narrativa) y la ejecución de las mecánicas de juego (bloques de interacción), varía de jugador a jugador, sin embargo se puede obtener una media entre varios jugadores de distinto rango de habilidades para obtener una medida más afinada, entre más mediciones se puedan realizar, más ajustado se puede volver el índice, y mientras las observaciones sean de calidad su utilidad puede servir a un mayor o menor de número de interesados dependiendo el caso. [...]

Debido a que la medición de la evolución narrativa puede estar relacionada a los niveles de dificultad y frustración que experimenta un jugador de videojuegos de plataformas, el análisis de este concepto conlleva a indagar en el balance que un diseñador busca al desarrollar su videojuego desde la fase conceptual hasta el prototipo y posterior desarrollo final.

Clasificar videojuegos por su ritmo de juego o por sus niveles de vértigo

Una perspectiva interesante que se deriva de los estudios realizados, es el entendimiento de la propiedad intrínseca que tienen la: Evolución Narrativa y Los Bloques de Interacción para poder encasillar a los videojuegos de acuerdo a su ritmo o su vértigo.

El estudio planteado en esta tesis abre una ventana hacia la clasificación por estos dos parámetros (ritmo de juego y vértigo). Permitiendo a los diseñadores o desarrolladores de videojuegos empezar a construir una escala que determine los videojuegos a partir de estos puntos de vista.

Jugabilidad e inmersión visual

De antemano se dirá que por la complejidad del tema respecto a la jugabilidad, la cual está directamente relacionada con las actividades del usuario y por consecuencia en relación con ciencias o materias de índole antropológicas, se determina que solo se hará una revisión aportando al punto de vista del diseño.

La apariencia gráfica según Salen y Zimmerman, estaría directamente relacionado con la inmersión que el juego puede producir, y es un tema que primordialmente interesa a los diseñadores de videojuegos, diseñadores de niveles y diseñadores de personajes.

Los sentimientos de inmersión del jugador serán la variante que permita determinar un nivel de inmersión dentro del juego y se analizó mediante una encuesta realizada a determinados candidatos que tuvieron acceso a los juegos definidos en el recorte.

De acuerdo a las observaciones realizadas para este capítulo se pudo determinar jugadores que estarían definidos en ambos campos de clasificación, entre jugadores Hardcore y Casuales. Fue de interés para el análisis encontrar que es posible autocalificarse como un jugador casual pero tener rasgos del segundo grupo en cuanto a las medidas de Vértigo y Evolución Narrativa con las que se juega.

Es también considerable la aceptación que tuvo el grupo focal analizado respecto a la actividad que se planteó para el estudio, destacándose inicialmente el interés por el grupo de jugadores al encontrarse realizando una actividad que despertaba sus recuerdos del pasado y que les permitía estar reunidos entre personas que disfrutaban de las mismas actividades desde sus infancias, lo que conlleva la aceptación de que esta actividad de ocio puede tener fuertes tintes sociales, algo que incluso se ve determinado en una de las clasificaciones de jugadores destacada por Gil y Vida (2007, p.28) como Social Gamers.

Por lo tanto se encuentra una relación de interés para el diseñador de videojuegos que debe pensar en el público objetivo al cual destina su creación tomando en cuenta que existen varios tipos de jugadores y los niveles de reto y frustración que cada grupo está dispuesto a aceptar. Concluyendo que es necesario determinar referencias respecto a dichos grupos identificados de jugadores y los retos que están dispuestos a afrontar dentro de los videojuegos.

En otras palabras, aunque no exista un fuerte relato inicial que encamine al jugador en los videojuegos de plataformas, la historia se evidencia en la concepción gráfica de los elementos que componen cada escenario, es decir, en la forma de los enemigos, la decoración, en la animación del personaje, entre otros. [...]j

Cierre

Los videojuegos en solitario pueden ser interesantes, pero más interesantes y divertidos son los videojuegos en cooperativo multijugador:

A todos quienes apoyaron mi trabajo con el corazón y con gestos, en especial a mis Padres que siempre me dieron la guía y ejemplo para conseguir las metas propuestas.

A mi amiga y compañera Ruth, que incansable siempre estuvo a mi lado apoyando este trabajo desde el principio hasta el fin.

Anexos

1) Presentaciones previas de la Tesis en proceso
Ponente del VIII Congreso Latinoamericano de Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina (Febrero, 2017)

3) CV del Director

Ing. Patricio León: Diseñador Multimedia de la Universidad Alfredo Pérez Guerrero, Quito - Ecuador. Egresado de Maestría en Gestión del Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina, Tecnólogo en Diseño Multimedia. Instituto Metropolitano de Diseño "La Metro". Ponente del VIII Congreso Latinoamericano de Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires Argentina

Referencias

- Arnheim, R. (1962). Arte y Percepción Visual.
- Crossley, K. (2016). Character Design: From the ground UP.
- Egenfeldt, N., Heide, J. y Pajares, S. (2016). Understanding Video Games: The Essential Introduction.
- Dewinter, J. (2015). Influential Video Game Designers: Shigeru Miyamoto.
- Fox, M. (2013). The Video Games Guide.
- González, J. (2010). Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos.
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens.
- Salen, C. y Zimmerman, E. (2003). Rules of Play.
- Totten, C. (2014). An Architectural approach to level design.