

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Narrativa interactiva a partir de una obra literaria
ecuatoriana**
Proyecto de investigación

José Andrés Gonzáles Vásconez

Interactividad y Multimedia

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Interactividad y Multimedia

Quito, 17 de mayo de 2017

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO COCOA

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Narrativa interactiva a partir de una obra literaria ecuatoriana

José Andrés Gonzáles Vásconez

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Mark Bueno, Master en Administración
de Sistemas Informáticos

Firma del profesor

Quito, 17 de mayo de 2017

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: José Andrés Gonzáles Vásconez

Código: 00111370

Cédula de Identidad: 1720997376

Lugar y fecha: Quito, mayo de 2017

DEDICATORIA

A mis queridos padres, Edgar Gonzáles y Eunice Vásquez, que siempre me han apoyado con mis proyectos.

A mis grandes amigos, Christian Almeida, Fernando Herdoíza, Adrián Neira, José Sosa, y a mis compañeros de carrera en general, muchas gracias por estar a mi lado y haberme acompañado en esta larga trayectoria.

A mis profesores, en especial a Sebastián Hernández, por enseñarme, no solo lecciones que me servirán para para mi carrera profesional, sino también por darme enseñanzas de vida en general.

A Abdón Ubidia, sin su apoyo, no se hubiera podido realizar este proyecto, y espero poder trabajar con él en un futuro.

RESUMEN

El siguiente trabajo de tesis presentado a continuación es acerca de la implementación de una narrativa interactiva a un cuento ecuatoriano, llamado La Gillette escrita por el autor Abdón Ubidia.

Esta narrativa interactiva se la ha realizado a través del software RPG Maker, este software permite la utilización de varios recursos para crear un videojuego enfocado en temática RPG o para realizar narrativas.

Esta narrativa está estructurada en forma de videojuego, es decir, el usuario podrá controlar al personaje libremente dentro de la narrativa, además, se podrá escoger diferentes caminos de la historia, los cuales llevan a diversos finales y consecuencias dentro de la narrativa.

El objetivo es que el usuario experimente el contenido de la historia original mediante una adaptación a videojuego, la cual tiene la misma esencia que el cuento, y que se despierte el interés por la literatura ecuatoriana por parte de jóvenes adolescentes y jóvenes adultos.

Palabras clave: Historia, Cuento, Narrativa, Videojuego, ecuatoriano, Interactivo, Jóvenes

ABSTRACT

The thesis work that will be presented here is about the incorporation of an interactive narrative to an Ecuadorian tale called "La Gillette". This interactive narrative was made with RPG Maker. This software allows the use of many sources to create an RPG game or a narrative.

This narrative is structured in a common shape of a videogame. That means that the user can control the character of the story without limits in the narrative. Also, the user can choose between many paths that leads to many consequences and endings in the narrative.

The main goal is that the user will experiment the content of the original story through the adaptation of a videogame with the same vibe of the original tale, to caught the attention of younger people for Ecuadorian literature.

Key Words: Story, Tale, Narrative, Videogame, Ecuadorian, Interactive, Younger People

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción	8
1.1 Justificación	10
2. Primeras etapas del proyecto	11
2.1 Ramificación	12
3. Investigación y utilización de la herramienta RPG Maker.....	14
3.1 Creación de la primera versión del juego.....	17
4. Primera prueba con usuarios.....	21
4.1 Usuarios que juegan videojuegos con frecuencia	22
4.2 Usuarios que no frecuentan videojuegos.....	23
5. Correcciones en base a la primera prueba con usuarios.....	24
5.1 Adaptación del resto de la narrativa	26
6. Segunda y última prueba con usuarios	28
6.1 Usuarios que juegan videojuegos con frecuencia (segunda prueba).....	28
6.2 Usuarios que no frecuentan videojuegos (segunda prueba)	29
7. Correcciones finales y presentación oficial del demo.....	29
8. Conclusiones.....	30
Referencias Bibliográficas	33
Anexo A: Encuesta realizada respecto a la literatura ecuatoriana.....	34
Anexo B: Dibujos realizados por Denisse Mesías.....	35

1. INTRODUCCIÓN

La narrativa interactiva, es una herramienta que ha permitido a varios usuarios de videojuegos, experimentar diferentes historias, las cuales han logrado crear impacto dentro de la comunidad de video jugadores. Estas historias van de la mano con el “gameplay”, o la mecánica del videojuego, para crear una experiencia única en su tipo.

Según teólogos de la universidad Pompeu Fabra de Barcelona, “Narrativa interactiva implica una escritura a partir de patrones narrativos específicos en los cuales es posible, por ejemplo, la intervención del lector a diversos niveles...” (Universidad Pompeu Fabra, 2006)

Una narrativa interactiva, no está presente en todos los videojuegos, ya que cierto tipo de videojuegos optan por una estructura más lineal, la cual se enfoca más en la mecánica del juego y deja a un lado la parte narrativa. Sin embargo, hay videojuegos que optan por una forma de incluir al usuario dentro de la narrativa del videojuego, creando una experiencia más inmersiva.

Según Espen Aarseth, autor del artículo académico “A Narrative Theory of Games”, juegos como “Half-Life”, “Fahrenheit: Indigo Prophecy” y “The Elder Scrolls IV: Oblivion”, crean una atmosfera inmersiva, en el que el jugador tiene más posibilidades de cambiar los eventos de la narrativa del videojuego o inclusive de la mecánica del videojuego.

En el caso de “Half-Life”, a pesar de ser un juego con una historia lineal, el jugador no está “clavado” a ver escenas que explican la trama del juego, en este caso, el jugador puede moverse y realizar acciones libremente mientras se va explicando la narrativa del videojuego a través de diálogos con personajes o acciones que suceden en

el entorno. En “Fahrenheit: Indigo Prophecy”, se crea una narrativa flexible, es decir que, a pesar de que el videojuego tiene una trama establecida, el jugador tiene la posibilidad de estructurar el desenlace de la trama mediante las acciones que el jugador tome en el transcurso del videojuego.

Por último, “The Elder Scrolls IV: Oblivion”, al ser un videojuego de exploración y mundo abierto, el jugador tiene la posibilidad de escoger sus acciones mediante la mecánica del juego, es decir, el jugador no está forzado a ir por un solo camino durante el videojuego, sino que tiene la posibilidad de realizar actividades a su antojo, el jugador decide si cumplir con las misiones principales o simplemente explorar y realizar misiones secundarias que el jugador va encontrando alrededor del entorno del juego.

Dichos juegos rompen con el esquema preestablecido por un videojuego, el cual simplemente busca entretenimiento a través de la mecánica, en estos juegos se lleva hasta el máximo la interacción entre el videojuego y el jugador, dando al jugador un protagonismo importante dentro del juego.

Fahrenheit: Indigo Prophecy, es un claro ejemplo de una narrativa interactiva que ejerce más énfasis en la historia del juego que en la mecánica. Según Total Video Games, grupo de críticos especializados en videojuegos, este juego, es un muy buen ejemplo de cómo contar una historia y de como un jugador debe interactuar con el videojuego. No obstante, este juego ha sido bien recibido por la comunidad de video jugadores, ya que, según las estadísticas de la plataforma Steam proporcionadas por la página SteamSpy, hay un rango de aceptación de un 82% dentro del margen de los jugadores que poseen la versión de PC remasterizada del juego. Además, según SteamSpy, “Fahrenheit: Indigo Prophecy” ha alcanzado un total aproximado de 200.000 usuarios solo en el año 2017, la mayoría de usuarios son de países como Estados

Unidos, Rusia y Francia. Sin embargo, en países de Latinoamérica como Brasil, Chile y Argentina, tiene un nivel de aceptación decente. Eso significa que hay un rango alto de video-jugadores, que prefieren un nivel de narrativa más interactiva dentro de un videojuego. Hay cierta polémica en definir si “Fahrenheit: Indigo Prophecy” es un videojuego o una película interactiva, según el usuario WorldofAV, crítico de videojuegos reconocido por tener experiencia en realizar reseñas vía web, “Fahrenheit es en parte una película interactiva, lo que significa que envuelve a las cinemáticas con el gameplay”, poniéndolo en otro contexto, se vuelve una película interactiva al poner todo el peso dentro de la historia y que el gameplay sea simple en comparación.

La empresa Quantic Dream, encargada del desarrollo de Fahrenheit: Indigo Prophecy, se ha dedicado a realizar este tipo de experiencias narrativas y generando buenos resultados. Su juego, “Heavy Rain”, tiene un puntaje de 87/100 en la página de Metacritic, evaluado tanto por críticos experimentados como por usuarios en general, lo cual demuestra que una buena historia llevada de la mano con una narrativa interactiva bien estructurada, tiene una gran aceptación dentro de la comunidad de video-jugadores.

1.1 Justificación

El ámbito de la literatura ecuatoriana, es poco frecuentada por los jóvenes. Se realizó una encuesta para demostrar cuantos jóvenes ecuatorianos han leído obras literarias nacionales. El 90% de los encuestados, no han leído ninguna obra literaria ecuatoriana recientemente. (Ver Anexo A) Eso significa, que el interés de jóvenes ecuatorianos por las obras literarias nacionales a decaído.

En vista, de que los videojuegos con narrativa interactiva han logrado tener éxito y aceptación, según las diversas fuentes presentadas previamente, se ha planteado la iniciativa, de crear un videojuego de narrativa interactiva en base a obras de la literatura ecuatoriana.

El proyecto en cuestión, empezó por adaptar un cuento ecuatoriano de un gran escritor, Abdón Ubidia. El cuento que se ha decidido adaptar es “La Gillette”, debido a que la estructura literaria del cuento es versátil para adaptarlo a una narrativa interactiva, debido a que, el personaje dentro del cuento, toma muchas decisiones cruciales dentro de la narrativa, decisiones las cuales se pueden ramificar para que la narrativa sea inmersiva ante el jugador o el usuario.

2. PRIMERAS ETAPAS DEL PROYECTO

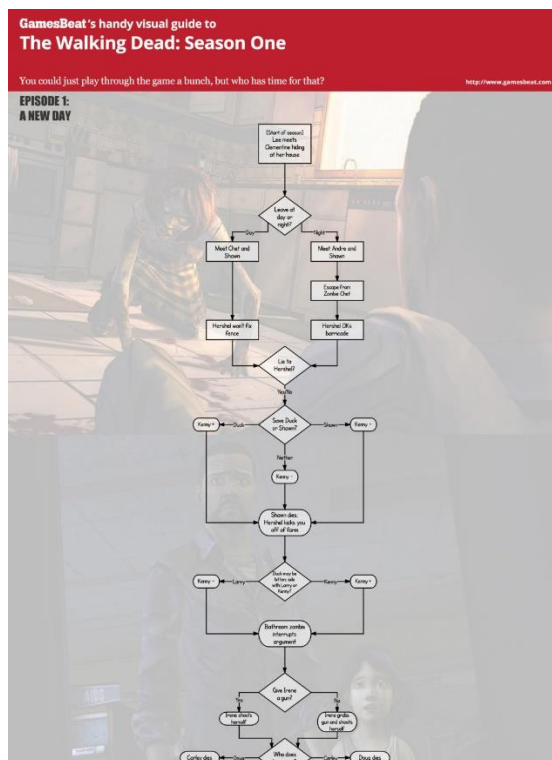
El proyecto tuvo que iniciar con el debido permiso del escritor Abdón Ubidia, para que no haya inconvenientes en usar su obra. Abdón Ubidia se mostró muy interesado en el tema, y cedió la utilización de su obra para este medio.

Una vez que se obtuvo el permiso del autor, se empezó a analizar el medio en el cual la narrativa interactiva funcionaría. La idea que se tuvo en un inicio, era la de realizar una película interactiva.

Los primeros pasos fundamentales, era crear una ramificación, a partir del cuento. Se analizaron varios factores para crear la ramificación, uno de ellos, era mantener la esencia del cuento, y que no se desvíe del tema creando una historia completamente diferente a la que el autor transmitió en su obra.

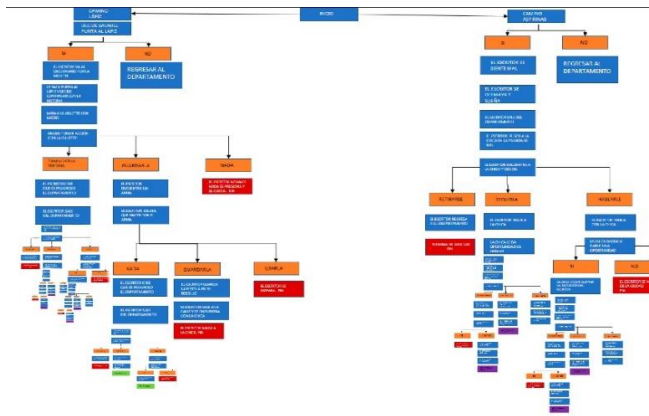
2.1 Ramificación

La mayor referencia para crear un cuadro de ramificación, fue la tabla de decisiones del juego “Tell Tale’s The Walking Dead”. Evan Killham, redactor de la revista virtual Venture Beat, se tomó la libertad de crear un cuadro con todas las acciones que pueden lograrse en el juego. El cuadro mostrado a continuación, se detallan todas las decisiones que el jugador puede tomar en el primer episodio del juego “Tell Tale’s The Walking Dead”:



(Origen de la imagen: <https://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/>)

En base al cuadro mostrado previamente, se realizó un análisis para empezar a crear las ramificaciones. Finalmente, se logró un resultado que sería atractivo tanto de manera narrativa como interactiva, además, se trató de mantener la esencia del cuento casi en su totalidad.



Una vez que las ramificaciones fueron completadas, se procedió a analizar la manera de la creación de la película interactiva. El problema de realizar dicha película, era que el costo iba a ser muy elevado, y su producción sería complicada, ya que habría que contratar a todo un personal para realizar el trabajo de manejo de cámara, el manejo de escenarios y la actuación. Debido a este inconveniente, se optó por realizar un storyboard interactivo, mediante la utilización de dibujos y con la opción de que el usuario pueda escoger las decisiones como en una narrativa interactiva común. Para realizar este storyboard interactivo, se empezó a indagar en la herramienta Unity, la cual se utiliza para la creación de videojuegos, y se logró incorporar los dibujos del storyboard sin inconvenientes.

Se empezó a trabajar en la interacción del usuario con el storyboard, y el resultado era muy pobre, debido a que la interacción llamaba muy poco la atención y era demasiado simple. Para solucionar esto, se optó por diversas implementaciones a la interacción, se trató de convertir dicha interacción a formato móvil, sin embargo, se presentaron fallas al momento de transferir el storyboard a un dispositivo móvil. Otra opción, era la de implementar un sistema de reconocimiento de voz, con el objetivo de que los usuarios seleccionaran las opciones de ramificadas de la narrativa mediante el

uso de su voz. No se logró la implementación, debido a que la tecnología, aún no estaba tan desarrollada y existían fallas de compatibilidad.

Finalmente, se optó por desechar la idea del storyboard y buscar una forma más viable de adaptar el cuento a una narrativa interactiva. Una de las opciones más viable, era la de crear un videojuego, cuyo enfoque sería la narrativa interactiva. De esa manera, la interacción no sería tan pobre.

3. INVESTIGACIÓN Y UTILIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA RPG MAKER

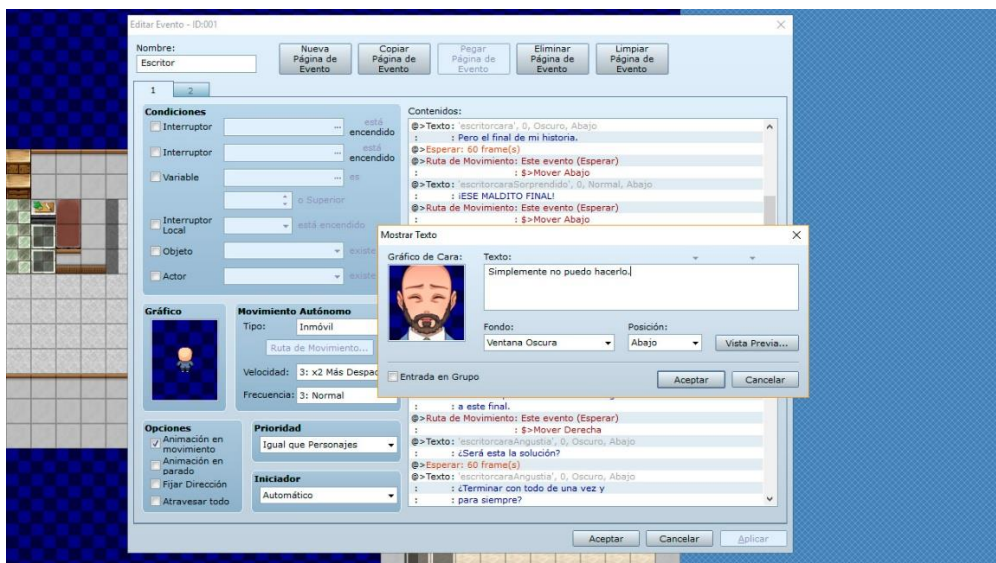
RPG Maker, es la herramienta que se utilizó para la creación del proyecto. Es un software que se utiliza más en el ámbito independiente de los videojuegos, sin embargo, su capacidad es completa, debido a que cuenta con múltiples funciones para la creación de un videojuego. Es un hecho, que esta herramienta fue concebida para realizar juegos estilo RPG, como su nombre lo indica.

Aunque, a lo largo de los años, se ha desarrollado diferentes versiones del juego, las cuales han incorporado múltiples opciones. La razón por la cual se utilizó RPG Maker para la realización del proyecto, se debe a que la herramienta trabaja muy bien con juegos de enfoque narrativo. Un ejemplo de un videojuego con una historia impactante realizado en RPG Maker, es "To The Moon". Según el usuario Pelit, crítico de la página web Metacritic:

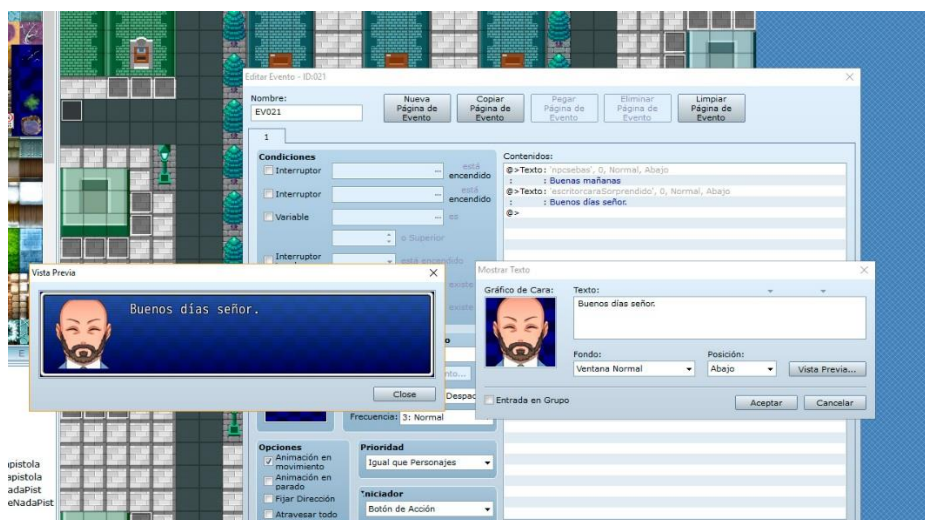
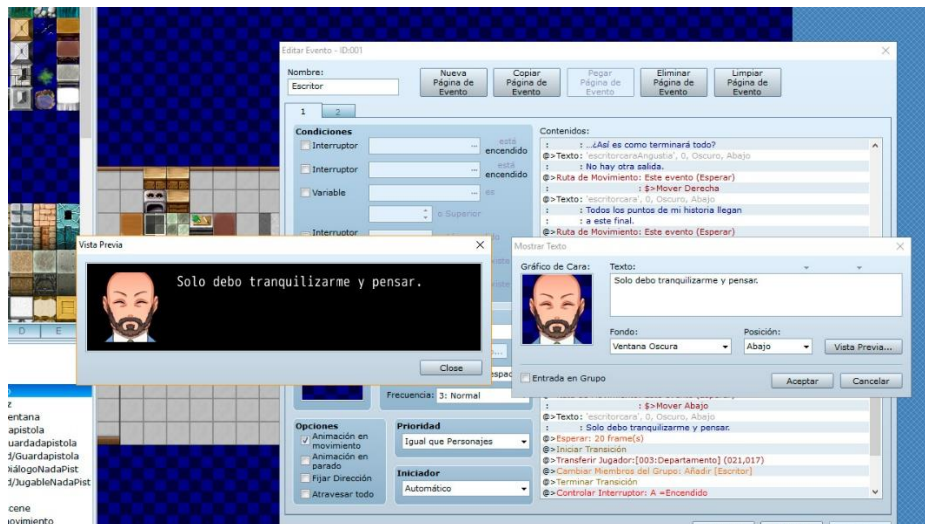
"Este pequeño juego tiene hasta ahora la historia más sentida jamás contada en la industria de los videojuegos. Aunque las mecánicas del juego son muy simples, la historia de verdad es algo, que los grandes jugadores deberían probar." (Pelit, 2012)

Lo que se busca con este proyecto, es crear el mismo impacto que el videojuego “To The Moon” que sea una historia impactante, pero que la mecánica del juego sea simple. En vista del éxito que se obtuvo con “To The Moon”, RPG Maker representa la mejor opción para realizar un videojuego que tenga más énfasis en la historia que en las mecánicas.

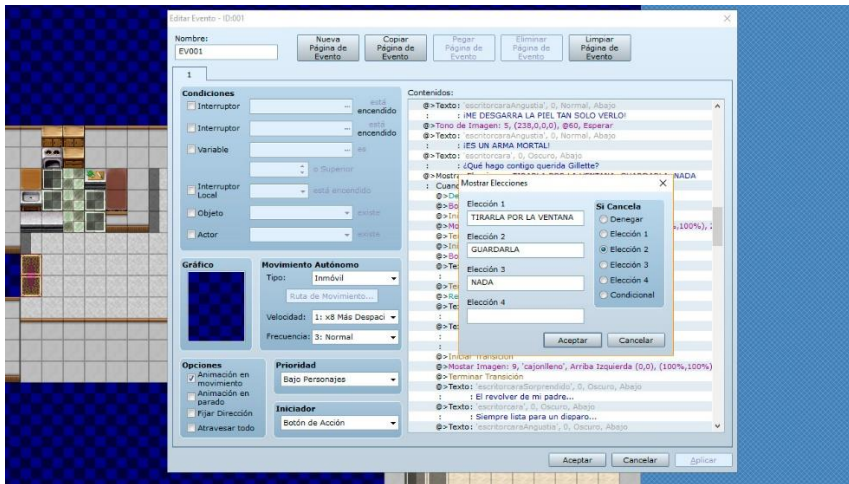
La versión de RPG Maker utilizada, RPG Maker VX, tiene la ventaja de que es muy versátil en cuanto a la narrativa. Además de tener distintos tipos de ventanas de diálogos, se puede utilizar el ícono de la persona que está diciendo el diálogo dentro del juego, para que la narrativa sea aún más entendible.



Otra ventaja, en cuanto al diseño de diálogos, es la posibilidad de cambiar los estilos de la ventana de diálogos. Esta opción se utilizó para que el usuario pueda diferenciar entre un diálogo interno y un diálogo dicho en voz alta. Para los diálogos internos se utilizó la ventana de color negro, mientras que para los de voz alta, se utilizó la ventana de color azul.

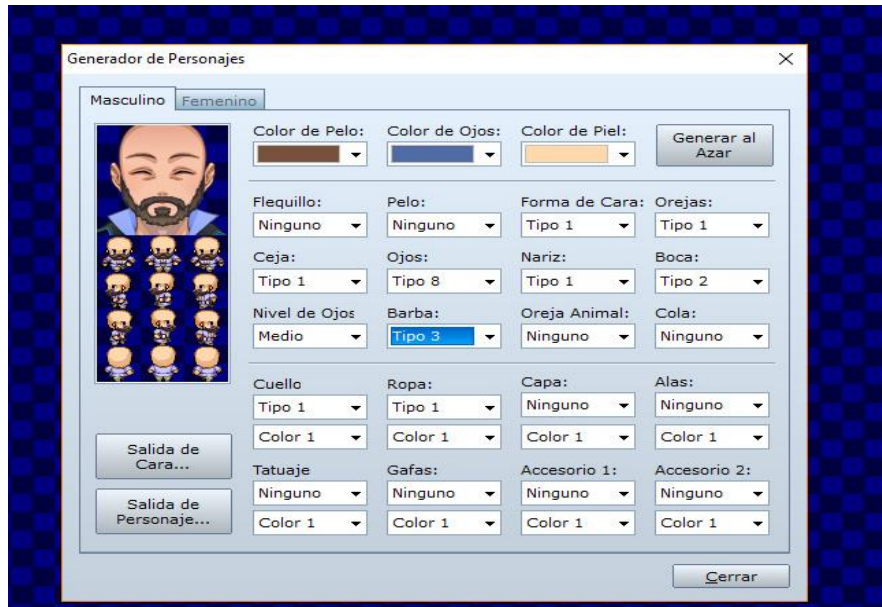


La ramificación, se pudo realizar sin ningún problema, debido a que la herramienta cuenta con un sistema de personalización de elecciones mediante eventos, es decir, que se puede programar un total de hasta cuatro decisiones, que el jugador podrá tomar. Dichas elecciones son compatibles con todos los comandos que viene por defecto en la herramienta, dichos comandos son muy completos, desde mostrar cuadros de texto hasta tele transportar al jugador a una zona completamente diferente del juego, se puede lograr grandes resultados mediante la utilización de estos comandos.

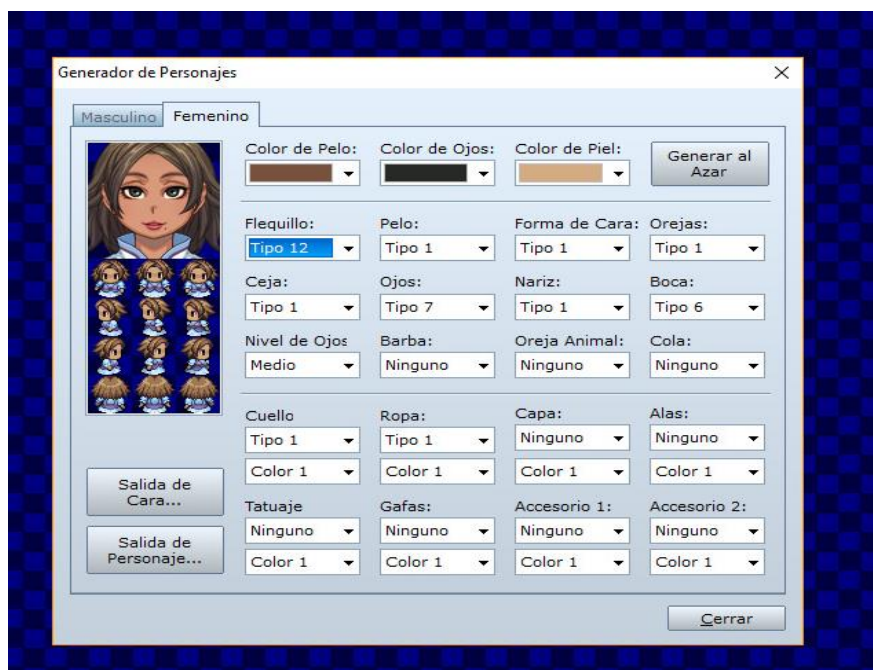


3.1 Creación de la primera versión del juego

Una vez que se exploró todas las opciones que puede brindar la herramienta, se procedió a crear el primer prototipo, la primera versión del juego. Se procedió a crear las primeras versiones de los personajes. El protagonista, debido a que en el cuento no se da una descripción exacta, se creó en base a la personalidad que se le da al personaje en el cuento.

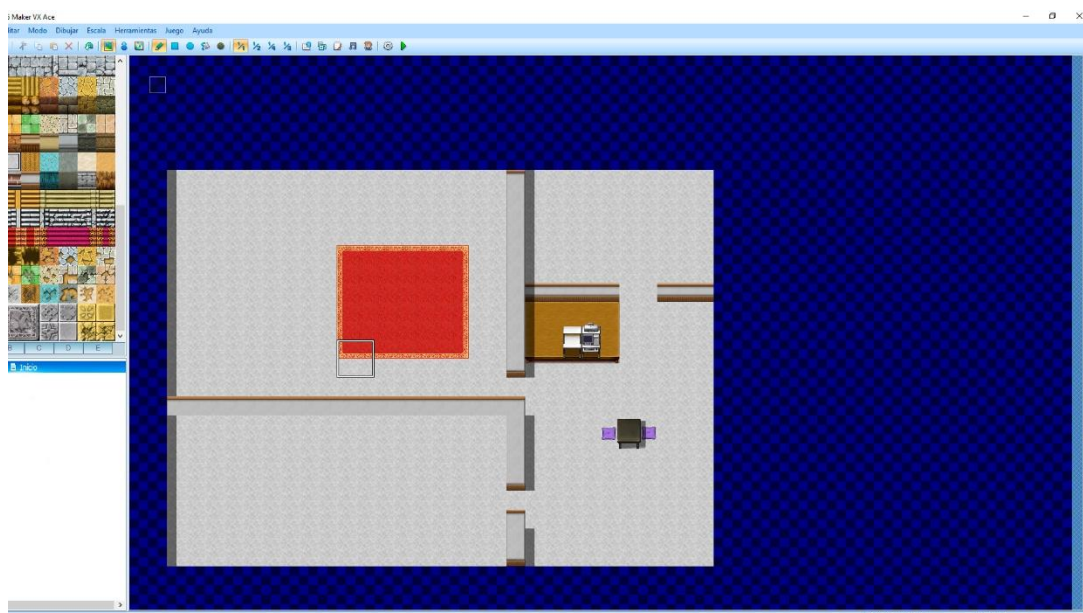


Otro personaje importante dentro del cuento, es el interés amoroso del protagonista. Por lo tanto, la visualización dentro del juego era importante, por lo que se procedió con la creación de su personaje. Dentro del cuento, el personaje es descrito por el protagonista con lujo de detalles, por lo que se diseñó al personaje en base a esta descripción.

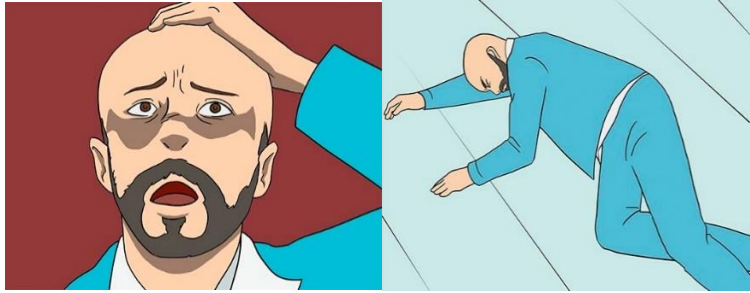


El generador de personajes de RPG Maker, es algo limitado, sin embargo, se pueden lograr resultados satisfactorios en cuanto a diseño de personajes se trata.

El siguiente paso, fue la creación del primer escenario del cuento, el departamento del protagonista. Para empezar, se exploró todas las opciones que la herramienta tiene para la creación de escenarios. Mediante dicha opción, se creó un espacio básico, lo más parecido a un departamento o a una casa.



Uno de los mayores inconvenientes, fue el limitado catálogo de diseños para la creación de entornos. En su mayoría, están diseñados para utilizarse en juegos de ambiente medieval, sin embargo, el cuento, está ambientado en un entorno común. Para solucionar este problema, se utilizó diseños creados por usuarios de la comunidad de creadores de contenido de RPG Maker. Dichos diseños, tienen una licencia libre, es decir que no están sometidos a derechos de autor y cualquier usuario puede utilizarlos para la creación de su contenido en RPG Maker.



Se pudo adaptar todas las acciones de la ramificación, sin inconvenientes, y gracias a los comandos de RPG Maker, se pudo dar una dirección a la narrativa que sea impactante para el usuario.

```

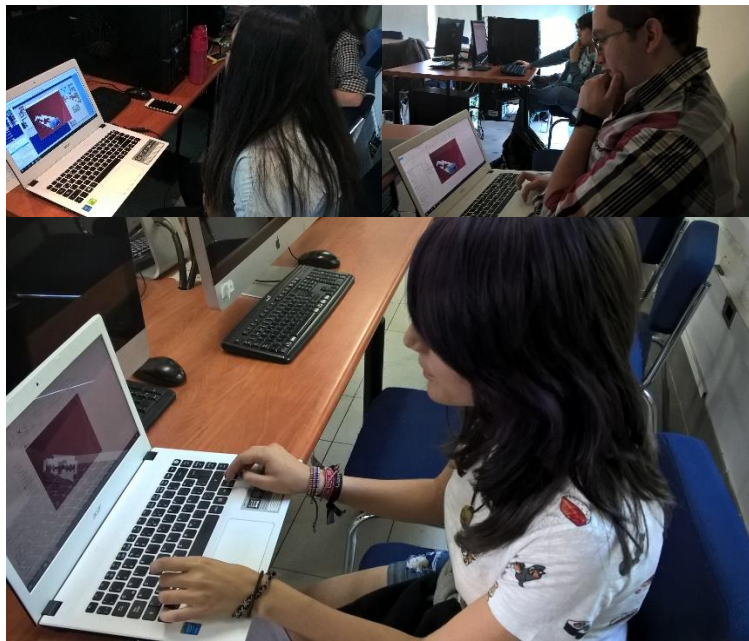
Contenidos:
@>Iniciar Transición
@>Mostrar Imagen: 1, 'pastillas', Arriba Izquierda (0,0), (100%,100%), 255, Nc
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : Estas aspirinas...
@>Terminar Transición
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : ...¿Me ayudarán a tranquilizar
:      : mi angustia?
@>Mostrar Elecciones: Sí, No
: Cuando [SI]
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : No podré volver atrás si tomo
:      : esta decisión.
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : ¿Estoy seguro de hacer esto?
@>Mostrar Elecciones: Sí, No
: Cuando [SI]
@>Iniciar Transición
@>Mostrar Imagen: 2, 'tipo asustado', Arriba Izquierda (0,0), (100%,100%)
@>Terminar Transición
@>Desvanecer BGM: 5 sec.
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : Me siento aliviado pero angustiado
:      : a la vez, es extraño
@>Texto: 'escritorcara', 0, Oscuro, Abajo
:      : De hecho me siento...
@>Iniciar Transición
@>Mostrar Imagen: 3, 'tipo hechado', Arriba Izquierda (0,0), (100%,100%)
@>Esperar: 30 frame(s)
@>Terminar Transición
@>Iniciar Transición
@>Transferir Jugador:[005:Sueño] (006,004)
@>Borrar Imagen: 1
  
```

Una vez realizado el primer prototipo, se procedió a probar la primera versión del juego con varios usuarios para determinar problemas con el diseño del nivel del juego.

4. PRIMERA PRUEBA CON USUARIOS

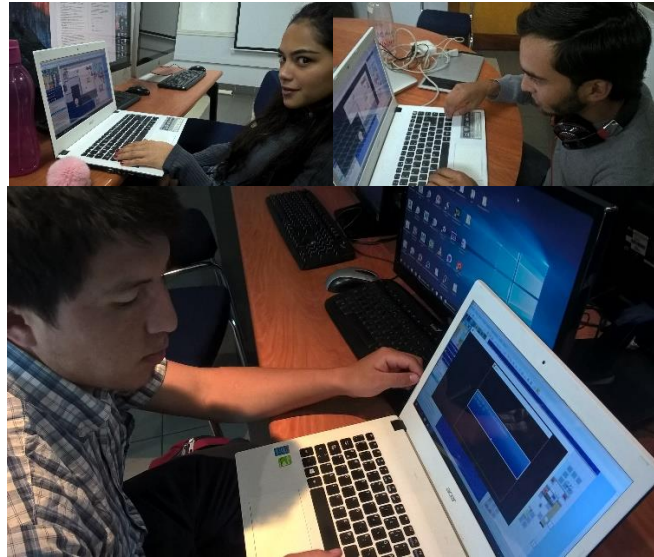
Para realizar la primera prueba con usuarios, se dividió a los usuarios en dos categorías: Usuarios que juegan videojuegos con frecuencia y usuarios que no frecuentan videojuegos.

4.1 Usuarios que juegan videojuegos con frecuencia



Se realizó la primera prueba con un total de 5 usuarios, que frecuentan videojuegos. Algo en particular, fue que todos estos usuarios, querían interactuar con varios objetos, que no tenían nada que ver con la historia principal del juego. La mayoría de ellos, exploraba dicha interacción con varios objetos, debido a que, aparentemente, les llamaba la atención la manera en la cual el personaje principal del juego pudiera reaccionar a dichos objetos. Una observación a destacar, que dieron esta clase de usuarios, fue que el segundo escenario, una ciudad, se encontraba vacía o no había nada que llame la atención. Además, los usuarios encontraban muy poco parecido al escenario de la ciudad, con una ciudad común.

4.2 Usuarios que no frecuentan videojuegos



Se realizaron 5 encuestas a usuarios que no frecuentan videojuegos, dichos usuarios, lograron entrar en el punto de interacción, el cual sirve para continuar con la historia del videojuego. Sin embargo, los usuarios se perdieron en un principio, y no supieron por dónde continuar sino hasta después de haber interactuado con todos los objetos, lo cual generaba frustración en la mayoría de los usuarios. A pesar de que fue una experiencia un tanto frustrante para estos usuarios al principio, se desarrollaron bien en con el resto de las interacciones. Los problemas encontrados a la hora de hacer pruebas con estos usuarios, fue la falta de guía en el juego, además de que el escenario es muy grande y los usuarios se perdían.

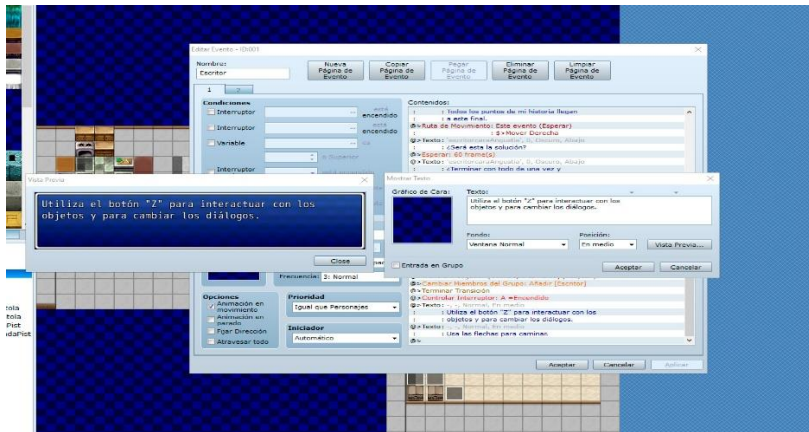
5. CORRECCIONES EN BASE A LA PRIMERA PRUEBA CON USUARIOS

En base a la primera prueba realizada, se realizaron varios cambios que mejoran las mecánicas del videojuego.

El primer punto a corregir, fue el escenario. Los usuarios que frecuentan videojuegos, querían interactuar con todos los objetos, por lo que se añadió una interacción con absolutamente todos los objetos del escenario. Los usuarios que no frecuentan videojuegos, encontraron el escenario muy extenso, por lo cual se redujo el tamaño, además se posicionó el punto de interacción, de una forma tal, que el jugador pueda alcanzarlo sin mayores inconvenientes.



Otro punto importante a corregir, es la falta de ayuda que reciben los usuarios. Para esto, se añadieron cuadros de dialogo, que indican al jugador la forma en la cual se debe mover el personaje e interactuar con los objetos.

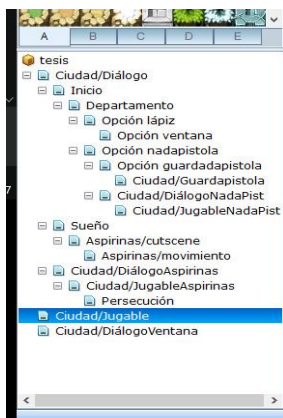


Un factor que no es tan importante como los otros, pero que, si se supo mejorarlo, es la parte estética del segundo escenario, además, este escenario estaba vacío, y no había razones para que el jugador lo explore. Para mejorar esto, se añadieron NPCs, o personajes a los cuales el usuario no puede controlar, para que el usuario tenga un poco más de libertad con el juego, y que puede descansar por un momento de la trama principal.

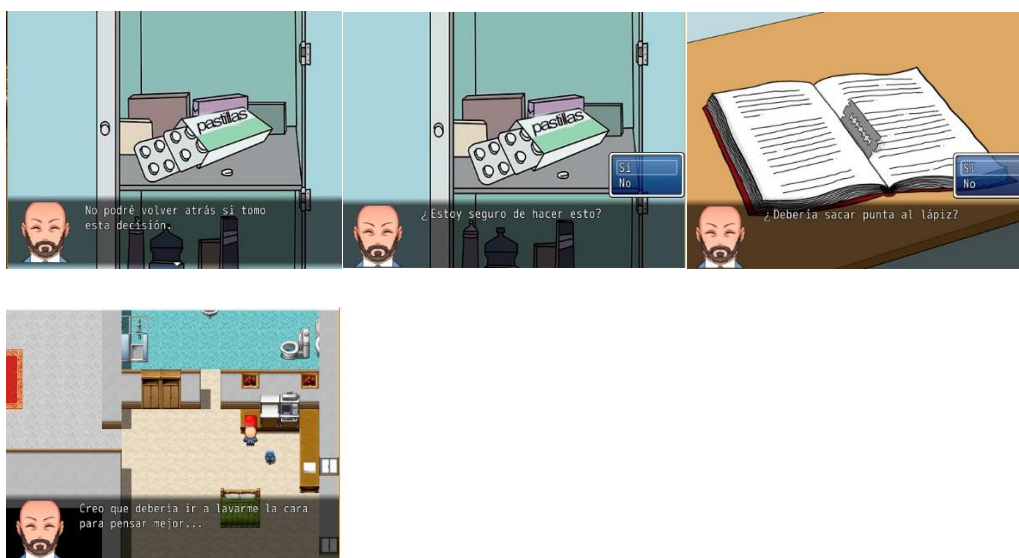


Además, los NPCs tienen una utilidad, en la segunda parte de la interacción, si el jugador se pierde, se puede preguntar a un NPC la dirección en la que el usuario se tiene que dirigir, para continuar con la narrativa.

acuerdo a la decisión. En cambio, si el usuario selecciona una opción en donde el escenario no cambia, el jugador será transportado a un escenario sin cambios.



Otro cambio que se llevó a cabo para esta parte de la ramificación, fue la posibilidad de cambiar el camino entre las interacciones, es decir, si el jugador no está seguro de acceder por un camino de la ramificación, puede acceder al otro sin problemas.



Una vez terminada la otra parte de la ramificación, se llevó a cabo la segunda y última prueba con usuarios, para asegurar que la interacción sea entendible y que el videojuego transmita al usuario la sensación de la narrativa interactiva.

6. SEGUNDA Y ÚLTIMA PRUEBA CON USUARIOS

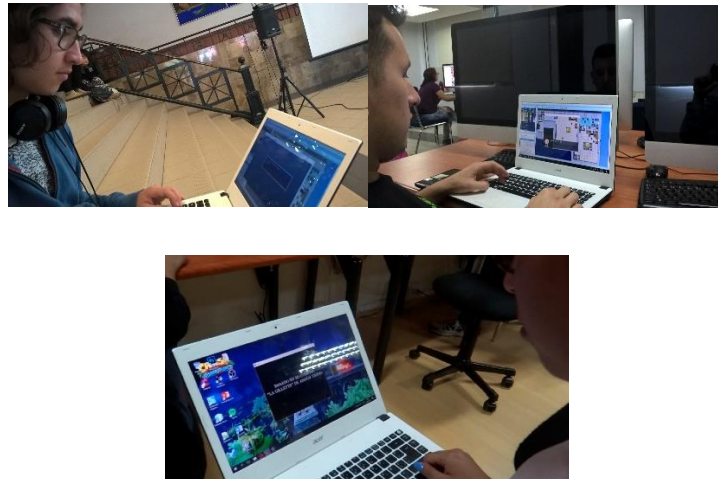
Esta prueba se realizó de la misma forma que la anterior, es decir, se realizó la prueba a 10 usuarios, 5 que juegan videojuegos frecuentemente, y 5 que no juegan videojuegos frecuentemente.

6.1 Usuarios que juegan videojuegos con frecuencia (segunda prueba)



En esta prueba, los usuarios, que frecuentan videojuegos, se mostraron más cómodos con la mecánica del juego, pudieron llegar a los puntos de interacción sin problema, además, les pareció muy interesante la inclusión de los NPCs en el escenario de la ciudad. La única observación por parte de uno de los usuarios, fue una parte de un diálogo que se encontraba en uno de los objetos con el que el jugador podía interactuar. La interacción funcionó mejor esta vez con pequeños detalles a mejorar como ciertos NPCs que se cruzaban al momento de realizar la interacción, o ciertos diálogos que tenían problemas de puntuación.

6.2 Usuarios que no frecuentan videojuegos (segunda prueba)



Los usuarios, no presentaron problemas a la hora de interactuar con el juego, pudieron llegar al punto de interacción sin ningún problema. La ayuda extra que se les dio en los diálogos para entender desde que punto deben continuar, les sirvió de mucha ayuda. Por parte de los usuarios, no hubo observaciones mayores. Al igual que con los usuarios que frecuentan videojuegos, estos usuarios sugirieron que se revise la puntuación en los diálogos.

7. CORRECCIONES FINALES Y PRESENTACIÓN OFICIAL DEL DEMO

Gracias a la retroalimentación de la última prueba con usuarios, se corrigieron detalles. Uno de los mayores problemas, era la puntuación y ciertas partes de los cuadros de texto que aparecían incompletas en el juego. Se realizó el procedimiento de revisar cada uno de los cuadros de texto para corregir dichos errores. Una vez que se realizaron todas las correcciones de gramática, se procedió a presentar la versión final del juego al escritor de la historia, Abdón Ubidia.



Abdón Ubidia, se mostró complacido con el resultado final, le sorprendió que pudiera lograrse algo semejante a partir de una obra suya. En palabras de Abdón:

“No me imaginé que un cuento que fue escrito hace tantos años, podría ser visto por gente muy joven de esta época... me encanta que la historia que inventé en esos años sea todavía vigente... a hora que vi me emocioné, sobre todo este juego de interacción... con el jugador... me fascinó.” (Ubidia, 2017)

La única observación de Abdón, fue que no le pareció la manera en la cual estaba estructurado uno de los finales. No fue un problema cambiar esto, debido a que simplemente era cambiar ciertos diálogos y hacer coincidir con la versión que Abdón se imaginaba.

8. CONCLUSIONES

La creación de videojuegos con narrativa interactiva, es la mejor forma de rescatar obras que se creían olvidadas, grandes historias de grandes escritores como Abdón Ubidia, merecen ser apreciada llevándola por todos los medios posibles, además del cine, el videojuego, es un amplio horizonte, el cual el público joven consume bastante. Es una gran opción para difundir las historias de escritores ecuatorianos, y

que destaquen, no solo en el ámbito literario, sino también en un multimedia como es el videojuego. Aunque existan jóvenes que no sean grandes consumidores de los videojuegos, se demostró con las pruebas de usuario, que tanto jugadores frecuentes como no frecuentes, se sintieron atrapados por la historia que Abdón Ubidia plasmó en su cuento hace varios años atrás, con lo que se puede deducir, que dicha historia es lo suficientemente envolvente como para que siga cautivando a la gente.

Este es solo el inicio de una serie de proyectos por realizar, en un futuro, se planea continuar con esta iniciativa, tal vez empezando por obras literarias más grandes, como novelas, y adaptarlas al medio del videojuego con narrativa interactiva. Los resultados serían extraordinarios, ya que hay muchas obras literarias ecuatorianas con una trama muy enriquecedora, que no se han dado mucho a conocer, o que quizá, tengan varios años de antigüedad, y por eso la gente en la actualidad las ignora. Crear un videojuego a partir de estas obras, plantea un modo de conservación de la historia, ya que, un videojuego es un medio más actual y tiene la facilidad de ser un medio virtual, por lo que se distribuye de una manera más amplia que un medio físico.

Aún hay varias cosas por concretar respecto a este proyecto. Lo que se llegó a crear, fue solo un demo de lo amplio que podría ser el videojuego, demostrando que un cuento corto, puede tener una infinidad de extensiones, si llega a ser ramificado. En un futuro, se planea lanzar el videojuego oficialmente, analizando varias situaciones como si mantener la estética de RPG Maker, si se llega a dar la posibilidad de que el juego sea lanzado en plataformas como Steam, podrá tener una difusión mundial, lo que significa que, no solo jóvenes ecuatorianos podrán disfrutar de la increíble historia, sino que será apreciada a nivel mundial, esto permitirá, que la historia del cuento tenga un

reconocimiento internacional, y que obras de literatura ecuatoriana sean conocidas mundialmente, dando reconocimiento literario al Ecuador.

Por mi parte, haré todo lo posible para que este proyecto evolucione, y pueda convertirse en algo grande e importante, no solo a nivel nacional, sino también a nivel mundial. Con este primer proyecto, espero poder difundir el poder que tiene realizar una narrativa interactiva a partir de una historia que se cree que es simple, con el objetivo de demostrar a otros autores, genios de la literatura ecuatoriana, que ramificar sus historias, saca todo el potencial de sus obras.

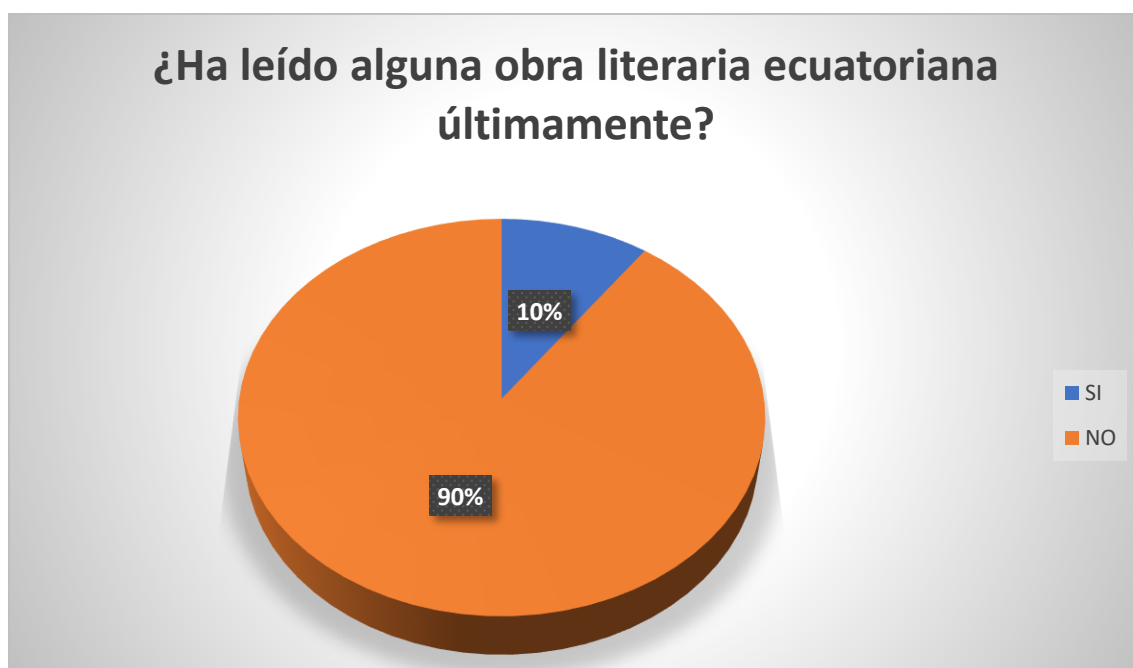
Fue un proyecto que se espera que cambie la realidad de la literatura ecuatoriana, expandiéndola, y llegando al público joven, no obstante, se debe pensar en grande, y plantear este proyecto como una opción para que la literatura ecuatoriana se globalice, y se expanda a nivel mundial, para que grandes historias de compatriotas ecuatorianos se den a conocer y logren el reconocimiento que se merecen.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E. (2016). *A Narrative Theory of Games*. Copenhagen: University of Copenhagen.
- Galyonkin, S. (2015-2016). *SteamSpy*. Obtenido de Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered Data.
- Hammond, S., Pain, H., & Smith, T. (2014). *Player Agency in Interactive Narrative: Audience, Actor & Author*. Sídney: University of Newcastle.
- Killham, E. (31 de Marzo de 2013). *Venture Beat*. Obtenido de <https://venturebeat.com/2013/03/31/the-walking-dead-season-one-plot-graph/>
- Metacritic. (2010). *Metacritic.com*. Obtenido de Heavy Rain Reviews: <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/heavy-rain>
- Pelit. (27 de Octubre de 2012). *Metacritic.com*. Obtenido de <http://www.metacritic.com/game/pc/to-the-moon>
- Quantic Dream. (2015-2017). *Quanticdream.com*. Obtenido de <http://www.quanticroam.com>
- RPG Maker. (2010-2017). *RPG Maker Web*. Obtenido de <http://www.rpgmakerweb.com>
- Ubidia, A. (2010). *Ciudad de Invierno y otros relatos*. Quito: Eskeletra.
- Ubidia, A. (6 de Mayo de 2017). Entrevista a Abdón Ubidia. (A. Gonzáles, Entrevistador)
- Universidad Pompeu Fabra. (Julio de 2006). *Calgran*. Obtenido de <http://www.calgran.net/upf/cursos/interact/index.htm>
- WorldofAV. (26 de Octubre de 2016). *Creators.co*. Obtenido de Game Review - Fahrenheit (Indigo Prophecy): <https://creators.co/@WorldofAV/4134307>

ANEXO A: ENCUESTA SOBRE LITERATURA ECUATORIANA

La siguiente encuesta, fue realizada a los 20 estudiantes universitarios, a los cuales se les realizó las pruebas de usuario antes mencionada. Los resultados, fueron los siguientes:



ANEXO B: DIBUJOS REALIZADOS POR DENISSE MESÍAS

Denisse Mesías, estudiante de Animación Digital en la Universidad San Francisco de Quito, fue una gran colaboradora del proyecto, ya que ella aportó con ilustraciones, los cuales fueron utilizados para dar más vida al videojuego. Sus aportaciones fueron las siguientes:



