

Una Metodología para Creación de Aventuras Conversacionales

El siguiente artículo se publicó originalmente en forma improvisada en un [post](#) del foro del CAAD. Su propósito es servir de guía de ruta para quien se propone hacer sus primeros pasos en este difícil arte de crear relatos interactivos. Recalco para iniciados, ya que quien tenga un par de aventuras en el cuerpo es muy probable que tenga una manera mucho mejor de hacerlas: la suya propia. ;-)

Para el novato, en cambio, entrego estas directrices sumamente generales. Para mejor referencia y educación del lector, los términos de raigambre aventurera (esto... la jerga) están con enlaces a sus respectivos artículos en la (por el momento) naciente wiki de nuestra comunidad: la [WikiCAAD](#).

Los pasos a seguir se presentan en el orden en que normalmente se gestan las aventuras; por supuesto, la verdadera creatividad está más allá de toda metodología, pero para el neófito, no hay nada como un marco de referencia...

El Argumento

Lo primero que debemos tener claro es: ¿de qué se trata esto?

El argumento es la idea "germen" de la historia. A partir de esta inspiración inicial, se debiera derivar el resto de la historia completa.

Una buena forma de sintetizar un argumento es llevarlo a una frase corta que nos dice de que se tratará la [aventura](#) (puede usarse luego como una sinopsis...).

La Historia

A partir de la sinopsis o idea argumental, se desarrolla el resto de la historia.

En este punto, podemos acudir a las técnicas de la narrativa tradicional (planteamiento, nudo, desenlace) o no, según nos plazca, ya que una de las principales características de un relato interactivo es la no-linealidad del mismo.

Sin embargo, debemos plantearnos, al menos los siguientes aspectos:

- Acontecimiento central que mueve el relato
- El orden o causa/efecto de los distintos eventos de la historia
- Personajes intervinieren (incluido el protagonista)

La Aventura

Una vez que tenemos clara o definida la historia, tenemos que "aterrizarla" al "mundo" de las aventuras conversacionales. Esto implica identificar y desarrollar, a partir de la historia, los siguientes elementos.

El Mapa

El [mapa](#) corresponde a la definición y organización de las [localidades](#), cómo se comunican o cómo se llega a ellas.

La cantidad de localidades es algo que queda enteramente supeditado a la historia y dónde transcurre: hay aventuras complejísimas desarrolladas en una única localidad y otras muy sencillas de resolver pero con mapas extensos. En general, no es aconsejable crear mapas enormes en los que "no pasa nada" y las localidades no son más que paisaje... aunque, por el contrario, puede haber casos en que esta situación se utilice como un recurso narrativo.

En general, el acceso a las localidades (en la totalidad o en zonas del mapa) suele corresponder a alguna de estas modalidades, las que en todo caso siempre deben estar al servicio de la historia:

- Directo: las localidades no tiene obstáculos o impedimentos entre sí y basta con moverse de una a otra
- Puertas: algunas localidades requieren ir abriendo puertas (con llaves, ver más abajo) para acceder a ellas
- Sub mapas: el mapa se va "abriendo" o habilitando a partir de ciertos eventos de la historia o bien en cierto punto de la historia (por tiempo, no por eventos).

Hay que destacar que ésta es una sobre simplificación de un mapa, y que es habitual que un mismo mapa tenga todas estas características, incluso en un mismo conjunto de localidades, dependiendo de las necesidades de la narración.

Los Objetos

Los [objetos](#) son las "cosas" del mundo que podemos ver, oler, tocar. Una vez que sepamos qué objetos existen en nuestra aventura, deberemos definir para cada uno de ellos:

- Su ubicación en el Mapa, estén o no "visibles" al entrar en la localidad en que figuran "inicialmente"
- Cómo los obtenemos; debemos tener claro si están "a la vista" (son mencionados junto a la descripción de la localidad) o bien están ocultos y se hacen disponibles (visibles) tras examinar algo con detenimiento o bien tras hacer alguna [acción](#) (con o sin otros objetos; véase más abajo)

- Para qué sirve un objeto o cómo puede usarse. Debemos definir si son necesarios para algún [objetivo](#) de la narración, si se trata de [decorados](#) para efectos de [ambientación](#), o si son completamente inútiles (aunque manipulables) y están ahí sólo para [distracer](#) al jugador ;-).

Los PSIs

Debemos identificar a los [personajes](#) que intervienen en la historia, incluyendo al [protagonista](#) y los que no son controlados por el jugador o [PSIs](#) (entidades semi-concientes con las que podemos interactuar; animales, personas, robots, espíritus, etc.).

Para caracterizar a nuestros personajes, debemos definir:

- Cual es su rol en la historia
- Cuales son sus motivaciones
- Como reaccionarán ante ciertos estímulos (cosas que yo hago/les hago/les digo)

Cuanto mejor los caractericemos (e implementemos en nuestra aventura) mejor quedará el relato.

Los Puzzles

En un relato interactivo siempre se llega a un punto en que la narrativa no "avanza" a menos que el jugador haga algo.

Un [puzzle](#) son precisamente las acciones que hacen "avanzar" una AC, sin los cuales la lectura sería lineal o un mero recorrer localidades (no muy distinto al hipertexto, ya que estamos).

Aquí es donde definimos que puntos de la historia detienen la narrativa (más allá de la exploración trivial de localidades) y por ende requieren de la intervención (acciones) del jugador. Se debe definir:

- [Objetivo](#) a alcanzar o motivo del puzzle, es decir, su razón de ser dentro de la historia
- Qué objetos y/o PSIs están involucrados
- Secuencia de las acciones necesarias para resolverlo

Es necesario plantearse la complejidad o no del puzzle y su criticidad dentro de la historia; si bien se pueden diseñar puzzles u objetos inocuos (distractores, "[arenques rojos](#)", sin efectos reales en la historia), la idea es que el puzzle tenga una razón de ser y sea de hecho, resoluble por una persona que no fue la que programó la aventura y sólo con la información adquirida hasta ese punto en el relato.

Ambientación

La [ambientación](#) es todo aquello que lleva a que el jugador se "[sumerja](#)" en la historia. En general, se revisan aquí:

- Literatura del relato: estilo, nivel de detalle y tono de las descripciones de las localidades, objetos y acciones realizadas.
- Decorados: objetos sin propósito argumental (no son parte de un puzzle u objetivo) pero que dan "riqueza" y "profundidad" al relato al ser examinados
- Efectos de ambientación: textos aleatorios según localidad, describiendo el clima o eventos cotidianos a mi alrededor
- Gráficos: imágenes que, como las ilustraciones de un libro, acompañan un relato. Notar que las imágenes, para el caso de una aventura conversacional "pura" no deben incorporar información alguna que no haya sido descrita ya en la localidad/objeto; de lo contrario, la imagen en sí misma pasa a ser un objeto y, en vez de una aventura conversacional, tenemos una aventura gráfica (o sea, harina de otro costal)

Extras

Además de la aventura en sí, podemos entregar con ella (en línea con la AC o aparte) materiales adicionales que enriquecen la experiencia de la Aventura.

Pueden ser:

- Ficción: un relato corto que nos introduzca en la historia.
- [Ayuda](#)
- [Pistas](#)
- "[Huevos de Pascua](#)" para los que terminan exitosamente el relato

Conclusión y Consejos Finales

Cada uno de los puntos mencionados en esta muy sucinta metodología (incluso, cada uno de los sub-ítems) da para un artículo completo, para no hablar de su [programación](#) en algún [sistema de autoría](#), que darían para sendas series *adicionales*. El autor puede revisar las tablas de contenidos de los números anteriores de SPAC para ir enterándose desde ya...

Se recomienda al autor novato ir con calma y comenzar por una historia sencilla que se pueda llevar a buen término (desarrollo) sin excesivas complicaciones; no merece a nadie el realizar una aventura con un episodio simple, si esta resulta agradable de leer/jugar... y, para el autor, de grata experiencia iniciática en su construcción.

Será también provechoso para al autor en ciernes jugar primero algunas aventuras para ir formándose una idea de la [mecánica](#) de las aventuras y sus principales problemas de interacción o interfaz.