
Juego y narración

Síntesis de un desequilibrio

Elena Fernández Domínguez

Índice

1. Introducción	2
1.1. Objetivos e hipótesis.....	3
2. Marco teórico	4
2.1. Estudios lúdicos.....	4
2.2. El choque entre la narratología y la ludología	8
3. Metodología	18
3.1. Glosario de términos.....	19
3.2. Plantilla	20
4. Análisis	21
4.1. Half-Life	21
a) Sinopsis	21
b) Gameplay.....	21
c) Personajes.....	22
d) Escenarios	23
e) Mecánicas	28
f) Interacción de las mecánicas con la narración	29
g) Suministro de información	29
h) Emergencia y progresión	29
i) Desarrollo	30
4.2. Portal	31
a) Sinopsis	31
b) Gameplay.....	31
c) Personajes.....	31
d) Escenarios	33
e) Banda sonora	33
f) Cámaras de Portal	34
g) Mecánicas	34
h) ¿Hay espacio para las dinámicas en un juego de progresión?	35
i) Suministro de información	35
4.3. Amnesia: the dark descent	37
a) Sinopsis	37
b) Gameplay.....	37
c) Personajes.....	39

d) Escenarios	42
e) Banda sonora	47
f) Suministro de información	48
g) Interacción de las mecánicas con la narración	49
h) ¿Emergencia o progresión?	50
i) Desarrollo	51
4.4. Brothers: A tale of two sons	53
a) Sinopsis	53
b) Gameplay	53
c) Personajes.....	54
d) Escenarios	56
e) Banda sonora	60
f) Dualidad	60
g) El viaje del héroe y Brothers: a tale of two sons	62
h) Mecánicas	65
i) Dinámicas	65
j) Suministro de información	65
k) Desarrollo	66
5. Conclusiones	69
6. Referencias bibliográficas	72
Anexos	73

1. Introducción

Con el paso de los años, los videojuegos se han convertido en un elemento inherente a la cultura popular. Lo que antes era un entretenimiento minoritario se ha ido convirtiendo con el paso de los años en todo un fenómeno que evoluciona cada vez más rápido. No sólo se ha visto mejorado su apartado gráfico o su asequibilidad para el público, sino que, socialmente, es aceptado como objeto de estudio en universidades que incluso tienen materias especializadas sobre el tema.

La evolución de los videojuegos ha posibilitado que estos se hayan convertido en otro medio de expresión que pretende contar historias. Tanto es así que aparece el género de las *películas virtuales* (como *Heavy Rain*), juegos en los que lo importante es descubrir un misterio y el jugador tendrá que elegir una entre varias acciones que afectarán al desarrollo del juego. Son, a grandes rasgos, una versión moderna (respetando las distancias) de las *aventuras conversacionales*: juegos en los que se intenta que el jugador se involucre, sea partícipe de la historia. Esto se debe a una mejora de la tecnología unida al desarrollo de distintos tipos de videojuegos. No hay más que recordar los videojuegos de los años 80, juegos con un arco argumental escaso y de dificultad progresiva cuyo objetivo era hacer que el jugador se entretuviese y se desafiase a sí mismo. La inserción del jugador en el videojuego se basaba en caminar sobre un plano horizontal para llegar a un destino mientras sorteaba una serie de obstáculos. Rara vez se daba la opción de volver atrás puesto que la misión principal no era explorar, sino avanzar en ese mundo. Realmente no se contaba una historia, se planteaba una situación en la que el jugador tenía que desenvolverse de la mejor manera posible. Rescatar a la princesa (*Super Mario Bros*), librar al mundo de una invasión alienígena (*Space Invaders*) o hacer desaparecer líneas (*Tetris*) son ejemplos de videojuegos con un componente narrativo muy reducido.

Con la intencionalidad narrativa, muchos han considerado que los videojuegos han perdido su esencia, lo que los convierte principalmente en videojuegos. Sin embargo, hay opiniones que elevan el videojuego a una expresión narrativa mucho mayor, queriendo convertirlo en una forma de cultura y enseñanza. *Ludólogos* y *narratólogos* se han visto enfrentados, queriendo abordar la definición de videojuego desde cada uno de los extremos.

La labor, pues, será esclarecer si es posible conciliar ambos extremos, encontrando videojuegos que beban de ambas corrientes dando como resultado un punto de inflexión entre narrativa y *jugabilidad*.

1.1. Objetivos e hipótesis

Para abordar el objeto de estudio se han establecido una serie de objetivos:

- *Encontrar* un punto intermedio entre la narrativa y la jugabilidad en los videojuegos.
- *Conocer* las mecánicas y las dinámicas para comprender el videojuego desde su propio universo.
- *Añadir* el componente reflexivo al videojuego sin descartar su papel de entretener.

Además se han planteado las siguientes hipótesis:

- El videojuego se ha convertido en un fenómeno narrativo dejando a un lado sus raíces lúdicas.
- Cuanto más narrativo es un videojuego, más se aleja del componente lúdico.
- No existe un equilibrio entre la narrativa y la jugabilidad. Un extremo siempre predominará sobre el otro.

2. Marco teórico

2. 1. Estudios lúdicos

El Diccionario de la Real Academia Española define el juego como un «ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.» La palabra juego se deriva del latín *iocus*, acción de jugar, broma, diversión; queda implícita en la misma palabra su función lúdica, del latín *ludus*, en español juego. Sin embargo, no podemos olvidar que existen varias disciplinas asociadas al estudio del juego y es complicado encontrar una definición a gusto de todos ya que ceñirse a una significa obviar otras que plantean posturas igual de interesantes e igual de válidas. Sin ir más lejos, a la definición ya expuesta se le podrían añadir más elementos a tener en cuenta como la participación de dos o más jugadores. De este modo, se le atribuiría la característica de ejercicio social además de su función recreativa. Pero recordemos por un momento un juego como el *Póker* donde el principal objetivo es superar a los demás jugadores y quedarte con su dinero para poder seguir jugando. Sí, podemos encontrar un elemento recreativo, incluso social pero ¿y el factor de la competición? Encontramos satisfacción al ser ganadores y la derrota nos hace infelices.

Diversos campos de estudio —como el de la psicología— han intentado definir la naturaleza del juego para poder determinar qué necesidades cubre en el ser humano y cómo éste se ve afectado por el juego, de qué manera influye en su día a día. Sin embargo, es difícil establecer una razón de peso sobre las otras; bien pueda ser una vía para descargar una actitud negativa, una forma de interacción social o una simple necesidad, no es posible establecer una de ellas como válida sobre las otras. Es cierto que todas tienen en común la satisfacción de algún deseo, pero la imposición de una de las posibles explicaciones excluiría a las restantes, dando como resultado una definición imprecisa del juego.

Huizinga considera en su *Homo Ludens* (1938) que el juego abarca tanto el mundo humano como el mundo animal. Es algo que va más allá de la razón ya que solo nosotros somos seres racionales. Es algo que va mucho más allá, algo que nos acompaña desde nuestro nacimiento. Los animales tienen una serie de rituales que cumplen entre ellos: su forma de conocerse e interactuar entre ellos están sujetas a una serie de normas y rituales. Está implícito en su cultura. No con ello quiere decir que el

juego haya surgido alrededor de una cultura determinada ni que la cultura haya dejado en su haber espacio al elemento lúdico. Más bien, la cultura nace en forma de juego. No es que acabe transformándose en cultura, sino que la cultura, en sus fases más primarias, no se desprende del elemento lúdico.

Huizinga quiere distinguir a la actividad lúdica de cualquier otra actividad y lo hace estableciendo una serie de características. Considera que el juego es una actividad que se ejecuta libremente y deja de ser juego en el instante en el que nos obligan a ejercerlo. Es una forma de escapar de la realidad, una forma de evasión fuera de la vida corriente. Dicho de otro modo, un punto y aparte.

«Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio.» (Huizinga, 1938: 20).

También sabemos en todo momento que estamos jugando, somos conscientes de ello. Se crea un mundo aparte sin abandonar en ningún momento nuestra realidad, conocemos los límites espaciotemporales *irreales* y sabemos que es algo puramente imaginario. Dentro de ese mundo imaginario existen una serie de reglas específicas y normas obligatorias que definen los límites y hacen que sea posible el mundo del juego y éstas a su vez crean tensión e incertidumbre. Al romper esas normas se rompe la ilusión y se deshace el mundo que se ha creado. Se acaba el juego. Estas normas dan lugar a asociaciones que se distinguen de la realidad debido a que se rodean de misterio y fantasía.

A esto se le añade el concepto de *ganar* ya que mantiene un vínculo muy estrecho con el juego. El ganar no sólo supone mostrarse superior al contrincante, trae consigo el prestigio y el honor tanto como para el individuo como para el grupo. Huizinga desliga del juego todo interés material.

Robert Caillois expone en *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958) que el estudio de Huizinga sobre los juegos está incompleto ya que no los clasifica ni los describe. Además considera que la definición de Huizinga es demasiado amplia y decide acotarla y delimitarla en dos puntos:

- Existe cierta afinidad entre el juego y el secreto, misterios y máscaras, pero cuando estos desempeñan una actividad sacramental entonces ya no se trata de juego sino de una institución.
- Considerar al juego como una acción desprovista de todo interés material excluye sólo a las apuestas y juegos de azar. Aunque el juego no sea propiamente lucrativo debido a que no existe una producción de bienes, durante este se da un desplazamiento de propiedad que afecta solamente a los jugadores. Los profesionales del juego, que reciben un salario como los futbolistas, no son jugadores sino hombres de oficio, así que no rompen con esta característica.

Los análisis anteriores permiten ya definir esencialmente el juego como una actividad:

- 1- Libre: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
- 2- Separada: Circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos determinados por anticipado;
- 3- Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
- 4- Improductiva: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida;
- 5- Reglamentada: sometida a las convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;
- 6- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de la realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente. (Caillois, 1986: 37-38)

Caillois quiere aproximarse más al juego en sí estableciendo una clasificación de juegos teniendo en cuenta la predominancia de un factor específico como la competencia (*agon*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). En esta clasificación establecida por cuadrantes podemos encontrar dos polos opuestos: *Paidia* y *Ludus*. En un extremo reinan la turbulencia, el descontrol, la diversión, la libre improvisación, la plenitud y la fantasía desbocada. Este extremo recibe el nombre de *Paidia*. En contraposición, el *Ludus* se caracteriza por los convencionalismos arbitrarios, imperativas, que exigen paciencia, destreza e ingenio.

El *agon* enmarca los juegos que se basan en la competencia. Se presentan como una lucha donde se crea una igualdad artificial y en la que se enfrentan los antagonistas en condiciones ideales, aunque estas condiciones no sean posibles del todo, con posibilidad de dar un valor preciso a la victoria del ganador. Se trata de una rivalidad que gira en torno a una habilidad específica: rapidez, resistencia, ingenio, memoria... Identificamos en esta clasificación los eventos deportivos, bien opongamos equipos o individuos (polo, tenis, fútbol, etc.), bien la victoria se dispute entre un número no determinado de participantes (golf, carreras, atletismo...). A esta misma clase pertenecen también aquellos juegos en los que los participantes disponen en el inicio de la partida la misma cantidad de elementos del mismo valor (ajedrez, billar, damas...). El objetivo es buscar la desventaja del rival a pesar de la igualdad de condiciones y aprovecharse de ella. Encontramos pues en el *agon* elementos tanto musculares como cerebrales. En ocasiones la igualdad de condiciones no es absoluta ya que viene condicionada por diversos factores:

En ocasiones, como en las damas o el ajedrez, el hecho de jugar primero da cierta ventaja, pues esa prioridad permite al jugador favorecido ocupar posiciones clave o imponer su estrategia. Por el contrario, en los juegos de puja, quien ofrece al último aprovecha las indicaciones que le dan los anuncios de sus adversarios. (Caillois, 1986: 44)

En otras palabras, el *agon* es el reflejo de la disciplina y la perseverancia. Es la forma pura del mérito personal. Se requiere de entrenamiento y esfuerzo para mejorar dentro de las actividades de este sector.

El *alea* se muestra como el contrapunto al *agon*. En este cuadrante, el azar es el único artífice de la victoria. La arbitrariedad supone la gran motivación del juego. Dentro de esta categoría encontramos juegos de dados, ruleta, lotería... El *alea* se aleja de la perseverancia y la paciencia, niega el entrenamiento y el mérito personal se reduce a cero. Mientras que en el *agon* el jugador se tiene a sí mismo y a sus habilidades como forma de definir la victoria, en el *alea* entran en juego diversos factores que puede aprovechar en su favor: señales, advertencias... puede contar con muchas cosas excepto consigo mismo.

Hay cierto tipo de juegos, como el dominó o la mayoría de los juegos de cartas, que combinan al *agon* y al *alea*: el azar dispone las piezas de los jugadores pero la habilidad de estos será definitiva a la hora de ponerlas en juego ya que un mal movimiento puede suponer la derrota.

Cuando hablamos del *mimicry* hablamos del simulacro. De la aceptación temporal de un rol o de un mundo cerrado que bien sabemos que es imaginario. El juego consiste en tomar el papel de un personaje ilusorio y actuar en consecuencia. El jugador juega a creerse otra persona ajena a sí mismo y que los demás crean esta fantasía. Es el «hacer como sí» que consideraba Huizinga. La mímica y el disfraz son los factores clave en este tipo de juegos. Solo hay que pensar en la cantidad de utensilios en miniatura que tienen los niños pequeños para jugar a ser adultos: cocinas, carritos de bebé, pistolas de juguete... No solo encontramos esta imitación en los niños; en la vida adulta encontramos el teatro y la interpretación como parte inequívoca de este grupo

El *ilinx* constituye el último tipo de esta clasificación. Los juegos de este grupo buscan provocar el vértigo en sus jugadores, destruir su estabilidad y alterar sus sentidos, aniquilar de forma abrupta la percepción de la realidad. Juegos tan simples como dar vueltas, el balancín, las volteretas, el tobogán... son los pertenecientes a esta categoría.

El juego se aleja de la participación individual. Es cierto que hay muchos juegos que se practican en solitario como puede ser girar un trompo. Sin embargo, el atractivo de este tipo de juegos va disminuyendo poco a poco y es precisamente por practicarlos en solitario. Anhelamos el sentimiento de participación y competencia con otros jugadores. Sin esto, la experiencia jugable a veces resulta incompleta, se vuelve vacía. A pesar de que estén concebidos para un número reducido de participantes, pronto el juego suele crear un pretexto de concurso o espectáculo del que es difícil que se desligue. No hay más que pensar en el baloncesto callejero y en la cantidad de espectadores que reúne día a día. La gran mayoría de juegos crean la necesidad de complicidad con jugadores o equipos y se convierte en algo que se retroalimenta.

2.2. El choque entre la narratología y la ludología

Hablar e imaginar esto es muy sencillo cuando pensamos en actividades al aire libre o en un recinto cerrado. Podemos imaginar torneos de ajedrez que congregan a varios espectadores. Sin embargo, desde la aparición de los ordenadores el concepto de juego ha ido transformándose sin pausa pero sin prisa a la vez que la tecnología ha ido evolucionando.

El inicio del juego digital está estrechamente relacionado con los simuladores. Así encontramos en 1947 el predecesor de los videojuegos: el simulacro de un lanzamiento de misiles. No había movimiento en la pantalla y la experiencia «jugable» consistía en ajustar la curva y la velocidad del disparo. No puede ser llamado videojuego pero sí puede ser un punto de partida para lo que iba a llegar en los años venideros. Esta tentativa de videojuego no se quedó aquí y en los siguientes años llegaron cada vez más títulos. A medida que la complejidad técnica era mayor, la capacidad narrativa fue evolucionando poco a poco: comenzó a llegar a los videojuegos el concepto de historia, lo que proporcionó mayor interactividad y empatía a los videojuegos. Lo primero que puede acudir a la mente cuando se habla de un videojuego narrativo interactivo son las aventuras conversacionales. Estos videojuegos se basan principalmente en el texto, ya que se nos describe así la situación en la que nos encontramos y el jugador deberá introducir mediante texto la acción a realizar. Esto genera una nueva situación y así sucesivamente hasta el fin del juego. Con el paso del tiempo y hasta casi caer en el olvido en occidente, estos juegos han incorporado gráficos como refuerzo a estas situaciones. Estas narraciones interactivas pueden ser consideradas un intento de aunar videojuego y narración. Sin embargo, la parte narrativa de los videojuegos supone un sujeto de conflicto entre dos ramas que se encargan del estudio de los videojuegos como fenómeno social, cultural, cognitivo... dichas ramas son la ludología y la narratología. La ludología ha intentado convertirse en una disciplina indispensable para entender el videojuego como lo que es puramente un juego, es decir, entenderlo como un conjunto de estrategias y mecánicas para superar desafíos y llegar a la victoria. La base de esta disciplina la encontramos en los autores mencionados anteriormente, encargados de establecer la naturaleza del juego como fenómeno cultural. Gonzalo Frasca, ludólogo, propone en su artículo *Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative* el término ludología en contraposición a la narratología. Expone que el término narratología surge por necesidad.

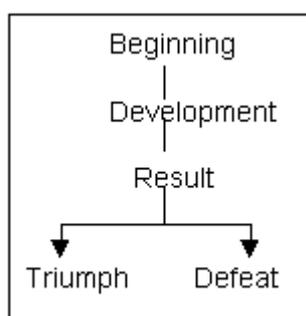
The term narratology had to be invented to unify the works that scholars from different disciplines were doing about narrative. The research about games and play is in a similar situation: the topics have been broadly studied from different disciplines (for example, psychology, anthropology, economy and sociology). (Frasca, G. 1999)

Frasca propone hacer una diferenciación entre *play* y *game*, puesto que en inglés ambos términos pueden traducirse como juego. Sin embargo, tienen connotaciones distintas. Para que no exista posible confusión, se usarán a partir de aquí los términos en inglés. Mientras que *play* se define como una actividad asociada a los niños, se cree que *games* hace referencia exclusiva al mundo adulto. Así propone ejemplos de lo que sería *play*: rebotar una pelota, asumir roles... juegos pertenecientes a la clasificación que Caillois proponía. Este tipo de actividades tienen unos límites y reglas más difusos: la actividad puede ser finalizada o cambiada durante la marcha sin que nada ocurra en el desarrollo de dicha actividad. Sin embargo, si hablamos del *game* encontramos que sus límites están mejor definidos y la actividad lúdica se desarrolla en un tiempo y espacio determinados. A pesar de ello, no podemos decir que *game* esté regido por reglas y que la actividad *play* sea caótica. Por ejemplo, cuando un niño desarrolla una actividad lúdica de interpretar roles y finge ser médico está actuando según unas reglas. Él es médico y ha de comportarse como uno, no como un profesor o un piloto. ¿Cuál podría ser la principal diferencia entre ambas? Frasca propone no hacer una diferencia basada en normas, sino en los resultados de cada una de las actividades. Mientras que *game* tiene un resultado, definir a ganadores y perdedores, *play* no define a estos. Rescata así los conceptos de *Ludus* y *Paideia*, conceptos ya establecidos por Caillois pero con la definición de juego que hace André Lalande:

«Paidea is "Prodigality of physical or mental activity which has no immediate useful objective, nor defined objective, and whose only reason to be is based in the pleasure experimented by the player".

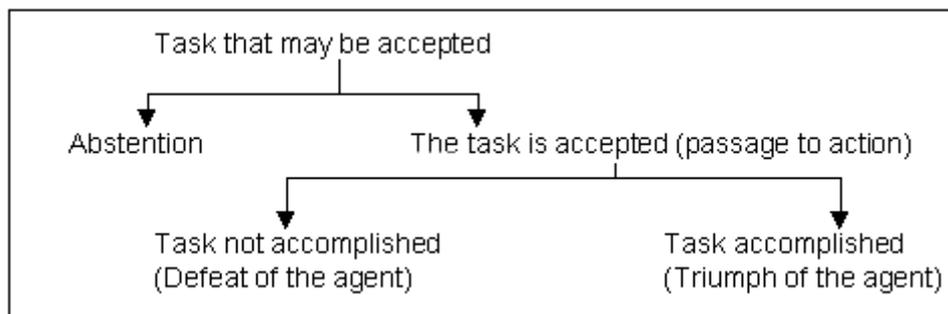
Ludus is a particular kind of paidea, defined as an "activity organized under a system of rules that defines a victory or a defeat, a gain or a loss."» (Frasca, 1999)

Frasca señala, en base a la definición anterior, un esquema sobre el *Ludus*:



En otras palabras, *Beginning* (el principio) hace referencia al punto anterior al juego en sí mismo, en el que se definen las reglas y se expone la actividad a llevar a cabo. *Development* (el desarrollo) es cuando se juega al juego y se desarrollan los retos y desafíos. Finalmente, se llega a *Result* (el resultado) y es donde se definen *Triumph* (Triunfo) o *Defeat* (Derrota) y se designa un vencedor o un perdedor.

El esquema mostrado arriba puede compararse con el diagrama de los *posibles narratifs* para el agente involuntario que Claude Bremond, semiólogo francés, propone. El trabajo de Bremond sigue el camino marcado por Propp sobre las estructuras de los cuentos populares y se centra en los posibles narrativos (*possibles narratifs*). Es decir, desarrolla un modelo en el que, a cada paso, se ofrece una alternativa, una bifurcación entre dos opciones. Este modelo propuesto por Bremond es lo que acerca el juego al relato, a la narrativa. Un ejemplo de esto pueden ser los libros *Elige tu propia aventura*. Bremond trata de responder la siguiente pregunta: «"is it possible to describe the complete net of options that the logic offers to the narrator, at any point of the story, for continuing with its development?" » (Frasca, 1999)



En este diagrama podemos ver como cada combinación de elementos da lugar a un fenómeno denominado secuencia. Frasca hace uso de este esquema para describir una acción, más concretamente una apertura de puerta por un personaje. Esta acción da lugar a tres posibles secuencias narrativas:

1. La puerta está cerrada con una cerradura de combinación. El agente no intenta abrirla.
2. La puerta está cerrada con una cerradura de combinación. El agente introduce la combinación. La puerta permanece cerrada.

3. La puerta está cerrada con una cerradura de combinación. El agente introduce la combinación. La puerta se abre.

Estas acciones recuerdan a las que se producen en un videojuego de aventuras. Podemos decir que el diagrama de Bremond es aplicable a este tipo de videojuegos ya que, en su mayoría, basan su recorrido en resolver diversos rompecabezas para seguir avanzando y finalizar el juego. Esa serie de rompecabezas son los que encajan con la definición que Frasca propone de *Ludus*. Estos videojuegos suelen tener, al menos, una secuencia correcta para llegar al desenlace triunfal de la historia. Cada vez que un jugador falla al intentar resolver estos desafíos puede darse que el juego acabe mal (es decir, que el jugador pierda) o que le obligue a seguir intentándolo hasta que lo resuelve con éxito.

«In Bremond's words, an adventure videogame could be described as follows: the player's performance would determine a particular set of functions, from the point of view of the character that he is controlling. One particular combination of functions (plot) is the winning one; all the rest will lead to the player's defeat. For example, in an adventure game, sequence number 3 could be the winning one» (Frasca, 1999).

¿Esto quiere decir que los videojuegos y la narrativa son la misma cosa? Para Frasca no es así, pero reconoce que comparten elementos afines, similitudes estructurales. En primer lugar, el diagrama de Bremond no representa una narrativa sino los posibles relatos que pueden darse. La narrativa sucederá una vez que el jugador elija un determinado camino y se construya una secuencia. De igual forma, el esquema propuesto por Frasca muestra las posibilidades que pueden darse pero no una sesión de *Ludus*. Mientras que *Ludus* es general, la sesión del mismo es particular. Por ende, no podemos afirmar que *Ludus* y narrativa sean equivalentes: *«Thus, we cannot claim that ludus and narrative are equivalent, because the first is a set of possibilities, while the second is a set of chained actions»* (Frasca, 1999). Lo que sí se considera similar en cuanto a la estructura son la sesión y la secuencia. Un observador externo verá una sesión de *Ludus* como un conjunto de secuencias narrativas, sin embargo, el jugador no es un elemento externo sino un elemento activo necesario para que se dé la sesión de *Ludus*. Tampoco *Ludus* y sesión son lo mismo, digamos que el primero es producto de la segunda. También observamos que aunque *Ludus* y narrativa no son equivalentes, algunos tipos de *Ludus* (Frasca usa como ejemplo los videojuegos de aventuras) pueden producir secuencias narrativas pero tampoco podemos afirmar que esos juegos son

narraciones. Frasca propone al lector una pregunta: «*We will finish with one of those open questions: can every kind of ludus produce narrative sessions?*» (Frasca, 1999). Sin embargo, para ser capaces de responderla hemos de abordar el terreno de la narrativa ya que hasta ahora hemos explorado el lado ludológico de los videojuegos. Hemos explorado el *Ludus*, queda pues hablar de la *Paideia*. No es difícil encontrar ejemplos de *ludus* en los videojuegos. *Mario Bros* es un buen ejemplo de esto ya que encontramos un objetivo claro: salvar a la princesa. De ello depende el éxito o el fracaso. Sin embargo, según la definición anterior de *Paideia*, en ella no existen tales objetivos. El placer está en el recorrido y no hay reglas de triunfo aunque sí de derrota. Un ejemplo de esto son los videojuegos de simulación. En *The Sims* no existe un objetivo, no hay un camino que nos lleve a la victoria. La verdadera experiencia, donde reside lo divertido del juego, es conducir a nuestro personaje por el día a día. Pero que no haya posibilidad de ganar no significa que no la haya de perder ya que si descuidamos a nuestro personaje este podría morir, lo que llevaría al final de la partida.

En este tipo de juegos, el jugador tiene mayor libertad para marcar sus propios objetivos. Siguiendo con el ejemplo de *The Sims*, para algunos jugadores el objetivo será formar una familia; para otros puede ser simplemente llevar con éxito la vida laboral de su personaje. En base a estos objetivos, el jugador actuará de una forma u otra. Tan pronto como el jugador se marca estas metas, la actividad puede transformarse en un *ludus*. En otras palabras:

«*If ludus can be related to narrative plot, paidea can be related to the narrative settings. The ability to perform paidea activities is determined by the environment and the actions. By environment we mean the space where the player is (real, as in a school playground, or virtual, as in a videogame). The environment includes topology, objects and other characters.*» (Frasca, 1999).

El ambiente es el conjunto de circunstancias espaciotemporales en las que suceden los elementos de la narración. Es importante cuando hablamos de *paideia* ya que el entorno puede ser una parte crucial del juego ya que en el ambiente es donde el personaje podrá llevar a cabo determinadas acciones como manipular objetos, romperlos, lanzarlos... y también podrá establecer contacto con otros personajes controlados por el ordenador, programados para comportarse de una determinada manera ya sea amistosa u ofensiva.

Teniendo esto en cuenta y según Frasca, el ejemplo más desarrollado de *paideia* en un tipo de videojuego son los conocidos como MUD¹. Los MUD se desarrollan normalmente en mundo de ficción y, por norma general, en el que predomina el elemento fantástico. Además, con su aparición en los años 70, época dorada de las aventuras conversacionales, introdujeron un componente totalmente nuevo: la posibilidad de interactuar con personajes controlados por otras personas, permitiendo entablar conversaciones y aportando grandes dosis de realismo a la experiencia jugable. Aunque puede ser una desventaja debido a que merma el potencial narrativo que pueden poseer los MUD. Al involucrarse otros jugadores, por lo general, no se comportarán como personajes narrativos ya que detrás de cada personaje hay un autor que lo moldea a su antojo. Por lo general, estos jugadores no están interesados en representar unos rasgos de comportamiento a pesar de que sus personajes sean arquetipos. El interés del jugador no será crear una historia sino perderse en las actividades de la *paideia* (como recolectar objetos y mejorar a su personaje para hacerlo más fuerte). En otras palabras, el jugador no es un autor. Es decir, no está interesado en crear un personaje coherente sino en jugar lo mejor posible. Frasca nos enfrenta a un problema que afecta directamente a la *narrativización* de los videojuegos.

«Nowadays, paidea -based environments lack of characters with the characteristics of narrative characters. So, here is the part where the theories article ends and the aesthetic manifesto starts. We believe that once narrative characters are introduced in paidea environment (if that is technically possible), the player experience will be enhanced, adding to paidea videogames some of the pleasure that traditionally is found in narrative.» (Frasca, 1999).

Gonzalo Frasca hace referencia en su artículo en todo momento a los videojuegos de aventuras basados en textos. Se trata de un estudio que, a pesar de su poca profundidad en el tema, asienta la base de la ludología para reivindicar su existencia y su importancia como pilar a la hora de entender e interpretar un videojuego.

Desde la aparición de la ludología, la tendencia ha sido desligar los videojuegos de la narrativa, considerándolos opuestos en la mayoría de los casos. Jesper Juul comenta en su artículo *El choque entre juego y narración*: «Está claro que muchos videojuegos incluyen una narración o elementos narrativos de una u otra forma. Pero antes que nada, la parte narrativa no es la que los convierte en videojuegos, sino que la narración tiende

¹ MUD son las siglas de *Multi User Dungeon* (Mazmorra Multiusuario). Se trata de un videojuego de rol en línea.

a estar aislada de ellos, e incluso a veces va en contra de lo que los convierte en videojuegos.» (Juul, 1998)

Juul encuentra un problema principal en la aventura conversacional (*Interactive Fiction* en inglés): primer intento de aunar videojuego y narración. Este tipo de videojuegos se definían, antes de su declive, como una manera de conciliar lo mejor de los dos mundos: un lector/jugador está involucrado con la historia y forma parte de ella, desvelando tramas a través de sus acciones. Se promociona como un videojuego más intelectual, mejor que los videojuegos de acción. Sin embargo, Juul encuentra algunos problemas ante esta afirmación.

El primer problema que se plantea es el de la secuencia. La secuenciación es un hecho muy importante en una narración ya que unos hechos derivan de otros, dando a su vez hechos nuevos. En un videojuego, el jugador tiene libertad relativa para influir en el curso de la acción.

«La secuenciación sí que importa en la narración, y la famosa capacidad de traducción de las narraciones entre distintos medios presupone secuencias fijas. Mientras que puedes reconocer, por ejemplo, Sherlock Holmes o *Hunger*, de Knut Hamsun, ya sea en novela, ya sea en película, evidentemente no puedes deducir la historia de *Star Wars* a través de *Star Wars the game*.» (Juul, 1998).

Otro problema es el tiempo. En una narración se distinguen el tiempo de lo narrado, el tiempo de la narración y el tiempo de la lectura. Sin embargo, en algunos videojuegos las distancias temporales están difusas ya que a lo que se está jugando es el presente y la interacción transcurre en ese tiempo. Si en un videojuego se pudiera viajar al pasado, el presente del juego quedaría determinado por las acciones del jugador en su salto a otra línea temporal. Por lo cual, la relación de la historia con el discurso queda eliminada de los videojuegos.

Por otra parte encontramos los marcos narrativos. La mayoría de los videojuegos muestran un marco narrativo:

«Cuando se nos dice que “juguemos a *Space Invaders*”, esto implica una historia ínfima. El concepto de invasión presupone un tiempo anterior a la invasión, y a partir de la ciencia ficción de 1950 en que se basa, sabemos que estos alienígenas son malvados y debemos destruirlos. Así

que hay una historia, y a partir de la pantalla de título lo sabemos todo: la Tierra siendo atacada, la Tierra siendo liberada de la amenaza alienígena.» (Juul, 1998).

Pero el marco narrativo no supone un elemento de gran importancia en *Space Invaders*. Es una forma de referirnos a ese juego, pero no hay un interés real en conocer el final y tampoco existe una relación con ningún protagonista. Es un juego de progresión que se va volviendo cada vez más difícil.

Otro elemento a tener en cuenta es la repetibilidad. Normalmente, el interés de una novela reside en conocer el final y una vez que lo conocemos no es algo que volvamos a leer hasta dentro de un tiempo. Un videojuego es algo a lo que se vuelve a jugar, algo que supone un desafío en el que mejorar.

«El videojuego se basa más bien en dos diferentes tipos de deseo. El primero es el deseo de un conocimiento estructural del juego, es decir, entender cómo funciona el juego. En *Doom* esto consistiría en saber cómo se mueven los monstruos, qué botones pulsar para abrir una puerta. El segundo es el deseo de tener las habilidades de acción necesarias para realizar este conocimiento. .» (Juul, 1998).

Henry Jenkins es un gran defensor de la relevancia del juego en la cultura popular, considerando importante su componente narrativo. En su artículo *Games, the new lively art* compara la carga narrativa del videojuego con el modo de contar historias que posee un medio como es el cine.

«*Games increasingly influence contemporary cinema, helping to define the frantic pace and model the multi-directional plotting of Run Lola Run, providing the role-playing metaphor for Being John Malkovich , encouraging a fascination with the slippery line between reality and digital illusions in The Matrix , inspiring the fascination with decipherment and puzzle solving at the heart of Memento , and even providing a new way of thinking about Shakespearean tragedy in Titus.*» (Jenkins, 2005.)

En su trabajo, Jenkins expone alguno de los problemas que se han ligado al videojuego como es el de transmitir emociones o el problema de la industrialización del videojuego, desligado de su estética “de garaje” y cada vez más inmerso en grandes cinemáticas que lo despojan de su carácter distintivo ante otros medios expresivos. Lo que lleva nuevamente al debate entre narrativa y jugabilidad. «*The ludologists fear that*

the narratologist want to impose an alien aesthetic sensibility onto games and thus cut the medium off from its basic building blocks in gameplay» (Jenkins, 2005.)

Sin embargo, un videojuego no es cine. Puede beber de él pero es un fenómeno distinto. Se puede llegar a la conclusión de que es una forma de arte emergente, algo nuevo y que, como tal, deba ser estudiado desde un punto de vista propio. Por ello, Jenkins aboga por encontrar el punto intermedio entre ambas corrientes para entender el fenómeno. De este modo, en su artículo *Game design as narrative architecture*, establece algunas consideraciones antes de abordar el tema:

«Let's start at some points where we might all agree:

- 1. Not all games tell stories. (...)*
- 2. Many games do have narrative aspirations. (...)*
- 3. Narrative analysis need not to be prescriptive, even if some narratologists (...) do seem to be advocating for games to pursue particular narrative forms. (...)*
- 4. The experience of playing games can never be simply reduced to the experience of a story. (...)*
- 5. If some games tell stories, they are unlikely to tell them in the same ways that other media tell stories. (...)*» (Jenkins, 2004)

Jenkins hace hincapié en la importancia de los diseñadores de videojuegos, considerándolos escultores de espacios y diseñadores de mundos, no como relatores de historias. Hay que pensar en ellos como los constructores de un marco en el que es posible que se desarrollen experiencias narrativas.

3. Metodología

Para verificar los objetivos propuestos se ha hecho una elección de cuatro videojuegos para su posterior análisis cualitativo de los mismos. Estos videojuegos son:

- *Half-Life* (1998)
- *Portal* (2007)
- *Amnesia: the dark descent* (2010)
- *Brothers: A tale of two sons* (2013)

Se ha elegido estos videojuegos ya que, en un primer análisis, contienen una historia más allá de cumplir objetivos. Además, se ha querido huir de videojuegos de grandes compañías optando por desarrolladores más pequeños, con medios más reducidos para contar una historia.

El análisis se realizará mediante una ficha en la que se desgranen varios puntos de dichos videojuegos. Esta ficha abarcará temas tan superficiales como la sinopsis e irá más allá, ahondando en las mecánicas y dinámicas del juego, queriendo relacionarlas con la historia y la forma de narrar presente en el juego. Una vez que las fichas estén completas, se contrastarán las conclusiones teniendo en cuenta la información establecida en el marco teórico.

Para facilitar la comprensión de las fichas para aquellos que no están familiarizados con la terminología especializada del análisis de los videojuegos, se facilitará un glosario de términos automáticamente después de este apartado.

3.1. Glosario de términos

Dinámica

Las dinámicas son las necesidades e inquietudes que motivan al jugador. Son situaciones generadas y para generarlas nos servimos de las mecánicas. Al interactuar con las mecánicas se motiva una respuesta y esta respuesta se denomina con el término de dinámica. Es la reacción cuando se lleva a cabo una acción.

Emergencia

La emergencia es una característica que viene definida por la generación de estados impredecibles con miles de posibilidades a su vez. Estos estados no se dan de forma aleatoria ni mucho menos ya que vienen definidos por unas reglas del juego. Un ejemplo de esto puede encontrarse en una partida de ajedrez, donde un movimiento de uno de los jugadores puede dar, a su vez, una gran cantidad de movimientos como respuesta, convirtiéndolo en algo imprevisible.

Estética

La estética va más allá de los elementos visuales del juego. Se refiere a la experiencia del jugador dentro del juego, el efecto que la dinámica crea sobre el que está jugando. En otras palabras, es lo que indica si la partida es divertida, aburrida o frustrante.

Jugabilidad

Jugabilidad viene del término inglés *Gameplay*. Para el análisis se ha preferido mantener su término anglosajón. Podemos definir la jugabilidad como el descubrimiento de la estructura del videojuego, la manera de desentrañar sus secretos y hacernos con su esencia para manejarlo y alcanzar nuestras metas dentro del universo jugable.

Mecánica

Las mecánicas son los componentes del juego. Son aquellas acciones, comportamientos y controles de los diversos mecanismos de la historia. Podemos definir las mecánicas como el conjunto de reglas del juego que constituyen los

fundamentos de la jugabilidad y el sistema mediante el cual el jugador progresa. Una vez que el jugador es capaz de hacerse con las mecánicas es capaz de dominar el juego.

3.2. Plantilla

Para el análisis de los videojuegos se ha elaborado una ficha que se usará de forma independiente en cada videojuego. En dicha plantilla hay diversos puntos comunes como la *sinopsis* o el *gameplay*. El *gameplay* es un elemento importante a tener en cuenta ya que es una manera de comprender el universo del juego, cómo debe actuar el jugador. Establece los límites del mundo virtual que le rodea.

Los *personajes* mueven la narración, por lo que es interesante diferenciarlos y distinguir sus roles dentro del juego y cómo afectan estos a una posible narración. No puede haber personajes sin *escenarios*, así que la idea es investigar el mundo en el que se encierra el videojuego, en qué circunstancias se desenvuelve el marco narrativo.

Es importante conocer las reglas del juego, por lo que el análisis de las *mecánicas* y su relación con la historia es fundamental. Las mecánicas dan la clave de cómo resolver los contratiempos que se plantean y cada juego supone un mundo de mecánicas distintas y bien diferenciadas. Así pues, en muchos videojuegos encontramos la voz de un narrador que pone al jugador en situación. En otros, la información viene dada de otra manera, sea esta por intuición o a través de notas dispersas por el escenario.

Por último, un breve vistazo a la compañía desarrolladora del videojuego para conocer los detalles en los que el juego fue concebido si los hubiese.

Como cada videojuego supone un fenómeno distinto, en cada ficha se han introducido elementos únicos acordes al videojuego que no funcionarían en otras fichas. En caso de *Brothers: a tale of two sons* se hace una relación con el viaje del héroe. Esto no funcionaría en *Portal* al tratarse de un videojuego completamente distinto, del género de puzzles. La *banda sonora* también es un elemento que tiene relevancia narrativa en algunos videojuegos, sin embargo en otros es un mero acompañamiento, catalizador de emociones.

4. Análisis

4.1. Half-Life

a) Sinopsis

En Half-Life el jugador toma el control de Gordon Freeman, investigador del Laboratorio de Materiales Anómalos del Centro de Investigación Black Mesa. Al participar en un experimento, éste falla y se abre un portal a otra dimensión poblada por extraterrestres que invaden el complejo científico y destruyen toda vida que encuentran a su paso. El objetivo será llegar al complejo Lambda y poner fin a la invasión.

b) Gameplay

Half-Life es un videojuego en primera persona. El jugador asumirá el punto de vista de Gordon en todo momento. Pertenece al género del *shooter*, es decir, videojuegos de disparos. Gordon dispondrá de varias armas de fuego y granadas para enfrentarse a sus enemigos y si se queda sin munición podrá recurrir a una palanca de hierro que llevará desde casi el principio de la aventura. Como método de protección adicional, Gordon dispondrá de su traje de entorno peligroso que le mantendrá a salvo de radiación, descargas eléctricas y una gran cantidad de lesiones que, sin el traje, le provocarían la muerte. El uso de este traje no es ilimitado, por cada impacto que reciba Gordon en las condiciones expuestas anteriormente se restará energía.

Gordon deberá moverse por el complejo acabando con sus enemigos y, en ocasiones, resolviendo diversos rompecabezas relacionados con su supervivencia, como por ejemplo esquivar rayos láser que activan unas torretas que dispararán a Gordon hasta acabar con él.

El jugador dispondrá de una interfaz en la pantalla en la que se mostrará en la esquina inferior izquierda la vida restante de Gordon y la cantidad de energía disponible en su traje de protección para entornos peligrosos; en la esquina inferior derecha aparecerá la munición disponible; en la esquina superior derecha, la linterna. Al cambiar de arma, aparecerá un submenú en la esquina superior izquierda que mostrará el arma que Gordon lleva y las disponibles para su elección.

En ocasiones, Gordon podrá contar con la ayuda de aliados. Estos aliados son supervivientes de la masacre y se unirán al equipo al interactuar con ellos, pudiendo ser

científicos o guardias de seguridad. Los científicos curarán a Gordon cuando tenga baja salud, pero serán inútiles en el combate. Los guardias dispararán a los enemigos pero no harán nada para restaurar la salud de Gordon. Sin embargo, ambos aliados tienen una característica común: la debilidad. Su resistencia es escasa y morirán si el enemigo los alcanza un par de veces.

c) Personajes

- **Gordon Freeman**

Es el protagonista del juego. Es un joven investigador del departamento de Materiales Anómalos. No se le ve en el juego ya que la perspectiva en primera persona es constante, exceptuando el menú de carga donde sí se le ve físicamente.

- **Científicos**

Forman parte del departamento de ciencias del complejo. Ayudarán a Gordon a entrar por determinadas puertas en las que es necesaria una tarjeta de identificación. También lo curarán cuando su salud esté baja y pueden acompañar al protagonista durante un periodo de tiempo. Son débiles y muestran actitud asustada y nerviosa. Morirán pronto cuando empiecen los tiros o cuando sean atacados por alienígenas.

- **Guardias de seguridad**

Vigilan el complejo de Black Mesa. Al igual que ocurre con los científicos, en ocasiones acompañarán a Gordon en su aventura. Pueden bien ayudarlo a abrir puertas cerradas que requieren identificación o defenderle en cuanto aparezcan enemigos.

- **G-Man**

Es un hombre misterioso con un traje azul y un maletín con el logo de Black Mesa que observa a Gordon desde el inicio del juego. No se sabe muy bien cuáles son sus intenciones. Puede intuirse que es uno de los causantes de los experimentos del mundo alienígena.

- **Soldados**

Son soldados enviados por el gobierno para acabar con los trabajadores de Black Mesa dada la anomalía alienígena en la que se han visto envueltos.

d) Escenarios

El juego se divide en 18 capítulos, cada uno con su nombre; un tutorial opcional antes de comenzar a jugar y un epílogo.

Capítulo 1. Hacia Black Mesa

En este capítulo, Gordon se dirige a su puesto de trabajo a través de una plataforma móvil para realizar un experimento en el Sector C, en la sección de Materiales Anómalos. Una voz por megafonía informa del destino al que debe acudir Gordon y añade otra información de interés. En esta fase no se puede hacer nada realmente, es una toma de contacto con el laboratorio y una forma de mostrar las instalaciones.

Capítulo 2. Materiales Anómalos

Gordon llega a la sección C. Esta sección es muy amplia y tiene varios compartimentos y plantas. Podrá interactuar con los agentes de seguridad y los científicos que encuentre por el complejo. Las conversaciones en esta toma de contacto serán banales y de trabajo ya que Gordon es un compañero más. El jugador podrá interactuar con el entorno, pero los personajes secundarios serán conscientes de ello. Por ejemplo, si Gordon apaga una luz sus compañeros le reprenderán y acudirán rápidamente a encenderla. El objetivo de este capítulo es ponerse el traje de entorno peligroso para poder realizar el experimento. Antes de introducirse en la cámara del experimento, se puede apreciar la tensión en el entorno. Los científicos están preocupados y hay máquinas que han dejado de funcionar. Al realizar el experimento, algo sale mal y cunde el pánico. Durante la confusión, Gordon es transportado fugazmente a una dimensión extraña llena de seres aún más extraños.

Capítulo 3. Consecuencias imprevistas

Gordon sale de la cámara del experimento y comienza a ver cadáveres de los miembros de la sección C. Todo está destruido parcialmente y hay manchas de sangre por todas partes. Lo que antes eran habitaciones blancas bien iluminadas han cambiado esta iluminación por luces rojas de emergencia. La misión es llegar a la superficie para buscar ayuda.

Aparecerán en este capítulo los primeros enfrentamientos del juego. El primero de todo será con los *cangrejos asaltacabezas*. Son unas criaturas pequeñas que saltarán sobre Gordon en cuanto lo vea.

En un primer momento Gordon va desarmado pero conseguirá en este capítulo una palanca que le acompañará a lo largo del juego. No será útil solo para vencer a los enemigos, sino que podrá abrirse camino con ella rompiendo cajas que bloqueen el paso o cristales. Otra arma que conseguirá en este capítulo es la pistola, recogida de un cadáver de un miembro del equipo de seguridad.

Una vez que consiga la palanca aparecerá un enemigo más fuerte: un humanoide que es el resultado de que un cangrejo asaltacabezas tome el control de un cuerpo. No serán las únicas criaturas que aparezcan en este capítulo. El tercer alienígena mermará la resistencia del traje de Gordon antes de provocarle daños físicos.

Gordon se verá obligado a recorrer varias partes del complejo, llegando incluso a pasar por el alcantarillado o los conductos de ventilación.

Capítulo 4. Complejo de oficinas

El objetivo sigue siendo salir a la superficie en busca de ayuda. El complejo de oficinas está infestado de enemigos, sin embargo Gordon contará con la ayuda de los científicos y de los guardias de seguridad para poder llegar al objetivo. Los científicos no se mostrarán muy contentos de salir a la superficie puesto que los experimentos realizados son sumo secreto y darlos a conocer puede desencadenar el caos.

Capítulo 5. Enemigos a la vista

En este capítulo, el jugador no sólo tendrá que lidiar con los alienígenas sino que aparecen también las torretas que le dispararán en cuanto esté a la vista. También harán su aparición los soldados pero no vendrán a rescatar a los miembros de Black Mesa, sino a acabar con ellos para silenciar el proyecto. Dispararán tanto a Gordon como a sus posibles aliados sin atender a las súplicas de éstos, por lo que hay que acabar con ellos.

Gordon llega a la superficie pero se da cuenta de que la salvación no está allí ya que el ejército está acabando con todo aquel que sale. La solución es volver a introducirse en el complejo y buscar otra salida. De vuelta en el interior del edificio, un científico indica a Gordon que los miembros del equipo científico del Complejo

Lambda son los únicos capaces de acabar con el problema. Gordon se dirige allí, sin embargo tendrá que atravesar todo el complejo por las zonas industriales ya que todo el sistema está averiado y es inestable.

Capítulo 6. Foso explosivo

Para llegar al Complejo Lambda, Gordon tendrá que atravesar los silos nucleares de Black Mesa. El jugador tendrá que tener cuidado puesto que el suelo está inundado en sustancia radioactiva que dañará a Gordon en cuanto entre en contacto con ella. En su recorrido sobre raíles llegará a un ala donde se fabrican motores de cohete. Allí encontrará a un gran monstruo con tentáculos que impide el paso. Este monstruo reacciona por el sonido, por lo que habrá que caminar sin hacer ruido. Habrá que crear distracciones lanzando granadas en la dirección opuesta en la que se encuentre Gordon para darle unos segundos para poder escapar del monstruo. Para acabar con el monstruo habrá que activar la máquina y encender el motor para que se quemé. Así dejará libre un pozo para que Gordon baje por él y pueda llegar a la siguiente fase.

Capítulo 7. Activar

Para continuar el recorrido, Gordon tendrá que suministrar energía a una pista de raíles. Sin embargo, hay una criatura inmensa acechando le impide operar con los raíles cada vez que lo intenta. Para acabar con ella habrá que tenderle una trampa activando el suministro eléctrico de una zona y haciendo que el monstruo sea alcanzado por la corriente eléctrica. Para conseguir esto, Gordon tendrá que atravesar zonas laberínticas llenas de enemigos, en su mayoría soldados.

Capítulo 8. Sobre raíles

Al comenzar el capítulo, Gordon se encontrará con un guardia de seguridad que le da indicaciones de llegar a la plataforma de lanzamiento. El guardia no sabe muy bien donde está, pero indica a Gordon que ha de lanzar un satélite para poder arreglar el caos provocado. Tendrá que avanzar sirviéndose de un vehículo que va sobre raíles.

La tarea no será sencilla puesto que habrá que bajar del vehículo una gran cantidad de veces para despejar el camino y gran cantidad de soldados estarán esperando a Gordon. La hostilidad de los soldados hacia el protagonista es más que evidente y se pueden ver pintadas en las paredes que exigen a Gordon que se rinda.

Capítulo 9. Captura

En su camino, Gordon encuentra a un científico que le indica que su traje de protección está lleno de dispositivos de seguimiento, lo que explica la presencia continua de los soldados. Para evitar estos dispositivos, el científico recomienda ir por las zonas industriales ya que el sistema de seguridad tiene fallos. A pesar de las advertencias, Gordon es capturado en una emboscada de los soldados y despojado de todas sus armas, incluyendo la palanca.

Capítulo 10. Proceso de residuos

Desarmado, Gordon es abandonado en un compresor de residuos. Al escapar de allí, descubre que ha sido abandonado a las afueras del complejo Black Mesa y tendrá que atravesar toda la planta de tratamiento de residuos y los peligros que esta conlleva debido a la radiación y al fuego. La presencia de enemigos en esta zona es mucho menor.

Capítulo 11. Ética dudosa

Gordon consigue llegar a un laboratorio de pruebas de armamento. Es una zona muy peligrosa, con un gran número de soldados y criaturas que sirven para los experimentos. Gordon necesitará la ayuda de un científico para poder salir al exterior, por lo que la dificultad de este capítulo residirá en que no hagan daño al compañero que Gordon encuentre. Para ello habrá que eliminar a todos los soldados.

Capítulo 12. Tensión en la superficie

En este capítulo, Gordon ha llegado a la superficie y las cosas cada vez se vuelven más peligrosas. Hay muchos soldados y la presencia de criaturas también es mayor. Incluso habrá minas y un helicóptero que ralenticen el avance de Gordon hasta el Complejo Lambda.

Capítulo 13. “¡Olvídate de Freeman!”

Los soldados, ante la incontrolable situación, deciden retirarse para evitar más bajas y optan por bombardear todo el complejo para acabar con los últimos restos de vida. Gordon no tendrá más remedio que seguir internándose poco a poco en Black Mesa para buscar el Complejo Lambda

Capítulo 14. Núcleo Lambda

Por fin en el Complejo Lambda, la misión de Gordon será activar un reactor. Sin embargo, llegar a él será difícil; en el complejo reina el caos y apenas hay supervivientes. Los extraterrestres estarán al acecho en todo momento. Por el camino encontrará algunos miembros del equipo que le guían en su viaje.

En el Complejo Lambda habrá algún que otro dispositivo que le permitirá a Gordon teletransportarse de uno a otro para completar su tarea. La entrada a estos dispositivos de teletransporte tendrá un orden lógico ya que si el jugador entra en ellos en el orden incorrecto, Gordon puede aparecer en mitad de una caída peligrosa.

Al final del recorrido, un científico y un guardia de seguridad revelan a Gordon cómo acabar con la invasión: tendrá que ir a Xen, la dimensión de las criaturas, y acabar con su líder. Para ello le darán un módulo de salto largo que le permitirá moverse en la dimensión extraña.

Capítulo 15. Xen

Este capítulo actúa como transición. Es la llegada al mundo extraño. El jugador tendrá que controlar cómo desplazarse y buscar una manera de llegar a los enemigos. Para llegar hasta ellos, tendrá que entrar en un teletransportador oculto.

Capítulo 16. El escondite de Gonarch

Gonarch es la primera criatura con la que Gordon debe acabar. Una vez que la derrote, tendrá que entrar en el segundo teletransportador para acabar con el siguiente enemigo.

Capítulo 17. Intruso

Gordon debe seguir explorando Xen y acabando con los enemigos. En su camino encontrará botiquines y cadáveres de los que intentaron acabar con el líder enemigo. Gordon llegará a una zona que parece ser una especie de fábrica en la que están “creando” algunas criaturas.

En el transcurso del nivel, hay gran cantidad de enemigos y cada vez más fuertes, por lo que será muy difícil llegar al siguiente teletransportador.

Capítulo 18. Nihilanth

Nihilanth es el líder de Xen. Es la criatura que envía a los demás enemigos hacia Black Mesa. Será un enemigo difícil y no atacará solo; enviará a sus subordinados a acabar con Gordon. Una vez que lo derrote, Gordon será teletransportado de forma automática.

Epílogo

G-Man aparece ante Gordon y le felicita por su trabajo. Despoja a Gordon de sus armas y lo teletransporta de un lugar a otro, explicándole la situación. Ahora el gobierno controla Xen, el mundo fronterizo. Le ofrecerá a Gordon un puesto de trabajo y aquí el jugador puede decidir qué hacer: una opción será aceptar la oferta de G-Man; otra opción será rechazarla y entonces acabará con Gordon. Cualquiera de las dos opciones llevará al jugador al final del juego, un final abierto en el que no se sabe muy bien cuál ha sido el destino de Gordon.

e) Mecánicas

Half-Life es un juego basado en mecánicas, ya que Gordon podrá interactuar con casi todo su entorno. Las más importantes serán las armas que consiga a lo largo del juego y su traje de protección. Dentro de Black Mesa podrá interactuar con varios objetos: podrá abrir puertas, girar válvulas, accionar palancas... todo ello para abrirse paso y llegar a su destino.

Una innovación que incluye *Half-Life* con respecto a otros juegos es la capacidad de usar el entorno para acabar con los enemigos. Por ejemplo, hay una zona en la que hay que restaurar el suministro eléctrico. Al hacerlo, Gordon quedará expuesto a la electricidad y esto le causará daños pero también podrá dirigir a un enemigo hacia esa zona y que la electricidad acabe con él. Además de esto, las mecánicas no jugables (enemigos en este caso) actuarán con sentido común y se reconocerán como amenaza mutuamente. Si un soldado enemigo ve a una criatura no dudará en obviar a Gordon y acabar con el monstruo. Del mismo modo, los monstruos perseguirán y atacarán a aquel que efectúe el primer disparo.

f) Interacción de las mecánicas con la narración

Realmente no parece que haya una relación directa entre mecánicas y narración. Las mecánicas están adaptadas al universo que propone *Half-Life*: un complejo científico, con armas y enemigos. Sin embargo, la historia es apenas palpable y nos llegarán retazos de ella.

g) Suministro de información

Half-Life es más importante por lo que calla que por lo que narra. La historia comienza de forma abrupta, sumergiendo a Gordon en una rutina por lo que habrá pocos comentarios al respecto del experimento. Es algo que, suponemos, Gordon lleva haciendo más tiempo y no necesita que le den más datos sobre ello. Al oír a varios científicos y miembros del personal, el jugador puede hacerse una idea de que no todo va según el plan. También, al principio, el jugador encontrará a un científico discutiendo con G-Man, lo que da pie a pensar que algo va mal.

En su mayoría, las pinceladas generales de la historia la dan los supervivientes que encontramos en Black Mesa. A pesar de ello, nadie revela cuál es el motivo de los experimentos ni se conoce la identidad real de G-Man. *Half-Life* revela un trasfondo mucho más amplio y rico pero no profundiza en él, dejando que el jugador teorice al respecto y dando la posibilidad, en este caso, de crear expansiones complementarias y una segunda parte.

h) ¿Emergencia o progresión?

Half-Life no presenta un entramado de posibilidades en su narrativa. El jugador tendrá la opción de avanzar con lentitud y explorando todo lo que pueda para conseguir munición y restaurar su salud o el traje; también podrá avanzar lo más rápido que pueda, acabando con los enemigos justos y necesarios en su tarea de avanzar. No es necesario reunir todas las armas ni coleccionar objetos por el camino. El atractivo de *Half-Life* reside en la habilidad de acabar con los enemigos debido al género al que pertenece.

La única elección de peso que podrá ejecutar el jugador será al final del videojuego. G-Man, el misterioso hombre que observa a Gordon desde el principio, le preguntará si quiere trabajar para él:

- Respuesta afirmativa: Para elegir esta respuesta, Gordon tendrá que acceder a un portal de teletransporte, similar a los que aparecen por el juego. Entonces aparecerán sus datos en la pantalla y constará como “Contratado”. El juego acaba.
- Respuesta negativa: En este caso, G-Man envía a Gordon sin armas a un lugar infestado de criaturas. Se da a entender que Gordon muere y el juego acaba en ese momento.

i) Desarrollo

Half-Life fue desarrollado por la empresa Valve fundada en 1996 por Gabe Newell y Mike Harrington. Ambos eran trabajadores de Microsoft que decidieron pasarse al mundo de los videojuegos.

Half-Life fue el primer videojuego creado por esta empresa. A pesar de que su éxito fue moderado en un primer momento, no tardaron en sacar beneficio al lanzar expansiones que complementan la historia que se cuenta en el juego.

4.2. Portal

a) Sinopsis

En el juego tomamos el control de una chica, un sujeto de pruebas basadas en la lógica. Guiados por una robótica voz en off femenina perteneciente a una Inteligencia Artificial, el objetivo será avanzar entre distintas salas en las que se plantean diversos retos hasta llegar al final.

b) Gameplay

Portal es un videojuego de primera persona. El punto de vista subjetivo sumerge en la acción al jugador, haciéndole partícipe de ésta. A pesar de tener una pistola, el objetivo no será disparar a los escasos enemigos del juego. La pistola es una herramienta para resolver varios rompecabezas basados en la lógica.

A diferencia de otros juegos, la protagonista no dispone de un inventario o de un medidor de vida. Eso no significa que no pueda morir ya que la exposición a elementos peligrosos (como los disparos de las torretas o la caída en el ácido) hará que no tarde demasiado en morir. Asimismo, podremos coger varios objetos pero no se añadirán a ningún inventario sino que aparecerá como si la protagonista lo estuviese sosteniendo. Así transportará objetos –cubos en su mayoría- de un lado a otro para resolver las pruebas.

c) Personajes

- **Sujeto de pruebas**

El sujeto de pruebas es el personaje principal del juego. Al tratarse de una vista en primera persona, no veremos su rostro salvo unas pocas veces al colocar los portales en una posición determinada para que actúen como una especie de espejo. Por ello, descubriremos que tomamos el papel de una mujer con cabello largo y castaño, vestida con un mono naranja y unos extraños zancos en las piernas.

No sabremos su nombre y tampoco oiremos su voz en todo el transcurso del juego, ni seremos conscientes de sus emociones. Es más, el único motivo por el que tendremos consciencia de su existencia es porque, desde que la conseguimos, veremos en todo momento la pistola de portales.

Es un personaje que podemos considerar extraño ya que, mientras que Seymour Chatman aboga por la concepción del personaje como un paradigma de rasgos (Chatman, 1990), no podemos decir que la protagonista de Portal presente ninguno. No podemos saber si es inteligente, amable, cruel o presa de sus peores temores. ¿Sería justo definirla como “decidida”? No parece un adjetivo muy acertado cuando somos nosotros como jugadores los que decidimos si se detiene o avanza por el escenario.

La voz de la Inteligencia Artificial que nos acompaña durante el experimento se limitará a agasajarnos o a despreciarnos, pero nada dirá sobre nosotros. Más bien habla según la circunstancia. Por estos comentarios, la protagonista no hará ninguna muestra de agrado o disgusto. Sin embargo, ocurre algo curioso: nosotros, en nuestra experiencia lúdica, nos reiremos, nos sentiremos satisfechos al pasar una prueba e incluso nos ofenderemos ante las palabras de la Inteligencia Artificial.

- **GLaDOS**

Es la Inteligencia Artificial que nos guiará a lo largo del juego. Su crueldad evoluciona a lo largo del juego.

El elemento más curioso de este personaje es que, mientras que consideramos a la protagonista del juego como un personaje realmente plano debido a su carencia de rasgos, GLaDOS presenta diversos núcleos de comportamiento que pueden ser rasgos de personalidad en sí mismos:

- Moralidad
- Curiosidad
- Memoria
- Ira

- **Torretas**

Por un lado tenemos la torreta de Aperture Science que tiene un ojo rojo, apariencia brillante y blanca, común en el resto de la tecnología de Aperture Science. Son centinelas en cámaras de prueba y áreas de mantenimiento. Tienen una apariencia inocente, en contraste directo con su comportamiento violento. Estas torretas están equipadas con dos ametralladoras, apuntados con un haz de laser visible. Estas torretas hablan con una voz artificial, parecida a la de un niño y

similar a la de GLaDOS. Emiten sonido una vez que te ven y comenzarán a disparar sin control. Cuando acabas con ellas al tumbarlas dirán una última frase con la voz cada vez más apagada.

Hay otra variante de estas torretas y son las lanzacohetes. Tienen un comportamiento similar a las otras y de igual forma reaccionan por el movimiento.

d) Escenarios

Los 19 niveles presentan poca variedad en sus escenarios. La acción comienza en una habitación blanca con muy poco mobiliario y cierto toque futurista. Al salir de ahí, la gran mayoría de los escenarios son espacios grisáceos, antisépticos. Los colores predominantes son los blancos, grises, negros y azules. El complejo es un laboratorio en el que la protagonista está siendo observada y así lo demuestran cámaras de vigilancia y algunas salas pequeñas con ordenadores, parecidas a puestos de observación. En ocasiones, el jugador podrá despegarse de la parte principal de la historia al encontrar espacios ocultos con mensajes agónicos en las paredes de un autor desconocido que le advierte que tenga cuidado. Esto es un indicador de que las pruebas no son tan inocentes como parecen. A medida que el juego toma mayor tensión narrativa y GLaDOS intenta matar a la protagonista, el jugador se desliga del complejo de pruebas y puede acceder a zonas ajenas al centro de investigación, como los conductos por los que circulan los cubos y diversos recorridos con tuberías. Al final del recorrido está la sala del jefe final, un espacio circular e igual de aséptico que el resto del complejo.

e) Banda sonora

En diversos espacios habrá una radio en la que se oye una canción muy animada. La banda sonora del juego es inquietante, con la intención de prevenir del carácter poco inocente de las pruebas a las que te someten. Sin embargo, ¿por qué esas radios? *Portal* es un videojuego que supone mucho más, unido a una experiencia más personal. Puede decirse que las radios pretenden crear un elemento tranquilizador. En el momento en el que el jugador se queda a solas con la banda sonora del juego no es la protagonista la que se inquieta, sino él mismo. La angustia se palpa en el ambiente porque parece que en cualquier momento una amenaza va a aparecer. Sin embargo, tan pronto como se oye

la melodía animada llega el momento de respirar aliviado nuevamente. Se reconoce como un punto seguro y automáticamente se olvida la tensión.

f) Cámaras de Portal

Las cámaras de *Portal* son los espacios donde se desarrollan los experimentos y pruebas. Cada una de ellas contiene sus propias mecánicas y peligros, siendo el orden de aparición de éstos ascendente. En las primeras cámaras se irán descubriendo poco a poco mecánicas y enemigos nuevos. A medida que la acción avanza las pruebas son más difíciles y hay que combinar un mayor número de mecánicas aprendidas anteriormente para resolver los retos. En la tabla adjuntada² se ha querido reflejar la acción-reacción presente en *Portal* y la manera de interactuar con el entorno.

g) Mecánicas

- Pistola de portales y los portales en sí mismos.
- Reemplazo de rodilla³
- Incinerador
- Ascensores
- Botones
- Plataformas móviles
- Cubos
- Torretas
- Esfera de energía comprimida

Al ser un juego de progresión, las mecánicas que se ponen en uso tienen una función clara: avanzar a lo largo de los distintos niveles. Nada más empezar, en una fase que puede considerarse el tutorial del juego, el jugador aún no dispone de la pistola y uno de los famosos portales se abre de forma automática delante de la protagonista. Durante unos pocos intentos, los portales se abrirán de forma automática y en ese automatismo se mostrará que la protagonista es capaz de coger distintos objetos para que presionen los botones que a su vez abrirán las puertas para seguir

² Ver Anexo 1

³ Este objeto no se ve ya que lo lleva puesto la protagonista desde el inicio. Es un dispositivo sujeto a sus piernas que le permite realizar grandes saltos sin morir

avanzando. Una vez aprendida esta mecánica, se le entregará a la protagonista el dispositivo para abrir los portales. Sin embargo, solo abrirá el de entrada y el de salida seguirá siendo automático. Una vez que consiga la pistola de portales completa se revelarán más usos de la misma, como por ejemplo la capacidad de realizar grandes saltos con ayuda de los portales.

Un elemento a tener en cuenta de *Portal* es su dificultad ascendente. Esta dificultad viene dada por la aparición progresiva de las mecánicas. Una vez que se dan las claves para realizar un puzle, estos se repetirán cada vez de forma más compleja pero no incluirán elementos nuevos (exceptuando la inclusión de las torretas defensivas que supondrán una dificultad añadida). Esto hará que sea sencillo para el jugador afrontar los niveles del 1 al 19 pero que suponga un auténtico reto para alguien que decida probar suerte en el nivel 10. Las mecánicas hacen que el jugador pueda controlar los factores de dificultad del juego y pueda adaptarlos a su conocimiento.

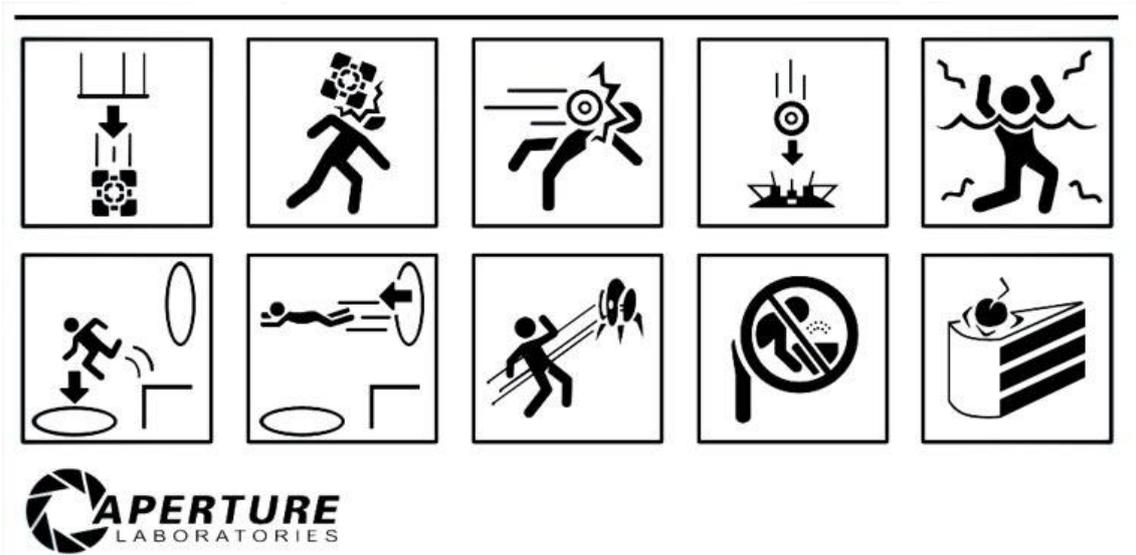
h) ¿Hay espacio para las dinámicas en un juego de progresión?

Portal es un juego de progresión. Es decir, su patrón de acción está limitado. La única decisión que puede realmente tomarse es a qué pared disparar el portal, pero esto no generará una respuesta distinta en el desarrollo del juego. El camino ya viene trazado y todo forma una serie causa-efecto inalterable. ¿Qué más da disparar en el suelo o en la pared? Incluso el jugador puede dedicarse a romper las cámaras de vigilancia que espían el avance de la protagonista a lo largo de toda la partida, pero ello no supondrá un cambio. En *Portal* no hay posibilidad aparente para la emergencia. En *Portal* pueden encontrarse varias reglas pero los estados no son impredecibles y no hay más opción que seguir avanzando a través de los 19 niveles del laboratorio para llegar al destino.

i) Suministro de información

La información es suministrada a través de GLaDOS a lo largo de todo el juego. Sin embargo, es un personaje terriblemente críptico y no da información sobre el mundo exterior ni sobre qué ocurre realmente en el laboratorio.

Otro elemento de información son los diversos paneles que se encuentran en el inicio de cada fase. Estos paneles informan de los peligros que el jugador puede encontrar en cada sala y se haga una idea aproximada de lo que tiene que hacer para superar el nivel.



Las salas que están ocultas en el escenario también son una gran fuente de información. Son pequeñas salas, como refugios, en las que un personaje desconocido ha dejado mensajes que alertan al jugador de la verdadera naturaleza de las pruebas.

4.3. Amnesia: The dark descent

a) Sinopsis

Daniel despierta en un tenebroso castillo. Recuerda muy poco acerca de sí mismo y de su pasado... lo único que sabe a ciencia cierta es su nombre, su origen londinense y que hay algo que le persigue. Al encontrar una nota escrita para sí mismo que le incita a descender hacia lo más profundo del castillo para dar muerte a Alexander, su enemigo, decide comenzar su aventura. A través de las notas esparcidas por el castillo y las páginas arrancadas del diario de Daniel, éste recuperará poco a poco la memoria y redescubrirá su identidad y su historia.

b) Gameplay

Amnesia: The dark descent es un videojuego en primera persona. Asumimos un punto de vista subjetivo y solo se verá aquello que puede ver Daniel en todo momento. Esto tiene sus consecuencias ya que no es un personaje fuerte y casi invencible que se protege tras un arma. Más bien sucede todo lo contrario: Daniel es vulnerable, tanto física como psicológicamente. Su salud descenderá muy rápido si nos exponemos a ejercicios peligrosos como puede ser saltar grandes distancias o tocar sustancias dañinas. Por ejemplo, al descender a las cocinas en una parte determinada del juego encontramos un barril que contiene ácido. Si por un momento al jugador se le ocurre pulsar en él para que Daniel lo toque, sufrirá quemaduras y su salud descenderá gravemente. La salud no se regenerará de forma automática al pasar un rato sino que tendremos que encontrar botellas de láudano⁴ para estos fines. Además de esto, no se puede obviar el hecho de que es un ser humano con sus debilidades y una de ellas es su temor a la oscuridad o a los elementos paranormales que moran en el castillo. Si Daniel permanece mucho tiempo en la oscuridad o mira fijamente a los enemigos –monstruos antropomórficos– su cordura se verá seriamente perjudicada y esto afectará a la visibilidad: el punto de vista se volverá inestable y la cámara comenzará a zarandearse, escapándose del control del jugador, señal de que Daniel está perdiendo el juicio. Esto afectará al entorno ya que, aunque Daniel permanezca oculto en las sombras de los ojos del enemigo, si permanece en ellas por demasiado tiempo acabarán viéndole y yendo a atacarle. Cuando esconderse no es una opción, siempre será mejor correr pero nunca

⁴ Preparación compuesta de vino blanco, opio, azafrán y otras sustancias, que se empleaba como analgésico.

enfrentarse a los enemigos. Será algo totalmente inútil. Al igual que ocurre con la salud, no recuperará cordura de forma automática y rápida. Para hacerlo no quedará más remedio que seguir avanzando en la historia y resolviendo rompecabezas, demostrándose Daniel a sí mismo que lo que vive es totalmente real. Mantenerlo a salvo en zonas iluminadas ayudará a que mantenga altos los niveles de cordura.

Para poder avanzar en la oscuridad, casi al principio del juego se pondrá a disposición del jugador un farol que funciona con aceite. Este aceite no será ilimitado y los jugadores se verán obligados en la mayoría de los casos a explorar todo el mapa en busca de frascos de aceite para que el farol siga funcionando. Además de esto, necesitarán yesqueros para poder encender velas y antorchas y equilibrar el uso del farol. Ambas cosas se añadirán a nuestro inventario.



No solo habrá que hacer acopio de yesqueros y aceite, sino que será necesario investigar las diferentes alas del castillo para recoger objetos que nos ayudarán a resolver los distintos rompecabezas que el juego plantea. Algunos de estos objetos se añadirán al inventario y dentro del mismo podrán combinarse. Por ejemplo, si el jugador obtiene varias partes de una herramienta desmontada, se verán por separado dentro del inventario, pero si selecciona una de las partes y la lleva sobre otra, se combinarán dando como resultado la herramienta completa y lista para ser utilizada cuando sea necesario.

El escenario de *Amnesia: the dark descent* es altamente inmersivo y esto significa que se podrán manipular casi al antojo del jugador los elementos de su alrededor. Podrá abrir cajones, baúles y armarios; levantar objetos siempre y cuando no sean demasiado pesados; arrastrar objetos cuando no pueda levantarlos... A veces será para resolver algún rompecabezas (tirar una piedra que hay en el suelo a una cadena oxidada para romperla y hacer que baje un puente; transportar un engranaje a su lugar en la maquinaria) y otras, simplemente, para despejar el camino.

c) Personajes

- **Daniel**

Daniel es el protagonista de la historia. Cuando comienza el juego no recuerda quién es ni qué hace en el castillo, pero las notas desperdigadas por el mismo hace que recuerde los hechos recientes y nos darán importantes pistas sobre su pasado al igual que las pantallas de carga.

Las notas revelan que tuvo una infancia infeliz debido a los abusos de su padre y el matón de la escuela. También que tiene una hermana de salud débil a la cual está muy apegado. Padece *nictofobia*, miedo a la oscuridad, aunque su temor no está ligado a la ausencia de luz sino a quedarse atrapado en ella y no ser capaz de salir nunca.

Antes de los acontecimientos de *Amnesia: the dark descent*, Daniel era uno de los miembros de una expedición arqueológica en Argelia liderada por el profesor Herbert. Allí quedó atrapado dentro de una tumba y encontró un misterioso orbe. Tras ser rescatado fue enviado a Londres para recuperarse del traumático suceso. Descubre entonces que las piezas que componen el orbe han cambiado de forma y color. Aterrorizado, se pone uso en contacto con el geólogo William Smith para buscar una explicación. Poco tiempo después, Daniel descubre que la expedición a la que pertenecía ha sufrido un destino catastrófico y todos han muerto en misteriosas circunstancias. William Smith ha sufrido el mismo destino que los miembros de la expedición. Decide entonces ir al despacho del profesor Herbert y roba su agenda para buscar respuestas a las misteriosas muertes y descubrir más acerca del extraño orbe. Todas las cartas que envían parece que llegan a un callejón sin salida... hasta que recibe una respuesta del barón Alexander von Brennenburg que lo invita a su castillo para ofrecerle protección. La carta hace que Daniel se aterrorice. Además, está siendo acosado por pesadillas constantes. Decide ir a ver a un psiquiatra que también acaba

muriendo tras la visita de Daniel. Sintiéndose responsable por las muertes, decide aceptar la invitación de Alexander. Allí, este le advierte de que una sombra ligada al orbe le está persiguiendo y le convence de que la única forma de salvarse es realizar una serie de rituales que se relacionan con la tortura de prisioneros, criminales en su mayoría. Daniel acepta no sin reservas, pero sigue ciegamente a Alexander por miedo a morir. Primero torturan a los prisioneros y luego les hacen beber una poción de amnesia para que los efectos de la tortura no cambien.

Sin embargo el procedimiento cada vez se endurece más, incluso secuestrando a niños y familias enteras. Para colmo, la presencia de la sombra cada vez está más presente y Daniel cada vez está más desesperado... hasta que descubre que los rituales son una farsa de Alexander y tienen fines completamente distintos. Colérico, decide ingerir la poción de la amnesia para olvidar todo lo que ha hecho bajo las órdenes de Alexander y escribe una nota para sí mismo en la que se ordena acabar con él. Es así como comienzan los acontecimientos del juego.

- **Alexander**

Al igual que sucede con Daniel, no se ve a este personaje durante el recorrido del juego. Ni siquiera en los constantes flashbacks que sufre Daniel. Las únicas veces que se muestra su rostro es en un retrato y en el final del juego.

Aunque parece un ser humano es realmente una criatura que procede de otra dimensión que intenta volver a casa a toda costa. Durante todos los años que ha estado en la dimensión humana se ha dedicado a capturar animales y humanos para extraer su *Vitae* y así prolongar su vida. En las notas se descubre que *Vitae* es una sustancia que se segrega en la sangre de los mamíferos en grandes momentos de estrés. Por ello, torturaba a sus prisioneros y, para que la tortura siguiese teniendo efecto, les hacía beber la poción de amnesia.

A ojos de los demás, Alexander es un auténtico hombre del Renacimiento, conocedor de amplios campos de la ciencia y la magia.

Para volver a casa necesita un orbe. Al no disponer de uno, cae en la desesperación hasta que recibe la carta de Daniel en la que se proclama poseedor de uno. Es entonces cuando le escribe para ofrecerle protección. Alexander conoce la misteriosa procedencia del orbe y también la identidad de la sombra que persigue a Daniel, sin embargo lo

mantiene en secreto y le proporciona información falsa con el fin de que conserve el orbe consigo.

Engaña a Daniel para que le ayude a recolectar *Vitae*, secuestrando a las víctimas y ayudándole en la tortura. Daniel va corrompiéndose poco a poco hasta que se ve obligado a matar a una niña pequeña. En ese momento se da cuenta de que se ha convertido en un monstruo y deja de darle crédito a las palabras de Alexander.

- **Agrippa**

Agrippa es otro personaje que no vemos hasta el final del juego.

Fue poseedor de un orbe al igual que Daniel, sin embargo la sombra le perdonó la vida. Agrippa entró en contacto con Alexander y juntos se dedicaron a estudiar las reliquias místicas. Alexander se hizo con el orbe de Agrippa para poder volver a casa, sin embargo este fue destruido antes de completar el proceso. Entonces Alexander capturó a Agrippa y lo retuvo como prisionero.

En una parte determinada del juego, Daniel lo encuentra y se le da la opción de hablar con él. Entonces pueden suceder cosas distintas: si habla con él, el jugador podrá acceder a un final determinado; si decide no hablar con Agrippa, no tendrá opción de elegir ese final. También es un elemento que actúa como la moral de Daniel ya que, si decide el jugador hablar con él, más adelante Agrippa pedirá a Daniel que elabore un tónico y le corte la cabeza para salvarlo. Si le corta la cabeza, Daniel será representado como caritativo y comprensivo; si no le corta la cabeza, será retratado como egoísta. Del mismo modo que ocurría anteriormente, permitirá al jugador acceder a un final u otro.

- **Enemigos**

- **La Sombra**

La Sombra es un enemigo invisible que persigue a Daniel desde que recuperó el orbe de la tumba de Argelia. Es el guardián de estos misteriosos orbes y su misión es acabar con todo aquel que se haga con uno.

Por donde la Sombra pasa, deja un residuo color rojo sangre que en ocasiones puede resultar dañino. Por ello, a veces Daniel tendrá que saltar para esquivar el contacto con dicho residuo.

- **Kaernk**

El *Kaernk* es un monstruo que mora en el agua, invisible para el ojo humano pero será detectable gracias a las salpicaduras que provoca en el agua cuando se mueve. Para esquivar sus ataques, Daniel deberá evitar el agua y subirse a zonas elevadas y saltar de unas a otras para avanzar.

- **Grunt**

Los *Grunt* son criaturas deformes de aspecto humano. Estarán situados en distintas zonas, intentando darle caza a Daniel. Si lo ven irán corriendo a por él. Una de las señales inequívocas de que han visto a Daniel es el gruñido (*to grunt* en inglés significa gruñir) que emiten antes de lanzarse al ataque.

Si Daniel los mira su cordura descenderá rápidamente. No se puede luchar contra ellos por lo cual el jugador deberá huir a una zona oscura, lejos de su alcance. Si alcanzan a Daniel le golpearán hasta que muera, pero les llevará varios golpes. Es decir, el jugador tendrá ocasión de escapar.

- **Servant Brute**

Es el enemigo más fuerte de *Amnesia: the dark descent*. Son más rápidos que Daniel y que los *Grunt*, por lo que le darán caza al protagonista más rápido. Además, acabarán con él de un solo golpe. Emiten también un sonido (distinto al de los otros enemigos) que alertarán al jugador de su presencia.

d) Escenarios

La acción de *Amnesia: the dark descent* transcurre su totalidad en el castillo de Brennenburg. El castillo muestra grandes signos de deterioro y abandono. Hay muchas ventanas y puertas tapiadas con grandes listones de madera y alas del castillo a las que no se puede acceder debido a grandes desprendimientos de roca. Tras avanzar siguiendo un reguero de un líquido rosa, llegamos al primer mapa: los **archivos viejos**. En este escenario encontramos el farol para poder movernos por el castillo y la carta de Daniel dirigida para sí mismo en la que se insta a acabar con Alexander. Este capítulo es una primera parte que actúa como toma de contacto con el universo de *Amnesia*: sabremos cómo se mueve Daniel y nos haremos con las mecánicas básicas. Tras accionar una

palanca se abrirá una puerta secreta tras una estantería y llegaremos a la siguiente fase: el vestíbulo.

En el vestíbulo, el camino a seguir será hacia la refinería pero será imposible ya que hay una fuerza material que lo bloquea; para poder avanzar, tendremos que destruirla. Para hacerlo, tendremos que acceder al laboratorio donde se nos darán indicaciones para elaborar un ácido capaz de disolver la sustancia que impide el paso de Daniel hacia la siguiente fase. En el laboratorio se dan las claves para realizar un experimento, sin embargo los ingredientes para poder hacerlo están en la bodega. No obstante, la puerta de ésta está cerrada y hay que buscar una forma de entrar. Para ello, hay que subir la escalera para llegar a los archivos y buscar allí la llave de la bodega. En los archivos aparecerá por primera vez uno de los monstruos, sin embargo no podrán tocar a Daniel. Su aparición será para que el jugador se habitúe a esconderse cada vez que oiga un ruido. Una vez que Daniel resuelve los rompecabezas de esta fase obtendrá un tipo de ácido para disolver el obstáculo que bloquea la puerta y llegará a la refinería.

En la refinería también habrá monstruos acechando y, a no ser que el jugador corra tras ellos, no atacarán a Daniel ya que aparecerán lejos de él. La refinería es una zona muy laberíntica del juego y, como las anteriores zonas, muy poco iluminada. La solución está en apartar obstáculos para acceder por un agujero en la pared a una sala cerrada y allí realizar un pequeño rompecabezas. Será entonces cuando el jugador llegue a los archivos del sótano.

En los archivos del sótano aparecerá otro enemigo del juego: el Kaernk. No puede ver a Daniel pero sí oírlo en cuanto lo hacemos caminar por el agua. Por ello habrá que evitarla a toda costa hasta alcanzar los *túneles hacia los archivos*. Esta zona presenta una novedad importante: Daniel no podrá detenerse bajo ningún concepto ya que hay algo que lo está persiguiendo. Esta zona se superará saltando obstáculos y corriendo sin parar hasta alcanzar la puerta del *patio*.

El patio crea contraste con la zona anterior ya que la música se vuelve mucho más tranquila, más relajante y todo está bien iluminado, por lo que no hará falta encender velas o sacar el farol. El objetivo de esta zona será reparar el ascensor que está roto. Para ello habrá que entrar en *la sala de mantenimiento* pero la puerta está cerrada con llave. El jugador tendrá que explorar varias zonas. La primera es la *habitación de invitados*, antigua habitación de Daniel. En ella está todo revuelto, como si alguien

hubiese estado buscando algo. En esta habitación se puede encontrar la llave para la sala de mantenimiento y se produce un encuentro con un enemigo. Para evitarlo Daniel tendrá que esconderse dentro de un armario. Otra de las zonas a explorar es el *estudio*. Esta es una zona sombría pero una de las pocas áreas luminosas y con ventanas. De hecho, estas ventanas suponen un elemento importante ya que podremos entrar en una sala bloqueada saltando de cornisa en cornisa. Será la única vez que el jugador pueda controlar a Daniel en el exterior del castillo. Allí el jugador encontrará una palanca y una nota que indica cómo arreglar el ascensor. Esta nota hace referencia a que se necesitan tres palancas. Por lo cual, habrá que explorar la última habitación antes de abrir la sala de mantenimiento: *el almacén*.

El almacén es una de las zonas más peligrosas del juego ya que es muy amplio y hay muy poca luz. El jugador deberá abrirse camino continuamente encendiendo velas y usando el farol. Además de esto, hay que tener cuidado ya que uno o dos enemigos patrullan en esta zona. Dentro de esta zona estará la segunda palanca y habrá otro rompecabezas. El fin de éste es conseguir una sustancia explosiva para despejar un camino bloqueado por rocas. Una vez despejado el camino el jugador encontrará la última palanca y podrá abandonar la zona.

La sala de máquinas es una zona segura y con un solo camino posible a seguir. En ella el jugador tendrá que realizar otro rompecabezas consistente en llevar piezas al lugar correcto y accionar palancas. Una vez que se completa esta parte, el ascensor volverá a funcionar y se podrá acceder a *la prisión*. El primer tramo de la prisión es *el Ala Sur*. La prisión es una zona muy peligrosa porque su disposición es casi laberíntica, las estancias son muy estrechas y la oscuridad es casi total. Además hay varios enemigos acechando por la zona. El camino a la siguiente fase está bloqueado por otro derrumbamiento de rocas, por lo que el objetivo será encontrar un martillo y un cincel para avanzar por un estrecho túnel escondido bajo un camastro.

El Ala Norte de la prisión es igual de laberíntica que el área que la precede y el rompecabezas para acceder a la siguiente zona será más complicado porque habrá más enemigos acechando a Daniel. El objetivo será debilitar un candado lanzándole ácido. Para ello, habrá que encontrar un frasco vacío en una habitación y llenarlo con el ácido que está en las cocinas. Una vez debilitado podrá romperse con facilidad usando sobre él el martillo y el cincel.

Tras este paseo por prisión llegamos a *la entrada de la cisterna*. Es un espacio bien iluminado, amplio sin presencia de enemigos, creando así contraste con la zona de la prisión, tan laberíntica y oscura. El objetivo de esta zona será llegar *la cloaca* pero la zona está inundada, así que habrá que drenarla previamente. Con drenarla no será suficiente ya que hay una toxina en el ambiente y Daniel necesitará inyectarse un antídoto para no sufrir daños. El primer punto a explorar es *la sala de control*. Esta sala también está bien iluminada y no hay ningún peligro en ella. Es sólo una sala de tránsito en la que hay que resolver un par de rompecabezas de la misma índole que los de la sala de control del ascensor. Una vez resueltos estos desafíos bajará un puente que permitirá al jugador llegar a las siguientes habitaciones a explorar. Una de ellas será *la cisterna*, una zona inundada y con escasa luz. Aquí, el jugador tendrá que activar tres válvulas para poder llegar a la siguiente habitación. Aunque al principio la cisterna es una zona segura, a medida que Daniel vaya activando válvulas la zona se volverá más insegura, las antorchas se apagarán y se oirán murmullos y rugidos. Incluso aparecerá nuevamente el enemigo invisible en el agua. El agua de la zona inaccesible se habrá drenado para este entonces, pero la toxina sigue libre.

El último punto a explorar de esta zona es *la morgue*. En esta zona se consigue la vacuna para que la toxina no dañe a Daniel. La morgue vuelve a ser un lugar de alto riesgo y poca iluminación. La dificultad no será muy elevada puesto que el jugador sólo tiene que hacer que Daniel se inyecte el antídoto. Sin embargo, tras hacerlo aparecerá el último enemigo que quedaba: el *Brute*.

Una vez que Daniel sale de esta zona, podrá acceder a la cloaca. Es una zona peligrosa, con los enemigos más fuertes de todo el juego. Para seguir avanzando, el jugador tendrá que detener una turbina con una palanca para poder pasar por ella. Al avanzar, habrá otra zona sin salida aparente. La puerta por la que hay que avanzar la destruirá un enemigo, por lo que habrá que esquivar su presencia ya que patrullará alrededor de la salida. Esto no será tan sencillo ya que en todos los casos se dará cuenta de la presencia de Daniel y correrá detrás de él, por lo que hay que correr rápidamente hasta el final del recorrido para escapar de él.

Al subir por las escaleras, Daniel llegará a *la nave*. Esta nave vuelve a ser segura y tiene dos plantas. Es una nueva zona que da acceso a más habitaciones, mucho más amplia que las anteriores. En la parte inferior de la nave, en una especie de sala de

torturas, Daniel encontrará a Agrippa quien comenzará un monólogo sobre su situación y lo que debe hacer Daniel. Es el primer humano vivo que aparece en todo el juego. Agrippa dirá a Daniel que tiene que encontrar fragmentos del orbe para unirlos y detener a Alexander. Es aquí donde se puede tomar una decisión que afectará al final del juego. Esta será llevar a Agrippa con Daniel o no. Para hacerlo habrá que elaborar un tónico y separar la cabeza de su cuerpo.

Para conseguir esto habrá que ir antes *al crucero*. El crucero es otra sala de torturas. A pesar de que sea una zona libre de enemigos, la cordura de Daniel descenderá puesto que no hay una sola fuente de luz. Además, en las salas de tortura se podrán oír llantos de los prisioneros y habrá grabados en las paredes de las torturas cometidas. Tras encontrar los tres primeros fragmentos del orbe habrá que ir a la *entrada del coro*. Esta entrada consiste en un largo pasillo donde le jugador presenciara un flashback de Daniel muy macabro en el que asesina a sangre fría a un prisionero con una daga, poseído por la locura y el miedo. Esto dejará a Daniel con bajos niveles de cordura, lo que dificultará la exploración de las siguientes zonas. El *coro* está al final del pasillo y supone un área de alto riesgo tanto por su amplitud como por su oscuridad. Hay muchos enemigos en esta zona por lo que no será seguro encender las antorchas de las paredes y el uso del farol tendrá que ser limitado. Aquí están los últimos trozos de orbe. A esta misión principal se une la secundaria de encontrar los ingredientes para preparar el tónico de Agrippa.

El siguiente paso será ir al *presbiterio*. Daniel será capturado irremediamente por tres enemigos que lo encerrarán en una celda. Oirá la voz de Alexander que le insta a quedarse en la celda. Si el jugador obedece, la Sombra acabará extendiéndose por toda la sala y acabando con Daniel. La acción se vuelve mucho más frenética llegado a este punto, teniendo que resolver los rompecabezas con celeridad y corriendo para llegar de vuelta a la nave. Ahora todo está derrumbado y la presencia de la Sombra es más que evidente.

Es aquí donde el jugador debe tomar la decisión de llegar al presbiterio solo o salvar a Agrippa ya que el derrumbe ha abierto una puerta que anteriormente estaba cerrada: la puerta del *laboratorio*.

Si el jugador decide salvar a Agrippa tendrá que ir al laboratorio y allí preparar el tónico y conseguir una sierra para separar su cabeza de su cuerpo. Este paso es

totalmente opcional. Agrippa actúa de conciencia de Daniel ya que le hablará cada vez que lo vea, apelando a su compasión.

Haga lo que haga el jugador, tendrá que continuar hacia el presbiterio y ensamblar las piezas del orbe para eliminar una barrera de fuerza que no deja pasar a Daniel y le provoca daño cada vez que la toca. Cuando la barrera desaparezca, el jugador podrá llegar al *Santuario Interior*. La tarea aquí es sencilla ya que es abrir una puerta realizando una serie de rituales que consisten en que Daniel derrame su sangre. Es este, realmente, el escenario en el que el juego toma su inicio ya que hay una nota de Daniel, la última que escribe antes de beber la poción de la Amnesia, en la que jura matar a Alexander por todo lo que le ha hecho pasar. Cuando la puerta se abre, el jugador encuentra el final del juego: *la cámara del Orbe*. Allí estará Alexander abriendo un portal para llegar a su mundo. En este punto, el jugador tiene tres opciones dando lugar a tres posibles finales: dejar que Alexander vuelva a casa, dando como resultado la muerte de Daniel a manos de la Sombra; destruir el portal y huir del castillo habiendo detenido a Alexander; lanzar la cabeza de Agrippa dentro del portal, dando lugar a un final abierto en el que Daniel muere asesinado por la Sombra pero Agrippa promete salvarle.

e) Banda sonora

La banda sonora de *Amnesia: the dark descent* actúa como elemento de inmersión en la narración. La función de la música es crear una atmósfera opresiva en el jugador que se acentúa según esté en los lugares más oscuros o peligrosos del castillo. Por el contrario, cuando el jugador tiene un breve momento de descanso en una zona sin monstruos previa a la exploración, la música cambia ligeramente y se vuelve más sosegada.

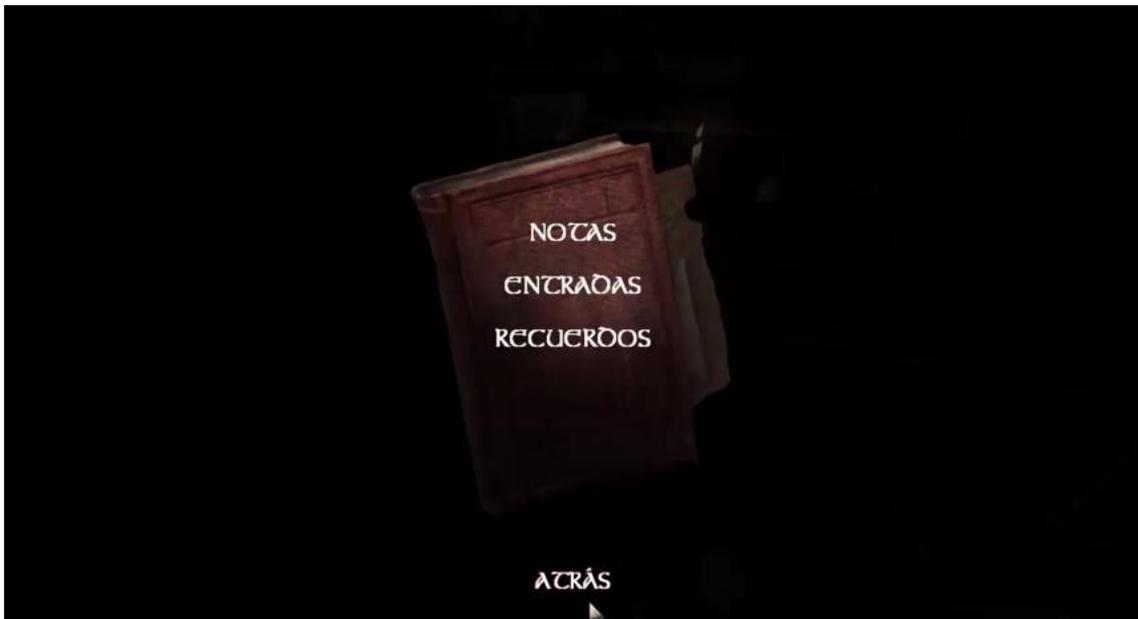
Lo crucial es que el jugador esté atento a todo tipo de sonidos del entorno. Antes de que un peligro aparezca, la música cambia, se vuelve más tensa, y los rugidos de los enemigos suenan en la distancia.

En ocasiones se oyen voces y gritos de los prisioneros del castillo, lo que en ocasiones reducirá la cordura de Daniel. Estos efectos son un elemento narrativo más que ponen al jugador en situación de los horrores acontecidos en el castillo.

f) Suministro de información

Como reza el título del juego, Daniel padece amnesia y apenas puede recordar cosas de sí mismo. A medida que avanzamos en la historia, le acecharán flashbacks repentinos en los que oiremos conversaciones con y de otros personajes; esto le ayudará a recordar y nos dará pistas de cómo seguir avanzando. Estos flashbacks vendrán precedidos por un estallido de luz y una dificultad añadida para movernos mientras se producen, acentuando la sensación de que Daniel está librando una batalla con su mente para recordar. Uno de ellos, por ejemplo, sucede en una celda y oímos a una madre insistir a su hija para que escape por un agujero que ha hecho bajo la cama. Una vez que nos recuperamos, no tendremos más que apartar el camastro y para encontrar el túnel que nos permitirá llegar al siguiente mapa.

A los flashbacks se sumarán una serie de notas y páginas arrancadas del diario de Daniel que encontraremos esparcidas por los diversos escenarios del juego. Estas anotaciones se añadirán al apartado del cuaderno dentro del inventario.



En el apartado de notas se recopilarán todas aquellas anotaciones que encontremos ajenas al diario de Daniel. La primera de todas las notas será del propio Daniel y en ella se instará a sí mismo a acabar con la vida de Alexander. Algunas de ellas serán notas científicas que darán claves al jugador para que sepa cómo seguir avanzando. Otras simplemente pondrán en situación al jugador de lo acontecido en el castillo a lo largo de los años y conoceremos así la naturaleza sádica de Alexander.

En las entradas se guardarán todas las páginas del diario de Daniel que encontremos por el camino. Son una de las fuentes primarias del conocimiento de las acciones de Daniel antes de sufrir la amnesia. Las páginas del diario abarcan la historia de Daniel antes de llegar al castillo y hasta que se desencadenan los acontecimientos del juego.

En la sección de recuerdos se almacenan las anotaciones de Daniel a lo largo del juego. Lo hará de forma automática normalmente cuando una parte del camino a seguir está bloqueada. También leer ciertas notas produce recuerdos. En esos momentos aparecerá el icono de un diario en la esquina inferior derecha de la pantalla acompañado de un sonido de una pluma escribiendo. Es, dicho de otra manera, una especie de lista de tareas. Una vez que Daniel ha completado la tarea anotada esta desaparece de la lista.

Las pantallas de carga que se insertan cada vez que pasamos de una sección a otra también contendrán importantes fragmentos de la historia, repasando algunos puntos de la historia de Daniel o acontecimientos que ocurrieron en el castillo, entre otras cosas. Las frases que aparecen en las pantallas de cargas son contadas en tercera persona por un narrador omnisciente. Vienen acompañadas de una imagen que cambia según se encuentre el jugador en una sección u otra del juego.

g) Interacción de las mecánicas con la narración

El farol que el jugador consigue al empezar el juego será una mecánica indispensable para poder avanzar en los diversos escenarios del castillo y, al no ser ilimitado el uso del farol, habrá que recoger frascos de aceite para poder usarlo a lo largo del juego. La luz es un elemento muy importante en este universo, por lo cual habrá que mantener encendida alguna vela si la situación lo permite. Para poder encender estas velas el jugador necesitará los yesqueros, de otro modo será imposible encenderlas.

El jugador tendrá la capacidad de interactuar con diversos objetos para facilitar su investigación: podrá abrir cajones, usar cajas para escapar del alcance de un enemigo que sólo puede moverse por el agua...

Los monstruos serán una mecánica no jugable importante en el juego ya que provocan una respuesta emocional directa en el jugador; su presencia afectará a Daniel

y también al jugador, que sabrá en todo momento que sus dos únicas opciones serán correr o esconderse.

Las mecánicas no serán aprendidas por ensayo-error, sino que los diseñadores darán pistas para que el jugador las asimile rápidamente. Por ejemplo, la primera vez que iniciamos partida se pondrá al jugador en situación de cómo debe afrontar el juego: a oscuras, con auriculares y ajustando el contraste de la pantalla del ordenador. También se dará al jugador alguna que otra pista importante del universo en el que se encuentra, dejando claro que no es un juego en el que se pueda luchar contra el enemigo sino que lo único que se puede hacer es huir o esconderse. A pesar de ser un juego tremendamente intuitivo, cada vez que accedemos a una nueva zona saldrá una sugerencia por defecto en la parte superior de la pantalla que nos proporcionará alguna pista. Por ejemplo, la primera vez que Daniel se queda a oscuras no tarda en aparecer un mensaje que nos recomienda mantener al protagonista cerca de una fuente de luz para que no se vuelva loco.

h) Emergencia o progresión

Al jugar a *Amnesia: the dark descent*, a pesar de que pueda parecer que los enemigos poseen algún tipo de inteligencia artificial para buscar al protagonista no es así ya que sus movimientos están definidos por un diseñador y codificados en un motor gráfico. Todo está perfectamente estructurado para que resolvamos los retos en el orden que se van planteando ya que hay un recorrido trazado. Aunque la libertad de explorar sea casi plena, eso no cambiará el orden en el que debemos resolver estos desafíos. Tampoco podremos ignorarlos para avanzar como ocurre en otro juego de la saga, *Amnesia: Justine*. En este título tendremos libertad de resolver los rompecabezas que se nos plantean o abandonarlos sin completar, sin embargo si elegimos esta segunda opción un personaje secundario morirá y el final será diferente. En el caso del videojuego que nos atañe, el recorrido está trazado y sólo se podrá seguir una única línea durante el desarrollo. Sin embargo, la historia presenta tres posibles finales:

- Final bueno

Este final se produce cuando lanzamos la cabeza de Agrippa dentro del portal. Alexander y Daniel mueren o pasan a otra dimensión. Pero no todo está perdido ya que puede oírse la voz de Agrippa que consuela a Daniel, diciéndole que encontrará una

forma de salvarle y que todo saldrá bien. Es entonces cuando el juego acaba. Es un final muy abierto en el que no se sabe si Daniel regresa a la vida pero es capaz de detener a Alexander y la sombra que le persigue lo deja en paz.

- Final malo

En este final Daniel no consigue detener a Alexander, que abre el portal a otro mundo. Daniel se convierte en otra víctima y queda atrapado en la oscuridad que tanto le aterra. Lo último que se oye antes de que el juego termine es a Alexander agradeciéndole a Daniel su sacrificio.

- Final vengativo

Daniel destruye los tres pilares que rodean el portal, así éste es destruido y Alexander muere a manos de la sombra que persigue a Daniel, perdonándole a él la vida. El protagonista puede abandonar el castillo sintiéndose en paz consigo mismo ya que ha logrado detener a aquel que ha causado tanto sufrimiento a tanta gente y se ha librado de la sombra.

La dificultad de *Amnesia: the dark descent* no es ascendente. Los rompecabezas que se plantean son muy intuitivos y casi todos tienen el mismo funcionamiento: llevar piezas a una máquina, girar ruedas, mover palancas... la dificultad viene planteada en el hecho de que cada vez las zonas se vuelven más oscuras y la presencia de los monstruos será mayor. Sin embargo, la mecánica sigue siendo la misma en este caso: esconderse o escapar.

No podemos hablar de un juego completamente emergente pero tampoco existe una progresión total en el juego.

i) Desarrollo

La empresa creadora de *Amnesia: the dark descent* es Frictional Games. Esta compañía de videojuegos independiente ubicada en Suecia está compuesta por un pequeño equipo liderado por Thomas Grip y Jens Nilsson.

Hasta ahora se han centrado en el género de aventuras y *survival horror*.

Todos sus títulos están desarrollados empleando el motor gráfico que ellos mismos han creado, llamado HPL en honor a Lovecraft.

El blog de videojuegos *Gamesajare* realizó una entrevista a los creadores de *Amnesia: the dark descent* y, en dicha entrevista, se resume bien su motivación a la hora de crear sus videojuegos:

«Q: ¿Qué juegos os han influido a la hora de desarrollar los vuestros?»

A: **Thomas:** Por mi parte, mucha inspiración me viene de juegos de Ficción Interactiva. Algo que está muy bien de muchos de estos juegos es la manera en que mezclan puzzles, historia e interacción. Muchas aventuras parece que tuvieran los puzzles separados de la historia y no intentan hacerlos como algo conjunto. Algunos trabajos de FI consiguen hacer esto extremadamente bien y eso es algo a lo que también aspiramos nosotros. También el centrarse en contar una historia y darle al jugador una determinada experiencia emocional y no simplemente “un buen rato”. Encontramos realmente interesante experimentar con evocar respuestas emocionales de diversos tipos y es algo que planeamos hacer en el futuro.

Otras fuentes de inspiración incluyen a los “sospechosos habituales” como Silent Hill y el primer Alone in the Dark. Para mí son inspiración no por cómo se comparan con juegos actuales en términos de diseño (la cosa ha mejorado mucho desde que se publicaron), sino más bien por el efecto que produjeron en mí cuando los jugué. Ambos juegos fueron en cierto modo revolucionarios para su tiempo y lo que sentí al jugarlos la primera vez es lo que quiero recrear en nuestros juegos.»

4.4. Brothers: A tale of two sons

a) Sinopsis

En *Brothers: A tale of two sons* encontramos la historia de dos hermanos que emprenden un viaje por un mundo plagado de elementos fantásticos en busca de la cura para su padre enfermo.

b) Gameplay

Normalmente al jugar se asume el papel de un personaje, héroe de la historia en la mayoría de los casos. Ocasionalmente le acompañará un personaje secundario que, como en *The last of us*, ayudará al jugador a derrotar a los enemigos o por el contrario se verá obligado a salvar una y otra vez de las fuerzas enemigas como ocurre con el personaje de Ashley Graham de *Resident Evil 4*. En algunos juegos estos personajes secundarios que no pueden ser controlados se convierten en personajes jugables, dando la opción de que un amigo se una a la partida y así avanzar en el juego en modo cooperativo. Esto ocurre en *Resident Evil 5* donde un amigo puede unirse a la partida asumiendo el control de Sheva Alomar. Sin embargo, *Brothers: a tale of two sons* nos plantea una alternativa a las anteriores opciones. Se trata de un juego individual que a su vez es cooperativo. Es decir, el jugador tendrá a dos personajes principales en la pantalla y será el encargado de moverlos a ambos, sin posibilidad de que un segundo jugador se una a la partida.



En esta ocasión, el mando se divide. El gatillo izquierdo será el botón de acción de uno de los personajes y con el joystick izquierdo controlaremos su movimiento. Lo

mismo ocurre con el gatillo y joystick derechos, reservados para el otro personaje. El objetivo es avanzar con los dos personajes y mantenerlos siempre dentro de un rango de acción. Si los separamos más de lo debido se negarán a seguir avanzando hasta que vuelvan a estar juntos.

c) Personajes

- **Hermano menor**

El hermano menor es el primer personaje que aparece al comenzar a jugar. Es un niño pequeño, menudo y rubio. Es un chico bromista y sensible. No sabe nadar, le tiene pánico ya que perdió a su madre en el mar. El jugador asumirá el control de este personaje con la parte derecha del controlador de su consola, por lo que es curioso que el personaje parezca encarnar los rasgos que se localizan en el hemisferio derecho del cerebro. Parece ser mucho más artístico que su hermano mayor y también más descarado. Estas características se descubren durante el desarrollo del juego al interactuar con los personajes no jugables. Por ejemplo, en el inicio del juego habrá que despertar a un hombre para que baje un puente y poder avanzar. El hermano menor le lanzará un cubo de agua para despertarlo y, no contento con ello, se reirá de él. También, si se produce una interacción con un hombre que está tocando un instrumento musical decidirá probar suerte con mucho mejor resultado que su hermano mayor.

- **Hermano mayor**

El hermano mayor es algo más alto, de cabello más oscuro y más musculoso. Por ello, realizará tareas puramente físicas como mover grandes palancas o impulsar a su hermano a diversos salientes. Conforme avanza la trama muestra una personalidad más cuadrículada que la de su hermano, siendo más serio y responsable. Muestra signos de torpeza en las tareas que su hermano domina. Por ejemplo, en un momento determinado del juego tendremos la opción de hacerle interactuar con un gato y en ese momento el gato comenzará a bufarle y arañarle en señal de desagrado, todo lo contrario que con su hermano pequeño.

- **Padre**

El padre constituye el detonante de la historia. A raíz de su enfermedad se inicia la aventura de los dos hermanos por el mundo.

- **Madre**

A pesar de que la madre no sea un personaje vivo, su presencia tiene una gran importancia ya que en su muerte está el origen del trauma del hermano menor y la raíz de sus miedos y sus inseguridades. Es la que motiva que los dos hermanos tengan que colaborar desde que comienzan la aventura, ya que el primer problema con el que se encuentran es tener que cruzar un río a nado.

- **Médico**

El médico que atiende al padre de los niños es el que marcará el lugar de destino de la aventura: el Árbol de la Vida.

- **Chica araña**

La chica araña es la antagonista. Intentará acabar con la vida de los dos hermanos y lo conseguirá a medias.

- **Personajes que permiten que la trama avance**

- **Trolls**

Los trolls son los primeros seres fantásticos que aparecen en el juego. Además, nuestro primer enfrentamiento con un jefe final para acabar un capítulo será con un troll. Al vencer a este jefe avanzaremos hacia el siguiente capítulo.

- **Inventor**

El inventor nos facilitará la máquina voladora para poder llegar al siguiente lugar de nuestra aventura.

- **Grifo**

Al ayudar al Grifo a escapar de su cautiverio llevará volando a los protagonistas a través de diversos obstáculos. Será él también quien lleve a uno de ellos a casa al obtener la cura para salvar al padre.

d) Escenarios

La acción abarcará 7 capítulos más un pequeño prólogo y un epílogo. El comienzo del juego es en la aldea de los dos hermanos. Es un lugar con pequeñas casas y todo está inmerso en la naturaleza, por ello predominan los colores cálidos y la sensación es acogedora. La presencia de personajes no jugables también es mayor, habiendo así mayor interacción de los dos protagonistas con ellos. El prólogo comienza con el hermano pequeño delante de la tumba de su madre, recordándola. Tras esto, se revela que el padre de los niños está enfermo y deben salvarle a toda costa.



Tras abandonar la casa del médico, el prólogo finaliza y se da lugar al capítulo primero. Es un primer capítulo de toma de contacto con las mecánicas del juego. El objetivo será resolver una serie de rompecabezas fáciles e interactuar con la gente de la villa. Los colores y la iluminación no cambian con respecto al prólogo. Hacia el final del capítulo los hermanos salen por fin a campo abierto y entablan amistad con un troll.



Tras este capítulo, el jugador llega a una mina en la que se desarrolla el capítulo dos. Este ambiente se vuelve más oscuro y misterioso, con predominancia de los grises como contrapunto a los colores cálidos del capítulo anterior. Aquí todo es industrial y mecanizado, contrastando con el escenario campestre del antiguo escenario.



En el capítulo tres los niños atravesarán un cementerio y un bosque aterrador plagado de lobos y criaturas monstruosas que les atacarán e intentarán acabar con ellos.



En el cuarto capítulo el jugador encontrará a un inventor que ayudará a los niños a llegar a un gran castillo gracias a una máquina voladora muy parecida a las diseñadas por Leonardo da Vinci. El escenario, en contraposición al bosque anterior, vuelve a ser de día y en mitad de la naturaleza. En el castillo al que llegan los niños gracias a la máquina voladora liberarán a un Grifo que les ayudará a llegar a la siguiente fase.



En el capítulo cinco se produce de forma drástica un cambio en la madurez del juego. El escenario se torna más sangriento y macabro. El jugador tendrá que abrirse camino por un campo de batalla de gigantes inundado en sangre y se verá obligados a cercenar miembros y disparar con grandes ballestas para seguir avanzando en la aventura. Antes de finalizar el capítulo llegarán a un ritual en el que unos seres están ofreciendo a una chica en sacrificio al más puro estilo King Kong. Tras salvarla, la aventura continuará con un miembro más en el equipo, sin embargo no será jugable en ningún momento.



Durante el capítulo sexto la presencia de la chica será constante. La acción transcurrirá en un paraje helado hasta llegar a un pueblo congelado, destruido por un gigante invisible del que solo se verán las huellas que deja al pasar.



Al escapar de él comenzará el último capítulo del juego, el séptimo. En este capítulo, la chica muestra su verdadera identidad y se transforma en una araña que intentará acabar con la vida de los hermanos... y lo conseguirá a medias ya que herirá mortalmente al hermano mayor. Una vez que es derrotada, los hermanos llegarán al Árbol de la Vida, destino final del viaje de los dos chicos. Tras recoger el agua que salvará al padre de los muchachos, el menor emprenderá la vuelta a casa.



El epílogo del juego será la vuelta a la aldea de los chicos, donde salvaremos al padre.



e) Banda sonora

El uso de la música se alterna con momentos de silencio. Más importantes que la música en sí misma son esos momentos de silencio que sirven para reforzar la acción. La música será un acompañamiento, un elemento que reforzará las imágenes que se presencian y que servirán de guía emocional al espectador. Sin embargo, hay momentos importantes en el juego en los que la presencia del sonido cobra un protagonismo mayor que cualquier momento musical. Un ejemplo de esto es cuando el hermano pequeño se ve obligado a enterrar a su hermano. Es una acción lenta, hay que arrastrar el cadáver hacia la fosa y luego, poco a poco, depositar tierra encima. El único sonido que acompaña a la escena son los sollozos del hermano pequeño. El silencio refuerza más la presión, la soledad sentida por el personaje.

f) Dualidad

«... el marco espacial y geográfico en el que se desenvuelven los personajes y se desarrollan las acciones de la serie es el desierto entendido como “[...] avasalladora periferia urbana”, un espacio en los límites en el que escenificar los antiguos conflictos entre asentamiento (...) y conquista (...). Esta dialéctica se complementa con otras: la que opone civilización vs barbarie, comunidad vs individuo, (...)» (VV.AA, 2013: 111).

Brothers: a tale of two sons es un juego en el que abundan los contrastes. El más fuerte quizá sea el contraste tanto físico como psicológico entre ambos hermanos. Mientras que el hermano mayor es fuerte y alto, el hermano pequeño es débil y menudo.

El hermano mayor es el valiente del grupo, el que defiende al pequeño ante las situaciones de peligro. Sin embargo, estas diferencias serán las que permitan que ambos se complementen y puedan sortear las dificultades que se plantean. El hermano pequeño podrá pasar entre barrotes estrechos para abrir el camino para su hermano; el mayor podrá mover pesadas palancas para facilitar que su hermano avance.

Otra dualidad sobre la que se construye el eje central de la historia es el contraste entre la vida y la muerte que suponen los progenitores de los niños. El jugador conoce acerca de la muerte de la madre en el inicio del juego gracias a un flashback que le pone en situación del estado interno del hermano pequeño. Es la muerte de su madre lo que en él crea un trauma y lo que le impide acceder a ciertas zonas sin ayuda. Su padre cae gravemente enfermo y peligra la dualidad vida/muerte, lo que motiva el viaje de los dos hermanos para salvarle.

La dicotomía vida/muerte está presente en más aspectos del juego, siendo el más claro el que encontramos al final cuando el hermano muere a manos de la mujer araña. Su muerte se produce junto al Árbol de la vida que contiene la cura para salvar al padre. Es necesario que el hermano mayor muera para que pueda completarse la transformación del hermano pequeño y supere su trauma.

Otro contraste relevante es el de la inocencia vs violencia, plasmado principalmente en la aldea de los niños y la matanza de los gigantes en las montañas. En el primero encontramos luces cálidas, bosques y gente envuelta en sus quehaceres. En las montañas dominan las luces frías, la nieve y la única vida que presenciamos es la de los buitres devorando la carroña. El amor vs la violencia también tiene su cabida en los trolls que aparecen en el capítulo 2 del juego. Mientras que la pareja de trolls quiere ser feliz en el mundo exterior, otro de los de su especie se lo impide y encierra a la mujer en una jaula privándola del mundo exterior. Este contraste se repite encarnado en dos personajes: al encontrar a la chica-araña, el hermano mayor encarna el primer amor pero ella es un monstruo que quiere acabar con su vida.

g) El viaje del héroe y Brothers: a tale of two sons

El viaje del héroe corresponde a un patrón narrativo tratado por Joseph Campbell que se repite en la mayoría de las narraciones, especialmente en leyendas populares. El héroe pasa por determinadas pruebas que lo harán evolucionar como personaje y marcarán el inicio y el fin de la aventura para dicho personaje. *Brothers; a tale of two sons*, como tal, es un videojuego que plantea una historia muy simple: la búsqueda de un objeto, la partida y el regreso de un personaje (dos en este caso) y las pruebas que enfrenta en su viaje. Existen diversos puntos en común con varias narraciones populares y cuentos infantiles, especialmente por la inclusión de elementos de fantasía y porque es una historia que no está exenta del elemento moralizador: en *Brothers: a tale of two sons* se intenta inculcar la importancia de ayudar al prójimo, desde miembros de nuestra familia a totales desconocidos. Transmite una enseñanza al igual que el cuento popular de Caperucita Roja trata de advertirnos del peligro que supone desoír los consejos de aquellos que son más sabios que nosotros.

1. *El mundo ordinario*. Se presenta al héroe en su mundo cotidiano, se descubren sus problemas internos y externos, sus deseos, sus necesidades, su historia anterior y se presentan las relaciones principales. Esta fase se encuentra nada más comenzar el juego. El rol de héroe de la aventura corresponde al hermano menor. Es el primero en hacer acto de presencia y éste se produce a los pies de la tumba de su madre, recordando cómo la perdió. El jugador es consciente de que el héroe tiene un trauma. También se presenta su entorno y se presenta a su hermano y a su padre, su única familia y elementos más importantes del universo del héroe.
2. *La llamada de la aventura*. El héroe es llamado a la aventura de forma externa. Su padre cae enfermo y la única forma de salvarlo es emprender un viaje no exento de peligros para traerle la cura.
3. *Rechazo de la llamada*. El héroe duda, tiene miedo. Sin embargo, la duda en el hermano menor, héroe de la historia, es breve. Sabe qué es lo que tiene que hacer y acepta su destino.
4. *Encuentro con el mentor*. El héroe se encuentra con la fuerza del Mentor. El Mentor proporciona al héroe el equipo o el conocimiento para cruzar el umbral del miedo. En este caso, el papel del Mentor es asumido por el hermano mayor ya que es el que se encarga de que el héroe afronte su gran miedo: nadar.

Mientras que para el resto de las pruebas se combinan sus esfuerzos, a la hora de nadar precisamos de los esfuerzos del hermano mayor ya que de no ser por él no podríamos seguir avanzando.

5. *Cruzando el primer umbral.* El héroe decide dejar el confort de la vida cotidiana y cruzar el umbral peligroso hacia lo desconocido. Por fin se compromete con la aventura. Es el punto de no retorno del héroe. Ya ha salido de su aldea y se relaciona con un mundo desconocido. Su aventura con la primera criatura mágica podría corresponderse a este punto. El héroe se encuentra con un troll y avanza gracias a su ayuda y llega a las minas. Al llegar a este punto, el nivel de fantasía del juego aumenta poco a poco.
6. *Tests, aliados, enemigos.* El héroe es probado bajo presión en algún lugar que, en la mayoría de las veces, implica agua o líquido. El héroe aprende las nuevas reglas de este Mundo Especial en el que se encuentra. En este punto se encuentra el grueso de la historia en el cual se desarrollan la mayoría de rompecabezas. Salva a la mujer del troll para poder salir de las cuevas, rescata al Grifo para poder seguir avanzando... todo ello haciendo uso de las mecánicas que conocidas previamente y adaptadas a los nuevos retos. Por ejemplo, el jugador aprende que el hermano pequeño puede introducirse por el reducido espacio que hay entre dos barrotes. Durante el prólogo hay que realizar esta acción para activar una palanca para abrir una puerta. Sin embargo, durante el capítulo de las cuevas el fin de hacerlo es engañar a un enemigo y encerrarlo en una jaula usando al hermano menor como cebo haciendo que se deslice entre los barrotes. En este punto también se encuentra el rescate de la chica y seguirá hasta finalizar el sexto capítulo de la historia.
7. *Se acerca a la cueva más profunda.* El héroe se prepara para enfrentarse a la prueba mayor de la historia. Sus aliados son probados y es el momento para el desarrollo del personaje o para las escenas de amor. La voluntad del hermano mayor flaquea y parece que se sale del camino, rendido ante los encantos de la chica que han rescatado. El héroe trata de hacerle entrar en razón y lo sigue hasta las profundidades de una cueva.
8. *Ordalía suprema.* El enfrentamiento del héroe a su miedo mayor. Se produce una muerte, tanto simbólica como literal. Este punto se corresponde con la crisis de la historia. Es un momento oscuro en el que parece que el héroe ha muerto y todo está perdido. A menudo tiene lugar en la guarida del enemigo o en alguna

cueva o cámara subterránea. Efectivamente, se produce la muerte física del hermano mayor a manos de la chica pero no es el único que muere en la guarida del enemigo. Algo en el héroe muere en ese momento. Su inocencia acaba de perderse y se ve obligado a crecer de forma brusca. Un ejemplo de esto es cuando se ve obligado a enterrar a su hermano mayor, separándose así de su infancia. Es el momento de valerse por sí mismo ante la adversidad.

9. *Recompensa*. El héroe se gana ese calificativo y madura como personaje. Toma posesión de la recompensa. Tras el largo viaje, el hermano pequeño consigue aquello por lo que su hermano ha dado la vida y se prepara para salvar a su padre.
10. *El camino de vuelta*. Es el momento de reestructura de la historia en la que se selecciona un nuevo objetivo. En este caso, el objetivo es llegar nuevamente al punto de inicio de la historia y salvar a nuestro padre. Este camino de vuelta se realiza a lomos del Grifo que lo llevará por todos los lugares que visitó previamente hasta dejarlo en la aldea.
11. *Resurrección*. El héroe se enfrenta al clímax. Este clímax es una prueba mayor que las anteriores, especialmente desde el punto de vista espiritual más que del físico. El héroe se transforma y se purifica a través de esta experiencia. La transformación se palpa en el comportamiento. Ahora es capaz de hacer algo que era imposible que hiciera al principio. Una vez que llega a la aldea hemos de cruzar a nado la misma zona en la que nos ayudaba el hermano mayor. Sin embargo, él ha muerto y su joystick y botón de acción resultan inútiles. A pesar de ello, el hermano menor es capaz de superar sus miedos y nadar. La diferencia es que no se presiona su botón de acción sino el de su hermano. Él le da la fuerza y la seguridad que necesita para seguir adelante y poder salvar a su padre. Así se completa la transformación del héroe, en el mismo entorno en el que nació su trauma: durante la noche en el mar embravecido por la tormenta. El círculo queda cerrado ya que este trauma nace debido a la muerte de su madre y se cierra a raíz de la muerte de su hermano.
12. *El retorno con el elixir*. El héroe vuelve al Mundo Cotidiano y cierra el círculo. Es capaz de salvar a su padre. Sin embargo dista mucho de ser un final feliz ya que su hermano mayor ha muerto y su padre se responsabiliza de su muerte.

h) Mecánicas

Las mecánicas en *Brothers: a tale of two sons* son:

- Objetos para empujar y arrastrar
- Palancas
- Salientes y rocas desde los que nos impulsaremos para realizar grandes saltos
- Cuerdas
- Manivelas
- Barrotes entre los que podremos pasar

Las mecánicas de *Brothers* son presentadas en el prólogo del juego. Este prólogo hace las veces de tutorial y se muestran los comandos y la forma de interactuar con el entorno.

i) Dinámicas

En *Brothers: a tale of two sons* encontramos un juego de progresión. El camino viene trazado desde el principio y de esto precisamente se encarga la cámara ya que siempre girará en el momento adecuado para indicar el camino que se debe seguir. Es posible explorar el mundo pero los límites están bien definidos y no supondrá nada relevante para la historia que el jugador se detenga por el camino para explorar. Tampoco se podrán resolver los desafíos de otra forma que no sea la planteada por el propio juego por lo que no existe la posibilidad de la emergencia. Las reglas del juego vuelven a estar claras pero la acción-reacción es predecible ya que conocemos la reacción incluso antes de ejecutar la acción, pero no existe un entramado de posibilidades ante nuestros ojos. La línea está clara y bien marcada.

j) Suministro de información

La forma de conocer lo que está ocurriendo en la historia y de interactuar con los objetos que rodean el entorno será puramente intuitiva. El idioma de los personajes es inventado y habrá que intuir lo que están diciendo a partir de la entonación y los gestos que estén haciendo en ese momento. A pesar de entender la historia principal de manera correcta, lo más interesante que plantea el juego es lo que no se cuenta en él. ¿Por qué hay una guerra? ¿El ritual para el sacrificio de la chica es azaroso o realmente

la tribu conocía su naturaleza tenebrosa? Se construye un universo muy completo con sus propias mitologías y su propio idioma.

No es un juego en el que se tome de la mano al jugador a cada momento y se le indique cómo resolver los desafíos. La única pista sobre qué dirección tomar la dará el hermano mayor cuando su botón de acción sea presionado, pero los objetos que aparezcan en el entorno serán clave para que entendamos lo que hay que hacer a cada momento.

k) Desarrollo

El juego ha sido creado por el director sueco Josef Fares y desarrollador de *Starbreeze Studios*. La infancia de Fares se vio sacudida debido a los estragos de la Guerra Civil Libanesa desencadenada en 1975. «*I experienced a lot of things a child should not.*» La dura realidad que vivió potenció su imaginación, la cual empleó como vía de escape de los horrores que presenciaba día tras día. A pesar de esto, no había nada en lo que pudiera volcar su gran imaginación ya que las oportunidades escaseaban en tal ambiente bélico y la idea de dejar el país escaseaba de la misma forma.

La abuela de Fares vivía en Estocolmo, Suecia. Había una posible vía escape y, cuando las cosas se pusieron duras para la familia de Fares, decidieron irse a cualquier precio. Intentaron mudarse cuatro veces. Era difícil que toda la documentación estuviese en orden y además era muy caro conseguir un vuelo. El origen humilde de los padres de Fares hizo que tardasen un par de años en conseguir el dinero necesario. Finalmente, en el quinto intento, consiguieron mudarse a Suecia.

Una vez que su familia se mudó, Fares comenzó a desarrollar todo su potencial. Rodó su primera película a los 15 años y, a los 23, dirigió en Suecia su película más popular: *Jalla! Jalla!* Tras esto llegaron otros títulos como *Kopps* que tuvo una buena acogida. Como en su primera película, *Kopps* explora las diferencias entre dos mundos tan dispares como puede ser Líbano y Suecia.

«*"The journey from Lebanon to Sweden was definitely a big inspiration [for] how I see the world today," Fares says. "Life in Sweden was different, that's for sure, but a much better place for a kid to grow up — much, much better. I could actually put that creativity to work whenever I wanted."*»

Tras unos cuantos títulos más, Fares sintió la necesidad de contar una historia en particular que no podía ser tratada en una película. Fue entonces cuando se metió de lleno en el mundo de los videojuegos. Es así como nace *Brothers: a tale of two sons*. Quería basar su juego en un concepto simple: Hay dos hermanos, uno mayor y otro menor, pero un solo jugador que los controlará de forma simultánea. Cada acción de un hermano estará relegada a joystick y al gatillo de cada lado del controlador. Fares quería una historia que hablase sobre relaciones pero, paradójicamente, te vieses obligado a jugarlo en solitario. Un concepto tan innovador no está exento de rechazo y muchos estudios dieron la espalda al proyecto de Fares por considerarlo un concepto poco comercial. Tras dos intentos, Fares topó con *Starbreeze Studios* y se interesaron por el proyecto. Era fresco, innovador. Justo lo que estaban buscando.

En palabras del propio Fares, «*[Brothers] is the story of a little boy growing up to be a man,*” Fares says, *beaming as he remembers the idea that came to him three years ago. "But it's told in an interactive way, a way I couldn't have done in a film. You're physically part of this story. And I'm proud of that.*»

Brothers se sitúa en un mundo de fantasía, colorido y bien iluminado en el que encontramos trolls, campesinos a los que hemos de ayudar y niños jugando. Pero a medida que avanzas, el tema de la muerte y la atmósfera gris se sitúan sobre los protagonistas. «*"You can see there's a death theme pretty much from the beginning to the end," Fares says. "That's all something inspired from my young days."*»

En un momento dado del juego te ves obligado a hacer algo cruel y triste: enterrar al hermano mayor con los controles que el juego te proporciona. Para Fares es algo más que un momento trágico, es un recuerdo. Fares siempre quiso un hermano menor ya que se sentía muy unido a su hermano mayor. Quería alguien a quien transmitirle las enseñanzas que éste le transmitía. Por ello, se emocionó mucho cuando su madre se quedó embarazada. Desgraciadamente, el bebé murió en el parto y, de acuerdo con los deseos de Fares, su madre le entregó al bebé para que lo enterrase. «*Of course, that was a very powerful moment from my own life*»

Brothers es, en realidad, la historia de cómo un niño se transforma en adulto, su crecimiento interno. Tal y como ocurrió con el propio Fares debido a la guerra.

(Información extraída de la página web *Polygon*, de la entrevista *Brothers: How a film director shook up Starbreeze* realizada por Mike Mahardy en octubre de 2013)

5. Conclusiones

El objetivo principal de esta investigación era discernir si es posible llegar a un punto intermedio entre la narrativa y el elemento jugable en un videojuego. Es evidente que es imposible establecer reglas generales extrapolables a la miríada de videojuegos que existen actualmente. Los videojuegos previamente analizados tratan de ejemplificar el supuesto del que se parte.

Así pues, tras la realización de los análisis anteriores pueden extraerse las siguientes conclusiones:

Half-Life es un videojuego con una historia que apenas se cuenta. Su marco narrativo está claro desde el primer momento, sin embargo no se profundiza en la historia apenas ni existe una empatía con su protagonista. El objetivo que plantea el juego es sobrevivir a los ataques enemigos acabando con ellos durante el camino. Tiene el mérito de contar con un universo propio, que funciona por sí mismo y en el que se encuentra cabida para una historia.

Portal, videojuego desarrollado por la misma compañía que creó *Half-Life*, parece tener las mismas características. El jugador vuelve a encarnar un papel subjetivo y se sumerge en un universo que también tiene grandes cargas narrativas, incluso más que en *Half-Life*: el jugador tiene que familiarizarse con términos especializados, creados para que funcionen dentro del universo de *Portal*.

Su progresión y su dificultad ascendente hacen que su jugabilidad sea muy atractiva, dando opción de interactuar con los portales y explorar zonas a las que, de otro modo, sería imposible llegar. Sin embargo, la historia planteada en *Portal* tampoco queda muy clara. ¿Quién es el sujeto de pruebas? ¿Por qué está allí? ¿Quién acude a ella al final del juego? Es un juego que plantea muchas incógnitas y no necesita apoyarse en una historia para funcionar. Funciona su jugabilidad, no su narrativa.

En *Amnesia: the dark descent* encontramos una historia muy amplia y rica, que abarca incluso acontecimientos sucedidos antes de que se desencadenen los acontecimientos del juego. Sin embargo, es opcional descubrir esta historia ya que en su mayoría se encuentra en las notas que Daniel, el protagonista, encuentra y no será obligatorio para el jugador recogerlas. En cuanto al componente lúdico, los rompecabezas del juego no serán muy difíciles y podrían ser resueltos tanto por un

jugador experto como por alguien que no tiene mucha experiencia jugando a videojuegos. La verdadera dificultad de *Amnesia: the dark descent* es encontrar un equilibrio en la cordura del protagonista para poder avanzar. Su atractivo es el terror que hace experimentar al jugador debido a su atmósfera opresiva.

Por último, *Brothers: a tale of two sons* es un juego con un componente narrativo muy alto. Tenemos la creación de un universo, personajes con los que se puede empatizar y una historia con elementos de fantasía. Pero jugar a *Brothers* no supone un reto para el jugador. Es un juego de rompecabezas que resultan repetitivos. Lo importante no es que el jugador demuestre su habilidad resolviendo las pruebas, sino disfrutar de la historia y del desarrollo, hacerle pensar.

La primera hipótesis que se formuló al inicio de la investigación fue: *El videojuego se ha convertido en un fenómeno narrativo dejando a un lado sus raíces lúdicas.*

Casos como el de *Portal* pueden demostrar que el videojuego no es únicamente narrativo. Un videojuego sigue teniendo la función de entretener y bien puede ser por su jugabilidad o por la historia que entraña. Seguimos encontrando aquí la importancia de los dos polos. Por lo cual, esta hipótesis no se da.

La segunda hipótesis planteada es: *Cuanto más narrativo es un videojuego, más se aleja del componente lúdico.*

Nuevamente, es difícil (y no digamos imposible) extrapolar esto a todos los videojuegos. *Brothers: a tale of two sons* es un videojuego muy narrativo pero que no destaca lúdicamente. En palabras de Juul, el placer de un videojuego está en volver a jugarlo pero no existe ese placer en *Brothers: a tale of two sons*. Una vez que se conoce la historia se pierde el interés. Sin embargo, *Portal* es un videojuego que se presta a su repetición. Esta hipótesis podría ser confirmada, sin embargo también tenemos el caso de *Half-Life*, un juego de un recorrido mayor, con un componente narrativo más reducido pero, que una vez que se acaba, no tiene ningún sentido volver a jugar. Nada cambia, los enemigos siguen siendo los mismos y el jugador conocerá lo mismo de la historia. Por lo cual, esta hipótesis también podría rechazarse como válida.

La tercera y última hipótesis que se planteó es: *No existe un equilibrio entre la narrativa y la jugabilidad. Un extremo siempre predominará sobre el otro.*

En los videojuegos tratados anteriormente encontramos ambos polos pero es cierto que uno de ellos está en menor medida. Puede que el caso más neutral sea *Amnesia: the dark descent* debido a los rompecabezas, el factor supervivencia y las notas coleccionables. Sin embargo, el jugador puede terminar el juego sin conocer ni la mitad de su historia real. Por lo cual, en lo que a esta investigación respecta, lo más conveniente sería dar por válida esta hipótesis.

6. Referencias bibliográficas

AARSETH, Espen J.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

CAILLOIS, Roger: *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Cher: Gallimard, 1967.

CAMPBELL, Joseph: *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Madrid. S.L. Fondo de cultura económica de España. 1992.

CHATMAN, Seymour: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, Taurus Humanidades, 1990.

Entrevista con Frictional Games, <http://www.gamesajare.com/entrevista-con-frictional-games/> [Consulta: 13/08/2014]

FRASCA, Gonzalo: *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Finnish version originally published in Parnasso#3, Helsinki, 1999, <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. [Consulta: 22/07/2014]

HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens*. 6ª edición. Alianza Editorial. Madrid. 2007.

JENKINS, Henry: « Handbook for Computer Game Studies» *Games, the New Lively Art*. Cambridge: MIT Press, 2005.

JENKINS, Henry: «First Person: New Media as Story, Performance, Game» *Games design as narrative architecture*. Cambridge: MIT Press, 2004.

JUUL, Jesper: *El choque entre juego y narración*. (Traducción de Miguel Bernardo Olmedo Morell) Artículo presentado en la conferencia *Digital Arts and Culture*. Noruega, 1998. <http://www.jesperjuul.net/text/choque_entre_juego_y_narracion/> [Consulta: 06/01/2014]

MAHARDY, Mike: *Brothers: how a film director shook up Starbreeze*. October 27, 2013, <http://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares> [Consulta: 23/07/2014]

V.A.A.A., «Breaking Bad. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados.» *Amado Monstruo. Lo heroico y lo monstruoso en Walter White*, Samuel Neftalí Fernández Pichel. 1ª edición, Madrid, 2013. Errata Naturae.

Anexo 1

	Mecánicas	Dinámicas	Peligro	Descubrimientos
Cámara 00	Cubo + botón	Abrir puerta	Inexistente	
Cámara 01	Portales predefinidos		Inexistente	
Cámara 02	Dispositivo Manual de Portales + portales		Inexistente	
Cámara 03	Dispositivo Manual de Portales + portales		Inexistente	
Cámara 04	Dispositivo Manual de Portales + portales Cubo + botón		Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas	
Cámara 05	Dispositivo Manual de Portales + portales	Alcanzar cubos	Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas	
	Cubos + botones	Abrir puerta		
Cámara 06	Dispositivo Manual de Portales + portales	Activar una plataforma	Esfera de energía comprimida	Superficies en las que no se pueden abrir portales
Cámara 07	Dispositivo Manual de Portales + portales + esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable	Esfera de energía comprimida	Plataforma inestable ⁵
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Acceder al a plataforma inestable		
Cámara 08	Dispositivo Manual de Portales + portales + esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable	Esfera de energía comprimida; Ácido	Ácido
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Acceder al a plataforma inestable		
Cámara 09	Dispositivo Manual de Portales + portales	Hacer que el cubo pase a través de la red de emancipación material	Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas	Red de emancipación material ⁶
	Cubo + botón	Abrir puerta		
Cámara 10	Dispositivo Manual de Portales +	Salto (tras reiterar esta técnica,	Inexistente	Salto

⁵ Es una plataforma móvil situada sobre un haz láser capaz de acabar con la vida del personaje.

⁶ Redes de partículas semitransparentes que aparecen en las instalaciones de pruebas. Las Redes de Emancipación desintegran cualquier objeto y bloquean cualquier portal del jugador, dejando al mismo y a su Dispositivo Manual de Portales pasar sin problemas

	portales	llegaremos a la salida del nivel)		
Cámara 11	Dispositivo Manual de Portales + portales + interruptores	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo	Esfera de energía comprimida; Ácido	Dispositivo de Portales (Portal Naranja); Interruptor
	Esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Acceder a la plataforma inestable		
	Plataforma inestable	Conseguir el Dispositivo de Portales (Portal Naranja)		
Cámara 12	Dispositivo Manual de Portales + portales	Salto (para alcanzar un cubo)	Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas	
	Cubo + botón	Abrir puerta		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Salto (para alcanzar la salida)		
Cámara 13	Dispositivo Manual de Portales + portales	Alcanzar un cubo	Esfera de energía comprimida; Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas	
	Cubo + botón	Abrir una puerta		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Activar a la plataforma inestable		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Acceder a la plataforma inestable para coger un cubo		
	Cubo + botón Sujeto de prueba + botón + Dispositivo Manual de Portales + portales	Llegar a la siguiente fase		
Cámara 14	Dispositivo Manual de Portales + portales	Gran salto para acceder al cubo	Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas;	
	Cubo + botón	Abrir puerta		

	Plataformas	Llegar a la habitación de la esfera de energía comprimida	Esfera de energía comprimida; Ácido	
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Activar plataforma para llegar a la salida		
Cámara 15	Dispositivo Manual de Portales + portales	Salto (para sortear la red de emancipación material)	Esfera de energía comprimida; Ácido	
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Activar una plataforma para acceder a la siguiente sala		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Salto (para sortear la red de emancipación material)		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Avanzar a través de las plataformas inestables		
	Dispositivo Manual de Portales + portales + interruptores	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Bajar la plataforma para llegar a la salida		

Cámara 16	Dispositivo Manual de Portales + portales	Destruir las torretas	Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas; Torretas	Torretas
	Dispositivo Manual de Portales + portales + cubos	Destruir las torretas		
	Cubos	Escudo contra torretas		
	Cubo	Abrir puerta		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Destruir torretas y alcanzar la salida		
Cámara 17	Cubo de compañía	Subir a las plataformas que están elevadas	Esfera de energía comprimida; Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas;	Cubo de compañía
	Cubo de compañía	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Hacer que la plataforma suba		
Cámara 18	Dispositivo Manual de Portales + portales	Salto (para sortear el ácido)	Esfera de energía comprimida; Caída de cubo sobre el sujeto de pruebas; Ácido; Torretas	
	Interruptor	Hacer que se abra una puerta		
	Dispositivo Manual de Portales + portales + esfera de energía comprimida	Destruir las torretas		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo		
	Dispositivo Manual de Portales + portales + interruptor	Abrir la puerta donde está el dispositivo		
	Esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable		
	Plataforma inestable	Llegar al interruptor		
	Interruptor	Abrir la puerta		
	Dispositivo Manual de Portales + portales	Realizar un salto para alcanzar los cubos		
	Cubo	Activar el botón para llegar a la salida		

Cámara 19	Dispositivo Manual de Portales + portales	Dirigir la esfera de energía comprimida a su dispositivo	Esfera de energía comprimida; Ácido; Incinerador	Incinerador
	Esfera de energía comprimida	Activar la plataforma inestable		
	Dispositivo Manual de Portales + portales + plataforma inestable	Llegar al final del recorrido sorteando obstáculos		