

# ESTUDIANDO LOS LIBROJUEGOS: UN MARCO PARA EL ANÁLISIS

**Título original:** Studying Gamebooks: A Framework for Analysis

**Autor y notas al pie:** Marco Arnaudo

**Traducción y comentarios:** Juan Pablo Fernández del Río

**Fecha de publicación del original:** 17 de septiembre de 2023

El librojuego es un género de ficción interactiva analógica que se originó en los Estados Unidos y en el Reino Unido en la década de 1970<sup>a</sup> y se expandió internacionalmente, produciendo miles de obras y vendiendo millones de copias en la década de 1980 y principios de la década de los 90. La serie *Choose Your Own Adventure* (“Elige tu propia aventura”) dominó el mercado de los librojuegos para niños y preadolescentes con historias ramificadas simples, convirtiéndose en la línea más icónica de todas ellas.<sup>1</sup> En la década de 1980, los escritores comenzaron a combinar estructuras ramificadas con mecánicas de juego que incluían combates, pruebas de habilidades y un inventario. *Fighting Fantasy* (“Lucha Ficción”) y *Lone Wolf* (“Lobo Solitario”) surgieron como las series dominantes de esta variante, atrayendo a un público juvenil. El mercado de los librojuegos decayó drásticamente a mediados de la década de 1990, posiblemente debido a la competencia de los videojuegos.<sup>b</sup> La transición parecía catastrófica debido a lo enorme que había sido el furor por los librojuegos, pero contrariamente a la percepción popular, el formato no desapareció.

Algunas de las series más populares, como *Choose Your Own Adventure* y *Fighting Fantasy*, se agotaron durante un par de años, cambiaron de editorial y comenzaron a publicarse una combinación de reimpressiones actualizadas y nuevos textos. De una forma u otra, continúan existiendo hasta el día de hoy.<sup>2</sup> El editor actual de *Choose Your Own Adventure* asegura haber vendido 16 millones de copias desde 2006, lo cual parece estar muy lejos de la extinción editorial.<sup>3</sup> Nuevas series surgieron incluso en los años más difíciles (por ejemplo, *Give Yourself Goosebumps* o “Elige tu propio escalofrío” publicó 42 volúmenes entre 1995 y 2000) y continuaron apareciendo en el siglo XXI.<sup>4</sup> A partir de principios de la década de 2000, los lectores originales, que ahora son adultos, también comenzaron a sustentar un mercado de librojuegos. La presencia de un público adulto llevó a la creación de librojuegos más largos que los originales (con más de 1,000 secciones<sup>5</sup>), algunos experimentales en

---

<sup>1</sup> En una charla de 1986 en la Convención de la Asociación de Cultura Popular, Pflieger ya utilizó el término “elige tu propia aventura” para describir los libros ramificados en general, no solo los pertenecientes a la serie *Choose Your Own Adventure*. Hasta el día de hoy, la forma más rápida y sencilla de dar a comprender lo que es un texto ramificado es llamarlo “texto tipo elige tu propia aventura”. Ver Pflieger, Pat. *Choosing the Right Path: Didacticism in Choose-Your-Own-Adventure Books*.

<https://www.merrycoz.org/papers/CYOA.xhtml> (última consulta el 21/11/2022).

<sup>2</sup> Para libros recientes de *Fighting Fantasy*, ver *Crystal of Storms* de Rhianna Pratchett (2022) y *Secrets of Salamonis* de Steve Jackson (2022). Para nuevos libros de *Choose Your Own Adventure*, ver *Antarctica!* de Lily Simonson (Chooseco LLC, 2022) y *Brooklyn Mermaid* de C. E. Simpson (2022).

<sup>3</sup> <https://www.cyoa.com/pages/about-us>. Última consulta el 29/11/2022.

<sup>4</sup> Algunos ejemplos incluyen *Twisted Journeys* (22 volúmenes entre 2007 y 2012), y varias líneas tipo *tú eliges* sobre personajes de DC en la década de 2010.

<sup>5</sup> Ver las 1.300 secciones de *Starship Deadfall* de Dean Moodie (2017), las 1.406 secciones de *Rider of the Black Sun* de Swen Harder (2018) y las 1.825 secciones de *The Sword of the Bastard Elf* de Herman Skull (2018).

cuanto a forma y estilo,<sup>6d</sup> otros que abordan temas maduros como el sexo, las drogas, la violencia e incluso el entorno laboral,<sup>7e</sup> y otros que cuentan con una producción mucho más elaborada (con tapa dura, caja, dados personalizados y mapas a color).<sup>8</sup>

En este sentido, el librojuego ha hecho mucho más que sobrevivir. No solo sigue ofreciendo entretenimiento a jóvenes lectores, sino que también ha madurado para incluir obras sofisticadas a las que los adultos pueden acceder a través de editoriales tradicionales, impresión bajo demanda y campañas de mecenazgo.<sup>9f</sup>

Los primeros estudios sobre ficción interactiva se centraron en gran medida en textos digitales y prestaron poca atención a las series de librojuegos que habían vendido millones de copias y habían moldeado la imaginación de una generación. Cuando estos académicos mencionaron los librojuegos, los enmarcaron como paralelos rudimentarios de obras digitales y equipararon erróneamente la colección *Choose Your Own Adventure* con la totalidad del formato librojuego, lo que llevó a inexactitudes y distorsiones.<sup>10</sup> A medida que la ficción interactiva al estilo de Infocom se convirtió en un interés solo para una pequeña comunidad de lectores-creadores, estas comparaciones con los librojuegos también desaparecieron.<sup>11</sup>

Sin embargo, no fueron reemplazados por un flujo robusto de estudios sobre el librojuego. En la última década, una breve sección en un libro de Salter,<sup>12</sup> tres artículos altamente teóricos de Wake,<sup>13</sup>

---

<sup>6</sup> Ver *Super Giant Monster Time!* de Jeff Burk (2010), *The Most Boring Book Ever Written* de Kerkhoven – Pitts (2012), *Star Wench* de Anna Anthropy (2013) o *If* de Nicholas Bourbaki (2014).

<sup>7</sup> Ver *Whatever You Want* de Timms – Hayes (2003), *Pretty Little Mistakes* de Heather McElhatton (2007), *Beer, Women, and Bad Decisions* de Shawn Harris (2010), *The Office Adventure* de MacDonald y Gagnon (2016), *Analwizards* de Genchi y Genchi (2022) y *The Citadel of Bureaucracy* de J.D. Mitchell (2023).

<sup>8</sup> Una publicación pionera en esta moda fue la *Lone Wolf Collector's Edition* (de 2007), que presentó versiones revisadas y ampliadas en tapa dura de los librojuegos originales de *Lone Wolf*. Ejemplos posteriores incluyen los librojuegos *The Midnight Legion* de Emmel-Kreader (2016) y *Rider of the Black Sun* de Harder (2018), que se presentan en cajas y con dados personalizados, o *The Temple of Shadows* de Bünte (2022), que incluye mapas a color.

<sup>9</sup> En 2022, el librojuego para adultos *Alba* de H. L. Truslove (2022) recaudó 272.794 libras en Kickstarter procedentes de 10.301 mecenas, demostrando que este formato puede movilizar a un número significativo de seguidores. Sin embargo, a pesar de su importancia histórica y su inventiva formal, el librojuego ha recibido poca atención a nivel académico. Aarseth reconoció su existencia en su influyente obra *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature* (1997), pero no se centró específicamente en él. Ver Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

<sup>10</sup> Esta mentalidad queda ejemplificada por la falsa dicotomía de J. Yellowless Douglas en *The End of Books—Or Books Without Ends? Reading Interactive Narratives* (2000), donde se afirma que el hipertexto digital “no es simplemente un escenario de *Choose Your Own Adventure* donde los lectores pueden ver por sí mismos que han agotado las posibilidades que la narrativa ofrecía y pasan el libro a sus amigos. Dado que los hipertextos pueden incluir cientos o miles de episodios o segmentos narrativos... una sola obra de ficción en hipertexto puede tener miles de permutaciones” (24). Este pasaje da la impresión de que los libros CYOA son la única forma de ficción interactiva analógica disponible para la comparación. Sin embargo, en 1985, Steve Jackson ya había completado la serie *Sorcery!*, con cuatro librojuegos interconectados que sumaban un total de 2.265 secciones. En 1996, los librojuegos *Fabled Lands* de Morris y Thomson formaban un mundo abierto de 4.366 secciones distribuidas en seis volúmenes que podían explorarse en cualquier orden. Otras identificaciones incorrectas del librojuego con CYOA se encuentran en la obra de Marie-Laure Ryan *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), páginas 168 y 194, y *Avatars of Story* (2006), páginas 110-111; Nick Montfort en *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction* (2005), página 71; y David Ciccoricco en *Reading Network Fiction* (2007), página 7.

<sup>11</sup> El documental de 2010 *GET LAMP* ya describió las aventuras de texto digitales como un nicho minúsculo impulsado únicamente por el amor al formato, y sin mercado alguno que mencionar.

<sup>12</sup> Salter, Anastasia. *What Is Your Quest?: From Adventure Games to Interactive Books*. Iowa City: University of Iowa Press, 2014.

<sup>13</sup> Wake, Paul. *Mapping Imaginary Spaces: From Database to Folk Cartography*. En *Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination*. Editado por Daniel Punday. London: Routledge, 2022. 70-87.

Wake, Paul. *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook*. En Alber, J., Richardson, B. (ed.). *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions, and Challenges*. Ohio State University Press, 2020. 189-207.

un análisis matemático de D'Andre et al., y parte de un artículo de Altice, posiblemente son las contribuciones académicas más significativas para nuestra comprensión de los librojuegos.<sup>14</sup> Así pues, puede haber llegado el momento de considerar seriamente esta forma de expresión.

En este artículo intento realizar una clasificación de las características fundamentales de los librojuegos. Dado lo limitado y disperso que ha sido el estudio de este tema, espero presentar un marco útil para la comprensión de los librojuegos como una tecnología para la interacción y la construcción de significado. No pretendo narrar la historia del formato desde sus precursores de la década de 1930 y 1940 hasta el presente, ni elaborar una tipología que abarque todos los librojuegos jamás escritos.<sup>15</sup> Dadas las dimensiones del tema, tales objetivos serían fútiles en el mejor de los casos. En cambio, basándome en los cientos de librojuegos que he leído en los últimos 35 años, descompondré este artefacto cultural en sus componentes fundamentales y principales y describiré cómo ha funcionado *típicamente* cada uno de ellos. La mayoría de los ejemplos los tomaré de los librojuegos de la década de 1980 y principios de la década de 1990. Ese fue el período en el que se publicaron la mayoría de los librojuegos y se imprimieron las mayores tiradas, por lo que cualquier consideración de lo típico debe basarse en esa época.<sup>16</sup> También compararé tendencias de ese período con obras dirigidas a lectores adultos de las décadas de 2000, 2010 y 2020. Esta aproximación bifocal tiene como objetivo delinear tendencias amplias e influyentes sin pasar por alto la variedad de caminos excéntricos que también se han intentado.

Además, si bien algunos aspectos de los librojuegos son independientes del medio (lo que me permite depender en parte de la investigación sobre la ficción digital), también hago hincapié en las características únicas, limitaciones y oportunidades creativas que el librojuego obtiene de su materialidad. Puede ser precisamente gracias a esta materialidad que los librojuegos han comenzado a prosperar nuevamente como parte de una actual “venganza de lo analógico” (Sax).<sup>16</sup> Los videojuegos visualmente ricos pueden haber reemplazado a las aventuras de texto con *parser*,<sup>17</sup> pero la experiencia de leer un librojuego es tan diferente de los juegos digitales que estos artefactos continúan manteniendo su propio atractivo individual.

## DEFINICIÓN

Defino un librojuego como una narrativa impresa en papel y dividida en secciones conectadas por enlaces. Siguiéndolos, el lector experimenta caminos narrativos alternativos que conducen a múltiples finales.<sup>17</sup> En consecuencia, el librojuego más minimalista concebible no podría tener menos de tres secciones: una sección inicial y dos finales conectados por un solo punto de

---

Wake, Paul. *Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebooks*. Narrative 24 (2016): 190-210.

<sup>14</sup> Altice, Nathan. *The Logic of Analogue Adaptation. Material Game Studies: A Philosophy of Analogue Play*. Editado por Chloé Germaine y Paul Wake. London: Bloomsbury, 2023. 222-239.

<sup>15</sup> Para aquellos que deseen saber sobre la historia de los librojuegos, recomiendo la base de datos *Demian's Gamebook Web Page* (gamebooks.org). Siempre estaré enormemente agradecido a su fundador, Demian Katz. Otras fuentes excelentes son:

Green, Jonathan. *You Are the Hero: A History of FF Gamebooks*. Thame: Snowbooks, 2014.

Angiolino, Andrea. *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*. Milán: Sonda, 2004.

Longo, Mauro. *Scrivi la tua avventura: Dalle storie ai bivi ai librogame*. Publicado de forma independiente, 2019.

Livingstone, Ian con Steve Jackson. *Dice Men: The Origin Story of Games Workshop*. Londres: Unbound, 2022.

<sup>16</sup> Sax, David. *The Revenge of the Analog: Real Things and Why They Matter*. New York: PublicAffairs, 2016.

<sup>17</sup> Una rara excepción se encuentra en la serie *Powerpuff Girls Plus You Club* (2002), cuyos libros presentan múltiples rutas de lectura que finalmente convergen en un solo final.

bifurcación<sup>18</sup>. Si bien es amplia en cuanto a diseño, esta definición distingue adecuadamente a los librojuegos de otros textos. Por ejemplo, excluye libros educativos como los de la serie *TutorText* (1958-1972), cuya estructura de bifurcación está destinada a evaluar al lector y no a seguir una historia. La definición también excluye historias lineales en las que el lector debe resolver rompecabezas y acertijos antes de que se le permita avanzar en una única trama no ramificada.<sup>19k</sup>

Finalmente, enfoco mi análisis en los librojuegos de longitud de libro. Aunque existen narrativas ramificadas más cortas impresas en revistas o folletos grapados, es en la forma más larga y encuadrada del libro donde este tipo de ficción ha tenido principalmente impacto en su audiencia.<sup>20l</sup>

## TEXTO

Por “texto” me refiero al contenido de cada sección del libro. En una abrumadora mayoría de los librojuegos publicados, este contenido se presenta en prosa y está acompañado de ilustraciones en blanco y negro. En la mayoría de los casos, estas ilustraciones simplemente mejoran la atmósfera y la sensación de ubicarse dentro de la historia. Ocasionalmente, las ilustraciones pueden incluir pistas que el lector debe descifrar, convirtiéndose también en parte del texto principal.<sup>21</sup> En algunos casos minoritarios, las ilustraciones ocupan la mayor parte del espacio físico de la obra y contienen la mayoría de las indicaciones necesarias para navegar por el libro. *Three Men in a Maze* de Stephen Leslie (1977) es un ejemplo destacado, ya que se trata principalmente de un laberinto ilustrado.<sup>22m</sup>

Los librojuegos también pueden expresar su contenido a través del lenguaje de los cómics. Algunos ejemplos incluyen historietas italianas con personajes de Disney (a partir de 1985),<sup>23</sup> historietas en la efímera revista *Diceman* (1986), las novelas gráficas de *Dudley Serious* creadas por O'Connor y Cooper (1990-1991),<sup>24</sup> *Meanwhile* de Jason Shiga (2010),<sup>25</sup> y *You Are Deadpool* de Ewing y Espina (2018).<sup>26n</sup>

No tengo noticia de que existan librojuegos escritos en verso. Dado que los librojuegos representan un enfoque innovador de una tecnología preexistente (el libro) y de un tipo de expresión ampliamente conocido (la ficción), naturalmente muestran un cierto grado de “remediación”, un proceso por el cual los nuevos artefactos tienden a reformular elementos de sus predecesores.<sup>27</sup> Por ejemplo, siguiendo la tradición de que la mayor parte de la ficción se ha escrito en tercera persona y en tiempo pasado, el primer librojuego conocido (*Consider the Consequences!*, 1930, de Doris Webster y Mary

---

<sup>18</sup> Los librojuegos de la serie romántica *Turning Points* (1984) presentan precisamente esta estructura, con una sola elección y dos finales.

<sup>19</sup> Crawford los califica de manera poco halagadora como “historias estreñidas” (152-153): Crawford, Chris. *On Interactive Storytelling*. San Francisco: New Riders, 2014.

<sup>20</sup> Esta perspectiva difiere de la de Angiolino (25), quien incluye sin distinción narrativas ramificadas cortas en la categoría general del librojuego: Angiolino, Andrea. *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*. Milán: Sonda, 2004.

<sup>21</sup> Ver la colección *Solve It Yourself... The Mystery Squad* de Martin Waddell (ocho volúmenes entre 1984 y 1986), en la que se insertaban pistas importantes en las ilustraciones.

<sup>22</sup> Leslie, Stephen. *Three Men in a Maze*. London: Transworld, 1977.

<sup>23</sup> El primero fue *Topolino e il segreto del castello* [*Mickey Mouse and the Secret of the Castle*] (1985) de Concina y Cavazzano. Hasta donde sé, este es el cómic ramificado más antiguo que existe.

<sup>24</sup> O'Connor, Paul, and Dave Cooper. *Dudley Serious and the Dungeon of Doom*. Newbury (CA): Adventure Comics, 1990.

<sup>25</sup> Shiga, Jason. *Meanwhile*. New York: Amulet Books, 2010.

<sup>26</sup> Ewing, Al, and Salva Espin. *You Are Deadpool*. New York: Marvel Comics, 2018.

<sup>27</sup> Bolter, David Jay, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press, 1999.

Alden Hopkins) adoptó precisamente esta perspectiva.<sup>28</sup> Como la mayoría de las obras de ficción hasta ese momento, la historia de *Consider the Consequences!* se enmarca como si ya hubiera ocurrido y como si involucrara a alguien que no es el lector.

Los librojuegos de la década de 1970 y principios de los 80 adoptaron diferentes enfoques en la construcción gramatical del texto, alejándose gradualmente de las convenciones milenarias de la ficción. La serie *Tracker* de los 70 adoptó la primera persona (que también tiene una tradición literaria) y el tiempo pasado clásico, lo que hacía que cada sección sonara como una especie de autobiografía. Véase este pasaje de *The Black Dragon* (1973) de James y Allen, sección 20:

“La habitación parecía una biblioteca. Estaba firmemente atado a una silla, y sentía mis muñecas y tobillos cansados. Podía mover un poco las manos y, usando los pies, arrastrar la silla por el suelo hacia el escritorio. Podía intentar descolgar el auricular del gancho y llamar a la policía, (22) o intentar romper la lámpara y usar el vidrio roto para cortar la cuerda. (27)”.<sup>29</sup>

En plena década de los 70, la serie *Adventures of You* de Packard y Montgomery, que más tarde se transformaría en *Choose Your Own Adventure*, adoptó la segunda persona y el tiempo presente. El hecho de que esta perspectiva también se utilizara en los juegos de rol (“entras en una habitación oscura...”) probablemente contribuyó a difundir esta idea, especialmente en series posteriores influenciadas por los juegos de rol como *Fighting Fantasy*, *Endless Quest* y *Advanced Dungeons & Dragons*. Una vez que las series principales adoptaron la segunda persona y el tiempo presente, no hubo marcha atrás. Ninguna otra perspectiva ha logrado ser tan popular ni igualar su capacidad para sumergir al lector en la historia de la misma manera.<sup>30</sup>

La segunda persona, obviamente, moviliza respuestas emocionales a un nivel muy inmediato y directo. El texto está literalmente hablando contigo, sí, ¡CONTIGO!, la persona real al otro lado de la página. Mientras tanto, el tiempo presente crea la ilusión de que la aventura se está desarrollando al mismo tiempo que tomas tus decisiones, ayudándote a pasar por alto el hecho de que el texto ya ha sido escrito e impreso de forma inalterable.

Una vez que comenzó a imperar esta perspectiva, el resto de enfoques se volvieron muy poco habituales. La tercera persona sobrevive principalmente en librojuegos basados en personajes específicos. La serie *You Choose: Scooby-Doo* (catorce libros, 2013-2017), por ejemplo, permite al lector seleccionar las acciones realizadas por personajes individuales, grupos pequeños o el equipo completo, y la narrativa se presenta en tercera persona omnisciente. Si bien se pierde la inmediatez en el proceso, se conserva la sensación coral de las caricaturas originales, y se obtiene el placer parasocial de “pasar tiempo con la pandilla”.

Los librojuegos en formato de cómic o visual pueden usar la segunda persona en secciones verbales dirigidas al lector, pero generalmente organizan sus ilustraciones en tercera persona (con el protagonista visible en las viñetas) y/o en primera persona (mostrando la escena desde la perspectiva del protagonista). El primer grupo incluye cómics estructuralmente tradicionales a los que se les ha agregado el recurso de la ramificación, como en *You Are Deadpool*. El último grupo incluye cómics de ramificación en los que el protagonista es principalmente invisible, y las viñetas se muestran desde

---

<sup>28</sup> Webster, Doris, and Mary Alden Hopkins. *Consider the Consequences!* New York: Century Co, 1930.

<sup>29</sup> James, Kenneth, and John Allen. *The Black Dragon*. London: Transworld, 1973.

<sup>30</sup> Sobre el uso de la segunda persona en juegos y librojuegos, ver Wake, Paul. *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook*, en Alber, J., Richardson, B. (ed.). *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions, and Challenges*. Ohio State University Press, 2020. 189-207.

su punto de vista, como en *Eight Grade Witch* de Gaska, Thomas y Chiola (2021)<sup>31</sup>. Un gran grupo de librojuegos visuales en primera persona se halla en las series *Ace of Aces* (desde 1980) y *Lost Worlds* (desde 1983), que representan duelos entre pilotos de combate y personajes de fantasía, respectivamente. La primera y tercera persona también pueden combinarse en la misma historia, como era frecuente en los cómics de la revista *Diceman* (de Pat Mills y otros, cinco números en 1986).<sup>32</sup>



Cuando se trata del posicionamiento en los librojuegos basados en texto, las elecciones gramaticales y formales son solo el comienzo. El texto también debe decidir a quién va a encarnar el lector y en qué grado de detalle se describirá ese avatar. En casos raros como los libros de *You Choose: Scooby-Doo*, el lector no es uno de los personajes del libro. Por lo general, sin embargo, “tú” es el protagonista, luego: ¿quién es este “tú” y qué sabemos sobre él? Las series de librojuegos más exitosas de la primera generación muestran los enfoques que han seguido dominando hasta el día de hoy.

La serie *Choose Your Own Adventure* se ha esforzado mucho en asegurarse de que la mayoría de sus protagonistas sean genéricos y neutrales para que varios tipos de niños y adolescentes puedan identificarse con ellos. El idioma inglés permite una construcción relativamente fácil de personajes gramaticalmente epicenos, lo que no siempre es el caso en otros idiomas.<sup>333435</sup> Cuando la serie *Choose Your Own Adventure* expresa claramente el género de un protagonista, a menudo

<sup>31</sup> Gaska, Andrew, Thomas, E. L. y Chiola Valerio. *Eight Grade Witch*. Portland (OR): Oni Press, 2021.


<sup>32</sup> Pat Mills y otros. *Diceman*. Oxford: Rebellion, 2023.

<sup>33</sup> El idioma italiano, por ejemplo, hace difícil preservar la neutralidad de género del protagonista debido a limitaciones gramaticales y convenciones lingüísticas. Es posible hacerlo, pero a un coste en esfuerzo y tiempo que la mayoría de los escritores y traductores no consideran que merezca la pena. La mayoría de los textos extranjeros y de género neutral asumen un protagonista gramaticalmente masculino cuando se traducen al italiano. Una excepción significativa fue *Secret of the Pyramids* de Richard Brightfield (1983), cuyas ilustraciones mostraban a un protagonista femenino. El texto se ajustó a esta circunstancia cuando se convirtió en *Il segreto delle piramidi* (1987). Fue el único libro de *Choose Your Own Adventure* en italiano que recibió este tratamiento. Se evitan las referencias específicas de género a los protagonistas, y las ilustraciones a menudo los muestran como figuras andróginas. Cuando se aclara el género en las ilustraciones, tiende hacia lo masculino, con la idea de que las niñas pueden identificarse con niños, pero los niños nunca jugarían como una niña. Ver Xing, Jessica. *Interactive Fiction Lets Diverse Characters Be the Heroes*. *Electric Lit* 29/8/2019. <https://electricliterature.com/interactive-fiction-lets-diverse-characters-be-the-heroes/> Última consulta el 21/11/2022.


<sup>34</sup> Karunatilaka, Shehan. “How Choose Your Own Adventures Helped Me Win the Booker Prize”. *The Guardian*, 5/7/2023. [https://www.theguardian.com/books/2023/may/27/how-choose-your-own-adventures-helped-me-win-the-booker-prize?CMP=Share\\_iOSApp\\_Other&fbclid=IwAR2GwtrRhDFcRECrjW1R1tGVjFiJbRHY2eHsbNR\\_seXD332C51i2x49BpQ](https://www.theguardian.com/books/2023/may/27/how-choose-your-own-adventures-helped-me-win-the-booker-prize?CMP=Share_iOSApp_Other&fbclid=IwAR2GwtrRhDFcRECrjW1R1tGVjFiJbRHY2eHsbNR_seXD332C51i2x49BpQ). Última consulta el 30/5/ 2023.

<sup>35</sup> Para consideraciones similares sobre el mercado de juegos de mesa relacionado, ver Pobuda, Tanya. *Assessing Gender and Racial Representation in the Board Game Industry*. *Analog Game Studies* 5.4 (2018). <https://analoggamestudies.org/2018/12/assessing-gender-and-racial-representation-in-top-rated-boardgamegeek-games/> Pobuda, Tanya, and Shelly Jones. *An Analysis of Gender-Inclusive Language and Imagery in Top-Ranked Board Game Rulebooks*. *Analog Game Studies* 7.2 (2020). <https://analoggamestudies.org/2020/12/an-analysis-of-gender-inclusive-language-and-imagery-in-top-ranked-board-game-rulebooks/>.

es en libros con temática deportiva como *Soccer Star* (“Estrella de fútbol”) de Edward Packard (1994)<sup>36</sup> o *Track Star!* de R. A. Montgomery (2009),<sup>37</sup> donde el género de los atletas no se puede ocultar.<sup>38</sup> Los protagonistas suelen ser blancos o de ascendencia racial ambigua. Se encuentran en edades comprendidas entre la preadolescencia, adolescencia y joven adulto (con las cuales un niño puede identificarse, o al menos aspirar a ello), y tienen un alto grado de libertad, lo que permite al lector disfrutar de fantasías liberadoras con capacidad de acción.<sup>39</sup> En los últimos años, la serie ha estado avanzando hacia una mayor diversidad, con la inclusión frecuente de protagonistas explícitamente femeninos y no blancos.

La serie *Fighting Fantasy* ha favorecido tradicionalmente la indeterminación incluso más que *Choose Your Own Adventure*. Una historia de *Fighting Fantasy* describe al protagonista en términos de profesión y habilidades, pero generalmente no se compromete con un nombre, género o apariencia física. Las ilustraciones en la portada y en el libro se construyen consistentemente desde el punto de vista del protagonista, mostrando a los enemigos a los que el héroe se enfrentará, los personajes con los que interactuará y los lugares que está a punto de explorar. Esta solución aumenta la sensación de inmersión y emoción al tiempo que ofrece muchas oportunidades para la identificación. 

Otros librojuegos populares se comprometieron con protagonistas individuales y altamente definidos, especialmente cuando estaban dirigidos a jugadores de rol. Por ejemplo, el primer libro de *Endless Quest* (“Dungeons & Dragons Aventura sin fin”), *Dungeon of Dread* (“Las cavernas del terror”), de Rose Estes (1982), aclara que “Eres un valiente caballero. En tu condición de humano adulto, mides 1,75 m. y pesas alrededor de 85 kg. Eres listo y has sobrevivido a muchos peligros recurriendo a tu ingenio. Estás bien adiestrado en el uso de las armas y eres un adversario muy difícil. Portas una espada y un puñal y vistes una casaca verde de manga larga que cubre parte de tus pantalones de piel. Botas de buen cuero protegen tus pies. Una larga capa verde de cazador te protege del frío. Llevas contigo frascos de aceite, yescas, un trozo de cuerda y otros pertrechos en una bolsa de piel atada a tu cinturón, así como agua y alimentos en un saco que te cuelga del hombro”.<sup>40</sup>

Todos los libros siguientes de *Endless Quest* incluyeron protagonistas igualmente detallados, decantándose por héroes masculinos.<sup>41</sup> Series muy apreciadas como *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks* (“Dungeons & Dragons aventura-juego”) y *Lone Wolf* también presentaron protagonistas masculinos individualizados. Las series que presentan protagonistas explícitamente femeninas han sido menos comunes, han estado dirigidas a lectoras femeninas y han tendido a ser de género romántico o han incluido un elemento de romance.<sup>42</sup> 

En tiempos más recientes, algunos librojuegos educativos han permitido a jóvenes lectores jugar explícitamente como personajes de diferentes géneros, como en *The Revolutionary War* (2010) de

---

<sup>36</sup> Packard, Edward. *Soccer Star*. New York: Bantam, 1994.

<sup>37</sup> Montgomery, R. A. *Track Star!* Waitsfield (VT): Chooseco, 2009.

<sup>38</sup> La excepción más notable se halla en *Chinese Dragons* de R. A. Montgomery (1991), cuyo protagonista es un huérfano que vive en China durante la dinastía Tang.

<sup>39</sup> Jamison, Leslie. *The Enduring Allure of Choose Your Own Adventure Books*. *The New Yorker*, 9/19/2022.

<sup>40</sup> Estes, Rose. *Dungeon of Dread*. Lake Geneva (WI): TSR, 1982.

<sup>41</sup> Sobre el género de los personajes en libros de fantasía, ver Way-Henthorne, Juliet. *Subversion or Submission: Gender, Romance, and Patriarchy in Fantasy Gamebooks*. <https://jeremydouglass.github.io/transverse-gallery/2017/10/11/report-patriarchy.html> Última revisión el 13/11/2022.

<sup>42</sup> La serie *HeartQuest* (seis volúmenes en 1983-1984) tenía protagonistas femeninas de fantasía y combinaba aventura con romance. La serie *Follow Your Heart Romance* estaba dirigida a lectoras femeninas y ofrecía acceso a harenes masculinos en libros como *Boys, Boys, Boys!* (1983), *Lots of Boys* (1985) o *Seven-Boy Vacation* (1986), todos escritos por Jan Gelman.

Elizabeth Raum, donde el lector puede jugar como la hija de un capitán de milicia, como un patriota estadounidense masculino o como un lealista británico masculino.<sup>43</sup> La participación de lectores adultos también ha permitido perspectivas más variadas. Algunos ejemplos son *To Be or Not to Be* (2013) y *Romeo and/or Juliet* (2016) de Ryan North, que cuentan con protagonistas masculinos y femeninos e incluso permiten al lector cambiar de identidad (y, por lo tanto, de género) sobre la marcha.<sup>44</sup>

## MECÁNICAS DE JUEGO

A pesar del nombre, las mecánicas de juego no son una característica central del librojuego, y por eso no se incluyeron en la definición general. A un nivel superior, por supuesto, se puede decir que todas las formas de ficción ramificada tienen algunos elementos en común con los juegos. Ambos tipos de expresión tienen reglas explícitas e implícitas, requieren participación activa y tienen resultados variables a los que se asignan diferentes valores.<sup>45</sup> En todos los librojuegos, estos resultados son los finales. Al igual que un juego puede terminar en victoria o derrota, un librojuego puede llevar al lector al triunfo o la catástrofe, especialmente en el caso de historias orientadas a objetivos. Y al igual que algunos juegos (no todos) pueden terminar en empate, algunos librojuegos (no todos) incluyen finales ambiguos e inconclusos.

Hablando más estrictamente, un librojuego incluye mecánicas de juego solo cuando requiere realizar acciones distintas de leer y pasar las páginas. Estas acciones pueden incluir lanzar dados o generar otros valores aleatorios (como lanzar una moneda o verificar la hora del día), recopilar y gastar recursos, llevar un inventario, personalizar un personaje con habilidades y capacidades, o ajustar estadísticas numéricas. El balance siempre es el mismo: cuantas más mecánicas de juego haya en un librojuego, más exigente se vuelve la explicación de las reglas y más especializada se vuelve la audiencia.<sup>46</sup>

El factor de agencia es fundamental aquí. Un librojuego que incorpora mecánicas de juego no cuenta la misma historia en más pasos; cuenta más historia. Las mecánicas de juego generan eventos que ocurren en el mundo narrativo del libro, incluso aunque no se mencionen explícitamente en el texto. Muchos librojuegos, por ejemplo, incluyen reglas para el combate. Cuando el lector llega a una pelea, el texto no describe todos los eventos de la batalla, sino que simplemente proporciona las puntuaciones necesarias. Siguiendo las reglas del sistema (como lanzar dados, aplicar modificadores y alternar rondas de ataque y defensa), el lector crea una serie de eventos ficticios que pertenecen completamente a la historia.

En el proceso, la experiencia se vuelve única. Cada copia del librojuego presenta las mismas descripciones, las mismas reglas y las mismas puntuaciones. Y sin embargo, cuando me acerco a un encuentro, mi héroe puede haber sido debilitado por batallas previas y sus posibilidades de éxito pueden ser bajas. Tú estás leyendo el mismo librojuego, pero has tomado decisiones diferentes; tal vez tuviste un poco más de suerte y tu héroe llega al encuentro incólume, lo que es una situación

---

<sup>43</sup> Raum, Elizabeth. *The Revolutionary War*. North Mankato (MN): Capstone Press, 2010.

<sup>44</sup> North, Ryan. *To Be or Not to Be*. New York: Riverhead Books, 2016.

North, Ryan. *Romeo and/or Juliet*. New York: Riverhead Books, 2016.

<sup>45</sup> Ver Juul, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Digital Games Research Conference 2 (2003): 30-45, en concreto la pág. 35.

<sup>46</sup> Los libros de Tim Dedopulos *You Are (not) Deadpool* (2022) y *She-Hulk Goes to Murderworld* (2022) otorgan al lector bonificaciones en sus puntuaciones iniciales por leer la introducción. Estas puntuaciones se mencionan en el texto principal, pero se les asignan valores más bajos allí. La suposición es que muchos lectores no se molestarán en leer las reglas, ¡y aquellos que lo hagan merecen una recompensa!



narrativa muy diferente. Cuando tú y yo resolvamos nuestra batalla, es probable que ocurran secuencias distintivas de eventos. Si mi héroe muere, experimento un final trágico que no se menciona en el texto y que es posible que nunca llegues a ver.

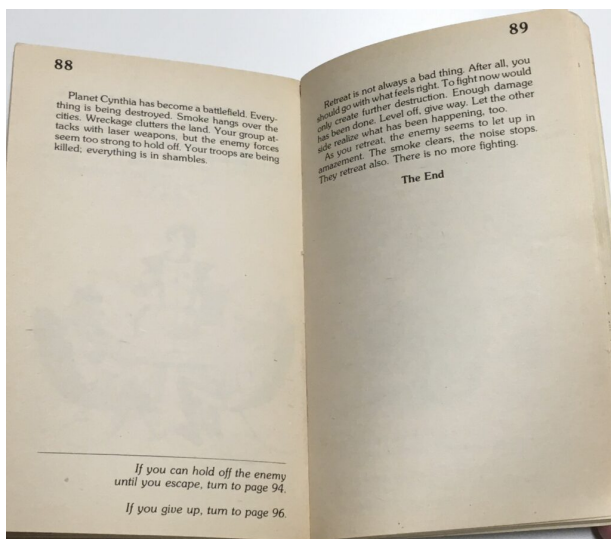
El proceso también aumenta la rejugabilidad porque permite al lector intentar diferentes estrategias al regresar a la misma escena. Este elemento destaca especialmente en los librojuegos con grandes inventarios de habilidades, objetos, armas y mejoras que pueden combinarse cada vez de diferentes maneras, como en *The Legion of Shadow* (2012) de Michael J. Ward.<sup>47</sup>

El registro de las puntuaciones también está pensado para que se lleve a cabo escribiendo en el propio libro, lo que hace que la conexión entre el lector y el artefacto sea aún más visceral. El texto por el que estoy navegando puede haber sido impreso en miles de copias, pero mis notas y los registros de mis elecciones han convertido mi ejemplar en algo único en el mundo, al igual que mi aventura fue el resultado de mi propia actuación y la de nadie más.

## SECCIONES

Las secciones son las unidades narrativas de los librojuegos.<sup>48</sup> A veces se les llama “lexías” o “nodos” en ciencias de la comunicación, y “entradas” o “párrafos” en el lenguaje común. Son las porciones individuales del texto delimitadas por enlaces, o por el inicio de la obra, o por sus finales. Las secciones contienen el texto, pero no son el texto en sí mismo.

Cada sección de un librojuego debe estar clara e inequívocamente marcada para permitir la navegación. Hasta ahora, la forma más común de hacerlo ha sido numerar cada sección secuencialmente. Con menos frecuencia, los librojuegos han utilizado secuencias de letras (AAA, AAB, AAC...), combinaciones de letras y números (A1, A2, A3...) u otras etiquetas. El final de una sección también debe ser claramente identificable.



Los librojuegos a menudo han basado su modo de organización en la tradición de dividir los libros por página y capítulo. Los primeros librojuegos, como *Consider the Consequences!* y *Treasure Hunt* (1945, de Alan George)<sup>49</sup> emplean este método y, al ofrecer opciones al lector, lo dirigen a esta o aquella página. El método es tan simple e intuitivo que ha sido casi universalmente adoptado en librojuegos para lectores más jóvenes, especialmente en la serie *Choose Your Own Adventure*. Al mismo tiempo, el método tiene sus limitaciones. Si una sección termina en la mitad o en la parte superior de una página, por ejemplo, el

espacio que queda debajo no puede utilizarse. Puede contener una ilustración, pero no dar comienzo a una nueva sección.

La editorial Flying Buffalo fue la primera que, comenzando con *Buffalo Castle* de Rick Loomis (1975), rompió con los límites de la página en la estructura narrativa, añadiendo múltiples secciones

<sup>47</sup> Ward, Michael J. *The Legion of Shadow*. London: Gollancz, 2012.

<sup>48</sup> Elegí adoptar este término tal como se usa en la base de datos de *Demian's Gamebook Web*.

<sup>49</sup> George, Alan. *Treasure Hunt*. Edinburgh: W and A.K. Johnston Ltd, 1945.

en cada página de sus módulos en solitario para el juego de rol *Tunnels & Trolls*.<sup>50</sup> Al contener cada sección solo un texto breve, esta solución permitió al editor hacer un uso eficiente del espacio y ahorrar papel. Posteriormente, este método fue adoptado por líneas populares de librojuegos como *Fighting Fantasy*, *Lone Wolf*, *The Way of the Tiger* (“La senda del Tigre”) y muchas más. Ahora, un párrafo numerado podía ser tan largo o corto como lo requiriera su contenido, y podía comenzar y terminar en casi cualquier parte de la página. El libro podía contener un gran número de unidades narrativas, aumentando la complejidad y el desafío. Por ejemplo, *The Warlock of the Firetop Mountain* (“El Hechicero de la Montaña de Fuego”) de Steve Jackson e Ian Livingstone (1982), incluyó 400 secciones narrativas en tan solo 163 páginas.<sup>51</sup> Más secciones significan más lugares para explorar, más interacciones que recorrer, más decisiones que tomar y una mayor sensación de inmersión.<sup>52</sup> Los librojuegos en formato cómic ofrecen opciones similares; algunos se dividen en páginas (siendo los primeros las historietas de Disney publicadas en Italia desde 1985),<sup>53</sup> y otros en viñetas (como en los cómics *Diceman* de 1986).

Dado que los librojuegos son productos impresos, se presta atención para asegurarse de que las divisiones causadas por los límites de la página no interfieran con las divisiones del texto. Errores en este sentido pueden dificultar la navegación en un librojuego. En *Island of the Undead* (1992) de Keith Martin,<sup>54</sup> por ejemplo, las opciones ofrecidas al final de la sección 1 se extienden más allá de la página derecha. Solo las dos primeras opciones son visibles en la parte inferior de la página 1, sin indicación alguna de que haya tres opciones más disponibles en la siguiente página. Dado que el final de la página parece marcar el final de la sección, es probable que se pasen por alto esas últimas opciones.<sup>55</sup>

## LA HABITACIÓN CERRADA

La “habitación cerrada” es un tipo especial de sección que no tiene enlaces que conduzcan a ella, lo que la hace inaccesible si no se hacen trampas. Parece una sección de librojuego, se lee como una sección de librojuego, pero lo único que la hace pertenecer al librojuego es que se imprime junto con las otras secciones. Puede que sea necesario completar y explorar todo el libro antes de darse cuenta de que una determinada sección no tiene enlaces que la señalen.

En algunos casos, la habitación cerrada se genera simplemente por error: hubo un error en un enlace durante la redacción o edición del libro y, como resultado, esa sección queda separada del resto. En otros casos, la habitación cerrada se inserta deliberadamente. Su función es similar a la de un huevo de Pascua en los videojuegos y brinda una satisfacción especial a aquellos pocos afortunados que la encuentren. La anomalía de la habitación cerrada también se presta para crear momentos de humor surrealista. Este enfoque ya estaba presente en la primera habitación cerrada de la que tengo conocimiento, en *Buffalo Castle* de Rick Loomis (1976), sección 19E: “Es imposible llegar a la

---

<sup>50</sup> Loomis, Rick. *Buffalo Castle*. Scottsdale (AZ): Flying Buffalo, 1976.

<sup>51</sup> Jackson, Steve, and Ian Livingstone. *The Warlock of Firetop Mountain*. London: Penguin, 1982.

<sup>52</sup> Un caso peculiar y redundante que combina elementos de organización basados en la página y en la sección se encuentra en *You Are Spider-Man vs. The Incredible Hulk* (1997) de Richie Chevat, donde las secciones están etiquetadas por capítulo pero también se proporcionan indicaciones de navegación sobre el número de página. Una elección en el libro, por ejemplo, dirige al lector a ir al capítulo 34, página 136, o al capítulo 35, página 73. Dado que los capítulos están impresos sin orden, solo puede utilizarse el número de página para moverse por el libro.

<sup>53</sup> Ver *Topolino e il segreto del castello* [“Mickey Mouse y el secreto del castillo”] (1985), por Concina y Cavazzano.

<sup>54</sup> Martin, Keith. *Island of the Undead*. London: Puffin, 1992.

<sup>55</sup> Ocurre el mismo problema en *Quest for the Unicorn's Horn* de Bill Fawcett (1985), sección 78.

sección 19E. Has hecho trampa. ¡El Dungeon Master te vaporiza instantáneamente!”. Otro ejemplo se encuentra en la sección 42 de *Knightmare* de Dave Morris (1988):


“Cruzas pisando el suelo cargado de energía de la nave Vaarkan y te acercas a la consola de mando, donde Zlissgath, un navegante veniano, te espera.

‘No deberías estar aquí’, susurra. ‘Llevas un casco ridículo. Creo que te has perdido’.

Estás perdido. ¡Te has adentrado en la aventura equivocada!”<sup>56</sup>

En el libro de *Elige tu Propia Aventura* titulado *Ovni 54-40* (1982),<sup>57</sup> Edward Packard utilizó una habitación cerrada de manera altamente creativa. La sección está acompañada de una gran ilustración de dos páginas que el lector no puede evitar ver mientras hojea las páginas durante la lectura normal. Cuanto más consciente se vuelve el lector de esa sección visualmente evidente, más claro se hace que no hay forma de llegar allí. La sección describe un planeta utópico llamado Última que se menciona varias veces en el libro. El comienzo de la sección aclara que la inaccesibilidad del pasaje no fue un descuido: “Sin hacer ninguna elección, sin seguir ningún tipo de instrucciones, estás descendiendo a través del espacio, aproximándote a una gran esfera resplandeciente: es Última, el planeta paradisíaco” (101). Resulta que hacer trampa es la única forma de “pasarse” el libro y alcanzar el mejor resultado posible.

En *Choose Your Own Autobiography* de Neal Patrick Harris (2014), encontrar la habitación cerrada se interpreta como un éxito: “¡Felicidades! Ha encontrado la página oculta. Ninguna otra sección conduce a esta, y es imposible imaginar que alguien viole las instrucciones explícitas de este libro hojeándolo casualmente sin orden ni concierto. Entonces, ¿cómo ha podido encontrarlo? Pues porque usted, señor o señora, es un sujeto raro en su especie, diligente e intrépido”.<sup>58</sup>

Un uso mucho más ambicioso de las habitaciones cerradas se encuentra en el librojuego para adultos *Life's Lottery* de Kim Newman (1999).<sup>59</sup> El libro consta de 300 secciones numeradas, de las cuales nueve carecen de enlaces. Lo inusual no es solo la cantidad de habitaciones cerradas, sino el hecho de que, si se identifican y se leen en el orden en que aparecen, estas secciones forman una narrativa secundaria que arroja una luz diferente sobre los eventos en el árbol de decisiones. 

## ENLACES

Los enlaces son las instrucciones que conectan las secciones y permiten que la historia avance en diferentes direcciones. Por lo general, los enlaces toman la forma de instrucciones tipo “si / entonces” que dirigen a secciones específicas. Normalmente, los enlaces se colocan al final de una sección en forma de menú de opciones, como por ejemplo: “¡Salva a Gertruda! Ve a la página 100. ¡Sálvate a ti mismo! Ve a la página 105”.<sup>60</sup>

En *Avatars of Story*, Ryan describió estos enlaces como “evidentes” y en parte los desestimó como “demasiado legibles”, porque “le dan al lector un adelanto del contenido de la lexía de destino”.<sup>61</sup> En

---

<sup>56</sup> Morris, Dave. *Knightmare*. London: Young Corgi, 1988. El casco es una referencia al casco que usaba uno de los participantes en el programa de televisión *Knightmare*, que sirvió de inspiración para el libro.

<sup>57</sup> Packard, Edward. *Inside UFO 54-40*. New York: Bantam, 1984.

<sup>58</sup> Harris, Patrick Neal. *Choose Your Own Autobiography*. New York: Crown Archetype, 2014, p 97.

<sup>59</sup> Newman, Kim. *Life's Lottery*. London: Titan Books, 1999.

Short, Emily. *Life's Lottery (Kim Newman)*. <https://emshort.blog/2015/01/05/lifes-lottery-kim-newman/> Última revisión 17/11/2022.

<sup>60</sup> Forbeck, Matt. *Escape from Castle Ravenloft*. Somerville (MA): Candlewick Press, 2019, p 97.

<sup>61</sup> Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, p 110.

realidad, rara vez un librojuego permite al lector decidir lo que sucederá más allá de un enlace. En el ejemplo anterior, no hay certeza de que pueda salvar a Gertruda simplemente yendo a la página 100. Lo único que puedo esperar es que mi personaje lo intente, pero el enlace “evidente” aún puede sorprenderme con diversos giros dramáticos en la trama. Al tomar una decisión, no podemos saber si esa acción ocurrirá ni cuáles serán las consecuencias. A pesar del nombre de la serie *Elige tu propia aventura*, en los librojuegos uno no elige realmente su propia aventura, sino solo la siguiente acción que intentará llevar a cabo el protagonista.

La opacidad del enlace en el librojuego no tiene por qué contradecir la sensación general de agencia del lector, pero puede hacerlo. Si el texto constantemente traiciona las expectativas del lector y las opciones presentadas no le ofrecen una forma de dirigir la historia en una dirección específica, entonces la experiencia puede volverse frustrante. Sin embargo, cuando se usan con moderación, los giros en la trama al otro lado del enlace pueden hacer que la historia sea más emocionante y aumentar la sensación de realismo, porque en la vida real las decisiones acertadas no siempre tienen éxito.

En la organización de un librojuego, los autores y editores también tienden a colocar secciones conectadas narrativamente a cierta distancia física entre sí. Si la sección de destino se coloca junto a la sección de origen, por ejemplo, uno podría ver accidentalmente información que afectará a la decisión. Supongamos que en la sección 12 puedo ir a la 13 o a la 280, y sucede que veo que la sección 13 lleva a la muerte. ¿Qué probabilidad hay entonces de que elija ese camino?

Por lo general, los enlaces se presentan en grupos de dos o más, y permiten al lector elegir qué intentar a continuación. También pueden existir enlaces que no implican elecciones, como cuando una sección termina con una única indicación del tipo “ve a la página 77”. Esta clase de enlace, con todo, puede tener varias ventajas. Puede dividir bloques de texto largos, haciendo que la obra sea menos intimidante para los lectores jóvenes. También puede proporcionar momentos emocionantes de suspenso al interrumpir el flujo de lectura en momentos de tensión, convirtiéndose en un recurso de ritmo.

Un grupo de enlaces también puede ofrecer múltiples caminos de progresión sin darle al lector una elección. Esto ocurre con enlaces aleatorios, como en: “Tira un dado; si sacas de 1 a 3, ve a la página 122; si sacas de 4 a 6, ve a la página 350”. Muchos librojuegos hacen un uso moderado de este mecanismo, reproduciendo en el proceso la naturaleza impredecible de la realidad. Un pequeño número de librojuegos utiliza solo enlaces aleatorios para la navegación, generando un lugar diferente para explorar cada vez.<sup>62</sup>

Otro tipo de enlace sin elección es el de comprobación de estado, que redirige la historia de manera determinista basándose en el efecto de eventos pasados. Algunos ejemplos simples incluyen “si tienes una llave de bronce” o “Si tienes 10 puntos de vida o más”.

Los enlaces aleatorios y los de comprobación de estado también pueden combinarse para formar comprobaciones de habilidades. En este caso, el lector debe generar un resultado aleatorio y combinarlo con una estadística, como en “Tira un dado y suma el resultado a tu valor de Sigilo. Si el resultado es 8 o menos, ve a la página 239; si es 9 o más, ve a la página 101”. A diferencia de los enlaces puramente aleatorios, las comprobaciones de estado y las comprobaciones de habilidades reciben la influencia de las elecciones previamente realizadas por el lector. Si bien no ofrecen una

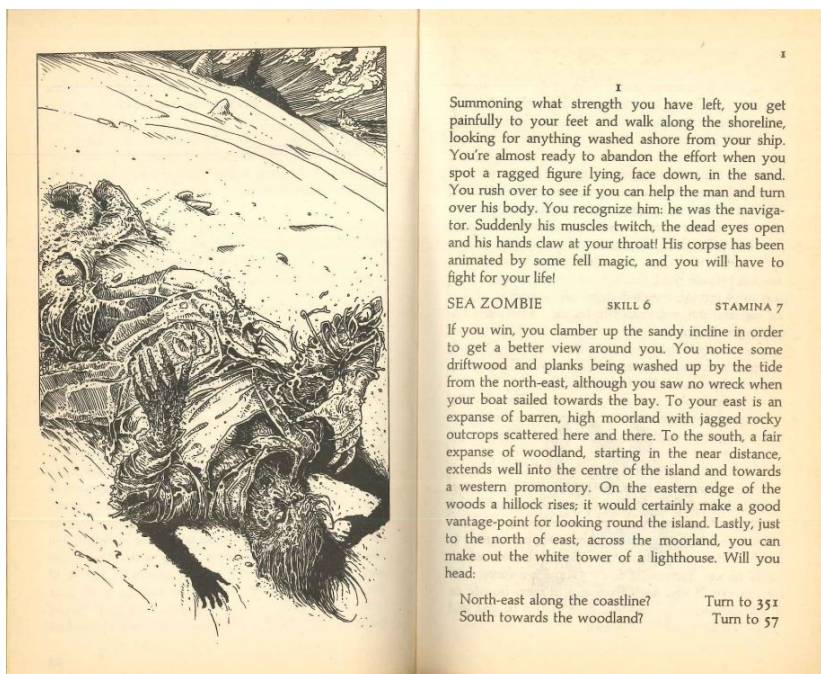
---

<sup>62</sup> Como en *Four against Darkness* de Andrea Sfiligoi (2016) y *Cages of Fear* de Joe Ward (2021). El primer caso de este método para construir un espacio de juego aleatorio es el artículo *Solo Dungeon Adventures* de Gary Gygax en *The Strategic Review* 1.1, publicado en 1975.

elección en ese momento, otorgan un valor a largo plazo a las decisiones tempranas y refuerzan la sensación general de continuidad y causalidad.

Los librojuegos, al ser objetos físicos y autocontenidos, requieren que cada enlace se describa de alguna manera en el texto.<sup>63</sup> En la mayoría de los casos, como hemos visto, los enlaces se enumeran al final de las secciones que permiten la progresión. Una variante es presentarlos dentro de un mapa y permitir al lector “viajar” eligiendo dónde ir a continuación. J. H. Brennan lo hizo muy pronto con el mapa del poblado de Stonemarten impreso en *The Den of Dragons* (1984) [traducido aquí como “La caverna del dragón”], que muestra edificios con diferentes indicaciones numéricas.<sup>64</sup> Para llegar a un edificio en particular, el lector se dirige a la sección correspondiente, resuelve las interacciones resultantes y luego regresa al mapa para elegir dónde ir a continuación. Michael J. Ward también utiliza mapas de navegación libre en sus librojuegos *DestinyQuest*, marcando cada ubicación en función de su dificultad. De esta manera, el lector puede optar por afrontar algunos desafíos más fáciles primero y dejar los más difíciles para cuando el personaje tenga el nivel adecuado.

Los problemas pueden surgir en un librojuego precisamente debido a la naturaleza explícita de los enlaces. Supongamos que estás leyendo *Lair of the Lich* (1985) de Bruce Algozin (traducido aquí como “La guarida del cadáver errante”) y estás guiando a tu héroe en la exploración de un traicionero calabozo.<sup>65</sup> En algún momento, encuentras una intersección que, entre otras opciones, te permite ir a la página 111, pero decides tomar una ruta diferente. Más tarde, cuando te encuentras con una intersección que se ramifica hacia la página 111, adquieres instantáneamente el conocimiento de que ese pasaje conduce al mismo lugar que el que evitaste anteriormente, ¡aunque el héroe no haya visitado ninguno de los dos! Además (advertencia de *spoiler*), si efectivamente vas a la página 111 de “La guarida del cadáver errante”, tu héroe cae en una emboscada y perece. Este conocimiento seguramente afectará al valor de rejugabilidad del librojuego, haciendo menos probable que alguien elija recorrer ese camino de nuevo.



<sup>63</sup> Esto difiere de las aventuras de texto digitales del tipo estudiado por Montfort, que requieren instrucciones tecleadas por el lector. Tales aventuras, por ejemplo, pueden requerir que el lector elija ir al norte sin incluir nunca la palabra “norte” en el texto. La elección correcta puede ser completamente implícita. Ver Monfort, Nick. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press, 2005.

<sup>64</sup> Brennan, J. H. *The Den of Dragons*. New York: Dell, 1984.

<sup>65</sup> Algozin, Bruce. *Lair of the Lich*. Lake Geneva (WI): TSR, 1985.

Una solución común es interponer cierta distancia de texto entre las instancias de la misma indicación numérica. Si hay varias o muchas secciones entre dos enlaces que conducen al mismo lugar, es menos probable que el lector lo note. Este método puede mejorarse si el número elegido es visualmente poco llamativo. También es posible concentrar números similares en áreas específicas a propósito para evitar que el lector explote la naturaleza explícita de los enlaces. ¿Fue la sección en la que moriste la 312, la 213 o la 321? La elección de la página 111 por parte de Algozin para un final mortal es especialmente desafortunada, porque 111 es, como lo describió Tolkien, “un número bastante curioso” y no es fácilmente confundible con otro.<sup>66</sup>

También es posible disfrazar una conexión a un lugar conocido al agregar una sección cuyo único propósito es redirigir a un pasaje específico. Supongamos que en *La guarida del cadáver errante* ya he muerto yendo a la página 111, por lo que durante mi segundo intento tengo mucho cuidado de evitar esa página. Entonces (ejemplo ficticio) me encuentro con una intersección que muestra 65 y 198. Elijo confiado la 198, y cuando paso a esa página el texto simplemente dice: “Ve a la 111”. Es una jugada desagradable, pero técnicamente justa, y se ha hecho antes.

La mayoría de los enlaces en los librojuegos son claramente visibles y comprensibles, como en los ejemplos anteriores, pero es posible utilizar otras formas de presentación. Siempre que un librojuego muestre todos sus enlaces en algún lugar, los autores pueden reemplazarlos y disfrazarlos de la manera que deseen.

Ejemplos de esto se encuentran en las series *Cretan Chronicles* o “Crónicas Cretenses” (1985-1986) y *Hellas Heroes* (2018-2022, fuertemente inspirada en la primera). Ambas están ambientadas en la antigua Grecia mitológica y explican que en algunas secciones el protagonista puede tener una premonición. Cuando el número que etiqueta una sección está impreso en cursiva (*41* en lugar de 41), el lector puede optar por “seguir una pista” saltando 20 secciones hacia adelante (en este caso, hasta la sección 61) para descubrir el efecto de esa intuición. Al hacer que algunos enlaces sean menos obvios, este recurso también captura parte de la fascinación de un mundo en el que los dioses se comunican con los humanos de maneras misteriosas y ominosas.

Del mismo modo, las instrucciones para manejar un enlace pueden encontrarse en una sección diferente a aquella en la que este se encuentra. Llamo a este recurso un “enlace fraccionado” porque la información necesaria para activarlo se divide entre al menos dos secciones. Este tipo de enlace siempre ha sido característico de la serie *Fighting Fantasy* y todavía es popular en los librojuegos modernos para adultos. En *Starship Traveller* o “La nave estelar perdida” (Steve Jackson, 1983), por ejemplo, el protagonista debe encontrar el instante y las coordenadas de un agujero negro, y luego combinarlos de una manera específica.<sup>67</sup> Cada coordenada es un número que se encuentra en un lugar diferente del libro, y además las instrucciones sobre cómo usarlos están en otra sección. Solo al encontrar las tres secciones y seguir las instrucciones, el lector puede reconstruir el número de sección necesario y, por lo tanto, activar el enlace.

Un enlace de este tipo puede no solo estar fraccionado, sino también ser secreto. Como es de esperar, un enlace de texto secreto a menudo se utiliza para representar un pasaje secreto. En *House of Hell* (“La mansión infernal”) de Steve Jackson (1984), el lector puede descubrir que hay una puerta oculta bajo las escaleras del sótano y que ese pasaje se activa restando 10 al número de sección donde se mencionan las escaleras.<sup>68</sup> Este enlace fraccionado se puede describir como secreto porque un lector

---

<sup>66</sup> Tolkien, J. R. R. *The Fellowship of the Ring*. New York: William Morrow, 2012.

<sup>67</sup> Jackson, Steve. *Starship Traveller*. London: Penguin, 1983.

<sup>68</sup> Jackson, Steve. *House of Hell*. London: Penguin, 1984.

que llegue a las escaleras sin conocer el pasaje no tendría forma de darse cuenta de que la sección contiene un enlace no declarado.

Una variante del enlace fraccionado es el enlace diferido. Este indica al lector que debe tomar nota de una palabra clave y un número de sección, como “Antídoto 218” o “Willana 512” (de *Bruidd* de Graham Wilson, 2020).<sup>69</sup> Más tarde, el texto puede dirigir al lector a la sección indicada, como en “si tienes el antídoto, ve al número asociado con él”.<sup>bb</sup> En cierto sentido, esto es un enlace dividido, porque para seguir la narrativa el lector debe combinar información de dos secciones diferentes (aquella con el código y la que autoriza su uso). En la práctica, el enlace ya está operativo en el momento en que se presenta, y un lector puede optar por seguirlo y avanzar en la historia de una manera que no es posible con un enlace dividido propiamente dicho.

Finalmente, un enlace puede ofrecer su información en forma de rompecabezas visual, espacial, numérico o verbal. Por ejemplo, en *The Dregg Disaster* de Chris Matthews (2022)<sup>70</sup> se les pide a los lectores que resuelvan problemas de álgebra para encontrar el camino hacia adelante. *Creature of Havoc* (“Criatura del caos”) de Steve Jackson (1986) incluye una aparente galimatías que, cuando se descifra, contiene un enlace navegable:

‘Ypvruprg rfss ehbs ab ffne wbtchf def pvlucdbtv r fep fodf str vctj pn. Spo lbray pv uhbvfe dpn fe wflf ethp vgh uypv uk np won pt ow hyo prow hbt. Bvtay pvo hbvfi cbv sfdatw pipf ath favbp pwse tpebf ulpst. Zhbr rbd bnam brrah jrns fl f ehbsa dfc rffdey pvr udfst jny. Yp vushbl lar fmb jn ijni hjsi dvng fpnso b nd adp omy objd djng Fp rojibma db rrbm pvs suypv rumbts tfr.’ Jfiy pvuc bna vn dfrs tbn dahj mi tv mut p orff frln cf enj nfty. ‘Y pvru fjrs ti prd ftejsi th js. Rf pprrtoh rodvt yubta thfe yfl lpwstp nfemj nfs. Llb vlenpw ob ndahfbdath f rfejmfmdjb tfly. Jiwjllibf ewbt chj ng.’ (369)<sup>71</sup>

Prácticamente, cualquier tipo de rompecabezas puede incluirse en el enlace de un librojuego, siempre y cuando la solución, una vez encontrada, apunte directamente al número de una de las secciones.<sup>cc</sup>

## EL BUCLE

El bucle es un enlace que devuelve al lector a una sección que fue (o podría haber sido) visitada previamente. A veces, dicho enlace simplemente conduce a un lugar que se puede visitar varias veces. Si la sección no presenta encuentros (como es común en los laberintos), el lector puede usar el bucle para recorrer el mismo lugar cualquier número de veces sin ningún problema lógico. Sin embargo, si el lugar incluye eventos significativos, se necesita una verificación de estado para mantener la continuidad, como en “si es la primera vez que visitas esta sección / de lo contrario”.

En algunos casos, el bucle puede crear un efecto surrealista de viaje en el tiempo. Packard lo dice claramente en *Underground Kingdom* o “El reino subterráneo” (1983) antes de un enlace que devuelve al lector a la elección anterior: “Sientes como si te hubieran hipnotizado. Y lo más curioso es que tienes la impresión de que algo habría hecho retroceder el tiempo para brindarte otra oportunidad”.<sup>72</sup> En otros casos, los bucles pueden conectar secciones distantes en el texto. *The Race Forever* (“El gran rallye”) de R. A. Montgomery (1983),<sup>73</sup> por ejemplo, describe dos carreras de autos en las que el lector puede participar: una de velocidad y otra en terreno accidentado. Sin importar cuál

<sup>69</sup> Wilson, Graham. *Bruidd* (Rise of the Ancients, Book 1). Independently published, 2020.

<sup>70</sup> Matthews, Chris. *The Dregg Disaster*. Waitsfield (VT): Chooseco, 2022.


<sup>71</sup> Jackson, Steve. *Creature of Havoc*. London: Penguin, 1986. En una suerte de enlace fraccionado, el método para descifrar el mensaje se explica en la sección 283.

<sup>72</sup> Packard, Edward. *Underground Kingdom*. New York: Bantam, 1983, 14.

<sup>73</sup> Montgomery, R. A. *The Race Forever*. New York: Bantam, 1983.

se elija, completar una carrera lleva al comienzo de la otra, que a su vez llevará de nuevo al comienzo de la otra, y así sucesivamente. La estructura general del libro recuerda al símbolo del infinito  $\infty$ , con dos caminos principales que llevan al inicio del otro.

El libro *You Are a Shark* (“Te conviertes en tiburón”) de Packard (1985)<sup>74</sup> incluso le da un significado y una importancia especial a su sistema de bucles, utilizándolo como símbolo del concepto budista de samsara (el interminable círculo de la vida, la muerte y el renacimiento). El protagonista ha ofendido a una deidad que habita en un templo nepalí, y como castigo su conciencia se traslada al cuerpo de varios animales. Desde el principio, se nos dice que “tal vez tengas la impresión de que el tiempo traza círculos” (10), y la estructura de ramificación atrapa al lector dentro de un laberinto de texto del que parece no haber escapatoria. El objetivo es encontrar una forma de salir de la recursividad interminable, y la estructura del libro refleja perfectamente ese mensaje.

Sin embargo, no todos los bucles de texto son tan alentadores. El diseño perverso de *Creature of Havoc* o “Criatura del caos” (1986), por ejemplo, puede atrapar al lector en un ciclo fatal de batallas. Si llegas a la sección #39, entras en combate con un Guerrero del Caos. Si sobrevives a esta pelea, debes ir a la sección #397 y enfrentarte a otro Guerrero del Caos. Si ganas también esta vez, debes dirigirte a la sección #46, donde te atacará un nuevo Guerrero del Caos. Si ganas, debes volver a la sección #39 nuevamente y enfrentarte a la misma (¿o es otra?) serie de Guerreros del Caos, y así sucesivamente hasta el infinito. Una vez que llegas a la sección #39, simplemente no hay escapatoria. A veces, un bucle puede ser una forma gradual y cruel de decirle al lector que ha fracasado. 

## ESTRUCTURA

La manera en que los enlaces conectan las secciones de texto puede adoptar un número infinito de formas. En la práctica, sin embargo, la mayoría de los sistemas de enlaces en los librojuegos se pueden dividir en tres grupos amplios: el árbol, la red y el collar de perlas. Estas estructuras toman su nombre de la forma de los diagramas de flujo en los que se pueden visualizar. No son las únicas configuraciones existentes, pero son de lejos las más comunes. Utilizo estas categorías siendo plenamente consciente de que hay librojuegos que pueden pertenecer a un tipo solo en cierta medida.<sup>75</sup> Muchas obras no encajan perfectamente en ninguno de estos grupos, pero casi todos los librojuegos que he examinado se asemejan a uno de estos tipos o mezclan dos o los tres, y por eso encuentro útil esta categorización.

Una estructura de ramificación que es común encontrar en los librojuegos es el árbol. El término es intuitivo y describe un librojuego en el cual la mayoría de las secciones tienen solo un enlace que lleva a ellas. Cuando eso sucede, el mapa de la estructura del libro tiende a parecerse a un árbol, con caminos narrativos divergiendo en múltiples direcciones. Esta es la estructura del primer librojuego conocido (*Consider the Consequences*), y su popularidad se disparó a partir de 1979 gracias a la colección *Choose Your Own Adventure*, que la adoptó con una regularidad inquebrantable.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Packard, Edward. *You Are a Shark*. New York: Bantam, 1985.

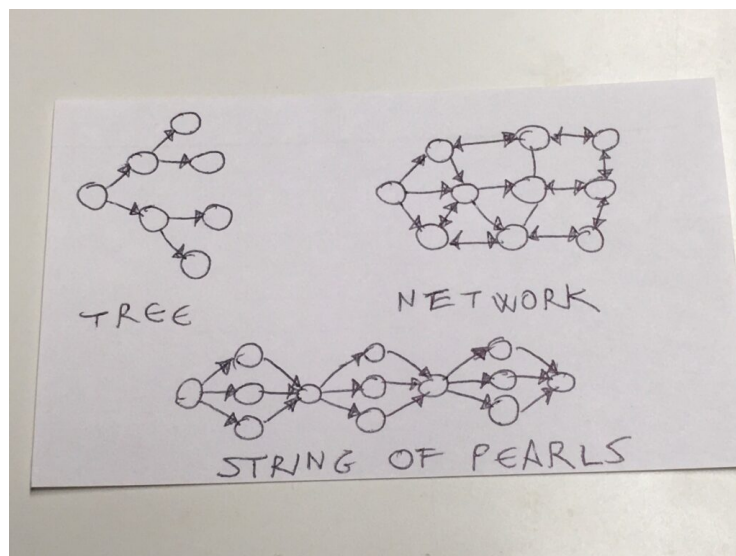
<sup>75</sup> Excelentes fuentes para el estudio de las estructuras narrativas en los librojuegos son: Transverse Reading Gallery (<https://jeremydouglass.github.io/transverse-gallery/>), Gamebook SVG Charts ([http://outspaced.fightingfantasy.net/SVG\\_Flowcharts/main.html](http://outspaced.fightingfantasy.net/SVG_Flowcharts/main.html)), Project Aon (<https://www.projectaon.org/en/Main/Home>), Fighting Fantasy Solutions (<http://arek.bdmonkeys.net/FF/sols/index.html>). Todas consultadas por última vez el 13/11/2022.

<sup>76</sup> Laskow, Sarah. “Estos mapas revelan las estructuras subyacentes de los libros de *Elige tu propia aventura*”. <https://www.atlasobscura.com/articles/cyoa-choose-your-own-adventure-maps> Última revisión 11/11/2022.



Como principio organizativo, el árbol presenta la ventaja de ser muy fácil de recorrer. Para el autor, el árbol facilita la preservación de la continuidad y evita conexiones ilógicas, ya que las diferentes tramas generalmente no convergen ni se superponen. Dado que las ramas tienden a divergir entre sí, también se puede incluir una gran variedad temática. Cada camino de lectura, desde el principio hasta un final, cubrirá solo una pequeña parte del libro. Si la estructura se ramifica de manera simétrica, por ejemplo, el camino que emerge de la primera elección suprimirá la mitad del libro completo; la segunda elección eliminará otro cuarto de ese camino, y así sucesivamente. Por lo tanto, el árbol tiende a ofrecer fuertes incentivos para volver a leer el texto y explorar nuevos caminos. La experiencia también ofrecerá una sólida sensación de paso del tiempo, ya que cada camino narrativo está organizado estrictamente como un evento que ocurre después del anterior.

Debido a su naturaleza divergente, la estructura arbórea funciona muy bien en historias cuyo principal objetivo es presentar una gran variedad de situaciones. Funciona peor en librojuegos orientados a objetivos, especialmente si el autor quiere desafiar al lector a encontrar un único final feliz. Si los caminos narrativos siguen divergiendo, una sola elección incorrecta significa quedarse fuera de cualquier posibilidad de victoria para esa partida.



Un tipo diferente de estructura es la red, en la que se puede acceder a gran cantidad de secciones desde muchas otras muchas a través de bucles y convergencias. Un diagrama de flujo que describe este tipo de estructura se parece más a un mapa que a un árbol, ya que muchas de sus trayectorias narrativas se pueden recorrer con considerable libertad, y se puede acceder a ellas y abandonarlas de múltiples formas.<sup>77</sup> Los librojuegos en red tienden a ofrecer una sólida sensación espacial, porque, al igual que el espacio, podemos recorrerlos en muchas combinaciones de direcciones. Son el formato más natural para representar laberintos, ubicaciones complejas y cualquier tipo de escenario en el que “recorrer el espacio (tanto del mundo de la historia como del libro material) sea el objetivo del juego”.<sup>78</sup> Por la misma razón, generan una fuerte sensación de libertad y agencia, permitiendo al lector no solo elegir dónde ir a continuación, sino también en qué orden y cuántas veces visitar ciertos lugares.

Adams, D’Andre, Daniela Beckelhymer y Alison Marr. *Choose Your Own Adventure: An Analysis of Interactive Gamebooks Using Graph Theory*. *Journal of Humanistic Mathematics* 9 (2) 2019: 44-59.

<sup>77</sup> Wake, Paul. *Mapping Imaginary Spaces: From Database to Folk Cartography*. En “Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination”. Editado por Daniel Punday. London: Routledge, 2022. 70-87.

<sup>78</sup> Wake, Paul. *Mapping Imaginary Spaces: From Database to Folk Cartography*. En “Digital Narrative Spaces: An Interdisciplinary Examination”. Editado por Daniel Punday. London: Routledge, 2022. 79.

La popular serie *Fighting Fantasy* y la mucho menos exitosa *The Legends of Skyfall* (cuatro volúmenes de David Tant en 1985, traducida al español como “La Leyendas de Skyfall” por la editorial Ariel entre 1987 y 1988) hicieron un gran uso de redes para crear ciudadelas, castillos, mansiones, pantanos, bosques, minas, pirámides y una miríada de otros lugares laberínticos y traicioneros. A menudo, la organización espacial de los libros se enfatizaba utilizando el nombre del lugar principal como título (“El bosque tenebroso”, “La ciudad de los ladrones”, “La mansión infernal”, “El jardín de la locura”,<sup>79</sup> “La mina de los tormentos”<sup>80</sup>). Posteriormente, las series *Fabled Lands* (de la década de 1990), *Steam Highwayman* (desde 2017) y *Legendary Kingdoms* (desde 2019) ampliaron la idea de un librojuego en red para crear mundos abiertos que se pueden explorar con inmensa libertad y no dependen de una sola misión para completarse. El principio se aplica no solo a cada volumen, sino a toda la serie, que el lector puede recorrer libremente de un libro a otro. En efecto, cada libro se convierte en una región abierta en un extenso mundo ficticio.<sup>81</sup>

Si bien las ventajas en términos de inmersión son evidentes, un librojuego en red puede ser difícil de gestionar a nivel de diseño. Este debe garantizar que la historia tenga sentido en cada uno de los caminos de lectura y que cada sección esté lógicamente conectada con todas las secciones que la preceden. Si el texto permite a los lectores retroceder y regresar a ubicaciones anteriores, entonces los enemigos derrotados deben permanecer muertos, los cofres saqueados deben permanecer vacíos, y así sucesivamente.

El tercer tipo de estructura común combina la solidez de la estructura arbórea con parte de la libertad de movimiento de la red. Es la estructura central de series que son elogiadas precisamente por su equilibrio entre la historia y la jugabilidad, como “Lobo Solitario” y “La senda del Tigre”. Este tipo de organización no tiene un nombre consensuado, y le he dado el nombre de “collar de perlas”. Se trata de una imagen que, de manera coherente con los casos anteriores, representa una configuración textual en una metáfora visual.

Un collar de perlas permite al lector maniobrar dentro de redes o árboles locales solo para unir todos los caminos posibles en una única sección obligatoria. A partir de ahí, la narrativa se ramifica nuevamente en múltiples direcciones antes de fusionarse en otro cuello de botella, y así sucesivamente.<sup>82</sup> En la metáfora de la cadena de perlas, las redes y los árboles que permiten la libertad de navegación son las perlas, y los cuellos de botella son los puntos donde las perlas se tocan. La ventaja narrativa es que estos cuellos de botella, que son obligatorios y siempre se encuentran en el

---

<sup>79</sup> Tant, David. *The Garden of Madness*. London: Armada, 1985.


<sup>80</sup> Tant, David. *The Mine of Torments*. London: Armada, 1985.

<sup>81</sup> Kabo Ashwell distingue entre la estructura de “búsqueda” («La estructura de búsqueda forma ramas distintas, aunque tienden a reunirse para llegar a un número relativamente pequeño de finales ganadores (a menudo solo uno). Los elementos de estas ramas tienen una estructura modular: pequeños grupos de nodos agrupados de manera compacta que permiten muchas formas de abordar una sola situación, con muchas interconexiones dentro de cada grupo y relativamente pocas fuera de él») y el “mapa” («un mundo en el que el jugador puede pasear indefinidamente. A menudo, esto es una geografía literal y se basa en un seguimiento extenso del estado, tanto explícito como secreto, para el progreso narrativo»). En mi clasificación, me resulta más práctico ver ambos como variantes de la red. Algunos mapas de búsqueda (incluido el presentado por Kabo Ashwell como ejemplo) también presentan similitudes sustanciales con el collar de perlas. Ver Kabo Ashwell, Sam. “Standard Patterns in Choice-Based Games” *These Heterogeneous Tasks*, 26/01/2015. <https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/> Última consulta el 12/11/2022.

<sup>82</sup> Esta forma es analizada por Fabulich y Kabo Ashwell. Agradezco a Jeremy Douglass haberme indicado estas fuentes. Kabo Ashwell también menciona una variante del collar de perlas llamada “gauntlet” (guantelete), en la que hay solo un camino principal y todos los puntos de ramificación son callejones sin salida o bucles que conducen a la elección anterior. Si se visualiza, este diagrama de flujo se asemejaría a un peine o a una espina de pescado. Ver Fabulich, Dan. *By the Numbers: How to Write a Long Interactive Novel That Doesn't Suck*. Choice of Games. <https://www.choiceofgames.com/2011/07/by-the-numbers-how-to-write-a-long-interactive-novel-that-doesnt-suck/> Última consulta el 12/11/2022.

mismo orden, pueden construir arcos narrativos sólidos y satisfactorios como los de la ficción lineal. Sin embargo, dentro de este marco, el lector puede crear diferentes historias, experimentar muchos encuentros y tomar decisiones mejores o peores. Esta organización textual ofrece una estructura suficiente para funcionar como una narrativa clara, y suficientes elecciones para que se disfrute como un juego.

Hablando de juegos, la mayoría de los collares de perlas tienen significado solo si se emplean mecánicas de juego. De lo contrario, la presencia de un cuello de botella podría dar la impresión de que todas las elecciones que conducen hasta ese punto son irrelevantes. Sin duda, el texto del cuello de botella puede tener diferentes implicaciones dependiendo del camino que se haya tomado para llegar a él, pero esta posibilidad puede no marcar una diferencia significativa en la experiencia del lector. Sin embargo, con mecánicas de juego, un librojuego puede incluir efectos de larga duración que se pueden trasladar a través de un cuello de botella, incluso aunque no se describan explícitamente en el texto.

Por ejemplo, en *Fire on the Water* (“Fuego sobre el agua”) de Joe Dever (1984, segundo libro de la saga *Lone Wolf*),<sup>83</sup> el lector puede explorar un grupo de once secciones antes de llegar al primer cuello de botella (en el #300) y luego otro grupo de veinte antes de llegar al segundo cuello de botella (en el #240). Sin mecánicas de juego, el camino por el cual se llega al #300 y al #240 tendría poca o ninguna importancia. Sin embargo, la estructura del libro lleva al héroe a enfrentarse a un mínimo de una batalla y un máximo de tres antes de llegar al #240. Aunque el texto de la sección #240 nunca cambia, la cantidad variable de batallas y los diferentes elementos aleatorios en cada una de ellas pueden hacer que el héroe esté en condiciones muy diferentes en ese momento, desde indemne hasta apenas con vida. Las puntuaciones y mecánicas de juego pueden crear situaciones narrativas únicas alrededor de cuellos de botella inmutablemente textuales, otorgando un significado real a las elecciones que llevaron al lector a ese punto. 

## COHERENCIA

El librojuego no es una forma abstracta y, en última instancia, los textos contenidos en las secciones, conectados por enlaces y organizados como una estructura, se unirán para formar un mundo ficticio. Debido a la naturaleza ramificada del librojuego, el mundo ficticio no tiene por qué ser internamente coherente, y la inconsistencia resultante puede ser una elección expresiva. Por esta razón, utilizo los términos “coherente” e “incoherente” de manera puramente descriptiva y neutral.

En el enfoque coherente, el autor crea un mundo ficticio internamente robusto y permite al lector emprender diferentes cursos de acción sin alterar la estructura del escenario. Este enfoque no requiere mucha explicación, ya que muchas personas lo han experimentado en formatos de ficción interactiva como los juegos de rol y los videojuegos. Tanto si te acercas al jefe desde la derecha como desde la izquierda, generalmente se trata del mismo jefe.

El enfoque coherente es el más común en los librojuegos desde el origen del formato hasta el presente. Parece que, en la mayoría de los casos, a los lectores les gusta resolver problemas y elaborar estrategias, lo que solo puede ocurrir si el mundo ficticio sigue sus propias reglas. El enfoque coherente se adopta más comúnmente en los librojuegos que incluyen mecánicas de juego. Si voy a decidir cuándo usar un objeto o habilidad específicos, generalmente espero ser recompensado por hacerlo correctamente, lo cual no puede suceder si elementos importantes de la historia aparecen y desaparecen sin explicación.

---

<sup>83</sup> Dever, Joe. *Fire on the Water*. New York: Pacer, 1984.

Una excepción notable se encuentra en el librojuego con mecánicas *Shadow over Nordmaar* (“Los páramos de Nordmaar”) de Dezra Despain (1988).<sup>84</sup> El protagonista es un héroe amnésico que, al final, se revelará que es una persona de dos posibles. En la secuencia inicial, el héroe debe decidir la dirección del viaje, y esa decisión determina quién era el personaje en esa escena. El enfoque incoherente se produce cuando cada rama de la historia solo debe ser coherente consigo misma, sin la obligación de que todas las ramas sean coherentes entre sí. Esto se evidencia por el hecho de que las afirmaciones “El Personaje A caminó hacia el norte” y “El Personaje B viajó hacia el oeste” son perfectamente lógicas. Solo cuando se comparan estas líneas argumentales después de múltiples lecturas, surge la inconsistencia.

A. Montgomery, cocreador de la serie “Elige tu propia aventura”, se especializó en diseñar librojuegos en torno a este tipo de incoherencias, logrando resultados sumamente surrealistas. En su librojuego *House of Danger* (1982),<sup>85</sup> el contenido de la mansión del título cambia según el momento de entrada, la dirección del movimiento y si uno entra solo o con amigos. Ninguno de estos factores debería afectar a lo que ya estaba en la casa. Sin embargo, dependiendo de esas elecciones, el contenido puede involucrar chimpancés inteligentes en máquinas voladoras, alienígenas planeando convertir a los humanos en conservas de carne, una organización benigna para la paz y el desarrollo social, el espíritu de un hombre que pide perdón o una versión diferente del mismo espíritu que transforma a los visitantes en bebés o personas decrepitas. Puede ser bastante entretenido sumergirse en una narrativa tan extraña y divertida, pero requiere un estado de aceptación receptiva y un profundo sentido de asombro. Probablemente esta sea la razón por la cual las estructuras incoherentes tienden a dirigirse a audiencias más jóvenes. Solo ocasionalmente han tenido un papel en librojuegos para adultos, como en *Death by Halloween* (2013) de David Warkentin.<sup>86</sup> En los librojuegos inconsistentes, lo que se pierde en términos de estrategia y agencia se compensa con el placer de ver surgir mundos paralelos y luego cambiar, transformarse y convertirse en narrativas sumamente libres. Es contar historias sin restricciones de lógica alguna, similares a los sueños.

## CONCLUSIÓN

He escrito este ensayo para dotar al lector de un mapa conceptual, un vocabulario y un conjunto de herramientas críticas para lo que espero sea una tendencia de estudios académicos sobre los librojuegos. El formato tiene hoy en día una presencia que puede ser cuantitativamente menor que la de la oleada de librojuegos original, pero es significativa en términos de libertad creativa e inventiva. En este panorama, muchos librojuegos emocionantes de las décadas de 2010 y 2020 están esperando a ser examinados desde una perspectiva académica, y muchos más se unirán a sus filas en el futuro. Espero que esta contribución ofrezca claridad y un punto de partida útil para futuros trabajos académicos.

Al mismo tiempo, me he esforzado mucho en evitar crear una falsa dicotomía entre librojuegos “triviales” para niños en la década de 1980 y 1990, y librojuegos “artísticos” para adultos del pasado reciente y el presente. Si acaso, uno de mis objetivos era destacar la peculiaridad exquisita y sin complejos lograda por algunos de los primeros librojuegos. *House of Danger* de Montgomery y “Ovni 54-40” de Packard pueden considerarse algunas de las experiencias literarias más experimentales que un niño podía tener en ese momento, y tal vez incluso hoy en día. Y qué inquietud metafísica se siente en “Te conviertes en tiburón” de Packard, especialmente en la trama en la que, siendo un tiburón,

---

<sup>84</sup> Despain, Dezra. *Shadow over Nordmaar*. Lake Geneva (WI): TSR, 1988.

<sup>85</sup> Montgomery, R. A. *House of Danger*. New York, Bantam, 1982.

<sup>86</sup> Warkentin, David. *Death by Halloween*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.

devoras al calamar que eras en otra historia. Como dijo Jamieson, “¿Estás... estás comiéndote a ti mismo? Sí, casi con seguridad te estás comiendo a ti mismo. Eso es un serio enredo mental de universos múltiples para un libro dirigido a niños de 10 años”.<sup>87</sup> Hubo un intenso experimentalismo en los primeros librojuegos también, y lo más impactante fue que anidaba dentro de una ficción aparentemente inofensiva para niños.

Además, todos los recursos clave fundamentales de los librojuegos sofisticados de hoy en día, como el enlace fraccionado, el enlace secreto, la habitación cerrada, el enlace de rompecabezas o el “enlace de premonición” de *Hellas Heroes*, tienen sus antecedentes en los textos juveniles de la primera generación. Los escritores modernos de librojuegos para adultos pueden elaborar experiencias diferentes en torno a estos bloques de construcción, pero los bloques en sí mismos permanecen en gran parte sin cambios. La diferencia es una cuestión de grado en lugar de un salto cuántico.

Los primeros estudios sobre la ficción digital, como mencioné al principio, exageraron la importancia de su propio campo al pasar por alto y minimizar importantes similitudes y posibles fuentes. Viendo que la investigación sobre juegos analógicos continúa expandiéndose y finalmente podría llegar a los librojuegos, mi esperanza es que no sigamos un camino similar. Una perspectiva bifocal que aprecie la creatividad de las décadas de 1980 y 1990 y sitúe los librojuegos recientes en ese rico contexto podría resultar la más fructífera y precisa. Pero, en última instancia, la elección es tuya.

---

## COMENTARIOS (J. P. Fernández del Río)

<sup>a</sup> En realidad, el origen es aún desconocido y se remonta cada vez más al pasado. Recientemente se han descubierto dos obras interactivas muy tempranas: *Consider the Consequences*, de Doris Webster y Mary Alden Hopkins, publicada en EE.UU en 1930 y dirigida a un público adulto; y *Treasure Hunt*, de Alan George, publicada en el Reino Unido en 1945 y dirigida a niños. Ambas poseen una estructura similar a la de los libros de la famosa colección *Elige tu propia aventura*. No obstante, fue en la década de los 70 cuando se popularizó este tipo de narrativa multitrama, que terminó por explotar tras la publicación de la citada colección. Ver <https://gamebooks.org/Item/11406/Show> y <https://gamebooks.org/Item/11003/Show>.

<sup>b</sup> Actualmente disponemos de opiniones que disienten de esta teoría, como la de H. Brennan, que afirma que el declive se produjo debido a que los editores no promocionaron los librojuegos como merecían ([http://www.librogame.com/uploads/PDdownloads/herbie\\_brennan\\_interview\\_2009.pdf](http://www.librogame.com/uploads/PDdownloads/herbie_brennan_interview_2009.pdf)).

<sup>c</sup> Algunos ejemplos en español son *El último de los dragones*, de Sergio García (2013), con 1.330 secciones, y *El grimorio del druida*, de David Velasco (2020), con 2.000 secciones.

<sup>d</sup> Ejemplos en español: *Espacio Virgen*, de Billy Fernández (2019); *En las cenizas*, de Pablo Aguilera (2023); y la colección *Microdédalos* de Juan Pablo Fernández (2020-).

<sup>e</sup> En español: *La cápsula del tiempo*, de Miqui Otero (2013); *Road to Glory*, de Daniel Lozano (2015); y *Elija su propia aventura en Berlín*, de Berlunes (2015).

<sup>f</sup> En España, una nueva edición de Lobo Solitario a manos de la editorial Celaeno Books recaudó en la plataforma Verkami un total de 97.053 € procedentes de 1449 mecenas en 2022.

<sup>g</sup> Aunque los librojuegos no hayan cambiado en lo fundamental desde su auge en los 80, actualmente se vienen observando ciertas diferencias con respecto a aquella época, como el reconocimiento de la

---

<sup>87</sup> Jamieson, Gavin. *The 7 Most F\*\*\*ed Up Real Choose Your Own Adventure Books*. Cracked March 18th, 2015. [https://www.cracked.com/article\\_22188\\_7-choose-your-own-adventure-books-clearly-conceived-lsd.html](https://www.cracked.com/article_22188_7-choose-your-own-adventure-books-clearly-conceived-lsd.html) Última revisión 12/8/2023.

---

importancia del proceso de *playtesting* (casi inexistente entonces) y de la necesidad de aplicar conocimientos matemáticos (especialmente en el campo de la probabilidad) para la correcta calibración de la dificultad y la jugabilidad. En España, el autor que más ha incidido en ello es Fernando Lafuente.

<sup>h</sup> El *parser* es un programa que interpreta y procesa los comandos que el jugador escribe para interactuar con el entorno y los personajes del juego. Algunos ejemplos típicos de estos comandos son “abre la puerta” o “coge la llave”. El juego reaccionaba indicando al jugador la consecuencia de estas acciones.

<sup>i</sup> El término “sección” (*section* en el original) se encuentra bastante extendido en español para referirse a uno o varios párrafos que contienen parte de la trama y se pueden interconectar con otros; también, aunque con menos frecuencia y por influencia de la terminología usada en los diagramas de flujo, se usa “nodo” y “nexo”. Sin embargo, no hay consenso en cuanto a cómo denominar las llamadas a otras secciones. El autor de este artículo usa el término “enlace” (*link*), pero también se ha usado “salto” (ver pág. 46 de *Diseño narrativo de librojuegos* de Jacobo Feijóo, 2021) y “referencia” (por ejemplo, en el programa informático *Advelh 2000*).

<sup>j</sup> El hecho de aludir a los múltiples finales como característica distintiva de los librojuegos es más problemático de lo que parece. Aparte de la señalada por el autor, hay otros dos ejemplos célebres en los que la obra adopta una estructura laberíntica con un único final al que el lector debe llegar tomando las decisiones correctas: la colección *La máquina del tiempo*, y las series *Planea tu fuga de Frome* y *Planea tu fuga de Tenopia*. No obstante, estoy de acuerdo con el autor en el resto de la definición, si bien se podría hablar de estructura tipo librojuego para aquellas obras no impresas que la utilizan, como es el caso, por ejemplo, del videojuego *The Life and Suffering of Sir Brante*, de Sever (2021).

<sup>k</sup> Aquí el autor pretende diferenciar los librojuegos de los libros tipo *escape book*, las novelas de misterio interactivas como las de la franquicia *Ellery Queen* o la colección *Resuelve el misterio*, o los libros de juegos y acertijos como los de la colección *Enigma* publicada en España por Timun Mas. Como se ha comentado más arriba, el problema de utilizar los múltiples finales como elemento distintivo de los librojuegos presenta el problema de que estos pueden diseñarse para que tengan un final único, coincidiendo en este caso con las obras citadas.

<sup>l</sup> La acotación del término “libro”, que excluye obras de estructura similar a la de los librojuegos, es una de las razones por las que han surgido otras denominaciones: hiperficción explorativa, narrativa multitrama y narrativa ramificada son algunas de las de sentido más amplio que incluirían también las obras más breves. Además, hay que tener en cuenta que el término “librojuego” (*gamebook*) fue acuñado como gancho comercial para la colección *Fighting Fantasy* publicada por Puffin Books, y no con una intención académica ni definitoria.

<sup>m</sup> Existe otro caso bastante llamativo: *Myrrk Book One: The Blighted Well*, de Ram Skull Games (2020), librojuego maravillosamente ilustrado que imita un videojuego estilo RPG de vista isométrica.

<sup>n</sup> Actualmente, los comicjuegos de la colección francesa *La BD dont vous êtes le héros* (que en España la editorial MasQueOca publica con el anodino título de *Libro-Juego*) son los más destacados en este apartado, ya que ofrecen una gran variedad de títulos con diversos sistemas de juego y recursos interactivos que aprovechan el medio visual para explorar posibilidades que en los librojuegos basados solo en texto serían muy difíciles o imposibles de implementar.

---

<sup>o</sup> En España tenemos varios ejemplos de librojuegos escritos en primera persona: *El oro y el acero*, de R. Ibáñez (2007), *Ángeles caídos*, de J. L. López Morales (2007), *Cuando vengan a por mí*, de J. L. López Morales (2009) y *La Cofradía*, de J. P. Fernández (2015).

<sup>p</sup> No obstante lo apuntado por el autor, uno de los títulos de la serie *Fighting Fantasy* que se considera de los más inmersivos es *Creature of Havoc* (“Criatura del caos”), de Steve Jackson (1986), donde el protagonista es un monstruo horrendo atrapado en un laberinto del que debe salir. Esto lleva a pensar que el asunto de la inmersión depende más de la competencia literaria del escritor que del hecho de que el lector se identifique con un protagonista poco definido.

<sup>q</sup> Existe la notable excepción de la serie *Dragontales* (14 títulos entre 1984 y 1985), en la que el género del protagonista va cambiando alternativamente en cada libro, siendo en los títulos impares femenino y en los pares masculino. En España la editorial Urbión llegó a publicar los dos primeros.

<sup>r</sup> Publicada en español por Fandom Books con el título *Romeo y/o Julieta* (2023).

<sup>s</sup> La agencia es la capacidad que posee un agente (una persona u otra identidad) para actuar en un mundo.

<sup>t</sup> Publicado en España por Mundos Épicos con el título de *La legión de las sombras* (2013).

<sup>u</sup> Sin embargo, actualmente se ha perdido la costumbre de escribir en el propio libro debido a que hoy en día se estilan las ediciones de lujo que no invitan a llevar a cabo esa práctica, y existen realmente pocos libros que animen a hacerlo (una notable excepción es *En las cenizas*, de Pablo Aguilera, editado por Devir en 2023, librojuego casi imposible de jugar si no se realizan anotaciones en la mayoría de las páginas). De hecho, a menudo las hojas destinadas a registrar los diferentes datos y puntuaciones del librojuego se ofrecen para descargar e imprimir aparte gratis. No obstante, sí que se observa, aunque minoritariamente, la práctica de copiar a mano estas hojas en un folio aparte, lo cual incluso podría establecer un vínculo más sólido entre el lector y el libro que el que se obtiene al usar las hojas que se incluyen en él.

<sup>v</sup> Un término más o menos aceptado para referirse a este tipo de sección es “huérfana”, es decir, se trata de una sección sin ascendencia o “padre/madre”. El término aparece en el programa *Advelh 2000*.

<sup>w</sup> Existen otros tipos de secciones a las que el autor no hace referencia. Las enumero a continuación usando el término más aceptado para cada una de ellas:

Sección madre: Aquella con respecto a las secciones hacia las que se ramifica de manera inmediata.

Sección hija: Aquella con respecto a la sección de la que proviene.

Muerte automática: Sección que relata un final brusco y anticlimático que normalmente conlleva la muerte del protagonista o un desenlace terrible para él.

Final: Incluye tanto las secciones de muerte automática como el resto que carece de ramificaciones hacia otras secciones.

Fija: En el diseño de librojuegos, se refiere a una sección cuyo número no se debe alterar en caso de que se lleve a cabo una reenumeración de todas las secciones. Normalmente se trata de la respuesta numérica a un acertijo.

Oculto: Una sección a la que no se puede llegar directamente mediante una instrucción explícita en un enlace, sino por otro medio como la deducción o un conocimiento previo.

---

<sup>x</sup> Jacobo Feijóo, en su libro *Diseño narrativo de librojuegos*, llama a estos enlaces “saltos lejanos” (p. 67).

<sup>y</sup> A falta de un término que haga referencia a este tipo de enlaces sin elecciones, yo los llamaría “enlaces directos”.

<sup>z</sup> Otro tipo de enlace aleatorio, recogido por Jacobo Feijóo en *Diseño narrativo de librojuegos*, es aquel en el que el lector “no tiene información que le ayude a decidir y hacer una elección no es muy diferente de tirar una moneda al aire”. También los llama “saltos izquierda-derecha” (p. 64).

<sup>aa</sup> A este tipo de enlace, J. Feijóo lo llama “falso salto” (*Diseño narrativo de librojuegos*, p. 62).

<sup>bb</sup> La utilidad de este tipo de enlace es cuestionable, ya que, siguiendo el ejemplo, sería suficiente con redactar el enlace de esta manera: “si tienes el antídoto, ve al 218”. Sin embargo, usando el enlace diferido se pone sobre aviso al jugador de que un objeto o palabra abrirá nuevos caminos.

<sup>cc</sup> La exhaustiva recopilación de los diferentes tipos de enlaces por parte del autor bien merece que haga aquí un resumen de todos ellos, aunque en él tendré en cuenta también los citados por mí mismo de otros autores:

Evidente: El que da al lector un adelanto del contenido de la lexía de destino.

Opaco: El que oculta al lector las consecuencias de su elección. Se puede hablar del "grado de opacidad" del enlace.

Lejano: El que sitúa la sección de destino a cierta distancia física de la actual. El "grado de lejanía" de un enlace, idealmente, debe ser el suficiente como para que el lector no vea accidentalmente una de las secciones de destino, lo cual afectará a su decisión.

Directo: El que no implica una elección, sino que es unidireccional, es decir, que dirige a una única sección.

Aleatorio: El que, aun no siendo directo, no ofrece una elección real al lector, ya sea porque es elegido al azar (por ejemplo, tirando un dado), o porque no da información que ayude a decidir (por ejemplo, dando a elegir entre seguir por la izquierda o por la derecha, sin más).

Comprobación de estado: El que condiciona su elección al cumplimiento de cierto requisito (por ejemplo, "si tienes una llave de bronce").

Comprobación de habilidad: El que condiciona su elección a la superación de una prueba que depende en parte de las características del protagonista y en parte del azar (por ejemplo, "Tira un dado y suma el resultado a tu valor de Sigilo. Si el resultado es 8 o menos, ve a la página 239; si es 9 o más, ve a la página 101").

De viaje: El que señala la sección de destino en una imagen o un mapa, sin hacer uso del texto.

Explícito: El que debido a lo llamativo del número asociado a la sección de destino, es fácilmente identificable si aparece más adelante en otros enlaces, poniendo sobre aviso al lector de que lo conducirá a la misma sección.

Falso: Aquel que conduce a la misma consecuencia que otro enlace o redirige a él de manera indirecta.

Fraccionado: El que requiere de información dividida entre al menos dos secciones para activarlo.

Secreto: El que conduce a una sección oculta y no se muestra explícitamente entre los diferentes enlaces a elegir. Se trata de un tipo de enlace fraccionado.



---

Diferido: Aquel cuya sección de destino se muestra con anterioridad al momento en que el enlace es elegible. Para ello, en una sección anterior se indica al lector que anote una palabra o frase asociada al número de sección en cuestión; por ejemplo, "Antídoto 218". Es un tipo de enlace fraccionado.

De rompecabezas: El que se obtiene resolviendo un acertijo, adivinanza, problema matemático o similar.

<sup>dd</sup> Al autor le ha faltado añadir el bucle inintencionado, es decir, un fallo en el diseño del librojuego en el que un enlace lleva a una sección que se puede haber visitado anteriormente sin que esa posibilidad haya sido contemplada por el escritor.

<sup>ee</sup> En la mayoría de los casos, los títulos de la colección *Fighting Fantasy* se corresponden más con una estructura de árbol que con una de red, ya que en ellos no existe la posibilidad real de explorar libremente las localizaciones pudiendo regresar a secciones ya visitadas, salvo en alguna excepción. La más destacada es "La ciénaga del Escorpión" (*Scorpion Swamp*), que el Steve Jackson estadounidense (no el británico, autor de muchos libros de la colección) escribió en 1984, caso prácticamente único de libre exploración total en un *Fighting Fantasy*.

<sup>ff</sup> Existe una clasificación de estructuras de narrativas interactivas que me parece más atinada, establecida por Marie-Laure Ryan en su libro *Narrative as Virtual Reality* (2001). Ella identifica las siguientes:

Grafo completo: Cada nodo enlaza con todos los demás, y el lector tiene total libertad de navegación. No es común en los librojuegos, aunque existen pasajes específicos que pueden estar diseñados de esta manera.

Red: Se trata de un circuito cerrado de nodos que se pueden recorrer por completo, pero sin que estén todos directamente conectados entre sí como en la estructura del grafo completo. Esto implica que no haya un nodo final, y, por tanto, no existen librojuegos diseñados enteramente con acuerdo a esta estructura, aunque sí que se observan pasajes en algunos de ellos que poseen estas características, rompiéndose el bucle mediante una variable que al alcanzar cierto valor obliga a saltar a un nodo fuera de este complejo.

Árbol: Esta estructura no admite circuitos, es decir, no es posible volver hacia atrás una vez que se ha avanzado hacia un nodo, y en ella existen nodos finales. Esto garantiza que, independientemente de las elecciones del lector, siempre se experimentará una historia bien construida. Es la estructura típica de la colección *Elige tu propia aventura*.

Vector con ramificaciones laterales: Existe una trama principal que se sucede en orden cronológico, pero en determinados puntos se ofrecen algunas ramificaciones que terminan regresando al camino principal. Esta estructura presenta un principio y un final bien definidos. Cuando las ramificaciones laterales no son bidireccionales (es decir, conducen a un final habitualmente "malo"), popularmente se conoce esta estructura como un "pasillo", ya que para llegar al final de la historia es obligatorio visitar siempre las mismas secciones sin desviarse. Un librojuego con esta estructura es *Busca el tesoro de Hark*.

Laberinto: Se caracteriza por tener un principio y un final claros, pero, al contrario que en el vector, existen diferentes recorridos que permiten alcanzar la meta. Puede admitir o no bucles y callejones sin salida. Aunque la estructura es demasiado compleja para que el diseñador pueda prever todos los recorridos posibles, la coherencia narrativa está garantizada por el hecho de que todas las rutas se encaminan hacia la consecución de un objetivo. Los librojuegos de la serie *Fighting Fantasy* suelen usar esta estructura.

---

Red dirigida o diagrama de flujo: Es un tipo de estructura en la que existe una progresión que se corresponde con una secuencia cronológica unilineal, pero en cada etapa del recorrido existen diferentes opciones que configuran el estado en el que se encuentra el protagonista. De esta manera, cuando este llega a la etapa final, puede hacerlo en condiciones muy diversas dependiendo de sus elecciones anteriores en cada etapa. Por ejemplo, puede haber llegado al final con un objeto mágico, o con muy pocos puntos de vida, etc. Este es el caso de *Fuego sobre el agua*, de la serie *Lobo Solitario*.

Historia oculta: Es una estructura típica en librojuegos de misterio donde el protagonista busca pistas. Existe dos niveles narrativos: una secuencia de eventos lineales, fijos y organizados en una línea temporal, que deben ser reconstruidos recorriendo una red de elecciones paralela que los activa.

Trama entrelazada: Cada nodo se sitúa en un eje de coordenadas, donde el horizontal representa el tiempo y el vertical el espacio. Es una estructura usada para contar una historia vivida desde diferentes perspectivas o personajes. Se ha usado poco o nada en librojuegos (al menos, no tengo conocimiento de ninguno que atienda a esta estructura).

Espacio de acción, viaje épico y mundo narrativo: En esta estructura se describe la geografía de un mundo virtual en el que el usuario puede recorrer libremente los caminos o enlaces entre nodos, pero una vez que llega a un nodo, su papel es completamente pasivo, ya que en él se desarrolla una narrativa autocontenida en la que no hay elecciones. Estas, por tanto, se limitan al orden en que se visita cada nodo, como en un parque temático. La aplicación en un librojuego consistiría en dividirlo en capítulos largos (como en la literatura tradicional) al final de cada cual habría enlaces a otros capítulos.

Adicionalmente, nombraré la estructura de las “opciones transilvanas” que desarrollé para explicar la arquitectura narrativa de *La Cofradía*, y que puede consultarse aquí:

<https://librojuegos.org/2017/02/opciones-transilvanas/>.

<sup>§§</sup> Una serie en la que típicamente se adopta el llamado enfoque incoherente es “El reto de las galaxias” (*Star Challenge*), donde las tramas se desarrollan en una estructura de árbol de manera totalmente independiente, hasta el punto de que, dependiendo de las elecciones del lector, los roles que terminan adoptando los personajes de la historia pueden resultar muy distintos e incluso opuestos.