

Jacobo Feijóo es autor de librojuegos, diseñador de juegos y cofundador de la comunidad www.librojuegos.org y de la Asociación "Dédalo" de Librojuegos y Ficción Interactiva.



Muchos de los guionistas y amantes del diseño narrativo suelen verse atraídos por los librojuegos dada la complejidad argumental que suponen. Como muchos ya sabéis, los librojuegos combinan múltiples tramas que van desviándose progresivamente unas de otras (al modo de ramas en un árbol) y que a su vez se interrelacionan de un modo coherente. Así, el lector-jugador puede avanzar y retroceder en momentos temporales y escenarios sin que se observen incoherencias pese a encontrarse, a veces, inmerso en un bucle.

Por otra parte, el librojuego, como género de juego propiamente narrativo que se basa en la literatura, tiene su principal piedra de apoyo en las palabras. Al utilizar la imagen como un recurso meramente ornamental y al carecer de sonido (esto último es matizable con los más modernos librojuegos digitales), la narrativa debe estar cuidadísima para ser dinámica, atractiva y jugable y así no defraudar al lector-jugador.

Alguno se quedará asustado al leer esto y pensará “*Dioses... ¿y eso cómo se hace? ¡Qué locura!*”. Nada más lejos de esa idea. Un librojuego que alcance la excelencia solo necesita tres elementos: documentación, perseverancia y minuciosidad.

Os voy a explicar cómo se construye un librojuego.

El proceso de elaboración de una obra de este tipo suele tener las pautas bastante marcadas. Vaya por delante que “cada maestrillo tiene su librillo”, por lo que me limitaré aquí a explicar lo que he ido aprendiendo por mí mismo en los diversos librojuegos en los que participé. No pretendo, ni mucho menos, ser un adalid de ninguna teoría y soy muy consciente que otros métodos de trabajo son igual de buenos o mejores que el mío, que se ha basado principalmente en una experiencia de muchas horas de prueba y error.

PLANTEAMIENTO:

Este paso es el primero necesario, el más obvio... y el más difícil. Responde a la pregunta de “¿*Qué quiero contar?*”.

Considero que es muy importante perder mucho tiempo en este paso. Saber qué queremos contar, qué historia y ambientación, es vital para que nuestro proyecto resulte o no de interés.

Yo recomendaría decantarse siempre por un tema que nos apasione y del que podamos escribir con un buen conocimiento. Una norma tan sencilla como ésta le transmitirá nuestra solvencia a los lectores. No os preocupe si el tema es muy minoritario o demasiado explotado, porque si somos unos eruditos del mismo, esa calidad llegará a un público determinado. Por lo tanto, podemos resumir la norma número uno en: **hay público para todo. Hagas lo que hagas, hazlo bien.**

Pongamos un caso cualquiera. Por ejemplo, algo que a mí me enamora: los pilotos de combate en la Primera Guerra Mundial.

Bien. Supongamos que este tema nos encanta y queremos contar algo de él. Tendremos que pensar qué queremos transmitir: ¿datos históricos?, ¿un elogio al valor?, ¿una sensación de romanticismo?, ¿una pátina de tiempos remotos donde las aventuras “eran en color sepia”?, ¿una aventura de guerra trepidante?

Esto es el diseño del argumento en sí, la historia que subyace. En este ejemplo, podríamos decir que queremos expresarle al lector las vivencias que tenía un piloto en la Gran Guerra para que el lector aprenda un poco más de Historia y sepa valorar los logros que hacía esa gente con unos medios escasísimos.

DESARROLLO:

Tras el “qué cuento” viene el “cómo lo cuento”. A estas alturas aún no hemos escrito ni una sola línea del librojuego. Todo el trabajo que hasta el momento se ha desarrollado está solo en nuestra cabeza o en breves notas emborronadas que iremos escribiendo aquí o allá. Meros apuntes, enumeraciones... nada que sea más complejo que una nota de la compra diaria.

Ahora comenzaría el primer proceso de profundización. Tenemos que darle forma, configurar esa historia. Es el momento de diseccionar la sinopsis en distintas partes o *momentum* y darle un esqueleto de estructura mínima.

Muchas veces digo que el proceso de creación está muy bien reflejado en los escultores. Éstos parten de una estructura de alambre muy hosca en la que van añadiendo pellizcos de barro que ponen en distintos sitios. A esos pellizcos suman otros y pulen, perfilan y alisan sus uniones y superficies. Al final, una escultura completa resulta ser la culminación de todo el proceso. Pues aquí, creando un librojuego, deberemos hacer lo mismo.

Siguiendo el ejemplo que puse, ha llegado el momento de definir los pasos de la trama. Nuestro piloto podría ser un joven alemán de 22 años en 1917 que, en su fervor patriótico y llamado a filas, decide incorporarse a la nueva arma que ha aparecido: la aviación. Sabe que el número de bajas es considerable y que la vida media de un piloto de combate, antes de ser derribado, es de unos 15 días. No le importa.

De ahí pasará a la academia de formación y deberá superar unas pruebas de conocimientos en muy poco tiempo: el frente es un monstruo muy hambriento de soldados. En puntos como estos, aprovecharemos para (sin aburrir) dar pinceladas reales de cómo era una academia del aire en la Alemania Imperial de 1917, qué entrenamiento tenían sus pilotos, métodos de selección y aprendizaje, instrumental, etc...

Tras salir de la academia, el joven piloto es destinado a un frente especialmente cruento (de nuevo, habrá que documentarse al respecto con rigor). Una vez ahí, tendrá que ir lidiando con los diferentes sinsabores y baños de gloria que se le vayan planteando. Si el jugador-lector consigue llegar al final de la Guerra vivo, en 1918, su partida habrá terminado con éxito. En caso contrario...

De acuerdo. Ya sabemos qué queremos contar y cómo lo queremos contar. Tenemos una historia, una finalidad y unos hitos claves. Si queremos llegar a más gente, lo recomendable es meter elementos clásicos, muy bien reflejado en el "camino del héroe" (si bien se le ha llamado de diversas formas), recurso muy empleado por el cine y que debemos a Jung, Campbell, Propp y Vogler.

Es sencillo: una llamada al deber, un inicio decidido, una duda que rompe la seguridad inicial, un dilema duro de resolver, un maestro que nos ayuda a decidirnos, una prueba... os invito a investigar más de este tema, pues nos desviamos de lo que nos atañe ahora. En "*La guerra de las Galaxias*" se sigue fielmente este patrón, por ejemplo.

GUÍAS:

Ahora es cuando viene la parte dura: comenzar a escribir.

Si siguiéramos este ejemplo de forma lineal, obtendríamos una novela, pero no un librojuego. Llegado a este punto, lo que hasta ahora han sido generalidades se convierten en cosas concretas. Por tanto, a partir de aquí explicaré mi sistema particular y dejo la puerta abierta a que cada uno desarrolle el suyo.

Lo primero que hago es coger aire, porque sé a qué me enfrento y no es sencillo. ¿Motivador? Muchísimo, pero no sencillo.

En un folio (sí, un folio, "la vieja escuela" sigue pegando duro) anoto los valores que deseo transmitir en una lista. Por ejemplo: dilemas morales, premio al valor y compañerismo, premio a la elegancia combatiendo, penalización de la traición o cobardía, etc... En otro listado enumero los recursos de jugabilidad que quiero usar: luchas, ardides intelectuales, laberintos de cualquier tipo (bucles), etc. Y, en general, tantos listados como elementos queramos incluir (número de muertes, número de finales óptimos-buenos-regulares-pésimos-malos, número de objetos, número mínimo de elecciones por momento decisivo...).

Como veis, soy muy metódico trabajando.

Con estos listados ya tenemos unas guías de los elementos que deberemos ir salpicando en las distintas páginas del librojuego.

Y ahora que parece que vamos a empezar a escribir definitivamente, debemos antes solucionar algo fundamental: la estructura del juego.

ESTRUCTURA:

Hasta ahora hemos hablado de literatura, pero no de juego.

Como sabéis, un librojuego es un juego basado en la literatura, y ambos elementos son igual de importantes. Eso nos lleva a cuidar mucho la forma de expresión, riqueza de vocabulario, uso de descripciones y diálogos, buena medición de tiempos, etc... pero también, y no menos importante, las reglas del juego.

Este es el momento en el que debemos tener muy claro si:

- Vamos a permitir el uso de mapas en los que el jugador pueda moverse libremente. También habrá que considerar cuántos mapas nos interesan.
- Vamos a incluir el uso de dados, cuántos y de cuántas caras.
- ¿Hay ficha de personaje? ¿Con qué valores? ¿Vida, fuerza, inteligencia, suerte? ¿Un “valor-comodín” como podrían ser puntos de experiencia?
- ¿Inventario? ¿De qué capacidad? ¿Cuánto ocupa cada objeto que vayamos encontrando?
- ¿Se juega con el dinero como elemento necesario para adquirir bienes?
- ¿El tiempo es un factor necesario en el juego? ¿Hay que utilizar un cronómetro?
- ¿Incluiremos *checkpoints* a los que el jugador pueda volver una vez que le maten para evitar reiniciar toda la partida?
- ¿El jugador puede morir en la partida? ¿Cómo? ¿Por agotamiento de puntos de vida o solo en determinados casos tasados?
- ¿Cómo va a ser la curva de dificultad? ¿Qué pendiente va a tener? ¿Cada “nivel” será el doble de complicado que el anterior? ¿Sólo será 1,5 veces más difícil? ¿Y si alterno niveles difíciles con niveles fáciles para suavizar y que el lector no se desanime?
- Y en lo que atañe al dinamismo y ritmo: ¿emplearemos páginas o secciones? ¿Usaremos esas páginas o secciones a su vez integradas en capítulos por momentos temporales, como si fuesen distintas partes de la misma historia? ¿De qué extensión deberían ser las secciones?
- ¿Cuántas decisiones mínimas y máximas debo poner por dilema?
- ¿El lector se identifica con el personaje o el lector “dirige” a un personaje con nombre, vida previa y trasfondo? ¿El personaje tiene sexo masculino o femenino claramente?

- ¿Narro la historia en presente o en pasado? (la segunda persona del singular, **tú**, es un imperativo en los librojuegos. Sin embargo, algunos autores emplean la primera y tercera, también).
- ¿La historia es lineal pese a plagarse de decisiones o es “circular o de libre elección”, donde el jugador elige libremente por dónde ir en un mapa del que solo saldrá si se dan ciertas condiciones? ¿Y si es totalmente ramificado y cada rama genera una nueva historia que se desvía completamente de la principal?
- ¿Hay coprotagonistas? ¿El jugador puede jugar con distintos personajes? Y de ser así, ¿debe decirlo desde el principio o debe hacerlo en medio de la partida? ¿Puntualmente o como sistema de juego?
- Incorporación o no de un glosario como anexo a la obra, que pueda servir de ayuda o consulta al jugador en los momentos determinantes. También puede ser un glosario de personajes o seres, o un cronograma.
- Final abierto que dé lugar a sucesivas partes en sucesivos librojuegos o un libro autoconclusivo.
- Definición de la edad a la que se dirige la obra. No se emplean iguales reglas o vocabulario para una persona de doce años que para una de cincuenta.
- ¿Hay un “huevo de pascua” en el librojuego? ¿Pistas? ¿Elementos que se formen por la unión de distintas piezas? ¿Qué finalidad tiene todo eso en las reglas?
- ¿Se potencia más la narración, las pruebas intelectuales o las luchas?
- La narración puede emplear frases cortas y dinámicas o largas para conferir a propósito un ritmo más pausado.

En una palabra, deberemos crear nuestro universo, las reglas de nuestro juego y sus distintos valores. Aquí es cuando viene el proceso de construir tablas de probabilidad, listados de objetos, sistemas de combate, medidas anti-trampa, bonificadores, penalizadores, comodines, porcentaje de azar, etc...

ESCRITURA Y DESESTRUCTURACIÓN:

Este es el punto que más estilos propios tiene. Hay gente que emplea *post-it* que superpone unos a otros; otras personas emplean programas para elaborar guías de librojuegos, hay quien usa folios e incluso servilletas de papel, hojas de Excell, números correlativos en una hoja... Personalmente empleo un folio DIN A3 en el que, a modo de esquema de árbol, voy escribiendo cada número de sección. Mediante flechas los uno y añado una breve descripción en los momentos clave (*“combate aéreo”, “laberinto”, “se interna en líneas enemigas”...*). Este sistema me permite hacer anotaciones y emplear distintos colores según mi interés, y combinar lápiz con bolígrafo para organizarme.

Por fin, comenzamos a escribir.

De nuevo, cada uno tiene su estilo. Hay quien sigue un esquema previo que le vale de guía para orientarse, pero yo lo elaboro sobre la marcha. En mi cabeza visualizo las escenas como si de una película se trataran. En un momento clave de la trama, “paro la película” congelando a los personajes y me pregunto: “*y qué ocurre si...*”. Dependiendo de esa respuesta, la “película” se desenvolvería en un extremo o en otro.

Veamos un ejemplo al hilo del que comentamos:

El piloto ha sido derribado. Su motor ratea y una columna de humo negro le hace llorar los ojos pese a las gafas que los protegen. El biplano cae en barrena.

Ahora la escena se congela. El piloto puede saltar con su paracaídas o tratar de enderezar la nave. También puede intentar planear a sabiendas de que el motor no responderá de ninguna manera.

Si optamos por la primera solución, imaginaremos al piloto despojándose del arnés que lo une a la carlinga del aparato y colocándose el paracaídas para saltar. Pero, si creemos mejor la tercera, debemos imaginar al piloto aferrándose a los mandos para tratar de planear y aterrizar sano y salvo.

Nuestra función será escribir cada una de esas variantes, ya sea a la vez o ya sea sucesivamente, retomando el “punto de congelación” cuando acabemos uno de los hilos.

COMPILACIÓN:

Ya hemos acabado nuestro librojuego. Hemos contado una historia, transmitido un mensaje, incluido reglas de juego... Hemos optado por añadir guiños al lector, decidido la estructura, tasado el número de decisiones y sus consecuencias, etc...

¿Ya hemos acabado nuestra obra? No: la hemos empezado. Todo lo trabajado hasta el momento supone, apenas, el 20% del total. El 80% restante es la fase más tediosa pero más importante: la comprobación o *testeo*.

En primer lugar, deberemos reenumerar la obra procurando que nunca haya un párrafo demasiado cerca de aquél del que procede. Sería una pena que después de todo esto nos encontráramos el párrafo 3 justo antes del 4, aportando una linealidad de la que tratamos de huir.

Yo empleo una hoja de Excell que divido en "*numeración antigua*" y "*numeración nueva*". Aquí no se trata solo de reenumerar las secciones, ya que habrá que estar también muy atento a cambiar por "el número nuevo" las frases del texto en las que se aluda a una sección. Hay también programas que lo hacen automáticamente.

Ya reenumerado y comprobado que cada salto llama a su número (nuevo) correcto, tendremos que revisar la expresión. Los librojuegos necesitan una buena literatura, un lenguaje rico y variado, la ausencia de gazapos (doble espacio entre dos palabras, guiones de diálogo correctos, ausencia de faltas de ortografía...). Es muy normal la falta de alguna partícula (por ejemplo, en la frase: "en lugar saltar prefieres correr", nos falta un "de"), etc... Mi consejo personal es buscar siempre el mayor dinamismo e implicación del lector-jugador empleando variedad y riqueza de vocabulario, expresiones y combinación de descripciones con diálogos. Como los lectores pueden ser muy variados, lo óptimo sería contar las cosas de manera que valgan para diferentes personas con distintas personalidades y vidas.

Los errores que más temo personalmente son dos:

- Los fallos *de racord*: si llegamos a la sección W por un camino, el protagonista tiene un refresco en su mano, pero si llegamos por otro

camino, tiene una cerveza. Esto es la consecuencia natural de la propia estructura de los librojuegos, en donde una sección puede ser el puente de varias tramas o hilos argumentales.

- Los bucles: o *bugs*. Hay momentos en los que nos interesará que el personaje solo consiga una vez un objeto. Por ejemplo, un botiquín que le da hasta 5 puntos de vida. Si no medimos bien el acceso a esa sección, un jugador podría dar vueltas infinitamente para entrar en tal sección tantas veces como quisiese, lo que le granjearía ¡miles de botiquines! Esto, lógicamente, rompe todas las tablas de probabilidad elaboradas y desvirtúa el juego y la trama.

En esta fase suelo confeccionar listados de las secciones en las que encuentro un objeto, las secciones que me piden ese objeto, porcentaje del uso de un objeto respecto al total, número de veces que aparece un objeto o pista o tipo de prueba... Se trata de comprobar tanto el aspecto literario como los posibles fallos en las tablas de probabilidad o desvíos en la curva de dificultad. Revisaremos la frecuencia de los combates, de las pruebas intelectuales, que el ritmo de todo sea acorde y no haya saltos, etc... Es la parte de la minuciosidad y de la estadística.

IMAGEN:

Para que un librojuego no sea árido, se le adorna con ilustraciones. Las ilustraciones suelen ser de los tres tipos que enumeraremos a continuación. Si bien esto es una tarea del ilustrador, será el autor el que deba decidir dónde va cada ilustración y qué momentos claves deben representar para estar perfectamente integradas con el texto:

- Ilustraciones de página entera: son las más vistosas, y se emplean para hacer pausas largas en la trama o reflejar momentos o escenarios claves.
- Ilustraciones “de paso”: pequeñas ilustraciones para permitir “respirar” al texto, meramente ornamentales o divisorias. Pueden ser cenefas en las páginas del libro, un objeto que divide dos secciones, un icono al lado de una decisión que indique si es una decisión de lucha o intelectual o si debe recurrir a un glosario de ayuda.

- Ilustraciones de consulta: serán aquellas que su observación aporte pistas o información al jugador. Por ejemplo: una carta manuscrita, un mensaje cifrado, el nombre de una persona en un pasaporte...

Una vez esté escrito el librojuego, revisado y las ilustraciones incluidas en su lugar exacto podremos decir que hemos acabado nuestra obra.

Que no os asuste todo esto que he puesto. He tratado de presentar muchísimas opciones (se me olvidan muchas más, claro) para que podáis tener una visión general de una manera muy rápida. Lo mejor que podéis hacer es crear vuestro propio sistema basándoos en otros y combinándolos. Pensad que hay miles de librojuegos escritos, y eso es posible porque con perseverancia se pueden escribir pese a que parezca una tarea ardua bote pronto.

Si os animaseis a crear el vuestro propio, la Asociación Dédalo os puede facilitar un listado de las editoriales que podrían estar interesadas en su publicación. Además, dicha asociación dispone de un servicio de corrección y asesoramiento en el que emite un informe sugiriendo cambios o mejoras en la obra, actuando a modo de “auditor” imparcial.

¿Os gusta el diseño narrativo? ¿Queréis un proyecto con un reto bonito y elaborado? Entonces lo que estáis pidiendo es escribir un librojuego. Ánimo, esperamos impacientes leerlo.