Bitácora de desarrollo

Renderizando la realidad

El videojuego como formato periodístico emergente



Estudiante
María Camila Rodríguez Alzate

Asesora
Maribel Salazar Estrada



UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA

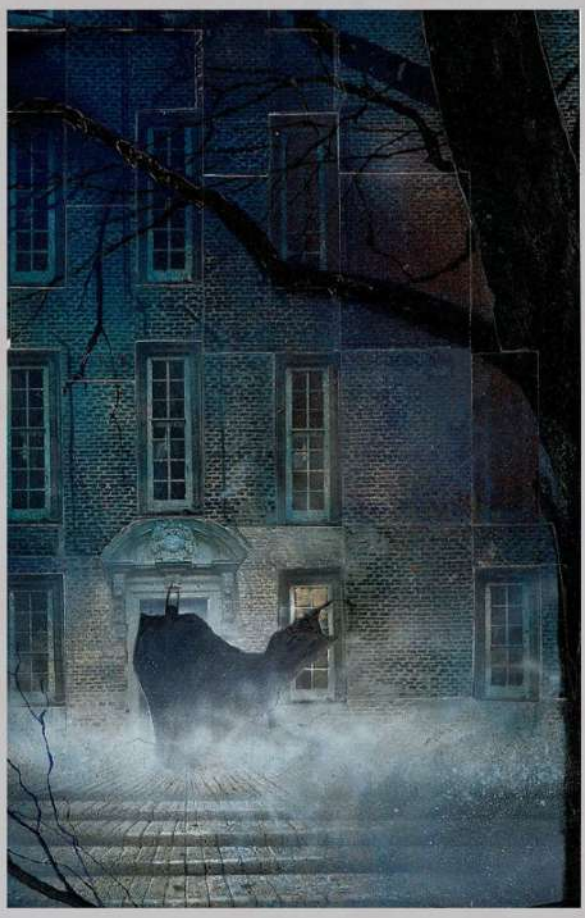
1803

Facultad de Comunicaciones y Filología

Este viaje comenzó una noche de insomnio, con una epifanía donde deseé ***contar historias a través de videojuegos,*** *como esos que suelo jugar en mi computador y que, con sus narrativas, me mueven a mí y a millones de personas más.*

Érase una vez...

Era domingo, fuimos a la casa de mis tíos a almorzar, como de costumbre. Nos reuníamos en la mesa, disfrutábamos la comida, jugábamos cartas y reíamos, pero después mi primo Juan siempre terminaba en su cuarto jugando algún juego en su consola. Yo me acomodaba en el suelo de su cuarto, mirando cómo se sumergía en ese mundo. Recuerdo que por ese entonces le dedicaba bastantes horas al *Batman: Arkham Asylum* y yo solo era una espectadora más, fascinada por lo que veía en la pantalla.

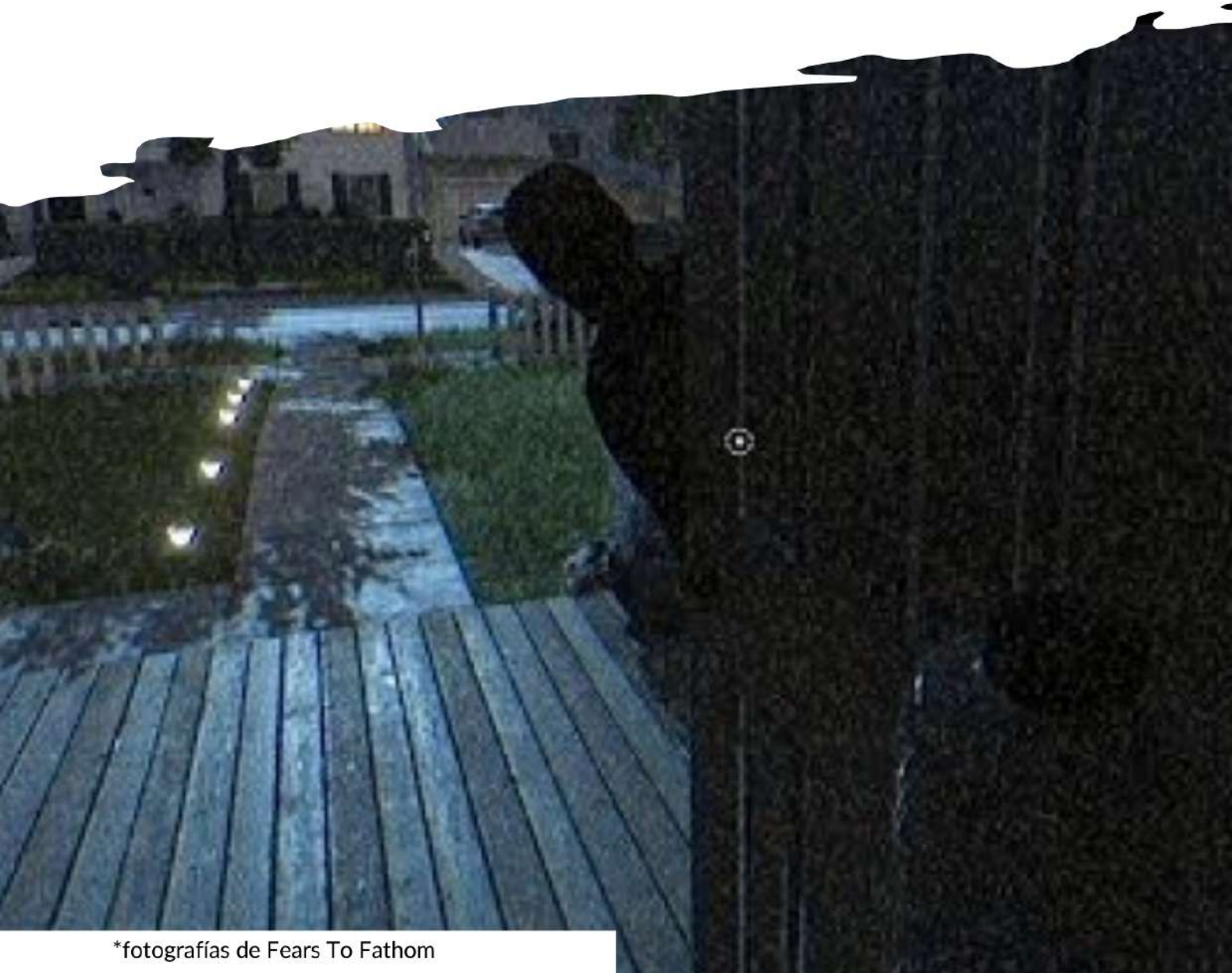




Pasaron los años y, sin darme cuenta, me volví fanática de los videojuegos. Me la pasaba viendo *gameplays* en YouTube, videos donde ves cómo juega otra persona. Había algo hipnótico en observar cómo otros navegaban a través de esos mundos digitales. Cada nuevo título me cautivaba, así como la diversidad de géneros, personajes y, sobre todo, narrativas. Fue en esa época cuando descubrí lo que realmente me apasionaba: las aventuras gráficas, esos juegos donde la historia es el corazón y motor de la experiencia.

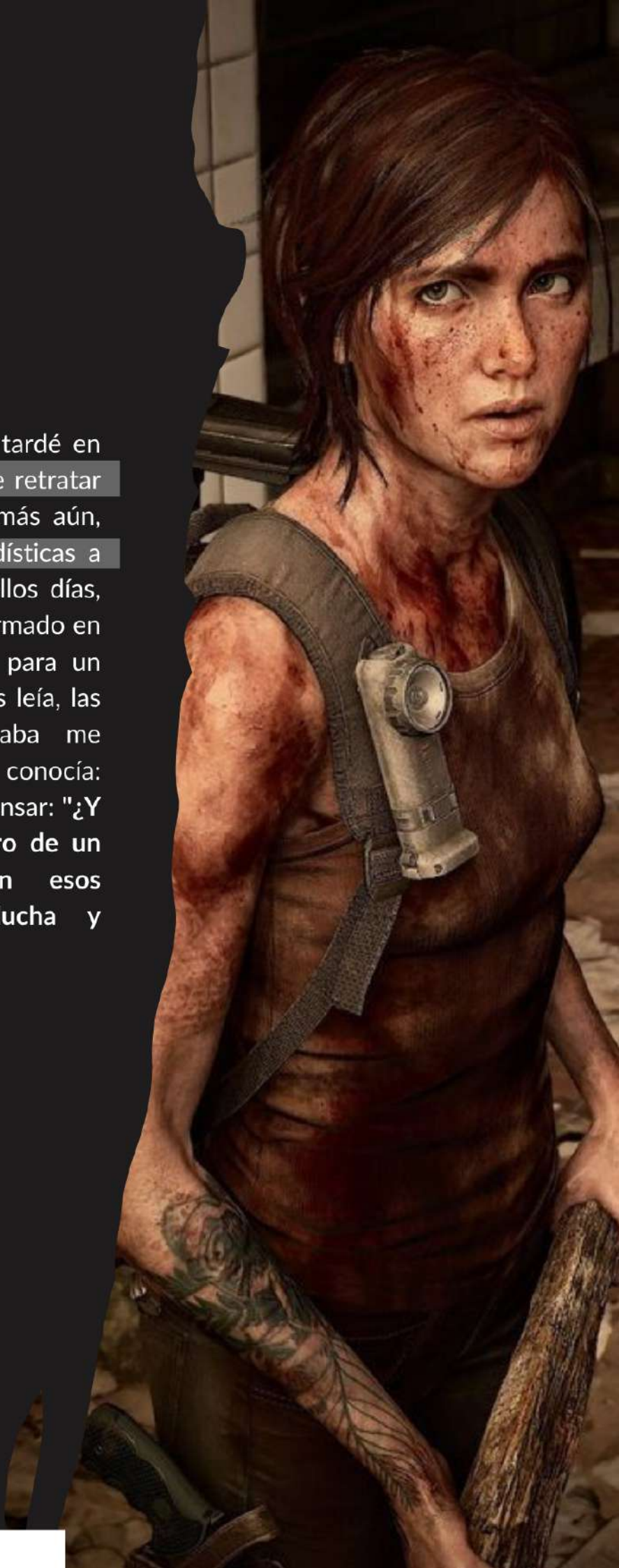
*fotografías de Batman: Arkham Asylum

Un día, encontré algo que me removió por dentro: *Fears to Fathom,* un juego independiente que decía estar **«basado en hechos reales»**. El desarrollador había recopilado historias contadas por usuarios de internet y las había transformado en una narrativa gráfica. Ese fue el momento en que todo hizo clic. Era como si un puente invisible entre **el periodismo y los videojuegos** se hubiese tendido ante mis ojos. Las aventuras gráficas, que tanto me gustaban, podían ser más que una ficción; **podían contar lo que realmente sucedía.**



*fotografías de Fears To Fathom

Como periodista en formación, no tardé en preguntarme: "¿Qué tanto se puede retratar la realidad en un videojuego?" y, más aún, "¿Es posible contar historias periodísticas a través de este formato?" Por aquellos días, leía una crónica sobre el conflicto armado en San Juan de la Unión, Antioquia, para un ejercicio de la universidad. Mientras leía, las imágenes que mi mente recreaba me recordaban a un videojuego que ya conocía: *The Last of Us*. No podía dejar de pensar: **"¿Y si esta crónica pudiera vivir dentro de un videojuego? ¿Cómo se verían esos escenarios llenos de dolor, lucha y resistencia?"**



*fotografías de The Last of Us



Así nació este proyecto

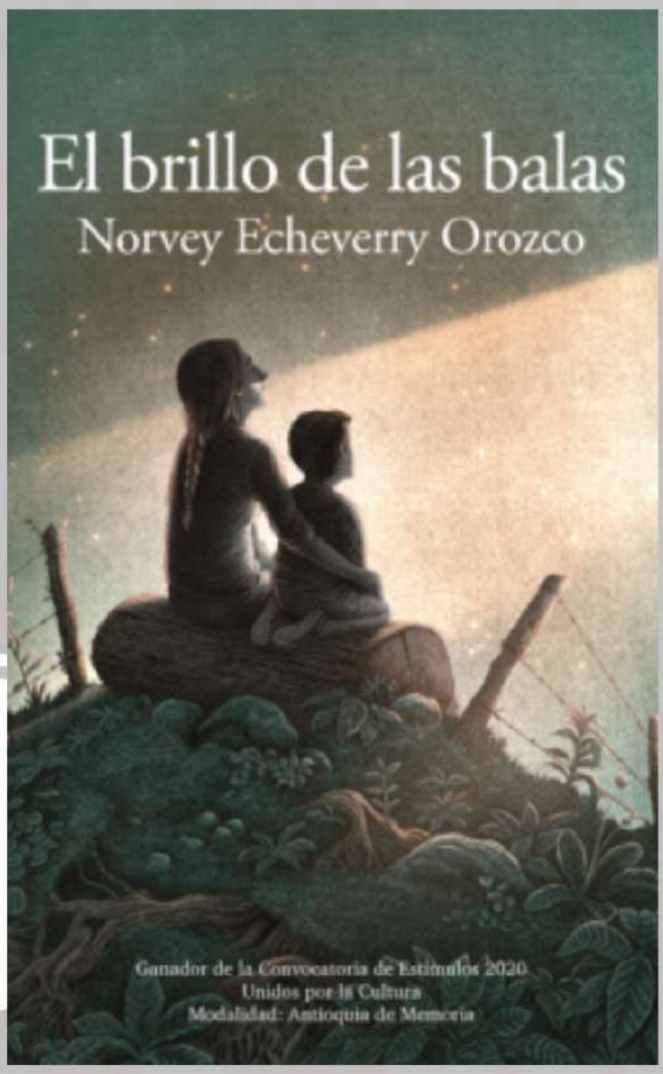
Los videojuegos, desde su origen, **han sido un formato inmersivo**, una invitación a ser más que un espectador pasivo. La interactividad y la posibilidad de influir en la historia son aspectos únicos que los definen, y me di cuenta de que eso era lo que **podía aprovechar para contar historias reales**. Me enfoqué en el género de aventura gráfica, el cual permite al jugador recorrer un espacio, interactuar con personajes y, sobre todo, ser parte de la narrativa.

*fotografías de The Last of Us

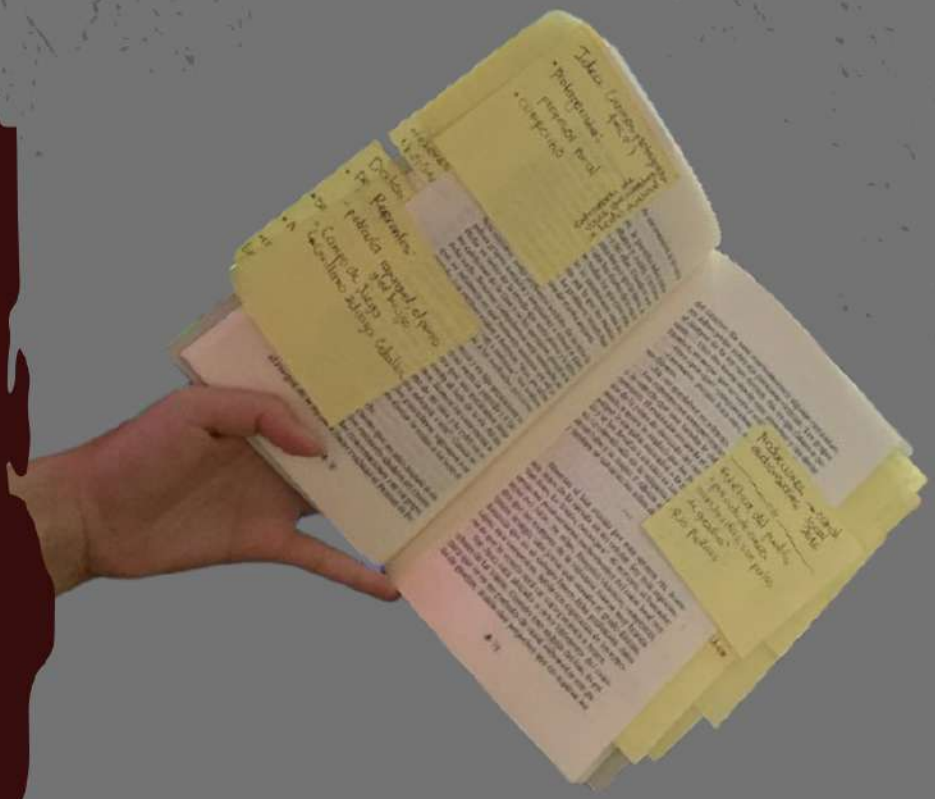
El desarrollo de **este** videojuego implica varias fases: **la preproducción,** donde se construye la narrativa y se conceptualizan las ideas; **la producción,** donde el juego toma forma a través del desarrollo, el modelado y la programación; y finalmente, **la etapa de resultados,** donde el producto es probado y afinado.

Para este proyecto, añadí una fase más: **la investigación periodística**. Era crucial que, antes de que cualquier código fuera escrito o cualquier personaje fuera modelado, la historia real estuviera bien fundamentada. **Había que revisar documentos, hacer reportería y entender a fondo el contexto, para luego traducirlo a un lenguaje interactivo e inmersivo.**

Ahora, mi camino es contar historias desde este nuevo espacio, uno que une dos mundos: el del periodismo y el del videojuego.



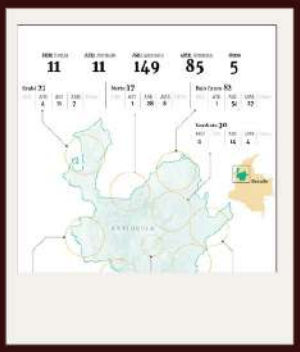
Fase 1: revisión documental



El primer paso fue releer la crónica con otros ojos, buscando el capítulo que contaría. Ya no era solo leer, era imaginar cómo esas escenas cobrarían vida en una pantalla. Me obsesioné con los detalles, llené el libro de post-its y subrayados, intentando atrapar la esencia de la historia para convertirla en algo que se pudiera vivir en un videojuego. Dibujé mapas y una cronología con la esperanza de que algún día se materializara.

La investigación fue igual de clave. No bastaba la crónica original para entender el conflicto en San Juan de la Unión. Me sumergí en artículos y estudios sobre la violencia en el oriente antioqueño, los grupos armados, las masacres y desapariciones. Cada dato añadía piezas al rompecabezas de mapas y líneas de tiempo que iba formando.

documentos



Mapas de riesgo
- La paz en el terreno

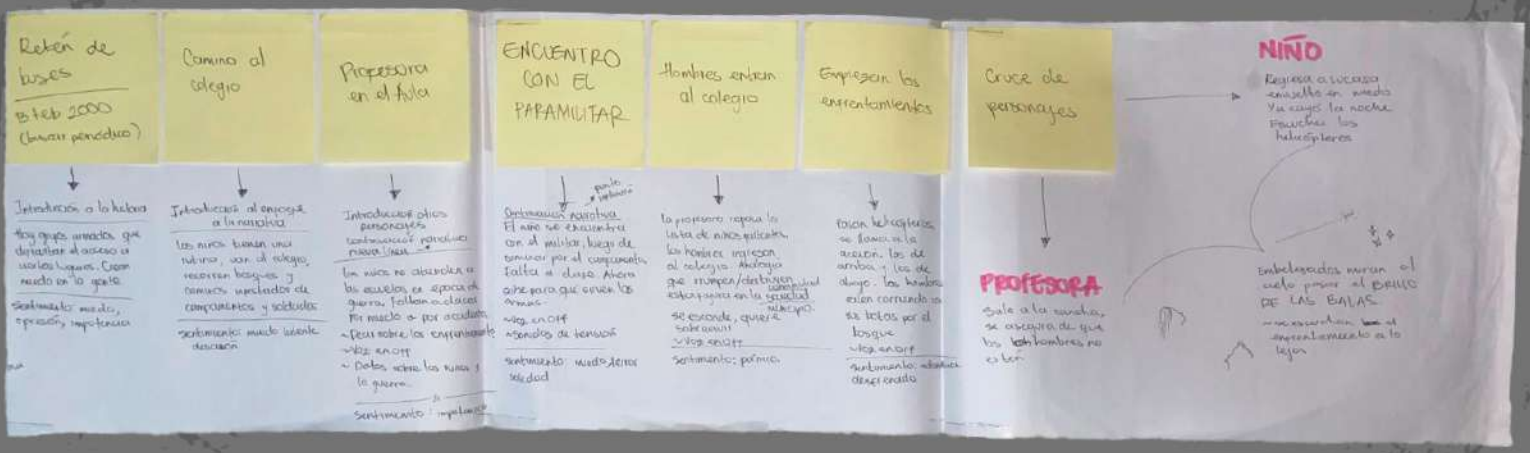
¡Paz, ni en el horizonte! Crisis humanitaria, liderazgos en riesgo e incumplimiento del Acuerdo de Paz en Antioquia





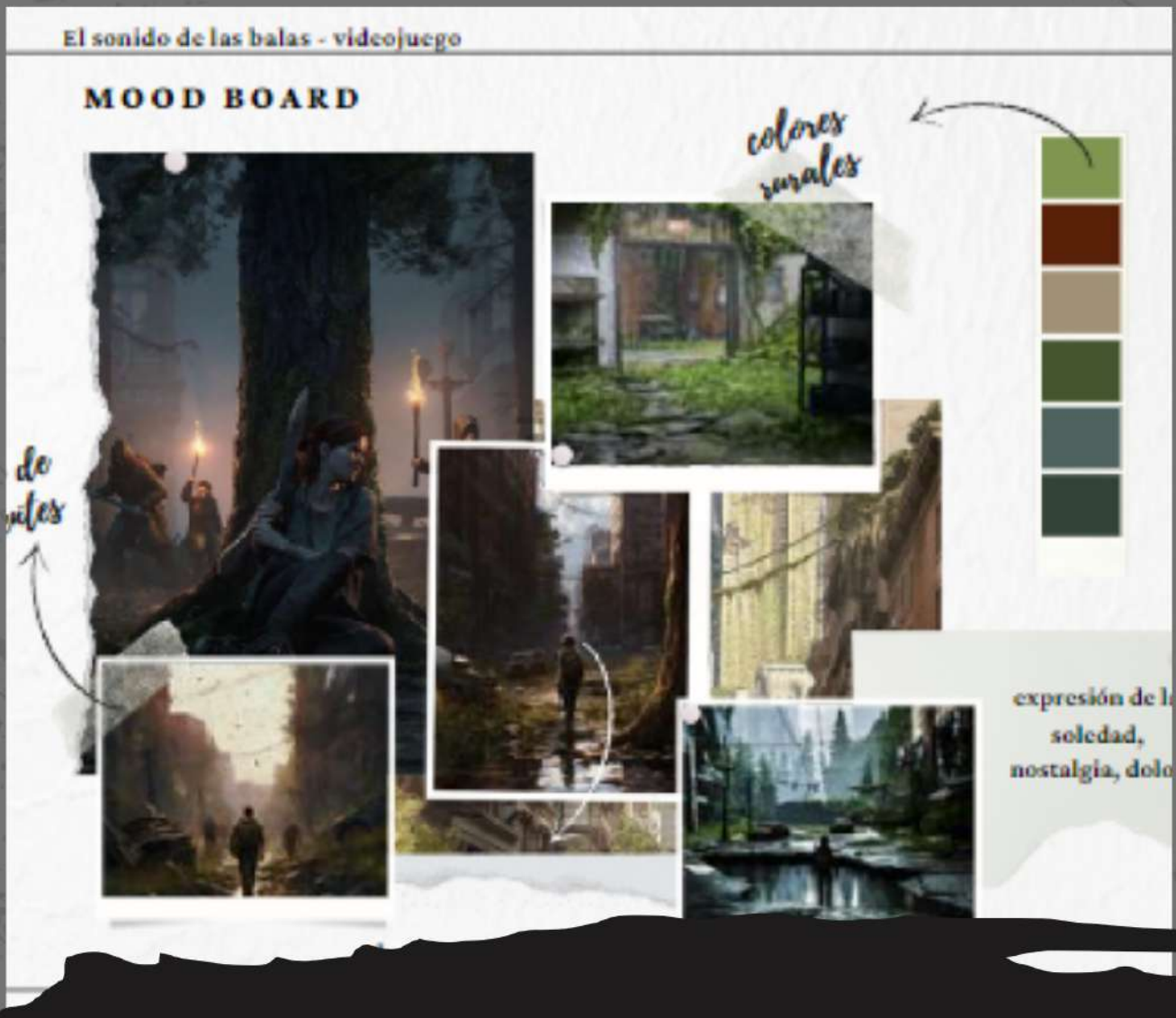
Radiografía de los grupos armados en Antioquia: ¿Cómo funcionan y dónde están ubicados? - El Tiempo

Luego de esto, comencé a hacer mapas a mano en los que iba hilando la estructura narrativa de la demo, a través de los personajes y escenas de la crónica.



Mi sueño era crear algo del nivel de un videojuego AAA, esos titanes que toman años, involucran cientos de personas y deslumbran con su calidad. Pero tenía que ser realista. Tenía seis meses y conocimientos limitados, así que simplifiqué. Recorté escenas y personajes, enfocándome en hacer algo funcional. No sería un AAA, pero al menos sería una muestra de lo que podría llegar a lograr.

Me quedé solo con dos escenas de la crónica y las elegí pensando en que la historia pudiese entenderse a través de estas, que no fuesen largas para caber dentro de la demo y que intervinieran al menos dos personajes diferentes.



Finalmente, definí los personajes: Norbey, el protagonista de la crónica, y Amparo, una de las profesoras de la escuela. Cada escena tendría su carga emocional, y mi objetivo seguía siendo el mismo desde el principio: que el jugador no solo viera, sino que sintiera. Que la inmersión fuera tan profunda que la experiencia no se olvidara fácilmente. Era un desafío colosal, pero cada paso, cada mapa y cada línea de tiempo me acercaban más a la idea de que las **crónicas periodísticas podían, efectivamente, contarse en un videojuego.**

*fotografías de The Last of Us

Fase 2: preproducción

El siguiente reto fue escribir los guiones. Con la cronología lista y las escenas elegidas, comencé con el guion literario. Fue como tejer un hilo fino entre la investigación del lugar, la historia original, los datos periodísticos y la narración del autor. Cada palabra tenía que respetar la esencia de la crónica, pero adaptarse al formato del videojuego. Al mismo tiempo, el guion técnico tomaba forma, y las escenas empezaban a sentirse más reales, casi como si ya las viera en el motor gráfico.

Al principio, tenía cinco escenas, pero al escribir, las reduje a dos. No fue fácil, pero sabía que debía enfocarme en lo esencial, en las que mejor contaran la historia y sostuvieran la experiencia del jugador.



El brillo de las balas

María Camila Rodríguez Alzate

Versión 2
8 de mayo de 2024

EXT. ESCUELA - DÍA

AMPARO MARÍN

El guion técnico no solo se centraba en lo visual, sino en cómo las escenas debían hacer sentir al jugador. Cada una tenía una emoción clave: angustia, incertidumbre, miedo o, en algunos momentos, una débil esperanza. Para lograrlo, pensé en cómo el entorno influiría en esas sensaciones: la luz, el sonido, la interacción con objetos. Todo sumaba. Por ejemplo, en una escena, el jugador encontraría una radio sonando en una escuela, un detalle pequeño pero cargado de significado. O los panfletos de grupos armados en el suelo, que añadían una capa más al contexto y recordaban la brutal realidad detrás de la historia.

Al mismo tiempo, empecé a diseñar a los personajes principales: Norbey y Amparo. Usé *Meta Human Creator* de *Unreal Engine*, ya que no tenía experiencia en modelado 3D con programas como *Blender* o *Maya*. Esta herramienta me permitía crear personajes de manera sencilla y con un realismo básico. Para alguien con más tiempo y conocimientos, recomendaría usar plataformas más complejas para una mayor personalización, pero en mi caso, fue un equilibrio práctico entre lo que necesitaba y lo que podía hacer.



Fase 3 producción





La producción del juego es donde todo lo planeado empieza a hacerse realidad. Primero, tuve que elegir el motor gráfico, que es el software para crear gráficos, movimientos y escenarios. Como quería un proyecto en 3D con gráficos de alta calidad, opté por Unreal Engine, creado por Epic Games, los mismos de Fortnite. Unreal es popular porque facilita crear juegos en 3D con recursos ya disponibles, aunque a veces eso puede hacer que algunos juegos se parezcan entre sí. Yo recomendaría explorar otras opciones o diseñar tus propios recursos para hacerlo más personalizado.

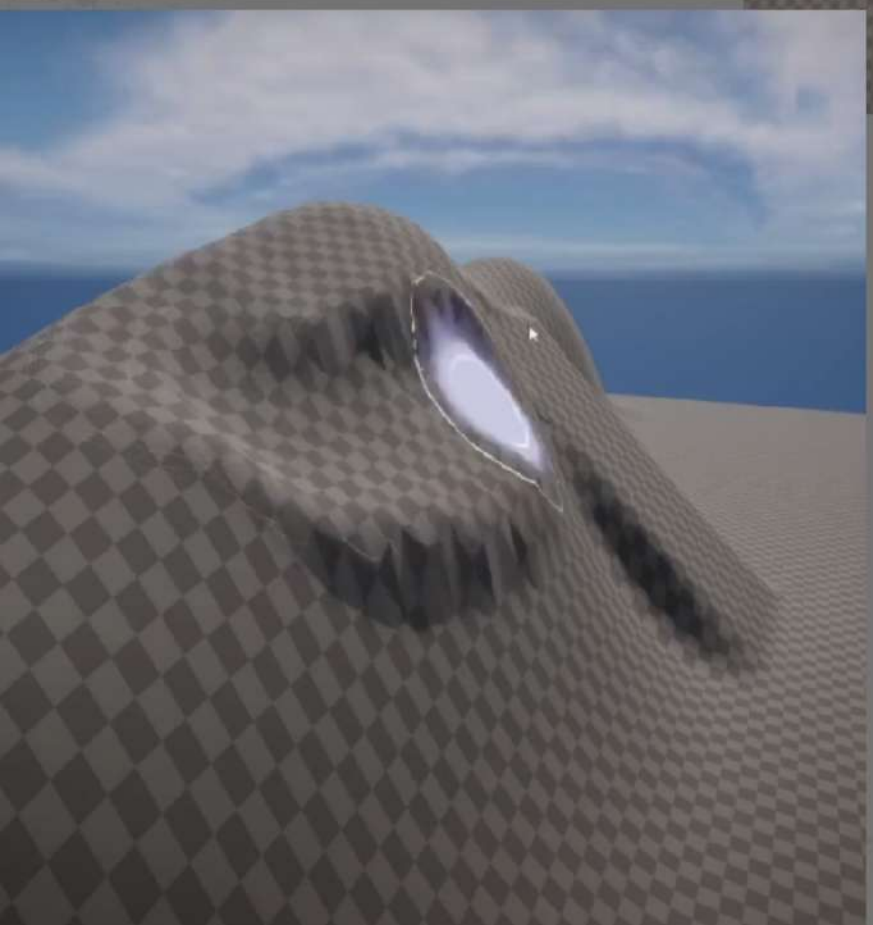
También para esta fase visité San Juan y tomé videos, fotografías y paisajes sonoros que sirvieran de recurso para la construcción del prototipo





El primer paso fue elegir la perspectiva del jugador: para este primer intento opté por la opción de tercera persona para facilidad en el desarrollo. Después, me puse a diseñar el terreno. Aunque no soy desarrolladora, aprendí a usar las herramientas de Unreal para crear un espacio acorde a la historia. Para que el juego no fuera muy pesado, decidí conectar dos escenarios clave en un mismo mapa. Usé las herramientas del motor gráfico para esculpir un camino rodeado de montañas que diera el contexto perfecto a las escenas.





Después de crear el terreno básico, construí los edificios que necesitaba, como la casa de Norbey y la escuela. También añadí detalles al paisaje, moldeando las montañas y el entorno. Luego configuré las mecánicas del juego, es decir, cómo interactuaría el jugador con el mundo.



En mi prototipo, hay un narrador que suena como si estuviera en la cabeza del jugador. Para activar estos audios, usé *trigger boxes*, unas cajas invisibles que, al ser tocadas, desencadenan acciones, como reproducir el audio. Coloqué estas *trigger boxes* en puntos clave del mapa y luego grabé las voces y sonidos, los edité en *Adobe Audition* y los añadí.

Al probar el juego, surgieron problemas: a veces los audios no se escuchaban si el jugador aparecía sobre la caja, o no se activaban sin motivo. Repetí el proceso varias veces hasta que todo funcionó bien.

Para lograr esto, tuve que explorar el blueprint del prototipo, que es una manera visual de programar sin escribir código. Allí configuré todo para que, al presionar una tecla, el jugador pudiera cambiar de personaje y apareciera un mensaje en pantalla avisando del cambio.

También añadí una mecánica para que el jugador pudiera cambiar de personaje. Seguí un tutorial, ya que mis conocimientos de programación son básicos. Esta función era clave para la historia, porque en ciertos momentos el jugador necesita alternar entre Norbey y Amparo para avanzar.

Finalmente, añadí detalles como el sonido de los pasos sobre la hierba para darle un toque más realista al juego. Cada pequeño ajuste me acercaba a lo que imaginaba, buscando que la experiencia fuera lo más inmersiva posible.

Fase 4: Resultados

Al completar la producción del prototipo, pasé al empaquetado, que es una opción del software para exportar la demo a un archivo ejecutable en la computadora. Fue un proceso largo, pasé muchas horas frente a la pantalla, temiendo que pudiera surgir un error de compilación y perder todo, algo común en el mundo de la programación.



*fotografías de Detroit Become Human

Al tener el producto final en mis manos, debo confesar que hubiera querido que fuera mejor. Quería más tiempo y conocimientos para modelar detalles, crear un ambiente más realista, hacer texturas más auténticas, mejorar la interfaz y ofrecer una experiencia más profunda al jugador. Pero, como supe desde el inicio, el tiempo no fue suficiente. Aun así, me siento satisfecha, porque probé mi teoría, aunque la ejecución no se asemeje a los productos que hoy existen en la industria.

Además, dejo la mesa servida para futuros periodistas curiosos que quieran explorar el videojuego y sus posibilidades. Mientras tanto, al igual que muchos desarrolladores independientes, intentaré actualizar mi prototipo y nutrirlo para que algún día se convierta en el producto que imaginé.







*fotografías de Detroit Become Human

Ahora el turno es de ustedes, jueguen esta demo, jueguen otros videojuegos, exploren este mundo y pregúntense

¿cómo sería contar historias a través de videojuegos?