

Guionista y Escritor/a de Argumentos para Videojuegos

Destacado

¿Eres un o una avida jugadora? Si es así, sabes que el panorama actual de los videojuegos está lleno de todo tipo de videojuegos emocionantes y visualmente estimulantes, pero lo que hace que un juego sea realmente inmersivo es la narrativa. Quienes escriben los guiones y argumentos de los videojuegos crean un diálogo atractivo que se despliega a medida que el jugador avanza a través del juego, y las tecnologías emergentes están redefiniendo los métodos a través de los cuales se pueden contar estas historias.

Conexión Personal

Los escritores de la historia del juego trabajan con los programadores del videojuego para generar la narrativa de un juego; escriben el diálogo, la historia y crean personajes. El trabajo implica un alto nivel de creatividad y excelentes habilidades de comunicación hablada y escrita.

- ¿Te gustan los videojuegos?
- ¿Te gusta escribir?
- ¿Te interesa la programación de computadoras?
- ¿Tienes una imaginación activa?
- ¿Eres bueno/a narrando historias?

Otras Conexiones

Convertirte en guionista y escritor de argumentos de videojuegos es una carrera emocionante que perseguir, pero muchas carreras similares pueden sonar atractivas también.

- Convertirte en un diseñador de videojuegos y crear videojuegos
- Convertirte en un animador y usar software de modelado en 3D para ejecutar la visión del diseñador de videojuegos
- Utilizar tus habilidades de programación para mejorar los programas que usan los diseñadores de juegos y los animadores
- Convertirte en un artista de personajes de videojuegos y detallar minuciosamente los personajes de un juego con todas sus cualidades y defectos únicos
- Trabajar como ilustrador para diseñadores o escritores y proporcionando imágenes para sus mundos imaginarios

Datos Curiosos / "¿Sabías Que...?"

Algunas curiosidades de videojuegos divertidos:

Enderman Game Sounds: En Minecraft, los sonidos que los Enderman hacen son personas que dicen "Hola" y "¿Qué pasa?" pero al revés y distorsionado. [Lee más aquí.](#)

La creación de Donkey Kong: Donkey Kong obtuvo su nombre porque su creador pensó que "burro" significaba "mono obstinado" en inglés. [Lee más aquí.](#)

Desde mariposas hasta Pokémon: El creador de Pokémon, Satoshi Tajiri, solía atrapar orugas y verlas convertirse en mariposas. Él dice que esto lo inspiró a crear Pokémon, un juego basado en la metamorfosis. [Lee más aquí.](#)

Los tres nombres de Mario: Cuando Mario apareció por primera vez en "Donkey Kong", fue llamado Jumpman, luego renombrado Mr. Video y luego Mario. [Lee más aquí.](#)



Guionista y Escritor/a de Argumentos para Videojuegos



Conexión con STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)

Los videojuegos son uno de los medios de más rápida evolución. Mira algunas de las formas en que los avances en la tecnología están cambiando la profesión de los guionistas de videojuegos.

- **Narrativas incrustadas vs. narrativas emergentes:** A medida que la potencia de cálculo de los videojuegos ha evolucionado, también lo ha hecho el método de la narración de historias. Los juegos más antiguos típicamente tenían 'relatos incrustados' donde el contenido narrativo existía antes de que el jugador interactuara con él, y el juego solo se podía jugar de una manera y en un orden. Los juegos más nuevos están en tendencia hacia las "narrativas emergentes" donde la narración se despliega a medida que el jugador explora el mundo e interactúa con el contenido del videojuego. Esta idea lo convierte en una experiencia de videojuego única e inmersiva y les permite a los escritores entrelazar muchas historias. [Leer más.](#)
- **El poder de la elección:** Una tendencia de los videojuegos emergentes a la que los jugadores modernos se están acostumbrando es el poder de la elección. Los programadores de videojuegos continúan implementando esa idea, permitiéndole a los jugadores tomar decisiones sobre los puntos de la trama de un juego para crear su propia aventura. Si bien esta idea es emocionante, presenta un desafío para los escritores de la historia del juego que deben preparar contenido para cada una de las decisiones de los jugadores. [Leer más.](#)
- **Las animaciones faciales les están dando vida a los videojuegos:** Con los avances en la tecnología de juegos, diferentes profesionales de la industria se ven obligados a colaborar. Los videojuegos se han grabado por actores durante décadas. Los personajes completamente grabados son más cómodos de conectar y proporcionan una experiencia de narración multisensorial. Hoy en día, los animadores de juegos son lo suficientemente hábiles como para hacer coincidir las expresiones faciales de los personajes con la inflexión de las líneas de los actores. Estos avances en algo tan sutil como las expresiones faciales pueden sumergir completamente al jugador en un videojuego y conectarlo con los personajes. [Leer más.](#)
- **La inteligencia artificial se está volviendo extrañamente más inteligente:** Algunas de las partes más enriquecedoras de cualquier videojuego son las interacciones que tienes con los personajes del juego (NPCs). Clásicamente, estos NPC han cumplido con el simple propósito de mover al jugador a lo largo de la historia. Aún así, existe el potencial de otorgar a los NPC la libertad de escoger, lo que les permitiría responder de acuerdo con las acciones únicas de cada jugador. La IA de los juegos del futuro puede tener interacciones novedosas, proporcionando una experiencia de juego singular para cada jugador. [Leer más.](#)
- **La inmersión total podría facilitar un medio alternativo de narración de historias:** Históricamente, los juegos han sido bastante lineales en su narrativa, ya sea presentándola a través de cinemáticas o un diálogo de personajes claro. Pero ¿y si los juegos pudieran contar historias más sutilmente atractivas a sus otros sentidos? La inmersión total es la idea de incrustar tu conciencia en un cuerpo artificial. En lo que respecta a los videojuegos, tus sentidos, tus pensamientos y tus acciones tendrían consecuencias individuales en tu personaje en el juego. Si se ejecutan correctamente, los escritores de la historia del juego podrían contar historias a través de olores o sentimientos, agregando un elemento extrañamente inmersivo a sus narrativas. [Leer más.](#)

Artículos, Videos y Podcasts de Interés

Tech Times argumenta que los videojuegos son el mejor medio de narración de historias. Lee sobre sus pensamientos [aquí](#).

Halley Gross habla sobre cómo Naughty Dogs Games está tratando de crear el personaje más complejo en los juegos en "The Last of Us 2". [Lee más aquí.](#)

El canal de YouTube 'Extra Credits' establece los tres pilares de la escritura de los videojuegos. [Aprende más.](#)

Chris Stone ofrece una visión general completa de las narrativas de videojuegos; pasado, presente y futuro. [Aprende más.](#)

Guionista y Escritor/a de Argumentos para Videojuegos



El Viaje para Convertirse en Guionista de Videojuegos

El camino para convertirse en un escritor de historias de videojuegos puede parecer el de cualquier otro escritor. Aún así, requiere un conocimiento específico de los procesos de desarrollo de videojuegos y la forma en que los videojuegos presentarán la historia a los jugadores. Esta carrera profesional puede comenzar en high school.

Lee sobre el viaje de un hombre para convertirse en un escritor de historias de videojuegos:

Marc Laidlaw es un veterano escritor de historias de videojuegos. Desarrolló su carrera de escritor independientemente de videojuegos escribiendo cuentos y novelas, teniendo cierto éxito profesional en su adolescencia. Marc fue a la universidad para estudiar literatura inglesa, que es donde desarrolló su estilo de escritura. Después de la universidad, Marc comenzó a analizar y criticar videojuegos, lo que lo llevó a su primer trabajo en la industria. No tenía mucha experiencia en programación de computadoras cuando empezó en este trabajo, y reconoce que le habría sido útil. Menciona que la industria del desarrollo de videojuegos es una especialización más que una colaboración. A menudo, los programadores, artistas, desarrolladores y escritores colaborarán en cada paso del proceso, y a veces los trabajos específicos los absorben otros. Muchos de los jóvenes con los que Marc trabaja entraron en la industria desarrollando de forma independiente modificaciones de juegos existentes y lanzándolos al público, lo cual es una excelente manera de mostrar su talento y potencialmente exponerse a desarrolladores de juegos profesionales. Marc también menciona que la escritura de la historia del juego es un entorno de trabajo muy colaborativo, y para que tenga éxito, cada miembro debe poner en primer lugar la calidad del producto antes que cualquiera de sus intereses personales. Marc es un apasionado del uso de los videojuegos como una forma de narrar historias y está ansioso por pasar su conocimiento y sabiduría a la próxima generación.

Lee más sobre el camino de Marc [aquí](#).

Lee sobre el interés de un hombre en los videojuegos como dispositivos de narración de historias:

Paul Dunn tiene una pasión por la narración a través de los videojuegos. Encontró su camino en la industria de los videojuegos a través de su experiencia en comunicaciones. Ha desarrollado un interés en la forma en que la narración de videojuegos difiere de la narración a través de otros medios. "Como cualquier autor, un escritor de videojuegos necesita un conjunto de herramientas diverso y bien surtido, pero también necesita una comprensión profunda de que el protagonista tendrá la última palabra dependiendo de en qué se involucra." Su base es el hecho de que, como escritor de la historia del videojuego, no estás totalmente en control de la forma en que se presenta la historia. El jugador siempre controlará el ritmo y cómo se desarrolla la historia. Paul ahora es tutor de clases de escritura de videojuegos en escuelas en Nueva Zelanda, el Reino Unido y Sudáfrica. Él insta a sus estudiantes a ser considerados con las herramientas que los videojuegos proporcionan para la narración de historias y los alienta a desarrollar un conocimiento práctico de cómo se hacen los videojuegos.

Lee más sobre la historia de Paul [aquí](#).

