

NARRAR EL MANGA A TRAVÉS DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO: ANÁLISIS DEL DISEÑO NARRATIVO DE DRAGON BALL FIGHTERZ

NARRATING MANGA THROUGH GAME MECHANICS: DRAGON BALL
FIGHTERZ'S NARRATIVE DESIGN ANALYSIS

Rubén García Moreno

Universidad de Valladolid

garmo.ruben@gmail.com

Fecha de recepción: 24/09/2021

Fecha de aprobación: 29/11/2021

Resumen

El videojuego se ha utilizado tradicionalmente para adaptar obras de otros medios como el cine, la literatura o el cómic. Entre sus técnicas narrativas, es habitual que emplee el lenguaje audiovisual o escrito para contar una historia, pero las mecánicas de juego también pueden cumplir funciones para el proceso narrativo, aportando detalles significativos a la interacción el usuario. En este artículo se propone el análisis del diseño narrativo de un videojuego de lucha, Dragon Ball FighterZ, centrado en el estudio de sus mecánicas, en el que se expone cómo se construye el relato de la obra original a través de las acciones de los personajes al ser controlados por el jugador. En este caso, se comprueba que las mecánicas de juego

complementan de forma interactiva y emergente a la narración audiovisual, resultando hábiles a la hora de definir los rasgos de personalidad de los protagonistas y sus capacidades, así como ciertas características del mundo narrativo.

Palabras clave

Diseño narrativo, game studies, mecánicas de juego, narrativa, anime

Abstract

Traditionally, videogames have been used to adapt works like films, literature or comics. Among its narrative techniques, it is common to use written and audiovisual language in order to tell a story, but game mechanics can fulfill some purposes for this narrative process as well, providing significant details to the user's interaction. This article proposes a mechanics-focused study of the narrative

e-tramas 10 – Noviembre 2021 – pp. 35-49

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – HDHV (E041-06)

Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades

Universidad Nacional de Mar del Plata

Universidad de Murcia

design analysis of a fighting videogame, Dragon Ball FighterZ, in which the plot building of the original work is exposed through the characters' actions by the player's commands. In this case, the game's mechanics result to complement the audiovisual narrative in an interactive and

emerging way, and also competent at defining the protagonists' personality traits and their capacities, as well as certain characteristics of the narrative world.

Keywords

Narrative design, game studies, game mechanics, narrative, anime

EL VIDEOJUEGO, UN ESPACIO PARA LAS ADAPTACIONES

Los videojuegos, gracias a sus características narrativas, han sido vistos como un medio para contar historias. Desde hace décadas, las adaptaciones de historias provenientes de otros medios y formatos son algo habitual para los jugadores. Entre ellas, se pueden encontrar incontables historias jugables de sagas cinematográficas como Star Wars, de obras literarias como El Señor de los Anillos o de multitud de cómics de Marvel o DC, entre otros muchos ejemplos.

La saga Dragon Ball es una de las más populares dentro del manga y el anime, pero su legado no ha sido propiedad exclusiva del formato audiovisual, puesto que además de a través de juguetes y otros juegos tradicionales, sus seguidores han podido experimentarla en el videojuego mediante una larga lista de adaptaciones. Desde mediados de la década de 1980 se han creado obras de multitud de géneros jugables: juegos de rol como Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans (Monolith-Soft, 2009), basados en cartas como Dragon Ball Z: Collectible Card Game (Bandai, 2002), o de lucha, el más profuso, como el reciente Dragon Ball FighterZ (Arc-System-Works, 2018), entre otros.

En este artículo se va a profundizar en las posibilidades narrativas que ofrece el videojuego para representar la popular historia de Akira Toriyama a través de las mecánicas de juego. En los siguientes epígrafes se presentará un análisis del título Dragon Ball FighterZ, en donde se indicarán sus mecanismos audiovisuales, pero, especialmente, se estudiará la narración interactiva que emerge de la partida del jugador al controlar a los personajes durante los combates que forman parte de la experiencia de juego.

DISEÑO NARRATIVO DE VIDEOJUEGOS: EL JUEGO Y EL TEXTO

El videojuego ha sido tradicionalmente estudiado desde la perspectiva de la ludología (Frasca, 1999) y también desde la narratología, (Laurel, 2013; Murray, 1999) debido a la

complejidad de su diseño, que incluye características de los juegos tradicionales y también de los textos. Si se ha podido estudiar como un texto ha sido gracias a que, por un lado proveen de un espacio virtual para contar historias, y, por otro, su partida puede ser narrada con la estructura básica de un relato, igual que muchas otras actividades humanas, como por ejemplo, un partido de fútbol, como apunta Ruiz (2013):

Se enfrentan dos equipos, A y B, de once jugadores cada uno, en un terreno de juego de características C; cada equipo intenta introducir un balón en la portería del otro equipo [...]. Al final de noventa minutos de juego, A o B gana, o a y B empatan. (p. 35)

En la actualidad, el videojuegos se entiende como una obra audiovisual con propiedades ludonarrativas (Cuadrado & Planells, 2020). Esto significa que se compone tanto de características lúdicas como narrativas, es decir, todo aquello que define a un juego (reglas, objetivos o mecánicas, entre otros elementos), así como otras tradicionales de la ficción (una historia, un mundo y unos personajes con arco de transformación, por ejemplo).

El diseño de videojuegos comprende, por tanto, tanto la planificación de su vertiente jugable como la narrativa, aunque esta no es una labor que se lleve a cabo por equipos aislados. Algunos creadores ven que la historia de un videojuego es un constructo arquitectónico (Van-Lierop, 2018) que se compone por diferentes capas de significado, propuestas por el creador en la etapa de creación o emergentes de la partida.

La construcción de la capa narrativa de un videojuego se convierte en un trabajo en equipo que pone en contacto a diseñadores, programadores de inteligencia artificial, departamento de sonido, director de reparto, animadores, equipo de localización, entre otros muchos creadores especializados (Kershner, 2018).

De ello se entiende que cada apartado de la obra no se diseña o produce de forma aislada, sino que todos ellos se encuentran vinculados durante la creación. Es decir, se puede afirmar que la vertiente lúdica del videojuego se espera que esté en estrecha relación con su contrapartida narrativa.

De lo audiovisual a las mecánicas

El videojuego moderno emplea a menudo técnicas narrativas audiovisuales tradicionales del cine (Cuadrado & Planells, 2020), entre las que se encuentran las escenas de video o cutscenes. Estas permiten una planificación de la narración a través combinaciones de planos, cortes y ritmo para transmitir la historia tal y como la ha concebido el autor. Es una estrategia que se puede encontrar en los títulos de forma universal, sin importar el género ni el formato, pero se puede entender como herencia de un medio que nació anteriormente en el tiempo, el cine, y ya se encontraba desarrollado cuando el videojuego comenzó a tomar forma, por tanto, no le es propia.

Como observa Cuadrado (2013, p. 164), especialmente durante estos vídeos, el personaje del jugador y el resto de intervinientes adquieren las propiedades del personaje dramático. Es decir, se les asocian ciertas motivaciones, obstáculos o deseos que ha de satisfacer para avanzar en su trama. Durante el resto del tiempo, el personaje controlado por el jugador se convierte en un avatar, cuyas funciones pasan a ser predominantemente lúdicas. Cuando el jugador toma el control de la partida, su personaje se convierte en un instrumento que sirve para interactuar dentro del mundo de juego, así como para mostrar el resultado de sus decisiones e intervenciones.

Por otra parte, el videojuego se puede estudiar por su experiencia de juego, además de la narrativa. En este sentido, Sicart (2008) defiende que las mecánicas, las reglas y los desafíos definen a los juegos de ordenador como un sistema estructurado y son su gramática esencial. Entendemos entonces que las mecánicas son un elemento central del videojuego, que forma parte de su núcleo, especialmente de su vertiente lúdica, aunque se ha comprobado que puede tener una importante significación dentro del mundo de juego, de la historia y de las emociones que pretende transmitir (Pérez, 2010).

Siguiendo la exposición de Sicart, las mecánicas son todo aquello que permite la intervención del jugador en el mundo de juego. Las mecánicas toman forma de verbos que el jugador ejecuta continuamente para cumplir los objetivos, directa o indirectamente. Es decir, unas permiten superar el desafío, y se consideran primarias, por ejemplo, disparar en un juego de temática bélica; mientras otras ayudan a su consecución, aunque no son suficientes por sí mismas para completarlos, y se consideran secundarias; como podría ser saltar en el mismo ejemplo anterior. Adicionalmente, pueden existir mecánicas complejas, que involucran una serie de acciones relacionadas hacia un mismo fin, como conducir, que implica acelerar, frenar o girar.

Aunque las mecánicas se encuentran estrechamente relacionadas con el aspecto lúdico de un juego, resultan fundamentales a la hora de diseñar la narrativa. Al construir el aspecto lúdico de un videojuego se crean estructuras emergentes orientadas a generar en el jugador unas emociones específicas (Planells, 2015). Algunos profesionales del diseño y la escritura de guion apuntan, de una manera causal, que “saber qué hace el jugador directamente determina cómo podemos contar la historia” (Tremblay, 2020). Teniendo en cuenta que el género del videojuego queda definido por sus mecánicas, se puede extraer que la forma de jugar a cada uno condiciona los mecanismos y técnicas que puede utilizar para contar la historia.

Las acciones que ejecuta el jugador están integradas dentro del storytelling interactivo y vincularlas con algún tipo de conflicto dentro del mundo de juego permite descubrir significados en ellas (Tremblay, 2020). Todas las acciones que puede ejecutar el

personaje sirven para contar cómo este se comporta, descubren aspectos de la historia y hablan de las reglas del mundo. A veces los juegos no aportan una trama escrita y estructurada, pero las acciones del personaje aportan los primeros bloques para construir los personajes, la lógica del mundo y la historia.

DRAGON BALL FIGHTERZ: LA OBRA DE AKIRA TORIYAMA EN UN JUEGO DE LUCHA

Dragon Ball (Toriyama, 1984), la obra más representativa del autor japonés Akira Toriyama, ha sido adaptada a multitud de medios y formatos desde su publicación original como manga. De entre todas las adaptaciones, el anime ha gozado de mayor popularidad, emitido en televisión de forma seriada y proyectado en cine a través de diversos largometrajes, pero de forma paralela también ha estado presente en videoconsolas y ordenadores.

Una de las últimas adaptaciones al videojuego ha sido Dragon Ball FighterZ (Arc-System-Works, 2018) que se ancla en el género de los videojuegos de lucha para transmitir una visión de la obra original centrada en los combates entre personajes.

Los videojuegos de lucha tradicionalmente se basan en el combate cuerpo a cuerpo entre el jugador y la máquina o entre dos o más jugadores, empleando combinaciones de botones y reflejos (Addams, 2010, p. 509; GameDesigning.org, s. f.). En la propuesta de este género suelen primar sus características lúdicas sobre las narrativas, ya que la historia, en estos casos, si se incluye, se pretende que no interfiera con el gameplay (Addams, 2010, p. 100), lo cual lleva habitualmente a diferenciar la experiencia de juego y la narrativa en modos independientes.

Dragon Ball FighterZ es una obra que manifiesta una clara intención de representar una historia: tanto el diseño de personajes como sus animaciones han sido visiblemente inspiradas por el manga y el anime de tal forma que muestran un elevado grado de fidelidad con su aparición en la fuente original (IKevinX, 2021).

Dentro de los modos de juego existe uno llamado Historia que narra tres arcos argumentales. Sin embargo, este modo se aleja de la experiencia troncal del juego, puesto que se compone de escenas de vídeo y largas conversaciones en las que llegan a cambiar las mecánicas propias de un juego de lucha por las habituales de una novela visual o una aventura conversacional. Esto implica navegar por largas conversaciones con multitud de líneas de diálogo y escenas de vídeo entre las que se intercalan en ciertos momentos combates entre los personajes.

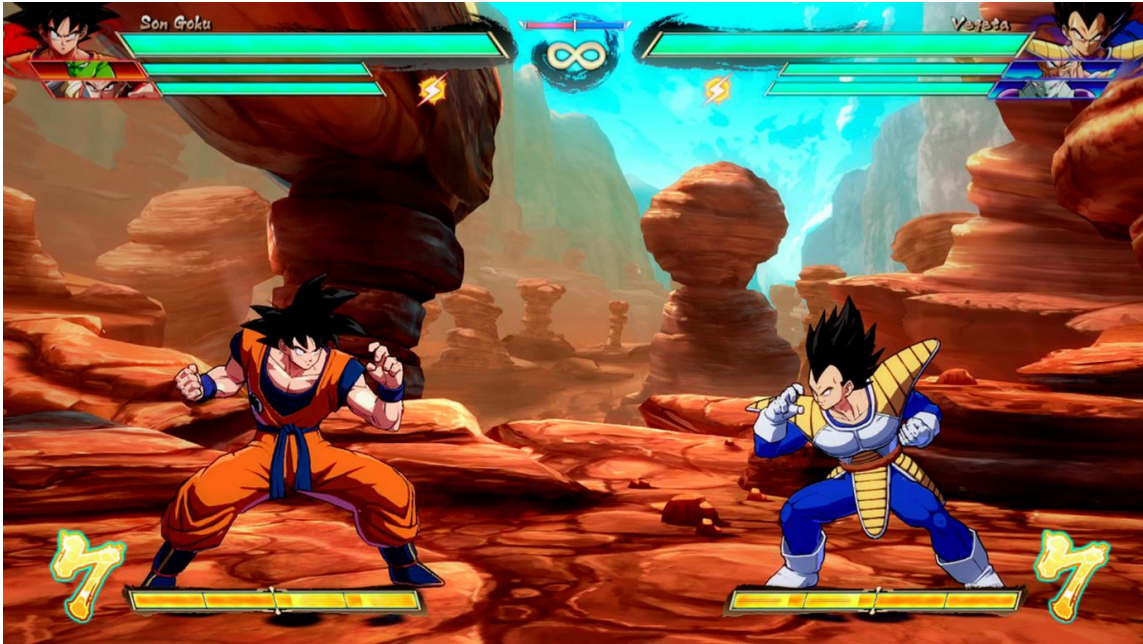


Figura 1: Captura de pantalla de la experiencia de juego de Dragon Ball FighterZ. Fuente: Elaboración propia.

Es por ello que este estudio se ha centrado en el resto de modos, que consisten en la que se entiende que es su experiencia troncal con base en lo esperado de un videojuego de lucha; en este caso, sucesivos combates contra la máquina u otros jugadores humanos en equipos de tres personajes hasta que son derrotados todos los de un equipo (Figura 1).

Mecánicas

Las mecánicas básicas del juego consisten en el desplazamiento de los personajes en el eje de las dos dimensiones, es decir hacia izquierda o derecha, sin poder emplear la profundidad del escenario; una serie de golpes asociados a cada botón del mando, acciones defensivas y la posibilidad de sustituir al personaje en combate por alguno de los otros dos que esperan fuera de pantalla. Para añadir mayor profundidad y estrategia a la experiencia jugable, es posible ejecutar comandos más complejos que desencadenan movimientos de mayor poder, como pulsaciones prefijadas en los controles de desplazamiento o varios botones de golpes simultáneamente.

Es decir, siguiendo la clasificación de Sicart (2008), las mecánicas primarias serían las destinadas a provocar directamente la eliminación del rival o para evitar daños propios, mientras que las secundarias se podrían entender como aquellas de desplazamiento o que aportan alguna ventaja en combate. Estas mecánicas se muestran como simples cuando se ejecutan con un botón o complejas cuando implican una combinación más larga, especialmente en las largas secuencias de comandos, llamadas combos.

Las mecánicas en este juego quedan vinculadas con técnicas de combate, como es habitual en género de la lucha, y se ejecutan de la misma forma para todos los personajes, pero el resultado es distinto en cada uno de ellos. Por ejemplo, al encadenar consecutivamente las direcciones abajo, abajo-derecha y derecha y pulsar el botón especial con Son Goku, realiza su característico Kamehameha, mientras que, si lo hace Nappa, provoca una explosión en el escenario.

Cada personaje tiene una lista de lo que se conoce como movimientos especiales con efectos particulares que permiten diferenciarlos jugablemente. De esta forma, por ejemplo, unos pueden lanzar rayos de energía mientras que otros tienen prominencia de técnicas de presa o de golpes físicos.

Narrativa audiovisual

Antes de detallar la narrativa interactiva propia del videojuego, merece la pena retratar las técnicas audiovisuales utilizadas, ya que permiten entender mejor las siguientes. En primer lugar, los combates quedan enmarcados entre breves escenas de vídeo, una previa y otras posterior. La primera de ellas sirve como introducción y plantea una presentación de los personajes que se van a enfrentar. Esta normalmente habla sobre la relación entre ellos, de tal forma que, si son amigos, avisan de que el combate será un entrenamiento o mera diversión, mientras que si son enemigos la conversación se convierte en un desafío a muerte. Al acabar el combate, una nueva escena de vídeo hace las veces de conclusión, siendo protagonizada por el personaje que ha quedado en pie.

En algunas ocasiones pueden desencadenarse escenas de vídeo de mayor duración al iniciar o finalizar los combates si se producen ciertas condiciones que concuerden con los acontecimientos de la obra original, como que Son Goku y Freezer se enfrenten en el escenario de Namek o que Trunks venza Zamas en el escenario West City Destruído. En estos casos, se representan las escenas del anime de una forma mucho más detallada con unos personajes que tienen claras funciones dramáticas.

Este diseño narrativo consigue conformar un relato unitario con cada enfrentamiento, ya que se puede apreciar la estructura clásica de inicio (vídeo de presentación), nudo (combate) y conclusión (vídeo final); siendo, además, esta historia potencialmente única en cada ocasión, teniendo en cuenta que el plantel de personajes es de 43 personajes y las posibles combinaciones de escenas de vídeo y transcurso del combate son muy numerosas.

El apartado sonoro también cumple un importante papel, ya que las voces retratan el carácter de cada personaje y su actitud hacia el conflicto violento en el que se encuentran inmersos. Por otra parte, sus comentarios también permiten comprender la relación existente entre algunos de ellos, por ejemplo, el Capitán Ginyu pide perdón por golpear a Freezer, su superior.

Narrativa inferida a través de las mecánicas

Durante los momentos en los que se desarrolla la experiencia de juego, los personajes pasan a ser totalmente controlables por el jugador, dejando a un lado su faceta dramática no interactiva que muestran en los vídeos. En estos momentos, la narración audiovisual sigue presente a través de las animaciones y voces asociadas a la ejecución de sus mecánicas, pero se trata de una construcción emergente que depende por completo de la intervención del jugador.

Las técnicas de lucha en este juego no han sido diseñadas desde cero para los personajes, sino que tratan de retratar las habilidades de cada uno en el manga y el anime. Por tanto, sus mecánicas, lejos de haber sido concebidas como un mero elemento jugable durante la etapa de creación, se han considerado un mecanismo para relatar la historia de Dragon Ball, como se desgrana a continuación.

Lógica de personajes y niveles de poder

Los protagonistas de la historia sobrepasan las capacidades de un ser humano y gracias a las mecánicas se puede comprender su nivel de poder. A través de sus acciones se observa que todos no se encuentran al mismo nivel ni tienen las mismas capacidades. La forma de plasmarlo de forma ludonarrativa ha sido diseñar animaciones que demuestren que las técnicas de algunos personajes son tan poderosas que pueden destruir el escenario, mientras que otros, como Yamcha, por ejemplo, no pueden ejecutar ninguna de tal magnitud debido a que se muestran más débiles en la historia original.

En la misma línea de demostrar capacidades a través de las mecánicas de juego, el Maestro Roshi no puede emprender el vuelo, al contrario que todos los demás, puesto que es una habilidad que no tiene en el manga.

Relaciones entre personajes

La historia de Dragon Ball se extiende a lo largo de numerosos tomos de manga y de cientos de capítulos del anime y películas, relatando las aventuras y tragedias de una larga

lista de personajes que se interrelacionan de formas variadas. El análisis de sus técnicas en el videojuego permite encontrar esas relaciones de forma evidente.

Se aprecia una clara relación entre Son Goku, Krilin y Yamcha, primero en su representación visual con el característico kimono naranja, pero además también se encuentran unidos a través de la técnica del Kamehameha (Figura 2), una clara alusión a su entrenamiento en la Escuela Tortuga del Maestro Roshi, quien también ejecuta esa técnica en su forma original y, posiblemente más poderosa, como describe su nombre, El Mejor Kamehameha.



Figura 2: Los personajes Goku, Krilin, Yamcha y Maestro Roshi relacionados por sus técnicas de lucha. Fuente: Elaboración propia.

También es fácil descubrir las relaciones de Son Gohan a través de la representación de sus técnicas. Por ejemplo, se descubre su vínculo con Son Goku, su padre, gracias a que este aparece en varias técnicas del hijo para ayudarlo en combate, y también su relación sentimental con Videl, al aparecer en pantalla para ayudarlo a ella en combate. Por otra parte, comparte la técnica del Masenko con Trunks, y esto es debido a que en el futuro alternativo de la obra se narra que entrenaron juntos para salvar su mundo de los villanos.

Del mismo modo, la Androide 18 aparece acompañada por el Androide 17 durante la mayoría de sus técnicas, como traslación de sus combates en el anime y manga, y puede combatir junto a Krilin si este se encuentra en su mismo equipo para representar su unión amorosa.

Representación de escenas y rasgos de los personajes

Dentro de su vocación de representar la trama de la obra original, el juego no solo las recrea a través de escenas de vídeo, sino que también consigue que a través de las mecánicas se reconstruyan momentos significativos.

El ejemplo más claro de este tipo se encuentra al enfrentar a Bills con Goku Black. El primero puede ejecutar la técnica conocida como Juicio Dios de la Destrucción, un movimiento especial que provoca grandes daños a cualquier rival; sin embargo, si derrota a Goku Black al utilizarlo, este se desvanecerá en lugar de caer al suelo del escenario. Se trata de una adaptación jugable de la escena en el manga y anime de Dragon Ball Super en la que Bills acaba con Zamas, quien toma posesión del cuerpo de Goku y desde entonces es conocido como Goku Black.

Existen otros ejemplos en los que también se construyen interactivamente escenas reconocibles, pero no necesariamente con los mismos protagonistas. Majin Buu puede convertir a los enemigos en galletas y comérselos, pero no tiene que ser necesariamente al mismo personaje que lo sufre en la obra original. Por otra parte, el Androide 16 puede hacer uso del movimiento Último Recurso, que hace estallar una bomba que lleva dentro, y que intentó utilizar para salvar la Tierra.

Las mecánicas, al estar impregnadas de significado en su representación, permiten descubrir rasgos de la personalidad de los luchadores. Por ejemplo, a través de la mencionada técnica suicida de Androide 16 se puede intuir su capacidad de sacrificio por un bien mayor, ya que el movimiento provoca una gran explosión que elimina al rival instantáneamente y él queda con el mínimo de puntos de vida.

Freezer es uno de los personajes que queda mejor definido por sus acciones. Se muestra como alguien traicionero, desesperado por momentos, al emplear técnicas que podrían ser entendidas como golpes bajos: su técnica ¡Morirás en mis manos! se utiliza cuando ha sido derribado, momento que el rival no espera una acción ofensiva, ya que ninguno, salvo él y Videl (que es rescatada por Son Gohan al ejecutarlo) pueden hacerlo. Por otra parte, su técnica Disco Mortal tiene la particularidad de volver hacia atrás cuando llegan al final de su recorrido, como un bumerán, pudiendo dañarlo a él mismo. Ambos movimientos ofensivos tratan de retratar los últimos momentos de su combate contra Son Goku en el planeta Namek del manga y el anime.

Construcción del mundo

El espacio de juego, como ocurre habitualmente en los títulos de lucha, se encuentra limitado a los alrededores de donde comienza el combate. En este caso, al tratarse de

desplazamiento en dos dimensiones, los combatientes pueden desplazarse unos metros más hacia la izquierda o hacia la derecha antes de llegar al límite. Sin embargo, aunque la navegación de los espacios se muestra como algo bidimensional, el escenario es tridimensional y muestra un amplio terreno que se aleja hacia el fondo y que, en definitiva, da pie a imaginar que el mundo narrativo continúa más allá.

Las mecánicas, una vez más, ayudan a contar la historia al mostrar cómo se configura el mundo narrativo del juego: al utilizar ciertos golpes de mayor potencia, hay una probabilidad de que el rival salga despedido con gran fuerza fuera del escenario, cruce zonas del mundo y aterrice en otro escenario para continuar el combate allí. Estas transiciones mantienen una lógica que pueda entender el jugador, de tal forma que, si está luchando en alguna zona de la Tierra, el desplazamiento en horizontal que realiza el personaje al ser golpeado de esta manera nunca va a llevarle, por ejemplo, a escenarios en otro planeta o en el espacio, porque sería algo inexplicable.

Gracias a estas decisiones del diseño de las mecánicas de juego se puede comprender el mundo narrativo en el que se ambienta la experiencia de juego. Existe una cohesión lógica y narrativa al pasar de luchar en las calles de West City a una isla que permite entender que el mundo es un todo, e incluso gracias a ello el jugador podría realizar un mapa, esquemático, del mundo de Dragon Ball.

Estadísticas con orientación ludonarrativa que se vinculan a las mecánicas

Los personajes jugables en Dragon Ball FighterZ, como es habitual en los videojuegos de lucha, se diferencian por sus técnicas de combate y también por sus características individuales. Cada uno de sus movimientos se encuentran cuantificados en daño y velocidad de ejecución en largas listas de datos; pero de forma más simple, las aptitudes para el combate de cada luchador se encuentran resumidas en seis categorías: poder, velocidad, alcance, técnica, energía y facilidad de uso, como se puede apreciar en la web oficial del título (Bandai-Namco, s. f.), que van de la calificación SS (más alta) a C (más baja).

Personaje	Poder	Vel.	Alc.	Téc.	Ener.	Fac. uso	Personaje	Poder	Vel.	Alc.	Téc.	Ener.	Fac. uso
Bardock	S	S	B	C	A	S	Krilin	B	A	C	S	A	S
Bills	S	S	A	SS	SS	S	Maestro Roshi	B	A	A	S	A	B
Broly	SS	C	SS	B	S	S	Monstruo Bu	S	C	S	S	S	A
Broly (DBS)	SS	C	SS	S	SS	S	Nappa	S	C	S	A	B	A
Célula	S	A	S	A	A	S	Androide N° 16	S	C	S	B	A	S
Cooler	S	A	S	B	B	S	Androide N° 17	A	S	B	A	A	S
Freezer	A	A	A	S	S	A	Androide N° 18	A	A	B	A	A	S
Cap. Ginyu	S	B	A	S	B	A	Androide N° 21	B	A	S	S	B	S
SSB Gogeta	SS	A	A	S	SS	SS	Pequeño Bu	S	S	A	S	S	A
SS4 Gogeta	SS	SS	A	A	SS	S	Piccolo	A	B	S	S	A	A
Son Gohan Adulto	A	S	A	S	B	S	Son Goku (GT)	A	S	A	S	A	S
Joven Son Gohan	SS	S	C	B	A	S	Súper Baby 2	S	A	S	S	S	S
Son Goku	B	A	A	A	A	S	Tenshinhan	A	A	A	A	B	S
Goku Black	A	S	S	A	S	S	Trunks	A	A	S	S	B	S
SS Son Goku	S	B	A	A	A	SS	Vegeta	A	A	B	S	B	S
SSB Son Goku	S	SS	A	S	B	S	SS Vegeta	A	A	B	A	S	SS
Son Goku (UI)	SS	SS	A	SS	SS	A	SSB Vegeta	SS	S	B	A	S	S
Gotenks	A	S	C	A	S	S	SSB Vegetto	S	S	A	S	SS	SS
Hit	S	SS	A	S	C	A	Videl	B	A	B	A	C	S
Janemba	S	A	S	SS	S	A	Yamcha	B	S	B	A	B	S
Jiren	SS	S	S	A	S	A	Zamas (Fusión)	S	S	A	SS	S	B
Kefla	S	S	A	B	S	SS							

Tabla 1: Estadísticas de los personajes de Dragon Ball FighterZ. Fuente: Elaboración propia.

Tras revisar las estadísticas de los cuarenta y tres personajes, se aprecia que, a pesar de permitirse ciertas licencias que parecen responder a necesidades de la experiencia de juego, la cuantificación de los personajes responde en su gran mayoría a criterios narrativos. Esto quiere decir que los personajes más poderosos en la obra original también son los que tienen la estadística de poder más alta, y viceversa.



Figura 3: Comparativa de la técnica que mejora las cualidades de Son Gohan con el mismo momento del anime. Fuente: Elaboración propia.

De entre todos los luchadores destaca el diseño ludonarrativo asociado a las estadísticas de Son Gohan Adulto, quien tiene unas cualidades intermedias, pero gracias al movimiento especial Potencial Desatado puede mejorar sus aptitudes un total de siete niveles, convirtiéndose virtualmente en el mejor de todos. Esto se encuentra vinculado al arco argumental de la saga del villano Buu, en donde recibe un entrenamiento que descubre su poder y lo convierte posiblemente en mejor luchador hasta ese momento, como puede compararse en la anterior ilustración (Figura 3).

CONCLUSIONES

Dragon Ball FighterZ se ha mostrado como un videojuego con claras capacidades narrativas. En primer lugar, se descubre que cada combate puede entenderse como un relato individual con la clásica estructura de inicio, nudo y desenlace; pero, por otra parte, también ha resultado hábil a la hora de relatar una historia, en este caso, la de Dragon Ball, especialmente a través de las acciones de sus personajes.

Cuando los creadores de un videojuego muestran la intención de contar una historia, tienen una gran cantidad de recursos a su alcance. Los más habituales por su potencial dramático son los audiovisuales, que permiten planificar los acontecimientos en forma de escenas de vídeo. Sin embargo, dentro del género de lucha, en el que prevalece la experiencia de juego sobre la narrativa, las mecánicas se manifiestan como un posible

vehículo del relato al ser diseñadas de forma significativa y en consonancia con la historia. Por sí mismas no son suficientes para contar una historia compleja, pero acompañan al resto de recursos y permiten construir una narrativa emergente que toma forma con cada acción del combate.

Un diseño de las mecánicas de juego orientado hacia la narración puede aportar muchos detalles significativos sobre el relato. La forma de presentarse el personaje a través de sus mecánicas y animaciones pueden manifestar su personalidad, moralidad o el límite de sus capacidades, lo que, en definitiva, lo perfilan narrativamente. Por otra parte, la representación de estas acciones habla sobre el mundo narrativo y su lógica, estableciendo qué se puede hacer en él y cómo se relacionan sus personajes.

Tras comparar el juego con el manga y el anime, se puede afirmar que, si un jugador conoce, por ejemplo, la obra original y después se adentra en Dragon Ball FighterZ lo más seguro es que identifique multitud de momentos emblemáticos representados en el juego. Y si realizara el proceso contrario, habiéndolo jugado primero para después experimentar la obra original por primera vez, es bastante probable que no descubra la historia desde cero, sino que llevará una idea preconcebida de los rasgos de los personajes, sus relaciones y sus habilidades.

REFERENCIAS

Addams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design (Second Edi)*. New Riders.

Arc-System-Works. (2018). *Dragon Ball FighterZ*. Bandai Namco.

Bandai-Namco. (s. f.). *Dragon Ball FighterZ: Characters*.
<https://tinyurl.com/4h23e4x6>

Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Collectible Card Game*. Infogrames.

Cuadrado, A. (2013). Acciones y emoción: un estudio de la jugabilidad en Heavy Rain. En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification* (pp. 151-176). Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

Cuadrado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. UOCpress.

Frasca, G. (1999). LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video) games and Ludology. *Parnasso#3*, 1-11.

NARRAR EL MANGA A TRAVÉS DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO: ANÁLISIS DEL DISEÑO NARRATIVO DE DRAGON BALL FIGHTERZ

GameDesigning.org. (s. f.). 34 Popular Types of Video Games, Explained. <https://tinyurl.com/3unm2vre>

IKevinX. (2021). DB FighterZ (Base, SSJ, SSGSS) Goku Anime & Manga References. <https://tinyurl.com/4xp8cst3>

Kershner, C. J. (2018). The Lives of Others: How NPCs Can Increase Player Empathy. Game Developers Conference 2016 - Game Narrative Summit.

Laurel, B. (2013). Computers as theatre. Addison-Wesley.

Monolith-Soft. (2009). Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans. Namco Bandai Games.

Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Paidós.

Pérez, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. En Fundamentos teóricos del juego, el mun. Univesidad Pompeu Fabra.

Planells, A. J. (2015). Diseño de juegos orientado al sistema lúdico. En UOCpress (Ed.), Game & Play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico2 (pp. 87-184).

Ruiz, X. (2013). Juegos y videojuegos. Formas de vivencias narrativas. En Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification (pp. 51-71). Laboratori de Mitjans Interactius. Universidad de Barcelona.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. Game Studies, Volume 8(Issue 2).

Toriyama, A. (1984). Dragon Ball. Shueisha.

Tremblay, K. (2020). Storytelling with Verbs: Integrating Gameplay and Narrative. Game Developer Conference 2020. <https://tinyurl.com/tkby6hd7>

Van-Lierop, R. (2018). A Long Dark Road: Blending Player and Authored Story in a Sandbox Survival Game. Game Developers Conference 2018.