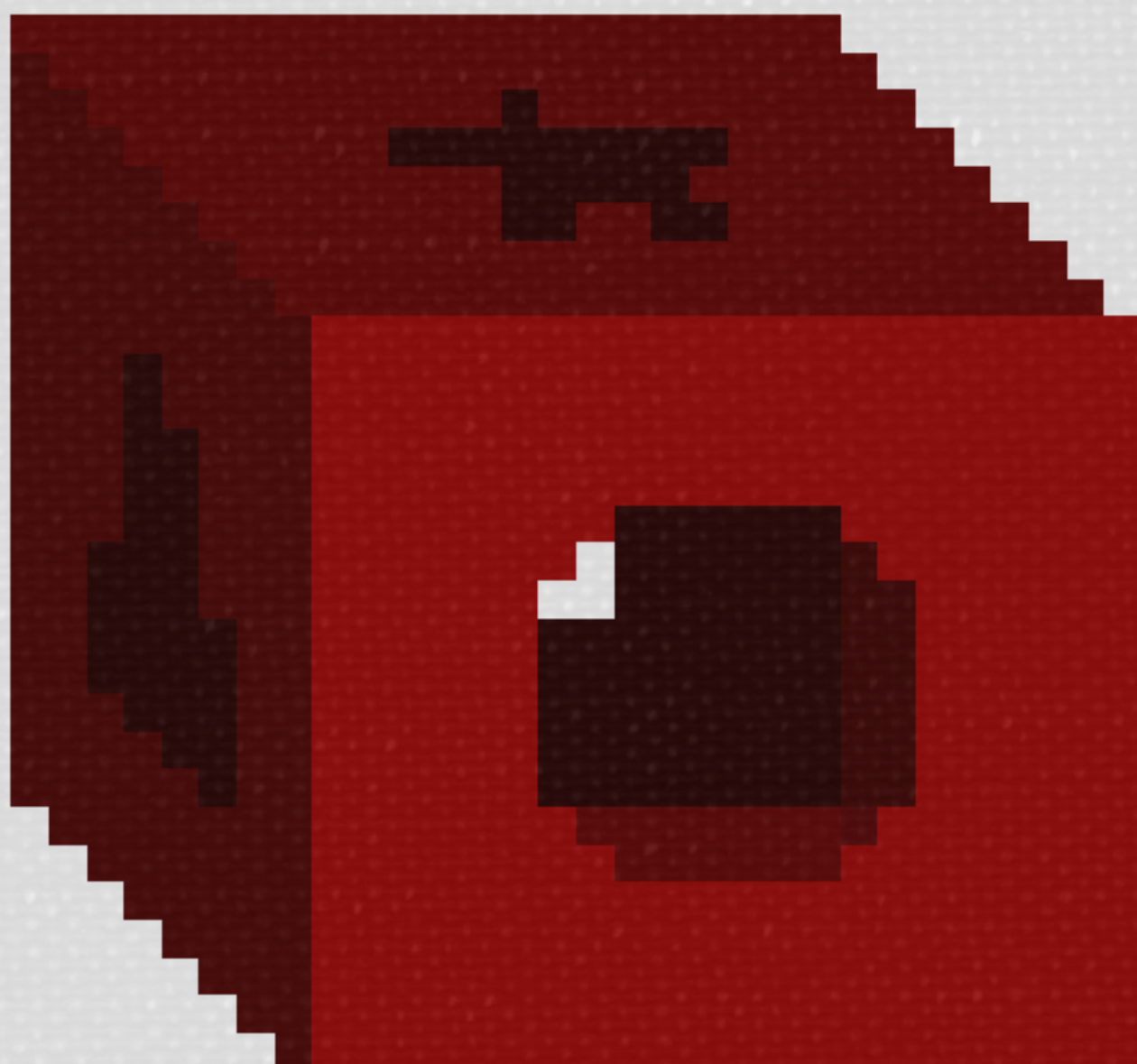


APROXIMACIÓN AO CREBACABEZAS

Miguel R. Fervenza



Índice

Introdución.....	7
Concepto de crebacabezas.....	8
Clasificación dos crebacabezas.....	8
Combinación.....	9
<i>Inventario</i>	9
Contorno.....	9
Recetas.....	10
Equipamento.....	11
Intercambio.....	11
Sucesións.....	12
Sucesos.....	12
Tempo.....	12
Repetición de accións.....	13
Aprendizaxe e habilidades.....	13
<i>Aprendizaxe/memorización</i>	13
<i>Habilidades e sentidos innatos</i>	14
Secuenciais e combinatorios.....	14
Metacrebacabezas.....	15
Serán cabróns!.....	15
Serei paspán!.....	16
Que mamóns!.....	17
Pois vale.....	17
Esóxenos.....	18
<i>Labirintos</i>	18
Sliders.....	18
Acción, arcade, plataformas.....	19
Xogos de mesa.....	19
Cadrados máxicos, criptogramas, sudokus, sopas de letras.....	20
Adiviñas e onde está Wally.....	20
Arbitrarios.....	21
Universo: definición e coherencia.....	22
Bucles.....	23
Solucións alternativas.....	23
Carga de partidas e mortes.....	24
Inventario.....	25
Conversas.....	26
Completo de mostrador de información.....	27
Cronoloxía do crebacabezas.....	28
Dálle aos ítems un uso pouco convencional.....	28
Xestiona as dependencias.....	29
Non todos os xogadores sofren da síndrome de Dióxenes.....	30
Ponte do lado do xogador.....	31
Os obxectos e puntos quentes teñen que ser accesíbeis.....	32
Non á utilización caprichosa de obxectos.....	32
Se deus coa solución, facilítalle a execución.....	32
Non aforres en expresións.....	33
Metas e sub-metas, sempre relacionadas.....	33
Sistema de axuda.....	33
Linearidade.....	35

Crebacabezas opcionais.....	35
Non te peches nas accións máis comúns.....	36
Dificultade.....	36
Amplitude <i>fronte a</i> complexidade.....	37
Relación entre os crebacabezas e a lonxitude da aventura.....	38
Reciclaxe.....	39
Recompensa.....	40
Cando deseñamos os crebacabezas?.....	41
<i>Testeo</i>: o final do camiño?.....	41

Introdución

O presente documento non tenta ser unha completa teoría do crebacabezas, só servir como primeira aproximación ao tema. Aínda que estea orientado ao deseñador novel, pode resultar interesante tamén ao xogador sen intencións de se sentar da outra beira da pantalla. Foi realizado de forma intermitente ao longo dun amplo intervalo de tempo, porén, non é un artigo pechado, haberá futuras revisións e ampliacións; agrádecese calquera tipo de crítica, corrección e/ou adición. Tamén se tocan, de maneira tanxencial, outros aspectos do deseño que inflúen no obxecto do artigo.

Era preciso un documento coma este? Incluso se seguise a xeira do resto de escritos dun servidor, polos que non amosa interese nin Googlebot, o traballo non tería sido en van, a elaboración do documento permitíume reflexionar durante longas horas sobre un tema que me esperta moito interese. Alén diso, a documentación dispoñíbel sobre o deseño de crebacabezas atópase en inglés e, moitas das veces, apenas penetra no tema. Ao final do documento están listadas as fontes consultadas para a elaboración deste documento, utilizadas máis como inventario de temas a tratar que como guía. Poderase apreciar ao longo do artigo que se seguen camiños propios.

Por diferentes motivos, a aventura como xénero en desenvolvemento detívose demasiado pronto. Nos últimos tres lustros apenas se reflexionou e experimentou co crebacabezas, o que derivou nun panorama bastante desalentador: os enigmas simplificáronse ata o absurdo, cando non perderon calquera traza de integración. Os creadores noveis emprenden o camiño nun ambiente viciado: deseñan crebacabezas por imitación, reproducen dinámicas trabucadas que acoutan as enormes posibilidades da aventura. Calquera intento de comprensión e experimentación referente ao crebacabezas é imprescindible.

Cómpre apuntar que non teño ningún tipo de experiencia no deseño de quebracabezas, o que en boa lóxica se ha de notar nestas liñas.

Concepto de crebacabezas

Comezaremos por unha pequena definición xeral: *un crebacabezas é unha dificultade que se lle presenta ao xogador no transcurso da aventura e que ha de superar*. A esta definición axústanse todos os que nos poidamos atopar, incluso malos conceptos de quebracabezas que imos evitar.

Antes de empezar a deseñar quebracabezas, debemos adicarlle un tempo a comprendelos. É necesario concibir o crebacabezas como un elemento narrativo integrado na historia que estamos a contar. Non é só algo que impide ao xogador o acceso á seguinte porción de historia, ten que formar parte dela: avanzala, cambiarlle o rumbo, falar dos personaxes, contribuír á definición do universo...

Os quebracabezas han de cobrar sentido no contexto da aventura, debemos procurar que non sexan resolúbeis alén del; esa é a mellor mostra de integración. Segundo o noso criterio de crebacabezas, para resolver un o xogador ten que observar/explorar e razoar; a solución a un crebacabezas áchase, non se atopa un con ela.

Clasificación dos crebacabezas

Clasifiquemos agora e deamos unha breve definición dos tipos de quebracabezas segundo a súa resolución. Inclúranse exemplos ficticios moi simples (non hai un só *spoiler* en todo o artigo) coa intención de reforzar a definición, amais duns pequenos consellos para o deseño de cada un. É importante apuntar que estes exemplos non son o tipo de crebacabezas aos que se pretende chegar neste documento, pois requirirían dun contexto: definición de universo, unha historia que os soportase, trazos do carácter dos personaxes... Son apenas imaxinativos e non están integrados abondo. Apoiaremos moitos deles na seguinte situación: precisamos pasar por certo lugar da fraga onde un oso antropófago nos corta o camiño.

Polo xeral, debemos procurar un deseño complexo, onde os crebacabezas non se poidan encadrar nun único tipo, senón que sexan unha combinación de varios.

Aínda que para os exemplos si se utilicen decote obxectos por seren estes máis comúns no xénero, formalmente preferirían utilizar a palabra ítem. O inventario, nun sentido amplo, pode conter outros elementos —lembranzas, personaxes, coñecementos adquiridos...— que non cómpre perder de vista.

Combinación

Esta é a categoría máis ampla, engloba todas as combinacións ou unións entre ítems —do inventario ou o contorno— e/ou personaxes. O ideal é que formen parte de crebacabezas meirandes.

Inventario

Chégase á solución do crebacabezas combinando dous ou máis ítems do inventario que dan lugar a un novo e útil.

Consellos: É fundamental que a combinación non resulte evidente, que só cobre sentido no momento que o xogador precise dela. Ha de ser imaxinativa, non arbitraria.

Exemplo: Unha boa maneira de distraer un oso é a través do bandullo. Non lonxe de alí, na póla dunha árbore pendura unha colmea acugulada de doce mel. Co elástico dos calzóns de repostro que levamos sempre con nós, en previsión de eventuais encontros con osos antropófagos que desencadeen nunha incapacidade momentánea de controlar os nosos esfínteres, e a variña de zahorí, que nos regalaron coa compra da nosa pulseira magnética repele-osos, fabricamos un tiracroios que nos permita descolgar a colmea.

Contorno

Difire do anterior en que cando menos un dos ítems —poden ser todos— non está no inventario, ben porque non se poida recoller, ou ben porque non sexa necesario facelo. Común en xogos onde só se transporta un obxecto de cada vez ou naqueles onde as combinacións no inventario non están permitidas, aínda que pode aparecer en calquera tipo de aventura. Unha interacción interesante podería ser a combinación de personaxes —usados tal que obxectos— co contorno. Non teñen por que seren personaxes xogábeis.

Consellos: O elemento do escenario ha de estar ben integrado para

que o quebracabezas sexa posíbel. Se destaca en exceso vai condicionar a atención dos xogadores, incluso podería chegar a alterar a cronoloxía do crebacabezas (máis adiante falaremos do que é).

Cando o que combinamos sexa un personaxe, temos que dar pé a que ao xogador se lle pase pola cabeza. Se a solución para entrar por unha fiestra pechada é lanzar a unha velliña que camiña pola rúa contra ela, ao xogador non se lle vai ocorrer a non ser que teña tendencias sádicas ou que a propia aventura xa deixase claro que nese universo o acto de esnafrar á vella co cristal entra dentro das súas convencións.

Exemplos: Volvamos á colmea. Non somos capaces de acadala dende o chan nin tampouco de gabear pola árbore. Preto de alí xogan un par de rillotes cuns paus. Erguemos un deles para que bata nela e a desprenda. El non porá reparos, os rapaces con tal de facer o mal...

Recetas

É unha clase de quebracabezas moi popular. Para resolvelo o xogador ten reunir unha serie de “ingredientes” —poden ser ítems ou unha listaxe de accións a realizar—. En xeral a obtención de cada “ingrediente” supón outro quebracabezas. É moi socorrido porque cun postulado simple propiciamos a inclusión de varios crebacabezas máis. Tamén entrarían aquí os que se resolven reunindo varias unidades dun único “ingrediente” —como, por exemplo, moedas—.

Consellos: Non cómpre abusar deles. Hai que poñer especial atención á súa integración. É aconsellábel que os “ingredientes” non sexan exactos —algún substitutivo que nos saque do apuro— e que a obtención de cada un supoña un crebacabezas en si mesmo. É interesante saírse da literalidade da palabra receita, aínda que eu non o vaia facer no exemplo.

Exemplo: Atopamos a cabana do garda forestal, remexemos nas súas cousas e damos cunha relación de plantas da fraga que mesturadas funcionan como somnífero para osos. Que se escalarmos a lugares de difícil acceso para algunha delas, que se substituírmos algunha outra por unha herba similar por non ser o seu tempo, que se pelexarmos con algún animal por outra...

Equipamento

Úsanse ítems do inventario ou do contorno, destinados ou non a tal efecto, para equipar o personaxe á hora de superar unha situación concreta.

Consellos: Moito mellor se o equipamento é algo que xorde no momento: o xogador, ao toparse coa dificultade, decátase de que combinando algúns ítems do seu inventario pode conseguir un novo co que equiparse para superala.

Exemplo: Con anterioridade, comprobamos que se ben lle encantan o mel e os homes, o oso non ten ningún interese nas ovellas. Con algúns obxectos do noso inventario fabricamos un disface ovino (equipamento) para poder pasar diante del sen sermos molestados.

Intercambio

Non é necesaria moita definición, resólvense dando algo a cambio do que se precisa ou cubríndose as costas para unha necesidade futura. Como xa dixemos antes, o ítem non ten por que ser un obxecto, pode ser algún tipo de axuda ou mesmo o feito de gañarmonos a confianza dalgún personaxe para que nos bote unha man no futuro.

Consellos: É importante que o ítem a trocar non sexa evidente, que se expoña o problema/necesidade/capricho do personaxe non controlado polo xogador e que sexa el o que vexa de que maneira o pode satisfacer. Tamén é interesante que o ítem a lle proporcionar non forme parte xa do inventario. Terase que conseguir máis adiante despois de resolver outro quebracabezas, ou, en todo caso, que sexa un novo obxecto resultado de unir varios dos que posúe o personaxe.

Aínda que o beneficio da axuda sexa a longo prazo, cómpre que o xogador poida intuír por que lle vai ser de utilidade. Hai que evitar a toda costa que se teñan que resolver crebacabezas simplemente porque existan. Por iso, se o xogador non atopa necesario gañarse a confianza dese personaxe nun primeiro momento, ten que poder facelo cando si lle resulte útil.

Exemplo: Hai un posto ambulante de venda de mel. A tendeira debe de ter un sangue ben doce, porque os mosquitos non deixan de picarlle na cara. Nós, que non temos unha cadela (que personaxe de aventuras

vai con cartos no peto?), necesitamos un pouco de mel para nos desfacer do oso. Cuns obxectos do noso inventario improvisamos un mosquito que lle trocaremos por un pouco de mel.

Sucesións

Neste tipo de crebacabezas intervén unha sucesión, xa sexa de tempo, sucesos e/ou accións.

Sucesos

Tense que realizar certa acción despois de que algo suceda para poder dar coa solución. Poden ser sucesos que se dan espontaneamente (e cando é así, acostuman realizar ciclos) ou provocados por nós mesmos. Moi habituais en situacións nas que temos que arrebatarse algo ou superar algunha circunstancia que nos interrompe o paso.

Consellos: Hai que ter especial coidado cos bucles, o risco de que rachen coa coherencia é grande (avanzado o documento xa falaremos disto máis polo miúdo).

Exemplo: Untamos unha árbore veciña con mel. Ao oso, por antropófago que sexa, non lle amarga un doce. Ao cheirar o mel déixanos vía libre para continuar. Neste caso utilizaríamos unha combinación obxecto-contorno para propiciar o acontecemento.

Tempo

Chégase á solución realizando unha acción nun intervalo de tempo concreto ou esperando un intre. Acostuman vir da man co anterior, unha vez se dá o suceso, dispoñemos dun anaco para solucionar o crebacabezas.

Consellos: Temos que tentar axustar ben o intervalo de tempo. Para iso será chave o *testeo*, que o intervalo non sexa tan escaso que o faga inaccesíbel a moitos xogadores, nin que sexa tan grande que se perda por completo a compoñente tempo.

Exemplo: Volvamos ao anterior. Se ben conseguimos librar o camiño, o apetito do oso é moi voraz: lamberá rapidamente o mel. Virá a paparnos tamén a nós se non nos damos présa en pasar.

Repetición de accións

Un crebacabezas que se resolve a base de insistir. O xogador ten que repetir a mesma acción varias veces ata que algo sucede. Moi habitual en conversas.

Consellos: Tes que permitir que o xogador poida identificar a situación, se repite a acción debería pasar algo diferente (unha frase distinta, unha animación, un ruído...).

Exemplo: Tentamos baixar a colmea da póla abaneando o tronco da árbore. Debemos repetir varias veces a operación para que se desprenda. A través dunha crecente caída de follas a cada intento, daríamos a entender aos xogadores que algo está a acontecer.

Aprendizaxe e habilidades

Resólvense tirando dunha habilidade innata ou dunha adquirida.

Aprendizaxe/memorización

Para superar unha dificultade o xogador ten antes que aprender a facer algo ou memorizar algunha secuencia que máis tarde terá que reproducir.

Consellos: A chave debería estar máis no propio feito de identificar que aprender/memorizar ou onde, ca na dificultade de facelo. Por exemplo, se se trata de recordar unha melodía que hai que reproducir noutro sitio para dar coa solución, hai que facilitalo no posíbel. Moitos dos nosos xogadores non han de ter un oído preparado para iso e tampouco van a ser quen de anotar a secuencia nun papel.

Exemplos:

⇒Aprendizaxe: amañámonas para entrar nun circo coa intención de que nos aprendan alí como domar unha besta. Así poderemos aplicar eses coñecementos co oso.

⇒Memorización: o circo é un mundo pechado. Sabemos que se imparten clases para futuros domadores, pero o director do circo, que é o que autoriza calquera ingreso, non recibe a estraños. Agochados, vemos que para entrar no *bungalow* do director hai que petar na porta certa secuencia. Aprendemos esa secuencia e, unha vez que temos vía libre, repetímolos para xa dentro tratar de convencer o director de que nos

deixe entrar a formar parte do circo.

Habilidades e sentidos innatos

Común en aventuras onde se pode controlar a distintos personaxes, cadanseu cunha habilidade particular. A habilidade pode ser innata (neste contexto considerámola así se comeza a aventura con ela, inda que a desenvolvese nalgún momento da súa vida) ou adquirida durante o xogo (tipo anterior).

Consellos: Imprescindíbeis en aventuras con múltiples personaxes controlábeis polo xogador. Dámoslle unha razón de ser a esa posibilidade e multiplicamos as opcións a ter en conta na resolución dos quebra-cabezas. Como en todos os casos, hai que procurar que non sexa moi evidente a solución e que, ademais de usar determinado personaxe, sexa preciso para chegar á solución a súa combinación con crebacabezas doutro tipo.

Exemplos:

⇒Habilidade innata: se ben o noso protagonista non é áxil abondo para gabear por unha árbore e pasar de póla en póla para superar o oso, nun momento da aventura podemos controlar outro personaxe para o que non supón ningún reto.

⇒Adquirida: aplicamos o que se nos ensinou no circo no exemplo da categoría anterior para poder superar o oso sen sermos papados no intento. Resulta máis interesante que, no canto de facer o noso personaxe uns pases coa man para deixar o oso á súa mercede con só enfrontalo despois da aprendizaxe no circo, teñamos que aplicar unhas pautas que aprenderamos. Presentarase incluso algunha situación algo diferente ao esperado que nos obrigue a improvisar sobre a marcha.

Secuenciais e combinatorios

Para resolver un crebacabezas pertencente a este grupo é preciso realizar secuencias de accións e combinacións co fin de axeitar unha situación aos nosos intereses. Entran aquí os famosos crebacabezas de maquinaria, mais tamén nos que se precisa dunha dunha combinación de distintos personaxes, accións e sucesos nunha orde concreta. Hai que dicir que unha boa parte dos crebacabezas secuenciais e combinatorios

que atopamos nas aventuras non se axustan á nosa definición de crebacabezas, baséanse na simple observación do mecanismo e como lle afectan as diferentes combinacións que imos probando. Non están integrados, carecen de carga narrativa, polo tanto non son o tipo de crebacabezas que queremos crear. Acadarían nese caso a categoría de crebacabezas esóxenos, dos que falamos un chisco máis adiante.

Consellos: Resultan especialmente interesantes os crebacabezas cooperativos. Podemos valernos de varios varios personaxes xogábeis con distintas habilidades.

Exemplo: Controlamos agora a dous personaxes. Escavamos un burato grande na fraga, tapámolo cunha táboa amarrada a unha corda e cubrimos todo con follas. Un dos personaxes, pequeno e rápido, fai de reclamo mentres o outro, grande e forte, espera agochado termando a corda. O oso vén perseguindo o primeiro deles, o humano pasa por riba da táboa e, cando chega a besta, o segundo turra da corda para que caia no burato. Así logramos despexar o camiño.

Metacrebacabezas

Este é un grupo especial que xoga cos propios procedementos de creación e resolución de quebracabezas. Aproveita as dinámicas e procesos lóxicos do xogador para introducir crebacabezas autorreferenciais. Como son pouco convencionais, citarei algúns subtipos baixo epígrafes peculiares, conforme as expresións que pronunciará o xogador ao solucionarlos. A variedade dos mesmos pode ser moi grande (hai moito que rascar). Canta máis experiencia teñas, como xogador e como deseñador, máis capacitado estarás para animarte cun desta categoría.

Serán cabróns!

Neste tipo de quebracabezas o deseñador abusa da súa posición de poder: chanta unha meta inalcanzábel arredada só un chisco do camiño. A meirande parte dos xogadores perderán o tempo tentando dar cunha solución. Moitos non se decatarán do engano e seguirán coa aventura co pensamento de que deixaron algo por facer no camiño. Os que si se decaten exclamarán: “serán cabróns!”, co conseguinte cabreo porque lles fixesen perder o tempo.

Consellos: Deseñadores do universo, estes quebracabezas non nos gustan aos xogadores. Só serán graciosos nas vosas sádicas mentes. É moi complicado conseguir que un destes falsos crebacabezas funcione e, en lugar de críspar, debuxe un sorriso na faciana do xogador. Só se me ocorre esaxerar ata tal punto o falso crebacabezas que só nun estado de absoluta obcecación se lle ocorrese a alguén tentar resolvelo.

Exemplo: Imos andando por unha cova. Vemos como sobresa dunha parede unha das arestas dun colosal diamante. Como estamos educados nunha sociedade capitalista, os xogadores principiantes tentarán collelo. Tamén os aventureiros, mais coa intención de usalo no futuro para cortar un vidro ou algo similar como xa fixemos noutros xogos no pasado. Vale, e polas cobizosas razóns. Pero non hai maneira, non somos capaces de sacar de alí o diamante. Perderemos un monte de tempo sen razón. Serán cabróns!

Serei paspán!

Se o anterior acostuma a cabrear o xogador, este produce a reacción contraria. Un quebracabezas cunha solución moi sinxela (abrir, coller, andar...), e sobre todo moi lóxica, preséntase de maneira que a intelixencia aventureira prevaleza sobre o sentido común. Antes de facer uso deste último, o xogador empezará a buscar todo tipo de combinacións cos obxectos do inventario, volverá explorar zonas que xa revisara coa intención de atopar algo que antes lle pasase desapercibido, esperará a que algo suceda...

Consellos: É un crebacabezas que non che vai resultar máis dunha vez, así que pénsao ben. É aconsellábel que chegados ao crebacabezas a área a explorar non sexa moi grande nin o inventario estea cheo de obxectos, para que a broma non se converta en pesada. Ademais de arrincarlle un sorriso ao xogador, este tipo pode ser moi útil para darlle un toque de atención. Servirá para que esqueza todos os crebacabezas que resolveu na súa vida e se chante perante os da nosa aventura con outra perspectiva, sen dar nada por sentado. No caso dos xogadores novatos é probábel que o crebacabezas non funcione, que atopen a solución de maneira automática.

Exemplo: Ao lado dunha porta hai unha chave colgada na parede, inalcanzábel sen axuda. O xogador é moi probábel que asocie a chave á

porta pechada e procure conseguila por todos os medios antes de que se lle pase pola cabeza que a porta pode, ou non ter fechadura, ou estar esta sen botar.

Que mamóns!

O deseñador fai tan obvio un crebacabezas sinxelo, en aparencia non relacionado coa resolución da aventura ou calquera das submetas, que, aínda así, o xogador acabábao por resolver. Entón é cando se revela o verdadeiro sentido. É un catalizador e unha chanza ao tempo, a acción do xogador terá unhas consecuencias imprevistas (que cómpre nos adiante a historia ou lle cambie o rumbo).

Consellos: Só se tes unha idea realmente boa para un destes a deberías pór en práctica. Lembra que só poden funcionar se son moi sinxelos de resolver.

Exemplo: Un home leva unha billeiteira no peto de atrás, case a punto de caer, cunha morea de billetes sobresaíndo, invitando a ser roubada. Ademais, detense diante de nós nun posto do mercado, agáchase e así déixaa aínda máis visíbel. O xogador, que ata o momento non precisara cartos para nada, nin tiña motivo para pensar que os necesitará no futuro, acabará por coller a carteira por resultarlle evidente que o están a invitar a que o faga.

Pois vale...

Os crebacabezas falsos por antonomasia. Unha aparente dificultade no camiño pasa por non ser tal, supérase ignorándoa. Neste caso, tanto o sentido común coma a lóxica aventureira van en contra desta resolución simple, por iso a reacción do xogador ao dar coa solución sería “pois vale”. Entrarían case na categoría especial de quebracabezas arbitrarios.

Consellos: Non teñen cabida nun bo deseño de crebacabezas. Nin penses en incluílos.

Exemplo: Volvemos toparnos co oso antropófago. Por máis que deamos voltas e máis voltas tentando atopar unha solución, non hai maneira. Desesperados, e a piques de buscar a solución na rede, facemos clic case sen querer na outra banda do camiño e o noso personaxe pasa diante do fociño da besta sen ningunha reacción por parte dela. “Pois

vale”. A cousa mudaría, e pasaría a ser outro tipo de quebracabezas, se, por exemplo, vísemos antes que, tendo atacado un grupo de Boy Scouts, papou a todos menos un: o único rapaciño louro. Casualmente o noso personaxe o é —se non o é, facemos que o sexa (equipamento)—, entón si que, aínda que sexa unha situación na que a nosa lóxica nos desaconsellaría pasar, o aprendido na aventura dános pé a facelo. Recalco que neste caso non entraría neste grupo (aprendizaxe+equipamento).

Esóxenos

Esta categoría vértébrase na introdución de elementos alleos á aventura. Atenderían á primeira definición que demos, mais non á segunda; non entrarían no noso concepto de crebacabezas. Aínda que, como xa vimos no que levamos de documento, crebacabezas a priori pertencentes a outras categorías poderían chegar a incluírse aquí por un mal deseño, neste caso, tratamos dificultades que incluso no mellor dos escenarios imaxinábeis non é probábel que consigan integración. Nesta categoría non daremos exemplos, só falaremos dalgúns dos máis comúns, para dar soporte á comprensión, e nomearemos outros tantos.

Labirintos

Hai moitos camiños posíbeis pero só un nos conduce ao noso destino. Tan utilizados como pouco interesantes. Poucas aventuras os xustifican e rara vez suporán un bo crebacabezas. En todo caso podemos deseñar un labirinto complexo, case imposíbel de resolver sen axuda, que requira doutro crebacabezas para dar co “guía”. Así deixaría de ser un crebacabezas o labirinto e sería a procura do “guía”. Se unha vez dado co guía se nos evita percorrer todo o labirinto sen razón, mellor que mellor.

Sliders

Outro caso común ata o desconcerto. Nunha morea de aventuras atopámonos con este tipo de pasatempo que consiste nunha imaxe fraccionada e desordenada á que se lle retirou unha das pezas, a través dese oco podemos ir deslizando as demais ata que consigamos compor a imaxe orixinal. Son crebacabezas que non encaixan por máis que o fa-

gan as súas pezas: non precisan de exploración nin nos ensinan nada dos personaxes, a historia ou universo da aventura. Son resolúbeis fóra do contexto do xogo. Só falan, e mal, dos deseñadores.

Acción, arcade, plataformas...

A inclusión doutros xéneros do videoxogo na aventura como crebacabezas é un fenómeno habitual, tanto como pouco efectivo. Alén dese problema de integración do que adoecen todos os deste grupo, é moi complicado que sequera resulten divertidos para a meirande parte dos xogadores. Dende logo, non é incompatible o gusto por xéneros tan diferentes como a aventura ou os *shooters*. Inda que hai casos, sexan máis ou menos abondosos, o que é incuestionábel é que se un se decanta por unha aventura, está a procurar enfrontarse a retos propios —explorar e discorrer—. Se quixese saltar dunha árbore a outra, esquivar inimigos e avanzar polo xogo a toda velocidade, sen tempo case de se fixar no contorno, xogaríase en plataformas. Se queremos que os xogadores superen esa dificultade da nosa aventura, non podemos programar algo moi complicado. Os bos e experimentados xogadores dese xénero, que fundiron os seus cartuchos de Mario e Sonic, rápidos de reflexos e capaces de calibrar os obstáculos de maneira instantánea, ían superar ese momento de plataformas da nosa aventura cun bocexo instalado na fachiana. Os menos dotados para superar esas dificultades, lentos de reflexos e incapaces de assimilar rapidamente esas dinámicas, e que ademais non se divirten con ese tipo de videoxogos, acabarán frustrados e amolados aínda que as superen despois dun tempo. Polo que, no mellor dos casos, funcionará só nun espectro pequeno, no que se atopen xogadores que teñan gusto polos plataformas mais non sexan uns grandes afeccionados.

Xogos de mesa

A estas alturas xa está claro que os crebacabezas esóxenos non teñen por que seren aburridos, nin é imposible que lles gusten a **algúns** xogadores de aventuras, mais non teñen sentido dentro do xénero para o que estamos a deseñar. Tentemos redundar o menos posible. Haberaos dunha alta —ou total— compoñente aleatoria, o que apenas resulta in-

teresante para cativos (descartamos o perfil de adulto cobizoso, porque non hai premios materiais en xogo), e outros que requiran dun gran coñecemento das súas regras e dinámicas, como o xadrez. Por máis que se determinen niveis de dificultade, non van funcionar para unha parte importante dos xogadores, que se verán obrigados a aprender unhas normas nun contexto alleo a ese xogo. En definitiva, cal é a única maneira de seu de superar unha dificultade deste tipo na aventura? A trampa! Distraer o adversario, sacalo dos seus camiños, manipular as pezas... calquera cousa menos xogar mellor. O que nos leva a crebacabezas dos xa definidos.

Cadrados máxicos, criptogramas, sudokus, sopas de letras...

Todos estes e moitos máis pasatempos e xogos de lóxica forman parte do repertorio de crebacabezas esóxenos aos que desafortunadamente se tivo que enfrontar o aventureiro veterano. Unha aventura gráfica non é só unha maneira de enganar o tempo, tamén conta unha historia, que é a que lle dá sentido aos enigmas —e viceversa—.

Adiviñas e onde está Wally

Tanto as adiviñas como ese tipo de xogo que consiste en atopar algo nunha multitude, que coñecemos por un nome comercial, atópanse xa dalgunha maneira no desenvolvemento normal dunha aventura, aínda que de forma atenuada.

A linguaxe ambigua e os dobres sentidos son comúns na preparación dos crebacabezas. Da mesma maneira que a observación concienzuda é parte habitual da exploración do contorno. Iso pode derivar en que se rodee un obxecto de moitos outros ou que se faga pasar por unha cousa diferente (camuflaxe). Levar ambas ao nivel seguinte fará que perdan a súa integración e, na meirande parte dos casos, o seu atractivo.

Arbitrarios

Pseudocategoría a desterrar. Son uns quebracabezas que seguen unhas regras caprichosas, alleas ao universo introducido. Resolveranse, ben cun golpe de sorte, ben por un proceso lóxico alleo á aventura que

se está a xogar.

Consellos: Foxe deles.

Exemplos:

⇒ Necesitamos mercar ese mel pero non temos cartos nin nada que intercambiar. Recollemos unhas plantas na fraga sen saber para que nos han de servir, só porque se poden coller. Ese feito sen ningunha relación provoca que a tendeira abandone o posto de venda para ir ao servizo, entón podemos robar un tarro.

⇒ Para gañarse a confianza dun personaxe, o xogador ten que responder axeitadamente un cuestionario. Existe unha relación entre as posibles respostas que se amosan en pantalla e esas preguntas, o que permite que se poida resolver. Por iso non deixa de ser arbitrario. Poñamos que se ten que elixir o número de resposta en función dos nexos que leve a pregunta. Esta, na súa redacción, utiliza tres, así que a terceira opción é a correcta. Aínda que siga un padrón, que o xogador pode acabar descifrando, é un crebacabezas arbitrario porque non utiliza as leis do universo introducido.

Despois desta fase de definición e clasificación dos tipos máis comúns... “Esquecíche dos quebracabezas de conversa!”. Non, non o fixen, non son unha categoría en si. Pensa nos quebracabezas de conversa que tiveses resolto e xa verás como entrarían nalgunha das categorías descritas. Ou, de seren algo máis complexos, trataríanse dunha combinación de varias: aprendizaxe/memorización, secuenciais e combinatorios, sucesións... Ben, como ía dicindo, unha vez identificados os tipos máis comúns de crebacabezas, imos facer unha serie de recomendacións xerais para mellorar os nosos deseños e presentar certas complicacións coas que nos poderemos atopar —ademais dalgunhas formas de atallalas—.

Universo: definición e coherencia

Por universo da nosa aventura referímonos ao conxunto de leis que a gobernan, tanto as da natureza como as convencións. No teu veñen determinadas polo instinto e a experiencia —o vivido e o aprendido—,

pero as aventuras non transcorren no teu universo, fano case sempre en aproximacións, mais non exactamente no teu.

Alguén que non saiba nada de física, pódese desenvolver sen problemas nunha cidade —se foi educado nese contorno—, saberá que cousas pode facer e cales non en case que todas as situacións. Unha persoa que se criase de maneira salvaxe, tampouco habería de morrer por terse lanzado por unha fiestra —é consciente da existencia da forza da gravidade, por máis que nunca a estudase—, pero se cadra si ao cruzar unha estrada polo lugar incorrecto —porque non coñece esa convención—.

Definir o universo e ser capaces de transmitilo é crucial para que os nosos crebacabezas sexan resolúbeis. As posibilidades da aventura son ilimitadas e todas as recomendacións aquí dadas haberá que sabelas adaptar ao universo que creemos. Incluso as cousas que se desaconsellan ou prohiben neste artigo poderían chegar a ter o seu sitio no teu deseño coas súas leis particulares. O máis habitual é que optemos por unha desas aproximacións das que falabamos, cando menos no tocante ás leis da natureza: será suficiente apenas coa mecánica newtoniana, variando a firmeza das normas segundo como de “seria” sexa a aventura.

Se o teu personaxe é un policía e precisa unha pila, non é admisíbel que teña que utilizar a súa pistola para matar un transeúnte que leva marcapasos coa intención de quitarllo despois para utilizar a batería do trebello. Pode mercala sen máis nunha tenda, ademais matar... xa sabedes. Ao xogador nunca se lle pasaría pola testa. Se pola contra, o personaxe que controlamos está atrapado nun lugar hostil do que quere fuxir por todos, to-dos, os medios —e así se nos transmitiu con anterioridade—, onde as leis dos homes non teñen ningunha validez, e se esa pila é indispensábel para o seu escape, mais non hai outro lugar onde atopar unha... Ambos os dous universos réxense polas mesmas leis naturais, pero as convencións son diferentes. Desa maneira dáse pé a que crebacabezas resolúbeis nun non o sexan noutro. Entón, certo esforzo narrativo sempre será indispensábel, aínda que este sexa maior segundo presentemos un universo que se pareza menos ao noso.

Isto non quere dicir que o universo teña que estar perfectamente definido para o xogador antes do primeiro crebacabezas. É mais, o

crebacabezas, como elemento narrativo que acordamos que era ao principio do artigo, pódenos valer para axudarnos a transmitir o funcionamento do universo. Como deseñadores si que temos que ter claro o universo da aventura antes de crear o primeiro dos quebracabezas, para que estes **sexan coherentes con el**. Tamén debemos saber desvelar as súas normas no momento axeitado.

Bucles

Os bucles son un elemento recorrente na aventura, case indispensable para algúns crebacabezas do tipo sucesións, mais poucas cousas acostuman rachar coa verosimilitude como o fai un bucle. Que un dispositivo mecánico realice ciclos é común, pódese integrar sen dificultade; coas persoas non é tan sinxelo. Moitas das veces, o xogador identifica un crebacabezas do tipo sucesións antes de descubrir o seu sentido porque un personaxe anda a realizar unha acción en bucle; iso estraga o crebacabezas. Hai que tentar que os bucles sexan funcionais mais non chamen a atención do xogador. Para iso pódense alongar os ciclos, que certos elementos teñan variacións aleatorias, que estean intercalados con outros movementos do personaxe ou que sexan desencadeados por algunha acción do xogador. O xogador ha de ser capaz de recoñecer o bucle cando xa saiba que quere conseguir e teña que atopar a forma de facelo. Aínda tendo en conta todo isto, haberá situacións que, admitindo a repetición, só poidan ser coherentes cun número baixo delas, o que nos leva ao seguinte punto:

Solucións alternativas

Unha boa idea é prover o xogador de maneiras alternativas de superar certos crebacabezas (do que falamos noutras partes do documento) e dificultades. Viñamos do caso particular das sucesións, para que algúns deses tipos de crebacabezas teñan sentido só será posíbel resolvelos nun número de intentos restrinxido; pódese dar o caso de que haxa unha única oportunidade. No vindeiro punto quedará claro por que descartamos por completo a carga de partidas para volver tentar resolver ese crebacabezas do tipo sucesión. Queda unha única saída para

evitar a rúa cega: que o xogador poida continuar doutra maneira.

Exemplo: Supoñamos que conseguimos ese mel e o situamos nun lugar estratéxico que arredará o oso do camiño. Se non logramos pasar antes de que remate, sairá detrás nosa. No intento de fuxir das súas gaidoupas irémonos por un barranco, nada mortal. Teremos entón que nos enfrontar a outro quebracabezas para volver á senda. Desta maneira damos sentido á parte de sucesións do noso crebacabezas.

Carga de partidas e mortes

No deseño de crebacabezas non debemos ter en conta a posibilidade de cargar partidas —que só ten como cometido continuar onde o deixamos noutro momento—. O xogador non pode aprender a usar un obxecto unha vez que o perda para sempre por darlle un mal uso, tampouco a superar unha dificultade morrendo. Ou polo menos non na maioría de aventuras. Non quererás ensinarlle a teu fillo que non pode cruzar cando o acendido sexa o boneco vermello animándoo a facelo. Hai moitas maneiras de advertir o xogador dunha situación de perigo e transmitirle a sensación de que está nun escenario hostil sen necesidade de matalo (queres matar a alguén? Mata outro personaxe, servirache para o que pretendías sen forzar a carga da partida). Por non falar xa do prexudicial que é estar a cargar partida continuamente para o ritmo e inmersión da nosa aventura. Outra cousa sería que as regras do universo que creases para a túa aventura si permitisen este tipo de situacións.

Exemplos:

⇒Despois de fabricar o seu traxe de ovella, cando o personaxe vai superar o oso antropófago, este move o nariz para despois atrapalo e papalo. Cargar unha partida anterior e arranxar a situación non tería sentido, o personaxe sabería o mesmo ca antes e non habería razón para non volver cometer os mesmos erros. Vale, está o xogador detrás da pantalla, pero se a nosa intención é mergullalo no noso universo, non podemos estar a metelo e sacalo da acción unha e outra vez por erros, que non son outra cousa, no deseño dos crebacabezas. O seu é que o oso tente coller o noso heroe despois dese movemento de nariz pero este poida fuxir no último momento, decatándose así o xogador de que

algo hai que facer co seu cheiro a home para poder avanzar. É moito máis divertido que ter que cargar unha partida anterior e chegar ata alí outra vez para arranxalo, e ademais non se violan as normas do noso universo. Unha alternativa, algo menos atractiva, sería que o personaxe antes de cruzar diante do oso dixese: “antes de tentar pasar, haberá que facer algo con este cheiro a persoa”.

⇒Definamos agora un universo diferente. O noso personaxe é un científico que crea seres antropomorfos clónicos desprovistos de vontade aos que controla, aínda que só pode manexar a un de cada vez (é complicado estar en máis dunha mente ao tempo). Como os clons teñen un custe, o científico procurará que o que está a utilizar sobreviva, por iso non fará cousas tales que enviar un clon tras outro ata que o oso non poida comer máis. Pero se de maneira inesperada, como sucedería de non ter en conta o cheiro, uns dos seus clons morre, mandará a outro para continuar. Neste universo si que tería sentido aprender dunha morte.

Inventario

Se hai algo na aventura que non garde coherencia por pura tradición, é o **inventario**. Se un leva unhas chaves, un móbil e unha carteira, comprobará que os seus petos apenas darán máis de si. Poucas aventuras se preocupan de que o inventario siga as leis introducidas; hainas que si limitan a súa capacidade e outras que conseguiron facer os inventarios tan grandes como precisaban sen violar ningunha lei, pero son as menos. Por suposto, hai que procurar manter a verosimilitude no uso do inventario, non se ha de renunciar a ela, pero hai unha diferenza importante ao respecto: que o inventario non siga as leis do universo non afecta á resolución do xogo (non nos vai deixar sen opcións de superar un crebacabezas). O aventureiro habitual a estas alturas xa nin percibirá esa falta de coherencia e o novato fará uso del ata que o personaxe lle diga que xa non pode cargar con máis. Se iso non sucede, decatarse da situación, pero seguirá gardándose cousas como se nada. A aventura, dende onde alcanza a súa memoria, céntrase demasiado nos obxectos, pero non hai que esquecer que un inventario pode estar formado tamén por outras cousas que non ocupan lugar: lembranzas, ensinanzas...

Conversas

Coas conversas sucede algo similar, a coherencia descóidase sistematicamente. Ás veces tampouco suporá un obstáculo para a resolución —aínda que sempre afeará de maneira considerábel a aventura—, pero si noutras ocasións, cando os crebacabezas transcorran nas propias liñas de diálogo. A palabra chave é memoria. Os personaxes lémbrense das cousas, hai que ter en conta a súa memoria ao deseñar as conversas. Entramos nun grave conflito coa coherencia cando non o facemos.

Un —mal— crebacabezas habitual dentro dunha situación de conversa: o noso personaxe precisa algo doutro, un ítem ou que o deixe pasar. Temos que demostrar ser alguén digno da súa confianza para superalo, ben usurpando unha identidade, ben demostrando coas respostas que somos merecedores desa confianza. Dánsenos opcións para responder a ese cuestionario, erramos e por tanto non superamos o crebacabezas. Ata aí ben. O problema vén porque despois diso, recollemos por aí a información necesaria para responder axeitadamente, volvemos conversar, o outro compórtase como se non lle tivésemos demostrado xa que non eramos dignos da súa confianza, facémolo ben desta vez e conseguimos o noso obxectivo. Iso é un disparate que se repite nun asombroso número de aventuras con total desvergoña. Non é admisíbel. Un xogador que razoe, ou o que é o mesmo, un xogador que non estea moldeado durante anos polos malos deseños, non volverá así como así ante o personaxe, buscará outra solución, ou ben modificará o seu aspecto para pasar por outra persoa. Tentará darlle sentido ao feito de volver tentar superar o crebacabezas.

Se temos en conta a memoria, e non pode ser doutra maneira, veremos como iso nos obriga a que moitos dos crebacabezas de conversa que deseñemos teñan que ter unha alternativa; hai que ofrecela.

Ademais de ter conta da coherencia á hora de escribir os crebacabezas, se procuramos transmitir unha sensación de **continxencia**, a melloira no noso deseño será radical. O xogador ten que ter a sensación de que está a tentar superar dificultades/problemas/incógnitas (quebracabezas) dentro dun contexto que non estea enfocado a que chegue á re-

solución. Alén da liberdade transmitida, o reto será meirande para el. Isto non quere dicir que as localizacións teñan que ser completas, o que acostuma ser nefasto para o ritmo da narración. Como maneira de contar historias, na aventura elidir elementos é lexítimo e necesario, pero hai que atopar un equilibrio no que a narración, sen dispersarse en exceso, transmita continxencia. Se no canto de dar a sensación de que as cousas poden suceder dunha maneira ou doutra, ou incluso non suceder, enfocamos o deseño por completo á resolución, reducimos o papel do xogador, que terá menos opcións para identificar as dificultades e achar a solución. Iso fai os crebacabezas moito menos interesantes.

Complexo de mostrador de información

É un dos indicativos máis claros de que o deseñador non se molestou en transmitir continxencia. Cantas veces nos atopamos con personaxes chantados nun lugar concreto dun escenario sen máis motivación aparente que nos transmitir unha peza de información e/ou entregarnos un ítem?

Todo o traballo que fagamos na definición dos personaxes non xogábeis repercutirá de maneira positiva nos crebacabezas. Non nos teñen que contar todo o que lles aconteceu ata chegar aquí, dende logo que iso si dispersaría a trama, pero hai que conseguir transmitir que os personaxes teñen vida alén do problema ao que lle andamos a procurar solución. Tamén, xa que se fai, fagámolo ben: os diálogos teñen que ser interesantes.

A creación e transmisión do universo é algo que non entra no cometido deste documento. Non se van atopar aquí consideracións sobre ata que punto se pode xerar un universo diferente ao noso para unha aventura sen que deixe de ser resolúbel, nin que tipo de recursos podemos utilizar para facer chegar ao xogador as súas particularidades.

Cronoloxía do crebacabezas

Este non é un tema menor, aínda que a priori poida resultar obvio. O crebacabezas debería seguir esta simple secuencia: presentación do

problema-achado da solución. Pero non é nada estraño atoparnos na aventura con solucións a problemas aínda non expostos, co que, unha vez aparezan, a resolución resulta inmediata (o que se coñece como **quebracabezas inversos**: solución-espera pola aparición do problema). Desta forma pérdese todo o seu encanto.

Nunha aventura con estrutura lineal respectar a cronoloxía do crebacabezas non resulta complicado, aínda así é habitual atoparse con quebracabezas inversos en producións con moitos medios e gran linealidade. O tema complicase moito nunha aventura que nos presente un mundo moi grande de golpe —para o que son os mundos nesta disciplina—, onde hai moitas opcións para resolver crebacabezas e uns conducen a outros. De todas maneiras, este último non deixa de ser un caso excepcional que requiriría dun grandísimo deseño para funcionar. Veremos a continuación maneiras de evitar que os nosos crebacabezas tornen inversos:

Dálle aos ítems un uso pouco convencional

Se nunha aventura o xogador atopa uns remos, xa vai predisposto a remar, se a continuación chega a unha embarcación que precisa usar á que non lle funciona o motor, estamos ante un quebracabezas inverso, a solución é inmediata. Se, pola contra, eliminamos os remos, ao chegar á barca e comprobar que non lle funciona o motor e que a precisa utilizar, terá diferentes opcións abertas, ben arranxar o motor, ben fabricar un sistema de avance alternativo: construír uns remos co que atope no contorno, improvisar unha vela, pedirlle axuda a Aquaman... Polo que uns remos só deberían aparecer nunha aventura como parte dun crebacabezas se non se lles vai dar a función para a que foron construídos ou se se teñen que conseguir mediante outro crebacabezas **despois** de que descubra o xogador que precisa deles.

Darlle un uso imaxinativo a cada obxecto non lle restaría verosimilitude á aventura?

Abofé... se lle damos a todo aspecto de crebacabezas, outro erro moi común. Pódense utilizar uns remos para desprazar o personaxe pola auga nunha barca, pero o que non é preciso é darlle aspecto de crebacabezas ao uso de calquera obxecto. Moitas aventuras *amateur* comezan co personaxe na súa casa, encerrado. Non sabe onde ten as

chaves. Ou ben fechou por dentro, ou ben non quere saír á rúa sen leva-las —para poder volver, claro—. Buscamos un pouco e atopámolas debaixo dun dos coxíns do sofá (non sempre será o sofá, pero case sempre será debaixo de...). Non ten por que ser o da busca das chaves un mal crebacabezas en todos os casos, pode falar do desastre que é o protagonista e contarnos aínda máis cousas sobre el e definirmos o universo na procura das chaves. Sigamos, non obstante, co caso típico, atopamos a chave e pasa a formar parte do noso inventario, cando regresamos a casa: usar chave con porta (combinación de obxecto co contorno). Ten algún sentido no contexto da aventura? Ningún, agás alongar a aventura de maneira groseira e aburrida. Personaxe e xogador saben como se abre unha porta, a acción só vai conseguir amolar e o espazo destinado para as chaves no inventario é innecesario. O personaxe vai utilizar obxectos como facemos calquera de nós na nosa vida cotiá, non todos teñen que formar parte de crebacabezas nin repousar no inventario. Reitero que hai que comprender que a aventura é unha maneira de contar historias, e, como no cinema ou na literatura, hai cousas que se sobreentenden, que non se amosan, que non aportan á narración; non hai que ter reparos en eliminalas ou amosalas se cómpre sen que formen parte dun crebacabezas. A aventura non procura a reprodución completa de cada aspecto da vida de ninguén, non en xeral. Parece que iso non se acaba de comprender. É demasiado común no noso xénero atoparnos con rutinas que non aportan nada á narración, que nos levan de aquí a acolá, que nos obrigan a unha morea de clics, que só aumentan o noso aburrimiento e o tempo de “xogo”.

Xestióna as dependencias

Se elaboramos de maneira gráfica unha cronoloxía, non dos feitos que suceden na nosa historia, senón dos crebacabezas (se favorecemos a resolución en paralelo en certas fases, do que falaremos despois, terá varios crebacabezas nun mesmo punto desa liña), poderemos xestionar mellor as dependencias, cruciais para evitar os crebacabezas inversos. Unha vez realizada, só teremos que ver se o que se necesita para resolver un crebacabezas (ítems, acceso a determinadas zonas e calquera clase de información) está xa ao alcance do xogador **antes** de que se presente o crebacabezas. Se buscamos a complexidade, non importa

tanto que xa teñamos todo o necesario antes de atoparnos coa dificultade a superar (porque a resolución non sería inmediata, teríamos que achar esa solución por máis que fose valéndonos dos elementos xa ao noso alcance). O verdadeiro problema coa cronoloxía pode chegar en crebacabezas máis simples, que se resolvan cunha combinación sinxela (que tratábamos de evitar no punto anterior) ou algún crebacabezas dese estilo. Partindo da nosa cronoloxía, podemos alterar os elementos para que non haxa posibilidade de crebacabezas inversos: movendo algún crebacabezas na medida do posíbel nesa liña (ao seren elementos narrativos, van ter unha dependencia da historia que faga que a súa mobilidade sexa reducida), restrinxindo o acceso a determinadas zonas ou cambiando a disposición dos ítems. É importante repasar a conciencia a cronoloxía para que, con independencia do camiño tomado polo xogador, os crebacabezas non cheguen a ser inversos.

Non todos os xogadores sofren da síndrome de Dióxenes

Dende tempos inmemoriais, na aventura faise apoloxía da síndrome de Dióxenes. Os deseñadores dan por suposto que todo aventureiro a padece. Calquera trapallada que se atope por diante, para o peto, por se no futuro lle atopa unha utilidade. Temos que evitar pensar que calquera xogador da nosa aventura vai ter quenenza polas trapalladas, se algo é necesario para resolver un crebacabezas neste mundo (escenarios accesíbeis nun momento dado), tense que encontrar nel, ou ben, de ser pertencente a un mundo anterior, debemos asegurarnos de que o xogador o tivese collido. Non podemos castigar cunha rúa cega ao que non sufra da síndrome de Dióxenes.

As rúas cegas (*Dead Ends* en inglés) non son outra cousa que un punto da aventura no que o xogador non pode continuar porque non ten algo que precisa. Pode chegar por dúas vías, a primeira, por non ter collido ou feito algo que chegados á resolución do crebacabezas xa non é accesíbel, e a segunda, aínda máis cruel, ter conseguido o ítem necesario pero telo estragado antes noutra acción. Unha rúa cega é unha situación prohibidísima. Non cabe en ningún deseño de aventura, se o xoga-

dor se atopa cunha, fracasamos. O segundo tipo de rúa cega é moi sinxelo de evitar: con que os obxectos necesarios para un crebacabezas non se poidan gastar nun situación diferente á do crebacabezas para o que se concibiu, quitámonos o problema derriba (vamos, se non somos uns sádicos, non haberá problema). O primeiro require de algo máis de coidado, temos que facer unha relación de todos os ítems que precisamos para a resolución de cada crebacabezas. Unha vez temos isto, hai que seguir o rastro de cada un, se aínda estamos a tempo de adquirilos, non teremos que ver máis nada. Se pola contra, xa non hai opción, teremos que asegurarnos de que se poida resolver, ben facendo que sexa posíbel conseguilos nese intre, ou ben facendo que fosen indispensábeis no seu momento. Como conseguimos isto último? Hai varias maneiras, direi un par pero seguro que a ti se che ocorren máis. Unha é a reciclaxe, facemos que ese ítem sexa preciso para resolver outro quebracabezas (sen gastalo) no mundo que o contén, preferibelmente a través dun uso distinto ao que terá despois, co que estará seguro no inventario cando o precisemos. Outro que se me ocorre é situar o obxecto en cuestión preto doutro que sexa necesario para resolver un crebacabezas no mundo posterior, e, cando o xogador o vaia coller, o personaxe diga algo do tipo: “voume levar estoutro, porque...”. É fundamental tirar de enxeño alén dos puntos suspensivos, que o personaxe nos convenza de que a recollida do obxecto non é arbitraria. Por suposto, para manter o sentido do futuro crebacabezas, o uso que prevé o personaxe non ha de ser o requirido pola aventura. Desta maneira tiramos un chisco máis de complexidade, o xogador vai estar predispuesto a darlle un uso ao obxecto que non terá.

Ponte do lado do xogador

Hai certos comportamentos do xogador que queremos evitar: que opte por utilizar todo con todo por se atopar perdido, que mova de maneira compulsiva o cursor pola pantalla na procura dalgún punto quente que cre probábel se lle pasase por alto, que se renda e consulte unha guía... Se temos en conta algunhas cousas, podemos reducir en gran medida o número de xogadores que afronten de maneira compulsiva certos momentos da resolución da nosa aventura. Así evitaremos que se

bote a perder o deseño de crebacabezas.

Os obxectos e puntos quentes teñen que ser accesíbeis

Un bo deseño de crebacabezas ás veces non funciona por cuestións alleas a esa fase do desenvolvemento. Non é preciso, nin aconsellábel —ao contrario—, que os obxectos que se poidan coller ou cos que se poida interactuar destaquen sobre o resto. Pero si deben ser visíbeis para que o xogador os teña en conta na procura da resolución dun crebacabezas; hai que fuxir do famoso *pixel-hunting*. Agora ben, non é menos importante que os puntos quentes sexan grandes abondo, que o xogador non chegue a pensar que non se pode interactuar cun obxecto porque o *hotspot* asociado a el sexa demasiado pequeno.

Non á utilización caprichosa de obxectos

É fundamental ter enfronte a relación completa de obxectos que poderá portar o personaxe no inventario á hora de definir as accións. Se unha mesma acción pode ser desempeñada por varios obxectos, hai que telo en conta. Se temos que conter un líquido e no inventario levamos un cubo, unha xerra e un vaso, se queremos que se utilice só un deles, o protagonista terá que dicirnos —de maneira convincente— por que non utilizar os outros obxectos que poderían desempeñar esa función. Non é aceptábel que o personaxe nos diga que unha combinación lóxica carece de sentido.

Se deu coa solución, facilítalle a execución

Exemplo do oso e o mel. Se en lugar de na árbore, probamos a untalo nunha rocha, está claro que demos coa solución polo que, ou ben o personaxe di que sería mellor facelo na árbore, ou ben nos adiantamos e facemos que untar o mel na pedra sexa tamén unha solución válida. A chave nunha aventura está en determinar a dificultade á que nos enfrontamos e achar a maneira de superala. Toda vez que consigamos iso, a execución desa idea non debería ser un problema para poder avanzar. Se o é, deberase con toda probabilidade a un erro de deseño: ás veces por unha mala interface, outras, por un *testeo* deficiente.

Non aforres en expresións

Que é mellor ca unha expresión tipo para as combinacións incorrectas? Calquera cousa. Moitas das veces o xogador perde o fío dun bo razoamento porque ao probar na dirección axeitada a resposta que lle dá o programa é un predefinido “iso carece de sentido”, resposta tipo —ou unha delas— para combinacións distintas ás pensadas polo deseñador. Poucas cousas provocan tal sentimento de indefensión no xogador: invítao a probar todo con todo en previsión dunha posíbel solución caprichosa. E ao contrario, que reconfortante resulta que cando probamos unha combinación sen sentido, no canto de obter unha resposta tipo, o personaxe responda con algunha chanza ao respecto. Iso fainos ver que o deseñador tivo en conta ata o detalle máis nimio, que pensar será máis útil que combinar á toa.

Este documento ignora os aspectos comerciais, está orientado á parte artística do deseño. Veraste obrigado a economizar en expresións se vas a dobrar o teu xogo, aí serás ti o que teña que saber minimizar a perda de interacción á que obriga esa restrición. Inda que sempre tes a opción de dobrar os diálogos mais non as descrições e respostas do personaxe ante as tentativas de interacción.

Metas e sub-metas, sempre relacionadas

O xogador ten que ter a sensación de que o que está a facer achégao á meta final, non dentro do contexto do videoxogo, onde calquera cousa que sexa capaz de resolver déixao máis próximo do final do mesmo, senón dentro da historia. Cando encare unha submeta ten que ter claro que lle servirá para acadar o propósito principal. Como xa dixemos, non pode ter que resolver crebacabezas só porque existan.

Sistema de axuda

Nos últimos tempos non resulta estraño atoparnos con aventuras que teñen incorporado un sistema de pistas ao que recorrer cando esteamos atascados. Normalmente son sistemas carentes de calquera integración, aos que se acostuma chegar mediante un menú —ou un diario, ou

unha axenda...— ou con rechamantes alertas textuais, que, máis que poñernos na senda da resolución, destripan por completo o crebacabezas incluso coas pistas iniciais. Por suposto que non me refiro a nada tan groseiro.

Unha aventura ha de ser resolúbel sen ter que recorrer a axudas externas, porque se un xogador acode a unha guía, pérdese ese crebacabezas que deseñamos con tanta dedicación. Non podo estar a falar doutra cousa máis ca dun sistema de pistas secuencial e integrado. Non hai sistema idóneo, cada deseño terá as súas particularidades e cada autor, as súas preferencias, da mesma maneira que non existe a interface perfecta. Incluso o de sistema de pistas pode levar a equívoco.

O sistema de axuda ideal debería ter en conta dúas variábeis: o tempo transcorrido e o número de combinacións tentadas polo xogador dende o último crebacabezas resolto. Algúns teredes medios para crear algo así, outros, non, mais penso que todos poderedes programar que certas pistas se amosen despois de tantos minutos (tomando a referencia do último crebacabezas, do inicio do acto en curso, da última peza de información precisa para a resolución ou outra cousa que vos resulte cómoda). Calquera sistema que revele a información adicional paulatinamente baseándose nos intentos e/ou no tempo valerá, nós exemplificaremos coas liñas de texto.

Déronse as condicións que determinamos para lanzar o sistema de axuda: o xogador atópase atascado. Comezamos por engadir máis información ás liñas de conversa que aínda están activas. Entre esa información, e de maneira moi ambigua, subminístrase unha parte concernente ao crebacabezas, non á solución. É dicir, algo que invite a expandir a reflexión do xogador sobre a dificultade que está a tentar superar, non algo que o guíe cara ela. Aos poucos, máis personaxes terán novas cousas que dicir, incluso se poden enriquecer algunhas descrições ou expresións do personaxe. A idea é aumentar a información á que ten acceso o xogador para que cada vez teña máis doado achar a solución. Contra o final a axuda será máis obvia, mais nunca ata o punto de estragar o crebacabezas.

É importante deixar claro que é un sistema de axuda interno. Non será o xogador o que pida o auxilio, irallo dispensando o programa de-

vagar e de forma integrada cando amose síntomas de precisalo. Este proceso pode ser bastante simple ou moi sofisticado, iso xa dependerá dos nosos medios e aptitudes, mais si cómpre saber que se o facemos ben, a impresión da meirande parte dos nosos xogadores mellorará de maneira espectacular respecto á mesma aventura sen ese sistema, pois non haberá crebacabezas que se boten a perder. O xogador quedará coa sensación de ter resolto a aventura por si mesmo. Non hai maior satisfacción para un aventureiro.

Linearidade

Estámonos a referir, por suposto, á posibilidade de resolver quebra-cabezas en paralelo, non á linearidade da trama. Nunca che pasou iso de estar unha tarde atascado nun punto e nada máis continuar a partida ao día seguinte ser capaz de achar a solución? Incluso de maneira inconsciente, seguimos tentando superar os problemas. Por iso ter varios quebracabezas aos que se enfrontar ao tempo vaille permitir ao xogador unha resolución máis áxil.

Rachar coa linearidade acostuma ser agradecido, só hai que ter conta da cronoloxía e de que teña sentido presentar os crebacabezas en paralelo nese momento, que a historia xa os fornecece. Temos que tentar facilitar no posíbel a solución en paralelo polo xa comentado, mais, por suposto, hai momentos nos que quereremos que o xogador se enfoque nun só crebacabezas por necesidades do deseño. Non hai conflito con iso.

Crebacabezas opcionais

É moi posíbel que a estas alturas algún de vós se decatase de que un dos crebacabezas que tiña pensado para a súa aventura é un mal quebracabezas, mais opoña resistencia a eliminalo. Talvez lle estea a dar voltas á idea de facelo opcional.

Non atopo ningunha razón que xustifique os crebacabezas opcionais. Se é un bo crebacabezas, sería unha mágoa que o xogador puidese

saltalo; se é malo, que sentido ten mantelo? Seguro que che pasará pola cabeza esta opción se tiñas pensado incluír “minixogos” (quebracabezas esóxenos). Ben, se tan necesario che parece incluílos no teu xogo, sácaos fóra da aventura, que se acceda a eles dende o menú principal (comezar, cargar, minixogos...). Como se queres que se vaian desbloqueando a medida que o xogador avanza na aventura, pero dentro o único que farán é entorpecer a narración.

Non confundamos os crebacabezas opcionais cos alternativos, incluso non os confundamos con que unha trama non sexa lineal. A aventura pode estar deseñada de tal maneira que segundo a forma que teñamos de resolver os crebacabezas, ou en función das decisións que tomemos, a trama tome un rumbo ou outro. Haberá crebacabezas que non resolveremos, pero non é porque estes sexan opcionais.

Non te peches nas accións máis comúns

Coller, usar, falar, andar e mirar son só cinco verbos dos centos que ten a túa lingua. Non imos entrar neste documento na súa elaboración, mais si cabe apuntar que en ningún caso deberiamos partir dunha interface dada. A fase de deseño debe estar libre destas ataduras, fai o deseño conforme ás regras do universo que creases, sen máis limitacións. Ao poñer en práctica ese deseño xa será tempo de facer os axustes necesarios.

Dificultade

Definir a dificultade dun crebacabezas non é tarefa doada. Confúndese decote a dificultade cun mal deseño. Resolver un quebracabezas arbitrario, mal introducido ou incoherente resulta complicado, si, mais porque cae fóra do concepto de crebacabezas que vimos establecendo durante todo o documento. A nosa capacidade para discernir como de revesgados resultarán boa parte dos crebacabezas para os xogadores, aínda que fósemos coidadosos no deseño, é limitada. Polo mero feito de sermos os deseñadores a nosa percepción está deformada. Será o *testeo*

o que nos dará unha impresión máis fiel da dificultade.

Se ben a mobilidade dos crebacabezas dentro do noso deseño é moi reducida, por esa carga narrativa da que falabamos, si podemos xestionar ata certo punto a súa dificultade achegando máis ou menos información enfocada á resolución —como xa apuntamos no apartado do sistema de axuda—. Non hai un patrón ideal para distribuír a complexidade, aí cada un ten o seu criterio: dificultade crecente ata o remate, o derradeiro crebacabezas é máis complexo do xogo; incremento paulatino ata a parte central para alixeiralo un pouco contra o final; unha distribución heteroxénea... Porén, si son partidario de que o primeiro crebacabezas, todo máis o primeiro par, sexan moi sinxelos, para axudar a introducir o xogador na dinámica da nosa aventura. Eses minutos iniciais de xogo son os que aglutinan un maior risco de que os xogadores abandonen: aínda non están identificados cos personaxes, a trama está por definirse e a dinámica do xogo é descoñecida. Non saben, en definitiva, que poderán atoparse na nosa aventura, así que un atasco nese momento pode resultar fatal.

Amplitude fronte a complexidade

Se antes falabamos da linearidade, agora farémolo da relación entre a amplitude —de escenarios accesíbeis nese momento, puntos quentes e ítems que teñamos no inventario— e a complexidade dos crebacabezas introducidos. Un quebracabezas intricado nun momento da aventura onde temos o inventario repleto e acceso a unha gran cantidade de escenarios cunha morea de puntos quentes, aínda con ese pensamento en segundo termo do que falabamos, pódese converter case que en irresolúbel pola inmensa cantidade de opcións de interacción. Cómpre saber xestionar esa amplitude para introducir certos crebacabezas complicados.

Este recurso atopa a súa máxima expresión nas **situacións de fuxida**, moi habituais no deseño de aventuras. Ao estar o personaxe confinado nun espazo pequeno, sen demasiadas posibilidades de interacción, podemos deseñar crebacabezas moi complexos sen que estes deixen de ser accesíbeis para o xogador. Hai que ter coidado con isto, non todas as aventuras darán pé á inclusión de situacións de fuxida e

non queremos caer na artificialidade. Mais sempre será posíbel xestionar en determinados momentos o acceso a áreas, puntos quentes e ítems para poder deseñar quebracabezas moi complicados que aínda así sexan resolúbeis.

Relación entre os crebacabezas e a lonxitude da aventura

Dende o punto de vista da calidade, a lonxitude que resulta de plasmar a obra que o autor tiña en mente nunca foi problema, fose breve ou longa; dende o comercial, unha obsesión. Como xa se dixo, este documento procura unha achega a un deseño de crebacabezas propio da aventura como disciplina artística, non como negocio. Non deberías preocuparte polo tempo de xogo que ofrece a túa aventura mentres fagas un bo traballo. Pero se por algunha razón queres variala...

En tempos pretéritos, algunha vez se deu aquilo de eliminar crebacabezas para adaptarse á limitada capacidade de almacenaxe, pero incluso entón o máis habitual era tratar de expandir as horas de xogo. Hai máis formas de facelo, todas case igual de soporíferas para o xogador, mais falemos da inclusión de novos quebracabezas que é o que nos ocupa: pódese facer sen que a calidade da nosa aventura se resinta? A experiencia dinos que non, que estes crebacabezas aumentan o tempo de xogo en sacrificio da diversión. Bonita contradición, seino. Como case sempre, é máis unha cuestión de ineptitude que de imposibilidade, todo parte dun erro na concepción do crebacabezas. O quebracabezas non é un elemento illado da narración, o engadido de crebacabezas implica máis profundidade, xiros na historia, maior penetración no universo do xogo, inclusión de novos personaxes... Se pola razón que sexa estás a desgusto coa lonxitude da túa aventura e decides engadir novos crebacabezas, iso afectará o resto do deseño ou non será, a efectos deste documento, un quebracabezas de aventura.

Unha aventura sen imprevistos non é aventura nin é nada. As cousas non sairán como prevemos, o fado tenos preparadas unha morea de reviravoltas, mais non cómpre abusar dos infortunios. Outro dos “clási-

cos” do xénero é o desaforado culto que profesan os deseñadores a Murphy. Nas aventuras as portas sempre están fechadas, os bolígrafos non teñen tinta, as lanternas sempre andan sen pilas, as pancas rompen ao facer forza e as torradas, ben, mellor non toquemos ese tema. O infortunio dende logo que pode formar parte do noso deseño, incluso, en contextos especiais, pode adquirir recorrencia, mais non ten que ser unha forma artificial de alongar a aventura —que é o uso máis habitual que lle dan os deseñadores—. Un infortunio debe ter a súa razón de ser no noso deseño. O **crebacabezas retardador** é un mal moi presente. A acción detense, a historia frea en seco. Iso non pode acontecer nun bo deseño de crebacabezas. O xogador non pode ter a sensación de que lle estamos a facer perder o tempo para que se poida dicir que a nosa aventura dá para x horas.

En definitiva, a adición de crebacabezas non está pelexada cun bo deseño. Mais nunca poden ser retardadores, teñen que cumprir os mesmos requirimentos que o resto de crebacabezas que forman a nosa aventura.

Reciclaxe

Xa falamos do apropiado da reciclaxe de ítems para asegurarnos de que o xogador os teña no seu inventario cando os necesite. Pero hai máis aspectos interesantes na reciclaxe, e non só de ítems, incluso de crebacabezas.

Outro beneficio claro da reutilización de ítems é o aforro de espazo no inventario. Xa vimos que moitas das veces, se queremos manter a coherencia, o inventario non pode ser demasiado grande. Tamén é certo que un inventario grande de máis resulta incómodo, tanto para a consulta como para o uso. Decotío esa gran cantidade de ítems nin sequera aporta maiores opcións de interacción. Outra vez hai que procurar ese equilibrio entre a continxencia e a dispersión.

No caso dos crebacabezas, hainos que requiren adquirir certa dinámica —que se obtén, por suposto, na propia aventura—, co que volver utilizar esa dinámica do crebacabezas máis adiante, cunha volta de porca para que a resolución non sexa inmediata, pode resultar moi

ben. Non é algo que se vaia dar en todos os deseños, pero si cómpre ter en conta esa posibilidade.

Recompensa

Seguro que estás a esperar que che diga que recompensar o xogador cando resolva un crebacabezas (cunha animación, un vídeo, novos escenarios...) é unha boa maneira de que manteña o ánimo para acometer o seguinte. Non o penso facer, non comparto esa idea xeneralizada. Nos videoxogos clásicos, e agora estámonos a remontar moito no tempo e transcendendo o xénero da aventura, non había estas recompensas, nin ao superar os niveis, nin tan sequera moitas das veces ao rematar o xogo (unha pantalla co “congratulations!” ou pouco máis). Iso non nos desanima porque o xogo é divertido, pasámolo ben superando os niveis e por iso queremos continuar.

Da mesma maneira, se precisas de recompensas para que o xogador siga adiante, iso non fala moi ben do teu deseño. Prefiro un gran crebacabezas sen “recompensa” final, ca un complicado e aburrido do grupo de secuenciais e combinatorios —por exemplo— culminado cunha fantástica animación do noso personaxe facendo o baile da vitoria.

Unha aventura ten que ter animacións, vídeos, novos escenarios a explorar, xiros da historia... mais non como premios. Que despois dun quebracabezas ten que ir unha animación? Pona, por suposto, pero vai aí porque toca, porque ten o seu sitio no deseño. Non é a bicicleta que che prometían teus pais por aprobares todas. Non hai maior recompensa que uns crebacabezas ben integrados que funcionen. Por suposto, xa falamos ao respecto ao introducir o concepto de crebacabezas, o que non é admisíbel é que tras un quebracabezas o xogador se atope igual ca antes, sen ter a sensación de estar máis preto da resolución da aventura ou ter aprendido sobre a historia, personaxes ou funcionamento do universo. Pero isto nada ten que ver co concepto de recompensa.

Cando deseñamos os crebacabezas?

Partiamos dun concepto de quebracabezas integrado na historia, polo que sería lóxico que, dende o esqueleto do que queremos contar, os crebacabezas vaian xurdindo a medida que desenvolvemos a trama. Que historia e crebacabezas sigan o mesmo camiño na creación, como partes inseparábeis dun todo. Porén, aínda que iso sexa o ideal, os procesos creativos son moi complexos e cada deseñador ha de atopar a súa propia maneira de enfrontarse a eles.

Testeo: o final do camiño?

Cantas veces te atopaches cun anuncio do tipo: “*Acabamos de empezar a fase de testeo, proximamente lanzaremos a nosa aventura*”? O *testeo* é moi importante no deseño dunha aventura alén da depuración do código; fundamental para o obxecto deste artigo. Un crebacabezas sen testar non vale ren. Nós sabemos que cada un dos que deseñamos ten sentido, do que non podemos estar seguros é de que lográsemos transmitir ese sentido, se incluso é en certa maneira incoherente ou se a que lle demos é unha solución caprichosa. Así que falar sequera de fase de *testeo*, así en singular, é un erro. Temos que testar os nosos crebacabezas unha e outra vez e ir facendo as modificacións axeitadas para que sexan resolúbeis e coherentes. As prásas poden estragar o traballo de moitos meses. O grupo de probadores ideal debe de ser heteroxéneo, ten que cubrir todo o espectro, dende expertos xogadores con capacidade crítica ata persoas que nin coñecían o xénero. Incluso cando esteamos bastante seguros de que fixemos un deseño robusto, se o traballo de *testeo* é bo, vains descubrir un bo fato de fugas que debemos tapar se non queremos que a nosa aventura se afunda. Os nosos probadores darán con resolucións obvias que pasamos por alto, nese momento temos que, ou ben incluílas, ou ben facer que deixen de ser solucións posíbeis.

Vexamos un exemplo: a nosa protagonista ten a seu mozo atrapado nunha casa, vano matar. Ten que entrar alí como sexa para salvalo. Deseñamos un enxeñoso e complexo crebacabezas para abrir a porta principal. Un dos probadores advírtenos que, ante a desesperada situación,

o lóxico era esnaquizar unha das fiestras cunha rocha do xardín, ou dunha patada, e entrar por ela. Agora compétenos a nós darlle cabida a esa solución ou inhabilitala. Ben podemos poñer reixas ás fiestras, blindalas ou requirir certo sixilo por algunha razón, e por suposto temos que transmitirllo ao xogador.

Os cambios aos que nos obrigará o *testeo* ás veces suporán só unhas cantas liñas de texto e noutras, cambios máis fondos. Pode chegar a darse o caso de que teñamos que mudar por completo algún dos nosos crebacabezas. Debemos estar preparados para iso. Afrontar todo ese traballo extra que se presenta, cando criamos que a nosa aventura estaba xa rematada, pagará, e moito, a pena.

Estás xa preparado para deseñar bos crebacabezas? Non, seguro que non. Tampouco era ese o obxectivo. Aínda que si espero que, despois de darche a lata durante unha trintena de páxinas, poidas sacar algo en claro. Confío en que supoña cando menos un punto de partida.

Fontes de consulta:

Adventure Games Suck (Ron Gilbert, 1989) Tradución ao galego

Designing the Puzzle (Bob Bates, 1997) Tradución ao castelán

Application of Puzzle Theory (Scarpia, 2003) Tradución ao castelán

Puzzle Theory (Blake Speers)

Este documento, escrito por Miguel R. Fervenza (@mrfervenza), publicouse na súa primeira versión en outubro de 2011. Atópase baixo unha licenza Creative Commons (recoñecemento, non comercial, compartir igual).

Última revisión: outubro de 2016