

# Ludonarrativas y narrativa visual para videojuegos: caso Inka Madness

Manuel Miranda<sup>1</sup>

Christian Ayuni<sup>2</sup>

## Resumen

El presente artículo estudia uno de los elementos fundamentales en el diseño de videojuegos: la estructura narrativa que logre la inmersión del usuario en la construcción del mundo propuesto. Para ello se toma como ejemplo al juego Inka Madness, desarrollado en Perú con temática del imperio inca para el lanzamiento de Windows Phone. El caso presenta un manejo amplio de las estructuras narrativas con proyección al desarrollo de diversos productos transmedia, como obras de narrativa de ficción, animación o cómics.

**Palabras clave:** Narrativa visual, estructura narrativa, ludonarrativa, gamificación, videojuegos.

## Abstract

This article studies one of the fundamental elements in video game design: a narrative structure that achieves the user's immersion in the proposed world-building. For this, the game Inka Madness is taken as an example, developed in Peru with the theme of the Inca empire for the launch of Windows Phone. The case presents a broad management of narrative structures with a projection to the development of various transmedia products, such as narrative works of fiction, animation or comics.

**Keywords:** Visual narrative, storytelling, narrative structure, ludonarrative, gamification, videogames

---

<sup>1</sup> Docente de la Universidad de Lima, Facultad de Comunicación. [Mmiranda@ulima.edu.pe](mailto:Mmiranda@ulima.edu.pe), [mmiranda@magia.digital](mailto:mmiranda@magia.digital)

<sup>2</sup> Docente de la Universidad de Lima, Facultad de Comunicación. [CAYUNI@ulima.edu.pe](mailto:CAYUNI@ulima.edu.pe), [christian.ayuni@gmail.com](mailto:christian.ayuni@gmail.com)



## **OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo general**

Determinar la interacción de las estructuras ludo narrativas presentes en el videojuego Inka Madness y de los elementos de narrativa visual para producir coherencia o disonancia en un juego de plataformas.

### **Objetivos específicos**

- Determinar los elementos de storytelling presentes en el videojuego Inka Madness.
- Identificar los elementos de jugabilidad presentes en el videojuego Inka Madness.
- Analizar las características de la arquitectura ludonarrativa presente en el videojuego Inka Madness.

## **1. INTRODUCCIÓN**

La confluencia de la estructura narratológica y las decisiones del jugador a través de las mecánicas de juego, o ludonarrativa, está condicionando la manera en que los diseñadores de videojuegos visualizan la construcción de las historias de trasfondo que acompañan a estos productos audiovisuales de gran demanda y alto consumo. Desde que el diseñador de videojuegos canadiense Clint Hocking evidenció una descoordinación entre los elementos lúdicos y los narratológicos presentes en uno de los juegos más premiados de la época (Bioshock, de Bioware, en el año 2007), la mirada hacia el potencial que presentan las estructuras ludonarrativas se han diversificado. También se han planteado muchas maneras de organizarlas, considerando los momentos de la historia y la jugabilidad, abriendo campo para su análisis y potencial enfoque hacia resultados ampliamente esperados, como lo son el engagement y la inmersión.

Analizar estas estructuras de la mano de las personas que desarrollaron la narrativa del juego puede ayudar a los futuros diseñadores de videojuegos a lograr una conexión más estrecha con el usuario y hacer que los productos narrativos de trasfondo y los productos narrativos derivados (y en muchas ocasiones transmedia) puedan extender la experiencia de usuario y generar impacto en los distintos niveles de difusión identificados a la luz de las recientes investigaciones.



El caso mostrado en la presente investigación -el videojuego peruano independiente Inka Madness- desagrega los componentes esenciales de las estructuras ludonarrativas con la finalidad de determinar cómo interactúan con los elementos de narrativa visual para producir coherencia o disonancia. Este análisis puede extenderse a otros juegos de tipo similar, para aprovechar al máximo el potencial de la narrativa creada y de la narrativa transmedia que acompaña al producto audiovisual.

Para este estudio se realizaron además entrevistas a profundidad a los principales actores involucrados en la producción de dos de los productos narrativos que incluye el juego: Iván Bolaños, creador de la precuela, presente en una novelización publicada por editorial Bruño llamada Imperio Inka 1: Guerreros de Piedra, y reconocido escritor peruano de literatura juvenil del género fantasy. También se entrevistó a Juan José Miranda, ingeniero industrial y coordinador de desarrollo de Inka Madness, quien nos acercó al juego desde la etapa de diseño.

Finalmente, se proyecta la aplicación de estructuras ludonarrativas a estrategias de gamificación para proyectos visuales que aprovechan una narrativa visual como elemento potenciador del impulso central intrínseco de significado y vocación épicas (Chou, 2018), haciendo que esta conexión se fortalezca gracias a la armonía entre las decisiones del usuario y los elementos predeterminados de la historia.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Conceptualización de ludonarrativa**

La palabra ludonarrativa fue acuñada por Hocking en su célebre entrada de blog Click Nothing (Hocking, 2007), para describir un defecto presente en el videojuego Bioshock. Posteriormente, se utilizó el término como una característica o un atributo presente en proyectos donde hay una dualidad: de un lado, ofrece una narrativa de contexto, construida con una profundidad o un arco que ayuda al protagonista/jugador a desenvolverse de manera realista (muy similar a como ocurre en él); y del otro lado, está presente la



posibilidad de que el jugador interactúe con el mundo virtual de manera que vaya estructurando su propia narrativa gestionada por sus decisiones, condicionada por las mecánicas de juego.

En un caso óptimo debería darse lo que llamaremos “armonía ludonarrativa”, donde ambas características se complementan o se superponen, pero no hay una redundancia. Sin embargo, el término se construyó para describir la “disonancia” presente en el juego Bioshock.

Se entiende entonces que ludonarrativa trata de una secuencia de eventos estructurados que responden tanto al contexto como a la reacción del usuario ante las mecánicas de juego.

El concepto une dos palabras: ludología, que, lejos de ser una metodología estructurada, es la disposición o actitud con la que se encaran los estudios o diseños de juegos (Järvinen, 2007); y narrativa, que es la estructura secuenciada de eventos que constituyen un relato o, como la describe Rimmon-Kennan (2005), la narración de una sucesión de eventos ficcionales. La narrativa era tratada frecuentemente como un componente secundario en el diseño de videojuegos, sin embargo, esto en la actualidad está dejándose de lado buscando incrementar su uso en las etapas de desarrollo, (Cameron, 2017). En videojuegos, se suscita una encrucijada entre ambas estructuras lo cual, en ocasiones, da como resultado la presencia de una disonancia. En gamificación, las estructuras narrativas estimulan impulsos centrales intrínsecos, como significado y vocación épicas, que desarrollan el involucramiento y la inmersión (Chou, 2015). El mismo efecto es el que se espera al reemplazar la mencionada disonancia con una armonía o sincronía de las estructuras narrativas y lúdicas.

Las estructuras narrativas transportan la experiencia al lector, de la misma manera que las estructuras ludonarrativas proporcionan al jugador posibilidades de interacción que potencian los objetivos de los videojuegos, cuyo énfasis radica en la narrativa: inmersión y presencia (Purnomo, 2020). Las estructuras ludonarrativas componen una diversificación de la comprensión y el alcance del campo de la narratología destinada a videojuegos y conocer sus estructuras puede facilitar el engagement y la subsecuente inmersión.



## **2.2 Estructuras ludonarrativas**

Las estructuras ludonarrativas consideran la interacción entre la jugabilidad y los elementos de la historia con el objetivo de construir una experiencia más realista de toma de decisiones del jugador. Con ello se busca alinear la historia desarrollada, preconstruida o de trasfondo, con las posibilidades y decisiones que toma el jugador según su propia idiosincrasia.

Existe una condición en la manera en que se transmite la narrativa, que se contrapone con la libertad que puede ejercer el jugador, y esta contradicción es el principio de la disonancia. La narrativa y la experiencia que genera ya sea emocional, lúdica o inmersiva, debe tender a reforzar la libertad de tomar decisiones del jugador y nunca condicionarla (Seraphine, 2014).

### **Elementos de jugabilidad**

Las reglas, las metas y las mecánicas constituyen los elementos fundamentales de la jugabilidad. La jugabilidad se define como el grado en que un jugador logra objetivos de juego con eficacia, eficiencia, flexibilidad, seguridad y satisfacción en un contexto jugable de uso (González, et al., 2009). En otro contexto podemos hablar de jugabilidad en términos de lo que puede hacer el jugador dentro del juego y de qué manera el entorno puede responder a dichas interacciones (Fabricatore, 2007).

Reglas. Constituyen los parámetros de acción y están incorporadas en el modo de resolver el juego. Estas extienden la experiencia de jugador y construyen la dinámica dentro del mundo de juego diseñado. Las reglas son los elementos que definen al juego, diseñadas para limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable (Kapp, 2012). Las reglas podrían definirse como la estructura profunda de un juego de la que se derivan todas las instancias del mundo real de las que depende su jugabilidad (Cameron, 2017).

Metas. Son logros u objetivos que se presentan al jugador en cada fase del juego. Se suelen plantear en el primer momento del diseño y pueden ser macro como: qué tengo que lograr al finalizar o micro, qué influye en cada escena y establecen lo que necesita el jugador para resolver cada reto. Las metas guían a los jugadores hacia la comprensión del significado de sus acciones dentro de un contexto narrativo (Cameron, 2017). Se suelen estructurar las



metas en dos categorías: metas del usuario (metas de usabilidad) y metas del juego (metas de jugabilidad) (González, et al., 2009) (Tabla 1).

*Tabla 1. Diferentes metas entre diseño UX y PX*

<i>UX</i> Metas de usabilidad: Productividad	<i>PX</i> Metas de jugabilidad: Entretenimiento
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Completar la tarea</li> <li>2. Eliminar errores</li> <li>3. Recompensa externa</li> <li>4. Recompensa basada en resultados</li> <li>5. Intuitivos</li> <li>6. Reducción de la carga de trabajo</li> <li>7. Asume que la tecnología debe ser humanizada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entretenimiento</li> <li>2. Que sea divertido vencer obstáculos</li> <li>3. Recompensa intrínseca</li> <li>4. El proceso es su propia recompensa</li> <li>5. Aprender nuevas cosas</li> <li>6. Incremento de la carga de trabajo</li> <li>7. Asume que el humano debe ser desafiado</li> </ol>

Fuente: González, et al. (2009)

Ambos enfoques ofrecen un rango de acciones que el diseñador de juegos puede tomar para construir inmersión e involucramiento. Es importante considerar las posibilidades de autonomía que se proponen al usuario desde un inicio para lograr el efecto deseado.

Mecánicas. Definen qué es lo que puede hacer el jugador (o su avatar) dentro del juego; correr, saltar, golpear, coger objetos, son algunas mecánicas que existen en juegos de plataformas. Estas mecánicas se pueden ampliar y pueden variar de acuerdo a los niveles, los mundos o los objetos con los que interactúa el jugador. Las mecánicas de juego, a su vez, consisten en acciones básicas, procesos y mecanismos de control que se pueden aplicar en distintos entornos (Ayuni, et al., 2018). Seraphine (2014) compara las acciones in-game y las mecánicas para comprender la dimensión de estos eventos que modifican el entorno de juego y que son de dominio total o parcial del usuario (Tabla 2).

*Tabla 2. Categorías de acciones y mecánicas de juego*

<b>Acciones <i>in-game</i></b>	<b>Mecánicas de juego</b>
1. Acciones ejecutadas por el jugador	Saltar, correr, caminar, interactuar con un objeto, abrir una puerta.
2. Acciones que afectan objetos controlados por el jugador	Leer (opcionalmente) un objeto para extraer información de la historia y el trasfondo.
3. Acciones que ocurren entre elementos no-jugables del entorno	Escuchar un sonido que da indicios de un suceso en el fondo.

Fuente: Seraphine (2014)



## Elementos de storytelling

La estructura de la historia está compuesta típicamente de momentos que marcan las partes esenciales de la narración. Desde la estructura aristotélica en tres actos, pasando por las fases del monomito de Campbell, podemos encontrar, en diversas fuentes, estructuras narrativas compuestas de actos y fases que tienen como objetivo desagregar los momentos de la historia para hacer más fácil la aproximación del lector a los sucesos y la manera en la que se despliegan en la línea de tiempo intrínseca de la historia.

La narración de historias es una parte esencial de diversos procesos de gamificación. Los elementos de *storytelling* proporcionan relevancia y significado a la experiencia y, además, asignan contexto a la realización de la tarea (Kapp, 2012).

Para hacer un paralelo entre diversas formas de narrativa visual, Cohn (2013) compara la estructura de tres y la de cinco actos, y algunas otras formas de narrativa que recaen en lo visual, como el teatro japonés, el cine y el cómic (Tabla 3).

Tabla 3. Confluencia entre varias teorías narrativas

Estructura Narrativa	Arcos, Fases		Orientación	Establecimiento	Inicio	Prolongación	Pico	Resolución
Obra en 3 actos: Aristóteles	Trama		Inicio (Protasis)			Medio (Epitasis)		Final (Catastrophe)
Obra en 5 actos: Freytag			Montaje		Escalada de la acción		Climax	Caida de la acción Dénouement
Teatro japonés (Noh, Kabuki, Bunraku)			Jo (Introducción, comienzo lento)		Ha (Cambio, Aceleración)			Kyu (Impacto, Final rápido)
Teoría japonesa del discurso	Discurso, Párrafos, Segmentos	Transición		Preparar el escenario	Evaluar		Pico	
Gramáticas de la historia	Historia, Episodios		Planteamiento (setting)	Explicación de los asuntos (affairs): Establecimiento del objetivo	Iniciando evento, Respuesta interna, Intentos hacia el objetivo		Desenlace	Reacción al desenlace
Teoría del discurso japonés	Principios de incrustación	Transiciones: Siguiendo, Empuje, Pop, Regreso		Discurso Tópico, Prefacio	Entrada		Cuerpo	Salida
Formato APA			Introducción			Trasfondo, Métodos		Resultados, Discusión
Cine/Comics	Escena	Transiciones: Desvanecimiento, Barrido, Deslizar, Iris, etc.	Establecer toma					

Fuente: Cohn (2013)

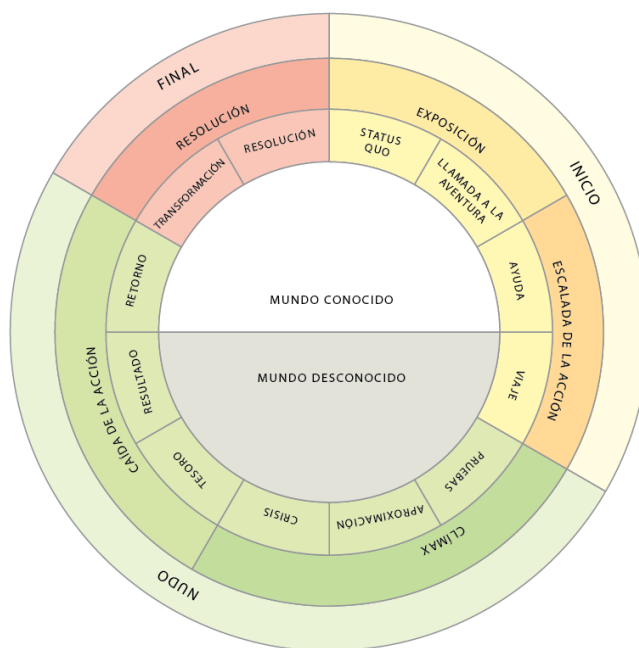




Siguiendo esta misma estructura comparativa podríamos realizar el análisis con tres formas estructurales bastante utilizadas en la actualidad, como lo son la estructura aristotélica simétrica y la triádica, y las etapas del monomito de Campbell, y realizar un cruce con las cinco etapas del argumento de Freytag con la finalidad de proponer un framework desde el cual analizar los puntos narrativos presentes en los videojuegos. Para ello se relacionaron las tres estructuras de manera circular (Figura 1), aprovechando la estructura cíclica del monomito, y con una distribución que permite identificar las etapas y los momentos, así como el desplazamiento de la acción entre el mundo conocido y el mundo fantástico, o mundo desconocido.

Serrano (2021) menciona respecto de la estructura base que: “retornar a Aristóteles es volver al principio, a lo básico, a lo universal. Todo relato inicia, se desarrolla y acaba. Toda historia «completa» cuenta con tres bloques narrativos o actos, independientemente del género que la clasifique por su forma de abordar la realidad” (p. 105).

Figura 1. Comparativo de estructuras narrativas



Fuente: Elaboración propia



## **Narrativa visual**

La narrativa visual engloba los elementos de composición que cargan con la labor de comunicar las estructuras narrativas subyacentes en un proyecto multimediático, es decir, exploraciones visuales que cuentan historias (Pimenta y Poovaiyah, 2010). Es definida como el conjunto de características visuales que tienen el potencial de comunicar los elementos esenciales de una narrativa (Cohn, 2013). De acuerdo con Pascolati (2017), los elementos narrativos fundamentales en los cuales participan las imágenes son los que tienen la función de transportar al usuario a la historia (configuración espacial) y los que tienen la misión de hacer que el usuario viva la historia (progresión temporal), en el siguiente punto se desarrollarán estos dos aspectos a profundidad.

### **Configuración espacial**

Los aspectos de la estructura espacial son los que podemos referir para anclar nuestra comprensión de las estructuras conceptuales y darles un sentido en función de su representación del espacio tridimensional, perspectiva, figura y fondo, ángulos y planos (Cohn, 2013). La especialidad dentro del concept art de diseño de escenarios contribuye, con la complejidad que involucra, al diseño de elementos de contexto que comuniquen de manera eficaz dónde se sitúa una acción y cuáles son las características del entorno donde se desarrolla una escena.

### **Mapa**

El mapa de juego es un elemento que proporciona al usuario conocimiento sobre su ubicación, además al ser un elemento visual pone en contexto y comunica con mayor profundidad el ambiente específico del juego. El potencial narrativo del mapa se aprovecha en videojuegos desde los que poseen una síntesis esquemática hasta los que emplean un realismo extremo.

Schell (2015), menciona la importancia narrativa del mapa:

La mayoría de videojuegos no suceden en un mundo de palabras, sino en un lugar físico. Haciendo bocetos y dibujos de este lugar, a menudo una historia tomará forma naturalmente, ya que de esa manera uno se ve obligado a considerar quién vive allí, qué hace y por qué. (pág. 315)



Respecto a esto, en la historia del desarrollo de los videojuegos, el mapa se ha convertido en un elemento imprescindible, incrementando la complejidad y las aspiraciones narrativas de los videojuegos (Gekker, 2010).

## Interfaz

Se llama interfaz a “todos los equipos de materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario” (Levy, 2007, p. 22). La configuración de la interfaz de juego proporciona información visual valiosa para la incorporación de elementos de género gráfico, concepto, esquema de color y estilo visual.

En un sentido amplio del concepto, Scolari (2018) proporciona diversas posibilidades de análisis profundo al respecto de la noción actual de interfaz. Un primer aspecto define a la interfaz como el lugar donde se produce la interacción, es decir el espacio intermedio entre el usuario y el mundo virtual. El segundo aspecto destacable es el de la interfaz como instrumento, donde hace énfasis en la presencia de la interfaz como un elemento que desaparece dejando el lugar para que el usuario interactúe libremente y se enfoque en la tarea que está realizando. Finalmente, tenemos a la interfaz como intercambio de información, que puntualiza en la cualidad de ser un dispositivo técnico de transferencia de información similar a la interacción escritor-texto-lector.

En el plano de la comunicación simbólica, la interfaz proporciona códigos que contienen mensajes culturales, modela la interacción del usuario y condiciona su manera de pensar al respecto del entorno virtual presentado (Páez, 2013).

Maté (2016) distingue las funciones de la interfaz e identifica la dificultad de dos aproximaciones en su definición; una amplia, que contempla la naturaleza discursiva, material y social (interacción, soporte físico y ritualidades), y una restringida, que se enfoca en lo discursivo (información en pantalla que provee al jugador con información sobre la cantidad de vida, salud, locación o estatus del personaje).



## Progresión temporal

La secuencia, los núcleos de quiebre temporal y los cortes cinemáticos proporcionan en los videojuegos indicios (Klevjer, 2014) de la segunda función narrativa de la imagen, que es la progresión temporal. Esta función transmite al jugador, a través de imagen, la manera en que transcurre el tiempo en la historia, tiempo que es percibido por las acciones que realiza el jugador, que a su vez influyen en eventos futuros del juego (Zagal y Mateas, 2010). Los cortes cinemáticos comunican si hay una aceleración o disminución de la velocidad del paso temporal, abreviando secuencias largas, anticipando eventos o proporcionando información adicional al jugador de manera que desarrollan su propio lenguaje narrativo alternativo (Klevjer, 2014).

Zagal y Mateas (2010) proponen un framework con distintas formas de interacción cognitiva de los marcos temporales en videojuegos (Tabla 4).

Tabla 4. Resumen de marcos temporales en videojuegos

Marco	Definición	Conceptos relevantes
Mundo real	El tiempo del mundo real está establecido por el conjunto de eventos que tienen lugar en el mundo físico que rodea al jugador.	Ciclo, duración, cuenta regresiva, detonante.
Mundo del juego	El tiempo del mundo del juego se establece por el conjunto de eventos que tienen lugar dentro del mundo del juego representado.	Ciclo, duración, cuenta regresiva, detonante.
Coordinación	El tiempo de coordinación lo establece el conjunto de eventos que coordinan las acciones de múltiples jugadores (inteligencia humana o artificial) y posiblemente agentes en el juego.	Rounds, orden de turnos, basado en ticks, action points
Ficticio	El tiempo ficticio se establece mediante la aplicación de etiquetas socioculturales a un subconjunto de eventos.	Esquemas temporales, etiquetas socioculturales, tiempo del relato, tiempo narrativo, tiempo del discurso

Fuente: Zagal y Mateas (2010)

### 2.3 Arquitectura ludonarrativa

Las estructuras de base a través de las cuales las historias se van relatando en los juegos, así como los límites esenciales propuestos por la naturaleza intrínseca del medio (Picucci, 2014), constituyen la arquitectura fundamental en la que se basan los diseñadores para integrar las decisiones del jugador en la diada Jugabilidad-Historia. Existen diversas



características que tipifican las arquitecturas ludonarrativas, pero podemos destacar cinco que proponen diversas maneras de enfocar la interacción entre jugabilidad e historia. Entonces así tendremos que las arquitecturas ludonarrativas se pueden clasificar según: descubrimiento, interacción, secuencia y fuente.

Arquitectura ludonarrativa según descubrimiento. Picucci (2014) identifica cuatro tipos de arquitectura basada en descubrimiento: Pre-existente, descubrimiento, sandbox y generada por computadora. Se diferencian entre sí por la manera en que el jugador va descubriendo la historia a medida que avanza por la estructura de niveles del juego.

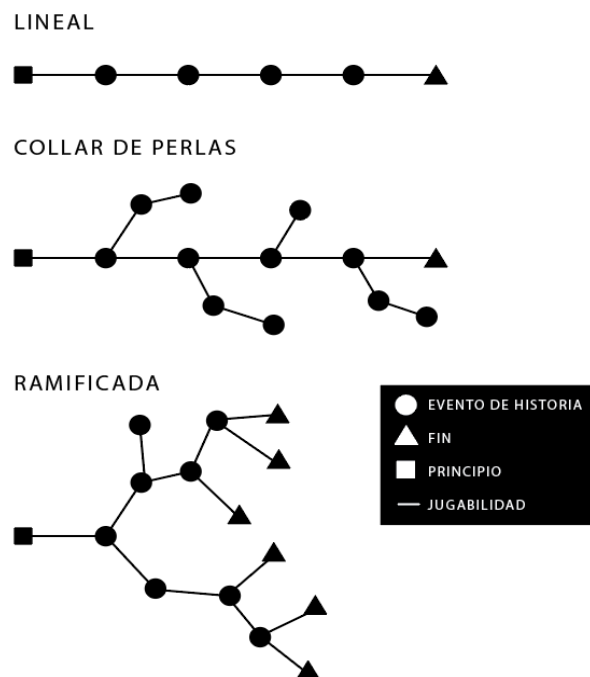
- Pre-existente. Es la forma narrativa más común. Proporciona a los diseñadores el mayor control sobre la estructura de la historia al gobernar el argumento principal de la historia.
- Descubrimiento. La estructura narrativa de descubrimiento se basa en la exploración libre por parte de los jugadores del mundo del juego y el sucesivo descubrimiento de la información de la historia.
- Sandbox (caja de arena). El elemento crucial que diferencia esta categoría de las anteriores y que define la narrativa en los juegos sandbox está representado por los altos niveles de interactividad con el mundo del juego y las entidades que lo pueblan. También se le da más espacio al elemento de aleatoriedad, tomando la forma de eventos aleatorios autónomos que ocurren sin la intervención de los jugadores.
- Generada por computadora. Este tipo de narrativa se presenta mayormente en juegos del género simulación y se diferencia de otras estructuras por la ausencia de un relato principal preestablecido y la maximización de los eventos aleatorios y eventos generados de manera autónoma.

Arquitectura ludonarrativa según la secuencia de juego. Estas estructuras narrativas consideran al jugador como una variable y un agente de cambio en el desarrollo de la historia. De acuerdo con los núcleos de historia y la manera en que el jugador va avanzando y consumiendo la narrativa encontramos tres tipos de estructuras narrativas (Figura 2) basadas en la secuencia (Barton, 2020):



- Narrativas lineales. Estas se desarrollan de principio a fin en una secuencia lineal de eventos, sin que el jugador pueda elegir cómo se forma o evoluciona una narrativa. Como tales, las narrativas lineales se parecen mucho a las narrativas cinematográficas.
- Narrativa de collar de perlas. Brindan a los jugadores una narrativa lineal, junto con un montón de ramificaciones (a menudo opcionales) para agregar contenido a lo largo del camino.
- Narrativas ramificadas. Son narrativas donde a los jugadores se les brindan opciones que dan como resultado múltiples finales y caminos posibles a lo largo de todo el juego.

Figura 2. Arquitectura ludonarrativa basada en secuencia



Fuente: Barton, 2020

Arquitectura ludonarrativa según la fuente. Podemos distinguir tres tipos basándonos en la interacción del jugador con las estructuras narrativas que lo componen y la fuente de procedencia de la narrativa asociada (Young, et al., 2015):

- Juegos que presentan historias pre-aterizadas en productos narrativos transmedia como películas, novelas, programas de televisión, cómics, etc. (ej: Star Wars: Knights of the Old Republic de Bioware, Marvel Heroes 2015 de Gazillion, Lord of the Rings Online de Warner Bros. Entertainment);
- Juegos que presentan una estructura narrativa integrada al juego, pero no necesariamente son una continuación de la narrativa transmedia preexistente. (ej: BioShock de 2K Games, Neverwinter Nights de Bioware, World of Warcraft);
- Juegos con una narrativa directa que simplemente sirve como excusa para la jugabilidad. (ej: Angry Birds de Rovio Entertainment, Cut the Rope de Zeptolab, Plants vs. Zombies de PopCap Games, Two Dots de Playdots).

Arquitectura narrativa según la interacción. En videojuegos podemos encontrar en mayor o menor porcentaje los siguientes niveles de interacción (Young, et al., 2015). Estos niveles se producen por la apropiación que ejerce el jugador de la historia y la manera en que esta es percibida, interpretada y transmitida a la comunidad:

- Nivel 1. La narrativa diseñada. Esto ocurre en videojuegos que incluyen una historia o trasfondo y esta será transmitida de la misma manera cuando el jugador cuente su experiencia.
- Nivel 2. Narrativa generada por el jugador. Esto se produce cuando las decisiones del jugador, guiadas por sus propias motivaciones, generan una nueva estructura.
- Nivel 3. Narrativa de interacción social. Se produce cuando las estructuras narrativas se socializan y se extienden en grupos de interés que discuten el juego, webs, revistas o clubes de fans.



*Tabla 6. Arquitecturas ludonarrativas*

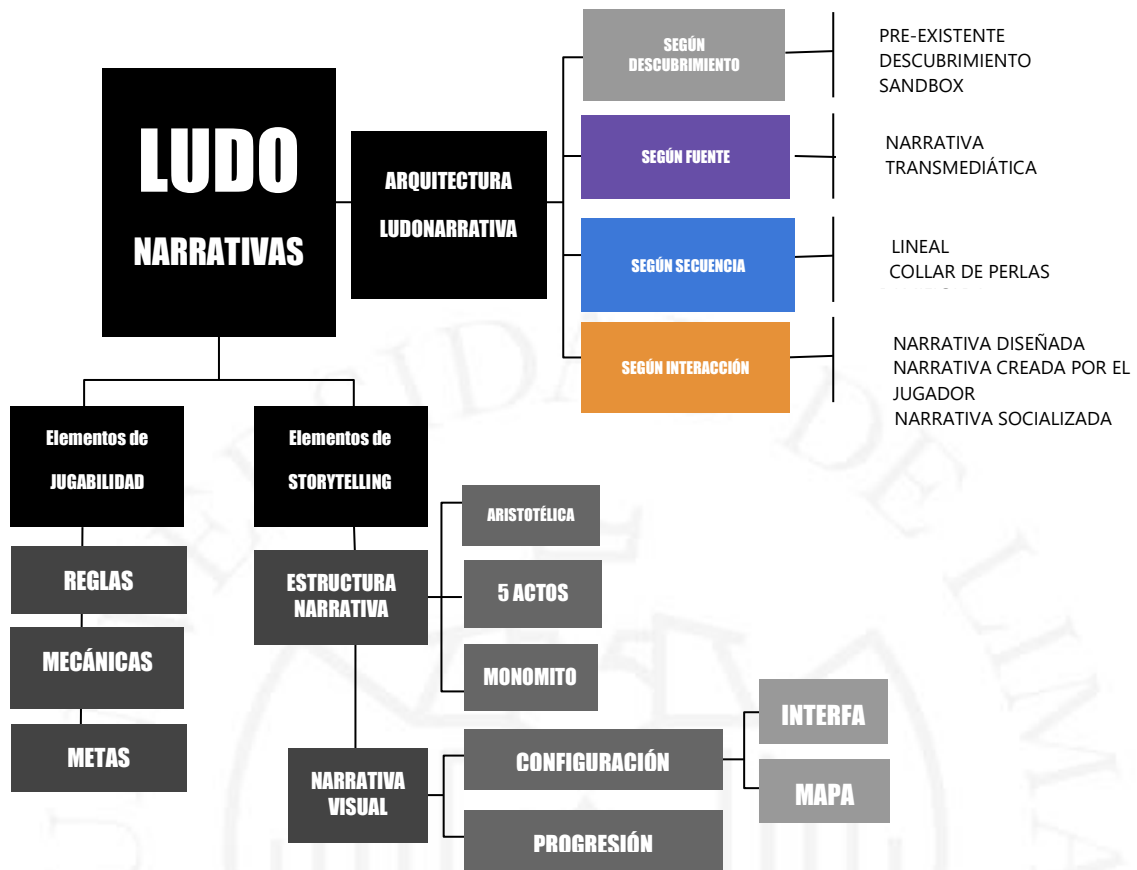
Categoría	Tipología	Descripción
1. Por descubrimiento	Pre-existente	Proporciona control sobre la estructura del argumento.
	Descubrimiento	Exploración libre y sucesivos descubrimientos de la historia.
	Sandbox	Mucha interacción con el mundo de juego. Más relevancia a la presencia de eventos aleatorios autónomos.
	Generada por computadora	Ausencia de un relato principal preestablecido.
2. Por secuencia	Lineal	Desarrollan una secuencia lineal de eventos de principio a fin
	Collar de perlas	Una narrativa lineal con ramificaciones opcionales que agregan contenido
	Ramificada	Se brindan opciones que plantean diversos finales y caminos posibles
3. Por fuente	Transmediática	Historias pre-aterizadas en productos transmedia (novelas, películas)
	Autónoma	Narrativa integrada al juego, pero no es una continuación de la historia pre-existente
	Directa	Narrativa es una excusa para la jugabilidad
4. Por interacción	Diseñada	La historia se transmite de la misma manera cuando el jugador cuenta su experiencia
	Creada por el jugador	Las decisiones del jugador crean una nueva estructura
	Socializada	Las estructuras narrativas se extienden y se socializan en grupos de interés

Fuente: elaboración propia





Figura 3. Mapa conceptual de estructuras ludonarrativas



Fuente: elaboración propia

### 3. El juego Inka Madness

Inka Madness es un videojuego de plataformas 2D creado por el desarrollador Magia Digital basado en la temática de Perú prehispánico. Es el primer juego de plataforma para WindowsPhone realizado en el Perú.

La historia de trasfondo es la narración de un conflicto interno ficcional en el cual el jugador toma el rol de Atuk, el hijo menor del Inca, quien tiene que recorrer a través del camino Inka los diferentes escenarios del imperio buscando encontrar y derrotar a Phawak, el Curaca y antiguo asesor del Inca, quien desencantado porque el gobernante hereda su cargo a su hijo mayor, Saire, y no a él decide lanzar una maldición sobre Saire y lo enferma hasta ponerlo al borde de la muerte.



Figura 4. Logotipo de Inka Madness



Fuente: Magia Digital

Es en este punto que Atuk parte a buscar y derrotar a Phawak, lo que ocurre en el último nivel. Antes de la batalla final contra Phawak, Atuk tendrá que sortear muchos peligros durante su camino para salvar a su hermano y al imperio.

La secuencia se desarrolla en niveles. Se inicia con un onboarding sobre las mecánicas del juego, que sirve a manera de tutorial para empezar a familiarizar a los usuarios respecto a los controles y mecánicas.

### **3.1 Análisis de arquitectura ludonarrativa**

En este estudio se analizan las categorías elementos de la jugabilidad y de storytelling de Inka Madness. Además, se desagregan los elementos de arquitectura ludonarrativa, según los diferentes enfoques analizados en este texto, con la intención de observar por separado los elementos que componen el juego y realizar una revisión de las maneras en que influyen estos componentes en la posible inmersión e involucramiento.

Las entrevistas con el creador de la precuela y el coordinador de desarrollo de Inka Madness, permitieron acceder a información sobre las estructuras presentes y el proceso de construcción de estas.

La metodología del Canvas permite analizar de manera simultánea los diferentes tipos de análisis de la arquitectura que el juego podría presentar, de manera que se contemplen al mismo tiempo los elementos que potencian la inmersión e intuir los resultados de acuerdo con los objetivos de interacción propuestos por los desarrolladores de juego (Tabla 7).



Tabla 7. Canvas de análisis de arquitectura ludonarrativa.

Análisis de arquitectura ludonarrativa del juego Inka Madness		
Arquitectura	Tipología presente en el juego	Análisis
Por Descubrimiento	<b>Pre-existente.</b> Proporciona control sobre la estructura del argumento.	En el proceso de desarrollo del videojuego Inka Madness se parte de la motivación narrativa como soporte para los aspectos visuales. Es decir que se parte de la historia para el desarrollo de los escenarios, personajes y demás elementos del juego, así como para la definición de metas y desenlace. El tener claro hacia dónde se dirige el protagonista allana el camino para la anticipación de escenarios y demás etapas del proceso de diseño.
Por Secuencia	<b>Collar de perlas.</b> Una narrativa lineal con ramificaciones opcionales que agregan contenido.	La secuencia de collar de perlas presentada en Inka Madness contempla la pérdida de interés que puede sufrir el jugador al repetir el mismo camino siempre todas las veces que se reinicia el juego. Al introducir misiones alternativas se introduce al jugador la decisión de continuar con la narrativa pre-establecida o tomar una breve ruta alterna que siempre culmina en el mismo punto en que se alejó de la rama principal. De esta manera la ruta alternativa no construye un desenlace distinto, pero minimiza la posibilidad de que se perciba cierta frustración al no poder tomar decisiones que hagan que el juego se mueva en direcciones diferentes.
Por Fuente	<b>Directa.</b> Narrativa es una excusa para la jugabilidad	En Inka Madness se evidencia un resultado claro de la narrativa directa. Las características de los personajes y escenarios están determinadas por la historia propuesta. La motivación creativa surge a partir de la definición de los elementos visuales condicionados por las características culturales del entorno.
	<b>Transmediática.</b> Historias pre-aterizadas en productos transmedia (novelas, películas)	Inka Madness presenta una característica especial y es que contiene dos tipologías dentro de la categoría de arquitectura por la fuente: la jugabilidad y el desarrollo del juego se realizan empleando una <b>narrativa directa</b> , sin embargo, existe un producto <b>transmediático</b> que acompaña el videojuego y es la novelización de la historia a cargo del escritor Iván Bolaños. El desarrollo de esta historia se presenta como una precuela que proporciona no solo elementos de inmersión hacia el universo creado sino una variante creativa con posibilidades de ampliación de la profundidad de los personajes diseñados, la incorporación de nuevos personajes y escenarios; y la apertura hacia una posible secuela o diversos productos derivados.
Por Interacción	<b>Narrativa creada por el jugador.</b> Las decisiones del jugador crean una nueva estructura.	Al momento de ser consumida, la narrativa de collar de perlas abre una breve posibilidad de que el relato post-juego difiera de un usuario a otro. Al tener acceso a misiones opcionales se crean arcos de secuencia que permiten al jugador mantener el control sobre las acciones que va a tomar en determinados puntos del juego. Incluso si el desenlace siempre es el mismo.

Fuente: Elaboración propia



### 3.2 Elementos integrados de jugabilidad

Reglas. Inka Madness posee dos reglas fundamentales: muerte a causa de caer en un precipicio (espacio vacío en la plataforma inferior) o muerte al recibir suficiente daño de un enemigo produciendo que se agote la barra de vida.

Metas. Según Rodríguez, et. al. (2009) podemos alinear las metas del videojuego y distribuir las en metas de usabilidad y de jugabilidad (Ver tabla 2), con lo cual podemos entender de qué manera conectan con el enfoque hacia el jugador y hacia el juego, produciendo un sentido práctico o puntuando hacia el entretenimiento.

Durante el trayecto y en los distintos niveles se encuentran personajes no jugadores que asignan misiones alternativas al personaje a cambio de ciertas mejoras o power-ups (mejoras del ataque básico) y que hacen que se diversifique la estrategia de juego y se añadan maneras de jugar.

A estas distintas maneras de jugar, Goh (2016) le añade el concepto de mastery o maestría y se refiere a ello en su análisis del videojuego de plataforma Mario Bros. Es la destreza que adquiere el jugador y condiciona la manera en la que interactúa con cada nivel; a mayor mastery se modifica la forma en que avanza a través de los niveles y alcanza las metas. Se incorpora una compensación en la estructura narrativa de collar de perlas que puede dar pie a que se socialice de manera distinta el juego, además de la opción de tomar misiones alternativas.

Metas de Inka Madness	Recompensa	Categoría UX o PX
Tarea 1: Eliminar al tótem de Chan Chan	Pasar al nivel 2	PX: diversión al vencer obstáculos. UX: completar la tarea.
Tarea 2: Eliminar al tótem de Kuélap	Pasar al nivel 3	PX: diversión al vencer obstáculos. UX: completar la tarea.
Quest en Chan Chan: Adiestrar un cóndor	Obtener el poder de volar	UX: recompensa basada en resultados. UX: reducción de la carga de trabajo (facilita el salto y acceder a lugares altos)
Quest en Machu Picchu: <i>Serpientefobia</i> . Eliminar a las serpientes.	Obtener el poder especial: Golpe Combo	UX: recompensa basada en resultados.
Boss final: Vencer a Phawak.	Da paso al final del juego	UX: completar la tarea.



Mecánicas. De acuerdo con la categorización de Seraphine (2014), en el juego Inka Madness se reconocen tres categorías de acciones in-game propuestas: Acciones ejecutadas por el jugador, acciones que afectan objetos controlados por el jugador y acciones que ocurren entre elementos no-jugables del entorno. A través de las mecánicas posibles en el juego, es posible analizar las opciones de interacción que se presentan (Tabla 8).

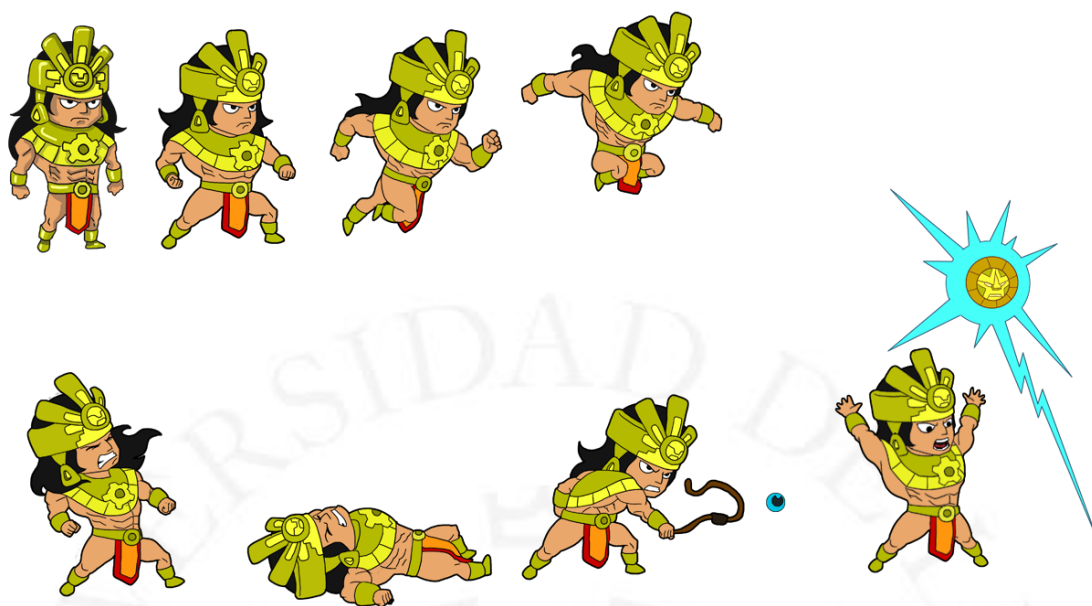
Cabe señalar que las acciones realizadas por el jugador (Figura 5) se dan a través del personaje de Atuk, que actúa como avatar del usuario en la totalidad de los espacios de juego.

Tabla 8. Mecánicas del juego Inka Madness

<b>Mecánicas del juego Inka madness</b>		
<b>Acciones in-game</b>	<b>Mecánicas de juego</b>	
<b>Acciones ejecutadas por el jugador</b>	Movimiento	Caminar
		Correr
		Salto normal
		Salto especial (alas de cóndor)
	Ataques	Golpe básico (honda)
		Golpe básico II (honda con carga)
		Golpe básico III (honda con carga - rango)
		Golpe especial (puño de jaguar)
		Ataque mágico (media bola - ataque de rango)
	Interacción	Recoger objetos (energía - papas - choclos)
Recoger power-ups (magia, alas, etc)		
<b>Acciones que afectan objetos controlados por el jugador</b>	Interacción con personajes no jugadores en busca de información (pistas) y misiones alternativas (quests).	
<b>Acciones que ocurren entre elementos no-jugables del entorno</b>	Sonido de aproximación al enemigo principal de cada zona (boss).	



Figura 5. Sprites de movimiento del personaje principal (Atuk)



Fuente: Magia Digital

### 3.3 Elementos narrativos integrados

Estructura narrativa según el viaje del héroe

Cameron (2017) establece unos parámetros para delimitar el desarrollo narrativo del videojuego The Last of Us y propone distribuir los elementos contextuales de historia y jugabilidad en columnas que corresponden con etapas simplificadas de la estructura del monomito de Joseph Campbell. La misma comparación se puede realizar para el juego Inka Madness (Tabla 9).

Tabla 9. Estructura narrativa del juego Inka Madness

Acto	Etapas del monomito	Descripción	Inka Madness
INICIO	Status quo Llamada a la aventura Ayuda Viaje	<b>Historia:</b> Plantea la historia a través de información del contexto. Establece el viaje del héroe.	<b>Chan Chan.</b> Marca el inicio de la travesía de Atuk. La ciudadela de barro más antigua de Sudamérica inicia el Camino Inca que es la motivación visual para empezar a adquirir poderes más avanzados e ir superando los primeros quests.

		<b>Jugabilidad:</b> Introduce las mecánicas básicas del juego	Misiones en la zona: Mejorar los ataques básicos con la huaraca.
NUDO	Pruebas Aproximación Crisis Tesoro	<b>Historia:</b> Una serie de eventos retadores que construyen las relaciones entre los personajes y que conducen al momento final que transforma al héroe de alguna manera.	<b>Kuelap.</b> La ciudadela de piedra, en la selva peruana famosa por sus momias, aprovecha la presencia de estos restos arqueológicos como enemigos para vencer.
	Resultado Regreso	<b>Jugabilidad:</b> Introduce mecánicas más complejas. Plantea la estructura de juego.	Misiones en la zona: Encontrar vasijas de chicha.
FINAL	Transformación Resolución Nueva vida	<b>Historia:</b> Enfrentamiento final y desenlace	<b>Machu Picchu.</b> La ciudadela Inca es el escenario final del juego. El lugar donde el protagonista se enfrenta al último reto que es vencer a Phawak, el antagonista principal y desencadenar el desenlace.
		<b>Jugabilidad:</b> El jugador aplica todos los conocimientos adquiridos para resolver el desafío final y recibe como recompensa la última parte de la narrativa	Misiones en la zona: <i>Serpientefobia</i> . Eliminar las serpientes en este nivel permite al jugador acceder al poder de "Ataque combo"

### Dispositivos narrativos

Cutscenes. Al inicio del juego se presenta como introducción una partícula narrativa a modo de cutscene. Esta secuencia nos transmite el objetivo y la motivación del protagonista (Figura 6).

En esta secuencia se introduce el espacio narrativo, una escena de la ciudadela de Machu Picchu y la ceremonia de coronación del sucesor del Inka, Saire. Se presenta visualmente el momento en que Phawak lanza su maldición y la decisión de Atuk de derrotar a este enemigo. Lo cual da inicio a la secuencia de juego.

Esta breve introducción presenta visualmente la meta final del juego, la motivación del protagonista y los obstáculos iniciales que se le presentan. Incluso siendo solo una justificación de la coherencia de los elementos culturales para la jugabilidad, funciona como elemento narrativo introductorio en un primer acercamiento inmersivo al desarrollo del juego.





Figura 6. Animación de introducción de Inka Madness (storyboard)



Fuente: Magia Digital

### *Interfaz.*

En el juego Inka Madness la interfaz (ver Fig. 7) presenta una gran cantidad de referencias culturales que tienen como objetivo aterrizar la información simbólica y dar contexto al jugador sobre el entorno, diseñado teniendo en cuenta patrones incaicos presentes en textiles, cerámica y orfebrería (Ver Fig. 8). Por ejemplo, entre los objetos con los que interactúa el jugador se encuentran tumis (cuchillo ceremonial de orfebrería) y conchas de

Spondylus, que es un material que se empleaba para el comercio entre la costa y la sierra. Como objetos que forman parte de los quests, se encuentran vasijas de chicha y quinua (Anexo 4).

El proceso de diseño de estos elementos cuenta con referencias puntuales de color, texturas y situaciones geográficas reales que contribuyen, simultáneamente, a transmitir esta atmósfera al usuario que interactúa con los elementos.

Podemos distinguir entre los elementos de juego presentes en la interfaz: barra contadora de vidas y de poder, avatar del protagonista jugador, escenario de primer plano (plataformas) e imagen de fondo.

*Figura 7. Interfaz de Inka Madness*



Fuente: Magia Digital



Figura 8. Elementos culturales presentes en Inka Madness



Fuente: Magia digital

### Mapa.

El mapa de juego de Inka Madness (Figura 9) contiene ciertos elementos visuales que complementan de manera profunda la narrativa del videojuego. El primer elemento es la representación de las tres regiones naturales del Perú en forma de isometría. Si bien la

representación isométrica beneficia la descripción de los elementos presentes por encima de la escala, el resultado es una representación esquemática sumamente versátil en su función narrativa.

El segundo elemento narrativo es la representación de la ruta lineal que tiene que seguir el personaje principal la cual funciona a modo de contenedor principal de los niveles (núcleos de historia) en la forma del Qhapac Ñan o Camino Inca con una síntesis similar a la ruta histórica por donde pasaba este camino. A lo largo del camino se representan los tres niveles principales del juego y que contienen gráficas diferenciadas con la finalidad de generar un contexto y motivar el avance del jugador.

El primer nivel sería Chan Chan, luego Kuelap y finalmente Machu Picchu.

La estructura del mapa, similar al camino inca, marca una diferencia en el paso de los niveles a través de tres elementos: la ilustración del fondo, el color de las plataformas y los enemigos que se presentan. Al final de cada nivel hay un enemigo principal (boss) que debe ser vencido con el objetivo de pasar al siguiente nivel y lógicamente, en el último nivel, el de ganar el juego consiguiendo la meta final que es vencer al antagonista principal, el brujo Phawak.

*Figura 9. Mapa de Inka Madness Fuente: Magia Digital*



Fuente: Magia Digital

### 3.4 Análisis de la información recopilada

En base a las tres entrevistas realizadas se puede hacer una distinción entre los enfoques, el de los desarrolladores del juego y el del autor de la narrativa transmedia basada en los elementos del juego.

El primer punto resaltante es el énfasis que hace el escritor en que la estructura narrativa utilizada parte de la premisa de que la historia es una *precuela*. Esta decisión narrativa abre las posibilidades a tener mayor control de las opciones creativas (desarrollo de personajes nuevos, profundizar los personajes establecidos y generar una historia cuyo desenlace es el principio del juego).

La manera en que comienza a desarrollar la historia en la narrativa transmedia, el libro Imperio Inka 1: Guerreros de Piedra, parte desde el personaje de Yachay que, en el videojuego, forma parte de ese conjunto de personajes no-jugadores que proporcionan misiones y guía al protagonista/avatar. **En palabras del autor (Anexo 3):**

Yo quería que la historia contara la cotidianeidad del mundo andino, pero esto entremezclado con la magia. Yo quería que pudiéramos contar sobre la vida de un campesino o de un aspirante a guerrero, pero como el factor mágico, el factor fantástico, debía estar ahí muy presente en la novela. Ese fue el primer elemento o situación que analicé. Y consideré relevante para desarrollar la historia. Entonces elegí a un personaje importante del videojuego: Yachay, y le di una historia.

Un segundo punto por tocar es la distribución del juego en tres niveles, que facilita la asimilación de la historia de manera natural en inicio, nudo y final. Que estos tres niveles además visualmente sean diferenciados empleando las características culturales de las tres regiones naturales del Perú y además por características visuales: esquema de color, enemigos diferentes y quests proporcionados por personajes no-jugadores que proponen recolectar objetos culturalmente asociados a los diferentes entornos históricos.

Estas decisiones arbitrarias, sumadas a la estructura del videojuego de plataformas, crean un camino libre para que la arquitectura del collar de perlas y las decisiones del jugador en cuanto a tomar o no los quests alternativos desemboque en una coherencia ludonarrativa amplia con una base de estructura y elementos muy simples.





La entrevista a los desarrolladores del juego está estructurada en función a la teoría del libro de Schell (2015), *The art of game design: A Book of Lenses* (Anexo 1). En el cual se distribuyen los elementos clave del diseño de videojuegos a través de “lentes” que organizan la mirada del desarrollador a diversos aspectos que conectan con enfoques de la jugabilidad o del usuario. La estructura de esta entrevista arroja resultados en cinco categorías de “lentes”: Metas, Mundo, Carácter, Desafío y Triangularidad. Estas cualidades fueron escogidas para conectar con los lentes que enfocan hacia el desarrollo narrativo.

Al respecto de las metas nos dice Juan José Miranda, coordinador de desarrollo de Inka Madness (Anexo 1): “Las metas o goles secundarios son destruir los Tótems y conseguir los upgrades. Phawak deja Tótems malignos por donde va, que hacen daño y “fastidian” [...], son como el rastro de “migas de pan” que deja y que nos permite seguirlo”.

Encontramos una característica interesante y es que hay presentes en el videojuego mecánicas intuitivas que tienen la función de proporcionar contenido narrativo importante, estas “migas de pan” justifican la importancia de las misiones alternativas y el poder de la construcción libre de la narrativa de jugador obtenida gracias a la arquitectura de collar de perlas.

Acerca de los lentes de control, una pregunta interesante que se le hace a los desarrolladores es si el jugador se siente “poderoso” a medida que avanza y esta está bastante relacionada con el concepto de maestría propuesto por Goh (2017) y que se desarrolla como una forma de vivir el juego de distintas maneras en la medida en que esta maestría se va incrementando: “a medida que obtiene sus habilidades, sí, realmente te sientes más en control y con la capacidad de dominar a los enemigos (minions) y llegar a zonas que de otro modo sería complicado y trabajoso”.

#### **4. Conclusiones**

Respecto al primer objetivo de investigación —determinar de qué manera los elementos de storytelling presentes en el videojuego Inka Madness interactúan con los elementos de narrativa visual para producir coherencia o disonancia en un juego de plataformas—, podemos concluir que los elementos de storytelling distribuidos de manera simétrica en los tres niveles facilitan la asimilación de la estructura aristotélica básica y profundamente



conocida por una gran mayoría. La distribución del juego en tres actos va de la mano con la diferenciación de personajes enemigos y el esquema de color en cada acto. La asociación de los enemigos con los elementos culturales presentes en cada zona proporciona no solo entretenimiento y parámetros visuales, sino información acerca del nivel en que se encuentra el jugador y potencial educativo en cuanto al reconocimiento de monumentos, esculturas y edificios asociados a las culturas a las que se hace referencia.

Sobre el segundo objetivo —identificar los elementos de jugabilidad presentes en el videojuego Inka Madness— se halla que el principal elemento que destaca en favor de la coherencia ludonarrativa son las metas asignadas. Estas metas no solo proporcionan al juego la estructura de collar de perlas, incrementando la posibilidad del jugador de construir su propia narrativa, sino también la característica del mastery presente, que hace que la parte lineal del collar de perlas produzca diversos desenlaces y modos de jugar de acuerdo con el nivel de maestría del jugador. Ello posibilita una socialización diversificada del juego y sostiene el interés en nuevas aproximaciones.

Finalmente, respecto al tercer objetivo de analizar las características de la arquitectura ludonarrativa, presente en el videojuego Inka Madness, se observa que un beneficio del Inka Madness en favor de la coherencia es la narrativa transmediática construida, que está alineada con una gran cantidad de elementos culturales incorporados de manera visual al entorno digital.

Este producto editorial no solo abre campos hacia otras formas de comunicación, sino que brinda al jugador la posibilidad de prolongar la historia asimilada dentro del espacio de juego y dar sentido y profundidad a los personajes no-jugadores presentes en el mundo virtual presentado.

Una forma de lograr una coherencia en la definición de la arquitectura ludonarrativa, al momento de diseñar el juego, sería plantear los elementos de jugabilidad y las estructuras narrativas en paralelo con los puntajes asignados por los impulsos centrales necesarios para la inmersión. Se recomienda puntuar alto en los core drives más intrínsecos pues estos logran sacar mayor provecho de las conexiones misión-objetivo. El sentido épico, la socialización y la ayuda podrían motivar al jugador a pasar más tiempo desarrollando





misiones alternativas que no sumen habilidades o mastery, sino que aporten valor a la historia logrando lo que se menciona en las entrevistas al respecto de la triangularidad.

Un análisis de las mecánicas y metas propuestas desde el framework de Hexad de Marczewski y el Octálisis de Chou (2015) podría equilibrar en gran medida la coherencia historia-jugabilidad, apuntando mucho más hacia la inmersión.

En futuras investigaciones, se recomienda profundizar en la relación entre los elementos de historia y jugabilidad que componen la arquitectura ludonarrativa en videojuegos lineales de plataforma con el objetivo de dar cuenta de las características que aportan hacia el uso de estructuras simples que diversifican la experiencia del jugador.

También se recomienda profundizar acerca de la maestría ya que, en videojuegos de este tipo, es una característica que condiciona de manera positiva a la inmersión.

Es muy recomendable analizar el impacto de la gamificación de estructuras ludonarrativas al momento del diseño del juego, construyendo un instrumento de medición que permita relacionar los impulsos centrales, pertenecientes a la teoría del Octálisis de Chou, que tienen mayor puntaje intrínseco con las características de coherencia ludonarrativa e inmersión.



## REFERENCIAS

- Ayuni, C., León, J., Miranda, M., Norvani, F. y Rojas, A. (2018). Percepción de los estudiantes de los cursos de programación multimedia de la carrera de comunicaciones y signos y símbolos de la carrera de diseño gráfico de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) respecto de la aplicación de una estrategia de enseñanza gamificada destinada al incremento de la motivación y participación en el aula. [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://hdl.handle.net/20.500.12867/1582>
- Barton, L (2020, 14 de diciembre). The evolution of video game narratives. Cinemaways. Recuperado el 6 de abril de 2022 de <https://cinemaways.com/2020/12/14/the-evolution-of-video-game-narratives/>
- Cameron, K. (2017). Narrative and Gameplay Design in the Story-Driven Videogame: A case study on The Last of Us. [Tesis de maestría, Auckland University of Technology]. <https://openrepository.aut.ac.nz/handle/10292/10955>
- Chou, Y. K. (2015). Actionable Gamification: beyond points, badges and leaderboards. Octalysis Media.
- Cohn, N. (2013). Visual narrative structure. *Cognitive Science* 37(3), 413-452. doi: 10.1111/cogs.12016
- Fabricatore, C. (2007). Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames. doi: 10.13140/RG.2.1.1125.4167.
- Gekker, A. (2010). (Mini) Mapping The Game-Space: A Taxonomy Of Control. *Playful mapping in the digital age*, 28, 134. <https://www.academia.edu/301551841>
- Goh, R. (2016). The analysis of Super Mario's Feedback, Mastery & Controls Systems. <https://www.academia.edu/30307394>
- González, J., Montero, F., Padilla-Zea, N. y Vela, F. (2009). Playability as Extension of Quality in Use in Video Games. <https://www.researchgate.net/publication/221508479>



- Hocking, C. (2007, 7 de octubre). Ludonarrative dissonance in Bioshock. Click Nothing. Recuperado el 6 de abril de 2022, de [https://www.clicknothing.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://www.clicknothing.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)
- Järvinen, A. (2007). Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies. 134-144. Järvinen, A. (2007). Introducing Applied Ludology: Hands-on Methods for Game Studies. 134-144. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/228888808>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.
- Klevjer, R. (2014). Cut-scenes. En Wolf, M. y Perron, B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (pp. 301-309). Routledge
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos.
- Maté, D. (2016). Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica. *Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada*, 15. 89-108. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5837813.pdf>
- Páez, X. (2013). *Narrativa En El Videojuego, Interfaz Y Cuerpo*. [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar] <http://hdl.handle.net/10644/3850>
- Pascolati, S. (2017). Illustration in children's literature. *Acta Scientiarum Language and Culture*, 39(3), 245-253. doi:10.4025/actascilangcult.v39i3.35642
- Picucci, M. A. (2014). When Video Games Tell Stories: A Model of Video Game Narrative Architectures. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3(2), 99-177. <https://www.researchgate.net/publication/286392413>
- Piñeiro-Otero, T. (2021). Cuaderno. Ludonarrativas. La complejidad narrativa en los videojuegos.
- Pimenta, S y Poovaiah, R. (2010). On defining visual narratives. *Design Thoughts*, 3, 25–46. [http://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On Defining Visual Narratives.pdf](http://www.idc.iitb.ac.in/resources/dt-aug-2010/On_Defining_Visual_Narratives.pdf)



- Purnomo, L. A. (2020). Narrative Junction: Revisiting Branching Narrative Design Approach for Role Playing Video Games from the Perspectives of Cognitive Linguistics. *Fantasylicious: Fantasy from the Perspectives of Literature and Linguistics*, 76-111. <https://www.researchgate.net/publication/339089687>
- Rimmon-Kenan, S. (2005). Concepts of Narrative. *COLLeGIUM: Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences*, 1(11), 10-19. [https://core.ac.uk/display/14920458?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/14920458?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1)
- Sánchez, R. (2021). Screenplaying Videogames: The Adaptation of Movie Scripts into Narrative Videogames. *Creation of Video Game Screenplays [Tesis de bachiller. Universitat Politècnica de Catalunya]*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.15570.63685>
- Schell, J. (2015). *The art of game design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Scolari, C. (2018). *Las leyes de la interfaz*. Gedisa.
- Seraphine, F. (2014). *The Intrinsic Semiotics of Video-Games*. doi: 10.13140/RG.2.2.19968.02560/1
- Serrano, P. (2021). *Realidad y narrativa. Construcción dramaturgica de reportajes y documentales y creación de universos de no ficción en la era de lo digital*. Fondo Editorial UCAL
- Martín-Núñez, M y Navarro-Remesal, V. (2021) Ludonarrative complexity in video games: a double boomerang. *L'Atalante*, 31, 7-3. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/348931328>
- Young, M. F., Slota, S. T., Travis, R. y Choi, B. (2015). Game Narrative, Interactive Fiction, and Storytelling: Creating a “Time for Telling” in the Classroom. *Video Games & Creativity* (1), 199-222. doi: 10.1016/B978-0-12-801462-2.00010-2
- Zagal, J. y Mateas, M. (2010). Time in Video Games: A Survey and Analysis. *Simulation & Gaming - Simulat Gaming*. doi: 41. 10.1177/1046878110375594.



## ANEXOS

ANEXO 1: ENTREVISTA 1: Postmortem de Inka Madness. Entrevista a Juan José Miranda, ingeniero de sistemas y coordinador del equipo de desarrollo de Inka Madness

Cosas que salieron bien

---

### 25: THE LENS OF GOALS

**ENTREVISTADOR:** ¿Cuál es la principal meta del juego?

**JUAN JOSÉ:** Detener y derrotar a Phawak para rescatar a tu hermano y salvar el imperio Inca.

**E:** ¿Es esa meta clara para el jugador?

**J:** Si es clara si el jugador ha visto la introducción.

**E:** ¿Las distintas metas están relacionadas entre sí en una manera con sentido?

**J:** Las metas o goles secundarios son destruir los Tótems y conseguir los upgrades. Phawak deja Tótems malignos por donde va, que hacen daño y “fastidian” (palabra de Cristian), son como el rastro de “migas de pan” que deja y que nos permite seguirlo (esto me lo explicó Cristian, pues el juego no lo explica). Los upgrades ayudan a poder superar los futuros obstáculos con más facilidad y a ser más poderoso, teniendo nuevos ataques y habilidades de movimiento, de modo que el enfrentamiento final con Phawak sea más fácil.

**E:** ¿Las metas son concretas, conseguibles y recompensantes?

**J:** Son concretas porque se explican claramente. Son conseguibles porque no requieren mucho tiempo o habilidad. Los upgrades son recompensantes. Los Tótems no ofrecen ningún beneficio palpable. Si bien los Tótems marcan el final del nivel, el destruirlos no parece ofrecer ningún beneficio, más que terminar el nivel.



- E:** ¿Hay un buen balance entre metas de corto y largo plazo?
- J:** El balance se siente bien. Hay metas de largo plazo (Phawak), corto plazo (quests secundarios sin requerimientos) y medio plazo (quests secundarios que requieren algún upgrade).
- E:** ¿El jugador tiene la oportunidad de decidir sus propias metas?
- J:** El jugador puede elegir si realizar las quests secundarias o no. No tiene mayor libertad de elección porque no hay mucho más que obtener. Podría elegir recolectar los Tumis, pero para hacerlo tiene que cumplir el objetivo principal (que es avanzar los niveles para llegar a Phawak).

#### 74: THE LENS OF THE WORLD

- E:** ¿Cómo es el mundo del juego mejor que el mundo real?
- J:** En realidad el imperio Inca fue destruido por completo de una manera poco épica. En este mundo el imperio Inca es glorioso y está en apogeo.
- E:** ¿Pueden hacer múltiples “gateways” o puertas de acceso al mundo del juego? ¿Cómo se diferencian? ¿Cómo se complementan?
- J:** Existe el juego y las novelas. El mundo es grande y la historia rica en personajes. El juego tiene potencial para un número mayor de gateways.
- E:** ¿El mundo está centrado en una historia singular, o pueden ocurrir más historias?
- J:** Por lo que tengo entendido, se desarrollarán más historias en este mundo.

Cosas que se podrían mejorar

---

#### 44: THE LENS OF CHARACTER

- E:** ¿Hay algo extraño en el juego de lo que los jugadores hablan con emoción?
- J:** No he visto nada particularmente extraño. Creativo, sí, los enemigos (minions) me parecen bien hechos. Sin embargo, no hay nada que me parezca que tenga mucho “carácter” o estilo propio fuerte.

35



- E:** ¿El juego tiene cualidades divertidas que lo hacen único?
- J:** Cualidades divertidas, entendidas como elementos especialmente divertidos o graciosos, diría que pocos. Algunos de los NPCs que dan quests demuestran personalidad y son algo divertidos, pero no más que eso. Opino que el personaje principal y el antagonista lucen un tanto genéricos y no despiertan mucho interés, a diferencia de los mencionados NPCs.
- E:** ¿El juego tiene fallas que los jugadores disfrutan?
- J:** Encontré un aparente bug en el que el proyectil que lanza la honda atravesó la pared y mató a un enemigo. Personalmente lo disfruté.

### 53: THE LENS OF CONTROL

- E:** ¿Cuándo el jugador usa la interfaz, hace lo que él espera?
- J:** No siempre. Los botones tapan lo que hay del lado derecho de la pantalla, podrían estar mejor distribuidos. El botón de opciones podría funcionar para cerrar el menú, tanto como para abrirlo. El botón que abre la Bolsa de Atuq no es intuitivo, no luce como un botón y no se entiende para qué sirve. Las texturas de baja calidad contribuyen a eso. El aspecto del HUD no refuerza el aspecto visual del juego, no sigue la temática. Los diálogos avanzan solos y no se pueden saltar.
- E:** ¿Es la interfaz fácil o difícil de dominar?
- J:** Es sencilla, como no es un juego con mecánicas complejas, la interfaz se mantiene sencilla. El único problema que encontré, en mi caso, fue con la Bolsa de Atuq, que no lucía como un botón.
- E:** ¿El jugador siente que tiene una influencia fuerte en el resultado del juego? Si no, ¿cómo se puede cambiar eso?
- J:** No al nivel de juegos del género de Skyrim o Mass Effect, pero sí al nivel de juegos del género como Super Mario Bros. o Megaman. Hay ciertas decisiones que puedes tomar, pero el juego tiene un camino ya delimitado que tienes que seguir





(literalmente). Esto no me parece un problema para el género y la simpleza (intencional) del juego.

**E:** ¿El jugador se siente poderoso (en control)? ¿Se puede hacer que se sienta más poderoso?

**J:** A medida que obtiene sus habilidades, sí, realmente te sientes más en control y con la capacidad de dominar a los enemigos (minions) y llegar a zonas que de otro modo sería complicado y trabajoso.

### 31: THE LENS OF CHALLENGE

**E:** ¿Cuáles son los desafíos en el juego?

**J:** Los enemigos, los obstáculos, los secretos.

**E:** ¿Son muy fáciles, muy difíciles, o justos?

**J:** Considerando que este no es un juego orientado a core-gamers, la dificultad estaría entre justo y fácil. Un poco más de dificultad para los desafíos opcionales y un poco menos de dificultad en algunos de los desafíos obligatorios caería mejor.

**E:** ¿Los desafíos se pueden acomodar a una amplia variedad de niveles de habilidad?

**J:** A pesar de que podría ser más difícil en los desafíos opcionales, y más fácil en los obligatorios, la dificultad general del juego es variable. En las batallas contra bosses hay más dificultad, y por momentos, los niveles tienen más concentración de enemigos. Por este motivo, es posible que jugadores de diversos niveles de habilidad se sientan cómodos.

**E:** ¿Cómo es que el nivel del desafío incrementa a medida que el jugador tiene éxito?

**J:** Los niveles se vuelven más densamente poblados y con mayor variedad de enemigos a medida que se progresa en el juego. Los bosses también incrementan en dificultad.

**E:** ¿Hay suficiente variedad en los desafíos?



**J:** Existen los enemigos (minions) —que son variados, los obstáculos (como huecos), quests opcionales variados, apariciones / desafíos eventuales de Phawak. Sí se podría decir que hay una buena variedad de desafíos.

**E:** ¿Cuál es el nivel máximo de los desafíos en el juego?

**J:** —aun no termino el juego—

### 33: THE LENS OF TRIANGULARITY

**E:** ¿El juego cuenta con Triangularidad?

**J:** No, o muy poca. Uno no toma muchos riesgos al elegir una quest opcional. Requieren una inversión de tiempo, sobre todo al tener que regresar a niveles anteriores, pero casi nunca riesgo.

**E:** ¿Está balanceada?

**J:** No. Tomar una quest opcional no implica riesgo.



ANEXO 2. ENTREVISTA 1: Con Ivan Bolaños, escritor del libro, Imperio Inka I: Guerreros de Piedra, el cual está basado en el videojuego Inka Madness.

Referencia de Video: <https://vimeo.com/739515691>

**Manuel Miranda:** Christian Ayuni y yo somos equipo, y estamos investigando sobre el tema de Ludonarrativa y viendo como la ludonarrativa se podría aplicar en las nuevas versiones de Inka Madness o Cómo se aplicó en el momento de la creación del videojuego Inka Madness, una de las cosas super buena es que Inka Madness tiene un poco esta precuela que es el libro que tu escribiste. Entonces como parte de los Anexos queríamos entrevistarte porque yo me acuerdo de que, por ejemplo, en el libro El tema inclusive hasta del Camino Inca se convirtió prácticamente en un personaje, porque el camino Inca te podía cerrar o abrir pasajes entonces ya el camino era un personaje nuevo que no estaba obviamente dentro del juego.

**Ivan Bolaños:** Si, bueno, ante tu pregunta, tú recordarás que el proyecto fue una coincidencia en el tiempo. Un timing interesante, porque ustedes tenían el juego Inka Madness en su plataforma, y en su formato y en el alcance narrativo que tenía que en ese aspecto si no es que fue un extenso, pero era muy dinámico, muy vital en la jugabilidad y eso era el punto fuerte y lo que ustedes dominan, y conocen tan bien; en mi caso, Yo buscaba ya hace un tiempo escribir una novela de corte fantástico basado en el mundo andino llámese inca, o preinca también. entonces y esto iba a terminar ocurriendo de todas maneras así no hubiéramos cruzado caminos porque yo buscaba una novela así, definitivamente al enterarme de Inka Madness y al reunirnos fue todo muy fluido, todo muy natural en el sentido de que los personajes que ustedes habían creado coincidían con lo que yo también más o menos había imaginado o supuesto, ustedes ya habían dado una forma por supuesto, tenía un aspecto para el personaje del



videojuego, tenía que tener una apariencia física y unos nombres, de personajes tan interesantes como Atuq, Yachay y los demás. Entonces las reuniones que tuvimos las conversaciones rápidamente nos permitieron descubrir que había un objetivo común que había un, objetivo que podíamos explotar juntos y tratar de sacar lo mejor de esto para lograr esta explotación transmedia Recuerdo, que es el término que antes lo había escuchado una que otra vez, se empezó a repetir más veces a partir de nuestras reuniones, y a partir de allí quedó claro que esa forma ya más aterrizada de estos personajes con sus nombres como usted los crearon Iba a ser uno de los insumos importantísimos para que yo pudiera embarcarme en la novela.

Ya sabía que se trataba del mundo andino en general, pero requería mucha más información porque, aunque es una ficción. y fantástica, yo quería desde un primer momento que tuviera mucha concordancia con el imaginario de la mitología propia esta parte del mundo no quería que pronto un personaje, una criatura pudiera parecer más bien sacada de una mitología nórdica u oriental o de cualquier lugar del mundo, pareciera, pues, algo un poco forzado y jalado de los pelos. Entonces la manera de plantear eso no era tanto buscar relatos fantásticos que existieran, porque tampoco considero que haya sido o hayamos sido finalmente en el trabajo en equipo, Los innovadores acá, Pero sí hemos sumado a la producción de lo que ya existía. Que no es mucho aún el día de hoy de esta narrativa fantástica basada en el mundo andino por lo menos en el formato que buscamos lograr, una novela, porque fábulas y tradición oral por supuesto que hay muchísima. Y eso es muy rico en la sierra, la selva en la costa, en todas las regiones, en todo el país.

Entonces dicho esto el primer insumo importante y en realidad casi fue la piedra angular para mí. Leí y desmenucé, resumiendo y sacando lo más importante de historias del Tawantinsuyo de la doctora Rostworowski para mí ese fue el principal insumo porque me permitió recordar cosas que quizá había estudiado en colegio.

Ya con esa información fresca y mucho más profunda, porque es importantísima me sentí en confianza de decir ¡ya!, ya lo asimilé ya lo procesé, ahora puedo empezar a inventar la ficción fantástica en todo eso.



Y fue así como con personajes que fui añadiendo con el punto final, no de partida, en el que Atup sale a ayudar a tratar de curar, a sanar a Zaire su hermano, yo digo bueno, voy a retroceder esta precuela en la que Yachay mismo todavía más que un dominador de la magia empieza siendo un guerrero; un guerrero, más del ejército Inca. Y allí empiezo pues a hilvanar toda esta red en la que bueno, ya tenía un conocimiento más actualizado de cómo era el ejército Inca, cómo actuaban, como se dividían en tres ejércitos, por lo general, como los tambores sonaban cuando iban llegando donde enemigo el tipo de armas que utilizaban los lanceros y los que utilizaban las huaracas y los que utilizan este otro tipo de armas y la dualidad que siempre se daba en todo aspecto de los territorios conquistados por los incas. Porque aún los señoríos más pequeños que iban anexando siempre existe esa figura de los dos señores. Entonces, que también aplicó desde que el propio el personaje este, que es el villano.

**M:** Phawak.

**I:** Así es. Toma, rol como un noble de un territorio anexado por los incas, pero que en el fondo buscaba, no una reacción tan automática o simplista de qué porque fue conquistado se quiere vengar, hay un trasfondo mucho más importante. Él quería darle la legitimidad e imponer otra vez a Pachacamac sobre sobre Inti sobre el dios Sol, porque en un poco esa deidad de la costa, que había incluso antecedido a la divinidad, que los incas, de una manera, trataron de imponer también, entonces poco a poco fui agarrando el sentido de esa profundidad.

Me atreví incluso a sugerir en el libro que Machu Picchu que es tan icónico, un santuario inca, pero que perteneció alguna vez a un espíritu antes que en que cuando en nuestros personajes abordan en ese lugar, en el libro de una manera también se le pinta como los invasores, porque históricamente los Incas han llegado al último minuto, es el último minuto de la película que aparece en ellos. todas las culturas, preIncas son las que dominan en esta parte del mundo. En todos los siglos anteriores los incas no fueron imperio y apenas por cinco minutos. Entonces esa fue más o menos la forma en la que tuve puesto el chip al momento de ir desarrollando el manuscrito de la novela, sabiendo siempre que tenía que desembocar en Atup saliendo pues a tratar de rescatar, a salvar a curar a su hermano yendo por todas las



regiones y sorteando mil obstáculos. Pero que de alguna manera pudiera haber todo ese trasfondo que una novela si te otorga, y no pues la narrativa de un juego tan bien logrado como Inka Madness, pero que no le da, por su formato poder construir toda esa base.

**M:** Creo que allí en la novela has logrado muy bien este viaje del héroe de Atup, porque inclusive, hay todo el proceso en el que Phawak realmente se transforma en este antagonista En el juego, que eso, por ejemplo, no lo tienes. Y que la novela cuando la lees te da todo este proceso de cómo llegó a ser este antagonista que cuando en el juego ya lo tiene ya es el antagonista.

**I:** Claro. Y un personaje que en la magia que domina, desafía al sumo sacerdote, que lo antecede, le quita su puesto, por así decirlo, lo vence. En los primeros capítulos toma El rol del consejero y el hechicero o el mago principales, el dominador de las artes mágicas principal del imperio. Pero aún con todo ese poder, no supo anticiparse en cómo Yachay si iba a tomar una línea muy recta en la que no se iba a desviar del camino, digamos correcto. Y leal al Inca a quien debía su lealtad.

**M:** Claro, claro que sí. Y además también una cosa que me parece super interesante, de la narrativa de la novela es que tú también partes de este Yachay super joven porque en el juego Yachay no participa, Yachay. y en el juego, es como simplemente el mentor de Atup, en cambio, en la novela a la hora que tu ha retrocedido en la narrativa, si gozas un montón a Yachay

**I:** Enamorado, enamorado, perdidamente enamorado.

Y sí, como bien dices El empieza siendo un soldado, Pero, tiene que admitir con el corazón partido y llorando que no va a poder amar nunca a Pilpintu. Y entonces ya como que se re acomoda otra vez en su objetivo de seguir siendo un soldado fiel, pero como ha roto la ley y el Inca podría quitar la vida perfectamente por eso, porque irrumpió en un templo de las Virgen es del Sol ,quien termina ayudando a que le perdonen la vida es Pawaq que de alguna manera con su poder adivinar un aprendiz poderoso que otra vez, repito, no logra anticipar que no va a estar la mente bajo su total control y ese poder que tenía, que siempre lo acompañó ya es que explota y lo convierte en este personaje también poderoso desde la magia.





**M:** Cuál es tu opinión con relación a, si abor das el juego desde cero a que, si hubieras leído la novela primero y de pronto Abor das el juego, yo creo que el storytelling probablemente te imbu ya mucho más si es que haces ese proceso.

**I:** Si considero que lo que dices es cierto esas ganas de jugar ese tomar el papel de ser quien realmente vaya a vengar a Zaire que busque hacer pagar a Pawaq en manos de Atúq si considero que puede ser unas ganas más, más fuerte, más intensa de tratar de lograrlo luego de haber leído el libro no totalmente, Si.

Aparte yo creo que la empatía que puede generar con el personaje este enamorado y todo, Al final realmente creo que ahí es donde el Storytelling cobra mayor importancia y esta narrativa o está ludonarrativa aprovechando de temas externos, creo que le da un montón de valor, le da mucho más. riqueza a la jugabilidad misma, al juego mismo, a tener más empatía con los personajes.

Entonces eso también al asimilar toda esa información al tener todo eso ya leído y tras la novela, hacen que en el juego pues uno se sienta mucho más cercano y esa empatía con Atúq como dices.

**M:** Genial. Sí, además a mí, me encantó esto que tú dices de Rostworowski porque en el libro si bien es fantástico tiene un montón de sustento histórico.

**I:** El puente sobre el río Apurímac que es tan conocido porque ya en estos documentales se muestra cómo se vuelve a tejer el puente colgante.

**M:** Queswachaca.

**I:** Exactamente, y en la novela le doy todo el peso que debe tener un lugar estratégico que incluso tenía, pues un guardia que cuidaba allí el paso y los vientos eran tan fuertes en ese lugar que mecían el puente, de una forma en que cuando los vientos estaban así, solamente los más valientes atrevían a cruzarlo. Porque en un sitio que podía ser bastante peligroso, es parte de lo que ocurre, tú tienes a la mitología de otra parte del mundo europea en lo que se sustenta alguien como Tolkien en mitos nórdicos para crear el señor de los anillos y, recorrer minas y Moria y las montañas más altas. Y por dios, acá también tenemos lo mismo, cañones, montañas, estos pasos entre montaña que son tan fantásticos, en su paisaje y el puente pues le di



todo, ese peso para darle la figura de un lugar que tiene mucho simbolismo, lo cruzaban solamente lo más valiente cuando las condiciones no eran las óptimas, entonces sí, tal cual.

En la ficción de la novela imagínate que como que es un poco más alto y vientos tan fuertes que tú dices Dios mío para que me trepe a esto. Entonces por allí va la idea de la novela.



ANEXO 3. ENTREVISTA 2: Con Ivan Bolaños, escritor del libro, Imperio Inka I: Guerreros de Piedra, el cual está basado en el videojuego Inka Madness.

Referencia de Video:<https://vimeo.com/739518700>

**Ivan Bolaños:** Bueno, mi nombre completo es Iván Bolaños Gamero. Tengo cincuenta años. Soy escritor, docente y editor también.

**Manuel Miranda:** ¿Cómo, comenzó a escribir el texto, el material narrativo, Imperio, Inca guerreros de piedra?

**I:** Bueno, estoy pensando, en esa pregunta. Y lo que puedo pensar ahora o contar es que todo esto fue a partir de una idea de hace muchos años, por lo menos parte de la forma en que, empecé a escribir esto fue a partir de una idea que tuve hace muchos años, yo quería escribir sobre mitología o fantasía andina.

A partir de una reunión con Manuel y Juan José Miranda en esa reunión en la que ellos me contaron del videojuego Inka Madness de una forma ya sentí, pensé que era el momento oportuno para iniciar esto, se hablaba de la posibilidad de explotar esta historia de una manera transmedia que tuviera presentación en diferentes formatos. Y entonces pensé que era el momento ya de empezar con esta historia que quería en un primer momento que fuera ambiciosa, una novela de una extensión importante que abarcara muchos sucesos. Sentí que el momento y había llegado entonces a partir de ese instante, tuvimos unas reuniones y bueno, digamos que se dio el GO. Empezó ya este proyecto para arrancar con la con la novela.

**M:** ¿De qué manera se fue desarrollando la historia a medida que los personajes iban tomando profundidad a lo largo de la trama?

**I:** Bueno, yo quería que la historia contará la cotidianeidad del mundo andino, en primer momento, pero entremezclado con la magia. Yo quería que pudiéramos contar de pronto sobre la vida de un campesino o de una aspirante a Guerrero, pero como el factor mágico, el factor fantástico, debía estar ahí muy presente en la novela. Ese fue un primer elemento o situación que analice. Y consideré relevante para desarrollar la historia, entonces elegí a un personaje importante del videojuego este Yachay. o yachay. Y le di una historia, Un pasado, en el juego en el videojuego.



Este personaje era un consejero del Inca, un hombre ya sabio, ya de cierta edad maduro. pero yo retrocedí y lo quise hacer primero a él con un pasado de Guerrero o aspirante, por lo menos a Guerrero Sabiendo desde un principio que el se iba a convertir después en un dominador de las artes mágicas. Pero empezaba como un guerrero. Quise darle además el conflicto entre su corazón y la obligación como soldado o súbdito del imperio, por eso es que allí entra a tallar Pilpintu este personaje femenino que es una Virgen del Sol por quien Yachay siente tanto amor y está enamorado de ella y viceversa. Pero el destino los separa y los lleva, pues por caminos distintos que son también parte del hilo conductor de la historia. Entonces la historia se va desarrollando sobre la base de estos personajes que tienen estas funciones o estos roles tan importantes.

Aparece Phawak también en la juventud de Yachay cuando Yachay era todavía aspirante a Guerrero, aparece este extranjero. Este curaca que viene del norte de, la costa norte del Imperio, viene al cambio del nuevo Inca y tiene un breve encuentro con Yachay todavía aspirante a guerrero. Entonces se van de alguna manera desplegando las piezas. en la que este personaje se ve como alguien enigmático, misterioso; no sabemos todavía cuál es un su verdadero propósito, Pero también es otro puntal en la historia, en el videojuego también existe el personaje de Atuq que es el protagonista en el videojuego que va a rescatar a su hermano, va a recorrer el imperio y salvando muchos obstáculos, también posiblemente importante en la historia, Los personajes se desarrollan en ese sentido porque Atuq supuestamente tiene una rivalidad con Zaire. porque ambos son príncipes, Zaire, el primogénito. Pero Atuq, quizá una opción de un personaje joven por mucho más, más fuerte, más decidido podría parecer que es aún mejor general, en momentos se desliza, la posibilidad que el Inka esté dudando a cual hijo le va ceder, la corona. pero finalmente se demuestra que los sentimientos de Atuq son puros. El amor fraternal lo lleva hacía al final de la novela a querer salvar a su hermano, que es el motor del juego. Finalmente, esta búsqueda de Atuq por rescatar y salvar a su hermano.

**M:** Entonces ¿Cómo se va desarrollando la historia a medida que los personajes van tomando profundidad?,



**I:** Como un elemento importantísimo es la magia. Todos estos poderes sobrenaturales, estas criaturas sobrenaturales que van apareciendo, al poder desarrollar a Yachay Con su primer deseo de ser soldado, su amor no correspondido, que no puede lograrse con Pilpintu, Pawaq, que es este curaca, que llega, que ya tiene apariencia de que no trama algo muy bueno.

Pero vamos a ver, finalmente, en que termina desembocando. El príncipe Atuq y Zaire, que son todavía muy jóvenes, porque ellos nacen durante la trama de la historia, durante la trama de novela van creciendo y cada uno otro en un camino distinto, uno va pensando, cuál finalmente será el heredero, no sabemos todavía que que va a ocurrir, entonces de esa manera es que los personajes van tomando profundidad, van tomando más cuerpo en la historia porque en sus roles me permiten casualmente plasmar toda esta fantasía y también la parte dramática que quiero relatar en la novela.

Quiero conectar esto con una siguiente pregunta que me hicieron donde dice ¿Que tanto se involucró como narrador con las personas que estaban diseñando el juego? Bueno, Yo, me reuní con los diseñadores del juego cuando ya el juego estaba lanzado, ya estaba incluso distribuyéndose y las reuniones que tuvimos nos permitieron definir ciertos parámetros, ciertos límites, ciertos puntos que digamos, acordamos en un comienzo que no íbamos a superar tampoco yo iba a aplicar en la novela todo esta fantasía épica, es cierto, pero que estuviera muy en concordancia con lo que veíamos en el videojuego, que es una la idea que de alguna forma coincidía con lo que yo también ya quería generar y escribir desde hacía unos años, cuando ya me había empezado a animar a narrar una novela de estas características del mundo andino. El mundo prehispánico, entonces yo sabía que no iba a colocar, pues un personaje que de pronto tuviera poderes mágicos, que lo relacionarían a la fantasía nórdica o a, una mitología griega o qué sé yo, iban a hacer definitivamente personajes que iban a tener pues de pronto todas las características de las criaturas de esta parte del mundo, un Cóndor un Jaguar, unos gigantes de piedra y diferentes, elementos que iban a estar en plena concordancia con la realidad de nuestra cultura andina. Entonces por ahí fue la línea, Los avances, los íbamos compartiendo, yo escribía con mucha libertad, pero dentro de esos límites y los avances se iban



compartiendo mes a mes a medida que iban avanzando. Esto tomó un buen tiempo, la novela se escribió en un lapso que tomó casi dos años. Entonces su proceso gradual en la que con los y señores de videojuego, mis amigos y mis socios en esta iniciativa de lograr la novela, íbamos, poniéndonos de alguna manera, de acuerdo, el feedback y la retroalimentación que me pasaban me señalan que estaban contentos entusiasmados, con cómo se iba desarrollando la historia, todo encajaba muy bien hacia el espíritu del videojuego. Que también coinciden plenamente con lo que yo había planeado o había pensado para esta novela que también, pues quería escribir, es una historia donde hemos coincidido ellos en el formato videojuego, Yo con la novela escrita, pero finalmente ha habido mucha coincidencia en la temática no y lo que se quería relatar

**M:** La narrativa preexistente: el juego, ¿fue una limitación o cómo lo tomaste tú?

**I:** No fue una limitación, porque lo que yo, como yo quería escribir todo esté, de alguna manera expandir el universo presentado en el juego que, por la propia mecánica de juego, su jugabilidad y todo lo que se plantea allí es limitada. No, no porque el juego no sea bueno, Pues es muy bueno, pero en su formato Y la forma como se presenta no tiene pues demasiada narrativa detrás. Yo rápidamente dije, esto no, va a ser una limitante. Esto va a ser mi punto de llegada, allí voy a desembarcar. Voy a construir todo ese mundo que va a tener plena concordancia con lo que el juego también muestra y en ningún momento va a ser una limitante, tanto Así que la novela se desliza ya características de Atuq, el príncipe que es valiente que es fuerte eso ya se va contando en la novela. Entonces simplemente eso queda reafirmado. Se confirma en el juego, pero son elementos que funcionan muy bien para la narrativa que desarrolle, entonces nunca hubo una limitante, porque desde un comienzo tuve claro que no iba a ser Incluso una novela que transcurriera entre los capítulos o los niveles del juego; todo iba a desembocar finalmente en el juego. Entonces el hechicero desaparece, el hermano Zaire queda envenenado o enfermo y Atuq tiene que salir al rescate. Entonces es básicamente cómo termina esto.

**M:** ¿Qué elementos narrativa pudiste incorporar de manera creativa como un aporte a la estructura de historia que ya estaba planteada?





**I:** Bueno, otra vez la estructura planteada es la de Atuq yendo al rescate de su hermano. ¿Qué elementos narrativos pude incorporar? La juventud de Yachay.

Yachay como un hombre sabio consejero inmediatamente en su juventud, su inicio como guerrero elementos geográficos o arquitectónicos, presentados una manera más épica espectacular del puente sobre el río Apurímac Para mí se ha convertido en elemento fundamental. Era un obstáculo que solamente los más valiente, porque le Puente cuando hay unos vientos que si quiere estar en podían ser vientos que parecían medio mágicos.

Lo hacían bailar el puente y quien quisiera cruzarlo. Tiene que ser pues muy aguerrido muy valiente, Las guerras o las batalla con las tribus de la selva, de pronto explicando también similitudes entre ambos porque ambos también veneraban el Jaguar, por ejemplo, tanto los Incas Cómo estás, tribus de la selva, Entonces un primer momento hay una batalla. Pero se llega una especie de tregua, una paz por un elemento, una situación mágica. Entre Yachay, ya Guerrero, todavía lejos de ser un mago, es el un dominio de las artes mágicas, pero ya. donde la magia empieza a hacer estar presente en su vida. Hay una escena donde se encuentra con una madre Jaguar que no lo ataca, lo cobija lo protege y al día siguiente él es el artífice de la tregua de la paz con la con esas tribus de la selva otro elemento narrativo importante por supuesto, los elementos mágicos como las piedras.

Estas piedras mágicas, legendarias que tiene que buscar por todo el imperio. la de sangre, la de hielo, la de fuego, Él va a lo que fue Caral, a lo que fue las costas alrededor del lago Titicaca, en la que hay un tema allí con la cultura Tiahuanaco. Y luego, por supuesto, que Machu Picchu mismo que también me tomo la libertad de darle un antecedente de una situación previa a los incas.

Como que ese sitio ya había sido incluso reclamado por una cultura anterior. También trató de darle ese nuevo giro. por supuesto, la onda del trueno. Esta arma divina todopoderosa, que también es un elemento que de alguna manera no es que la invente yo, pero la aplico a la novela para colocarla también en ese orden, de las armas divinas, y todopoderosas y por supuesto, la batalla final, también como elemento narrativo en la que el Príncipe Atuq ya con la edad suficiente para ser



partícipe de una batalla, enfrenta al villano a Pawaq que de manera física logra casi derrotarlo, casi destruirlo, luego como que supuestamente llega la paz, todo se soluciona, pero Pawaq no estaba del todo acabado y en último momento aparece nuevamente y logra envenenar, contaminar, embrujar al hermano, a Zaire, al heredero y eso da pie al juego y empieza la narrativa para el juego.

**M:** En el proceso de creación, ¿consideraste finales alternativos?

**I:** Los consideré en un primer momento, sí, pero preferí mantenerme enfocado en un final abierto. que conectaba con la narrativa del videojuego, entonces como escritor, y Cristian también lo entiende perfectamente se nos da por plantear más de un final Más de un comienzo también.

Si en algún momento lo pensé, pero admito, no los desarrolle tampoco mucho y me quedé con una línea que sabía que iba a terminar en esta casi derrota del villano, pero no derrota finalmente porque él tenía, pues, que ser el que generaba esta situación para el videojuego.

**M:** Dentro de tu desarrollo creativo o a la hora que te planteaste el tema de los elementos narrativos ¿usaste algún esquema o patrón para eso?

**I:** No, por lo menos de manera consciente, no de una manera muy formal. Pero si, uno termina aplicando el viaje del héroe en muchos relatos, no sé si la totalidad de ello, pero se da o por lo menos porciones de este viaje. Que a veces tiene, pues muchas etapas y donde estarán siempre se cumplen todas, pero por lo menos varias entonces.

A ver a tu pregunta. No de una manera clara, consciente, pero es evidente que hay parte de ello. Yo cuando escribo lo que hago es voy teniendo primero un punto inicial, medio y final y luego voy poco llenando esos huecos, los vacíos, hay escritores que avanzan más de una manera muy progresiva del capítulo uno, al dos y al tres. Yo soy más de establecerme hitos, un poco como en la estructura del paradigma de Syd Field cuando escribes guiones y tiene el acto uno, el punto de giro uno, el acto dos, un segundo punto de giro y el clímax que llegado durante el acto tres. Yo sabía ya de una forma, desde una etapa muy inicial, los puntos de giro



Sabía el clímax. Incluso el clímax puede tener hasta un par de Picos dos o tres picos Uno de ellos era la batalla donde Padwa casi muere y Atuq llega a usar la onda divina. y el segundo, pues donde vuelve a aparecer Pawaq y envenena a su hermano y desaparece, dando inicio al juego.

Entonces por ahí va la idea, quizá sería mi respuesta, al menos es la forma como yo como escritor, suelo trabajar.



## ANEXO 4. IMÁGENES Y CAPTURAS DE PANTALLA

### 1. Enemigos

#### a. Enemigos de Chan Chan



Fuente: Magia digital

#### b. Boss de Chan Chan







c. Enemigos de Kuelap





d. Boss de Kuelap



e. Enemigos de Machu Picchu







f. Boss Machu Picchu



